

AI Training TOOLKIT

Versão em Português

ARTIFICIAL INTELLIGENCE FOR YOUTH WORK

Melhorar o trabalho com jovens através da IA

ai4youthwork.eu

Artificial Intelligence for Youth Work

Título do projeto	Parceria de cooperação no domínio da juventude cofinanciada pelo Programa Erasmus+ da União Europeia - Acordo de subvenção n.º 2023-2-IT03-KA220-YOU-000170929
Título do resultado	AI Training Toolkit
Número do produto	D5.2
Versão do produto	1.0
Data da versão	15/09/2025
Nível de divulgação	Público
Autores	Miriam LANZETTA; Angela MANGIULLO; Vasilis TSEKOURAS; Alexandros SKOUFIAS; Dimitra SOFIANOU; Jorge MACHADO; Marta LIMA; Nicoleta ACOMI; Mykyta CHERVINSKYI; Ovidiu ACOMI
Colaboradores	Dovile IMBRASAITE;
Palavras-chave	Trabalho com jovens, Inteligência Artificial, Competências em IA, Juventude
DOI	10.5281/zenodo.17091549

Aviso legal: Este projeto recebeu financiamento do Programa Erasmus+ da União Europeia ao abrigo do Acordo de Subvenção n.º 2023-2-IT03-KA220-YOU-000170929. As opiniões e pontos de vista expressos são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente os da União Europeia ou da autoridade que concede a subvenção. Nem a União Europeia nem a autoridade que concede a subvenção podem ser responsabilizadas por eles.



A reutilização deste documento é autorizada ao abrigo da licença Creative Commons Attribution-Noncommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.en>). Isto significa que é livre de copiar, partilhar, adaptar e utilizar o material para fins não comerciais, desde que indique a fonte, forneça um link para a licença e indique se foram feitas alterações.



Histórico do documento

Versão	Data	Autor(es)	Descrição
V0.1	28/08/2025	MACHADO Jorge, LIMA Marta	Primeiro rascunho interno. Esboço preliminar.
V0.2	05/09/2025	ACOMI Ovidiu, LANZETTA Miriam, TSEKOURAS Vasilis	Segundo rascunho interno. Primeira revisão integrando o conteúdo dos coautores e o feedback da revisão interna.
V1.0	15/09/2024	MACHADO Jorge, LIMA Marta, IMBRASAITÉ Dovile	Versão final. Revisão final e correções editoriais.



ÍNDICE

Resumo	4
1. Visão geral do projeto	5
2. Metodologia	7
3. Como utilizar este AI Training Toolkit	9
3.1 Estrutura dos planos de sessão	9
3.2 Acesso aos materiais de formação	10
4. Planos de sessão	11
4.1 When AI Gets Wrong	11
4.2 AI In Our Lives	14
4.3 Understanding AI Bias	17
4.4 How AI Learns and Responds	20
4.5 My Dream AI Assistant	23
4.6 Lost in Translation	26
4.7 Prompt me Right!	29
4.8 What Would You Trust AI With?	32
4.9 Design Your AI Ally	35
4.10 AI Prompt LAB	37
4.11 AI: Friends, Tool, or Trap?	39
4.12 AI: Fake or Fact?	41
4.13 Code Green: Youth, AI & the Planet	44
4.14 AI and my Future: Let's Talk about It!	47
4.15 The AI Sidekick: Be the HERO of Your Story	50
4.16 Ask & Reflect: Creating Safe Spaces for Ethical AI Dialogue	54
5. Conclusões	57

RESUMO

O **AI Training Toolkit** oferece recursos práticos para orientar os jovens na compreensão e utilização responsável da IA. Ele foi concebido para profissionais que trabalham com jovens e desejam desenvolver a alfabetização em IA, o pensamento crítico e a consciência sobre as tecnologias digitais.

O kit de formação oferece **três resultados principais**.

- Aumenta a sua capacidade de integrar a IA no trabalho com jovens.
- Fornece planos de workshops prontos a usar, focados na aprendizagem ativa.
- Apoiar a adoção ética e responsável da IA entre os jovens.

Encontrará **16 planos de sessão**. Cada plano inclui objetivos, etapas da atividade, instruções de preparação e implementação, materiais de formação e dicas para o debriefing. Os workshops são simples de realizar e adaptáveis a diferentes grupos e contextos.

O processo de conceção foi colaborativo. Os parceiros co-criaram cada plano para garantir a relevância para os técnicos de juventude em toda a Europa. O conteúdo reflete **necessidades reais, exemplos práticos e abordagens centradas nos jovens**.

O toolkit não é um livro teórico. É um recurso prático. Poderá escolher um plano, preparar-se rapidamente e realizar uma sessão com confiança.

Os jovens que participarem nestes workshops irão adquirir:

- Uma compreensão clara do que é a IA e como funciona.
- Consciência das oportunidades e riscos dos sistemas de IA.
- Competências para questionar, analisar e fazer escolhas responsáveis ao utilizar ferramentas de IA.

Este recurso equipa-o com ferramentas para preparar a próxima geração para um futuro digital moldado pela IA. **Apoia o seu papel na formação de cidadãos informados, responsáveis e ativos.**

1. VISÃO GERAL DO PROJETO

A **Inteligência Artificial para o Trabalho com Jovens (AI4YouthWork)** é uma parceria de cooperação no domínio da juventude cofinanciada pelo Erasmus+, o programa da União Europeia para apoiar a educação, a formação, a juventude e o desporto na Europa.

O projeto reúne quatro organizações de quatro países europeus:

 Lascò (coordenador) Empresa de inovação digital lasco.io	 TEAM4Excellence Organização sem fins lucrativos trainingclub.eu
 Kyttaro Enallaktikon Anazitiseon Neon Organização não governamental kean.gr	 Contextos Cooperativa social contextos.org.pt



OBJETIVOS

O projeto visa **contribuir para aumentar a capacidade dos jovens profissionais de aproveitar o potencial da IA para melhorar a qualidade, a atratividade e a eficácia do seu trabalho.**

Objetivos específicos:

- **Identificar as competências de que os profissionais que trabalham com jovens necessitam** para integrar a IA no seu trabalho.
- **Dotar os profissionais que trabalham com jovens** de recursos de formação e aprendizagem para adotarem soluções de IA fiáveis e promoverem a literacia em IA dos jovens.
- **Aumentar a sensibilização** dos profissionais que trabalham com jovens e dos próprios jovens para os benefícios e as limitações da adoção da inteligência artificial.



RESULTADOS PRINCIPAIS

1 **Quadro de Competências de IA para Profissionais que Trabalham com Jovens.**

Um **quadro** que identifica as **principais áreas de competência, conhecimentos, atitudes e competências** necessárias aos profissionais que trabalham com jovens para integrar eficazmente a inteligência artificial no seu trabalho e orientar os jovens na navegação por um futuro impulsionado pela IA.

2 **Catálogo digital de experiências de e-learning sobre IA.**

Um catálogo digital de **recursos educativos abertos** sobre inteligência artificial para técnicos de juventude em inglês, italiano, grego, português e romeno, concebido para promover cada uma das competências descritas no Quadro de Competências.

3 **AI Training Toolkit.**

Um **AI Training Toolkit** para técnicos de juventude, incluindo dois componentes principais:

(i) Um **mapa de soluções relevantes** e fiáveis **baseadas em IA** para o trabalho com jovens que cumprem os requisitos definidos nas *Orientações Éticas para uma IA Fiável*¹ pelo Grupo de Peritos de Alto Nível Europeu sobre IA (AI HLEG), o grupo de peritos independentes criado pela Comissão Europeia em junho de 2018;

(ii) Uma coleção de **planos de sessão** para promover a literacia em IA entre os jovens, incentivando o pensamento crítico e a utilização responsável da IA.



Saiba mais:
www.ai4youthwork.eu

¹ Grupo de Peritos de Alto Nível sobre Inteligência Artificial (2018). *Diretrizes éticas para uma IA confiável*. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/ethics-guidelines-trustworthy-ai>

2. METODOLOGIA

O desenvolvimento do **AI Training Toolkit** seguiu um processo colaborativo e estruturado, realizado entre abril e agosto de 2025. O foco foi a co-concepção de **16 planos de sessão centrados nos jovens** e a criação de materiais de formação de apoio. O processo teve como objetivo fornecer um recurso prático, consistente e acessível para os profissionais que trabalham com jovens.

Co-concepção de planos de sessão

O consórcio co-desenhou **16 planos de sessão**. Cada plano foi criado para desenvolver a literacia em IA entre os jovens, fortalecer o pensamento crítico e promover o uso responsável das tecnologias de IA. A educação não formal e as metodologias de aprendizagem ativa orientaram o design, garantindo que os workshops fossem envolventes, práticos e adaptáveis a diferentes contextos.

Divisão de responsabilidades

A produção dos planos para os workshops foi partilhada entre os parceiros para equilibrar as contribuições e garantir perspetivas diversificadas:

- A Contextos desenvolveu 4 planos.
- A TEAM4Excellence (T4E) desenvolveu 4 planos.
- A Lascò desenvolveu 4 planos.
- A Kyttaro Enallaktikon Anazitiseon Neon (KEAN) desenvolveu 4 planos.

Esta divisão permitiu que cada parceiro contribuísse com a sua experiência para o kit de ferramentas, mantendo um padrão comum.

Modelo e estrutura

Para garantir a coerência, a Contextos forneceu um modelo para todos os parceiros. O modelo incluía:

- Objetivos do workshop.
- Plano de atividades detalhado.

- Instruções para preparação e implementação.
- Recursos de formação e materiais didáticos.
- Dicas e diretrizes para o debriefing.

Esta estrutura garantiu que cada plano pudesse ser facilmente aplicado pelos técnicos de juventude.

Materiais de apoio

A par dos planos para os workshops, os parceiros produziram apresentações, modelos, fichas de trabalho e atividades de avaliação. Foram adicionados prompts para debriefing, a fim de ajudar os técnicos de juventude a orientar a reflexão com os participantes e a avaliar os resultados da aprendizagem.

Revisão por pares e publicação

Depois de elaborados os planos para os workshops, os parceiros revisaram o trabalho uns dos outros. Esse processo de revisão por pares melhorou a qualidade, alinhou as metodologias e criou uma voz consistente em toda a publicação. O kit de formação final reúne todos os 16 planos e os seus materiais de formação como um recurso único e coerente.

Tradução e acessibilidade

Para tornar o toolkit acessível em toda a Europa, o consórcio traduziu a publicação para todas as línguas dos parceiros. Esta etapa garantiu a utilização equitativa em diferentes contextos nacionais e aumentou o alcance do recurso.

Através desta metodologia, o **AI Training Toolkit** foi desenvolvido como um recurso prático e inclusivo. Ele fornece aos técnicos de juventude workshops e materiais de formação prontos a usar para reforçar a compreensão dos jovens sobre a IA, promovendo simultaneamente o pensamento crítico e a cidadania digital responsável.

Aviso legal: As ferramentas mencionadas neste **AI Training Toolkit** são apresentadas apenas para fins informativos e não devem ser interpretadas como recomendações dos autores. Recomendamos que avalie cada ferramenta de forma independente para determinar a sua adequação às suas necessidades específicas antes de a adotar.

3. COMO UTILIZAR ESTE AI TRAINING TOOLKIT

Este toolkit foi concebido para apoiar os profissionais que trabalham com jovens na realização de workshops envolventes, práticos e reflexivos sobre IA com os jovens. Ele fornece planos de sessão prontos a usar, materiais de formação e orientações para garantir que as atividades sejam fáceis de implementar em diferentes contextos e idiomas.

3.1 Estrutura dos planos de sessão

Cada plano de workshop segue uma estrutura clara e consistente, para que possa compreender rapidamente o seu objetivo e como o realizar:

	Objetivo principal	O objetivo geral do workshop
	Resultados de aprendizagem	O que se espera que os participantes adquiram em termos de conhecimentos, competências e atitudes.
	Duração	Duração recomendada da sessão.
	Formato	Opções de entrega (presencial, híbrida) e configuração recomendada
	Tamanho do grupo	O número de participantes para o qual o workshop foi concebido.
	Recursos e materiais	O que precisa de preparar antes da sessão (por exemplo, apresentação, projetor, canetas).
	Preparação	Passos práticos para organizar o workshop.
	Instruções	Orientação passo a passo sobre como conduzir as atividades, incluindo sugestões de horários, perguntas e dicas de facilitação.
	Avaliação e debriefing	Métodos para refletir e consolidar a aprendizagem
	Materiais de formação	Os ficheiros de apoio de que irá precisar (apresentações, folhetos, fichas de reflexão, etc.).
	Referências	Recursos externos para aprofundamento

Cada plano foi concebido para ser adaptável: pode encurtar, expandir ou modificar as atividades dependendo do tamanho do seu grupo, do tempo disponível ou do contexto.

3.2 Acesso aos materiais de formação

Cada workshop é acompanhado por **materiais de formação** (*apresentações, folhas de atividades, modelos de reflexão, etc.*), que estão disponíveis em <https://www.ai4youthwork.eu/en/training-materials/>

Em cada plano de sessão, verá uma referência ao nome do ficheiro, seguindo o formato: [Número do plano de sessão]_[Título do workshop]_[Título do material]. Por exemplo: *WPO1_When AI Gets It Wrong_Apresentação PT*

Na página web dedicada, encontrará links para cinco pastas - uma para cada idioma do projeto (*inglês, italiano, português, grego e romeno*). Dentro de cada pasta, todos os ficheiros têm nomes consistentes (*por exemplo, WPO1_When AI Gets It Wrong_Apresentação PT*) para facilitar a correspondência entre a referência no plano de sessão e o ficheiro correspondente na pasta.

4. PLANOS DE SESSÃO

4.1 When AI Gets Wrong



Objetivo principal

Ajudar os técnicos de juventude a orientar com confiança os jovens na identificação de conteúdos falsos, tendenciosos ou gerados por IA, promovendo simultaneamente o pensamento crítico e a utilização responsável das ferramentas de IA generativa.



Resultados de aprendizagem

Conhecimento

- Compreender como o conteúdo gerado por IA é produzido
- Reconhecer erros ou limitações típicas em conteúdos gerados por IA
- Compreender as questões éticas relacionadas com a desinformação gerada pela IA

Competências

- Avalie criticamente a precisão e credibilidade do conteúdo gerado por IA
- Identificar desinformação gerada por IA e praticar a responsabilidade digital

Atitudes

- Desenvolver uma mentalidade crítica em relação às informações digitais e ao conteúdo gerado pela IA
- Valorizar o uso ético de ferramentas de IA e a comunicação transparente
- Incentivar o uso responsável das ferramentas de IA nas práticas de envolvimento dos jovens



Duração

60 minutos



Formato

Presencial (recomendado), híbrido também possível



Tamanho do grupo

10 a 20 participantes



Recursos e materiais

- Apresentação
- Sala com projetor e tela (ou monitor grande), com espaço para trabalhos em pequenos grupos.
- Canetas, folhas de papel e fichas de reflexão



Preparação

- Abrir os slides da apresentação no ecrã
- Prepare perguntas para discussão nas folhas de reflexão



Instruções

1. Introdução - (10 min)

Comece por dar as boas-vindas aos participantes e apresentar o tema do workshop: compreender como o conteúdo gerado por IA pode, por vezes, ser enganador ou incorreto. Explique que a IA está a tornar-se cada vez mais comum nas ferramentas que os jovens utilizam diariamente, como chatbots ou geradores de conteúdo, mas nem sempre é precisa ou fiável. Enfatize que é importante desenvolver as competências de pensamento crítico necessárias para navegar de forma responsável nos espaços alimentados por IA.

Pergunte aos participantes se eles já foram enganados por uma imagem, texto ou postagem gerada por IA, ou se tiveram alguma experiência estranha ou surpreendente ao usar IA. Permita um ou dois exemplos curtos. Encerre a introdução com uma atividade para quebrar o gelo que conscientize sobre como pode ser difícil distinguir entre fato e ficção quando se trata de IA.

Passos:

- Exiba 5 conjuntos de imagens no ecrã (reais e geradas por IA que parecem reais).
- Pergunte: «Isto é real ou gerado por IA?»
- Revele as respostas e pergunte: «Por que você pensou isso?»

Dicas:

- Escolha exemplos relevantes para os jovens (por exemplo, redes sociais, celebridades, notícias).
- Torne a atividade divertida e um pouco confusa — isso comprova o argumento!

2: Correspondência de erros de IA (20 min)

Comece apresentando cinco tipos comuns de erros de IA usando exemplos simples:

- alucinação — a IA inventa informações falsas;
- preconceito — os resultados refletem estereótipos ou suposições injustas;
- imprecisão — as informações são factualmente incorretas;
- falta de contexto — a IA interpreta mal o tom, as nuances ou o significado;
- excesso de confiança — a IA dá uma resposta com certeza indevida.

Mostre estas categorias numa apresentação e explique brevemente cada uma delas com um pequeno exemplo. Em seguida, divida os participantes em dois grupos e mostre dois ou três exemplos reais de «erros» gerados pela IA. Cada grupo analisa os exemplos e trabalha em conjunto para decidir que tipo de erro da IA está representado em cada caso e porquê. Depois, analise os exemplos em conjunto e deixe cada grupo partilhar o seu raciocínio. Incentive a discussão para esclarecer qualquer confusão.

3: Ética da IA (20 min)

Diga aos participantes que muitas vezes não precisamos apenas identificar uma IA ruim — também precisamos decidir como responder quando ela é mal utilizada ou mal interpretada. Apresente 3 a 5 cenários curtos da vida real (por exemplo, desinformação nas redes sociais, onde notícias geradas por IA espalham alegações falsas, ou preconceito da IA em candidaturas a empregos, onde ferramentas de CV sugerem funções estereotipadas, ou questões de integridade académica, onde os alunos enviam ensaios gerados por IA sem compreender o conteúdo, etc.) em que os jovens podem enfrentar desafios com a IA (por exemplo, desinformação, preconceito ou uso académico inadequado).

Divida os participantes em 2-3 grupos e atribua um cenário a cada um.

Peça-lhes que escrevam as suas respostas às seguintes perguntas:

- O que está a acontecer aqui?
- O que fariam ao enfrentar tal situação?
- Como transformaria isto num momento de aprendizagem para os jovens?

Após 10 minutos, convide cada grupo a apresentar brevemente o seu cenário e solução. Conclua reforçando a mensagem principal: o seu papel é orientar a reflexão, garantir a segurança e promover o uso consciente e responsável da IA.



Avaliação e debriefing

Para encerrar a sessão, o facilitador convida os participantes a refletir sobre o que aprenderam e o quanto se sentem confiantes para aplicar o conteúdo do workshop à sua prática de trabalho com jovens.

Os participantes preencherão uma breve reflexão por escrito num cartão de feedback, respondendo a duas perguntas:

- O que aprendi hoje sobre como e por que a IA pode produzir conteúdo falso ou tendencioso?
- Qual é uma ação concreta que vou tomar para promover o uso responsável da IA na minha vida quotidiana?



Materiais de formação

[WPO1_When AI Gets It Wrong_Apresentação PT](#)



Referências

- Benson, M. (13 de fevereiro de 2024). *Quiz real ou IA: consegue distinguir a diferença?* Britannica Education. Recuperado em 9 de setembro de 2025, de <https://britannicaeducation.com/blog/quiz-real-or-ai/>
- Drapkin, A. (2 de setembro de 2025). *IA errada: os erros, falhas e alucinações da IA (2023 – 2025)*. Tech.co. Recuperado em 9 de setembro de 2025, de <https://tech.co/news/list-ai-failures-mistakes-errors>

4.2 AI In Our Lives



Objetivo principal

Ajudar os profissionais que trabalham com jovens a ganhar confiança para liderar reflexões sobre a presença generalizada da IA na vida quotidiana e equipá-los com estratégias para orientar os jovens na criação de conteúdo ético e responsável usando ferramentas de IA.



Resultados da aprendizagem

Conhecimento

- Compreender as formas comuns como a IA está integrada nas ferramentas e plataformas digitais diárias.
- Reconhecer as implicações da presença da IA nos dados pessoais, na privacidade e nos hábitos digitais.
- Identificar as principais considerações éticas ao utilizar a IA para a criação de conteúdos.

Competências

- Facilitar discussões abertas e críticas com os jovens sobre as suas interações diárias com a IA.
- Oriente os jovens na avaliação das implicações éticas do conteúdo gerado por IA e sua criação.
- Desenvolver competências práticas na utilização criativa de ferramentas de IA na criação de conteúdo entre os jovens.

Atitudes

- Promover uma mentalidade proativa, curiosa e crítica em relação ao papel da IA na vida pessoal e pública.
- Valorizar princípios éticos, transparência e práticas responsáveis na criação de conteúdo de IA.



Duração 60 minutos



Formato Presencial (recomendado), híbrido também possível



Tamanho do grupo 10 a 20 participantes



Recursos e materiais

- Slides de apresentação
- Sala com projetor e tela (ou monitor grande), com espaço para trabalhos em pequenos grupos.
- Canetas
- Folhas de papel grandes
- Acesso ao DALL-E ou ChatGPT



Preparação

- Abra os slides da apresentação no ecrã.
- Organize áreas para trabalhos em pequenos grupos.



Instruções

1. Introdução - (10 min)

Dê as boas-vindas aos participantes e apresente o tema do workshop: «A IA nas nossas vidas». Explique que a IA já não é apenas um conceito futurista; está profundamente integrada nas nossas experiências digitais diárias, muitas vezes sem que nos apercebamos. Enfatize que, além de apenas identificar os erros da IA, é crucial compreender a sua presença constante, o seu impacto e como utilizá-la de forma ponderada e responsável, especialmente ao criar conteúdo.

Pergunte-lhes:

- Onde acham que a IA já está presente na vossa vida diária?
- Como é que os jovens podem estar a interagir com a IA sem sequer se aperceberem disso? (por exemplo, algoritmos de redes sociais, recomendações de streaming, assistentes inteligentes, texto preditivo, filtros de fotos, jogos online).

Permita alguns exemplos breves e observações dos participantes.

2: Atividade: criação de conteúdo com IA (20 min)

Comece apresentando várias ferramentas gratuitas e acessíveis de criação de conteúdo com IA comumente usadas pelos jovens. Explique brevemente como essas ferramentas podem ser usadas para gerar texto, imagens ou conteúdo multimédia e destaque seus usos práticos em contextos juvenis (por exemplo, trabalhos escolares, narrativas, redes sociais, apresentações).

Divida os participantes em 2 a 3 pequenos grupos. Cada grupo seleciona uma ferramenta de IA para criar texto ou imagem (DALL-E ou ChatGPT) e cria um pequeno conteúdo usando um prompt escrito por eles próprios. Pode ser um conto, um cartaz, uma publicação nas redes sociais, uma imagem ou uma ideia para uma mini campanha. Incentive a criatividade, mas peça também aos grupos que considerem e discutam as implicações éticas do que estão a criar. Se necessário, sugira ideias ou tópicos para prompts (por exemplo, bem-estar digital, consciência ambiental).

Facilite uma breve sessão de partilha onde os grupos possam apresentar as suas criações e refletir sobre:

- Como a ferramenta funcionou
- Que desafios ou preocupações eles notaram
- Como orientariam um jovem a usar essa ferramenta



Avaliação e debriefing

Resuma brevemente os pontos principais: a IA está profundamente enraizada nas nossas vidas e, como jovens, não devemos apenas consumir conteúdo gerado por IA, mas também criá-lo com IA de forma responsável e ética.

Convide os participantes a fazer uma breve reflexão por escrito usando as seguintes perguntas de discussão:

- De que forma vejo agora a IA a desempenhar um papel na minha vida quotidiana que não tinha considerado antes?
- Qual é uma consideração ética que eu levantaria ao discutir a criação de conteúdo de IA com jovens?



Materiais de formação

[WP02 AI In Our Lives Apresentação PT](#)



Referências

- Blend. (23 de dezembro de 2024). *As 12 melhores ferramentas de IA para usar na criação de conteúdo*. Recuperado em 9 de setembro de 2025, de <https://www.getblend.com/blog/10-best-ai-tools-to-use-for-content-creation/>

4.3 Understanding AI Bias



Objetivo principal

Ajudar os profissionais que trabalham com jovens a compreender como os sistemas de IA tomam decisões, refletir sobre onde reside a responsabilidade quando algo corre mal e apoiar os jovens a pensar criticamente sobre justiça, preconceito e responsabilidade em ambientes alimentados por IA.



Resultados da aprendizagem

Conhecimento

- Compreender modelos simplificados de como a IA «decide» (por exemplo, palavras-chave, reconhecimento de padrões, pontuação)
- Identificar tipos de erros e preconceitos que ocorrem na tomada de decisões da IA
- Saber quem são os principais intervenientes nos sistemas alimentados por IA (desenvolvedores, plataformas, utilizadores, moderadores)

Competências

- Facilitar discussões críticas com os jovens sobre responsabilidade e justiça na IA
- Explicar como e por que os sistemas de IA podem produzir resultados falsos, tendenciosos ou prejudiciais
- Orientar os jovens a refletir sobre o seu papel e direitos ao interagir com sistemas de IA

Atitudes

- Promover a justiça e a responsabilidade partilhada no uso da IA
- Incentivar a transparência e o ceticismo em relação às decisões baseadas em IA
- Apoiar a capacidade dos jovens de questionar e responder a resultados automatizados



Duração 60 minutos



Formato Presencial (recomendado), híbrido também possível



Tamanho do grupo 10 a 20 participantes



Recursos e materiais

- Slides da apresentação
- Quadro branco ou flipchart para respostas partilhadas
- Sala com projetor e tela (ou monitor grande), com espaço para trabalhos em pequenos grupos.
- Cópias impressas para o jogo de correspondência



Preparação

- Abra os slides da apresentação no ecrã
- Prepare perguntas para discussão nas folhas de reflexão



Instruções

1. Introdução - (5-7 min)

Comece o workshop perguntando aos participantes quem eles acham que é responsável quando a IA toma uma decisão – como remover uma publicação, sinalizar um aluno ou recomendar conteúdo. Explique que a IA está cada vez mais envolvida nas decisões diárias que afetam os jovens, mas que esses sistemas muitas vezes carecem de contexto e podem refletir preconceitos ocultos dos seus dados ou design. Este workshop explorará como as decisões da IA são tomadas, onde as coisas podem dar errado e como os profissionais que trabalham com jovens podem ajudá-los a responder de forma ponderada e crítica.

2: Atividade 1: Combine o cérebro da IA (20 min)

O objetivo é ajudar os participantes a compreender as formas simplificadas como a IA «pensa» e os tipos de lógica por trás das decisões automatizadas comuns. Comece por apresentar brevemente os cinco tipos de lógica de decisão da IA:

- Correspondência de padrões
- Desencadeamento por palavra-chave
- Sistema de pontuação
- Nível de confiança
- Viés dos dados de treino

Em seguida, divida os participantes em dois pequenos grupos e dê a cada grupo cinco cartões de caso. Cada grupo discute os exemplos e «combina» cada cartão com um dos tipos de cérebro de IA, semelhante a um jogo de correspondência. Incentive os grupos a pensar nisso como um quebra-cabeças – a tarefa deles é conectar o caso com a lógica de decisão correta. Após 10 a 12 minutos, reagrupe e revise as combinações juntos, incentivando a discussão sobre o raciocínio e as possíveis implicações de cada tipo de decisão.

3: Atividade 2: Jogo do Detetor de Preconceitos (20 min)

O objetivo é mostrar como os sistemas de IA podem produzir resultados tendenciosos devido a dados falhos, suposições limitadas ou pontos cegos culturais. Divida os participantes em 2 grupos, cada grupo recebe dois exemplos de casos de IA e um papel para escrever. Para cada caso, eles discutem e identificam o tipo de preconceito envolvido, consideram quem pode ser prejudicado ou excluído pelo sistema e propõem uma ação para três funções: um programador (para melhorar o sistema), um assistente social (para apoiar o jovem afetado) e a plataforma (para garantir o uso responsável). Depois de trabalhar nos casos, cada grupo apresenta um dos seus exemplos e soluções propostas ao grupo maior para discussão.



Avaliação e debriefing

Para encerrar o workshop, resuma brevemente as principais ideias: a IA toma decisões com base em padrões e dados limitados, o que pode levar a resultados tendenciosos ou injustos. A supervisão humana é essencial para garantir a justiça e a compreensão.

Convide os participantes a refletir sobre o que aprenderam e como podem aplicar isso na sua prática.

Questões para reflexão (verbais ou escritas):

- O que aprendi sobre como a IA toma decisões?
- O que diria a um jovem que foi prejudicado ou ficou confuso por um erro da IA?



Materiais de formação

[WPO3 AI Bias Apresentação](#)

[WPO3 AI Matching Cards PT](#)



Referências

- Bibliotecas da Universidade de Toronto. (s.d.). *Conjuntos de dados, preconceito e discriminação*. Recuperado em 9 de setembro de 2025, de <https://guides.library.utoronto.ca/c.php?g=735513&p=5297043>
- Universidade Chapman. (s.d.). *Preconceito na IA*. Recuperado em 9 de setembro de 2025, de <https://www.chapman.edu/ai/bias-in-ai.aspx>
- Tiku, N., Schaul, K., & Chen, S. Y. (1 de novembro de 2023). *É assim que os geradores de imagens de IA veem o mundo: estereótipos revelados em imagens geradas por IA*. The Washington Post. Obtido em 9 de setembro de 2025, de <https://www.washingtonpost.com/technology/interactive/2023/ai-generated-images-bias-racism-sexism-stereotypes/>
- iSuperSmart. (6 de março de 2025). *O preconceito oculto da IA: como as máquinas refletem as nossas falhas e o que podemos fazer a respeito*. Recuperado em 9 de setembro de 2025, de <https://www.aisupersmart.com/the-hidden-bias-of-ai-how-machines-reflect-our-flaws-and-what-we-can-do-about-it/>
- Elevatus. (19 de junho de 2023). *Minimizando os efeitos do preconceito na contratação por IA: um guia prático*. Recuperado em 9 de setembro de 2025, de <https://www.elevatus.io/blog/ai-hiring-bias/>

4.4 How AI Learns and Responds



Objetivo principal

Apoiar os profissionais que trabalham com jovens na compreensão dos processos fundamentais por trás da aprendizagem da IA e da engenharia de prompts, permitindo-lhes introduzir conhecimentos técnicos sobre IA aos jovens de forma acessível e prática.



Resultados da aprendizagem

Conhecimento

- Compreender o processo básico de como a IA é treinada (aprendizagem supervisionada e por reforço)
- Reconhecer como os sistemas de IA fazem previsões e como os prompts influenciam os resultados
- Identificar riscos e limitações no comportamento do modelo de IA e na interação do utilizador

Competências

- Orientar os jovens no teste e no aperfeiçoamento dos resultados das ferramentas de IA por meio da engenharia de prompts
- Facilitar atividades em grupo que simulam os processos de tomada de decisão e aprendizagem da IA
- Apoiar discussões críticas sobre como a IA responde, melhora ou falha em várias tarefas

Atitudes

- Desenvolver curiosidade e confiança em torno de conceitos técnicos de IA
- Incentivar os jovens a experimentar e questionar os sistemas de IA
- Valorizar a clareza, a justiça e a inclusão na forma como os sistemas de IA são treinados e utilizados



Duração 60 minutos



Formato Presencial (recomendado) ou híbrido



Tamanho do grupo 10 a 20 participantes



Recursos e materiais

- Baralhos de cartas impressos com o processo de formação (tanto para aprendizagem supervisionada como para reforço)
- Smartphones com acesso ao ChatGPT ou Google Gemini (versão gratuita)
- Papel, canetas, flipcharts
- Sala com projetor e tela, mesas para grupos e slides sobre noções básicas de aprendizagem em IA e estrutura de prompts.



Preparação

- Prepare dois conjuntos de fluxos de formação com títulos e descrições das etapas (embaralhe para classificação em grupo)

- Certifique-se de que o ChatGPT (ou ferramentas semelhantes) esteja disponível para a atividade de prompts
- Carregue a apresentação de slides que introduz: aprendizagem supervisionada vs. aprendizagem por reforço, estruturas de prompts



Instruções

1. Introdução (10 min)

Apresente brevemente como a IA «aprende» reconhecendo padrões e respondendo às instruções do utilizador (prompts). Esclareça que não há «pensamento» – a IA apenas reage aos dados e ao contexto em que foi treinada. O workshop explorará dois processos fundamentais: como a IA é treinada e como comunicamos com ela.

2: Atividade 1: Como a IA aprende (20 min)

O objetivo da atividade é visualizar a lógica real e as limitações do treinamento da IA. Divida os participantes em 2 grupos (slide nº 5). Cada grupo recebe um baralho de cartas embaralhadas que representa um processo de treinamento:

- Grupo A: Aprendizagem supervisionada (por exemplo, reconhecimento de imagens de cães)
- Grupo B: Aprendizagem por reforço (por exemplo, IA de jogo simples)

Cada conjunto de cartas contém um título de etapa (por exemplo, «Rotular dados») e uma definição. Os grupos devem combinar os títulos com as definições e organizá-los na ordem correta.

Depois de organizar as cartas, cada grupo apresenta a sua sequência aos outros. O facilitador pergunta:

- Por que colocaram as etapas nesta ordem?
- O que a IA está a «aprender» em cada etapa?
- Onde podem surgir erros ou preconceitos neste processo?

Conclua destacando como o processo de aprendizagem supervisionada difere da aprendizagem por reforço e onde cada um deles pode falhar.

3: Atividade 2: Batalha de prompts (20 min)

O objetivo da atividade é mostrar como a linguagem molda a saída da IA – e como melhorá-la. Apresente os elementos principais do prompt: função, tarefa, tom, formato. Divida os participantes em 2 grupos. Dê a eles uma tarefa voltada para os jovens, por exemplo, “Crie uma publicação para uma campanha de hábitos digitais saudáveis”. Cada grupo escreve um prompt forte, insere-o no ChatGPT e coleta os resultados. Os participantes são incentivados a reescrever ou refinar o prompt várias vezes até ficarem satisfeitos com o resultado final.

Após a conclusão, os grupos apresentam os seus resultados e, em seguida, refletem:

- O que funcionou bem?
- O que poderia ser melhorado?
- Qual resultado pareceu mais útil ou relevante?

Conclua sugerindo como os participantes poderiam estruturar prompts melhores.



Avaliação e debriefing

Para encerrar o workshop, resuma brevemente as principais ideias:

A IA aprende com os dados, não com a compreensão — e as suas respostas são moldadas pela forma como comunicamos com ela. Com a orientação certa, os jovens podem assumir mais controlo sobre as suas interações com a IA, compreendendo como ela é construída e como «conversar» com ela de forma eficaz.

Convide os participantes a refletir sobre o que aprenderam e como podem aplicar isso no trabalho com jovens.

Questões para reflexão:

- O que aprendi sobre como a IA aprende ou responde aos inputs?
- Como posso ajudar um jovem a melhorar a forma como usa ferramentas de IA como o ChatGPT?



Materiais de formação

[WP04_How AI Learns and Responds_Apresentação PT](#)

[WP04_Supervised Learning Card Set PT](#)



Referências

- Belcic, I., & Stryker, C. (28 de dezembro de 2024). *O que é aprendizagem supervisionada?* IBM. Recuperado em 9 de setembro de 2025, de <https://www.ibm.com/think/topics/supervised-learning>
- Schulhoff, S. (23 de outubro de 2024). *Guia de engenharia de prompts: introdução*. *Learn Prompting*. Recuperado em 9 de setembro de 2025, de <https://learnprompting.org/docs/introduction>
- Amazon Web Services. (s.d.). *O que é aprendizagem por reforço?* Recuperado em 9 de setembro de 2025, de <https://aws.amazon.com/what-is/reinforcement-learning/>

4.5 My Dream AI Assistant



Objetivo principal

Ajudar jovens estudantes a explorar e experimentar como a Inteligência Artificial pode apoiar e desafiar a colaboração humana, envolvendo-os na aprendizagem ativa usando ferramentas como o Gemini.



Resultados da aprendizagem

- Definir o que é um assistente de IA e como ele pode apoiar o trabalho em equipa
- Identificar ferramentas de colaboração de IA comumente utilizadas
- Avaliar criticamente os resultados gerados pela IA, identificando pontos fortes e limitações
- Refletir sobre quando e como é apropriado usar a IA de forma responsável num grupo de trabalho



Duração 60 minutos + 5 minutos para resumir as ideias



Formato Online ou presencial



Tamanho do grupo 15 participantes



Recursos e materiais

- Computador portátil e acesso à Internet para cada participante ou grupo.
- Projetor ou ecrã grande.
- Conta Gemini para os facilitadores e participantes
- Modelo de quadro de brainstorming do Canva.



Preparação

Configuração online:

- Salas de descanso
- Cada grupo deve receber um quadro de brainstorming do Canva

Configuração presencial:

- Mesas para trabalho em pequenos grupos
- Opcional: Marcadores ou recursos visuais para estimular a criatividade



Instruções

Introdução, atividade para quebrar o gelo (15 min)

Imaginação ativa dos participantes, fazendo três perguntas orientadoras, permitindo que eles partilhem ideias sobre a colaboração com IA.

- Dê um nome ao seu assistente de IA

- O que o assistente de IA pode fazer?
- Como ele ajuda na colaboração?

Cada participante partilhará a sua opinião por no máximo 1 minuto. O facilitador pode oferecer o seu apoio, anotando as ideias dos participantes num quadro. Conclua a atividade de quebra de gelo com perguntas abertas como:

«Confiaria no seu assistente de IA numa equipa?»
“Como ele poderia ajudar ou prejudicar o trabalho em equipa?”

Como a IA funciona em equipas (20 min)

Nesta fase, os facilitadores ajudam os alunos a construir uma compreensão básica da IA.

Encontre e apresente exemplos de ferramentas de IA utilizadas em colaboração (por exemplo, Slack, Miro, Google Workspace & Gemini, Microsoft Teams). Utilize recursos visuais e histórias com as quais os participantes se identifiquem e, em seguida, pergunte ao grupo:

«Quais já usaram? O que funcionou? O que não funcionou?»

Provoca a reflexão perguntando:

- Confiaria na IA para organizar o seu trabalho em equipa?
- O que os humanos ainda devem fazer sem a IA?
- Como podemos garantir que a IA seja usada de forma responsável?

Cocriação com IA (40 min)

Explique ao grupo que eles trabalharão juntos para organizar e refinar as suas ideias da sessão de brainstorming anterior usando o Google Gemini, um assistente de IA que ajuda a agrupar e resumir o conteúdo.

Divida ou deixe que eles se organizem em pequenos grupos.

Os participantes já devem ter as suas ideias iniciais reunidas, seja visualmente no Canva, seja por escrito em papel ou em notas adesivas.

Cada grupo trabalhará em conjunto usando um dispositivo partilhado com acesso ao Gemini.

Cada membro do grupo contribui com 1-2 ideias para a lista. Juntos, eles preparam uma lista completa de ideias para alimentar o Gemini.

Organize:

Peça aos grupos para copiarem a sua lista de ideias para o Gemini com esta instrução:

“Organize esta lista de ideias em 3 ou 4 grupos temáticos e dê um nome a cada grupo”

Assim que o Gemini responder com os grupos e nomes, o grupo:

- Revê os agrupamentos
- Reescreve a lista em papel ou no Canva para refletir a estrutura dos clusters
- Renomeia os clusters conforme necessário

Resuma:

Para cada grupo, o grupo cola os itens de volta no Gemini e solicita:

«Resuma estas ideias em 1-2 frases.»

Eles escrevem ou colam cada resumo ao lado dos títulos dos clusters.

Refleta: «O resumo correspondeu ao que pretendíamos?»

No final da atividade, deixe o grupo debater e modificar os clusters, se necessário, lembrando-os de que “A IA ajuda, mas a decisão final é sua.”

Conclusão e reflexão (5 min)

Discuta:

«O Gemini foi útil ou confuso?»

«A IA ajudou-vos a chegar a um acordo mais rapidamente ou vocês precisaram de reformular as sugestões dela?»

“Você confiaria na IA para organizar seus trabalhos escolares ou projetos em equipe?”



Avaliação e debriefing

No final do workshop, o facilitador envolverá os participantes num debriefing guiado para consolidar a aprendizagem, incentivar reflexões e avaliar a eficácia da sessão.

O facilitador conduzirá uma breve discussão aberta usando perguntas de reflexão direcionadas, incentivando os participantes a expressarem o que aprenderam e as suas perspetivas. Estas podem incluir:

- “O que o surpreendeu ao usar a IA hoje?”
- “Em que é que a IA o ajudou a melhorar no seu grupo?”
- “Você confiaria na IA em um ambiente real de trabalho em equipa? Por que sim ou por que não?”

Este diálogo em grupo incentiva a metacognição e ajuda o facilitador a avaliar o quanto os participantes compreenderam os conceitos-chave (por exemplo, uso responsável da IA, dinâmica de colaboração).



Materiais de formação

[WPO5_Brainstorming Board PT](#)

[WPO5_Collaborating Using AI Handout PT](#)



Referências

- Humboldt Institute for Internet and Society (HIIG). (17 de julho de 2024). *IA sob supervisão: precisamos de “humanos no circuito”?* Recuperado em 9 de setembro de 2025, de <https://www.hiig.de/en/ai-under-supervision-human-in-the-loop/>
- Sands, M. (19 de novembro de 2024). *Relatório de colaboração em IA: «Usar» IA não é suficiente.* Atlassian. Recuperado em 9 de setembro de 2025, de <https://www.atlassian.com/blog/productivity/ai-collaboration-report>

4.6 Lost in Translation



Objetivo principal

Ajudar os jovens a explorar como as ferramentas de IA podem apoiar uma comunicação inclusiva, multilingue e acessível em tempo real, e refletir sobre o seu impacto e limites.



Resultados de aprendizagem

- Reconhecer como a IA apoia a comunicação entre idiomas
- Identificar ferramentas que permitem a tradução, transcrição e conversão de voz em texto em tempo real
- Refletir criticamente sobre a inclusividade e as limitações da comunicação impulsionada pela IA
- Experimentar ferramentas que ajudam a superar barreiras linguísticas ou de acessibilidade.
- Desenvolver a consciência sobre práticas inclusivas na comunicação digital



Duração 2,5 horas



Formato Presencial



Tamanho do grupo 15 participantes



Recursos e materiais

Para o facilitador:

- Um computador portátil com ligação à Internet
- Projetor ou ecrã grande para visualização em grupo
- Altifalantes ou sistema de áudio (para reproduzir videoclipes)
- Flipchart ou quadro branco + marcadores (para reflexões ou notas)
- Folhetos impressos ou acesso a recursos digitais (opcional)

Para os participantes (uso individual ou em grupo):

- Dispositivos com acesso à Internet (computador portátil, tablet ou smartphone)
- Acesso a ferramentas de IA (a maioria é gratuita ou tem versões freemium)



Preparação

Teste todas as ferramentas de IA nos dispositivos a serem utilizados:

- Verifique a compatibilidade com navegadores e tipos de dispositivos.
- Certifique-se de que as ferramentas não exigem contas pagas para funções básicas.

Prepare a sala:

- Organize mesas para pequenos grupos.
- Certifique-se de que o som seja audível para todos.

- Forneça espaço para reflexão ou feedback visual (quadro branco, post-its, etc.).



Instruções

Atividade para quebrar o gelo (15 min)

O facilitador mostra traduções engraçadas ou surpreendentes. Em pares, os participantes tentam adivinhar a mensagem original.

Promova uma breve discussão:

- Por que é que as coisas se perdem na tradução?
- Já usou IA para compreender outra pessoa?

IA e comunicação inclusiva (20 min)

O facilitador mostra alguns exemplos de como a IA ajuda na

1. Tradução em tempo real
2. ferramentas de conversão de texto em fala e acessibilidade.

Em seguida, pergunte ao grupo

- Onde essas ferramentas poderiam ser úteis na sua vida ou na sua comunidade?
- Quem mais se beneficia com elas?

Desafio multilingue com ferramentas de IA (40 min)

O facilitador divide os participantes em grupos menores. Cada grupo recebe uma pequena tarefa:

1. Traduzir um pequeno diálogo para três idiomas usando ferramentas de IA
2. Usar a conversão de voz em texto para transcrever uma mensagem falada
3. Usar a conversão de texto em voz para «ler em voz alta» o resultado da IA

Para completar a tarefa, os facilitadores podem escolher ou criar um diálogo curto e divertido (4-6 linhas) ou usar este vídeo pré-selecionado: [GPT | Curta-metragem de comédia de IA \(feito sem IA\)](#)

Isto é inclusivo? (20 min)

Cada grupo responde:

- Quem pode ser excluído por esta ferramenta?
- Os sotaques, dialetos ou diferenças de fala são compreendidos?
- A tradução é inclusiva (por exemplo, neutra em termos de género)?
- Todos podem aceder ou usar a ferramenta facilmente?

Cada grupo partilha uma ideia com a turma.

Carta de comunicação inclusiva (30 min)

Crie um cartaz ou um documento digital com dicas e princípios gerados pelo grupo

Como devemos usar a IA para tornar a comunicação mais inclusiva?

Os facilitadores podem sugerir estas perguntas:

- Verifique sempre as traduções quando...
- Inclua legendas para...
- Evite ferramentas que...
- Certifique-se de que todos no grupo possam...



Avaliação e debriefing

No final do workshop, o facilitador conduzirá uma sessão de balanço estruturada e recolherá feedback dos participantes para refletir sobre a experiência e avaliar os resultados da aprendizagem. Esta fase serve tanto como um momento de autorreflexão para os participantes quanto como uma ferramenta de avaliação para os facilitadores melhorarem as sessões futuras.

O facilitador convida os participantes a refletirem sobre a sessão usando perguntas abertas:

- O que aprendeu hoje sobre a comunicação com a IA?
- O que o surpreendeu ou impressionou nas ferramentas que experimentou?
- Quando as ferramentas funcionaram bem — e quando falharam?
- Confiaria na IA para ajudá-lo em conversas ou projetos reais? Porquê ou por que não?
- O que os humanos ainda podem fazer melhor do que a IA na comunicação?

Esta conversa permite que os participantes processem a sua experiência, e o facilitador pode observar o quanto os participantes se envolveram com os objetivos do workshop (por exemplo, pensamento crítico, literacia em IA, consciência da inclusão).



Materiais de formação

[GPT | AI Comedy Short Film \(Made with No AI\)](#)

[WPO6. Communicating With AI. Apresentação PT](#)



Referências

- Press, G. (28 de julho de 2023). *Demonstrando por que a IA não consegue fazer traduções de alta qualidade*. Forbes. Recuperado em 9 de setembro de 2025, de <https://www.forbes.com/sites/gilpress/2023/07/28/demonstrating-why-ai-cant-do-high-quality-translation/>
- Bored Panda. (15 de julho de 2025). *139 falhas de tradução que vão fazer você rolar no chão de tanto rir*. Recuperado em 9 de setembro de 2025, de <https://www.boredpanda.com/translation-fails/>

4.7 Prompt me Right!



Objetivo principal

Capacitar os jovens com as competências necessárias para elaborar prompts eficazes para ferramentas de IA.



Resultados da aprendizagem

- Compreender o que é a engenharia de prompts e por que ela é importante.
- Identificar os componentes-chave de prompts eficazes
- Aplicar estratégias de prompts a diferentes ferramentas de IA
- Utilizar técnicas de prompt, tais como atribuição de funções, instruções passo a passo e exemplos para refinar os resultados
- Avaliar e refinar o conteúdo gerado pela IA com base no contexto, clareza e precisão



Duração 2 horas



Formato Presencial



Tamanho do grupo 16 participantes



Recursos e materiais

Para o facilitador:

- Um computador portátil com ligação à Internet
- Projetor ou ecrã grande
- Cronómetro ou dispositivo para controlar o tempo
- Ferramentas de IA disponíveis para demonstração
- Folha de dicas (1 por participante ou acesso digital)
- Formulário de avaliação e reflexão (digital ou em papel)
- Cartões de tarefas em grupo (opcional: com ideias para desafios)
- Quadro flipchart, quadro branco

Para os participantes (uso individual ou em grupo):

- Dispositivos com acesso à Internet (computador portátil, tablet ou smartphone)
- Acesso a ferramentas de IA (a maioria é gratuita ou tem versões freemium)

Certifique-se de que todos os participantes tenham acesso a pelo menos um destes:

- ChatGPT
- Bing Chat (Copilot)
- Canva Magic Write (se estiver prevista a criação de conteúdo visual)
- Notion AI (se disponível)

Certifique-se de que estas ferramentas:

- Acessíveis nos dispositivos utilizados (navegador/dispositivo móvel)
- Testadas antecipadamente com exemplos de prompts

- Utilizadas em conformidade com a política da sua escola/organização



Preparação

Teste todas as ferramentas de IA nos dispositivos a serem utilizados:

- Verifique a compatibilidade com navegadores e tipos de dispositivos.
- Certifique-se de que as ferramentas não exigem contas pagas para funções básicas.

Prepare a sala:

- Organize mesas para pequenos grupos.
- Forneça espaço para reflexão ou feedback visual (quadro branco, post-its, etc.).



Instruções

Atividade para quebrar o gelo (15 min)

Peça a todos os participantes para abrirem o Chat GPT (ou outra ferramenta de IA) nos seus dispositivos.

Dê a todos os participantes a mesma sugestão vaga:

«Escreva sobre cães»

Deixe-os enviar e observe o resultado.

Dê uma segunda sugestão mais específica:

«Você é um veterinário a escrever uma publicação num blogue para jovens donos de animais de estimação. Escreva 5 dicas de segurança sobre ter um cão»

Os participantes comparam os resultados e perguntam:

- Qual é mais clara?
- Qual é mais útil?
- Qual parece mais com um ser humano real a escrever para um público?

Introdução à engenharia de prompts (20 min)

O facilitador apresenta a apresentação de slides explicando a engenharia de prompts e pede aos participantes que tomem notas.

Laboratório de prompts (20 min)

Divida os participantes em pequenos grupos e dê a cada grupo uma tarefa relacionada ao seu contexto (escolha com base na idade e no interesse).

Exemplos de prompts:

- Crie uma legenda para as redes sociais sobre reciclagem para adolescentes.
- Escreva um resumo da lição sobre as alterações climáticas para uma criança de 10 anos.
- Crie uma lista de verificação para organizar um evento comunitário

Cada grupo escreve uma sugestão inicial e envia-a para o ChatGPT (ou similar).

Em seguida, refinar a sugestão usando os padrões apresentados anteriormente.

No final desta atividade, os grupos comparam os resultados iniciais com os resultados melhorados e refletem sobre as diferenças.

Batalha de remixes de prompts (30 min)

Nesta atividade, os alunos colaboram na criação da sugestão mais eficaz, clara ou criativa.

O facilitador apresenta um prompt comum para todos, por exemplo:

“Descreva como as redes sociais afetam os jovens.”

Cada grupo deve:

- Reformular a pergunta para melhorar a clareza, especificidade e inclusividade.
- Enviar a sua nova versão e gerar um resultado
- Escolher os seus melhores resultados.

No final, os grupos apresentam a sua sugestão melhorada e o resultado gerado pela IA a todo o grupo.

Reflexão e partilha (30 min)

Para consolidar a aprendizagem e destacar as principais ideias, o facilitador pede ao grupo que reflita:

- O que tornou o seu prompt mais forte?
- Que padrões ou estratégias ajudaram?
- A IA alguma vez o surpreendeu ou confundiu?
- Como ensinaria outra pessoa a escrever um bom prompt?



Avaliação e debriefing

Para ajudar os participantes a refletir sobre o que aprenderam, expressar o quanto se sentem confiantes ao usar ferramentas de IA para criação de conteúdo e fornecer feedback valioso aos facilitadores sobre a sua experiência. O facilitador convida os participantes a partilhar algumas reflexões finais em voz alta ou em pequenos grupos, usando prompts simples, como:

- «O que aprendeu hoje que não sabia antes?»
- “Qual foi a parte mais surpreendente ou divertida de trabalhar com IA?”
- “Como explicaria a engenharia de prompts a um amigo?”
- «Onde você se vê usando o que aprendeu — na escola, no trabalho ou nos seus projetos?»

Pode fazer isso usando:

- Um círculo de conversação ou partilha em estilo popcorn
- Notas adesivas



Materiais de formação

[WP07 Template Cheat Sheet PT](#)



Referências

- Amazon Web Services. (s.d.). *O que é engenharia de prompts?* Recuperado em 9 de setembro de 2025, de <https://aws.amazon.com/what-is/prompt-engineering/>
- Harvard University Information Technology (HUIT). (30 de agosto de 2023). Introdução aos prompts para ferramentas de IA generativa baseadas em texto. Recuperado em 9 de setembro de 2025, de <https://www.huit.harvard.edu/news/ai-prompts>

4.8 What Would You Trust AI With?



Objetivo principal

Ajudar os jovens a descobrir ferramentas de IA que auxiliam na organização diária, no planeamento e na produtividade pessoal; refletir sobre como a IA pode ajudá-los a gerenciar melhor o seu tempo e as suas tarefas.



Resultados de aprendizagem

- Compreender como a IA pode apoiar o planeamento e a organização pessoal, sugerindo horários, priorizando tarefas e oferecendo lembretes
- Aplicar estratégias de sugestão para criar planos ou listas de verificação gerados pela IA
- Refletir sobre quando a IA é útil e quando não é.



Duração 2 horas



Formato Presencial



Tamanho do grupo 20 participantes



Recursos e materiais

- Acesso à Internet para todos os participantes (configuração Wi-Fi)
- Dispositivos (computadores portáteis, tablets ou smartphones) com acesso ao ChatGPT ou Gemini
- Projetor e tela para mostrar demonstrações ou exemplos
- Cópias impressas da ficha de trabalho - Caos ou controlo?
- Flipchart ou quadro branco com marcadores (para reflexões em grupo ou brainstorms)
- Disposição dos lugares em círculo para reflexão final



Preparação

Antes do workshop, o facilitador deve:

- Testar o acesso ao ChatGPT e ao Google Gemini em todos os dispositivos.
- Garantir que os participantes tenham contas (ou acesso a dispositivos partilhados).
- Imprimir ou partilhar a ficha de trabalho - Caos ou Controlo
- Organizar a sala para facilitar o trabalho em pequenos grupos e a reflexão.



Instruções

Atividade para quebrar o gelo (15 min)

Nesta atividade, os facilitadores ajudarão os participantes a identificar as diferentes atividades, responsabilidades e tarefas que gerem nas suas vidas diárias.

Os animadores juvenis pedem aos participantes que desenhem um prato numa folha de papel e o preencham com coisas que «ocupam espaço nas suas vidas» (por exemplo, escola, desporto, jogos, tarefas familiares, vida social, passatempos).

Em pares ou pequenos grupos, eles partilham:

- O que é mais stressante?
- Em que gostariam de ter ajuda?

Os facilitadores podem estimular a discussão perguntando:

«O que torna difícil manter-se organizado ou equilibrado?»

IA como o teu assistente de planeamento pessoal (20 min)

Os facilitadores apresentam aos participantes como as ferramentas de IA podem ajudar na organização e na produtividade.

Apresenta uma definição simples para os jovens alunos

“A IA é um assistente inteligente que aprende padrões e faz sugestões”

Em seguida, mostre como a IA transforma uma lista de tarefas desorganizada numa lista de tarefas organizada ou num plano de estudos.

Apresente a atividade dizendo: «Digamos que eu tenho um dia super agitado pela frente e me sinto sobrecarregado. Vou pedir ao ChatGPT/Gemini para me ajudar a organizá-lo».

Acesse a ferramenta de IA e escreva esta entrada

«Tenho aulas das 8h às 13h, depois preciso estudar para uma prova de história, ir à casa da minha avó às 17h e encontrar tempo para fazer um TikTok com o meu amigo. Pode me ajudar a planejar o meu dia?»

Aguarde até que a IA sugira um cronograma para o seu dia e, em seguida, pergunte aos participantes:

- “Como isso se compara ao que vocês teriam escrito?”
- “O que funciona bem neste plano? O que mudariam?”
- “Este tipo de planeamento ajudaria a sentir-se menos stressado?”

Planeie o seu dia inteligente (40 min)

Peça aos participantes que escolham uma ferramenta e pensem em qual dia da semana se sentem caóticos ou sobrecarregados. Em duplas ou individualmente, eles descrevem o seu dia usando uma sugestão como:

Ajude-me a organizar a minha terça-feira: tenho aulas das 8h às 13h, futebol às 17h e preciso estudar história e passear o meu cão.

Os participantes revisam e modificam o plano. Estas perguntas podem orientá-los:

- Isto funciona para mim?
- O que eu mudaria?

Sugestões opcionais para explorar:

- Faça um plano de estudos semanal.
- Ajude-me a equilibrar os trabalhos de casa e os amigos.
- Lembre-me do que fazer quando me sentir stressado.

Jogo de cenários: Caos ou controlo? (30 +15 min)

Divida o grupo em pequenos grupos e entregue-lhes o jogo de cenário, a ficha de trabalho caos ou controlo. Peça-lhes para seguirem as instruções e tentarem completar a tarefa em 30 minutos.

Reflexão – Em que tarefas confiaria à IA? (15 min)

Pergunte ao grupo se eles confiariam na IA para organizar os trabalhos de casa, escrever um lembrete de aniversário, planear um evento de equipa ou escolher os seus passatempos. Em seguida, solicite a opinião deles, perguntando:

- Qual é a coisa que gostariam que a IA vos ajudasse mais?
- O que nunca deixaria que ela decidisse?



Avaliação e debriefing

Convide os participantes a se sentarem em círculo. Certifique-se de que todos possam ver uns aos outros e que o ambiente seja calmo e acolhedor. Você pode usar um objeto (como uma bola macia, uma caneta ou um caderno) como um «objeto de discussão» — apenas a pessoa que o estiver segurando pode falar e, em seguida, deve passá-lo adiante. Isso ajuda na alternância de turnos e na escuta ativa. Apresente a atividade dizendo algo como:

«Fizemos muitas coisas juntos hoje — aprendemos, criamos e experimentamos com IA. Antes de encerrarmos, gostaria de ouvir as vossas opiniões uma última vez. Não há respostas certas ou erradas — trata-se da vossa experiência.»

Comece a reflexão com duas perguntas simples. Peça a cada pessoa, quando for a sua vez, para completar estas duas frases:

«Uma coisa que aprendi hoje é...»

«Uma maneira de usar isto na próxima semana é...»

Se alguém se sentir desconfortável em falar, permita que passe. Pode dizer:

«Pode passar se preferir apenas ouvir por enquanto.»

Depois que todos que quiserem falar tiverem feito isso, encerre o círculo gentilmente com um resumo ou agradecimento.



Materiais de formação

[WP08_Chaos or Control? Let AI Help Worksheet PT](#)



Referências

- Wu, S., Liu, Y., Ruan, M., Chen, S., & Xie, X.-Y. (29 de abril de 2025). *A colaboração entre humanos e IA generativa melhora o desempenho das tarefas, mas prejudica a motivação intrínseca dos humanos*. Relatórios científicos, 15, Artigo 15105. <https://doi.org/10.1038/s41598-025-98385-2>

4.9 Design Your AI Ally



Objetivo principal

Incentivar os jovens a imaginar e projetar uma ferramenta de IA ética, útil e confiável para capacitar suas vidas pessoais, educacionais e sociais. Ao mesmo tempo, desenvolver a consciência sobre questões éticas, proteção de dados e inovação responsável.



Resultados de aprendizagem

Os participantes irão:

- Compreender os princípios básicos da criação de ferramentas de IA éticas.
- Exercitar o pensamento criativo para resolver problemas sociais e pessoais.
- Analisar questões relacionadas com dados pessoais, privacidade e responsabilidade.
- Colaborar em equipas com o objetivo de inovação socialmente responsável.



Duração 90 minutos



Formato Presencial



Tamanho do grupo 10-25 participantes



Recursos e materiais

- Tela de design (Tela de design - A3 ou A4)
- Marcadores, papéis, post-its
- Configuração da sala: idealmente com mesas para trabalho em grupo
- Flipchart ou quadro branco
- Computador portátil para demonstração da ferramenta de IA (opcional)
- Cronómetro/música para o «tempo de apresentação»



Preparação

- Impressão em tela para o design da ferramenta de IA
- Definir funções para cada equipa (por exemplo, «visionário», «especialista em ética», «técnico»)
- Preparar flipchart com exemplos de «IA boa vs. IA má»



Instruções

1. Introdução (10 min):

- Discussão: «O que torna uma ferramenta de IA boa? Quando é que se torna perigosa?»
- Apresentação de 2-3 exemplos de IAs existentes (com elementos positivos/negativos)

2. Design do Aliado IA (30 min):

As equipas completam um «Esboço de IA» com elementos como:

- Nome da ferramenta
- Que necessidade satisfaz?
- Quais são os seus limites éticos?
- Que dados recolhe e como os protege?
- Quais são os direitos do utilizador?
- Qual é o lema da ferramenta?

3. Apresentação (20 min):

- Cada equipa apresenta a sua ferramenta em 2 minutos, como se fosse destinada ao «público ou investidores».

4. Análise e crítica (15 min):

- As equipas avaliam: qual ferramenta foi mais útil, mais ética, mais criativa?
- Discussão sobre pontos negativos (por exemplo, dependência excessiva, uso injusto de dados)

5. Reflexão (15 min):

Os participantes respondem:

- «O que eu mudaria na minha ferramenta depois do que ouvi?»
- «Como posso imaginar o futuro da IA com empatia e ética?»



Avaliação e debriefing

Preencha um pequeno formulário ou nota adesiva com a frase:

- «O meu aliado de IA seria...»
- “Hoje aprendi que a IA pode ser...”

Alternativamente: discussão de reflexão em pequenos grupos, em círculo.



Materiais de formação

[WP09_Design Your AI Ally_Apresentação PT](#)



Referências

- IA para o trabalho com jovens. (s.d.). AI4YouthWork - *Visão geral do projeto e recursos*. Recuperado em 9 de setembro de 2025, de <https://www.ai4youthwork.eu/en/results> (OER 38; OER 45)
- Grupo de Peritos de Alto Nível sobre Inteligência Artificial. (8 de abril de 2019). *Diretrizes éticas para uma inteligência artificial fiável*. Serviço das Publicações da União Europeia. Obtido em 9 de setembro de 2025, em <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/ethics-guidelines-trustworthy-ai>
- UNESCO. (2022). *Recomendação sobre a ética da inteligência artificial*. Paris, UNESCO. Obtido em 9 de setembro de 2025, em <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381137>
- Universidade de Stanford. (s.d.). *Design thinking para IA*. Instituto de Inteligência Artificial Centrada no Ser Humano de Stanford. Obtido em 9 de setembro de 2025, em <https://hai.stanford.edu/news/design-thinking-ai>

4.10 AI Prompt LAB



Objetivo principal

Desenvolver as competências dos participantes na comunicação correta e responsável com ferramentas de IA, ensinando os princípios básicos da engenharia de prompts e melhorando a sua compreensão das influências, preconceitos e dimensões éticas da formulação de comandos.



Resultados da aprendizagem

Os participantes irão:

- Compreender a função e a importância do «prompt» na interação com a IA.
- Criar prompts mais precisos, claros e concisos.
- Reconhecer como os prompts afetam os resultados da IA.
- Identificar potenciais preconceitos e questões éticas nos resultados.
- Aprimorarão os seus conhecimentos digitais e éticos.



Duração

90 minutos



Formato

Presencial ou online



Tamanho do grupo

10-25 participantes



Recursos e materiais

- Computadores ou dispositivos móveis com acesso a plataformas de IA (como ChatGPT, DALL-E, Copilot, etc.). Participantes menores de idade devem ter autorização dos pais
- Configuração da sala: idealmente com mesas para trabalho em grupo
- Apresentação do Laboratório de Prompts de IA com exemplos de prompts (bons/ruins)
- Papel ou modelos para design de prompts



Preparação

- Certifique-se de que o Wi-Fi está a funcionar, que o nome da rede e a senha estão disponíveis para os participantes e que a conexão pode suportar o número esperado de dispositivos simultaneamente
- Preparação de contas em ferramentas de IA (ou use a demonstração)
- Crie «prompts ruins» para redesenhar o jogo
- Encontrar imagens ou resultados para análise de viés
- Definir pontuações do quadro (por exemplo, para a Batalha de Prompts)



Instruções

1. Introdução (10 min):

- O que é um prompt? Por que é importante?
- Exemplo: comparar prompts bons e maus (poemas, imagens, textos).

2. Batalha de prompts (30 min):

- As equipas recebem o mesmo tema (por exemplo, «A vida numa cidade verde em 2050») e criam um prompt para uma imagem ou texto.
- Apresentam os resultados. O prompt mais claro, criativo ou eticamente «limpo» ganha.

3. Desafio de redesenho de prompt (20 min):

- São fornecidos prompts «ruins» (pouco claros, tendenciosos ou antidemocráticos).
- As equipas são convidadas a redesenhá-los para:
 - Precisão
 - Inclusão
 - Ética e sensibilidade

4. Discussão sobre preconceito e ética (15 min):

- Análise dos resultados: «Por que razão a IA produziu este resultado?»
- Exemplo: preconceito de género/étnico quando se pergunta por «CEO», «enfermeira», «criminoso», etc.

5. Reflexão (15 min):

- O que aprendi sobre como influencio a IA?
- Como posso comunicar de forma responsável com as ferramentas de IA?



Avaliação e debriefing

Post-it ou Google Form:

- «A melhor sugestão que fiz foi...»
- «A IA surpreendeu-me quando...»
- «No futuro, terei cuidado ao pedir a uma IA para...»



Materiais de formação

[WP10 AI Prompt Lab Apresentação PT](#)

[WP10 Prompt Redesign Challenge PT](#)

[WP10 Prompt Battle Scoring Sheet PT](#)

[WP10 Prompt Example Guide PT](#)



Referências

- IA para o trabalho com jovens. (s.d.). AI4YouthWork - *Visão geral do projeto e recursos*. Recuperado em 9 de setembro de 2025, de <https://www.ai4youthwork.eu/en/results> (OER 36; OER 17:)
- OpenAI. (s.d.). *Melhores práticas do GPT [Guia de engenharia de prompts]*. Recuperado em 9 de setembro de 2025, de <https://platform.openai.com/docs/guides/gpt-best-practices>
- Google DeepMind. (s.d.). Modelos de linguagem de grande porte e prompts. Recuperado em 9 de setembro de 2025, de <https://www.deepmind.com/blog/large-language-models-and-prompting>

4.11 AI: Friends, Tool, or Trap?



Objetivo principal

Aprimorar a capacidade dos participantes de avaliar quando o uso da IA é apropriado ou problemático em diferentes contextos de suas vidas (educação, vida cotidiana, relacionamentos), incentivando uma abordagem responsável, crítica e humana.



Resultados da aprendizagem

Os participantes irão:

- Compreender o potencial e as limitações da IA em diferentes contextos.
- Identificar situações em que o uso da IA envolve riscos ou dilemas éticos.
- Desenvolver uma atitude de utilização responsável e crítica da IA.
- Cooperar de forma criativa para abordar cenários sociais complexos.



Duração 90 minutos



Formato Presencial



Tamanho do grupo 10-20 participantes



Recursos e materiais

- Slides com papéis e cenários
- Notas adesivas e marcadores
- Configuração da sala: idealmente com mesas para trabalho em grupo
- Flipchart/quadro branco
- (opcional) Computador portátil com ferramentas de demonstração de IA (por exemplo, ChatGPT, DALL-E)



Preparação

- Impressão e recorte de papéis e cenários dos materiais de formação
- Certifique-se de que o Wi-Fi está a funcionar, que o nome da rede e a palavra-passe estão disponíveis para os participantes e que a ligação suporta o número esperado de dispositivos em simultâneo
- Preparação da sala para subgrupos
- Escrever perguntas pré-definidas no flipchart



Instruções

1. Introdução (10 min):

Apresentação do objetivo do workshop e introdução ao conceito básico de «uso responsável» da IA.

2. Atividade 1 - IA e estudos (25 min):

Os participantes, em grupos, escolhem uma função (por exemplo, «médico de geração de IA») e apresentam como ela funcionaria.

Os outros fazem perguntas.

3. Atividade 2 - IA na vida quotidiana (20 min):

Cada grupo escolhe um problema. Eles discutem se e como usariam a IA. Eles apresentam as suas decisões.

4. Atividade 3 - A IA e as Relações Humanas (20 min):

Discussão em formato de debate com o tema: «Devo pedir à IA para tomar decisões pessoais?».

5. Reflexão - Debriefing (15 min):

Os participantes escrevem numa nota adesiva o que mais os marcou. Há uma reflexão em grupo.



Avaliação e balanço

Notas adesivas anónimas com frases para completar:

- «Percebi que preciso de pensar mais quando...»
- «Uma situação em que eu seria mais cuidadoso com a IA é...»
- Discussão em círculo ou tipo aquário para ouvir experiências.
- (Opcional) Formulários Google para feedback online



Materiais de Formação

[WP11 AI Friend, Tool, or Trap Apresentação PT](#)

[WP11 Tool, Roles and Scenarios Apresentação PT](#)

[WP11 Debrief Guide & Flipchart Questions PT](#)



Referências

- IA para o trabalho com jovens. (s.d.). AI4YouthWork - Visão geral do projeto e recursos. Recuperado em 9 de setembro de 2025, de <https://www.ai4youthwork.eu/en/results> (OERs [8](#), OER [9](#), OER [17](#))
- UNESCO. (2022). *Recomendação sobre a ética da inteligência artificial*. Paris, UNESCO. Obtido em 9 de setembro de 2025, em <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381137>
- Grupo de Peritos de Alto Nível sobre Inteligência Artificial. (8 de abril de 2019). Diretrizes éticas para uma inteligência artificial confiável. Serviço das Publicações da União Europeia. Obtido em 9 de setembro de 2025, em <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/ethics-guidelines-trustworthy-ai>

4.12 AI: Fake or Fact?



Objetivo principal

Reforçar as competências dos jovens na identificação de conteúdos falsos ou enganosos criados ou melhorados por ferramentas de inteligência artificial, promovendo a utilização responsável da informação e o pensamento crítico no ambiente digital.



Resultados de aprendizagem

Os participantes irão:

- Reconhecer conteúdos produzidos ou modificados por IA (texto, imagem).
- Identificar os «sinais» de informação enganosa.
- Compreender os princípios básicos de funcionamento das ferramentas de IA que criam conteúdos.
- Desenvolver uma atitude responsável em relação à gestão e divulgação de informação digital.



Duração 110 minutos



Formato Presencial ou híbrido



Tamanho do grupo 10-25 participantes



Recursos e materiais

- Projetor e tela (ou monitor grande) para entrega presencial
- Plataforma Zoom com função de sala de descanso para realização online
- Computador ou telemóvel com ligação à Internet. Os participantes menores de idade devem ter autorização dos pais
- Papel/lápis ou Google Forms para respostas
- Notas adesivas ou quadro branco partilhado



Preparação

- Certifique-se de que o Wi-Fi está a funcionar, que o nome da rede e a senha estão disponíveis para os participantes e que a conexão pode suportar o número esperado de dispositivos simultaneamente
- Encontrar e organizar materiais reais ou gerados por IA
- Criar questionários
- Definir perguntas para a dramatização «Torne-se a IA»
- Criar equipas ou pares



Instruções

1. Introdução (10 min):

Apresentação do objetivo, conceitos básicos “deepfake”, “conteúdo gerado por IA”, “preconceito”.

2. Quiz "Falso ou Verdadeiro" (25 min):

- Os participantes visualizam, um por um, 20 títulos de notícias (modelo do questionário).
- Respondem em papel ou digitalmente: «FALSO» ou «VERDADEIRO».
- Será mostrada aos participantes uma imagem com quatro gatos (materiais complementares: exemplo de imagens de gatos) para identificar quais são falsos.
- Seguindo de discussão com explicação (por que é falso, como reconhecê-lo).

3. Análise em mini-workshop (20 min):

- Dividam-se em grupos. Cada grupo escolhe um pequeno parágrafo do modelo «Fake news prompt» e faz uma «verificação dos factos».
- Eles discutem o que os preocupou e apresentam os resultados.

4. Torne-se a IA (30 min):

- Os grupos criam uma notícia, publicação, imagem ou vídeo falso ou real e os outros tentam adivinhar.
- Discussão sobre implicações éticas.

5. Reflexão (25 min):

- «O que aprendi hoje sobre como a IA funciona no mundo digital?»
- Quais são as preocupações éticas do uso de IA falsa para gerar ou espalhar notícias falsas realistas?
- Preencha a lista de verificação/perguntas ou faça uma breve discussão aberta.



Avaliação e debriefing

Questionário de feedback (modelo reflexivo)

- Pergunta reflexiva em post-its: «Que tipo de informação falsa poderia me enganar?»
- Círculo de reflexão em grupo (com perguntas orientadoras)



Materiais de formação

[WP12 Fake or Fact Apresentação PT](#)
[WP12 Fake News Prompt Worksheet PT](#)
[WP12 Cats Images Examples PT](#)
[WP12 Fake or Fact? Reflection Sheet PT](#)
[WP12 Become the AI Worksheet PT](#)
[WP12 Fake or Fact? Quiz PT](#)



Referências

- IA para o Trabalho com Jovens. (s.d.). AI4YouthWork - *Visão geral do projeto e recursos*. Recuperado em 9 de setembro de 2025, de <https://www.ai4youthwork.eu/en/results> (OER [36](#); OER [17](#);))

- Grupo de Peritos de Alto Nível sobre Inteligência Artificial. (8 de abril de 2019). *Diretrizes éticas para uma inteligência artificial fiável*. Serviço das Publicações da União Europeia. Obtido em 9 de setembro de 2025, em <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/ethics-guidelines-trustworthy-ai>
- UNESCO. (2022). *Recomendação sobre a ética da inteligência artificial*. Paris, UNESCO. Obtido em 9 de setembro de 2025, em <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381137>
- Snopes. (s.d.). Snopes: *O site definitivo de verificação de factos e fonte de referência*. Obtido em 9 de setembro de 2025, em <https://www.snopes.com/>
- The Poynter Institute. (s.d.). *Poynter: Ética na mídia, verificação de factos e formação em jornalismo*. Obtido em 9 de setembro de 2025, em <https://www.poynter.org/>
- ThisPersonDoesNotExist.com. (s.d.). *Esta pessoa não existe*. Recuperado em 9 de setembro de 2025, de <https://www.thispersondoesnotexist.com/>

4.13 Code Green: Youth, AI & the Planet



Objetivo principal

Capacitar os jovens para compreenderem as ferramentas de IA com base no seu impacto ambiental e promover o pensamento crítico sobre como as escolhas digitais afetam a sustentabilidade.



Resultados da aprendizagem

- Compreender o conceito de tecnologia ecológica no contexto da IA.
- Identificar os prós e contras das ferramentas de IA no impacto ambiental.
- Desenvolver o pensamento crítico sobre a sustentabilidade da inovação digital.



Duração 100 minutos



Formato Presencial (sala de aula ou espaço de coworking)



Tamanho do grupo 12-20 participantes



Recursos e materiais

- Quadro branco ou flipchart
- Marcadores, materiais de pintura, lápis
- Revistas antigas, tesouras, cola em bastão, fita adesiva
- Notas adesivas
- Artigos (materiais de formação)



Preparação

- Imprima com antecedência a ficha de trabalho do Bingo Humano, uma cópia por participante
- Leia os materiais de formação com antecedência
- Prepare a tradução automática utilizando a respetiva ficha passo a passo, para os artigos a serem utilizados durante o Fórum da Juventude
- Opcional: imprima os materiais de formação
- Prepare a sala para criar um ambiente acolhedor e informal (por exemplo, cadeiras dispostas em círculo ou semicírculo) e deixe uma parede vazia para expor os cartazes criados pelos participantes



Instruções

Este é um espaço seguro e todos os participantes têm o direito de ouvir os outros, expressar as suas opiniões com empatia, ser curiosos e fazer perguntas sem julgamentos

1. Introdução (15 min):

- a. Quebra-gelo. "Bingo Humano". Distribua a ficha de trabalho para o Bingo Humano e certifique-se de que todos os participantes têm material para escrever. Peça aos

participantes que circulem e conversem entre si para encontrar alguém que corresponda a cada afirmação no seu cartão de bingo (por exemplo, “Já usou IA antes”). Quando encontrarem uma correspondência, escrevem o nome dessa pessoa na caixa. Cada nome só pode aparecer uma vez. O primeiro a completar um cartão inteiro grita «Bingo!» e ganha. (opcional: pode optar por continuar o jogo até que todos completem o seu Bingo, se tiver tempo para prolongar a atividade)

- b. Apresente brevemente o conceito de sustentabilidade digital e explique o objetivo da sessão.

2. **Jogo de aquecimento (10 min):**

Organize os participantes em pares ou pequenos grupos.

Grupos de discussão + Facilitação visual. Em pequenos grupos, os participantes debatem:

«O que significa sustentabilidade digital para nós?»;

“Como as ferramentas digitais afetam a sustentabilidade?”

Recolha palavras-chave/ideias num quadro ou parede.

Em seguida, o facilitador adiciona uma breve explicação para complementar e esclarecer o conceito

Opcional: Espectro humano - convide os participantes a levantarem-se e posicionarem-se fisicamente entre duas afirmações (por exemplo, «Confio que as ferramentas digitais são sustentáveis» vs. «Sou muito cético») e explicar as suas posições.

3. **Fórum da Juventude (50 min):**

Um lado «prós», o outro «contras». Divida o grupo em 2 subgrupos, de acordo com o seu posicionamento; distribua (opção impressa) ou partilhe o link para os 2 artigos nos materiais de formação.

- Convide-os a ler (10 min) e discutir os argumentos a favor da posição designada para o seu grupo.
- Debate (25 min): abra espaço para a discussão em grupo. Certifique-se de que todos compreendam as regras do debate: todos têm o direito de expressar a sua opinião; todos devem respeitar e praticar a escuta ativa; todos devem respeitar o tempo de fala dos outros e esperar a sua vez.
- Passeio pela galeria e discussão (15 min): cada grupo prepara um cartaz para uma campanha de sensibilização para a IA sustentável e apresenta as suas conclusões num formato de passeio pela galeria.

Dica: mantenha uma lista e certifique-se de que todos que desejarem possam falar na sua vez; sinalize a vez de cada pessoa. Incentive todos a expressarem as suas opiniões.

4. **Conclusão e apresentações (10 min):**

- Apresentação dos cartazes de sensibilização criados. Os participantes podem percorrer a galeria e deixar os seus comentários em cada cartaz usando notas adesivas.



- Use um mural de feedback rápido com emojis (verde = aprendi muito; amarelo = neutro; vermelho = precisa melhorar).
- Faça duas perguntas reflexivas em post-its:
 - Uma coisa que aprendi...
 - Uma maneira de usar isto...



Materiais de formação

[WP13 Human Bingo Worksheet PT](#)

[WP13 Digital Sustainability Worksheet PT](#)

[WP13 Automatic Translation Worksheet PT](#)

[WP13 Evaluation & Feedback Worksheet PT](#)

Artigos:

- Zewe, A. (2025, 17 de janeiro). Explicação: impacto ambiental da IA generativa. MIT News. <https://news.mit.edu/2025/explained-generative-ai-environmental-impact-0117>
- Bhattacharya, L. (2025, 3 de março). Por que o papel da IA no avanço da sustentabilidade é subestimado. Fórum Económico Mundial. <https://www.weforum.org/stories/2025/03/can-ai-foster-sustainability/>
- Centro Regional de Informação das Nações Unidas (UNRIC). (2019, 30 de dezembro). Os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) na sua língua. UNRIC. <https://unric.org/en/sdgs-in-your-language/>



Referências

- Zewe, A. (2025, 17 de janeiro). Explicação: o impacto ambiental da IA generativa. MIT News. <https://news.mit.edu/2025/explained-generative-ai-environmental-impact-0117>
- Bhattacharya, L. (2025, 3 de março). Por que o papel da IA no avanço da sustentabilidade é subestimado. Fórum Económico Mundial. <https://www.weforum.org/stories/2025/03/can-ai-foster-sustainability/>
- Centro Regional de Informação das Nações Unidas (UNRIC). (2019, 30 de dezembro). Os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) no seu idioma. UNRIC. <https://unric.org/en/sdgs-in-your-language/>
- Kotlarsky, J., Oshri, I., & Sekulic, N. (2023). Sustentabilidade digital na investigação de sistemas de informação: fundamentos conceptuais e orientações futuras. J. Assoc. Inf. Syst., 24, 9. <https://doi.org/10.17705/1jais.00825>.
- Trinchini, L., & Baggio, R. (2023). Sustentabilidade digital: Ética, epistemologia, complexidade e modelagem. First Monday, 28. <https://doi.org/10.5210/fm.v28i9.12934>.

4.14 AI and my Future: Let's Talk about It!



Objetivo principal

Desencadear uma conversa significativa e inclusiva com os jovens sobre como a Inteligência Artificial (IA) está a transformar o mundo do trabalho e ajudá-los a refletir sobre o seu papel no futuro.



Resultados da aprendizagem

No final do workshop, os participantes irão:

- Compreender, em termos simples, o que é a IA e como ela está a impactar o mundo do trabalho.
- Expressar pensamentos, emoções e perguntas sobre a IA.
- Refletir sobre os seus pontos fortes e interesses em relação ao futuro dos empregos.
- Sentir-se-ão ouvidos, incluídos e capazes de moldar o seu futuro.



Duração 2 horas



Formato Presencial



Tamanho do grupo 6 a 20 participantes



Recursos e materiais

- Ligação à Internet;
- Projetor ou ecrã de TV;
- Computador portátil ou dispositivo para reproduzir vídeo;
- Altifalantes;
- Vídeos do YouTube:
 - [A inteligência artificial vai roubar o meu emprego no futuro?](#)
 - [Ainda teremos empregos no futuro?](#)



Preparação

- Assista ao vídeo com antecedência. Certifique-se de compreender os pontos-chave e a terminologia.
- Prepare a sala para criar um ambiente acolhedor e informal (por exemplo, cadeiras dispostas em círculo ou semicírculo).
- Teste o vídeo, o som e o Wi-Fi antes do início da sessão.
- Tenha as perguntas para discussão preparadas.



Instruções

Boas-vindas e aquecimento (15 min):

Quebre o gelo e faça com que os participantes pensem sobre o futuro dos empregos. Tarefas do facilitador:

- Cumprimente todos calorosamente. Mantenha o ambiente descontraído e informal.
- Convide todos a sentarem-se em círculo.

- Diga: «Vamos falar sobre o futuro do trabalho e como a tecnologia pode mudá-lo. Vamos começar com uma ronda divertida para aquecer.»
- Peça a cada participante, um por um, para dizer:
 - O seu nome
 - Um emprego que acham que não existirá daqui a 20 anos (por exemplo, motorista de táxi, caixa, entregador, etc.).

Dica: dê o seu exemplo primeiro para ajudá-los a entender a atividade. Se os participantes forem tímidos, sugira ideias ou dê-lhes mais tempo.

Assista aos vídeos (10 min):

Tarefas do facilitador:

Diga: «Agora vamos assistir a dois vídeos juntos. Eles são sobre IA e empregos. São curtos, animados e fáceis de acompanhar. Após os vídeos, conversaremos sobre o que eles fizeram vocês pensar ou sentir.»

Reproduza os vídeos:

- A IA vai roubar o meu emprego no futuro? <https://www.youtube.com/watch?v=Zdx3D4i3YYQ>
- Ainda teremos empregos no futuro? <https://www.youtube.com/watch?v=yL3rgUDLHXO>
- Observe o grupo durante o vídeo. Se as pessoas parecerem confusas, pode fazer uma pausa para verificar. Caso contrário, deixe o vídeo rodar até ao fim.

Discussão em grupo (30 min):

Ajude o grupo a explorar as ideias principais dos vídeos de forma simples e pessoal. Tarefas do facilitador:

- Após os vídeos, dê a todos 1 a 2 minutos de silêncio para refletir. Em seguida, diga: «Vamos falar sobre o que acabámos de assistir. Não é preciso ter a resposta certa, apenas os seus pensamentos ou sentimentos».
- Use estas perguntas orientadoras, uma de cada vez. Faça uma pergunta, deixe algumas pessoas responderem e, em seguida, passe para a próxima. Seja flexível.
 - «Que parte dos vídeos chamou a vossa atenção?»
 - «Alguma coisa o assustou ou surpreendeu?»
 - «O que aprendeu sobre IA?»
 - «Que tipos de empregos acham que a IA não pode substituir?»
 - «Acha que o emprego dos seus sonhos pode ser afetado pela IA?»

Dica: incentive uma discussão aberta, mas certifique-se de que todos tenham a oportunidade de falar. Se alguém dominar a conversa, peça gentilmente que os outros também dêem a sua opinião: «Vamos ouvir a opinião de outra pessoa agora.» Se alguém for tímido, ofereça um incentivo: «Sem pressão, mas gostaria de acrescentar algo?»

Partilha em pequenos grupos (25 min):

Permita uma partilha mais pessoal num espaço menor e mais seguro. Tarefas do facilitador:

- Divida o grupo em duplas ou pequenos grupos (3 a 4 pessoas).
- Diga: «Agora vocês vão conversar em grupos menores. Cada um de vocês vai partilhar algo sobre o seu futuro. Não se preocupem se não tiverem certeza — trata-se apenas de pensar juntos e usar a imaginação».
- Peça que respondam à vez:
 - «Que emprego ou tipo de trabalho gostariam de ter um dia?»
 - «Acha que esse trabalho existirá no futuro?»

- «Tem algo especial ou humano que uma IA não possa substituir?»
- «Como é que a IA mudará o trabalho de que falaram?»

Dicas: Circule silenciosamente, certificando-se de que os grupos estão a cumprir a tarefa e que todos estão incluídos. Não interrompa, a menos que seja necessário.

Após 15 a 20 minutos, reúna todo o grupo e peça a alguns voluntários que partilhem uma coisa sobre a qual conversaram.

Círculo final – uma palavra (10 min):

Termine com um momento de reflexão e encerramento emocional. Tarefas do facilitador:

- Peça aos participantes que se levantem (ou se sentem) em círculo.
- Diga: «Vamos encerrar com uma rodada simples. Digam uma palavra que descreva como se sentem após a sessão de hoje.»
- Comece por si mesmo para dar o exemplo: por exemplo, «curioso» ou «esperançoso».
- Faça uma volta no círculo. Se alguém quiser passar, tudo bem.



Avaliação e debriefing

A avaliação informal e verbal está integrada no círculo final.

Também pode perguntar:

- «Estariam interessados em mais conversas como esta?»
- «Há algo sobre o qual gostaria de aprender mais na próxima vez?»

Para uma opção anónima, pode usar a **ficha de avaliação e feedback**: instrua os participantes a não assinarem ou identificarem a ficha, informando-os de que é anónima; distribua; recolha as respostas com as respostas viradas para baixo para manter o anonimato.



Materiais de formação

[Will we still have jobs in the future? TEDxYouth@IdealeSchool \[Vídeo\]. YouTube](#)

[Will A.I. take my future job? TEDxYouth@EB \[Vídeo\]. YouTube](#)

[WP14_Facilitator_Guide_Subtitles_PT](#)

[WP14_Evaluation & Feedback_Worksheet_PT](#)



Referências

- Yahyaoui, F. (2024, abril). *Ainda teremos empregos no futuro?* | Fares Yahyaoui | TEDxYouth@IdealeSchool [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=yL3rgUDLHX0>
- Robert, A. (2024, março). *A inteligência artificial vai roubar o meu emprego no futuro?* | Arthur Robert | TEDxYouth@EB [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Zdx3D4i3YYQ>
- Conselho da Europa. (2020). *Compass: Manual para a educação em direitos humanos com jovens* (ed. rev.). Publicações do Conselho da Europa. <https://www.coe.int/en/web/compass>
- Conselho da Europa. (2015). *Aprender a aprender na prática: Um manual para facilitadores*. Publicações do Conselho da Europa. <https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/learning-to-learn>

4.15 The AI Sidekick: Be the HERO of Your Story



Objetivo principal

Capacitar os jovens a refletir sobre os seus desafios e explorar criticamente como a inteligência artificial (IA) poderia apoiar ou desafiar o seu desenvolvimento pessoal e aprendizagem.



Resultados da aprendizagem

Os participantes irão:

- Refletir sobre os seus desafios e aspirações;
- Compreender o que é a IA e imaginar as suas utilizações na vida real;
- Identificar como a IA pode apoiar (ou desafiar) a sua aprendizagem ou desenvolvimento pessoal;
- Explorar oportunidades e riscos de forma crítica, mas divertida.



Duração 150 minutos



Formato Presencial



Tamanho do grupo 10 a 25 participantes (ideal em grupos de 3 a 5 para a atividade principal)



Recursos e materiais

- Papel A4
- Papel flipchart;
- Marcadores, canetas, lápis;
- Notas adesivas;
- Fita adesiva ou Blu-tack.



Preparação

Prepare um espaço aberto para a roda e o trabalho em grupo; Crie uma atmosfera acolhedora e inclusiva.



Instruções

1. Quebra-gelo: IA na minha vida (15 min):

Pergunte: Alguma vez usaram ou viram IA sem saber? Em pares, peça-lhes que pensem em três coisas em que a tecnologia toma decisões por nós; Recolha exemplos e escreva-os num flipchart; Sugestões para discussão: O que acham disso? Útil? Assustador? Engraçado? Em que situações não gostariam que a IA tomasse decisões por vocês?

2. O meu mapa de desafios (25 min):

Dê a cada participante uma folha de papel em branco. No topo da página, eles escrevem um desafio real que estão enfrentando. Ao redor, eles acrescentam:

- O que eu já tenho que pode me ajudar? (por exemplo, gosto de estudar sozinho, meu professor explica bem, tenho internet).
- O que torna isso difícil? (por exemplo, não consigo concentrar-me, fico ansioso, não recebo ajuda em casa).
- Pessoas ou coisas com as quais posso contar (amigos, professores, família, YouTube, orientador escolar, um grupo de jovens). Em duplas, os participantes partilham e explicam os seus mapas a um colega.
- Debate (em grupo): O que aprendemos sobre nós mesmos? Que tipo de apoio é mais importante? O que ainda não tentámos?
- Sugestão do facilitador: E se tivéssemos uma ferramenta extra para ajudar com estes desafios? Será que tecnologias como a Inteligência Artificial poderiam fazer parte do nosso sistema de apoio? Vamos explorar isso!

3. Atividade: O que é IA? (20 min):

O facilitador apresentará uma visão geral da IA acessível aos jovens, utilizando uma apresentação em PowerPoint com exemplos da vida real.

«A IA é um tipo de tecnologia inteligente que aprende com as pessoas e ajuda nas decisões, como um ajudante que nunca se cansa. Não tem sentimentos, mas pode adivinhar o que pode querer, precisar ou fazer a seguir.²»

Dê exemplos reais:

- Mensagens de voz que se escrevem sozinhas: já viu alguém a falar ao telemóvel e as palavras a aparecerem automaticamente? Isso é a IA a transformar a fala em texto. Ela aprende como as pessoas falam e melhora com o tempo;
- O Facebook/Instagram sugere quem marcar: já reparou como o Facebook ou o Instagram sabem quem está numa foto? É a IA usando reconhecimento facial, que compara rostos com fotos que você carregou anteriormente;
- O YouTube ou o TikTok mostram vídeos de que gosta: já reparou que, quando assiste a determinados vídeos, os seguintes são semelhantes? A IA rastreia o que gosta e mostra mais do mesmo — às vezes bom, às vezes em excesso;
- Quando o seu telemóvel prevê o que está a escrever: está a escrever uma mensagem e o seu telemóvel termina a palavra antes de si? Isso é a IA a adivinhar com base no que escreve frequentemente. Ela aprende os seus hábitos.

Sugestões para discussão: Acha que a IA poderia ajudá-lo a aprender, criar arte ou resolver problemas? O que a IA não deveria fazer? A IA deveria substituir as pessoas?

4. Hackeie o meu desafio! (45 min):

Em pequenos grupos (3–5), cada grupo escolhe um desafio real do

² (OpenAI. (2025). Resposta do ChatGPT sobre Inteligência Artificial. <https://chat.openai.com>)”

Mapa de Desafios (Atividade 2). Num papel de flipchart, escrevem as suas respostas:

- Qual é o desafio?
- O que já foi tentado e não funcionou?
- Em que a IA poderia ajudar? (por exemplo, lembretes, resumos, encontrar informações, organizar rotinas)
- O que pode correr mal se confiarmos apenas na IA?
- Que tipo de apoio ainda precisa vir das pessoas?

Peça a cada grupo para imaginar e desenhar o seu próprio assistente de IA – ele pode ter qualquer aparência! Um pássaro falante, um robô dançarino, um gato de óculos escuros ou algo totalmente fora do comum. Deixe-os dar um nome divertido, criativo ou inteligente. Incentive a imaginação em vez do realismo.

Dica: incentive-os, se tiverem acesso, a usar o ChatGPT ou outra ferramenta de IA para gerar a imagem/logotipo do seu ajudante de IA.

5. A sua apresentação do companheiro de IA (20 min):

Cada grupo partilha o seu ajudante de IA com todos. Na sua breve apresentação, devem incluir:

- O que o seu ajudante faz (suas habilidades, poderes ou tarefas);
- O que ele não pode fazer (os seus limites ou coisas nas quais não se deve confiar);
- Para que ainda precisa de humanos (o que só as pessoas podem fazer).



Avaliação e debriefing

Irá demorar cerca de 25 minutos. Reúna todos num círculo sentados. Use uma ou mais das seguintes perguntas para reflexão:

- O que aprendeu sobre IA hoje?
- Tentaria usar a IA para ajudar nos seus desafios? Porquê ou por que não?
- Que coisas só devem ser decididas por pessoas?
- O que significa «ser humano» num mundo com IA?

Opcional: cada pessoa completa as frases:

- «Uma forma de usar a IA para crescer é...»
- «Acho que devemos ter cuidado com a IA quando...»

Para uma opção anónima, pode utilizar a ficha de trabalho Avaliação e Feedback: instrua os participantes para não assinarem ou identificarem a ficha de trabalho, informando-os de que é anónima; distribua e recolha as respostas com as respostas viradas para baixo para manter o anonimato.



Materiais de Formação

[WP15_What is AI_Facilitator Slideshow PT](#)

[WP15_Evaluation & Feedback Worksheet PT](#)



Referências

- Conselho da Europa. (2015). *Dê a sua opinião! Manual sobre a Carta Europeia revista sobre a participação dos jovens na vida local e regional* (nova edição). Conselho da Europa – Departamento da Juventude. Obtido em 9 de setembro de 2025, em <https://rm.coe.int/16807023e0>
- Conselho da Europa. (2020). *Compass: Manual para a educação em direitos humanos com jovens* (ed. rev.). Publicações do Conselho da Europa. <https://www.coe.int/en/web/compass>
- Conselho da Europa. (2009). *Manual para facilitadores na educação não formal*. Publicações do Conselho da Europa. Obtido em 9 de setembro de 2025, em https://site-484428.mozfiles.com/files/484428/Manual_for_facilitators_in_NFE.pdf
- Projeto Learning2Learn. (2012). *Aprender a aprender na prática: Manual para facilitadores*. Obtido em 9 de setembro de 2025, em <https://mylearningtolearn.com/wp-content/uploads/2021/08/FACILITATORS-HANDBOOK-L2L-1.pdf>
- Service Civil International (SCI). (s.d.). *Cartões Grapheazy: ferramenta de facilitação visual*. Obtido em 9 de setembro de 2025, em <https://sci.ngo/resource/grapheazy-cards/>

4.16 Ask & Reflect: Creating Safe Spaces for Ethical AI Dialogue



Objetivo principal

Criar um ambiente inclusivo e respeitoso onde os jovens possam explorar, questionar e refletir sobre as implicações éticas e cívicas da IA nas suas vidas pessoais e sociais.



Resultados da aprendizagem

- Compreender os elementos-chave de um espaço seguro (segurança psicológica, inclusão, respeito, liberdade de julgamento).
- Explorar como as ferramentas de IA podem apoiar ou prejudicar estas condições.
- Refletir sobre cenários reais e imaginários envolvendo IA em contextos juvenis.
- Propor diretrizes éticas e práticas para usar a IA de forma a proteger a confiança e a inclusão.



Duração 90 minutos



Formato Presencial (sala de aula ou espaço de coworking)



Tamanho do grupo 8 a 15 participantes



Recursos e materiais

- Flipcharts;
- Marcadores, materiais para desenhar e pintar;
- Cartões com cenários impressos sobre «IA e espaços seguros»;
- Cartazes com regras básicas.



Preparação

- Organize a sala de forma acolhedora e não hierárquica (assentos em círculo ou no chão)
- Prepare a página do flipchart dividida em 4 secções para os pilares dos espaços seguros
- Imprima os cartões de cenário e as ferramentas de reflexão
- Imprima e recorte os cartões de perguntas da folha de trabalho «Todas as perguntas»
- Prepare prompts visuais ou escritos que ilustrem diferentes recursos de IA (por exemplo, anonimato, feedback, sistemas preditivos)



Instruções

Parte 1: Criando espaços seguros (40 min):

1. Boas-vindas e quebra-gelo (10 min)

- a. Jogo: «IA e eu» – os participantes desenham ou descrevem a sua primeira experiência com IA (assistente de voz, algoritmo de redes sociais, etc.)
 - b. Partilhem em pares e, em seguida, abram-se para o grupo
- 2. Acordos do grupo (5 min)**
- a. Crie regras básicas em conjunto com os participantes e anote-as no flipchart: «sem julgamentos», escuta ativa, falar com base na experiência
 - b. Exiba o cartaz com as regras básicas na parede durante toda a atividade, onde todos possam ver
- 3. Círculo de diálogo aberto (25 min)**
- Faça perguntas como:
- a. «Como é que a IA está a influenciar a forma como aprende, brinca ou trabalha?»
 - b. «Acha que a IA pode ser justa? Quem decide?»
 - c. «Alguma vez sentiu que a IA tomou uma decisão por si?»
- Incentive a ligação entre experiências pessoais e questões cívicas mais amplas

Parte 2: Fazendo todas as perguntas (50 min)

Exploração de Cenários e Análise Crítica (25 min)

- Em pequenos grupos, os jovens exploram cenários cívicos (cartões de cenário)
- Use os cartões «Fazendo todas as perguntas» para sortear as perguntas e distribuí-las entre os grupos.
- Os grupos documentam as suas reflexões e perguntas em papel flipchart
 - Resumo da questão/cenário por grupo
 - Questões e preocupações principais (mínimo de 2 questões por grupo)
 - Os participantes discutem e criam em conjunto um cartaz com as suas conclusões
 - Ações cívicas/propostas

O facilitador tem a opção de distribuir os cenários ou sortear os dois conjuntos de cartões: cartões de cenário e cartões de perguntas.

Caminhada pela Galeria & Resposta Cívica (15 min)

- Grupos afixam flipcharts
- Os participantes circulam, leem e deixam notas adesivas com ideias e sugestões de ações cívicas

Círculo da Voz Jovem (10 min)

- Reflexão final: «O que mudaria ou defenderia em relação à IA na sociedade?»
- Convide os jovens a redigir uma proposta cívica de uma frase para ser compilada posteriormente



Avaliação e debriefing

Os participantes escrevem em notas adesivas e partilham em sessão plenária:

- Uma ideia que tive hoje sobre a IA...
- Uma coisa que aprendi hoje...
- Uma questão cívica que continuarei a fazer...

- Algo que quero explorar mais a fundo... Uma coisa que aprendi hoje...
- Uma questão cívica sobre IA que continuarei a fazer é...

Para uma opção anónima, pode usar a ficha de trabalho Avaliação e Feedback: instrua os participantes a não assinarem ou identificarem a ficha de trabalho, informando-os de que é anónima; distribua; recolha as respostas com as respostas viradas para baixo para manter o anonimato.



Materiais de formação

[WP16_AI_Scenarios_Cards_PT](#)

[WP16_Asking All the Questions_Cards_PT](#)

[WP16_Evaluation & Feedback_Worksheet_PT](#)



Referências

- Grupo de Peritos de Alto Nível sobre Inteligência Artificial. (8 de abril de 2019). *Diretrizes éticas para uma inteligência artificial fiável*. Serviço das Publicações da União Europeia. Obtido em 9 de setembro de 2025, em <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/ethics-guidelines-trustworthy-ai>
- Duarte, A., Ataei, M., Degbelo, A., Brendel, N., & Kray, C. (2019). *Espaços seguros no design participativo com jovens migrantes forçados*. *CoDesign*, 17(3), 188–210. <https://doi.org/10.1080/15710882.2019.1654523>
- UNESCO. (2022). *Recomendação sobre a ética da inteligência artificial*. Paris, UNESCO. Recuperado em 9 de setembro de 2025, de <https://www.unesco.org/en/artificial-intelligence/recommendation-ethics>
- SAFE SPACES FOR LEARNING. (s.d.). Página inicial. Recuperado em 9 de setembro de 2025, de <https://www.safespacesale.eu/>

5. CONCLUSÕES

O **AI Training Toolkit** oferece um conjunto prático de recursos que os profissionais que trabalham com jovens podem aplicar diretamente no seu trabalho. Os **16 planos de sessão** e materiais de formação foram concebidos para serem **claros, adaptáveis e prontos a usar**. Eles fornecem uma estrutura consistente que simplifica a preparação e garante a qualidade em diferentes contextos.

O processo de co-design e revisão por pares garantiu que o toolkit refletisse conhecimentos especializados diversificados e mantivesse padrões elevados. A tradução para os idiomas dos parceiros amplia ainda mais a sua acessibilidade e impacto.

Recomendações

- Utilize os planos de sessão como parte da prática regular do trabalho com jovens para desenvolver a literacia em IA e o pensamento crítico.
- Aplique os materiais de formação para enriquecer as sessões e criar experiências de aprendizagem ativas.
- Adapte os planos aos contextos locais, mantendo os objetivos principais intactos.
- Partilhe o feedback da implementação para melhorar as versões futuras do toolkit de formação.

O toolkit é mais do que uma publicação. É um recurso de trabalho destinado a ser aplicado, testado e aperfeiçoado na prática. **O seu valor depende da utilização ativa por parte dos técnicos de juventude e do envolvimento dos jovens nos workshops.**

 AI4YouthWork

