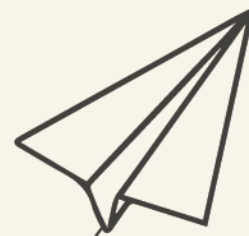
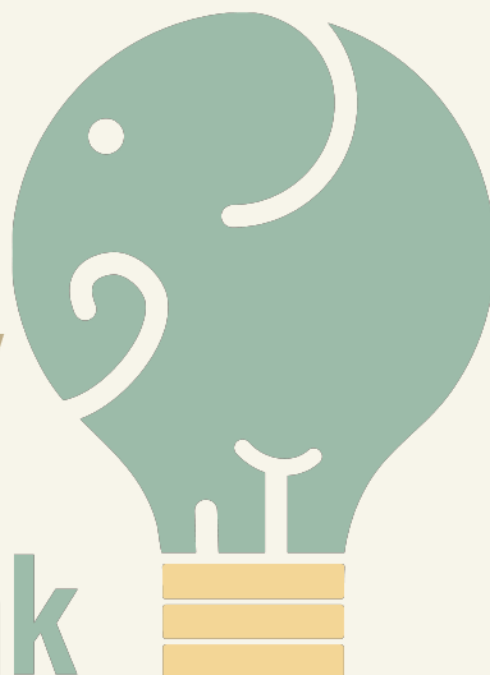


RESPONSIBLE YOUTH THROUGH MEDIA LITERACY EDUCATION

YouTHink

Project No 2024-1-LT02-KA220-YOU-000251256

WP2: A5/CURRÍCULO



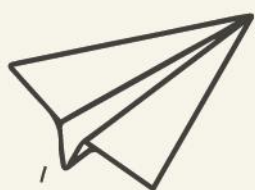
Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the Youth Affairs Agency. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.



Funded by
the European Union

**RESPONSIBLE
YOUTH
THROUGH
MEDIA LITERACY
EDUCATION**

YouThink



Work Package 2: Combinação de Formação
Resultados A5: Currículo
Líder do WP2 – Pontos de Acesso à Internet em Zonas Rurais



«Juventude Responsável através da Educação para a Literacia Mediática» do Erasmus+
Desenvolvimento curricular ao abrigo da licença Creative Commons CC BY-NC-SA

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the Youth Affairs Agency. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.



**Funded by
the European Union**



CONTEÚDO

CONTEÚDO	3
INTRODUÇÃO	4
1. OBJETIVO CURRICULAR DE APRENDIZAGEM	4
2. PÚBLICO-ALVO	4
3. METODOLOGIA PARA A SELEÇÃO E ESTRUTURAÇÃO DE CENÁRIOS	4
4. COMPILAÇÃO DE TÓPICOS TEÓRICOS	5
5. COMPILAÇÃO DE ATIVIDADES PRÁTICAS	6
6. INTEGRAÇÃO DE FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS	7
7. DESCRIÇÃO DETALHADA DO CENÁRIO	8
7.1. Descrições detalhadas de cenários	8
7.1.1. Cenário n.º 1: Algo está errado (ITI)	9
7.1.2. Cenário n.º 2: Privação do sono - Estou com tanto sono...? (ITI)	10
7.1.3. Cenário n.º 3: Safari de Fontes (ITI)	11
7.1.4. Cenário n.º 4: Câmaras de eco e filtro de bolhas	12
7.1.5. Cenário n.º 5: QUAL a relação entre produtos de bebidas e a IA (RIAP)	13
7.1.6. Cenário n.º 6: A Armadilha de amizade virtual (RIAP)	14
7.1.7. Cenário n.º 7: O Perfil Perfeito - Filtro ou Realidade? (Quando a IA se torna No teu melhor ângulo) (Simbioza)	15
7.1.8. Cenário No 8: A Bolsa de Estudos Falsa - Bolsa dos Sonhos... ou Golpe Digital? (Simbioza)	16
7.1.9. Cenário n.º 9: Todos os PÚBLICOS... o tempo todo (Simbioza)	17
7.1.10. Cenário n.º 10: Não te enganes (IPT)	18
7.1.11. Cenário n.º 11: DÁ-nos dinheiro (IPT)	19
7.1.12. Cenário n.º 12: Gerar música com IA (IPT)	20
7.1.13. Cenário n.º 13: Experiência de Uma compra online simulada (Crack4LAB)	21
7.1.14. Cenário n.º 14: Filtrar a realidade (Crack4LAB)	22
7.1.15. Cenário n.º 15: Parabéns! Você foi selecionado para... Dê-nos dinheiro! (Crack4LAB)	23
7.1.16. Cenário n.º 16: Crie, não finja! (Ynternet)	25
7.1.17. Cenário n.º 17: Como a IA roubou meu estilo (Ynternet)	26



INTRODUÇÃO

Este documento define um currículo para um programa de competências em literacia mediática concebido especificamente para os jovens. O currículo do projeto YouTHink baseia-se em princípios fundamentais: **aprendizagem ativa, gamificação e literacia em IA**. Ao participarem no programa criado, os jovens serão convidados a explorar cenários de meios digitais da vida real e desafios de resolução de problemas, em vez de apenas conceitos teóricos. O conteúdo do treinamento enfatizará **elementos de gamificação transformando textos** em imagens envolventes, ilustrações, conteúdo de vídeo, questionários, quebra-cabeças e outras formas envolventes de aprendizagem. Um princípio fundamental envolve também a **integração da literacia em IA**, introduzindo conceitos fundamentais de IA e desafiando os jovens a criar conteúdos responsáveis e éticos na era emergente da IA.

1. OBJETIVO CURRICULAR DE APRENDIZAGEM

O principal objetivo do currículo é desenvolver um percurso educativo inovador em contextos educativos não formais, promovendo a literacia mediática entre os jovens com idades compreendidas entre os 14 e os 19 anos, para lhes permitir fazer avaliações críticas no ambiente contemporâneo dos meios digitais.

2. PÚBLICO-ALVO

- Grupo-alvo principal - jovens dos 14 aos 19 anos.
- Grupo-alvo secundário - animadores de juventude de instituições de ensino formal e não formal, tais como escolas, bibliotecas, ONG, comunidade, centros de juventude que são prestadores e organizam formação para jovens.

3. METODOLOGIA PARA A SELEÇÃO E ESTRUTURAÇÃO DE CENÁRIOS

Os parceiros do projeto YouTHink decidiram criar um total de 17 cenários. A criação dos cenários foi realizada em várias fases, começando com os parceiros a apresentarem breves descrições de ideias de cenários com base no relatório WP2. Foi então realizada uma fase de votação para selecionar os melhores cenários, incluindo desafios do relatório WP2, resultados de workshops criativos e questionários para jovens.

O currículo é escrito na forma de cenários para fornecer implementação prática, retratando situações da vida real a partir das experiências dos jovens nas redes sociais e na Internet, e colocando essas situações em um ambiente de resolução de problemas.

Cenários:

	Cenários
1	Algo está errado (Professor falso gerado por IA)
2	Privação do sono - Estou com tanto sono...?
3	Safari de Fontes
4	Câmaras de eco e filtro de bolhas
5	Qual a relação entre produtos de bebidas e a IA
6	A armadilha da amizade virtual
7	O Perfil Perfeito - Filtro ou Realidade? (Quando a IA se torna no teu melhor ângulo)



8	A Bolsa de Estudos Falsa - Bolsa de Sonho... ou Golpe Digital?
9	Todos os Públicos ... o tempo todo
10	Não te enganes
11	Dá-nos dinheiro
12	Gerando música com IA
13	Experiência de uma Compra Online Simulada
17	Filtrar a realidade
15	Parabéns;! Você foi selecionado para... dá-nos o teu dinheiro!
16	Crie, não finja!
17	Como a IA roubou o meu estilo

4. COMPILAÇÃO DE TÓPICOS TEÓRICOS

Para aperfeiçoar os tópicos, os 17 cenários selecionados foram agrupados em categorias logicamente relacionadas, com base no tema potencial da literacia mediática que seria adequado.

Abrev.	Tópico	Subtópicos
T1:	Inteligência Artificial (IA) e conteúdo gerado por IA	• O que é IA • IA generativa • Deepfakes • Inclinação da IA • Alucinações por IA - Ferramentas de IA para criação de conteúdo - Como a IA é usada para personalização e previsão comportamental em aplicativos. • Desafios no reconhecimento de conteúdo gerado por DI
T2:	Pensamento Crítico e Literacia Informacional no Espaço Digital	• Avaliação da fonte • Verificação de factos • Reconhecer preconceitos • A diferença entre facto e opinião • Análise de argumentos • Desinformação e notícias falsas • Análise de toda a cadeia de informação (fonte, finalidade, impacto)



T3:	Segurança Digital e Privacidade	- Engenharia social, incluindo falsificação de identidade - Phishing - Segurança da palavra-passe 2FA, fraudes online - Proteção dos dados pessoais - Pegada digital - Reputação online - Roubo de identidade
T4:	Bem-estar Digital e a Psicologia do Comportamento Online	- Vício em tecnologia - O impacto da gamificação - Gestão do tempo de ecrã - Higiene do sono - Comparação social - Imagem corporal - Autoestima - Manipulação emocional - Amizades virtuais
T5:	Mecanismos de influência nas redes sociais	- Algoritmos de redes sociais - Bolhas de filtro - Câmaras de eco - Marketing de influência - Publicidade oculta - IA na personalização - Bots DI e distribuição automatizada
T6:	Ética, Direito e Responsabilidade no Espaço Digital	- Ética da IA - Utilização responsável da IA - Cidadania digital - Propriedade intelectual e direitos de autor na era da IA - Direitos dos consumidores em linha

5. COMPILAÇÃO DE ATIVIDADES PRÁTICAS

Após a análise dos 17 cenários seleccionados e das partes práticas previstas para os mesmos, é possível identificar as principais categorias de atividades práticas recomendadas para a implementação dos cenários.

Nº	Atividade Prática	Detalhes
----	-------------------	----------



PA1	Análise e Avaliação Crítica	por exemplo, análise de mensagens de mídia, perfis de mídia social, confiabilidade de fontes de informação, conteúdo gerado por IA, anúncios e postagens de influenciadores; identificação de preconceitos, manipulações e falsificações.
PA2:	Tomada de Decisão e Resolução de Problemas (Simulações)	por exemplo, responder a ameaças online, tomar decisões em situações simuladas - um e-mail de phishing, um deepfake de IA, compras online, dilemas de amizades virtuais.
PA3:	Criação de Conteúdo (Responsável e Ético)	por exemplo, criar conteúdo positivo/ético, formular diretrizes ou dicas, projetar mensagens informativas, uso responsável de ferramentas de IA para a criatividade.
PA4:	Reflexão e Autoanálise	por exemplo, análise de hábitos pessoais de uso da internet, reações emocionais ao conteúdo, pegada digital e configurações de privacidade; criação de estratégias pessoais.
PA5:	Discussão, argumentação e colaboração	por exemplo, participando de discussões do fórum Moodle, formulando argumentos, defendendo opiniões, colaborando em produtos conjuntos como diretrizes ou manifestos.
PA6:	Investigação e Procura de Informação	por exemplo, verificação de factos, procura de informação sobre a credibilidade da fonte, procura de diferentes perspetivas.
PA7:	Planeamento e Elaboração de Estratégias	por exemplo, criar um plano de segurança pessoal, um plano de bem-estar digital ou uma estratégia de disseminação de conteúdo (se aplicável).

6. INTEGRAÇÃO DE FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS

Embora se acredite geralmente que os jovens têm conhecimentos suficientes para utilizar a tecnologia, o inquérito aos jovens realizado no WP2 mostrou que os jovens tendem a sobrestimar as suas competências, especialmente num contexto pedagógico.

O grupo-alvo do projeto é muito vasto - dos 14 aos 19 anos. Embora essa faixa etária seja considerada "nativos digitais", suas habilidades e experiência com programas ou plataformas específicas variam muito. Por exemplo, os jovens podem saber como usar o TikTok para entretenimento, mas não necessariamente saberão como analisá-lo criticamente ou como usar um gerador de imagens de IA para uma tarefa de aprendizagem específica. Após análise dos 17 cenários, foi criada uma tabela com a integração recomendada de soluções tecnológicas nos cenários.

Tecnologia Categoria / Ferramenta
1. Ambiente de Aprendizagem Online (OLE)
• Plataforma Moodle
2. Conteúdo interativo H5P (integrado no Moodle)
• H5P "Vídeo Interativo"
• H5P "Cenário de ramificação"
• H5P "Quiz (Conjunto de perguntas)", "Verdadeiro/Falso", "Arrastar e soltar", etc.



- H5P "Image Hotspot", "Justaposição de Imagem", "Agamotto"
- H5P "Acordeão", "Livro Interativo", "Apresentação do Curso"
- H5P "Cartões de diálogo", "Flashcards"

3. Ferramentas de IA

- Ferramentas de criação de conteúdo de IA (por exemplo, geradores de texto e imagem como MS Copilot, Gemini, Canva Magic Media, MS Designer, Craiyon)
- Chatbots de IA (por exemplo, ChatGPT, Gemini, Copilot - para demonstração ou acesso seguro)
- Aplicativos de edição/filtro de imagens de IA (exemplos, demonstração)
- Ferramentas de deteção de IA (discussão/demonstração conceptual)

4. Ferramentas de Colaboração e Comunicação

- Moodle "Fórum"
- Moodle "Wiki"
- Quadros brancos online / ferramentas de votação (por exemplo, Padlet, Mentimeter, Slido)

5. Criação de conteúdo (não-IA) e ferramentas de visualização

- Canva (ou ferramentas de design gráfico gratuitas semelhantes)

6. Ferramentas de pesquisa e verificação de informações

- Motores de busca na Internet (Google, DuckDuckGo, etc.)
- Sítios Web de verificação de factos (menção, ligações)

7. Plataformas de Redes Sociais (Para Análise)

- Instagram, TikTok, YouTube, Facebook, Discord, X (Twitter) (exemplos, capturas de tela, links seguros para análise)

7. DESCRIÇÃO DETALHADA DO CENÁRIO

7.1. DESCRIÇÕES DETALHADAS DE CENARIOS

Os cenários abrangem uma vasta gama de tópicos de literacia mediática: desde uma visão crítica da realidade vista nas redes sociais ("The Perfect Profile", "Filter Reality") e as especificidades das relações online ("Virtual friendship trap") até competências práticas no reconhecimento de fraudes ("The Fake Scholarship", "Don't Play Yourself") e na gestão da pegada digital ("All Public ... o tempo todo"). É dada especial atenção aos desafios e oportunidades colocados pela inteligência artificial - deep fakes ("Something's Off"), "lixo" gerado por IA ("O que as bebidas têm a ver com IA") e questões de autoria ("How AI Stole My Style", "Create It, Don't Fake It!").

Abaixo estão descrições detalhadas do cenário 17 cenários.



7.1.1. CENÁRIO N.º 1: ALGO ESTÁ ERRADO (ITI)

Título do cenário	Algo está errado
Ideia Principal	O cenário explica a ameaça dos deepfakes e como a inteligência artificial (IA) pode ser usada para criar gravações de vídeo ou áudio falsas altamente realistas para se passar por indivíduos confiáveis (neste caso, um professor) e para manipular ou extrair informações. É examinado através de uma situação em que um aluno recebe um vídeo pessoal ou mensagem de voz de um suposto professor pedindo que os trabalhos de casa sejam enviados, mas é uma falsificação criada por IA.
Objetivo	O principal objetivo deste cenário é sensibilizar os jovens para as ameaças colocadas pelas deepfakes criadas pela inteligência artificial, especialmente em situações que envolvem a personificação de pessoas de confiança (por exemplo, professores), e fornecer competências práticas para avaliar criticamente mensagens pessoais suspeitas, verificar a autenticidade das informações e proteger os dados pessoais.
Resultados de Aprendizagem	Ao completar este cenário, os jovens serão capazes de: • Expliquem em suas próprias palavras o que é um deepfake e como as tecnologias de IA permitem sua criação. • Identifique pelo menos dois sinais que podem indicar que uma mensagem de vídeo ou áudio recebida de uma pessoa conhecida pode ser falsa. • Descreva pelo menos dois riscos potenciais associados à falsificação de identidade usando deepfakes. • Proponha pelo menos duas ações específicas a serem tomadas ao suspeitar que uma mensagem pessoal recebida é um deepfake. • Avaliar criticamente a autenticidade de um vídeo pessoal ou mensagem de voz recebida antes de realizar os pedidos feitos nele.



7.1.2. CENÁRIO Nº 2: PRIVAÇÃO DO SONO - ESTOU COM TANTO SONO...? (ITI)

Título do cenário	Privação do sono - Estou com tanto sono...?
Ideia Principal	Examinar como aplicações gamificadas e orientadas por inteligência artificial (IA) (por exemplo, produtividade, aprendizagem ou outras aplicações) podem levar à dependência em adolescentes, manipular o comportamento do utilizador e afetar negativamente os hábitos de sono dos jovens e o bem-estar mental e físico geral. O cenário é baseado em uma situação em que um aluno fica obcecado por um aplicativo de produtividade de IA que, em seus esforços para mantê-lo engajado, acaba prejudicando seu sono e vida social.
Objetivo	O principal objetivo deste cenário é sensibilizar os jovens para os riscos da dependência tecnológica decorrentes da gamificação manipulativa e dos métodos de personalização da IA nas aplicações, e fornecer competências práticas para reconhecer os sinais de uso nocivo e aplicar estratégias de bem-estar digital para manter um equilíbrio saudável.
Resultados de Aprendizagem	Após a conclusão deste cenário, os jovens serão capazes de: - Descreva pelo menos dois elementos de gamificação usados em aplicativos para envolver os usuários. - Explique como a personalização da IA e a previsão comportamental podem ser usadas em aplicativos para manipular o comportamento do usuário. - Reconheça pelo menos alguns sinais potenciais de dependência tecnológica no seu próprio comportamento ou no comportamento dos seus amigos. - Cite pelo menos algumas potenciais consequências negativas da privação de sono na saúde física, emocional e cognitiva. - Aumentar a sua compreensão sobre como manter um equilíbrio saudável entre a utilização de tecnologias digitais e um descanso de qualidade.



7.1.3. CENÁRIO N.º 3: SAFARI DE FONTES (ITI)

Título do cenário	Safari de Fontes
Ideia Principal	Desenvolver a capacidade dos jovens de avaliar criticamente várias fontes de informação online (incluindo aquelas que podem ser influenciadas pela IA ou conter "alucinações" de IA), reconhecer preconceitos, contradições e diferenças de qualidade. O cenário promove a capacidade de verificar informações, entender como as mensagens são criadas e seu impacto potencial, comparando várias fontes sobre o mesmo tema.
Objetivo	O principal objetivo deste cenário é desenvolver as competências críticas de literacia da informação dos jovens, dotando-os das capacidades para avaliar, comparar e verificar várias fontes online, reconhecer enviesamentos e erros gerados pela inteligência artificial e tirar conclusões bem fundamentadas sobre a fiabilidade da informação.
Resultados de Aprendizagem	Após a conclusão deste cenário, os jovens serão capazes de: - Descreva pelo menos três critérios para avaliar a fiabilidade de uma fonte de informação em linha. - Comparar pelo menos duas fontes de informação diferentes sobre o mesmo tema e identificar potenciais contradições ou enviesamentos. - Expliquem com suas próprias palavras o que é uma "alucinação" de IA no contexto da geração de informações. - Aplique pelo menos duas estratégias de verificação de factos ou de verificação de informações.



7.1.4. CENÁRIO N.O 4: CÂMARAS DE ECO E FILTRO DE BOLHAS

Título do cenário	Câmaras de eco e filtro de bolhas
Ideia Principal	Permitir que os jovens compreendam criticamente o mecanismo e o impacto das bolhas de filtro e câmaras de eco em ambientes online, equipando-os com estratégias práticas para diversificar o seu consumo de informação, promover a abertura de espírito e navegar nos espaços digitais de forma mais eficaz.
Objetivo do cenário	O principal objetivo deste cenário é ensinar os jovens sobre como as redes sociais e os algoritmos dos motores de busca criam feeds personalizados, conhecidos como bolhas de filtro, e câmaras de eco. Estes fenómenos digitais podem moldar a perceção que um indivíduo tem da realidade, limitando a sua exposição a diversos pontos de vista. Através de um cenário concreto os jovens são pensados como os algoritmos funcionam, as consequências das bolhas de filtro, câmaras de eco, bem como a importância do pensamento crítico e perspetivas diversas.
Resultados de Aprendizagem	Ao completar este cenário, os jovens serão capazes de: - Explique o que significam bolhas de filtro e câmaras de eco e qual é a diferença entre estes dois termos. - compreender como os algoritmos de IA personalizam informações nos motores de busca e nas plataformas de redes sociais. - Adquirir formas práticas de mitigar e evitar câmaras de eco nas contas de redes sociais dos jovens. - avaliar criticamente e evitar tendências de viés de confirmação.



7.1.5. CENÁRIO N.º 5: QUAL A RELAÇÃO ENTRE PRODUTOS DE BEBIDAS E A IA (RIAP)

Título do cenário	Qual a relação entre produtos de bebidas e a IA
Ideia Principal	A ideia principal deste cenário é apresentar aos jovens os ambientes das redes sociais e como as tecnologias emergentes, como a IA, a mudaram nos últimos anos e como.
Objetivo do cenário	O principal objetivo deste cenário é explicar como o conteúdo gerado por IA, incluindo escrita, imagens, vídeos, circula em várias plataformas de mídia social. Através de atividades interativas, os jovens compreenderão o potencial e as limitações apresentadas por esta tecnologia, incluindo questões de slop, bots, conteúdo personalizado, influenciadores de IA, etc.
Resultados de Aprendizagem	Ao completar este cenário, os jovens serão capazes de: - compreender a evolução do cenário digital, particularmente os desafios colocados pelo conteúdo gerado por IA. - explicar as principais tendências nas redes sociais, incluindo a ilustração da sua aplicação a cenários do mundo real. - Identifique bots, influenciadores de IA e outros conteúdos gerados por IA. - compreender as ferramentas de verificação e como identificar factos a partir da ficção.



7.1.6. CENÁRIO N.º 6: A ARMADILHA DE AMIZADE VIRTUAL (RIAP)

Título do cenário	A armadilha de amizade virtual
Ideia Principal	O aumento das comunidades online, das plataformas de redes sociais e dos ambientes de jogos em linha na última década alterou significativamente a forma como os jovens interagem uns com os outros. As noções padrão de relacionamentos estão mudando por causa da ascensão da tecnologia. Portanto, este cenário visa fortalecer a compreensão das linhas tênues entre os mundos virtual e físico e oferecer uma visão geral das vantagens e desvantagens das amizades virtuais.
Objetivo do cenário	O principal objetivo deste cenário é sensibilizar os jovens para as amizades online, explorando como as interações digitais podem moldar a sua identidade, autoperceção, bem como equipar-se com as competências necessárias para navegar, fornecer e avaliar criticamente as vantagens e desvantagens das amizades online.
Resultados de Aprendizagem	Ao completar este cenário, os jovens serão capazes de: - Compreender a natureza das interações online. - Saiba como utilizar as definições em plataformas de redes sociais e jogos online para controlar a sua privacidade. - Aprenda a estabelecer limites nas amizades online, incluindo a gestão do tempo de ecrã e saber quando se desliga das atividades online.



7.1.7. CENÁRIO Nº 7: O PERFIL PERFEITO - FILTRO OU REALIDADE? (QUANDO A IA SE TORNA NO TEU MELHOR ÂNGULO) (SIMBIOZA)

Título do cenário	O Perfil Perfeito - Filtro ou Realidade? (Quando a IA se torna no teu melhor ângulo)
Ideia Principal	O cenário ilustra como a disponibilidade de ferramentas de edição e filtros alimentados por inteligência artificial (IA) afeta a autoimagem digital dos jovens nas redes sociais, permitindo-lhes criar versões digitais altamente personalizadas e muitas vezes inatingíveis de si mesmos. Explora como imagens irrealistas, criadas através de filtros e IA, podem afetar negativamente a autoestima, a percepção da imagem corporal e a saúde mental (por exemplo, ansiedade, baixa autoconfiança). Através da história de uma menina que se torna dependente de filtros e cria um segundo perfil, mais polido, o cenário também aborda a autopercepção, questões de imagem corporal e desafios de saúde mental entre os jovens. Examina o impacto psicológico da constante melhoria digital e o fosso entre as personas online e a autoimagem autêntica.
Objetivo	O principal objetivo do cenário é incentivar e conscientizar os jovens sobre o impacto psicológico da inteligência artificial na autorrepresentação digital e nos ideais corporais. O objetivo é ajudá-los a entender como as ferramentas de filtragem e edição influenciam a autopercepção e a saúde mental, e capacitá-los a avaliar criticamente o conteúdo nas mídias sociais que promove imagens "idealizadas". O cenário promove a aceitação da própria aparência, fortalece o bem-estar mental e fornece habilidades práticas para manter uma relação saudável com as mídias sociais, promovendo a avaliação crítica tanto do conteúdo que consomem quanto do conteúdo que criam.
Resultados de Aprendizagem	Depois de completar o cenário, os jovens serão capazes de: - Explicar, em suas próprias palavras, como a inteligência artificial permite a manipulação de imagens e vídeos nas redes sociais, como funcionam os filtros e ferramentas de edição alimentados por IA e descrever seu impacto na autopercepção. - Identifique pelo menos dois efeitos negativos do uso de filtros e edição de fotos na autoimagem e avalie quando o aprimoramento digital se torna problemático para o bem-estar mental. - Avalie como imagens irrealistas nas redes sociais podem influenciar a autoconfiança e as relações com os outros. - Proponha pelo menos duas estratégias para manter uma autoimagem saudável e uma presença online autêntica e defenda um ambiente digital mais genuíno e respeitoso. - Avalie criticamente o conteúdo das redes sociais, reconheça imagens aprimoradas por IA e entenda como elas influenciam os padrões de beleza.



7.1.8. CENÁRIO NO 8: A BOLSA DE ESTUDOS FALSA - BOLSA DOS SONHOS... OU GOLPE DIGITAL? (SIMBIOZA)

Título do cenário	A Bolsa de Estudos Falsa - Bolsa de Sonho... ou Golpe Digital?
Ideia Principal	O cenário destaca como a inteligência artificial está mudando a natureza dos golpes online, criando conteúdo altamente convincente e personalizado. O foco é a manipulação psicológica, onde os golpistas exploram as ambições, desejos e confiança das pessoas. O cenário alerta que os sinais tradicionais de golpes (gramática pobre, erros óbvios) estão desaparecendo porque a IA pode gerar conteúdo completamente convincente. A mensagem é que, na era da inteligência artificial, é necessária ainda maior cautela e pensamento crítico, já que os golpes estão se tornando cada vez mais sofisticados e difíceis de reconhecer.
Objetivo	Conscientizar sobre golpes cada vez mais sofisticados que envolvem inteligência artificial. Ensinar os jovens a avaliar criticamente os conteúdos digitais, a verificar a sua autenticidade e a proteger as suas informações pessoais.
Resultados de Aprendizagem	Depois de completar o cenário, os jovens serão capazes de: - Explique o que é engenharia social e como funciona. - Descreva como a inteligência artificial permite enganar golpes digitais. - Identifique pelo menos três sinais que podem indicar uma fraude. - Avalie os riscos associados a fraudes. - Nomeie pelo menos dois métodos seguros para verificar a autenticidade de ofertas ou sites. - Descreva pelo menos três possíveis consequências de ser vítima de um golpe.



7.1.9. CENÁRIO N.º 9: TODOS OS PÚBLICOS... O TEMPO TODO (SIMBIOZA)

Título do cenário	Todos os Públicos ... O tempo todo
Ideia Principal	A ideia principal do cenário é a responsabilidade digital e a sustentabilidade das pegadas online. Enfatiza como o uso espontâneo e despreocupado das mídias sociais de hoje pode levar a consequências de longo alcance para o futuro de um indivíduo. A tónica é colocada no fosso entre a atual liberdade de expressão e os impactos a longo prazo que, muitas vezes, os jovens não antecipam. No centro do cenário estão as questões da permanência dos dados digitais, a influência dos algoritmos e da inteligência artificial na formação de perfis pessoais e a necessidade de consciencialização sobre o comportamento digital. O cenário destaca a conexão entre a presença online e as oportunidades da vida real, enfatizando a importância de uma conduta ponderada e reflexão antes de postar. Transmite que a literacia digital não é apenas o conhecimento da utilização da tecnologia, mas também a compreensão de como o nosso comportamento em linha molda o nosso futuro.
Objetivo	Aumentar a sensibilização para a permanência das pegadas digitais, as consequências a longo prazo da partilha de informação em linha e o papel da inteligência artificial na definição de perfis de indivíduos.
Resultados de Aprendizagem	Depois de completar o cenário, os jovens serão capazes de: - Explique o que é uma pegada digital e por que ela é importante. - Avaliar que tipos de publicações podem ser prejudiciais a longo prazo. - Descreva como a inteligência artificial pode analisar perfis online e moldar impressões de um indivíduo. - Identifique pelo menos duas estratégias para um comportamento online mais responsável. - Reconhecer a diferença entre o comportamento digital privado e público e as suas consequências.



7.1.10. CENÁRIO N.º 10: NÃO TE ENGANES (IPT)

Título do cenário	Não te enganes
Ideia Principal	Este cenário envolve a obtenção de dados do utilizador através de esquemas enganosos e a sua utilização para fins maliciosos. Um jovem adolescente aprende através de amigos sobre um fantástico jogo online, gratuito para jogar e que promete recompensas de moeda virtual e outros prémios valiosos. Para ganhar, o adolescente deve participar de torneios virtuais onde coleta secretamente seus dados pessoais, contas de mídia social e senhas.
Objetivo	Sensibilizar os jovens para os riscos da partilha de dados pessoais e palavras-passe em ambientes digitais, especialmente em jogos em linha e plataformas de entretenimento. Desenvolva a capacidade de reconhecer tentativas de phishing e técnicas de engenharia social disfarçadas de desafios, prémios ou recompensas virtuais. Promova um comportamento seguro e ético ao usar a internet, incentivando a análise crítica, a proteção da identidade digital e a denúncia de conteúdo suspeito.
Resultados de Aprendizagem	Ao completar este cenário, os jovens serão capazes de: - Explique o que é engenharia social e como ela é usada para enganar as pessoas online. - Identifique sinais de alerta em jogos ou plataformas que possam estar a tentar recolher informações confidenciais. - Reconhecer a importância de manter a confidencialidade dos dados pessoais. - Avaliar criticamente as intenções falsas dos pedidos de informação pessoal em contextos digitais. - Adotar comportamentos éticos e preventivos/seguros ao interagir com jogos e plataformas online.



7.1.II. CENÁRIO N.º 11: DÁ-NOS DINHEIRO (IPT)

Título do cenário	Dá-nos dinheiro
Ideia Principal	Este cenário é sobre influências de IA. (Tópico: chatbots de IA, Exploração de consumidores jovens, Manipulação de IA emocional). (Tópico transversal: chatbots de IA, exploração de consumidores jovens, manipulação de IA emocional). Parabéns! Você foi selecionado para... Dê-nos dinheiro! Uma estudante fica animada quando sua marca de moda favorita entra em contato com ela por meio de um chatbot de IA que imita perfeitamente o estilo e a personalidade da marca, oferecendo seu status de "embaixadora". A comunicação de IA parece surpreendentemente pessoal e lisonjeira. Tudo o que ela precisa fazer é comprar alguns produtos a um "preço especial" e promovê-los em suas redes sociais. Ela rapidamente gasta suas economias, mas logo descobre que o "preço especial" não é realmente um bom negócio e os produtos não são tão de alta qualidade quanto o esperado. Ao tentar discutir suas preocupações, ela percebe que tem interagido exclusivamente com um sistema de IA programado para recrutar jovens clientes por meio de marketing personalizado. Agora ela se pergunta: a conexão que ela sentiu com a marca foi completamente fabricada por um algoritmo?
Objetivo	Reconheça, compreenda e resista a táticas de manipulação impulsionadas por IA ou influenciadores humanos em marketing online, redes sociais e interações com consumidores. Desenvolver habilidades para tomar decisões informadas sobre interações mediadas por IA. Reconheça táticas de engenharia social disfarçadas de jogos ou ofertas.
Resultados de Aprendizagem	• Distinga entre interação humana genuína e conteúdo gerado por IA. • Desenvolva habilidades de pensamento crítico e um ceticismo saudável em relação a ofertas aparentemente vantajosas ou benéficas. • Aprenda a adotar estratégias que protejam contra a manipulação do consumidor orientada por IA. • Capacite os consumidores a pensar criticamente (questionar antes de clicar, pense antes de comprar). Desenvolver habilidades críticas de avaliação para marketing mediado por IA.



7.1.12. CENÁRIO N.º 12: GERAR MÚSICA COM IA (IPT)

Título do cenário	Gerando música com IA
Ideia Principal	Este cenário explica como ferramentas tecnológicas avançadas, usando inteligência artificial, podem ser usadas para copiar, abusar ou transformar partes ou camadas de música protegida por direitos autorais para fins impróprios. Foi proposto ao aluno o desafio criativo de criar letras para uma canção, sobre temas relevantes, como a defesa do meio ambiente, igualdade de gênero, inclusão, etc. O professor queria que o aluno refletisse sobre este tema e outros relacionados com ele, mas o aluno estava mais entusiasmado com a possibilidade de produzir uma música com um som profissional, que pudesse partilhar nas redes sociais e ganhar tração. Como não tinha acesso a instrumentos e a um estúdio profissional, nem conhecimento musical para criar a sua própria música original, decidiu adaptar uma canção famosa e atual e substituir a letra pela sua. Para isso, ele decidiu usar seu conhecimento de ferramentas de IA generativas, como Moises AI, Suno ou Mureka, ChatGPT, Audacity, etc. para acelerar o processo.
Objetivo	Sensibilizar os jovens para refletirem sobre questões e riscos relacionados com os direitos de autor, a ética e a originalidade, tendo em conta as ferramentas, bem como para compreenderem de que forma as tecnologias de apoio podem ser utilizadas para a criação de meios de comunicação social.
Resultados de Aprendizagem	Ao completar o cenário, o aluno será capaz de: - Compreender como funcionam as ferramentas de criação assistida de música - Identificar conceitos de autoria, direitos autorais, consentimento. - Reconhecer e descrever os riscos éticos e legais associados ao uso indevido de materiais de terceiros - Desenvolver a capacidade crítica de identificar e validar a originalidade de uma peça, através de reengenharia reversa. - Quais são as mudanças no processo criativo - Saber utilizar ferramentas de verificação



7.1.13. CENÁRIO N.º 13: EXPERIÊNCIA DE UMA COMPRA ONLINE SIMULADA (CRACK4LAB)

Título do cenário	Experiência de uma Compra Online Simulada
Ideia Principal	Este cenário orienta os alunos através de uma experiência de compra online simulada para explorar a literacia digital e a segurança online. Eles praticarão a identificação de sites fraudulentos, a avaliação de avaliações e imagens de produtos, a análise de permissões de aplicativos, o gerenciamento de pagamentos digitais e a compreensão da privacidade. O cenário leva os alunos a sites de compras falsos e reais, para ensiná-los a reconhecer publicidade manipuladora e evitar golpes online.
Objetivo	Desenvolver o pensamento crítico e a consciência do consumidor dos alunos, ajudando-os a reconhecer os riscos do comércio eletrônico, proteger os seus dados, avaliar conteúdos online e tomar decisões informadas ao navegar em lojas online e mercados digitais.
Resultados de Aprendizagem	Ao completar este cenário, os jovens serão capazes de: - Identifique sinais de alerta indicando uma possível fraude, site ou aplicativo de compras on-line. - Avalie criticamente as avaliações dos usuários e as recomendações de influenciadores para detetar entradas falsas/bots, manipulação ou desinformação. - Reconheça tentativas de phishing e táticas de publicidade enganosas. - Compreenda práticas básicas de higiene digital, como proteção de privacidade e métodos de pagamento seguros. - Entenda a importância das permissões do aplicativo e a quais dados pessoais um aplicativo de comércio eletrônico pode ter acesso. Faça uma compra online simulada usando práticas digitais seguras.



7.1.14. CENÁRIO N.º 14: FILTRAR A REALIDADE (CRACK4LAB)

Título do cenário	Filtrar a realidade
Ideia Principal	Este cenário explora a crescente presença da IA no mundo das artes visuais e do design. Através de uma série de atividades interativas, os alunos são apresentados com uma mistura de imagens: algumas criadas por artistas humanos, que dedicaram anos de vida para melhorar sua proficiência, e outras geradas por inteligência artificial, que aprendeu em imagens criadas por humanos e não tem estilo original. O desafio é distinguir entre os dois. Este exercício não só destaca o quão realistas os visuais gerados por IA podem ser, mas também levanta questões sobre autenticidade, criatividade e o papel da imaginação humana na era digital. O cenário incentiva o pensamento crítico e a literacia visual na avaliação de conteúdos digitais.
Objetivo	O principal objetivo deste cenário é sensibilizar os jovens para as capacidades e limitações da IA no domínio da criatividade visual. Ao analisar imagens reais e geradas por IA, eles ganharão habilidades para reconhecer conteúdo gerado digitalmente, refletir sobre suas implicações para o mundo da arte e entender como se envolver criticamente com visuais em ambientes online. Ao mesmo tempo, é igualmente importante desenvolver um apreço pela verdadeira arte digital. Entender como ele é criado, o processo de pensamento criativo por trás dele e o tempo, habilidade e aprendizado significativos que os artistas investem na produção de uma única peça ajuda os alunos não apenas a distinguir entre trabalho humano e feito por IA, mas também a respeitar o valor do artesanato artístico na era digital.
Resultados de Aprendizagem	Ao completar este cenário, os jovens serão capazes de: - Expliquem em suas próprias palavras como as ferramentas de IA são usadas para gerar arte e design visual. - Identifique pelo menos dois indicadores visuais ou estilísticos que sugiram que uma imagem pode ter sido gerada por IA. - Compare obras de arte criadas por humanos e geradas por IA e descreva diferenças de técnica, detalhes ou emoções. - Reflita sobre como a ascensão da arte gerada por IA afeta as noções tradicionais de criatividade, autoria e valor artístico. - Aplique técnicas de análise visual para questionar a origem e autenticidade de obras de arte digitais encontradas online. Entenda qual é o processo por trás da arte digital real, quanto tempo leva para aprendê-la e criar uma peça de arte digital.



7.1.15. CENÁRIO Nº 15: PARABÉNS! VOCÊ FOI SELECIONADO PARA... DÊ-NOS DINHEIRO! (CRACK4LAB)

Título do cenário	Parabéns! Você foi selecionado para... Dá-nos o teu dinheiro!
Ideia Principal	Este cenário explora como falsos programas de intercâmbio cultural, oportunidades de viagem e parcerias com influenciadores são usados para manipular e enganar jovens. Usando uma interação digital simulada, os alunos se envolvem com um chatbot ou e-mail de IA que oferece uma oportunidade empolgante no exterior, apenas para descobrir sinais de alerta: documentos falsos, pedidos de dinheiro e coleta de dados antiética. O cenário destaca como as ferramentas digitais, incluindo a IA, são cada vez mais usadas para criar golpes sofisticados e emocionalmente manipuladores visando jovens culturalmente curiosos.
Objetivo	Ensinar os jovens a avaliar criticamente as ofertas digitais, especialmente as relacionadas com viagens, bolsas de estudo ou parcerias nas redes sociais. O cenário desenvolve sua alfabetização digital, consciência de táticas de engenharia social e habilidades práticas em segurança online, proteção de dados e uso responsável de IA no contexto da exploração cultural.
Resultados de Aprendizagem	Ao completar este cenário, os jovens serão capazes de: - Identifique as táticas emocionais e técnicas usadas em mensagens fraudulentas (por exemplo, urgência, linguagem de recompensa, autoridade falsa). - Avaliar a credibilidade das ofertas online, especialmente as relacionadas com intercâmbios culturais ou parcerias com influenciadores. - Reconheça sinais de chatbots orientados por IA ou campanhas fraudulentas geradas automaticamente. - Aplique estratégias de privacidade e proteção de dados ao interagir com conteúdos digitais desconhecidos. - Reflita sobre como a confiança, a curiosidade cultural e a identidade são exploradas em golpes digitais.
Tópicos e Conceitos Teóricos (incluindo subtópicos, que são relevantes para o cenário)	- T1: Pensamento Crítico e Literacia Informacional no Espaço Digital - Credibilidade da fonte - Desinformação e manipulação - Identificação da fraude - T2: Segurança Digital e Privacidade - Phishing - Engenharia social - Proteção dos dados pessoais - Segurança de pagamento online - T3: Ética, Direito e Responsabilidade no Espaço Digital



	- Consentimento digital - Utilização responsável da IA - Direitos dos consumidores - T4: Mecanismos de Influência nas Redes Sociais - IA na personalização - Manipulação emocional Publicidade oculta disfarçada de oportunidade
Elementos de gamificação	Simulação de Chatbot de Ramificação (H5P): Os alunos interagem com um falso chatbot de "coordenador de intercâmbio cultural". As suas escolhas conduzem a resultados diferentes (por exemplo, reconhecimento da fraude, partilha de dados, denúncia da fraude). Quiz: Fraude ou legítimo? Analise trechos, ofertas e visuais de e-mail e determine sua autenticidade. Pontos/Crachs: Para identificar todos os indicadores de fraude, preencher listas de verificação de segurança ou compartilhar estratégias pessoais em fóruns.
Uso e Integração de Tecnologia	Cenário de ramificação H5P para conversa simulada de fraude. Ferramentas H5P Quiz e Hotspot para identificar sinais de alerta em ofertas, sites ou mensagens. Fórum Moodle para partilha de reflexões e estratégias anti-golpe. Ferramentas opcionais: Padlet ou Mentimeter para brainstorming em grupo sobre prevenção de golpes (para offline ou sincronizado online); Pesquisa Google para verificações de antecedentes em ofertas falsas.
Métodos de Ensino/Aprendizagem Recomendados (adaptados para aprendizagem online/mista)	Exercício de Chatbot Simulado: Os alunos se envolvem em uma conversa de simulação com um chatbot de oportunidade falsa. Análise de Estudo de Caso: Estude um exemplo do mundo real de um golpe de influenciador ou oferta de viagem falsa. Exercício prático: Analise um site ou mensagem falsa e identifique todas as bandeiras vermelhas. Tarefa de reflexão: Os alunos descrevem como verificariam a legitimidade de uma oferta antes de se candidatarem. Atividade colaborativa (para offline ou sincronizada online): Pequenos grupos criam sua própria "lista de verificação à prova de fraude" para jovens viajantes ou candidatos on-line.
Duração recomendada	2 horas (aprendizagem orientada) + 2 horas (trabalho de projeto independente ou em grupo)



7.1.16. CENÁRIO Nº 16: CRIE, NÃO FINJA! (YINTERNET)

Título do cenário	Crie, não finja!
Ideia Principal	O MEU TRABALHO DE CASA, O MEU TRABALHO, OS MEUS RESULTADOS. Aprender é um ato de aprofundar a minha compreensão de um tópico. Uma oportunidade para fazer coisas que importam. Aprender é um ato de aprofundar minha compreensão de um tópico - não apenas para passar, mas para crescer. É uma oportunidade para explorar o que é importante para mim, fazer perguntas, experimentar e expressar a minha voz. Quer eu use IA, vídeo ou ferramentas digitais, não estou apenas consumindo informações - estou criando algo que mostra o que penso, o que me importa e o que aprendi. Porque quando é o meu trabalho, significa alguma coisa.
Objetivo	Reforçar a responsabilidade do meu trabalho/resultados, compreender a utilização de dados pessoais e a sua proteção, questionar o que é uma utilização ética da IA. Compreender a utilização de dados pessoais e a sua proteção, aprendendo como os dados pessoais são recolhidos, utilizados e partilhados online, e desenvolver hábitos e estratégias para proteger a minha identidade digital. Explore como as ferramentas de IA impactam a criatividade e a equidade e pense criticamente sobre quando e como usá-las de forma responsável.
Resultados de Aprendizagem	Demonstrar apropriação do seu processo de aprendizagem e resultados, mostrando responsabilidade na forma como completam, apresentam e refletem sobre o seu trabalho. Identificar a forma como os dados pessoais são recolhidos e utilizados pelas plataformas digitais e aplicar estratégias para proteger a sua privacidade e identidade digital. Avaliar criticamente as ferramentas e plataformas digitais, compreendendo o seu propósito, limitações e potenciais impactos na aprendizagem e na sociedade. Use as tecnologias digitais de forma criativa e significativa para expressar perspetivas pessoais e se envolver com tópicos do mundo real que são importantes para eles.

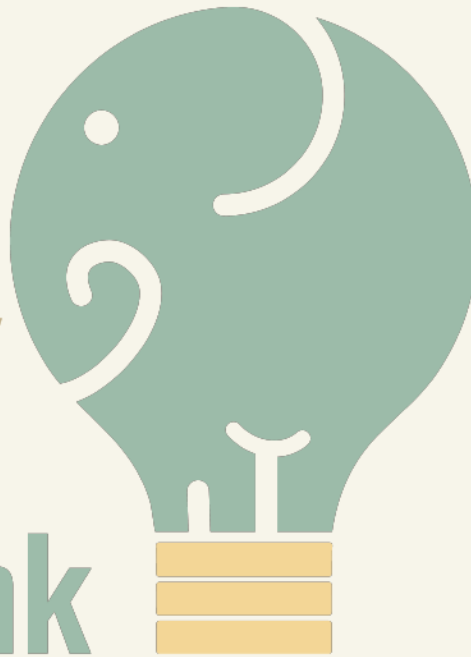


7.1.17. CENÁRIO Nº 17: COMO A IA ROUBOU MEU ESTILO (YINTERNET)

Título do cenário	Como a IA roubou meu estilo
Ideia Principal	Este cenário explora como a IA generativa pode replicar, remixar e, às vezes, explorar estilos artísticos distintos - neste caso, o universo visual do Studio Ghibli. Embora as ferramentas de IA possam produzir imagens bonitas e parecidas com o Ghibli, isso levanta questões importantes: quem é o dono de um estilo? Algo profundamente emocional, cultural e artesanal pode ser copiado por uma máquina? O que acontece quando as identidades únicas dos artistas são reduzidas a dados para replicação em massa? Um cenário para investigar como a IA usa obras de arte existentes para gerar novos conteúdos, refletir sobre a propriedade intelectual e criativa.
Objetivo	Refletir sobre como compartilhamos a minha existência online - incluindo o meu rosto e as minhas experiências pessoais - e compreender as consequências de reutilizar ou remisturar o trabalho criativo de outras pessoas. O que significa usar a arte de outra pessoa? Onde está a linha que separa a inspiração da apropriação? O que os artistas reais pensam sobre a IA copiar seu estilo e como eles querem que seu trabalho seja tratado?
Resultados de Aprendizagem	Descreva como o compartilhamento de imagens pessoais (por exemplo, selfies) on-line pode afetar a privacidade, a propriedade e o treinamento de IA. Explique como a IA usa obras de arte existentes (como o estilo Ghibli) e discuta a diferença entre inspiração, imitação e roubo. Resuma as perspectivas de diferentes artistas sobre o uso de IA de seus estilos e desenvolva seu próprio ponto de vista. Use um gerador de imagens de IA ou uma ferramenta de remix com consciência ética e crédito adequado.

RESPONSIBLE YOUTH THROUGH MEDIA LITERACY EDUCATION

YouTHink



Project Partners

Public institution
Information Technologies Institute



SIMBIOZA
MED GENERACIJAMI

Associated Partner

