

ENGENHARIA DE PROMPT PARA INICIANTE

CARVALHO, G. S. P.¹; SANTOS, M. W. C.¹; CASTRO, T. H. C.²

¹Grupo PET - Ciência da Computação, UFAM, Campus - Setor Norte; ²Tutora do PET - Ciência da Computação, UFAM, Campus - Setor Norte

E-mail: gabriel.pacheco@icomp.ufam.edu.br, petcomputacao@icomp.ufam.edu.br

TIPO DA PROPOSTA: Oficina.

DURAÇÃO: 120 (cento e vinte) minutos.

QUANTIDADE DE OFERTA: Uma vez.

NÚMERO DE VAGAS: A quantidade máxima permitida de participantes será de 20 pessoas, visando garantir uma experiência de aprendizado de alta qualidade, permitindo que cada participante receba atenção individualizada e tenha a oportunidade de praticar os conceitos apresentados com um suporte adequado.

1. MINISTRANTES

Gabriel Silva Pacheco de Carvalho, discente, PET - Ciência da Computação, Universidade Federal do Amazonas.

Marcos William Cardoso dos Santos, discente, PET - Ciência da Computação, Universidade Federal do Amazonas.

2. PROPOSTA

Eixo Temático: Tecnologia e Inovação.

Descrição da Proposta: A oficina proposta possui o objetivo de auxiliar os participantes a interagir de forma eficaz e ética com Modelos Grandes de Linguagem (LLMs), como o ChatGPT e o Gemini. Nossa proposta enfatiza a democratização do acesso às ferramentas de Inteligência Artificial (IA) e o desenvolvimento inicial de habilidades técnicas para o seu uso de forma consciente, alinhando-se aos princípios éticos de transparência e responsabilidade defendidos por Floridi (2023). Isso significa promover inclusão digital e reduzir barreiras de acesso, de modo a evitar o agravamento de desigualdades tecnológicas.

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E DIREITOS HUMANOS: DESAFIOS ÉTICOS PARA O SÉCULO XX

A contribuição social desta oficina consiste no empoderamento do público em geral em relação à utilização de IA generativa de forma informada, com o objetivo de garantir acesso equitativo à tecnologia, além da conscientização sobre riscos éticos de qualquer natureza. Do ponto de vista técnico e científico, a oficina estimula o pensamento crítico, a experimentação prática e o uso consciente da IA como ferramenta de apoio à inovação.

3. OBJETIVO GERAL

O principal objetivo desta oficina é capacitar os participantes a compreender e aplicar os fundamentos da Engenharia de Prompt, desenvolvendo habilidades para criar interações eficazes, estratégicas e éticas com ferramentas de IA generativa baseadas em linguagem natural, como o ChatGPT e o Gemini.

Nossa proposta é oferecer uma formação introdutória e prática, voltada ao desenvolvimento de competências técnicas e cognitivas necessárias para explorar todo o potencial das LLMs. Os participantes serão estimulados a formular, testar e aprimorar prompts em diferentes contextos de uso, sejam eles educacionais, corporativos e criativos, compreendendo como a estrutura e a elaboração planejada de um comando influenciam diretamente na qualidade e na relevância das respostas geradas pelos modelos com os quais trabalharemos (PHOENIX et al., 2024).

Como contribuição, a oficina pretende fortalecer o pensamento crítico, a criatividade e a autonomia digital dos participantes, incentivando uma postura ativa e reflexiva diante do uso das tecnologias emergentes. Além disso, ela busca que eles se aproximem das práticas contemporâneas de uso da IA, promovendo a alfabetização tecnológica e o uso responsável dessas ferramentas para fins educacionais, científicos e sociais (PRICE-DENNIS et al., 2015).

Com isso, esperamos que, no fim da oficina, os participantes entendam que o impacto da elaboração de prompts claros e bem direcionados são imprescindíveis para a obtenção de respostas relevantes e precisas, auxiliando-os no desenvolvimento de soluções criativas (baseadas em IA) para os problemas do cotidiano de cada um e ampliando a compreensão deles sobre o impacto e as oportunidades dessa nova competência no mundo de hoje.

4. METODOLOGIA

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E DIREITOS HUMANOS: DESAFIOS ÉTICOS PARA O SÉCULO XX

A oficina será dividida em etapas. Cada etapa foi cuidadosamente planejada para proporcionar uma experiência de aprendizado progressiva e envolvente, permitindo que os participantes absorvam o conteúdo de maneira prática e interativa. Ao final da oficina, espera-se que os participantes compreendam os fundamentos apresentados e se sintam confiantes em aplicar o conhecimento adquirido em suas atividades diárias.

Ao decorrer das etapas, será adotada uma metodologia mista, combinando exposição dialogada para introdução de conceitos relevantes com dinâmicas práticas em grupo e exercícios individuais no celular. Os participantes serão incentivados a compartilhar suas ideias, dúvidas e descobertas, aprendendo uns com os outros em um ambiente colaborativo (SOUZA et al., 2024).

Primeira etapa: Abertura da Oficina.

- Apresentação dos ministrantes e do grupo PET a que pertencem;
- Perguntas abertas e sondagens.

Segunda etapa: Exposição Dialogada.

- Apresentação de conceitos relevantes;
- Discussão aberta com os participantes;
- Exemplos reais para ilustrar pontos-chave.

Terceira etapa: Demonstração Guiada.

- Demonstração do uso de uma LLM na prática;
- Construção de prompts do zero com sugestões dos participantes.

Quarta etapa: Dinâmicas em Grupos.

- Organização dos participantes em grupos;
- Realização de atividades colaborativas, estimulando troca de saberes e colaboração.

Quinta etapa: Desafio Prático.

- Competição em grupos para produção do melhor prompt para um certo problema;
- Exibição e discussão dos resultados.

Sexta etapa: Debate e Reflexão Coletiva.

- Discussão em conjunto sobre as etapas anteriores.
- Indicação de materiais adicionais para estudo.

Sétima etapa: Encerramento da Oficina.

- Conversa final sobre impressões da oficina;
- Esclarecimento de dúvidas remanescentes;
- Agradecimentos.

5. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Tabela 1. Conteúdo Programático.

Conteúdos Propostos	Tempo Médio (min)
Abertura da Oficina	10
Exposição Dialogada	20
Demonstração Guiada	20
Dinâmicas em Grupos	25
Desafio Prático	25
Debate e Reflexão Coletiva	10
Encerramento da Oficina	10

6. MATERIAIS

Tabela 2. Materiais necessários para a realização da oficina.

Tipo de Material	Quantidade
Projetor	1
Smartphone (cada participante leva o seu)	20

7. REFERÊNCIAS

FLORIDI, L. **The Ethics of Artificial Intelligence: Principles, Challenges, and Opportunities**. 1. ed. Oxford: Oxford University Press, 2023.

PHOENIX, J.; TAYLOR, M. **Prompt Engineering for Generative AI: Future-Proof Inputs for Reliable AI Outputs**. 1. ed. O'Reilly Media, 2024.



**INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E DIREITOS HUMANOS:
DESAFIOS ÉTICOS PARA O SÉCULO XX**

PRICE-DENNIS, D.; HOLMES, K. A.; SMITH, E. Exploring Digital Literacy Practices in an Inclusive Classroom. **The Reading Teacher**, v. 69, n. 2, p. 195-205, set./out. 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.1002/trtr.1398>. Acesso em: 20 out. 2025.

SOUZA, V. C.; JÚNIOR, H. G. M.; ROCHA, E. P.; COSTA, V. R. F. G.; NARCISO, R. Integração da tecnologia na aprendizagem colaborativa: estratégias e impactos no ensino moderno. **RCMOS - Revista Científica Multidisciplinar O Saber**, Brasil, v. 1, n. 1, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.51473/rcmos.v1i1.2024.471>. Acesso em: 20 out. 2025.