

CONSTRUÇÃO COLABORATIVA DE UMA HISTÓRIA RECORRENDO AO CHATGPT: INTERAÇÕES E REFLEXÕES

AUTORES

(André Marques, Eva Fernandes, Nuno Castro, Evelyse Eerola, Lydie Alves, Elaine Reis, Albertino Santos, Delfim Oliveira, Letícia Lea, Lia d'Alte, Bonifácio Guilundo); M. POTES BARBAS

LOCAL

Universidade Aberta, Departamento de Humanidades;

Instituto Politécnico de Santarém, Escola Superior de Educação (PORTUGAL)

ABSTRACT

ChatGPT is a new tool, currently free, accessible to the majority of students, very complete and of diverse use. It is seen by certain sectors of society as academically threatening. All these aspects have raised controversy and some media coverage. It is a tool worthy of reflection on the impacts it can bring. This type of reflection fits into the curriculum of the Curricular Unit 'Production of Didactic Materials: New Technologies', taught at the Universidade Aberta.

The paper features the interaction between the master's class in 'Portuguese Language Studies' with the master's class in 'Arts and Multimedia'. It meets the objectives of the European project 'PREDICT: jobs for the future' and has information transmitted by the specialist Nathan Hunter, Ph.D.

It is developed around the question 'how is it done?'. It aims at building a story using iteration through the ChatGPT, surveying the different ways of using the ChatGPT and its various forms of writing styles.

Keywords: Iteration, feedback, variations, interaction, clarification, explanations

RESUMO

O ChatGPT é uma nova ferramenta, atualmente gratuita, acessível à maioria dos alunos, muito completa e de utilização diversificada. É visto por certos setores da sociedade como academicamente ameaçador. Todos esses aspetos geraram polémica e alguma cobertura dos *media*. É uma ferramenta digna de reflexão sobre os impactos que pode trazer. Este tipo de reflexão enquadra-se nos currículos das Unidades Curriculares de Produção de Materiais Didáticos: Novas Tecnologias e Artes e Multimédia, lecionadas na Universidade Aberta.

O artigo apresenta a interação entre a turma de Mestrado em Estudos da Língua Portuguesa e a turma de Mestrado em Estudos Comparados — Literatura e Outras Artes. Cumpre os objetivos do projeto europeu 'PREDICT: jobs for the future' e tem informação transmitida pelo especialista Nathan Hunter.

É desenvolvido em torno da questão 'como se faz?'. Tem como objetivo construir uma história com iteração através do ChatGPT, perceber as diferentes formas de usar o ChatGPT e os seus estilos de escrita.

Palavras-chave: Iteração, *feedback*, variações, interação, clarificação, explicações

INTRODUÇÃO

Na atualidade, a Inteligência Artificial (IA) tem-se mostrado de capital importância em vários campos, incluindo a produção textual, tanto em contextos académicos como profissionais. Entretanto, a utilização de ferramentas de Inteligência Artificial na produção de textos também apresenta desafios, apesar do seu impacto já atestado na eficiência quanto à produção de conteúdo escrito.

Em *A inteligência artificial e eu – escrevendo o editorial juntamente com o ChatGPT*, Rossoni & ChatGPT advogam que:

Apesar dos perigos que o ChatGPT pode representar para a ciência, ele também pode ser visto como uma ferramenta valiosa que pode liberar os cientistas da tarefa árdua e nem sempre central da escrita. Com a capacidade de gerar texto de forma articulada e inteligente, o ChatGPT pode ajudar os cientistas a economizar tempo e esforço na redação de resumos, artigos e outros documentos científicos (2022, p. 401).

Esta tecnologia permite que os utilizadores criem ideias e melhorem a qualidade do conteúdo a partir de um processo criativo, reduzindo o tempo investido na escrita e revisão dos textos. Trata-se de uma característica da Inteligência Artificial em reunir enormes quantidades de dados e produzir textos coesos, bem como ajudar na correção ortográfica, gramatical e estilística, proporcionando um texto mais objetivo.

Quando falamos da produção de um conto, por exemplo, a partir do ChatGPT, objeto de análise do presente artigo, há que tomar em consideração, por um lado, o contexto e a referência a ele subjacentes, os quais podem ser acedidos por esta ferramenta através de um enorme banco de dados, de tal forma que represente a transmissão de mensagens de acordo com a “engenharia de *prompt*” escolhida pelo utilizador. Por outro lado, a escrita de um texto literário não se desvincula do estilo individual do seu autor, o que pode revelar uma limitação na produção textual de acordo com os arbítrios individuais.

No presente trabalho propõe-se, assim, analisar as potencialidades do ChatGPT, cujo objetivo passa por elaborar uma história usando iteração através deste, apurando as diferentes maneiras e metodologias do seu uso, bem como as suas várias formas de estilos de escrita, tendo em mente a sua capacidade enquanto ferramenta/complemento à vertente pedagógica, tal como na produção de textos narrativos. A opção por recorrer a esta ferramenta, em particular, deve-se à sua acessibilidade, à disponibilidade de estudos preliminares de avaliação dos seus impactos nos mais variados contextos onde a escrita é uma necessidade constante, e ao facto de ser, praticamente desde o seu lançamento, uma ferramenta amplamente utilizada e com a qual o grande público se encontra familiarizado. Uma

vez sabido que o conteúdo gerado depende principalmente do controlo humano, foram estabelecidas duas *prompts*: uma com a delimitação das características das personagens; e a outra contendo informações sobre o enredo da história, no sentido de testar a variabilidade do *input* na produção textual, com o fim último de definir o modo adequado de utilização do ChatGPT para a escrita de um género discursivo de estilo literário, especificamente o conto infantil. Optámos por esta perspetiva por pensar que nem sempre a Inteligência Artificial pode satisfazer as *nuances*, os propósitos ou as determinações do utilizador, podendo levar a lapsos na interpretação do *prompt* e gerar resultados imprecisos, prejudicando, deste modo, a qualidade do conteúdo. Por outro lado, este trabalho reserva ainda espaço para uma dimensão especulativa, informada pelos procedimentos experimentais, que visa avançar algumas sugestões sobre a aplicabilidade das ferramentas de Inteligência Artificial em contexto de ensino-aprendizagem. Acreditamos que, para além das suas eventuais capacidades enquanto ferramenta de produção textual, o ChatGPT pode revelar-se útil como ponto de apoio para exercícios de crítica e comentário reflexivo acerca do próprio ato de escrever, pelo que, tal como iremos analisar ao longo deste artigo, se poderá implementar como utensílio de aprendizagem do tipo de raciocínio que, a nosso ver, deve governar a escrita.

ENQUADRAMENTO TEÓRICO

Embora se trate de uma ferramenta de Inteligência Artificial (IA) generativa, apenas muito recentemente disponibilizada ao grande público, o ChatGPT tem despoletado alargada reflexão, intriga e curiosidade a seu respeito. Os impactos da ferramenta já se fizeram sentir nos mais variados contextos profissionais, especialmente naqueles em que, diariamente, se lida com a necessidade de produzir conteúdos escritos. Naturalmente, a comunidade científica não permaneceu alheia à discussão da ferramenta, nem se inibiu de a integrar formalmente na sua produção. Nos primeiros meses de 2023, assistiu-se a um claro aumento do número de artigos científicos em que o ChatGPT era creditado como coautor, algo que levantou polémica e motivou duras reações por parte das principais revistas científicas — a este respeito, refira-se o editorial de Thorp, na revista *Science*, no qual se manifesta claramente a intenção de não aceitar artigos que creditem a ferramenta, e onde tece a consideração que a palavra «original» é suficiente para forçar esta cabal restrição (2023). Notemos, a este respeito, que não haverá melhor atestado da eficiência do ChatGPT na produção de conteúdo escrito do que este movimento generalizado, assim como a necessidade explícita de «censurar», ou mesmo de proibir a sua creditação enquanto coautor. Como nos indicam Gao et al., a ferramenta é capaz de “gerar resumos científicos [*abstracts*] superficialmente legíveis, com temas precisos e vocabulário específico” (2022, p. 8). Este fator pode dificultar a distinção entre a produção humana e a produção artificial destes conteúdos, tornando-se insensata e potencialmente embaraçosa a tentativa de

negar a utilidade dos modelos de linguagem no que toca à produção textual. Portanto, e como tivemos já oportunidade de indicar, manifesta-se cada vez mais necessária a investigação científica de índole experimental em redor de ferramentas como o ChatGPT. É necessário perceber não apenas as vantagens, mas também as limitações da ferramenta, no sentido de possibilitar o desenho de boas práticas para a sua implementação nos mais variados contextos — o que, naturalmente, incluirá o contexto educativo, independentemente do nível de ensino.

Neste artigo, focámo-nos, então, na análise do ChatGPT enquanto ferramenta de apoio à escrita. As palavras introdutórias deste Enquadramento Teórico indicaram a gravidade dos impactos da ferramenta, e convém esclarecer alguns aspetos acerca da sua utilização, percorrendo, de modo breve, alguns estudos que analisem a utilização do ChatGPT como ferramenta de escrita — direta ou indiretamente.

Debrucemo-nos, então, sobre as capacidades de produção de conteúdos do ChatGPT. Estudos muito recentes atestam a aplicabilidade prática da IA generativa enquanto ferramenta de resolução de problemas que envolvam: o uso de raciocínio do tipo algorítmico ou aritmético (Qin et. al, 2023); na transformação e manipulação de textos pré-existentes, sendo capaz de produzir paráfrases e de adaptar a explicação de conceitos dos mais variados campos (Lehnert, 2023); de adaptar a linguagem de um dado género discursivo para outro — por exemplo, transformar textos jornalísticos em textos científicos — (Gozalo-Brichuela e Garrido-Merchán, 2023); entre outros. Estas são tarefas em que o ChatGPT tem índices de sucesso elevados, o que, desde logo, atesta a sua flexibilidade. Mas a manipulação de texto por parte do ChatGPT tem as suas limitações, especialmente em âmbitos onde o grau de exigência técnico é mais elevado, como é o caso da tradução linguística.

Jiao et al. (2023) concluem que o ChatGPT apresenta resultados satisfatórios na tradução quando comparado com outro *software* comercial de tradução de texto, mas apenas em línguas para as quais exista uma quantidade considerável de recursos pré-existentes. Trata-se de um resultado que está em linha com as observações de Bang et al. (2023), onde se conclui que a ferramenta tem maior sucesso na compreensão de línguas com alfabeto não latino do que na geração de conteúdos em línguas com alfabeto não latino. No entanto, Jiao et al. também verificaram que o ChatGPT pode melhorar consideravelmente a qualidade das suas traduções se for utilizada uma estratégia de criação de *prompts*, a qual envolve um pedido para que o ChatGPT traduza primeiro para uma língua com grande informação disponível — por exemplo, o inglês — e, depois, para a língua realmente pretendida. Esta estratégia de modulação da *prompt* estará em linha com os resultados de outros investigadores (Hunter, 2023; White et al., 2023), onde encontramos a proposta de que a «engenharia de *prompts*» — o ato de desenhar o conjunto ideal de dados a introduzir na caixa de interação com o ChatGPT — será o mais apropriado método de desenho do *input* ideal para uma dada tarefa. Regressaremos a este ponto, demarcando, desde logo, que os resultados do ChatGPT na tradução de conteúdos são um indicador preciso da sua capacidade de estabelecer relações semânticas entre termos de diferentes códigos linguísticos, o que, como veremos, está na base da sua construção, e espelha um

facto que se revestirá de alguma pertinência no momento de analisarmos a produção linguística da ferramenta, dado que esta parece respeitar sobretudo essas ligações entre termos.

Consideremos, então, e com a necessária simplificação a que estamos obrigados face ao âmbito do presente trabalho, o esquema de funcionamento lato do ChatGPT. Um aspeto importante deste processo consiste na seleção de palavras a partir de associações estatísticas entre as mesmas, partindo dos *inputs* oferecidos pelo utilizador dos dados que o ChatGPT possui, e também do «treino» que recebeu (OpenAI, 2023). Ilustrando: se introduzirmos, como *prompt*, a fórmula «Era uma vez», o ChatGPT procurará, na sua «base de dados», as sequências de palavras prováveis relacionadas com essa entrada. Daí, talvez, tenhamos respostas como “uma princesa” ou “um reino” – ou qualquer outro sintagma semelhante, comumente encontrado em contos de fadas ou em histórias infantis, normalmente iniciadas com a fórmula referida.

Estes princípios gerais aplicam-se à geração de cada resposta. No caso do uso que diz respeito ao objetivo deste artigo — o estudo da produção de um conto narrativo —, devemos introduzir outro importante conceito, o de «engenharia de *prompts*», e clarificar o que se deve entender pelo próprio termo-chave: *prompt*. Trata-se de um conceito fundamental na interação com os modelos de linguagem, e consiste num «conjunto de instruções» providenciado a ferramentas como o ChatGPT, as quais permitem “personalizar e refinar as suas capacidades” (White et al., 2023a, trad. nossa). Como tal, a *prompt* pode influenciar as interações e o conteúdo gerado, porque é dela que partem “as regras específicas” (*ibid.*) de uma sessão no ChatGPT. Acrescente-se que, em particular, “a *prompt* define o contexto para a conversação, indicando ao modelo de linguagem que informação é importante, a forma, e o conteúdo desejáveis do output” (*ibid.*). É através dos dados iniciais contidos nessa sequência textual que podemos indicar, por exemplo, que pretendemos que a ferramenta de IA redija um texto num determinado estilo — de uma pessoa, de um género discursivo, etc. Tal significa que a *prompt* define o paradigma de interação, o qual se mantém ativo durante toda a sessão, ou até que o utilizador solicite a sua mudança completa. John define a *prompt* como sendo uma fórmula que contém informações sobre a tarefa a desempenhar, instruções que descrevem os passos a executar e o papel que o modelo de linguagem deve definir (2023, p.6). Procurando incluir alguns aspetos adicionais que levantamos nesta investigação, podemos subdividir o paradigma gerado pela mesma, sendo este constituído pelas condições de trabalho criadas pela “figura” e pelas restrições normativas contidas na sequência de instruções.

O primeiro destes aspetos, a “figura”, pode ser ilustrado recorrendo a um exemplo prático. Em *The Art of Prompt Engineering*, Nathan Hunter apresenta a importante estratégia de *roleplaying* — uma forma de interação com o ChatGPT em que é pedido que este desempenhe um determinado papel. Segundo o autor, através da atribuição de um papel claro “tiram os o maior partido possível da sua capacidade para gerar conteúdos no contexto desse papel” (2023, p. 27, trad. nossa). Embora não se possa afirmar que o papel definido como base do *roleplaying* comporte um conjunto restrito de regras de geração de conteúdos, ele gera, ainda assim, o tipo de informação contextual que permite ao

ChatGPT adotar uma base comportamental suficientemente marcada, proto-mimética, a qual diz respeito ao tipo de personalidade que é desejável num dado contexto — daí a nossa designação de “figura”.

Aliada à “figura” estão as restrições normativas, que são, desde logo, regras específicas contidas na *prompt*. Estas baseiam-se em restrições contextuais, relacionadas com o âmbito da interação e, de um modo geral, com os objetivos da mesma. Podem ser traduzidos em “padrões de *prompts*” aqueles que consistem, em sentido lato, em conjuntos de instruções reutilizáveis para solucionar problemas em contextos particulares. Seguindo novamente White et al. (2023a, 2023b), os padrões de *prompts* são aspetos restritivos da interação com o ChatGPT, e dizem respeito a um conjunto de marcadores linguísticos na *prompt* que devem ser capazes de sistematizar o tipo de resposta obtida. Clarificando:

Os padrões de *prompts* podem tomar várias formas. No contexto dos padrões que permitem aos modelos de linguagem desempenhar tarefas de engenharia de *software*, uma *prompt* começa tipicamente com uma afirmação que define o âmbito da interação, tal como «doravante, faça o seguinte», ou «aja como X», «durante os próximos quatro *inputs*», etc. Estas afirmações ditam ao modelo de linguagem que deve mudar a sua operação a partir daquele ponto com base na *prompt* introduzida. (White et al., 2023b, p.2)

Estaria fora do nosso âmbito explorar detalhadamente todos os tipos de padrões de interação com o ChatGPT que White et al. definem nos dois documentos citados. Bastará, no nosso âmbito, ter em conta que é necessário adotar uma postura geral que defina a atuação do ChatGPT em termos pragmáticos — falamos, novamente, dos aspetos que tentamos integrar no conceito de figura, ou seja, tudo aquilo que diz respeito à forma como o ChatGPT deve utilizar a linguagem, dotando-a de aspetos genológicos concretos —, e, adicionalmente, deve ser definido um conjunto de regras para resolver os vários problemas levantados pelo objetivo específico do conteúdo que se pretende gerar — restrições normativas, as quais devem ser aplicadas de acordo com padrões de *prompt* adequados aos resultados desejados. A codependência destes dois aspetos rege, metodologicamente, o tipo de estruturação da *prompt*.

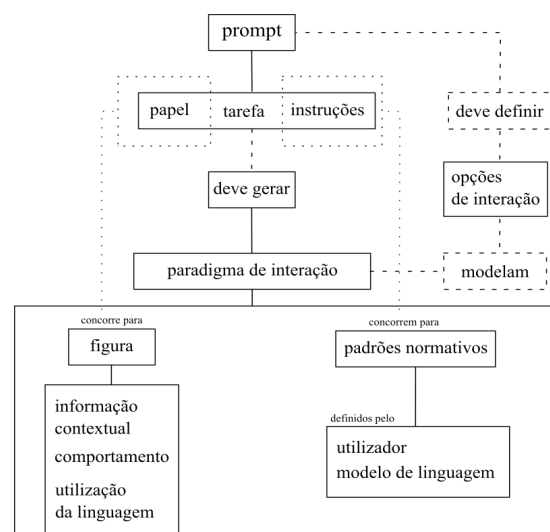
Decidimos, com base no anterior, aplicar um padrão de *prompt* restritivo e detalhado. Esta *prompt* irá definir o género textual pretendido, e permitirá que o ChatGPT se foque na criação das personagens (B) e da história (A). Estes passos baseiam-se nas sugestões do utilizador Digital Creator Avi, que explica parte do processo num vídeo publicado na plataforma YouTube (2023).

Não devem conceber-se os dados introduzidos no curso de uma interação com o ChatGPT como sendo unidades imutáveis, ou estanques. Durante uma interação, deve sempre assumir-se que a *prompt* inicial, ou o conjunto de dados introduzidos para a obtenção de um determinado resultado, pode ser continuamente melhorada. Esta tarefa de regulação, que pode ser incluída no contexto das restrições, pode ser desempenhada pelo utilizador e pelo próprio modelo de linguagem. Esta é uma

conclusão extraída a partir da leitura de *AUTOPrompt: Eliciting Knowledge from Language Models with Automatically Generated Prompts* (Shin et al., 2020). Embora o trabalho destes autores se debruce sobre a criação de um modelo de *software* para automatizar a produção de *prompts* com o auxílio de modelos de linguagens (semelhante ao ChatGPT), deve ser considerada a sua conclusão de que a geração de *prompts* com um modelo de linguagem atinge melhores resultados. Tal parece sugerir que será vantajoso permitir que o ChatGPT colabore com o utilizador na criação iterativa de *prompts* que sejam capazes de aumentar a eficiência do processo de criação de conteúdos, consoante as características pretendidas.

Restará destacar um último aspeto da geração da *prompt*, que parece estar latentemente incluído em todos os trabalhos que serviram de base à nossa reflexão teórica sobre a utilização do ChatGPT. Existem vários exemplos de *inputs* em White et al. (2023a, 2023b) que tiram partido das capacidades interativas do ChatGPT. O mesmo acontece em Hunter. Numa das suas exposições, o autor concebe um modelo de interação que consiste em pedir ao ChatGPT que simule as condições de uma entrevista de emprego, e coloque questões ao utilizador, para, seguidamente, providenciar *feedback* sobre a *performance* deste. Isto significa que, no contexto de uma sessão de *chat* na ferramenta, é possível armazenar informação contextual e gerar um conjunto de opções que se adaptem dinamicamente ao curso da interação. Apesar desta faculdade do ChatGPT, optámos por manter a interação algo limitada, favorecendo o desenho de um *input* inicial bastante coeso e centrado em distintos elementos da criação narrativa — concretamente, as personagens e o enredo.

Até então, estabelecemos que o ChatGPT é uma ferramenta com assinalável eficiência no que toca à produção de conteúdo escrito, sendo aplicável numa variedade de casos. Apesar da nossa revisão de literatura se focar nos domínios da investigação científica e da tradução, é simples compreender como o *software* poderia trazer impactos positivos a outros contextos, como a educação, e não restam dúvidas quanto à sua aplicabilidade enquanto ferramenta de apoio à escrita. Vimos que a melhor maneira de assegurar a qualidade dos resultados produzidos pelo ChatGPT é garantir o desenho de uma *prompt* que adequadamente estabeleça os princípios da interação e o objetivo do utilizador, impondo um paradigma de interação estruturado segundo o esquema seguinte:



Resta-nos tentar definir de que modo o ChatGPT poderia ser utilizado para a escrita de um género discursivo bastante mais plástico, ou polimorfo, como no caso do conto narrativo. Neste caso específico, estamos, à partida, a «enganar» o esquema de funcionamento do ChatGPT. Aquilo que pretendemos apontar relaciona-se com a própria natureza, essencialmente aberta, e apenas definível por aproximação, da linguagem estética ou literária. Seria vã a tentativa de apresentar, neste contexto, ainda que resumidamente, a história da teorização acerca daquilo que constitui, ou está no centro, da literariedade. O termo pode ser definido com base num critério estético — a literariedade estaria contida em todo e qualquer texto que desperta o autor, a um tempo, para a presença do texto em si, e para uma constelação de ideias que o texto modula, criando uma experiência de base emocional —, num critério formal — a literariedade seria constituída pela observação de um conjunto de regras estilísticas e de utilização da linguagem, as quais permitiriam separar aquele discurso da restante produção linguística, elevando-o à categoria dita “artística” —, bem como num critério institucional — a literariedade seria uma característica sancionada no texto por um conjunto de entidades a quem é dado o poder social e cultural para definir um cânone e uma memória literárias —, ou até mesmo por um critério sintetizado a partir de elementos presentes em cada um dos restantes. É bastante simples identificar que cada uma das abordagens anteriores apresenta problemas não negligenciáveis, pelo que qualquer abordagem levantaria debate metodológico e empírico. Por outro lado, lembremos, com o catedrático Vítor Aguiar e Silva, que “segundo as versões que podemos classificar como versões radicais da pragmática da literatura, não existem nos textos quaisquer marcas formais ou comunicacionais que constituam a intrínseca especificidade literária desses textos” (2004, p.47). Pesem embora as dificuldades levantadas pelo entorno genológico do conteúdo que visamos produzir, e as problemáticas teóricas em redor do sistema semiótico em que pode introduzir-se, poderá argumentar-se que não existe linguagem literária sem os agentes leitor e escritor. A intencionalidade do escritor, ou tudo aquilo que marca a intenção de participar num ato de comunicação muito específico — o da literatura —, invade o texto em todos os marcadores estilísticos que governam o texto. Dito de outro modo, talvez a melhor maneira de perceber um texto, enquanto texto literário, seja a de tentar identificar as estratégias de utilização da língua que denotam o desejo de estabelecer o vínculo de leitura, tão essencial para a criação colaborativa de significados.

É evidente — devemos dizê-lo — que o ChatGPT jamais será capaz de efetivamente introduzir qualquer marca de intencionalidade «literária» no texto. A questão é se a ferramenta é capaz de simular esta intencionalidade literária, marcando-a numa utilização linguística que, provavelmente, assenta em critérios pragmáticos regulares. Lembremos, ainda com Aguiar e Silva, que os textos poéticos, literários, não constituem “expressões estilísticas individuais assistemáticas”, mas serão “atos expressivos individuais regulados por um *sistema especial*, uma *langue* [código linguístico] específica” (*ibid*, p.57). Em termos gerais, parece-nos sensato definir como literário, ou passível de demonstrar a volátil literariedade, aquele texto que:

- A. apresenta um índice de coesão assinalável e qualidade na sua estruturação, respeitando lógicas externas e internas;
- B. apresenta variações na significação, introduzindo fórmulas como as figuras de estilo e sentidos diferentes, e mais «flexíveis» que os meramente denotativos;
- C. exhibe plasticidade discursiva, sendo capaz de assumir várias vozes, plasmadas na modulação do estilo discursivo (discurso direto, indireto, etc.), e na adoção de estratégias performativas individuais (isto é, cada personagem terá uma expressão mais ou menos particular, individual);
- D. demonstra capacidade de utilizar as regras sintáticas a seu favor e não como um bloqueio — capacidade para alterar a estrutura frásica.

São estes os quatro critérios que nos guiarão no momento de tentar perceber em que medida o ChatGPT é capaz de produzir um texto de qualidade, e que eventualmente possa ser integrado num contexto real — enquanto ferramenta pedagógica, enquanto base de trabalho criativo, etc. Para lograr este objetivo, podemos extrapolar seis parâmetros fixos dos critérios anteriores que arquitetarão o procedimento de análise comparativa. Obtemos:

1. **Estrutura e coesão**
2. **Vocabulário**
3. **Morfologia**
4. **Sintaxe**
5. **Tom**
6. **Estilo**

Será, então, com base em tudo até então descrito, que procederemos ao nosso estudo comparativo de duas iterações com o ChatGPT, baseadas em duas *prompts* que se centram em distintos elementos da construção narrativa. Uma primeira *prompt* (Anexo A) providenciará detalhes descritivos sobre um conjunto de três personagens. Uma segunda (Anexo B) focar-se-á na descrição de episódios narrativos. O objetivo será averiguar qual das duas *prompts* fornece um resultado mais adequado aos critérios estabelecidos, qual delas oferece maiores vantagens enquanto objeto de estudo e análise e, por último, qual delas oferece ao leitor uma maior «ancoragem», ou seja, qual delas permite que o leitor participe na construção dos vetores semânticos. Este último critério baseia-se nas experiências de Shakeri et al. (2022), que utilizaram uma ferramenta generativa como base de um *software* de escrita colaborativa, e avaliaram quais as produções semi-automáticas que produziram maior surpresa entre os participantes, permitindo que estes participassem não apenas como criadores, mas também como leitores. Este último será o ponto de avaliação menos objetivo, mas também será aquele que permitirá

fazer uma extrapolação para contextos em que a leitura crítica e estética do texto será mais determinante — como o contexto de ensino-aprendizagem.

METODOLOGIA

Apesar de toda a literatura revista apontar para a necessidade de refinar o conteúdo obtido através de um ciclo iterativo de perguntas e respostas na ferramenta, optamos, neste estudo, por trabalhar com o primeiro conteúdo obtido em cada uma das *prompts*. Esta decisão prende-se com o facto de sabermos que o ciclo iterativo adicionaria as suas próprias variáveis de estudo, e aumentaria o conjunto de dados a controlar e analisar, o que possivelmente tornaria o âmbito deste artigo demasiado abrangente. Esta questão fará parte de um estudo futuro, mas é importante fazer notar as implicações desta decisão metodológica.

Na secção anterior, definimos que a interação com o ChatGPT deve ser mediada por um ciclo de introdução de dados e recolha de conteúdo gerado que depende, em larga medida, do desenho adequado da sequência textual introduzida pelo utilizador: a *prompt*. Verificamos que é importante definir um papel claro, procurando que o ChatGPT adote um estilo pragmático adequado aos objetivos do utilizador. Estes são definidos pela tarefa. Por último, é necessário que sejam bem divididas as instruções indicadas na *prompt*, de modo a criar padrões normativos quanto ao conteúdo a gerar.

Os anteriores serão os aspetos metodológicos técnicos. Faltará definir os aspetos relativos à componente discursiva, ou textológica, do conteúdo que pretende obter-se. Sendo nosso objetivo capital a criação de uma história, é importante balizar «para que serve» essa mesma história. Sendo este um trabalho desenvolvido por elementos que se encontram num contexto formativo relacionado com a Educação e as Artes, parece-nos pertinente que o conteúdo textual gerado possa eventualmente: a) ser utilizado em contexto educativo, como ponto de partida para um projeto de investigação por parte dos alunos; b) apresente um perfil genológico que o torne adequado à realidade educativa, quer do ponto de vista didático, quer do ponto de vista pedagógico; c) por fim, ser representativo de um âmbito de utilização da ferramenta ainda relativamente pouco explorado, cujo entorno remete para uma problemática mais lata, a das Humanidades em geral, e a da criatividade, faculdade cognitiva essencial para qualquer empreendimento intelectual; seja artístico, técnico ou científico.

Por estes motivos, optámos por recorrer ao *software* de Inteligência Artificial generativa ChatGPT para criar um conto narrativo de estilo infantil envolvendo três personagens-tipo: uma menina, uma tartaruga e um peixe. É importante referir que estas três personagens estão, de algum modo, ligados ao imaginário lusófono num sentido amplo e multicultural. Os animais presentes na

história convocam o ambiente marítimo, importante campo do imaginário de todos os povos da lusofonia. Estas escolhas são uma forma de reconhecer e assinalar textualmente a diversidade cultural do grupo de trabalho.

A partir destas condições de base, são desenhadas duas *prompts* de acordo com as práticas definidas no nosso enquadramento teórico, o que significa que, no corpo textual das mesmas, são sempre especificados os critérios desejados do conteúdo a produzir, e se espera que a ferramenta valide a compreensão das instruções, no geral. Uma delas — *Prompt A* (Anexo A) — centra-se na caracterização morfológica e psicológica das três personagens-tipo. A segunda — *Prompt B* (Anexo B) — estabelece o enredo da história através de uma sequência de episódios, oferecendo informações mínimas acerca das personagens-tipo. Nas duas *prompts* é solicitado ao ChatGPT que adicione uma «coda», isto é, uma moral da história, reforçando um eventual aspeto didático, especialmente pensado para um público mais jovem. Os *inputs* distintos destinam-se a tentar responder a três questões essenciais, as quais dizem respeito a um esforço de avaliação do ChatGPT enquanto gerador de conteúdo criativo e narrativo:

1) Qual é a capacidade do ChatGPT nos auxiliar na escrita?

Esta primeira questão depende da avaliação do conteúdo com base nos parâmetros estabelecidos. Será que a ferramenta é capaz de produzir um conteúdo satisfatório sem grande necessidade de refinamento posterior, num chamado ciclo iterativo? É suficiente uma *prompt* inicial robusta, e com instruções claras? O grau de autonomia do ChatGPT é suficiente e/ou desejável? Qual é o seu grau de «fidelidade» às instruções? Os eventos são sempre plausíveis?

2) De que maneira as diretrizes introduzidas no ChatGPT influenciam o resultado final? Quais são as diferenças no conteúdo, no estilo, etc?

Se existem duas condições de partida que envolvem os mesmos elementos básicos, mas que oferecem dados distintos — descrição e enredo —, qual das duas oferece ao ChatGPT uma melhor base para a produção de um resultado satisfatório? Ou seja, em qual dos casos existe um conjunto de dados mais adequado ao funcionamento do ChatGPT, os quais permitam aprofundar as ligações probabilísticas de base semântica? Se o utilizador procura uma ferramenta de apoio ao trabalho criativo, qual é o conjunto de dados que deve preocupar-se em definir?

3) Em que medida poderá transportar-se o exercício de criação de uma *prompt* inicial ou de um paradigma de interação para o contexto educativo?

Trata-se de uma última questão axial, de teor especulativo, que visa permitir alguma reflexão acerca das possibilidades pedagógicas potencialmente sustentadas pela ferramenta. Se se revelar necessário algum cuidado no desenho da *prompt*, e se o texto produzido exibir fragilidades (e forças), cuja identificação dependa do sentido crítico, do conhecimento da língua, e da sensibilidade estética, a produção de história com o ChatGPT pode servir de base a um exercício de comentário, ou correção, por parte de indivíduos que estejam num percurso de aprendizagem sobre a língua (dando apenas um exemplo). Aqui, estamos a considerar as capacidades de escrita do ChatGPT não do ponto de vista da produção, mas do ponto de vista de um exercício de crítica sobre — e preparação para — a produção autónoma.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Começamos por apresentar uma tabela de resumo com a análise dos dois textos, relativamente aos parâmetros extrapolados a partir dos seis critérios indicados:

Parâmetros	Texto A	Texto B
Estrutura e coesão	O texto aparece estruturado e com uma narrativa sequencial globalmente coerente e coesa. No entanto, a personagem MariaBirrás tem uma característica muito vincada: fazer birras. Essa característica não teve nenhum peso no desenrolar da história, mas, no seu fim, é referido que a personagem aprendeu a ser mais tolerante. Nada na história se desencadeia no sentido de proporcionar essa autoaprendizagem. A conclusão segue a instrução de corresponder literalmente ao que foi redigido na <i>prompt</i> . É conseguida uma moral da história adequada à narrativa. Ao longo do texto, não se verifica espaço para metáforas ou sentido figurado. Há recurso a alguns	O texto possui uma estrutura coerente e coesa, seguindo uma sequência lógica de eventos que promovem a progressão da narrativa, apresentando uma conclusão. Os acontecimentos são organizados de tal maneira que facilitam a compreensão do leitor, com informações e ações encadeadas adequadamente, e conectores, como "Um dia", "Enquanto", "Por isso", que garantem a fluidez e unidade do texto. Palavras como "todavia", "dessa maneira", "logo" e "embora" ajudam na construção de relações semânticas entre as ideias e fortalecem a coesão. Também é possível concluir que no texto produzido não são abundantes as figuras de estilo, tais como metáforas, ou sentidos figurados. Contudo, na narrativa podemos encontrar momentos de discurso direto.

	conectores: “mas”, “também”, “porém”.	
Vocabulário	O vocabulário é claro, adequado e muito esclarecedor. No entanto, verificamos que o ChatGPT não acrescentou muito à descrição das personagens indicada inicialmente na <i>prompt</i> , mimetizando o que foi fornecido pelo utilizador. Há recurso a adjetivos que revelam uma linguagem cuidada e empenhada em retratar fielmente os estados de espírito experimentados pelas personagens ao longo da aventura: “desapontado”, “consentimento”, “relutante”, “cauteloso”.	O texto evidencia um vocabulário variado e apto para despertar a imaginação do leitor. Palavras e expressões como "remoto", "misterioso", "aventuras emocionantes e surpreendentes" e "feiticeiro malvado" enriquecem a narrativa, atribuindo-lhe um caráter envolvente e fantástico. O emprego dos termos "energética", "empreendimento", "deslumbrante", "subaquáticos" e "intacto" contribui para o enriquecimento e a fluidez do texto, e favorece a compreensão e a construção mental dos eventos narrados.
Morfologia	Abundam sobretudo nomes e adjetivos qualificativos . No entanto, também se encontram diluídos no texto verbos e alguns pronomes pessoais (“Ele”, “Ela”). Apenas se encontra redigido o advérbio “não”.	O texto conta com uma correta aplicação das categorias gramaticais como: nomes ("tesouros", "animais marinhos"), adjetivos (“fundos dos mares”, “intacto”), verbos ("ser libertada", "concluir", "separar") e advérbios ("mais energética", "flamejar no meio"). Também utiliza, de forma adequada, pronomes , como "seus" e "suas", contribuindo para a coesão referencial e evitando a repetição excessiva de nomes.
Sintaxe	O texto nem sempre prima ao nível sintático. Os conectores normalmente aparecem a seguir ao ponto final. Acabam por funcionar como conectores de texto, mas não conectam orações estruturando-as numa frase única. Logo no início do conto aparece a expressão “Era uma vez, <i>no fundo do mar, vivia</i> Trapaçouca...”. Aqui a colocação de ‘ <i>no fundo do mar</i> ’ enquanto especificador situacional entre vírgulas corta a	O texto apresenta uma utilização correta das estruturas sintáticas, com construções concisas e gramaticais. As frases são bem construídas, variando entre orações simples e compostas equilibradas. A relação entre sujeito, verbo e objeto está bem estabelecida, facilitando a compreensão das ideias transmitidas.

	fluidez da frase, e faria sentido que o verbo surgisse após o nome.	
Tom	O tom é essencialmente descritivo, narrativo e introspectivo. As personagens vivem uma experiência que as amadurece e faz evoluir, tanto a nível pessoal como relacional. A moral da história é coerente, eficiente e clara.	O tom do texto é, predominantemente, narrativo e introspectivo, com uma ligeira ênfase no caráter didático e moral da história. Essa atmosfera é alcançada pelo foco nos sentimentos, aprendizagens e relações entre as personagens, especialmente a protagonista Mika. A mensagem central é transmitida de maneira eficiente e clara.
Estilo	O estilo do texto é o de um conto infantil, com alguma aventura, mas focado na caracterização das personagens intervenientes na narrativa. O ChatGPT assumiu corretamente que, tendo em conta a instrução “criar um conto em forma de fábula”, deveria iniciar por “Era uma vez”. Verifica-se que toda a ação se desenrola com o propósito de levar as personagens a aprender emocionalmente a coda apresentada.	O estilo do texto é típico dos textos de literatura infantojuvenil, com foco no encantamento e na aventura. Há uma harmonia entre a linguagem simples e fluida, e a construção de um ambiente mágico, com personagens e eventos extraordinários. Além disso, o predomínio da função emotiva e poética das palavras é perceptível, como por exemplo na descrição do lugar "remoto e misterioso".

Ambas as *prompts* demonstraram sucesso face aos propósitos pretendidos no estudo. No entanto, a B conseguiu um grau de satisfação bastante superior à *prompt* A. Em primeiro lugar, o ChatGPT começou a produzir a história da *prompt* B logo após a primeira interação. No caso da *prompt* B, necessitou de aguardar a autorização do utilizador para fazer a transição do primeiro passo que lhe foi pedido para o seguinte (a compilação do texto). Ambas as histórias finais foram produzidas com enredos diferentes, sendo o enredo da história B mais complexo do que o da história correspondente à *prompt* A. As duas histórias demonstram ausência de metáforas ou de expressões com sentido figurado. No entanto, em ambas está presente a construção de uma “coda” coerente com o texto. A escrita do texto produzido através da *prompt* B envolve momentos de discurso direto diluídos na narrativa, coisa que não é visível no texto A. O conto A apresenta vestígios de incoerências ao longo da narrativa e o conto B não. Os conectores empregues no conto B são mais diversificados e estão redigidos de forma mais bem empregue. Em ambos os textos se verifica o recurso a alguma linguagem cuidada. No caso do texto A, toda essa linguagem circunda a adjetivação de momentos ou das personagens. No texto B, os termos mais cuidados estão centrados na descrição da narrativa.

Os pronomes utilizados no conto A são essencialmente pessoais, ao passo que no B são possessivos. O conto B é dotado de maior riqueza adverbial. Há uma evidente maior concisão sintática na produção obtida através da *prompt* B. Ambos os textos abordam de forma intensa as personagens, tanto ao nível da sua caracterização como do seu amadurecimento. No conto A, este aspeto é ainda mais detalhado do que no conto B. No entanto, no conto A há menor coerência entre a narrativa e a caracterização das personagens do que no conto B. Ambos os textos apresentam um tom descritivo-introspectivo, bem como narrativo. No texto A, o foco centra-se na descrição e amadurecimento das personagens. No texto B, na narrativa e na sua relação com a “coda”. O estilo de conto infantojuvenil com traços de fábula foi o que predominou em ambos os textos, e também o que se pretendia em ambas as *prompt*. O texto B foi concebido com maior coerência, coesão e literariedade.

Em síntese, embora ambas as *prompts* tenham resultado com sucesso no estilo pretendido, consideramos que o texto B apresenta, de forma mais evidente, uma sólida construção linguística, com êxito na implementação dos aspetos analisados: estrutura e coesão, vocabulário, morfologia, sintaxe, tom e estilo. A narrativa, em ambas as *prompts*, culmina num desfecho de carácter didáctico, articulando valores como a amizade e a cooperação de maneira eficiente.

CONCLUSÕES

As três questões essenciais às quais nos propusemos responder foram: 1) Qual é a capacidade do ChatGPT nos auxiliar na escrita? 2) Como é que as diretrizes introduzidas no ChatGPT influenciam o resultado final? Quais são as diferenças no conteúdo, no estilo, etc? 3) Em que medida poderá transportar-se o exercício de criação de uma *prompt* inicial ou de um paradigma de interação para o contexto educativo? Para responder a essas questões, produzimos dois textos gerados a partir de duas *prompts* diferentes, tendo analisado os resultados relativamente à estrutura e coesão, ao vocabulário, à morfologia, à sintaxe, ao tom e ao estilo.

Com base nos resultados obtidos, concluímos que o ChatGPT é uma ferramenta valiosa e auxiliar na escrita, proporcionando uma capacidade significativa para gerar um texto. No entanto, é importante relevar que a sua eficácia e qualidade dependem, em grande parte, da interação com um utilizador humano. O ChatGPT não é um substituto completo para a criatividade, o conhecimento e a intervenção humana, mas pode servir como uma ferramenta colaborativa na geração de conteúdo. A nossa análise revelou que as diretrizes introduzidas no ChatGPT têm um impacto substancial nos

resultados finais. Ao fornecer prompts específicas e direcionadas, é possível influenciar o conteúdo, o estilo, a estrutura e até mesmo a coesão do texto gerado. Diferentes *prompts* podem gerar resultados mais completos e coerentes, destacando a importância de fornecer orientações claras ao sistema.

No contexto educativo, o ChatGPT pode ser explorado como uma ferramenta para estimular a identificação e a análise dos fatores característicos de determinado estilo de escrita. Os estudantes podem utilizar o ChatGPT como uma forma de gerar textos iniciais, com base em determinadas diretrizes ou estilos literários específicos. Em seguida, eles podem realizar uma análise crítica do resultado, comparando-o com os critérios previamente identificados. É importante referir que, embora o ChatGPT possa ser útil no processo de escrita e análise textual, ele não substitui o desenvolvimento das habilidades essenciais de escrita e compreensão, por parte dos alunos. O uso dessa ferramenta deve ser enquanto complemento, e deve estar integrado num currículo educativo abrangente, fornecendo aos estudantes a oportunidade de aprimorar as suas capacidades de escrita, pensamento crítico e análise textual. Uma questão interessante de ser analisada, nomeadamente no contexto de sala de aula, remete para o aprofundamento do estudo da *prompt* enquanto contexto promotor de aprendizagem de escrita. Podemos referir, a título de exemplo, exercícios nos quais os alunos seriam desafiados a analisar até que ponto a forma como a *prompt* era redigida poderia servir de modelo de escrita a imitar, ou não, pelo ChatGPT.

Em resumo, o ChatGPT oferece uma perspetiva promissora para aprimorar a escrita e a análise textual, desde que seja utilizado como uma ferramenta auxiliar e colaborativa, em conjunto com a intervenção e orientação de um utilizador humano. Ao explorar diferentes *prompts* e estilos, é possível obter resultados mais completos e coerentes. No contexto educativo, o ChatGPT pode ser utilizado para estimular a identificação dos fatores característicos de estilos de escrita específicos, promovendo uma análise crítica do resultado com base em critérios predefinidos. Ao fazer isso, os alunos têm a oportunidade de aprimorar as suas habilidades de escrita e compreensão, complementando um currículo educativo abrangente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bang, Y., Cahyawijaya, S., Lee, N., Dai, W., Su, D., Wilie, B., Lovenia, H., Ji, Z., Yu, T., Chung, W., Do, Q. V., Xu, Y., & Fung, P. (2023). *A Multitask, Multilingual, Multimodal Evaluation of ChatGPT on Reasoning, Hallucination, and Interactivity*. <https://doi.org/10.48550/ARXIV.2302.04023>

Chen, L., Chen, P. & Lin, Z. (2020). Artificial intelligence in education: A review. *IEEE*. <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/9069875>

Coppi, L. & Carvalho, G. (2023). Between the digital and the digitals: for a responsible teaching. *SciELO Preprints*. <https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.5791>

Digital Creator Avi (Director). (2023, março 14). *Use THIS To Generate Unlimited ChatGPT Prompts (20x Better Quality)*. <https://www.youtube.com/watch?v=qEpgQZF78yw>

Gao, C. A., Howard, F. M., Markov, N. S., Dyer, E. C., Ramesh, S., Luo, Y., & Pearson, A. T. (2022). Comparing scientific abstracts generated by ChatGPT to original abstracts using an artificial intelligence output detector, plagiarism detector, and blinded human reviewers [Preprint]. *Scientific Communication and Education*. <https://doi.org/10.1101/2022.12.23.521610>

Gama, S. (1991). *Diário*. Edições Rolim.

Gozaló-Brizuela, R., & Garrido-Merchan, E. C. (2023). ChatGPT is not all you need. *A State of the Art Review of large Generative AI models*. <https://doi.org/10.48550/ARXIV.2301.04655>

Hunter, N. (2023). *The Art of Prompt Engineering*.

Hwang, G-J., Xie, H., Wah, B.W., & Gasevic, D. (2020). Vision, Challenges, roles and research issues of Artificial Intelligence in Education. *ScienceDirect*. Vol.1. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2020.100001>

Irigaray, H. & Stocker, F. (2023). *ChatGPT: um museu de grandes novidades*. In *Cadernos*

Ebape. Vol. 21, nº 1. <https://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/cadernosebape>

Isomäki, S. & Kujansuu, V. (2023). Opettaja kertoo netin ja tekoälyn vaikutuksesta peruskoulussa: oppilaille pitää perustella, miksi ylipäätään tarvitsee opiskella mitään. *Yle.fi*. <https://yle.fi/a/74-20013612>

Jiao, W., Wang, W., Huang, J., Wang, X., & Tu, Z. (2023). *Is ChatGPT A Good Translator? Yes With GPT-4 As The Engine*. <https://doi.org/10.48550/ARXIV.2301.08745>

John, I. (2023). *The Art of Asking ChatGPT for High-Quality Answers*. Nzunda Technologies Limited.

Kautto, S., & Mannila, M. (2023). *Tekoäly tulee mukaan oppimisympäristöön*. SeAMK. <https://lehti.seamk.fi/yrittajyys-ja-kasvu/tekoaly-tulee-mukaan-oppimisymparistoon/>

Kuyven, N., et al. (2018). Chatbots na educação: uma revisão sistemática da literatura. *RENOTE – Revista Novas Tecnologias na Educação*, V. 16, nº 1. pp. 1-12. <https://doi.org/10.22456/1679-1916.86019>

Landim, W. (2023). Chat GPT: o que é, como funciona e como usar. *Mundo conectado*. <https://mundoconectado.com.br/artigos/v/31327/chat-gpt-o-que-e-como-funciona-como-usa> . Acesso no dia 24 de abril de 2023.

Lehnert, K. (2023). *AI Insights into Theoretical Physics and the Swampland Program: A Journey Through the Cosmos with ChatGPT*. <https://doi.org/10.48550/ARXIV.2301.08155>

OpenAI. (2021). *About OpenAI*. <https://openai.com/about/>

OpenAI. (2022). Introducing ChatGPT [Blog]. *OpenAI Blog*. <https://openai.com/blog/chatgpt>

Qin, C., Zhang, A., Zhang, Z., Chen, J., Yasunaga, M., & Yang, D. (2023). *Is ChatGPT a General-Purpose Natural Language Processing Task Solver?* <https://doi.org/10.48550/ARXIV.2302.06476>

Rossoni, L., & Gpt, C. (2022). A inteligência artificial e eu: Escrevendo o editorial juntamente com o ChatGPT. *Revista Eletrônica de Ciência Administrativa*, 21(3), 399–405. <https://doi.org/10.21529/RECADM.2022ed3>

Sgobbi, F., Nunes, F., Bos, A., Bernardi, G., & Tarouco, L. (2014). Interação com artefactos e personagens artificiais em mundos virtuais. *Brazilian Symposium on Computers in Education*, 642-651. https://www.researchgate.net/publication/270883119_Interacao_com_artefatos_e_personagens_artificiais_em_mundos_virtuais

Shakeri, H., Neustaedter, C., & DiPaola, S. (2021). SAGA: Collaborative Storytelling with GPT-3. *Companion Publication of the 2021 Conference on Computer Supported Cooperative Work and Social Computing*, 163–166. <https://doi.org/10.1145/3462204.3481771>

Shin, T., Razeghi, Y., Logan, R. L., Wallace, E., & Singh, S. (2020). *AutoPrompt: Eliciting Knowledge from Language Models with Automatically Generated Prompts*. <https://doi.org/10.48550/ARXIV.2010.15980>

Silva, V. M. de A. e. (2004). *Teoria e metodologia literárias*. Universidade Aberta.

Thorp, H. H. (2023). ChatGPT is fun, but not an author. *Science*, 379(6630), 313–313. <https://doi.org/10.1126/science.adg7879>

Weizenbaum, J. (1966). ELIZA – a computer program for the study of natural communication between man and machine. *Communications of the ACM*, Vol. 9, I. 1, pp. 36-45. <https://doi.org/10.1145/365153.365168>

White, J., Fu, Q., Hays, S., Sandborn, M., Olea, C., Gilbert, H., Elnashar, A., Spencer-Smith, J., & Schmidt, D. C. (2023). *A Prompt Pattern Catalog to Enhance Prompt Engineering with ChatGPT*. <https://doi.org/10.48550/ARXIV.2302.11382>

White, J., Hays, S., Fu, Q., Spencer-Smith, J., & Schmidt, D. C. (2023). *ChatGPT Prompt Patterns for Improving Code Quality, Refactoring, Requirements Elicitation, and Software Design*. <https://doi.org/10.48550/ARXIV.2303.07839>

ANEXO A

História gerada a partir da definição das características dos três personagens

Prompt:

ChatGPT, a partir de agora vamos criar um conto em forma de fábula.

Quero que penses como um aprendiz de escritor.

Em primeiro lugar vais definir e caracterizar bem as personagens que entram no conto, de acordo com a informação que te vou facultar.

- A primeira personagem é uma tartaruga idosa chamada Trapaçouca. Ela é muito desenrascada e astuta. A sua carapaça, verde tropa, já meio acinzentada pelos anos de vida que por ela passaram, demonstram a imponência de um astuto ancião. As suas patas, que caminham cada vez mais lentamente, já sabem de cor todos os caminhos e armadilhas. A sua cabeça, pequena e verde, esboça naturalmente um sorriso discreto que demonstra cumplicidade com as dores da vida. Os olhos, esses, permanecem muito vivos, pretos e atentos a tudo o que se passa à sua volta. Esta tartaruga é matreira. Não há animal no oceano a quem ela não consiga trapacear.

- A segunda personagem é o peixe. Um peixinho, bem novinho, alegre e colorido. O seu nome é Quixotelho. Trata-se de um peixe palhaço ávido por descobrir o mundo, esperto e, sobretudo, muito aventureiro. Este peixinho tem uma alma nobre que o impede de tolerar qualquer tipo de injustiça ou de intrujice. Mas, como é novo, padece da ingenuidade inerente à sua condição.

- A terceira e última personagem desta história tem o nome de Mariabirra. Trata-se de uma criança de sete anos, alegre, muito carismática, mas desdentada. Os seus cabelos são ruivos, longos e entrançados. A sua pele é de um branco pálido. A cara redonda é repleta de sardas. Os olhos são azuis. Esta criança adora brincar, sonhar, apanhar conchinhas na praia e pregar partidas aos outros. No entanto, a característica que mais a distingue é a sua enorme capacidade de fazer birras sempre que é contrariada.

Depois vais (atendendo ao perfil das personagens) criar um conto, organizado e bem redigido em português europeu, com o máximo de duas páginas.

O conto tem de conter a seguinte conclusão:

“As três personagens decidiram colocar as suas divergências de parte. Deram todos um grande abraço e decidiram aprender a aceitar as limitações dos seus parceiros. Alicerçou-se, assim, uma bela nova amizade”.

É obrigatório terminar este conto com uma coda, isto é, uma “moral” da história.

Depois de leres tudo, confirma que compreendeste.

Quando tiveres compreendido, passamos para o primeiro passo, que é definir e caracterizar as personagens que entram no conto.

Primeira Resposta:

Compreendi as instruções e estou pronto para começar a criar o conto.

Personagens:

Trapaçouca - uma tartaruga idosa, desenrascada, astuta, com carapaça verde tropa e patas que caminham lentamente. Ela é matreira e não há animal no oceano a quem ela não consiga trapacear.

Quixotelho - um peixe palhaço ávido por descobrir o mundo, esperto e aventureiro. Ele tem uma alma nobre que não tolera injustiças ou intrujices, mas é ingénuo por ser jovem.

Mariabirra - uma criança de sete anos, alegre, carismática e desdentada, com cabelos ruivos entrançados e pele pálida. Ela adora brincar e pregar partidas, mas tem uma grande capacidade em fazer birras quando é contrariada.

Próximo passo: começar a criar o conto.

UTILIZADOR

Podes passar ao próximo passo.

ChatGPT

Com certeza, vamos começar a criar o conto.

"Era uma vez, no fundo do mar, vivia Trapaçouca, uma tartaruga astuta e matreira que adorava pregar partidas a todos os animais do oceano. Ela conhecia todos os caminhos e armadilhas e não havia quem pudesse escapar das suas artimanhas.

Um dia, enquanto nadava pelo mar, Trapaçouca encontrou Quixotelho, um peixinho jovem e aventureiro, que queria descobrir o mundo. Ele era colorido e alegre, mas também muito ingênuo e pouco experiente.

Trapaçouca, sempre em busca de uma nova vítima para as suas brincadeiras, decidiu pregar uma partida a Quixotelho. Ela convenceu-o de que havia um tesouro escondido numa caverna e que ele deveria segui-la para encontrá-lo. Quixotelho, empolgado com a ideia, seguiu a tartaruga.

Porém, quando chegaram à caverna, Trapaçouca revelou que não havia nenhum tesouro e que tudo não passava de uma brincadeira. Quixotelho ficou muito desapontado e magoado com a tartaruga, mas Trapaçouca não se importou.

Enquanto isso, Mariabirra, uma criança de sete anos, desdentada e cheia de sardas, estava a nadar na praia. Ela adorava apanhar conchinhas e pregar partidas aos seus amigos, mas também tinha um talento especial para fazer birras sempre que era contrariada.

Por acaso, Mariabirra viu Trapaçouca a pregar uma partida a Quixotelho e decidiu intervir. Ela explicou a Trapaçouca que não era correto pregar partidas aos outros sem o consentimento deles e que isso poderia magoá-los. Trapaçouca, inicialmente relutante, acabou por perceber que Mariabirra estava certa.

As três personagens decidiram colocar as suas divergências de parte. Deram todos um grande abraço e decidiram aprender a aceitar as limitações dos seus parceiros. Alicerçou-se assim, uma bela nova amizade.

E assim, Trapaçouca aprendeu a ser mais cuidadosa e a respeitar os outros animais, Quixotelho aprendeu a ser mais cauteloso e a não confiar em qualquer um, e Mariabirra aprendeu a ser mais tolerante e a aceitar que nem sempre conseguiria o que queria.

A partir daquele dia, os três amigos exploraram o oceano juntos, enfrentando desafios e aventuras, mas sempre respeitando e valorizando uns aos outros.

A moral desta história é que a amizade verdadeira é construída através do respeito, da compreensão e da aceitação das diferenças. É importante aprender a conviver com as limitações dos nossos amigos e a ajudá-los a crescer e a superar os seus desafios."

ANEXO B

História gerada a partir de uma *prompt* contendo informações sobre o enredo da história

Sequências narrativas:

- A viagem da menina;
- O encontro inesperado entre as três personagens;
- A viagem dos três em busca de um tesouro;
- Os desafios encontrados durante a viagem (eles enfrentam uma armadilha encontrada por um feiticeiro);
- A menina caiu na armadilha;
- O resgate da menina;
- Uma viagem submarina (conhecer as maravilhosas riquezas no fundo do mar. Este é o tesouro);
- Lição aprendida;

Prompt:

ChatGPT, a partir de agora vamos criar um conto em forma de fábula.

Quero que pense como um escritor de livros infantis.

Primeiro, vamos definir e caracterizar as personagens que farão parte do conto: uma menina, uma tartaruga e um peixe. Após a realização desse primeiro passo, vamos criar um conto baseado na história da viagem da menina que, inesperadamente, encontra o peixe e a tartaruga e, assim, se tornam amigos.

Em seguida, as personagens farão uma viagem em busca de um tesouro. Porém, durante a viagem, encontrarão alguns obstáculos/desafios, inclusive uma armadilha criada por um feiticeiro.

Na última parte, a menina cai na armadilha, mas o peixe e a tartaruga conseguem resgatá-la e juntos fazem uma viagem submarina para conhecer as riquezas do fundo do mar. Nesta viagem, os três encontram o tesouro.

O conto deve concluir com a moral da história sobre a amizade.

O conto deverá ser organizado e redigido em português europeu, com o máximo de duas páginas.

Depois de ler tudo, confirme que compreendeu.

Output:

Sim, compreendi as suas instruções. Vou começar a criar o conto em forma de fábula.

ERA UMA VEZ, em um lugar remoto e misterioso, uma menina aventureira chamada Mika. Mika gostava de explorar e descobrir coisas novas, mas nunca teve alguém com quem compartilhar essas aventuras.

Um dia, enquanto caminhava pela floresta, Mika encontrou uma tartaruga e um peixe. A tartaruga tinha um olhar sábio e o peixe brilhava com suas escamas coloridas. Mika se aproximou dos dois, curiosa e animada, mas também um pouco tímida.

A tartaruga olhou para Mika e disse: "Olá, jovem viajante! Nós somos a tartaruga Tuga e o peixe Azul. Estamos curiosos sobre onde vais e o que estás procurando!". Mika, felizmente, respondeu: "Olá, sou a Mika. Estou procurando aventuras emocionantes e surpreendentes!".

A tartaruga e o peixe se animaram ao ouvir a resposta de Mika e de imediato se ofereceram para acompanhá-la em sua jornada. Mika ficou estupefata, pois não esperava que seus novos amigos aceitassem seguir viagem com ela.

Por isso, os três começaram a viajar juntos em busca de tesouros desconhecidos. Durante a caminhada, enfrentaram muitos desafios e obstáculos, mas sempre permaneceram juntos e ajudaram-se mutuamente.

Entretanto, um feiticeiro malvado viu os três amigos passarem e resolveu colocar uma armadilha para capturá-los. Infelizmente, a menina Mika caiu na armadilha, ficando presa, sem ter a capacidade de sair sozinha.

A tartaruga e o peixe se uniram para libertar Mika. Como sabiam que a única maneira de desconectar a armadilha era com a magia do feiticeiro, decidiram enganá-lo para que ele a retirasse. Criando um novo caminho, os dois fizeram com que o feiticeiro se distraísse e conseguiram liberar Mika.

Após ser libertada, Mika se encontra mais energética e tem disposição para continuar a jornada rumo aos tesouros do fundo do mar, todavia, não sabem quão arriscado esse empreendimento pode ser. Dessa maneira, iniciam a viagem, mas desta vez, sob a água.

Logo, eles chegaram a um local de beleza deslumbrante, repleto de tesouros subaquáticos, inclusive um tesouro brilhante e esplêndido que parecia flamejar no meio dos corais. Embora quisessem levar os tesouros para casa, sabiam que estavam no habitat dos animais marinhos e deveriam deixar tudo intacto em seu lugar.

Ao concluírem sua aventura, Tuga, Azul e Mika voltaram para a floresta, onde se separaram, mas antes fizeram uma promessa de amizade: não se esqueceriam de que, mesmo em momentos difíceis, sempre teriam alguém para ajudar.

Mika aprendeu que estar sozinha não é tão emocionante quanto compartilhar as aventuras com amigos verdadeiros. Entendeu que há muitos obstáculos na vida, mas, quando temos amigos para nos ajudar, tudo se torna mais fácil e prazeroso. E essa foi a maior lição que ela obteve em sua viagem.

FIM.