

Referências Bibliográficas

- Aceituno Silva, D. (2024). Ciudadanía digital, fake news y la desinformación: Uso de la estrategia SIFT. *European Public & Social Innovation Review (EPSIR)*, 9, 1–22.
- Bender, E. M., Gebru, T., McMillan-Major, A., & Shmitchell, S. (2021). On the dangers of stochastic parrots: Can language models be too big? In *Proceedings of the 2021 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency* (pp. 610–623). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3442188.3445922>
- Cain, W. (2024). Prompting change: Exploring prompt engineering in large language model AI and its potential to transform education. *TechTrends*, 68, 47–57. <https://doi.org/10.1007/s11528-023-00896-0>
- Castilho, G. U., Rodriguez, C. L., & Salazar Herrera, V. A. (2024). Um relato de experiência de aplicação de engenharia de prompt no ensino superior em STEM. In *Anais do XIII Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2024) — II Workshop em Estratégias Transformadoras e Inovação na Educação (WETIE 2024)* (pp. 69–78). <https://doi.org/10.5753/wetie.2024.245347>
- Caulfield, M. (2017). Web literacy for student fact-checkers. Pressbooks. <https://webliteracy.pressbooks.com>
- Creative Commons. (2023, 18 de agosto). Understanding CC licenses and generative AI (K. Walsh, Autor). <https://creativecommons.org/2023/08/18/understanding-cc-licenses-and-generative-ai/>
- García-Marín, D. (Org.). (2025). Las nuevas fábricas algorítmicas de desinformación. CIESPAL.
- Hajibayova, L., & Lee, S. (2025). Authorship in the age of artificial intelligence [Pré-print]. *Journal of Documentation*.
- Lima, C. C. de, & Mattar Neto, J. A. (2017). Utilização do design educacional na concepção do projeto de ensino de programação de computadores na modalidade EaD. *Research, Society and Development*, 4(3). <https://doi.org/10.17648/rsd-v4i3.84>
- Moura, A., & Carvalho, A. A. (2023). Literacia de prompts para potenciar o uso da inteligência artificial na educação. *RE@D – Revista de Educação a Distância e Elearning*, 6(2), e202308.
- Oppenlaender, J., Linder, R., & Silvennoinen, J. (2023). Prompting AI art: An investigation into the creative skill of prompt engineering [Pré-print; periódico de publicação não confirmado nos ficheiros do projeto].
- Regulamento (UE) 2024/1689 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 13 de junho de 2024, que cria regras harmonizadas em matéria de inteligência artificial (Regulamento da Inteligência Artificial). (2024, 12 de julho). *Jornal Oficial da União Europeia*, L 2024/1689. <https://data.europa.eu/eli/reg/2024/1689/oj>

UNESCO. (2023). Guia para a IA generativa na educação e na pesquisa (T. M. L. Cardoso & V. C. Marques, Trans.). UNESCO.

Citadas no Briefing do Curso

Amante, L.; Oliveira, I. (2019). Avaliação e Feedback. Desafios Atuais. e-book, MPV_Inovaç@o, Universidade Aberta: Lisboa 27 pp. ISBN 978-972-674-846-5

Amante, L. ; Oliveira, I.; Pereira, A. (2017) “ Cultura da Avaliação e Contextos Digitais de Aprendizagem: O modelo PrACT”. In Revista Docência e Cibercultura. Vol.1, nº 1. (135-150). <http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/re-doc/article/view/30912>