

# ENGENHARIA DE PROMPT COMO PRÁTICA DE LETRAMENTO DIGITAL: A COCRIAÇÃO DE ATIVIDADES EM LÍNGUA ESTRANGEIRA COM INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA E SUAS IMPLICAÇÕES PARA A FORMAÇÃO DOCENTE

DOI:10.47677/gluks.v25i02.542

Recebido: 16/06/25

Aprovado: 11/08/25

SILVA, Paulo Bruno Lopes da<sup>1</sup>

**RESUMO:** A emergência da Inteligência Artificial Generativa (IAG) impõe novas demandas às competências docentes, especialmente no ensino de Línguas Estrangeiras (LE). Este artigo argumenta que a prática de Engenharia de Prompt na cocriação de atividades de compreensão oral em LE constitui um evento de letramento digital complexo e multifacetado. Analisamos como essa prática envolve habilidades de análise crítica de ferramentas de IAG, planejamento didático, formulação linguística precisa, avaliação das respostas da IAG e adaptação pedagógica. Com base em referências sobre letramentos digitais, discutimos as implicações dessa nova prática para a formação continuada de professores de LE. Sugerimos que a capacitação em Engenharia de Prompt crítica e pedagogicamente orientada é essencial para que os educadores possam utilizar a IAG de forma eficaz e ética, transformando-a em uma aliada na produção de recursos didáticos para o desenvolvimento da compreensão oral no processo de ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras.

**PALAVRAS-CHAVE:** Engenharia de Prompt, Letramentos Digitais, Inteligência Artificial Generativa, Compreensão Oral

## Introdução

O rápido desenvolvimento de ferramentas associadas à Inteligência Artificial Generativa (IAG) tem provocado um intenso debate sobre suas implicações e resultados em diversos setores da sociedade, incluindo a área da educação. No campo do ensino de Línguas Estrangeiras (LE), ferramentas de IAG emergem com o potencial de transformar a maneira como os materiais didáticos são concebidos e produzidos. A capacidade dessas tecnologias de gerar textos, áudios, vídeos e cenários interativos abre novas perspectivas para a criação de Objetos de Aprendizagem (OAs), especialmente para o desenvolvimento de habilidades específicas como a compreensão oral. Contudo, a mera disponibilidade dessas ferramentas não garante sua eficácia pedagógica. A interação produtiva entre o professor e a IAG no

---

<sup>1</sup> Universidade de São Paulo (USP), doutorando, designer instrucional (Senac Ceará), [paulobruno.ls.fr@gmail.com](mailto:paulobruno.ls.fr@gmail.com)

processo de cocriação de Objetos de Aprendizagem depende de um conjunto de novas competências e Letramentos Digitais.

Este artigo se concentra sobre o uso da Engenharia de Prompt, compreendida aqui como a formulação estratégica e pedagogicamente orientada de instruções (comandos) a fim de obter melhores resultados das ferramentas de IAG. Argumentamos que, no contexto da cocriação de atividades de compreensão oral em Língua Estrangeira, a Engenharia de Prompt transcende uma habilidade meramente técnica, configurando-se como uma nova prática de Letramento Digital. Essa prática exige do professor de LE não apenas o conhecimento das ferramentas de IAG, mas também uma sólida compreensão de princípios do Design Instrucional (DI), da didática de línguas e uma capacidade crítica para analisar, refinar e contextualizar o conteúdo gerado pela inteligência artificial.

A problematização central que norteia este trabalho reside na constatação de que, enquanto a IAG pode acelerar e diversificar a produção de insumos para atividades de compreensão oral, a qualidade pedagógica e a adequação desses materiais aos aprendizes de LE dependem intrinsecamente da mediação e da intencionalidade do docente. Nesse cenário, a Engenharia de Prompt emerge não somente como um simples comando, mas como um evento de Letramento Digital que reflete a capacidade do professor de dialogar criticamente com a tecnologia, aplicando seu conhecimento especializado para moldar os resultados gerados pela IAG em prol de objetivos de aprendizagem específicos.

Diante disso, o presente artigo tem como objetivos: (1) conceituar a Engenharia de Prompt no âmbito da cocriação de atividades de compreensão oral em LE com a IAG; (2) analisar as dimensões da Engenharia de Prompt que a caracterizam como uma prática de Letramento Digital, envolvendo análise crítica, planejamento instrucional e avaliação interativa; e (3) discutir as implicações dessa nova prática para a formação inicial e continuada de professores de LE, destacando as competências que precisam ser desenvolvidas.

Para alcançar esses objetivos, o artigo está estruturado da seguinte forma: inicialmente, revisamos os conceitos de Letramentos Digitais e sua relevância na formação e prática docente em LE. Em seguida, discutimos o potencial da IAG na cocriação de atividades de compreensão oral, abordando suas funcionalidades e limitações. Posteriormente, analisamos as interações de duas atividades de compreensão oral desenvolvidas para um curso de inglês, destacando a Engenharia de Prompt como prática de Letramento Digital nesse processo. Por fim, apresentamos as implicações dessas reflexões para os programas de

formação de professores de Língua Estrangeira, sugerindo caminhos para capacitar os docentes a utilizar a IAG de forma crítica, ética e pedagogicamente eficaz.

### **Letramentos Digitais na formação e prática docente em LE**

O uso das Tecnologias da Informação e Comunicação em contexto educacional demanda dos atores envolvidos no processo educacional (sobretudo professores e aprendizes) o desenvolvimento de competências que lhes permitam manipular ferramentas e recursos digitais de maneira eficaz e de modo a permitirem atingir ou acompanhar o resultado de objetivos de aprendizagem. Esse processo de desenvolvimento requer um trabalho de letramento ou uma fluência digital.

No trabalho de Dudeney, Hockly e Pegrum (2016, p. 17), os letramentos digitais são apresentados como um conjunto de “habilidades individuais e sociais necessárias para interpretar, administrar, compartilhar e criar sentido eficazmente no âmbito crescente dos canais de comunicação digital”. Portanto, o foco dos letramentos digitais está em seu papel social.

Essa ideia também é reforçada por Barbosa, Bassani e Miorelli (2023, p. 208), segundo os quais o letramento ou a literacia digital “percorre as ações de interações com a sociedade contemporânea globalizada e o uso das tecnologias”. Para os autores, o domínio sobre as informações, em especial no mundo digital, permite às pessoas compreender e transformar isso em conhecimento, evitando a alienação.

Logo, o desenvolvimento de um sujeito letrado digitalmente é condição fundamental para a interação tecno-humana, uma vez que se faz útil nas relações cotidianas que acontecem na coexistência dos espaços físico e digital. Nesse sentido, a apropriação dos conhecimentos das tecnologias digitais imbricadas nas configurações dos recursos utilizados no dia a dia está diretamente ligada à forma como nos relacionamos e usamos a tecnologia, portanto com a literacia digital (Barbosa; Bassani; Miorelli, 2023, p. 209).

Como visto na citação anterior, os autores encapsulam com precisão e relevância intrínseca do Letramento Digital na contemporaneidade, posicionando-o não como uma mera habilidade técnica, mas como uma condição fundamental para a existência no mundo híbrido (físico e digital) em que vivemos. A fluidez das interações entre esses dois planos torna o desenvolvimento de um sujeito letrado digitalmente uma necessidade plena para a participação social e para a navegação nas relações cotidianas.

Silva (2018) considera que o estágio avançado dos letramentos digitais leva a uma Fluência Digital, isto é, uma “competência dinâmica, que está em constante transformação, e que permite ao indivíduo utilizar-se da tecnologia para realizar tarefas em práticas sociais”. O autor ainda reforça que essa competência é mais expressiva quando consideramos o papel mediador do docente no ensino de LE. Isso se torna mais evidente na capacidade de o professor selecionar criteriosamente recursos on-line autênticos, utilizar ferramentas digitais para gerenciar atividades, mediar interações, além de criar ou adaptar Objetos de Aprendizagem que sejam pedagogicamente relevantes.

No caso do uso da IAG no processo de ensino-aprendizagem, é preciso “Desenvolver competências em IA incluindo habilidades relacionadas à IAGen, para os estudantes” (UNESCO, 2024, p. 26) e, implicitamente, para os professores que os guiarão. Essas competências são uma extensão dos letramentos digitais, agora aplicados a um novo tipo de ferramenta inteligente.

A emergência da IAG, portanto, redefine a importância dos letramentos digitais e os tornam ainda mais atuais. A capacidade de interagir de forma produtiva e ética com essas ferramentas passa pela Engenharia de Prompt, podendo ser considerada uma manifestação avançada desse letramento. A formação de professores precisa abraçar essas novas dimensões, preparando os profissionais docentes para não serem apenas consumidores passivos, mas agentes críticos no uso da IAG no ensino de línguas.

### **Engenharia de Prompt como prática de Letramento Digital**

As ferramentas de Inteligência Artificial Generativa permitem gerar conteúdo de forma automática em resposta a comandos escritos em interfaces de comunicação em linguagem natural. Diferentemente de ferramentas de Inteligência Artificial que apenas recuperam informações existentes, a IAG é capaz de produzir novo conteúdo analisando estatisticamente padrões em vastos conjuntos de dados nos quais foi treinada (texto, imagens, códigos, etc.). Quanto mais um usuário interage com uma ferramenta de IAG, mais ela aprende a fazer associações entre palavras, tornando os resultados cada vez mais coerentes.

O “Guia para a IA generativa na educação” da UNESCO (2024, p. 8-9), detalha que tecnologias como os Transformadores Generativos Pré-Treinados (GPTs) são um tipo de Modelo Grande de Linguagem (*Large Language Models*, doravante LLM) que, após serem treinados com enormes quantidades de dados textuais, conseguem “capturar nuances de linguagem e gerar textos coerentes de acordo com o contexto”. O documento também alerta

que, apesar da fluidez e da agilidade das respostas, não podemos confiar na precisão de todos os resultados indicados pela IAG, pois ela não compreende o mundo real da mesma forma que os humanos, podendo gerar “alucinações” ou reproduzir vieses em seus dados de treinamento.

Diante desse contexto, a Engenharia de Prompt surge como uma interface para a interação homem-máquina. A UNESCO (2024, p. 12) define a Engenharia de Prompt como “os processos e técnicas utilizados para compor entradas a fim de produzir um resultado de IAGen que se assemelhe mais à intenção original do usuário”. Em outras palavras, a Engenharia de Prompt consiste em direcionar as ferramentas de IAG para que produzam resultados específicos, de qualidade e confiáveis.

Apesar de buscar simular o comportamento humano, a IAG depende de instruções claras e bem elaboradas para gerar conteúdos relevantes. Nesse processo, selecionam-se os formatos, expressões, palavras e símbolos mais adequados para guiar a Inteligência Artificial em interações mais eficazes com os usuários. Os profissionais que atuam nessa área utilizam a criatividade e a experimentação para desenvolver comandos que garantam o desempenho desejado da aplicação.

No contexto de ensino-aprendizagem de LE, um *prompt* eficaz deve ser formulado como uma instrução cuidadosamente elaborada, contendo elementos como:

- **Contexto:** informações sobre o público-alvo (nível, idade, interesses), o objetivo da atividade, e o tema a ser abordado;
- **Formato e *output* desejado:** especificações sobre o tipo de material a ser gerado (um diálogo, uma narrativa para áudio, questões de compreensão, um roteiro, etc.);
- **Restrições e diretrizes:** nível de linguagem, registro (formal, informal), vocabulário específico a ser incluído ou evitado, sotaque (para áudio), e até mesmo o tom desejado.
- **Exemplos:** inclusão de exemplos do tipo de resposta esperada pode guiar a IAG de forma mais precisa.

A Engenharia de Prompt, portanto, é uma habilidade que vai além da simples escrita; ela envolve planejamento, clareza, precisão e uma compreensão tanto da tarefa pedagógica quanto das capacidades da ferramenta de IAG.

### **Inteligência Artificial Generativa na cocriação de atividades em Língua Estrangeira**

A aplicação da Inteligência Artificial Generativa (IAG) na educação abre um vasto leque de possibilidades para a criação de materiais didáticos, e o campo do ensino de Línguas

Estrangeiras (LE) se destaca como uma área particularmente promissora para essa simbiose. A capacidade da IAG de processar e gerar linguagem natural oferece aos professores uma ferramenta potente para auxiliar no desenvolvimento de atividades variadas, personalizadas e potencialmente mais engajadoras para os aprendizes. Contudo, essa criação exige uma compreensão clara das potencialidades da tecnologia.

Como esse processo de concepção e desenvolvimento de conteúdos didáticos requer uma intensa mediação humana, na qual o professor atua como um “professor-autor” (Alves; Leffa, 2020), preferimos adotar o termo “cocriação” para definir a atividade de produção de recursos e atividades personalizados a um contexto específico de ensino-aprendizagem.

O professor-autor deve se utilizar das estratégias de Engenharia de Prompt para extrair da IAG os conteúdos e atividades mais interessantes.

No âmbito da Didática de Línguas, uma das abordagens de ensino-aprendizagem é a Comunicativa, cujas características versam sobre a aprendizagem da língua como “mecanismo de comunicação e de interação social” (Medeiros, 2017, p. 63.).

No que concerne à compreensão oral, a abordagem comunicativa trabalha com noções como atos de fala ou funções languageiras por meio do trabalho com enunciados de situações de comunicação. Isto é, o aprendiz é levado a conhecer, de forma condicionada, a língua estrangeira por meio de suas realizações em contextos definidos.

Medeiros (2017) destaca também que uma das características da abordagem comunicativa é a consideração das necessidades dos alunos, levando em conta os públicos-alvo e os contextos sociais em que ocorre a comunicação em língua estrangeira. A partir dessas necessidades de comunicação, é possível orientar de forma mais eficaz a escolha e o uso de materiais didáticos.

A fim de destacarmos as potencialidades e limites do uso da IAG na cocriação de atividades de compreensão oral em LE, vamos analisar duas situações que foram elaboradas para um curso básico de inglês para viagens:

### **Situação 01 - Geração de um diálogo**

No primeiro exemplo (ver quadro 1), o professor, responsável pela elaboração de material didático para um curso de inglês para viagens, detalha as informações do contexto de aprendizagem de seus alunos (nível A1 segundo o Quadro Europeu Comum de Referência). Em seguida, o *prompt* também contém outras informações importantes sobre o contexto

comunicativo da atividade a ser trabalhada (situação de comunicação em um restaurante), além do próprio roteiro que a IAG deve seguir para criar o diálogo.

### Quadro 1 – *Prompt* utilizado para geração de um diálogo em inglês

**Prompt:** Você é professor de inglês que está elaborando um curso básico para viagens. O público tem nível A1, de acordo com o Quadro Europeu Comum de Referência. Crie um diálogo em inglês entre um cliente e um garçom em um restaurante. O cliente deve solicitar o menu, escolher um prato de entrada, um prato principal e uma sobremesa. O Garçom deve oferecer uma bebida. O cliente deve solicitar e pagar a conta em espécie.

Fonte: elaborado pelo autor

O *prompt* utilizado tem a intenção de ser claro, específico e contextualizado para que o resultado gerado pela IAG seja útil e alinhado às expectativas do professor-autor (ver figura 1), visto que também estabelece o formato que deseja obter como resposta (diálogo em inglês).

### Figura 1 - Diálogo gerado pelo *prompt* da situação 1



#### Dialog between a Customer and a Waiter

Customer: Hello!

Waiter: Hi! Welcome to our restaurant. How can I help you today?

Customer: Could I see the menu, please?

Waiter: Of course! Here is the menu.

Customer: Thank you. I'd like to start with the salad, please.

Waiter: Great choice! And what would you like for the main course?

Customer: I'll have the grilled chicken.

Waiter: Excellent. And for dessert?

Fonte: Elaborada pelo autor.

Embora a resposta da IAG tenha produzido um diálogo em inglês que atende aos requisitos apresentados no *prompt*, vale salientar que as instruções fornecidas ainda poderiam ser enriquecidas com a adição de exemplos de diálogos ou uma restrição quanto ao léxico utilizado pelo conteúdo gerado pela IAG.

No primeiro caso de melhoria, fornecer exemplos é uma maneira eficaz para demonstrar o tom, o registro e a simplicidade desejados para o nível A1. A ausência de exemplos poderia resultar em um diálogo que, embora gramaticalmente correto, não capture a simplicidade pragmática esperada.

Do ponto de vista da restrição lexical, embora o nível A1 restrinja a complexidade de palavras que podem ser utilizadas pelo aprendiz, a IAG pode, inadvertidamente, utilizar termos culinários complexos ou de difícil assimilação, que seriam inadequados para o público-alvo. O professor-autor do *prompt* poderia definir um vocabulário específico a ser trabalhado durante a situação de comunicação, tais como tipos de bebidas, formas de pagamento, pratos e ingredientes.

## Situação 2 - Atividade de compreensão oral

Na segunda situação (ver quadro 2), o professor-autor elabora um *prompt* para uma atividade de compreensão oral a partir de um vídeo disponível na internet. Em seguida, solicita que a ferramenta de IAG elabore três perguntas sobre seu conteúdo.

### Quadro 2 – *Prompt* utilizado para geração de uma atividade de compreensão oral

**Prompt:** A partir do primeiro vídeo, crie três perguntas sobre seu conteúdo. Cada pergunta terá quatro opções de resposta. Cada conjunto de perguntas e respostas é separado por uma linha vazia. Em cada bloco, a primeira linha é a pergunta, as outras linhas contêm as respostas. A primeira opção é a resposta correta. Não insira nenhuma formatação como marcadores nem numeração.  
 Vídeo: [https://www.youtube.com/watch?v=juPIEnOKI48&ab\\_channel=SunshineEnglish](https://www.youtube.com/watch?v=juPIEnOKI48&ab_channel=SunshineEnglish)

Fonte: elaborado pelo autor

Como é possível perceber, o professor é específico sobre as atividades que a IAG deve realizar, indicando o tipo de perguntas e o formato de saída desejado, além de indicar qual é a alternativa correta.

O *prompt* utiliza uma fonte de dados externa (vídeo) para estabelecer todo o contexto necessário. O tema, o nível de linguagem (inglês para iniciantes) e o objetivo (avaliação da compreensão) são todos inferidos diretamente do material fornecido.

Nessa técnica de contextualização por referência, em vez de descrever o público-alvo e o objetivo textualmente, o *prompt* delega essa função ao vídeo, presumindo que a IAG pode analisar o conteúdo diretamente.

O *prompt* também possui instruções claras sobre o formato de saída desejado para a resposta da IAG: três blocos de perguntas, cada um composto por uma pergunta seguida de quatro opções de respostas. Vale destacar a restrição inserida para indicar a resposta correta: “A primeira opção é a resposta correta”.

A partir dessa solicitação, a resposta gerada está destacada na figura 2 a seguir:

### **Figura 2 - Output gerado pelo *prompt* da situação 2**

Claro! Abaixo estão três conjuntos de perguntas com quatro alternativas cada, baseadas no conteúdo do vídeo "Sunshine English - Daily Routines":

Qual é a primeira atividade da rotina diária mencionada no vídeo?

Wake up

Brush teeth

Take a shower

Eat breakfast

O que a personagem faz depois de escovar os dentes?

Take a shower

Go to school

Eat dinner

Watch TV

Qual é a última atividade mostrada no vídeo?

Go to bed

Do homework

Eat lunch

Take a nap

Fonte: Elaborada pelo autor.

Embora a IAG tenha compreendido a solicitação, o resultado mostrado ao usuário contém enunciados em português e opções de resposta em inglês. Isso pode ter acontecido em razão da falta de especificação no *prompt* acerca da língua esperada para o resultado.

Além do problema de apresentar o resultado em português, a questão mais delicada sobre a resposta da IAG está na falha em identificar o contexto a partir do *link* do vídeo inserido no *prompt*. A situação escolhida pelo professor-autor indicava uma fonte sobre o uso da comunicação em inglês para situações no aeroporto. Por outro lado, a resposta da IAG introduz questões sobre outro vídeo do canal “Sunshine English” sobre atividades cotidianas (*Daily Routine*). Para evitar que isso aconteça, o professor-autor pode escolher outras fontes de conteúdo em formato de texto (como a transcrição do vídeo), rever as instruções do *prompt* e testar novamente o comando utilizado.

Isso demonstra que, mesmo com *prompts* detalhados, a cocriação com IAG exige um processo iterativo, de curadoria das fontes utilizadas e avaliação das respostas da IAG por parte do professor-autor, evidenciado que ele pode revisar e refinar o conteúdo apresentado e elaborar novas instruções nesse processo a fim de extrair respostas mais confiáveis e pedagogicamente alinhadas com os objetivos de aprendizagem estabelecidos.

### **Considerações finais**

A inclusão da Inteligência Artificial Generativa no campo da educação e, mais especificamente no ensino de Línguas Estrangeiras, inaugura um novo capítulo na produção de recursos didáticos. Este estudo demonstrou que a prática de Engenharia de Prompt transcende a mera interação técnica, consolidando-se como uma prática de letramento digital.

Ao analisar a estrutura de *prompts* pedagogicamente orientados e os *outputs* gerados por ferramentas de IAG para a criação de atividades de compreensão oral em LE, constatou-se que a clareza na definição de persona, contexto, público-alvo, produto desejado e detalhamento das ações comunicativas é fundamental para obter resultados relevantes. O diálogo gerado pela IAG, em resposta a um *prompt* bem estruturado, demonstrou adequação ao nível de proficiência A1, utilizando vocabulário e estruturas gramaticais simples e cobrindo, em grande parte, as funções comunicativas solicitadas, como saudar, pedir o menu e fazer pedidos em um restaurante.

No entanto, a análise também revelou que, mesmo com *prompts* detalhados, o *output* da IAG pode apresentar incompletudes ou desvios em relação ao que se espera como resultado das instruções originais. Tal constatação reforça a tese central deste trabalho: a

cocriação recursos didáticos com IAG não é um processo de automação completa, mas uma simbiose que exige a intervenção ativa, crítica e curatorial do professor de LE. Este, munido de seus letramentos digitais e de sua expertise na didática de línguas, desempenha um papel insubstituível na validação, refino e complementação do material gerado pela IAG, assegurando sua qualidade pedagógica e adequação aos aprendizes.

A Engenharia de Prompt, portanto, emerge como uma nova competência para o “professor-autor” (Alves; Leffa, 2020) na era da IAG. Ela envolve não apenas a habilidade de “conversar” com a máquina, mas de aplicar um raciocínio de design, antecipar possíveis respostas, avaliar criticamente o conteúdo e iterar até que o conteúdo didático cocriado atenda aos objetivos de aprendizagem.

Este estudo, embora exploratório e focado em um exemplo específico, sugere que a sinergia entre a expertise pedagógica humana e o poder de geração da IAG pode, de fato, levar à criação de conteúdos didáticos mais ricos e adaptados. No entanto, o papel do docente como curador, validador e mediador crítico é, e continuará sendo, insubstituível para garantir que a tecnologia sirva aos propósitos de aprendizagem e do desenvolvimento humano, conforme preconizado pela UNESCO (2024).

Os trabalhos futuros poderão se aprofundar na análise de diferentes estratégias de Engenharia de Prompt para as demais competências em Língua Estrangeira, investigar o impacto de conteúdos didáticos co-criados com IAG na aprendizagem efetiva dos alunos, e explorar modelos de formação docente que integrem o desenvolvimento desses novos letramentos digitais. A jornada da IAG na educação está apenas começando, e cabe a nós, docentes e pesquisadores, moldar seu percurso de forma ética, crítica e pedagogicamente relevante.

## Referências

ALVES, C. F.; LEFFA, V. J. *Professor-autor de Recursos Educacionais Abertos: uma identidade em construção*. Interfaces, v. 11, n. 4, p. 188-206, 2020. Disponível em : [https://revistas.unicentro.br/index.php/revista\\_interfaces/article/view/6668/4980](https://revistas.unicentro.br/index.php/revista_interfaces/article/view/6668/4980). Acesso em: 03 maio 2025.

ARRUDA, E. P. Inteligência Artificial Generativa no contexto da transformação do trabalho docente. *Educação em Revista*. Belo Horizonte, v. 40, e48078, 2024. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edur/a/WmcSGNHJbgMKzh3WgTh4MSb/?lang=pt>. Acesso em: 10 maio 2025.

BARBOSA, D. N. F.; BASSANI, P. S.; MIORELLI, S. T. Literacia digital para uma interação tecno-humana: experiências com o ChatGPT no ensino superior. *In: ALVES, L. (Org.). Inteligência Artificial e educação: refletindo sobre os desafios contemporâneos*. Salvador: EDUFBA; Feira de Santana: UEFS Editora, 2023. p. 205-217

DUDENEY, G.; HOCKLY, N.; PEGRUM, M. *Letramentos digitais*. Tradução de Marcos Marcionilo. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

MEDEIROS, Hyanna Carollyne Dias de. *O ensino da compreensão oral em Francês Língua Estrangeira: desenvolvimento de estratégias e formação do professor crítico-reflexivo*. 2017. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos, Literários e Tradutológicos em Francês) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017. doi:10.11606/D.8.2017.tde-07082017-194408. Acesso em: 2025-06-15.

SILVA, P. B. L. da. *Práticas de expressão oral em Francês Língua Estrangeira a distância: desenvolvimento da fluência oral e da fluência digital em um curso on-line*. 2018. 292 f. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos, Literários e Tradutológicos em Francês) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8146/tde-23072018-165812/pt-br.php>. Acesso em: 10 maio 2025.

UNESCO. *Guia para a IA generativa na educação e na pesquisa*. Brasília, DF: UNESCO, 2024. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000390241>. Acesso em: 10 maio 2025.

## **PROMPT ENGINEERING AS A DIGITAL LITERACY PRACTICE: THE CO-CREATION OF FOREIGN LANGUAGAGE ACTIVITIES WITH GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND ITS IMPLICATIONS FOR TEACHER TRAINING**

**ABSTRACT:** The emergence of Generative Artificial Intelligence (GAI) imposes new demands on teaching competencies, especially in Foreign Language (FL) education. This article argues that the practice of Prompt Engineering in the co-creation of listening comprehension activities in FL constitutes a complex and multifaceted digital literacy event. We analyze how this practice involves skills such as critical analysis of GAI tools, instructional planning, precise linguistic formulation, evaluation of GAI responses, and pedagogical adaptation. Based on references on digital literacies, we discuss the implications of this new practice for the continuing education of FL teachers. We suggest that training in critically and pedagogically oriented Prompt Engineering is essential for educators to use GAI effectively and ethically, turning it into an ally in the production of teaching resources for the development of listening comprehension in the foreign language teaching and learning process.

**KEYWORDS:** Prompt Engineering, Digital Literacies, Generative Artificial Intelligence, Listening Comprehension