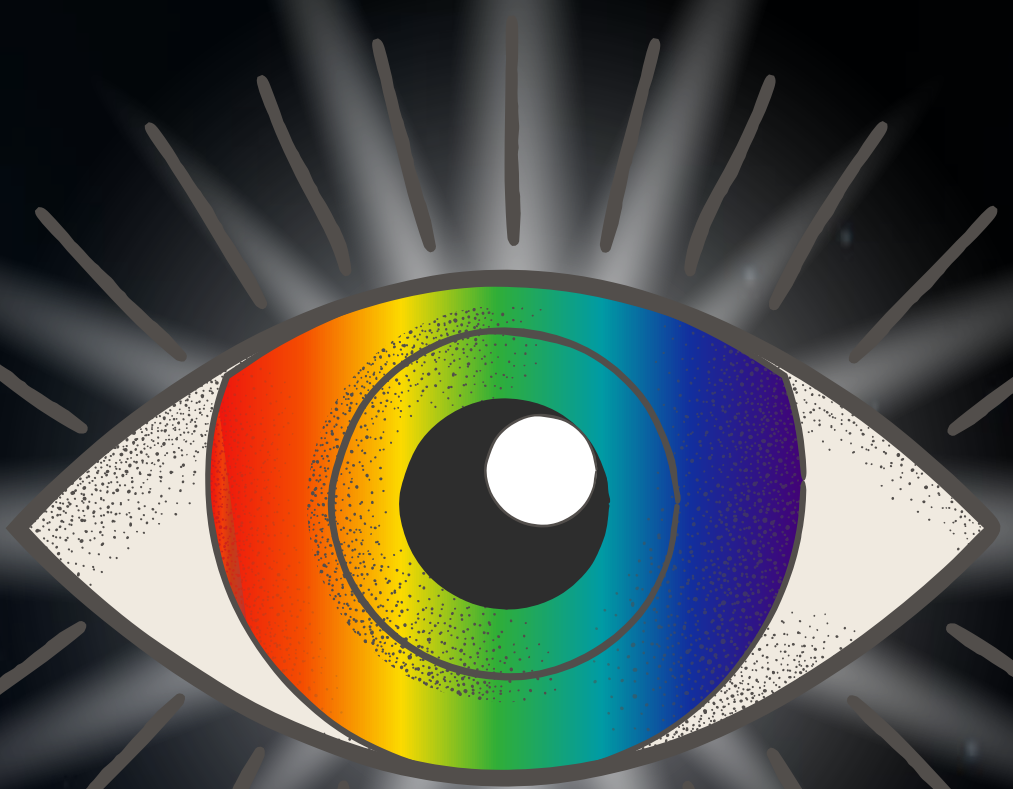


METAPROMPT

Um resumo da arte de promptar humanos

Metaprompt é um “metajogo” de **aprendizagem autodirigida no plural** que gera apostas de descoberta – os **prompts humanos**.

Assim como fazemos prompts para IAs e elas nos retornam respostas únicas, podemos também promptar pessoas para responder ao mundo de maneiras novas a partir de contornos específicos. Metaprompt toma emprestado o vocabulário da IA para resgatar o humano. Se educação virou sinônimo de consumir conteúdo, os prompts humanos nos convidam a descobrir junto.



UM MODELO DE LINGUAGEM VIVO QUE REACENDE O BRILHO NO OLHO NA APRENDIZAGEM.

Durante os últimos três séculos a curiosidade tem sido sufocada pelo modelo educacional dominante. Desengajamento, desinteresse e dificuldade ao aprender são as consequências. Está na hora de trocar o modelo.

ESTRUTURA DO PROMPT HUMANO

A **aposta** convida. As **investigações** são os percursos de descoberta ativados pela aposta. Os **Nibs** são os frutos criativos dos percursos. A **fogueira** é o espaço de troca onde os Nibs são compartilhados.



OS 7 PRINCÍPIOS

Como desenhar prompts que transformam

1
Ap

Aposta

Todo prompt humano é uma aposta comunitária que gera investigações autodirigidas. Ele começa quando alguém convoca sua comunidade para aprender: “Eu aposto que a gente consegue...”. O convite à descoberta mobiliza o coletivo e deixa espaço para cada pessoa descobrir à sua maneira.

2
Ho

História de origem

Todo prompt nasce de uma história honesta, pessoal e específica que traduz o desejo de propor uma aposta de descoberta a outras pessoas. Não precisa ser dramática: precisa ser genuína. As pessoas se conectam com o ato de vulnerabilização de quem conta a história. Quanto mais particular, mais universal.

3
Im

Imagem Forte

Prompts humanos são construídos em torno de simbologias que “grudam” no imaginário das pessoas, o que aumenta seu poder de propagação. Uma imagem forte é a diferença entre “Maratona de Leitura” e “Leia um livro em um final de semana”. Se bem definida, ela carrega o prompt inteiro nas costas.

4
At

Aterramento

Aterrar um prompt é certificar-se de que ele está conectado à realidade da comunidade para o qual foi proposto. Requer uma habilidade de observação baseada em quatro eixos: tensões e temáticas, linguagem e vocabulário, contexto e momento e viabilidade e risco. Sem aterramento, o risco do prompt falhar é grande.

5
Po

Porosidade

Uma aposta de aprendizagem precisa conter espaços vazios para que cada pessoa dê vida à sua própria investigação dentro dela. Prompts humanos não ensinam: criam condições para as descobertas únicas dos participantes. Isso não é descuido, é design. E se alguém “alucinar” pelo caminho, melhor ainda.

6
CoH

Contornos Habilitadores

São as margens que delimitam a experiência do prompt. Assim como as regras do futebol, os contornos habilitadores não ditam o que vai acontecer, mas sem eles não há jogo. O contorno habilitador perfeito é aquele que evoca o tipo de descoberta desejada com o mínimo de restrição possível.

7
Fi

Finitude

Prompts têm início, meio e fim, e o fim é especificado desde o começo. A finitude é o que torna psicologicamente possível a aposta e confere memorabilidade à experiência. Prompts acabam: por isso as pessoas conseguem entrar. Todo prompt carrega em si a semente do próximo.

ECOSSISTEMA DE PROMPTS

Práticas avançadas para seguir apostando

Cadeia de prompts

Embora cada prompt seja completo em si mesmo, é possível sequenciá-los para amplificar seus efeitos. A cada novo encadeamento, o potencial de descoberta floresce e o nível de pertencimento se aprofunda.



Sistema de prompts

Qualquer coletividade pode cultivar um sistema de prompts como uma usina geradora de aprendizagem contínua. Uma vez instalado, ele retroalimenta a comunidade a partir das experiências únicas que gera.

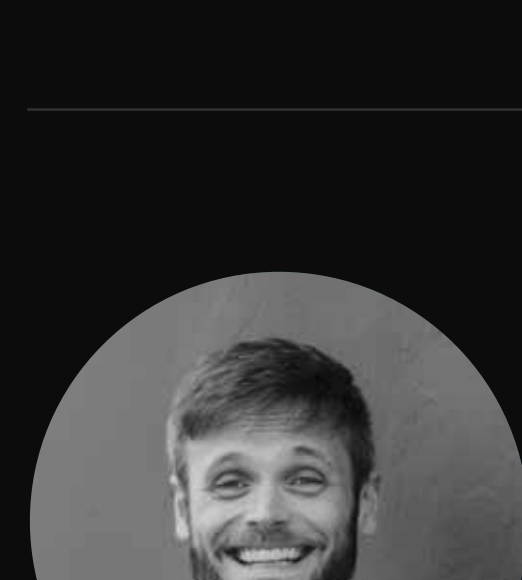


Biblioteca e calendário

Prompts podem ser catalogados, reutilizados e remixados por meio de bibliotecas. Os calendários, além de organizá-los no tempo, ajudam no ritmo e na visibilidade. Inserir um prompt no calendário já é uma aposta.



Metaprompt foi desenvolvido por Alex Bretas e está disponível sob uma licença *Creative Commons CC BY 4.0*.



Alex Bretas é escritor, pesquisador e palestrante especialista em aprendizagem autodirigida e ao longo da vida. Lidera a comunidade Nibs, onde a prática do Metaprompt segue viva.

www.alex Bretas.com

Documentação completa:

metaprompt.info

