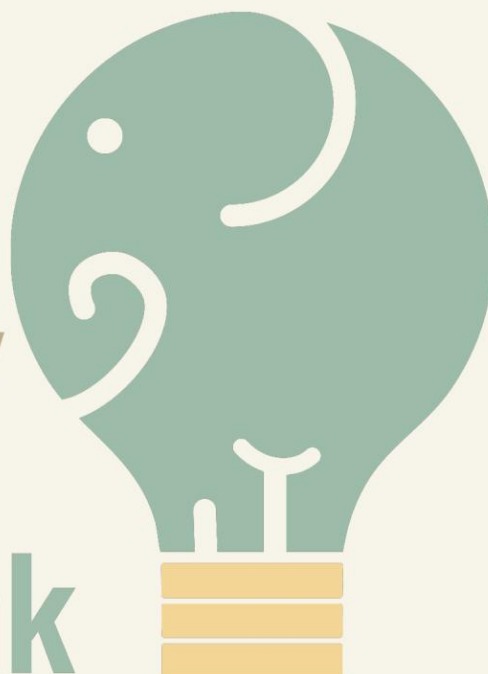


RESPONSIBLE YOUTH THROUGH MEDIA LITERACY EDUCATION

YouTHink

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



DIRETRIZES METODOLÓGICAS

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.

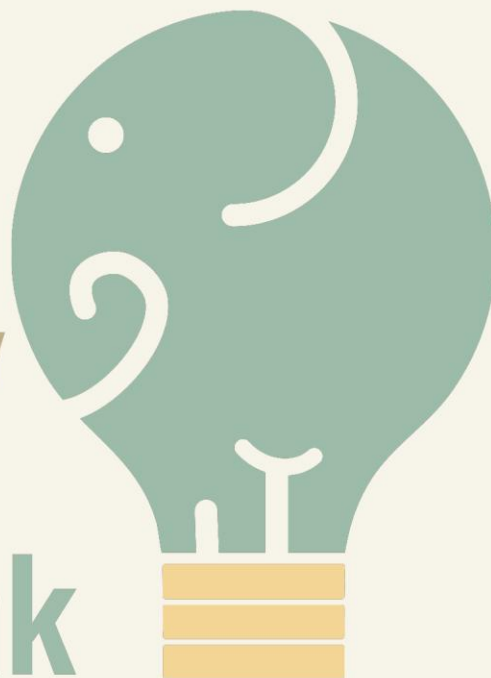


Co-funded by
the European Union

RESPONSIBLE YOUTH THROUGH MEDIA LITERACY EDUCATION

YouTHink

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



Pacote de Trabalho WP4: Pilotar e Ampliar o Modelo de Aprendizagem em Literacia Mediática
Entregável A1: Orientação metodológica para trabalhadores jovens
Líder do WP4 – Simbioza



“Responsible Youth through Media Literacy Education” pelo Erasmus+ Project
WP4 “Pilot and Scaling-Up the Model for Media Literacy Learning “ sob a 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.



Co-funded by
the European Union



CONTEÚDO

INTRODUÇÃO	5
Contexto do Projeto e Objetivos das Formações Piloto do WP4	5
O Conceito do Percorso Educativo	6
Compatibilidade Técnica	6
1. PARTE I. ORIENTAÇÃO PARA JOVENS	7
1.1. Bem-vindo à sua Jornada Digital	7
1.2. Começar com a Plataforma Moodle	8
1.2.1. O que é "Moodle"?	8
1.2.2. Passo a Passo: Como iniciar sessão na Plataforma?	8
1.2.3. Antes de começar: Seleção da Língua	8
1.2.4. Porque é que os auscultadores são a tua ferramenta de missão mais importante?	8
1.3. Dominar as Missões e Cenários	9
1.3.1. Que cenários o aguardam?	9
1.3.2. A tua equipa nesta Jornada (Personagens)	10
1.3.3. Fases da sua Missão (Tempo Estimado)	12
1.3.4. Como obter códigos de "Escape"?	14
1.3.5. Como completar uma Missão e obter um Certificado?	14
1.3.6. Regra Rigorosa do Espaço Digital	15
1.3.7. Dicas Práticas de Detetive para a sua Segurança	16
1.3.8. Fontes Adicionais e Transparência (Aviso)	16
1.4. Perguntas Frequentes (FAQ)	17
2. PARTE II. ORIENTAÇÃO DO MENTOR E METODOLOGIA DE FORMAÇÃO DE PILOTOS	19
2.1. Introdução à Metodologia	19
2.1.1. Temas e Questões do Material "YouTHink"	19
2.1.2. Modelo Metodológico: Da Teoria aos Experimentos	20
2.1.3. Que competências vamos ajudar os jovens a desenvolver?	20
2.1.4. Duração do Programa e Opções de Adaptabilidade	21
2.1.5. Integração de quatro personagens nos cenários	22
2.2. O Papel do Mentor e os Formatos de Formação	23
2.2.1. Estabelecer uma Ligação Pessoal com Jovens Aprendizizes	23
2.2.2. Preparação do Mentor no Ambiente Moodle	24
2.2.3. Fases da Aprendizagem Experiencial ("Aprender Fazendo")	24
2.2.4. Regras de Navegação do Moodle e Acompanhamento de Progresso	25
2.2.5. A Fórmula de Desbloqueio de Certificados (3 Passos)	26
2.2.6. Dicas para completar atividades dentro do cenário	26
2.3. Orientação da Plataforma Moodle para Mentores	29
2.4. Diretrizes de Implementação do Treino Piloto	36
2.4.1. Antes da formação (Checklist de Preparação e Configuração do Espaço)	36



2.4.2. Resolução de Problemas Técnica.....	38
2.4.3. Horário e Modelos do Dia de Treino (Sprint, 2 Dias, Misto).....	38
2.4.4. Apoiar Diferentes Faixas etárias.....	51
2.4.5. Dicas de Facilitação para Discussões em Grupo.....	51
2.4.6. O que se deve e não se deve fazer na facilitação.....	53
2.4.7. Como Replicar o Treino.....	55
2.4.8. Adaptação ao teu Contexto.....	55
3. PARTE III: ORIENTAÇÃO DO MULTIPLICADOR.....	56
3.1. Diretrizes Metodológicas para Multiplicadores.....	56
3.1.1. Flexibilidade Jurídica e Liberdade de Adaptação.....	56
3.1.2. Diretrizes para Usar as Personagens YouTHink noutras situações.....	56
3.1.3. Estratégias de Integração Institucional e Formatos Flexíveis.....	57
3.1.4. Modularidade e Sinergia com Ferramentas de IA.....	58
3.1.5. Expansão Ética, Segurança de Dados e Conformidade com os Regulamentos da UE	59
3.1.6. Ecologia Digital e Prática Sustentável.....	59
3.1.7. Avaliação da Mudança do Conhecimento e Recolha de Feedback	60
3.2. Canais de Disseminação e Plataformas de Relações Públicas.....	60
ANEXOS.....	61
Anexo 1. Formulário de Consentimento Parental / Tutor	61
Anexo 2. YouTHink Questionário de Pré-Formação para Jovens.....	62
Anexo 3. Questionário Pós-Formação para Jovens.....	65
Anexo 4. Questionário de Avaliação de Trabalhadores Juvenis / Mentores.....	69
Anexo 5. WP4 Questionário de Avaliação de Qualidade para Organizações Parceiras.....	72
Anexo 6. Modelos de convites para as formações de pilotos.....	73
Anexo 7. Você acha que modelo de relatório de formação de piloto wp4.....	74



INTRODUÇÃO

CONTEXTO DO PROJETO E OBJETIVOS DAS FORMAÇÕES PILOTO DO WP4

O espaço digital há muito que se tornou um ambiente social natural para os jovens, mas a evolução da tecnologia – especialmente o salto na inteligência artificial generativa – criou desafios sem precedentes. Media sintéticos, deepfakes, bolhas de informação baseadas em algoritmos e manipulações personalizadas exigem um nível completamente novo de resiliência digital. O projeto internacional "YouTHink" responde a estas questões através do prisma da educação não formal, visando ajudar a transformar os jovens de consumidores passivos de conteúdo em cidadãos digitais responsáveis, críticos e responsáveis.

Este manual foi desenvolvido como um resultado chave do WP4/A1 para fornecer uma estrutura metodológica e operacional para a implementação das formações piloto YouTHink em todos os países parceiros. O documento fornece diretrizes claras para organizar estas sessões piloto ao longo da vida do projeto, servindo também como um recurso sustentável a longo prazo após a sua conclusão – facilmente disponível para parceiros, futuros mentores ou organizações externas que pretendam organizar formações YouTHink. Como o projeto combina ambientes digitais de aprendizagem, storytelling, atividades interativas H5P e metodologias de aprendizagem baseadas em cenários, é essencial garantir que todas as partes interessadas partilham uma compreensão comum da abordagem educativa, do processo de implementação e dos esperados resultados de aprendizagem.

Durante as formações-piloto, está planeado envolver diretamente pelo menos 200 jovens (na faixa etária dos 14 aos 19 anos), garantindo a participação ativa de representantes de grupos vulneráveis. Para garantir a disseminação sustentável deste conhecimento e a facilitação suave nas regiões, pelo menos 40 trabalhadores juvenis estão envolvidos no processo. Estão capacitados para atuar como mediadores de literacia mediática, capazes de navegar de forma independente em temas digitais complexos. O objetivo da formação piloto é recolher feedback qualitativo e baseado em dados através da prática real. Modelos padronizados, métodos de facilitação e ferramentas de avaliação ajudarão a recolher resultados comparáveis de todos os países parceiros. Isto permitirá uma avaliação objetiva da qualidade, eficácia e relevância dos materiais desenvolvidos do WP2 e WP3, bem como fornecer recomendações às partes interessadas sobre a utilização dos materiais de formação após o final do projeto.

Além disso, o manual contribui para a sustentabilidade e escalabilidade do projeto a longo prazo, permitindo que organizações, escolas, centros juvenis e outros intervenientes reutilizem e adaptem a metodologia e os materiais de aprendizagem desenvolvidos em futuras atividades educativas.

Mais especificamente, o manual serve como:

- Um guia prático de implementação para trabalhadores e facilitadores juvenis;
- Uma estrutura metodológica para aprendizagem baseada em cenários;
- Um manual de facilitação para os 17 cenários Moodle;
- Um guia para usar atividades interativas do Moodle e H5P;
- Um quadro de garantia de qualidade para formações de pilotos;
- Uma ferramenta de normalização para parceiros de projeto;
- Um documento de apoio para monitorização e avaliação;
- Um recurso para futuros multiplicadores e organizações;



- Um documento de referência sobre sustentabilidade e escalabilidade.

O manual visa garantir que toda a formação piloto seja ministrada com uma metodologia unificada, permitindo ao mesmo tempo flexibilidade para a adaptação local, necessidades dos participantes, diferenças culturais e contextos organizacionais. O documento promove práticas educativas inclusivas, envolventes e centradas no aprendiz, que fortalecem a literacia mediática, o pensamento crítico e a resiliência digital entre os jovens. As orientações fornecidas neste manual devem ser utilizadas durante as fases de preparação, implementação, avaliação e divulgação das formações.

É importante enfatizar o princípio da sustentabilidade e abertura - toda a metodologia utilizada durante as formações-piloto e descrita neste guia consiste em recursos educativos abertos (REA). Os materiais estão abrangidos por uma licença "Creative Commons" (CC BY-NC-SA), que concede a outras organizações juvenis e instituições educativas a liberdade de adaptar e utilizar o conteúdo para fins não comerciais, mantendo a atribuição de autoria.

O CONCEITO DO PERCURSO EDUCATIVO

Baseada na metodologia "YouTHink", em vez da tradicional e seca transmissão teórica de informação, é utilizado um ambiente de aprendizagem baseada em cenários e resolução de problemas. Em vez de ouvir palestras sobre engenharia social ou bolhas de filtro, os alunos são transportados para situações realistas e reconhecíveis. Na prática, isto significa que os próprios jovens têm de tomar decisões em momentos de pressão - por exemplo, juntamente com a personagem Adam, desconstruir uma videochamada suspeita que manipula magistralmente a autoridade de um professor, ou ajudar Ema a desvendar as armadilhas psicológicas de uma identidade virtual perfeita criada pela inteligência artificial, e assim por diante.

Outro elemento fundamental do percurso educativo é a transição de uma experiência textual para uma visual. O material é visualmente estilizado e adaptado com base na estética "Young Adult" - é dinâmico, atraente e fala numa linguagem visual contemporânea compreendida pelos jovens. Pequenos módulos, gerados, por exemplo, por ferramentas de síntese de vídeo e áudio, ilustrações em estilo banda desenhada e desafios interativos ajudarão a manter a atenção dos participantes, refletindo o ritmo e o formato de consumo de informação a que a Geração Z está habituada nas redes sociais.

COMPATIBILIDADE TÉCNICA

Toda esta arquitetura inovadora de aprendizagem é implementada no ambiente de aprendizagem online (OLE) "Moodle" <https://moodle-youthink.eu>. A solução tecnológica é escolhida para que os facilitadores não precisem de instalar programas externos adicionais nem criar uma infraestrutura complexa. As ferramentas H5P integradas na plataforma permitem a criação de interatividade dentro do ambiente Moodle - desde árvores de decisão ramificadas (Branching Scenarios, ou Cenários Ramificados) até vídeos com pontos interativos de pausa e reflexão. Este uso de módulos H5P também garante uma localização e tradução excecionalmente fluidas do conteúdo para outras línguas sem perder a funcionalidade de interatividade.



1. PARTE I. ORIENTAÇÃO PARA JOVENS

1.1. BEM-VINDO À SUA JORNADA DIGITAL

Porque estás aqui e o que ganhas com isso?

A sua atenção neste momento é a moeda mais valiosa, pela qual milhares de algoritmos, plataformas de redes sociais e ferramentas de inteligência artificial lutam todos os dias. Eles analisam os seus cliques, moldam o seu feed de notícias e muitas vezes tentam ditar que padrões a sua aparência deve cumprir, que coisas deve possuir ou que notícias deve acreditar.

Não estamos aqui para lhe dizer para apagar o TikTok ou para lhe dar lições sobre o tempo de ecrã. O espaço "YouTHink" foi concebido para que recupere o controlo. Esta plataforma destina-se a construir a sua "imunidade digital" - a capacidade de controlar a tecnologia para que ela não o controle.

Ao ultrapassar os desafios desta plataforma, aplicará praticamente novas competências ao seu dia a dia. Aprenderá a ver através de truques de engenharia social e a proteger as suas contas e dinheiro de burlões que se escondem atrás de ofertas incrivelmente boas para jogos ou bolsas falsas. Verá a inteligência artificial não como uma ameaça, mas como uma ferramenta - aprenderá a separar o vídeo Deepfake e as notícias falsas geradas pelo ChatGPT dos factos reais. Também ganhará as ferramentas para proteger a sua pegada digital e moldar conscientemente a sua imagem online, resistindo a vários filtros irrealistas.

Como vais potenciar a tua imunidade digital aqui?

Cada cenário concluído e dilema resolvido irá ajudá-lo a desenvolver competências de literacia mediática e a melhorar o seu conhecimento sobre os seguintes temas:

- **Literacia mediática e pensamento crítico** - o seu detetive interior, ajudando-o a perceber instantaneamente quem encomendou um anúncio, porque é que uma certa imagem se torna viral e onde o texto tenta manipular as suas emoções.
- **Cidadania digital e ética** - a capacidade de criar uma cultura na internet onde a sua opinião tem peso e o conteúdo que cria não copia clichés da IA, mas expressa a sua verdadeira voz.
- **Segurança e higiene online** - conhecimento de como trancar instantaneamente a porta aos burlões, proteger as suas palavras-passe nas plataformas de jogos e não deixar pegadas digitais perigosas.
- **Resiliência emocional** - a sua mente clara, que impede algoritmos de o fazer entrar em pânico, zangar-se ou sentir-se inferior por causa do perfil perfeito e polido por filtros de outra pessoa.
- **Reflexão e comunicação** - a capacidade não só de carregar em "Gostar" ou escrever "fixe", mas de discutir com colegas, analisar o seu comportamento e partilhar soluções reais de segurança.



1.2. COMEÇAR COM A PLATAFORMA MOODLE

1.2.1. O QUE É "MOODLE"?

O Moodle é a nossa plataforma virtual de aprendizagem, onde cenários são disponibilizados em várias línguas: esloveno, inglês, português, italiano, lituano e francês. O ambiente de aprendizagem YouTHink não é um manual tradicional. É uma apresentação de situações reais, onde a aprendizagem acontece através das decisões que tomas e das suas consequências. Em vez de leres definições, vais encontrar-te numa situação em que terás de tomar decisões.

Quando iniciar sessão no sistema pela primeira vez, escolha imediatamente o ambiente linguístico onde planeia estudar e permaneça nele. Isto não é apenas uma formalidade - se começar a completar tarefas de um cenário numa língua e depois mudar para outra, o sistema não conseguirá sincronizar corretamente os seus emblemas digitais (Moodle Badges), os misteriosos códigos "Escape" recolhidos e os certificados finais dentro de um perfil.

O seu objetivo neste ambiente é superar os cenários escolhidos, recolher códigos secretos e receber certificados internacionais.

1.2.2. PASSO A PASSO: COMO INICIAR SESSÃO NA PLATAFORMA?

Para iniciar a sua missão, terá de completar alguns passos:

- **Abra a plataforma**
Introduza o link no seu navegador: <https://moodle-youthink.eu/>.
- **Crie uma conta**
No canto superior direito da janela, clique no botão "Iniciar sessão" e depois selecione "Criar nova conta".
- **Insira os dados**
Preencha os campos necessários - crie um nome de utilizador único e uma palavra-passe segura. Use o seu endereço de email para confirmação da conta.
- **Confirme o registo**
Inicie sessão no seu email, encontre a mensagem do sistema "YouTHink" e clique no link de confirmação. É isso, o seu perfil virtual está ativado.

1.2.3. ANTES DE COMEÇAR: SELEÇÃO DA LÍNGUA

Quando entrar pela primeira vez na página principal do prato, verá o menu de línguas no topo. Esta é a regra mais importante: antes de ativar qualquer cenário, selecione imediatamente a sua língua nativa (ou desejada aprender) na lista suspensa.

Depois de escolher uma língua, deve permanecer nela e resolver todos os cenários nessa mesma língua. Isto garantirá que os seus códigos "Escape" recolhidos e os certificados finais se sincronizam dentro de um único sistema.

1.2.4. PORQUE É QUE OS AUSCULTADORES SÃO A TUA FERRAMENTA DE MISSÃO MAIS IMPORTANTE?

Nas missões do YouTHink, o som desempenha um papel essencial. Como vídeos e diálogos de personagens baseados em IA aguardam por si em todas as situações, recomendamos vivamente que coloques auscultadores antes de carregar no botão Start/Início. Além disso, os auscultadores garantem a tua privacidade pessoal e concentração numa sala de aula partilhada ou centro juvenil - afinal, certamente não queres que um amigo que resolve tarefas mais depressa revele



acidentalmente um segredo da história, um código de fuga que aparece em segundo plano ou um final relacionado com um ataque que arruinou o servidor.

1.3. DOMINAR AS MISSOES E CENARIOS

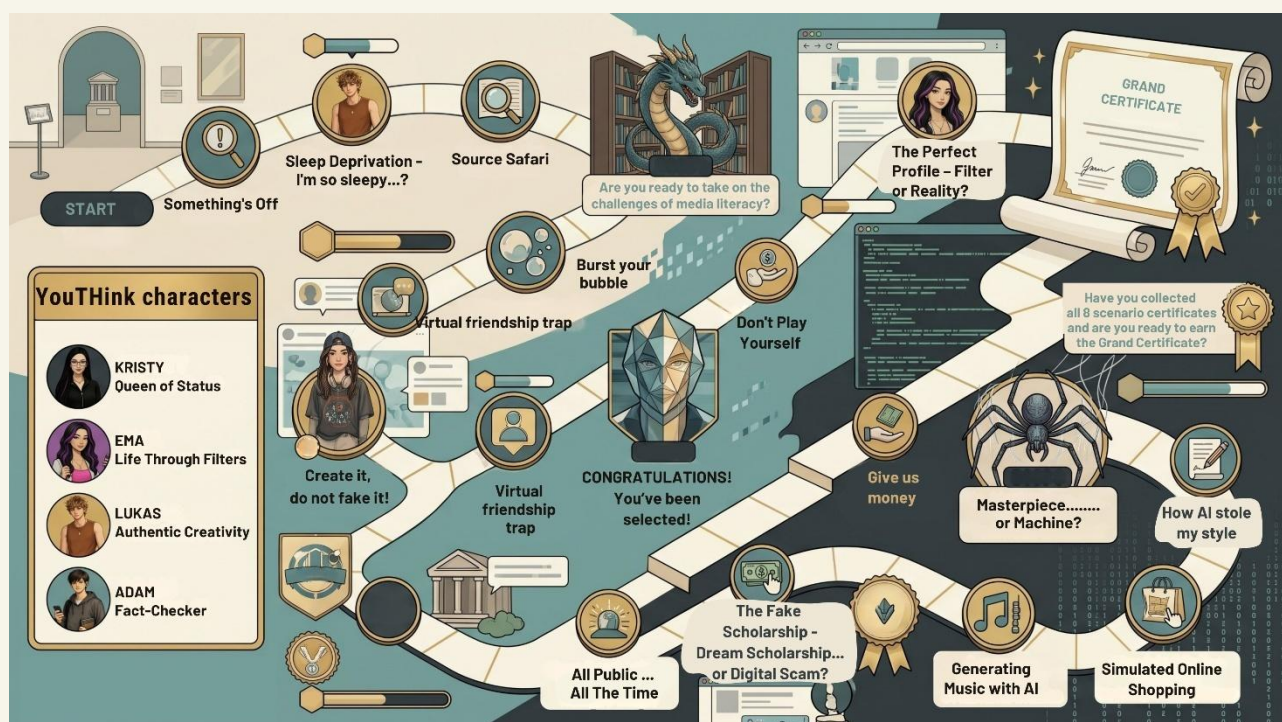
1.3.1. QUE CENÁRIOS O AGUARDAM?

17 missões únicas esperam-no na plataforma, cobrindo os dilemas mais quentes da internet moderna:

- **Algo está errado.** Tarde da noite, recibes uma videochamada pessoal de um professor com um pedido muito urgente e invulgar. O tempo está a esgotar-se, a equipa está em pânico, e o teu herói do ecrã tem de tomar uma decisão.
- **Privação de sono - Estou tão sonolento...?** Lukas repara que uma nova aplicação de aprendizagem está a funcionar de forma algo estranha - quanto melhores resultados obtém, mais difícil é pôr o telemóvel de lado à noite.
- **Safari de Fontes.** A internet está a ferver com notícias sensacionalistas que toda a tua escola já está a partilhar. Terás de te aventurar na selva da informação e verificar se este facto é real ou apenas uma bolha de sabão digital.
- **Rebenta a tua bolha.** Porque é que o feed das redes sociais do teu amigo parece completamente diferente do teu, mesmo estando interessados em coisas semelhantes? Mergulha nos bastidores dos algoritmos e vê como se criam câmaras de eco invisíveis.
- **Armadilhas de IA nas redes sociais.** Segues um novo perfil popular que partilha imagens e dicas incríveis. No entanto, há algo no seu comportamento que te faz questionar - estás a comunicar com uma pessoa real ou com um algoritmo?
- **Armadilha de amizade virtual.** Uma pessoa com ideias semelhantes, conhecida no espaço digital, oferece-te ajuda num jogo e procura uma ligação mais próxima. A tarefa da missão é ver a linha tênue entre amizade verdadeira e manipulação antes de atravessares a zona de segurança.
- **O Perfil Perfeito - Filtro ou Realidade?** Ema exhibe um estilo impecável e uma vida diária perfeita nas redes sociais. Mas o que acontece quando a máscara digital se torna tão pesada que a verdadeira Ema começa a temer o próprio rosto?
- **A Bolsa de Estudo Falsa - Bolsa de Sonho... ou Burla Digital?** Na sua caixa de entrada de email, encontra uma carta com aspeto oficial sobre uma bolsa internacional que lhe foi atribuída. A oferta parece ideal, mas será que as suas ambições vão impedir-lhe de notar a armadilha escondida na carta?
- **Todo o público... O tempo todo.** Kristy acha que uma foto engraçada online é apenas uma piada de curto prazo que vai desaparecer rapidamente. Esta missão vai mostrar como uma pegada digital sabe esperar e falar no momento mais inesperado.
- **Não te enganes a ti próprio.** Um torneio online gratuito oferece-te a oportunidade de te tornares campeão e consegues uma grande quantidade de moeda virtual. O único requisito é completar alguns passos rápidos de registo que vão alterar as regras do jogo para o teu herói.
- **Dá-nos dinheiro.** Uma marca conhecida oferece condições exclusivas e comunicação pessoal. A ligação é surpreendentemente calorosa e personalizada só para ti, mas quem é que realmente controla esta correspondência?
- **Gerar música com IA.** Lukas cria uma faixa musical para um projeto e usa ferramentas inteligentes para alcançar um resultado rápido. Onde está a linha entre um uso inspirador da tecnologia e a apropriação indevida do trabalho de outra pessoa?
- **Compras Online Simuladas.** Entrou num mercado digital onde milhares de produtos, descontos e recomendações brilhantes o esperam. Será capaz de fazer uma compra segura quando o ambiente usar todos os meios possíveis de pressão psicológica?
- **Obra-prima... ou Máquina?** Uma disputa que surgiu numa exposição de arte digital obriga-te a tornar-te um especialista. Terás de experimentar o processo criativo por ti

próprio e encontrar os sinais visuais que separam o talento humano da geração automática de códigos.

- **PARABÉNS! Foste selecionado!** Uma mensagem urgente anuncia que ganhaste uma viagem gratuita. Tudo parece confirmado por documentos oficiais, mas um detetive digital tem de verificar o que outros, em pânico, não notam.
- **Cria-o, não finjas!** Chegou a hora do teu próprio projeto digital. Este desafio vai ajudá-lo a perceber porque é que a sua voz pessoal e o resultado autêntico online são mais valiosos do que qualquer cópia-colagem automática por IA.
- **Como a IA roubou o meu estilo.** Um modelo de IA replica o mundo visual dos teus artistas favoritos e até das tuas próprias fotos com uma precisão incrível. O que acontece quando um estilo criativo e uma identidade únicos são aplicados para gerar outras fotografias ou ilustrações?



[link para a tradução do conteúdo da imagem: <https://canva.link/pqax83y4je3ivt9>]

1.3.2. A TUA EQUIPA NESTA JORNADA (PERSONAGENS)

Forças diferentes estão constantemente em jogo nos cenários - desde a pressão para pareceres perfeito até ao simples desejo de criar o que gostas. No ambiente de aprendizagem do YouTHink, quatro personagens, os teus pares, estarão contigo. Refletem exatamente as mesmas situações que tu ou os teus amigos enfrentam todos os dias. Cada um deles tem os seus próprios pontos fortes e fracos, e a tua tarefa será ajudá-los (e a ti próprio) a tomar as decisões certas.



Vida através de um filtro com a Ema. Milhares de seguidores, presentes de patrocinadores e uma batalha constante por atenção. À primeira vista, parece que ela tem tudo, mas por trás desta fachada esconde-se uma imensa pressão psicológica. Juntamente com a Ema, vais desvendar ilusões nas redes sociais e analisar como a inteligência artificial molda padrões de beleza irrealistas.



Procura de status com a Kristy. Tudo o que é mais recente, caro e exclusivo tem de estar no ecrã dela. A Kristy segue cegamente tendências e muitas vezes cai nas armadilhas da publicidade oculta e do consumismo. Ao navegar com a Kristy, vais desconstruir as armadilhas das corridas de estatuto e do consumismo. Vais aprender a notar como os algoritmos moldam as tuas "câmaras de eco" e bolhas de informação, e vais reconhecer manipulações ocultas de publicidade ou conteúdos gerados por IA. As suas histórias vão ajudar-te a perceber como funcionam as manipulações algorítmicas e porque é que cedemos à mentalidade de rebanho.



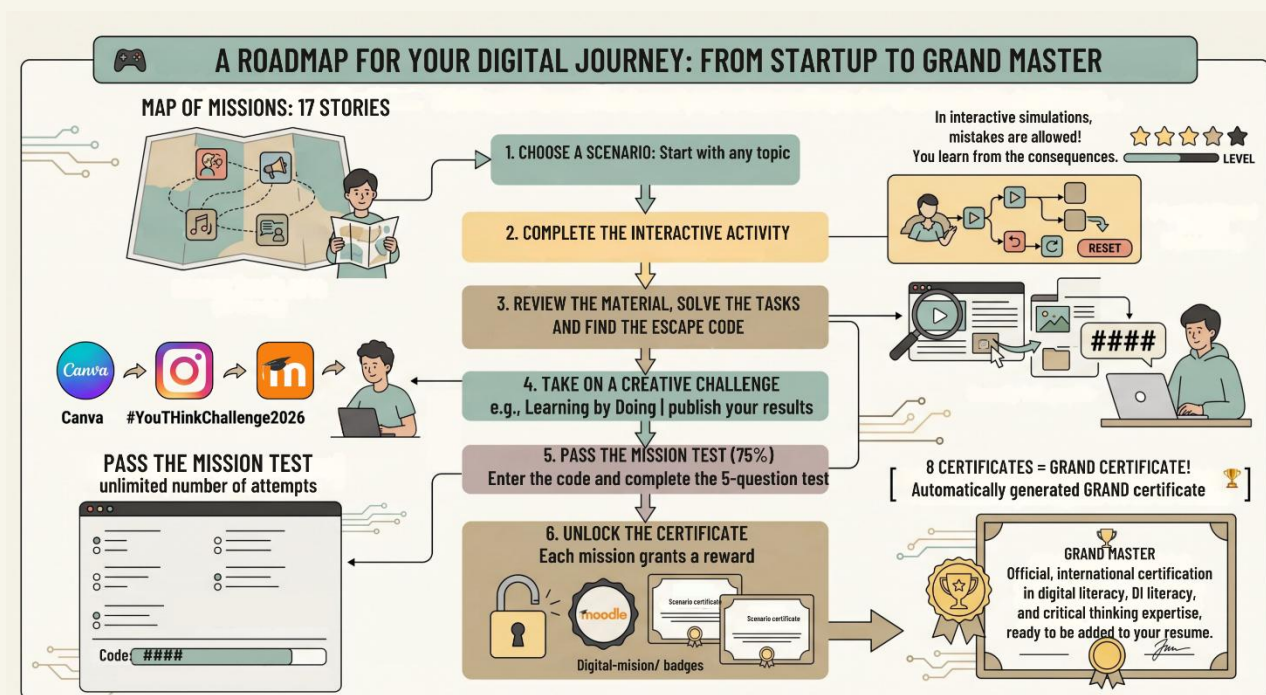
O Adam vai levá-lo para o espaço da segurança digital e da inteligência de código aberto. Ele é o primeiro a notar um email suspeito, reconhecer conteúdos sintéticos gerados ou um esquema manipulador. O Adam será o seu guia pelos labirintos da inteligência de código aberto (OSINT), ensinando-o a proteger os seus dados pessoais e a identificar até os burlões mais inteligentes. Tornar-se-á uma espécie de detetive: analisará esquemas de engenharia social, aprenderá a rastrear fontes primárias de informação, reconhecerá ataques de phishing e evitará burlões online que se escondem atrás de bolsas de estudo falsas ou lojas online.



E com o Lukas, vamos avançar para a criatividade autêntica e o bem-estar emocional. Dança, movimento e zero stress com o número de gostos. Este tipo usa inteligência artificial não para aperfeiçoar o rosto, mas para edição de vídeo inovadora ou criação musical. Vais descobrir como a inteligência artificial pode tornar-se um assistente inovador para criação de imagens ou música sem violar direitos de autor. Juntamente com o Lukas, vais descobrir como transformar a tecnologia no motor da tua criatividade autêntica enquanto resistes à pressão artificial. Vais aprender a gerir o vício em tecnologia para que mecanismos de retenção de aplicações desenhados artificialmente não te roubem o sono nem a verdadeira qualidade de vida.

1.3.3. FASES DA SUA MISSÃO (TEMPO ESTIMADO)

No ambiente YouTHink, podes começar com qualquer cenário. Tu próprio determinas o ritmo de aprendizagem - és livre de voltar a vídeos interativos mais complexos ou rever inserções teóricas quantas vezes for necessário para completar a tarefa.



[link para a tradução do conteúdo da imagem: <https://canva.link/kmaeh8ultbte29t>]

Cada cenário de aprendizagem é concebido como uma missão separada, conduzindo através de desafios sequenciais e partilhando a mesma estrutura. Estima-se que completar um cenário lhe levará aproximadamente 4 horas académicas (~180 minutos no total). Não precisa de completar tudo de uma só vez - o sistema regista o seu progresso, para que possa avançar a uma velocidade confortável para si. A tabela mostra o tempo estimado para cada parte do cenário.

- ~5-10 minutos. **Introdução (Apresentação da situação)**
Que começa com um vídeo dinâmico curto a apresentar a personagem e o seu problema, mostrando as competências digitais que vais aprender aqui.
- ~30 min. **Simulação (tomada de decisão) ou outra atividade interativa**
onde assume diretamente o papel da personagem numa árvore de decisão interativa ou resolve palavras cruzadas, procura sinais de edição nas imagens e realiza tarefas de arrastar e largar, enquanto erros cometidos se transformam imediatamente em lições valiosas sem quaisquer consequências negativas.
- ~30 min. **Pesquisa de Teoria e Código**
Onde analisa pequenos vídeos ou livros digitais onde estão ocultos dígitos secretos; sem este código "Escape", não poderá desbloquear o teste final.



- ~60 min. **Prática criativa ("Aprender Fazendo")**
Onde sai dos limites da plataforma Moodle e crias um produto real por ti próprio usando ferramentas externas de design ou IA generativa, escolhendo o nível "Sprint Criativo" para iniciantes ou a tarefa "Maratona Criativa" para utilizadores avançados, que um mentor pode sempre ajudar a escolher.
- ~25 min. **Partilha de resultados e reflexão**
Onde partilha o seu conteúdo criado no fórum do Moodle e nas stories do Instagram com a hashtag #YouTHinkChallenge2026, e discute-o com colegas. Ao carregar o seu trabalho num espaço aberto, terá de cumprir as regras de privacidade. Nenhum dado sensível, moradas pessoais, números de telefone reais ou dados de login deve permanecer no conteúdo criado. A sua pegada digital deve demonstrar a sua competência, mas não abrir portas a agentes maliciosos. Encontrará todas as instruções sobre como completar as tarefas na descrição de cada cenário.
- ~15 min. **Teste final**
O cenário termina com um teste que contém 5 perguntas. Cada pergunta terá respostas corretas e incorretas. Terá de ler cuidadosamente a pergunta e escolher uma ou mais respostas corretas, conforme indicado na tarefa. Poderá desbloquear este teste usando o código escape oculto nas tarefas ou atividades anteriores do cenário. Para completar com sucesso o cenário e receber um certificado, precisa de passar no teste com uma pontuação de 75%. Poderá realizar o teste quantas vezes for necessário até finalmente atingir o resultado de 75%.
- ~5 min. **Certificado**
Depois de resolver o teste com uma pontuação de 75% ou superior, será gerado um certificado para esse cenário. Assim, após completar cada cenário, receberá um certificado. Ao recolher pelo menos 8 desses certificados, ganhará o direito ao certificado principal "Grand".

Dicas importantes:

Vídeos interativos:

Este não é um simples vídeo do YouTube. A gravação parará periodicamente sozinha, e perguntas situacionais que exijam a sua decisão aparecem no ecrã; por vezes, são fornecidas explicações ou perguntas para reflexão.

Cenários interativos:

Assumes diretamente o papel da personagem. Se tomares uma decisão emocional ou precipitada, o sistema vai puxar-te instantaneamente para um ciclo lógico e mostrar-te as consequências até perceberes as táticas dos burlões e encontrares uma saída segura. Cometer erros aqui é seguro, porque a tua imunidade é construída através deles.



Livros digitais:

O elemento do livro não é apenas uma página seca - é um guia interativo em várias partes. Ao abrir um livro, verá uma seta de navegação no lado direito da janela. Clique nela para passar para as outras páginas, onde não só terá de ler os pequenos segredos da compreensão digital, mas também completar tarefas escondidas, se houver.

1.3.4. COMO OBTER CÓDIGOS DE "ESCAPE"?

Em cada cenário, um código Escape pode ser integrado em diferentes partes, que é concebido para desbloquear o certificado do cenário. Um código único será escondido em cada cenário.

Em alguns cenários, códigos de escape serão integrados em cenários interativos onde várias situações lhe serão apresentadas, e poderá ajudar as nossas personagens a tomar decisões usando as respostas fornecidas, enquanto assume o papel da personagem em situações críticas. Se tomar uma decisão apressada baseada em emoções - por exemplo, se clicar num link para uma e-shop falsa que atraiu a Kristy - o sistema mostrará imediatamente as consequências desse erro e explicará como algoritmos ou burlões se aproveitaram da sua falta de atenção. Ao resolver cenários interativos, não precisa de ter medo de cometer erros - a sua imunidade digital forma-se através de erros, só que neste caso, é feito num ambiente simulado sem as consequências que podem ser experienciadas na vida real.

Esteja extremamente atento ao ver vídeos interativos e folhear livros digitais, pois códigos de escape também podem estar escondidos no conteúdo.

1.3.5. COMO COMPLETAR UMA MISSÃO E OBTER UM CERTIFICADO?

Cada passo seu na plataforma é registado. Para completar com sucesso um cenário e para o sistema abrir o acesso ao certificado, deve ativar corretamente todas as atividades. Aqui está exatamente o que precisa de fazer em cada etapa:

Teoria e elementos de simulação (páginas, livros e H5P)

Quando vir o emblema de uma página , um livro  ou uma  tarefa H5P, certifique-se de abrir este elemento, ver o vídeo ou ler a informação lá e completar os passos interativos escondidos no interior. Depois de visualizar todo o conteúdo, o sistema marcará automaticamente esta atividade como "Concluída". Além disso, não se esqueça de procurar o código do dígito oculto nestas secções, que será necessário para desbloquear o teste.

Tarefa criativa prática

Abra a  janela da tarefa prática e leia cuidadosamente as instruções para iniciantes (Creative sprint) ou utilizadores avançados (Maratona Criativa). Depois de criar o seu protocolo de proteção ou guia visual numa ferramenta externa (por exemplo, "Canva"), guarde-o e carregue o ficheiro ou o link diretamente para esta tarefa. Só após carregar o ficheiro o sistema registará automaticamente a atividade como "Concluída".



Partilha e reflexão de resultados (Resultados e Reflexão)

Nesta secção, tem total liberdade para escolher como quer mostrar as suas conquistas:

- **A primeira forma - partilhar resultados na tarefa** 
Se usar ativamente redes sociais, publicar a sua obra digital criada numa história do Instagram com a hashtag #YouTHinkChallenge2026, tirar uma captura de ecrã desta publicação e carregá-la no fórum ou no campo Designado de Resultados de Partilha.
- **A segunda forma - partilhar resultados no fórum** 
Se valoriza mais a privacidade ou não tem contas nas redes sociais, descreva e publique o seu trabalho e insights diretamente na secção do fórum de Reflexão da plataforma, onde pode discutir com outros colegas.

Teste final de conhecimento

Para que o teste seja creditado e marcado como "Concluído", deve obter uma pontuação não inferior a 75% (responder corretamente a 4 em 5 perguntas). Se não tiver sucesso à primeira tentativa - não se preocupe, o número de tentativas é ilimitado e o sistema fornecerá novas perguntas do banco geral a cada vez.

1.3.6. REGRA RIGOROSA DO ESPAÇO DIGITAL

Na comunidade "YouTHink", não há tolerância para qualquer conteúdo que não esteja diretamente relacionado com as tarefas que realizou. Isto significa que, ao usar a hashtag do projeto #YouTHinkChallenge2026 e marcar a conta @YouTHinkProject, só pode publicar infográficos de segurança criados e desconstruções de experiências de IA. É estritamente proibido carregar imagens pessoais não relacionadas, links irrelevantes, memes ou elementos promocionais.

A ilusão do anonimato e pegadas reais

Se pensa que, ao criar uma conta de Instagram vazia ou anónima, pode violar as regras, comportar-se de forma disruptiva ou carregar conteúdos prejudiciais - está muito enganado. As ferramentas modernas de perícia digital permitem rastrear rapidamente o verdadeiro autor do conteúdo através do endereço IP do seu dispositivo, carimbos de sessão e dados de rede. O nosso sistema "Moodle" funciona exatamente da mesma forma: cada carregamento de ficheiros, link deixado no fórum ou captura de ecrã tem uma pegada digital associada à sua conta. Por qualquer abuso, divulgação de informação falsa ou tentativa de prejudicar terceiros, assume a responsabilidade pessoal e o seu perfil será bloqueado instantaneamente sem direito a regressar e receber um certificado internacional.



1.3.7. DICAS PRÁTICAS DE DETETIVE PARA A SUA SEGURANÇA

- **Apague todos os metadados antes de carregar ficheiros.**
Se capturar o seu poster Canva ou o resultado da análise de IA com um telemóvel, a sua localização GPS exata, hora e modelo do telemóvel são automaticamente guardados no ficheiro da foto. Antes de carregar o seu trabalho no fórum, desative o rastreio de localização nas definições do telemóvel ou corte as bordas da captura de ecrã para que as notificações das suas outras aplicações ou dados pessoais não fiquem visíveis.
- **- Esconda rostos e apelidos em simulações.**
Se estiver a conduzir uma investigação intermédia e a analisar emails reais de burla ou contas de redes sociais estranhas, oculte sempre os endereços de email, números de telefone ou fotos pessoais de pessoas reais nos materiais visuais, para não violar as regras de privacidade do RGPD.
- **Verifique o texto da IA antes de publicar no fórum.**
Se utilizou um assistente de IA para gerar ideias, não se esqueça de realizar uma "verificação de factos" - a IA muitas vezes gera disparates completos ou deixa erros estilísticos, que você, como criador responsável, deve corrigir antes de mostrar o trabalho aos seus pares.
- **Comente o trabalho de um amigo de forma construtiva.**
No fórum de reflexão, escrever "fixe" não é suficiente. Comporte-se como um auditor profissional: aponte um ponto forte do trabalho do seu amigo e um detalhe que ele possa ter passado despercebido (por exemplo, não notar um URL falso numa simulação).

Como estes cenários de aprendizagem foram criados: Uso ético da IA e transparência

O projeto "YouTHink" não só ensina sobre inteligência artificial, como também demonstra de forma prática a sua utilização ética. Todos os materiais de aprendizagem nesta plataforma foram criados através da colaboração responsável entre especialistas vivos e algoritmos digitais.

Primeiro, a inteligência artificial (por exemplo, "ChatGPT") foi utilizada para o processo criativo - para refinar ideias e formular rascunhos iniciais de textos. Visualizações de personagens e cenas de enredo específicas foram modeladas avaliando as capacidades e limitações das tecnologias da época ("Gemini" e outras) para criar uma estética próxima do quotidiano dos adolescentes.

Os vídeos introdutórios, que apresentam a personagem e o problema que está a resolver, foram criados usando plataformas modernas de síntese de vídeo e áudio. Com a sua ajuda, imagens estáticas foram "dadas à vida" - as personagens falam com uma entoação e linguagem específicas, imitando visualmente a articulação humana real.

Apesar da ampla aplicação das ferramentas de IA, todo o material gerado foi revisto, editado e contextualizado por uma pessoa. Os criadores dos cenários assumem a responsabilidade pela correção, valor pedagógico e segurança do conteúdo final. Informações detalhadas sobre ferramentas específicas e autoria podem ser encontradas no campo de aviso no final de cada cenário.

1.3.8. FONTES ADICIONAIS E TRANSPARÊNCIA (AVISO)

No final de cada cenário, encontrará uma secção "Fontes adicionais", onde seleccionámos vídeos e links úteis para interesse independente. Entretanto, na secção de Aviso Legal, fornecemos abertamente informações sobre direitos de autor e mostramos de forma transparente quais as ferramentas de IA (por exemplo, "HeyGen" ou geradores de vídeo) usadas para criar as ilustrações, bem como onde pode encontrar informações sobre os criadores-especialistas que verificaram este material.



1.4. PERGUNTAS FREQUENTES (FAQ)

Na internet, tal como nos jogos, por vezes algo congela ou fica confuso. Aqui estão soluções rápidas caso a sua missão esteja bloqueada:

Quem é o meu mentor e como o encontro?

O seu mentor é um trabalhador de jovens, professor ou bibliotecário que o convidou a aderir a esta plataforma e o ajudou a resolver tarefas práticas. Encontrará os seus dados de contacto na janela superior do curso Moodle, na secção "Perfil do seu mentor", ou pode simplesmente escrever-lhe uma mensagem pessoal diretamente através do ícone de mensagens da plataforma Moodle (no canto superior direito).

O que devo fazer se me esquecer da palavra-passe ou não conseguir iniciar sessão?

Na janela de login, clique no link "Esqueceu nome de utilizador ou palavra-passe?". Introduza o endereço de email com que se registou no sistema e, dentro de alguns minutos, receberá um link para criar uma nova palavra-passe. Se o email não chegar, certifique-se de verificar a sua pasta "Spam". Se o problema persistir, contacte diretamente o seu mentor local, que entrará em contacto com os administradores da plataforma da equipa "RIAP" para restaurar o acesso pelo asociacija@vipt.lt de email.

O que devo fazer se algo não estiver a funcionar dentro do ambiente Moodle (por exemplo, um vídeo não começar ou falhar a introdução de código)?

Primeiro, experimente os três passos universais do "hacker":

- Atualize a página (pressione F5 ou Ctrl + R).
- Limpa a cache do navegador.
- Tenta abrir a plataforma através de outro navegador (por exemplo, se estivesse a usar o Chrome, experimenta Firefox ou Safari). Se o elemento continuar sem funcionar ou não mostrar a tarefa H5P, tira uma captura de ecrã e envia-a ao teu mentor ou carrega-a na secção do curso "Reportar um erro técnico".

O que devo fazer se tiver dúvidas sobre o conteúdo da missão ou notar um erro no texto?

Se, durante a execução de uma missão, notar um erro factual, estilístico ou de programação (por exemplo, uma árvore de decisão está a funcionar incorretamente), escreva sobre isso no fórum de Reflexão dessa missão. Use o título "ERRO: [Título da missão]" e descreva brevemente o que aconteceu. Como a nossa equipa realiza verificações de qualidade continuamente, as suas observações ajudar-nos-ão a corrigir rapidamente o conteúdo, e outros colegas aprenderão com o problema que descobriu.

O que devo fazer se a minha conta de Instagram for privada e não quiser torná-la pública para essa tarefa?

A sua privacidade é a sua fortaleza pessoal, e respeitamo-la completamente. Se a sua conta for privada, não precisa de a tornar pública - basta partilhar o seu trabalho criativo numa Story do Instagram, tirar uma captura de ecrã dessa vista e carregá-la no campo designado de Resultados de Partilha no sistema Moodle. O seu mentor verá os seus esforços, enquanto o seu espaço pessoal permanecerá protegido de olhares externos.



Estou preso numa simulação (árvore de decisão) e continuo a voltar ao mesmo sítio. O sistema está avariado?

Não, o sistema não está avariado – simplesmente entraste num "ciclo lógico" porque estás a tomar uma decisão que, na vida real, causaria sérias consequências de cibersegurança. A história do Adam ou do Lukas impede-te desde que cedas à pressão emocional ou à pressa. Lê cuidadosamente a dica pop-up da personagem da banda desenhada, muda de tática, abranda o ritmo e toma uma decisão lógica em vez de emocional – então a história avançará.

O que devo fazer se, ao realizar uma tarefa prática, falhar completamente em trabalhar com a ferramenta de IA escolhida?

Lembre-se – a IA é apenas o seu assistente, não o autor final. Se o vídeo ou gerador de texto gratuito escolhido não funcionar, bloquear ou exigir um registo pago, pode substituir a ferramenta por outra da nossa lista recomendada (por exemplo, mudar de uma IA de texto para outra sem registo). O que nos importa não é a sua capacidade de gerir um programa específico, mas sim o seu pensamento crítico e compreensão de como desconstruir uma falsificação.

Tenho de resolver os 17 cenários para obter um certificado?

Cada missão é autónoma e tem o seu próprio certificado e distintivo digital (Distintivo), que recebe imediatamente após completar corretamente o teste final dessa missão. Pode escolher apenas os tópicos que atualmente lhe parecem mais relevantes nas redes sociais. No entanto, se quiser tornar-se um verdadeiro especialista dos media e ativar o principal certificado internacional GRAND, deve completar com sucesso pelo menos **8 cenários diferentes**.

O que devo fazer se não obtive os 75% exigidos durante o exame? Serei retirado do curso?

Aqui ninguém te penaliza com notas! Se tiveres **menos de 75% (responderes corretamente a 3 ou menos perguntas)**, o sistema simplesmente não permitirá que o teu certificado seja gerado automaticamente. Podes clicar imediatamente no botão Tentar Novamente e fazer o teste novamente. O número de tentativas é completamente ilimitado, e as perguntas serão selecionadas aleatoriamente de um banco maior de cada vez, por isso é uma ótima oportunidade para praticar novamente. No entanto, para não perderes tempo a adivinhar, recomendamos vivamente que voltes a rever as páginas interativas do livro ou as dicas do vídeo mais uma vez antes de clicares em Tentar Novamente.

Dicas para participantes dos 14 aos 15 anos

Se tem 14 ou 15 anos, não se preocupe – as tarefas também são desenhadas para iniciantes. No Passo 4, terá uma opção Explorador: uma tarefa um pouco mais simples que ainda o desafia a pensar de forma criativa. O seu mentor está sempre disponível para ajudar.

Dicas para participantes entre os 16 e os 19 anos

Se tem entre 16 e 19 anos, experimente a opção Avançada (Pro) no Passo 4. Estas tarefas vão mais fundo e desafiam-no a analisar, criar ou investigar usando ferramentas mais complexas. Também pode partilhar a sua experiência no fórum para ajudar os alunos mais novos – a sua perspetiva é importante!

Privacidade e segurança

- Nunca partilhe o seu apelido, morada ou número de telefone verdadeiros no fórum.
- Não é obrigatório partilhar o seu trabalho no Instagram – pode submetê-lo em privado no Moodle.
- Se algo te deixar desconfortável durante a formação, diz imediatamente ao teu mentor.



- Os seus dados são recolhidos apenas para fins de investigação, conforme o RGPD.

2. PARTE II. ORIENTAÇÃO DO MENTOR E METODOLOGIA DE FORMAÇÃO DE PILOTOS

2.1. INTRODUÇÃO A METODOLOGIA

O objetivo das diretrizes metodológicas é ajudar indivíduos que trabalham com jovens a tornarem-se mentores jovens no programa de literacia mediática "YouTHink" para jovens dos 14 aos 19 anos. Preparámos 17 cenários interativos sobre vários temas de literacia mediática e pretendemos ensinar os adolescentes a avaliar criticamente o ambiente mediático moderno, onde algoritmos de IA, deepfakes e esquemas de fraudes emocionalmente manipuladores operam diariamente.

2.1.1. TEMAS E QUESTÕES DO MATERIAL "YOUTHINK"

O material de formação está dividido em blocos temáticos que correspondem diretamente ao currículo educativo do projeto:

- **Inteligência artificial e manipulação de imagens.**
Vamos analisar como são criadas gravações de vídeo ou áudio "falsas" (deepfake), como funcionam os filtros de beleza nas redes sociais e que pressão emocional isso causa na autoestima dos adolescentes.
- **Literacia informacional e pensamento crítico.**
Vamos ensinar os adolescentes a notar lacunas lógicas, "alucinações" geradas por IA, a distinguir factos de opiniões e a comparar múltiplas fontes.
- **Segurança digital e engenharia social.**
Vamos analisar como os burlões usam pressão psicológica, urgência ou falsa autoridade para extrair palavras-passe através de canais não oficiais.
- **Bem-estar digital e psicologia comportamental.**
Vamos explorar o vício induzido pela tecnologia, o scroll interminável à noite e os elementos de gamificação usados pelos programadores de aplicações que perturbam os padrões de sono dos adolescentes.
- **Influenciar mecanismos e filtros algorítmicos.**
Vamos ajudar os jovens a compreender como os algoritmos das redes sociais personalizam os seus feeds, aprisionando-os em câmaras de eco e como funciona o marketing oculto de IA.
- **Ética e cidadania digital.**
Iremos levantar questões sobre direitos de autor quando a IA copiar os estilos de artistas reais, e ensinaremos os princípios da criação responsável de conteúdos.

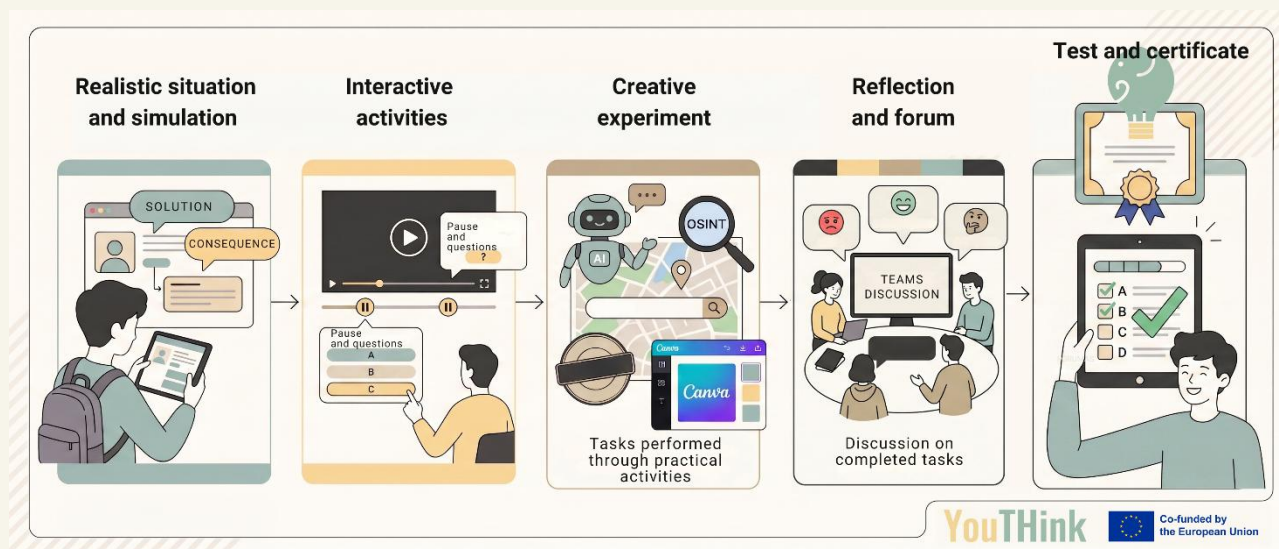


2.1.2. MODELO METODOLÓGICO: DA TEORIA AOS EXPERIMENTOS

A metodologia do curso "YouTHink" baseia-se em três pilares principais: **participação ativa, envolvimento emocional e aprendizagem experiencial**.

Na prática, isto significa que os jovens aprendem a gerir riscos através dos seguintes processos digitais:

- **Simulação realista.** O aprendiz age como uma personagem, toma decisões e vê imediatamente as consequências.
- **Tarefas interativas e teoria.** Vídeos com pausas e perguntas impedem que se permaneça um observador passivo.
- **Experimento criativo.** As tarefas são realizadas usando ferramentas práticas (incluindo o uso de ferramentas de IA, forense digital (OSINT) e ferramentas de verificação de factos, Canva ou outras ferramentas).
- **Reflexão e fórum.**
- **Teste final.**



[Link para a localização: <https://canva.link/qfmlujnux4lddyn>]

2.1.3. QUE COMPETÊNCIAS VAMOS AJUDAR OS JOVENS A DESENVOLVER?

Tanto através da apresentação de material teórico interativo como de tarefas práticas, os alunos desenvolverão competências práticas:

- **Reflexão sobre a segurança**
A capacidade de pausar e pensar antes de clicar num link ou partilhar dados pessoais, mesmo que a mensagem tenha sido enviada por uma figura de autoridade.
- **Criação ética**
Compreender como utilizar modelos de IA generativa (por exemplo, para texto ou visuais) de forma justa, citando autoria e verificação de factos.
- **Resiliência emocional**
A capacidade de reconhecer urgência artificialmente criada, o medo de não encaixar numa opinião de grupo ou a perseguição de uma imagem VIP nas redes sociais.
- **Colaboração**
A capacidade de partilhar experiências em fóruns "Moodle", avaliar o trabalho dos colegas e aprender uns com os outros no espaço digital.



2.1.4. DURAÇÃO DO PROGRAMA E OPÇÕES DE ADAPTABILIDADE

Todo o ciclo de formação "YouTHink" consiste em 17 cenários interativos que abrangem um vasto espectro de literacia digital - desde a desconstrução de deepfakes até ao planeamento do bem-estar digital. Completar este programa na totalidade levaria cerca de 68 horas académicas. Para cada desafio, como analisar o vício da Ema em filtros de beleza ou o encontro do Adam com engenharia social, recomenda-se alocar aproximadamente 4 horas académicas, incluindo a realização de tarefas práticas de "Aprender Fazendo" e reflexão. Esta duração recomendada é flexível e indicativa. Como mentor, tens a liberdade de adaptar o ritmo de aprendizagem. Dependendo do nível das competências tecnológicas dos jovens, do número escolhido de desafios ou das discussões profundas que surjam inesperadamente, o programa pode demorar mais tempo ou ser encurtado, focando-se apenas nos temas mais relevantes para o grupo.

No entanto, é importante enfatizar que os alunos não estão sujeitos ao requisito obrigatório de completar todas as 68 horas ou de dominar um determinado número fixo de módulos (por exemplo, 8 em 17) para receber o certificado final "Grand". A plataforma de aprendizagem "YouTHink" foi concebida exclusivamente com base nos princípios da educação personalizada e não formal. Isto significa que o ambiente de ensino à distância permite que os jovens moldem o seu próprio percurso educativo, experimentem e escolham de forma independente apenas aqueles tópicos e desafios que respondam diretamente aos seus interesses ou dilemas no espaço digital.

Ao conceder a liberdade de escolha, capacitamos os adolescentes a tornarem-se mestres ativos do seu processo de aprendizagem, em vez de observadores passivos. Entretanto, a conclusão obrigatória de um curso de grande escala está associada ao sistema escolar formal, que reduz drasticamente a motivação intrínseca dos adolescentes. A estrutura flexível, que não exige compromissos a longo prazo, garante que mesmo aqueles que não têm a oportunidade de dedicar várias dezenas de horas a todo o curso possam alcançar resultados reais e tangíveis após completar apenas alguns dos módulos mais intrigantes.

Para manter a atenção dos representantes desta geração, o feedback rápido e as recompensas intermédias são essenciais. Por isso, um sistema de micro-certificação opera na plataforma - após cada cenário concluído com sucesso (tendo resolvido a simulação interativa, realizado a tarefa prática e passado no teste final de conhecimento), é automaticamente gerado um certificado que confirma uma competência específica para o participante. Este sentido de gratificação instantânea atua como um forte motor motivacional para continuar a treinar ao seu próprio ritmo.

Para garantir a máxima acessibilidade e eliminar barreiras linguísticas, todo o ambiente de ensino à distância e o material didático estão disponíveis em seis línguas - inglês, português, lituano, italiano, esloveno e francês. Isto permite que os jovens aprendam e experimentem na sua língua nacional.



2.1.5. INTEGRAÇÃO DE QUATRO PERSONAGENS NOS CENÁRIOS

O material de formação é ilustrado com as experiências digitais dos nossos quatro heróis adolescentes: Ema, Kristy, Lukas e Adam. Estas personagens não são aleatórias – funcionam como espelhos psicológicos que refletem diferentes modelos de comportamento online, permitindo aos jovens analisar as suas próprias experiências. Embora as histórias e perfis destes adolescentes sejam fictícios, pretendem envolver os adolescentes na resolução de tarefas diárias.



A personagem Ema representa o componente do envolvimento emocional e das ilusões digitais. Este modelo foi concebido para analisar questões relacionadas com padrões de beleza, visibilidade online e a tensão entre uma imagem virtual e uma identidade real. As narrativas de Ema focam-se na análise do impacto dos filtros, da cultura dos influenciadores, das normas de beleza distorcidas pela IA e da pressão para manter uma fachada digital perfeita.



Por sua vez, Kristy descobre os mecanismos do consumismo e da busca por estatuto. Esta personagem ajuda a analisar a mentalidade de rebanho e a pressão social impulsionadas por algoritmos e pela constante comparação com os outros. Através das experiências de Kristy, os jovens aprendem a reconhecer publicidade oculta, conteúdos sintéticos, armadilhas da cultura de luxo e avaliar o custo emocional e financeiro de manter o estatuto digital.



Como alternativa ao conteúdo comercializado, Lukas atua como um modelo de identidade digital positiva e criatividade autêntica. O seu papel metodológico é demonstrar como as ferramentas digitais e a inteligência artificial podem apoiar a criatividade e o bem-estar emocional sem incentivar manipulação ou expectativas irrealistas. Isto serve como um contrapeso natural ao conteúdo online orientado para a competição.



Finalmente, Adam é a personagem do pensamento crítico e da segurança digital. Este arquétipo analítico incentiva os adolescentes a questionar fontes de informação, identificar técnicas de manipulação e avaliar criticamente conteúdos, algoritmos e informação gerada por IA. As situações de Adam são usadas como guia em cenários de desinformação, esquemas cibernéticos e engenharia social.



2.2. O PAPEL DO MENTOR E OS FORMATOS DE FORMAÇÃO

Neste projeto, a pessoa que trabalha com jovens que lidera a formação não precisa de ser especialista em sistemas informáticos ou cibersegurança, nem um docente onisciente. O verdadeiro papel de um mentor é motivar os jovens a envolverem-se nos cenários, apoiá-los durante a aprendizagem, fornecer consultas e promover o desenvolvimento de competências e o interesse pelo uso responsável dos media. Isto significa que o mentor não lê as aulas dos slides, mas mergulha em simulações juntamente com os adolescentes, partilha experiências, observa as suas decisões, ajuda-os a lidar com contratempos (por exemplo, quando uma palavra-passe se perde numa simulação) e orienta os alunos para o pensamento crítico.

O papel do mentor resume-se a três etapas principais:

- Garantir um login técnico fluido;
- Criar um espaço de aprendizagem atraente;
- Iniciar reflexão e ajudar os jovens a ligar experiências virtuais às suas próprias rotinas nas redes sociais, utilizando as perguntas de discussão fornecidas (Resumo do cenário).

2.2.1. ESTABELECEER UMA LIGAÇÃO PESSOAL COM JOVENS APRENDIZES

O mentor no projeto "YouTHink" não é apenas um administrador técnico do curso – é um guia que constrói discussão aberta e confiança. No início da formação, um passo crucial é avaliar o verdadeiro, e não apenas o nível declarado, de literacia mediática entre os jovens, identificando tanto as suas lacunas como as suas forças. Evite regras categóricas e instruções sobre "como comportar-se online." Em vez disso, incentive-os a procurar respostas por si próprios e a aceitar que cometer erros faz parte do processo de aprendizagem. Durante as primeiras sessões, crie um ambiente culturalmente sensível e empático, onde os alunos se sintam confiantes.

Os cenários ramificados na plataforma Moodle são um espaço ideal para erros seguros. Por exemplo, se um jovem ceder impulsivamente à pressão de status criada pela Kristy ou acreditar num vídeo gerado por IA do "Professor John" (como na situação do Adam), o sistema demonstrará imediatamente as consequências dessa decisão e fornecerá uma explicação teórica, permitindo-lhes resolver a situação novamente. A sua tarefa é promover um diálogo construtivo e respeitador nos fóruns do Moodle, prestando especial atenção às fases em que os participantes avaliam as tarefas práticas concluídas uns dos outros.

Para criar uma ligação autêntica, pode partilhar experiências pessoais. Conte-lhes como se deparou com um deepfake gerado por IA difícil de reconhecer ou como aprendeu a identificar elementos de engenharia social nas mensagens. Isto promove a colaboração em equipa e fortalece a confiança dos jovens nas suas próprias capacidades para avaliar criticamente a informação.

Aconselhar os jovens sobre como gerir o seu tempo de forma eficaz, otimizar o seu trabalho, apresentar ideias ou preparar apresentações ao realizar tarefas, ajudando-os a desenvolver adaptabilidade, comunicação, colaboração, autoconfiança profissional e competências de liderança.

Sempre que possível e presencialmente, troque ideias e incentive os alunos a expressarem as suas ideias de forma construtiva, especialmente ao comentarem o trabalho dos outros participantes. Pode incentivar que as tarefas sejam realizadas em equipa. Se necessário, ajude em situações difíceis e aumente a autoestima e motivação dos jovens.



2.2.2. PREPARAÇÃO DO MENTOR NO AMBIENTE MOODLE

Antes do início da formação, recomenda-se que se torne participante do curso e complete todo o percurso – desde o vídeo introdutório até ao teste final do Moodle. É necessária uma verificação técnica, mas o seu propósito é muito mais profundo. Isto permitirá compreender o tema do curso, experienciar os desafios digitais através do prisma das personagens (Ema, Kristy, Lukas ou Adam) e preparar-se antecipadamente para as perguntas que poderá receber dos jovens.

São recomendados os seguintes passos de preparação:

- completar todas as atividades, livros interativos e vídeos no ambiente Moodle, garantindo que as legendas, pontos de decisão e elementos multimédia funcionam sem problemas.
- testar os cenários interativos no ambiente Moodle para compreender as situações potenciais dentro do cenário e, quando confrontados com desafios, para saber como orientar os aprendizes em situações onde não se encontra uma solução correta.
- Testa o teste final e tenta gerar o certificado para avaliar se tudo funciona sem problemas.

Durante a formação, esteja preparado para ajudar os jovens que enfrentem problemas técnicos ou barreiras de acessibilidade.

Por fim, lembre-se de que, embora os temas e desafios variem, cada cenário na plataforma Moodle tem uma estrutura consistente. Estima-se que completar um cenário levará a um jovem 4 horas académicas (cerca de 180 minutos). No entanto, será capaz de aprender de forma independente, a um ritmo conveniente e aceitável para si.

2.2.3. FASES DA APRENDIZAGEM EXPERIENCIAL ("APRENDER FAZENDO")

Como o processo se baseia no envolvimento prático, os jovens verão uma estrutura semelhante em cada cenário:

~5-10 min. **Introdução.**

Metas e objetivos. Cada módulo começa com um pequeno vídeo animado que apresenta a personagem e o seu problema digital específico.

~30 min. **Simulação Interativa ou Outra Atividade Interativa.**

Normalmente, trata-se de uma árvore de escolhas ramificada baseada em H5P (Cenário Ramificado). Aqui, o aprendiz recebe descrições da situação e toma decisões em nome da personagem, enquanto as perguntas subsequentes mudam com base nas respostas anteriores. Passos incorretos fornecem imediatamente explicações teóricas – é assim que a aprendizagem dos erros acontece naturalmente. Em alguns cenários, outras formas de análise interativa podem ser integradas em vez de uma árvore de escolhas.

~30 min. **Apresentação da Teoria.**

A teoria é apresentada através de atividades estáticas ou interativas do Moodle, bem como vídeos interativos com pausas e perguntas de controlo. Um detalhe importante: os vídeos na parte teórica são maioritariamente em inglês. É necessário mostrar aos jovens como ativar legendas na sua própria língua no



leitor de vídeo. Todas as outras atividades interativas nos vídeos e na plataforma já estão adaptadas para a língua nacional.

~60 min.

Tarefa Criativa Prática.

O aprendiz deve escolher o seu nível de dificuldade e realizar esta tarefa fora do ambiente Moodle. Normalmente, é-lhe pedido que crie um cartaz informativo usando um programa de apresentação ou Canva, realize um estudo de auditoria de inteligência artificial, entre outros. O trabalho concluído deve ser carregado de volta para a atividade da tarefa correspondente no formato especificado. Recomendações precisas sobre como escolher o nível adequado são fornecidas no próprio módulo.

~25 min.

Reflexão e Partilha.

É importante explicar a regra de privacidade aos participantes relativamente ao carregamento de trabalhos para um espaço aberto. O conteúdo criado não deve conter dados sensíveis, moradas pessoais, números de telefone reais ou dados de acesso. A pegada digital do aprendiz deve demonstrar a sua competência, mas não abrir portas a agentes maliciosos. Instruções detalhadas são fornecidas na descrição da tarefa de cada cenário.

~15 min.

Verificação de Conhecimento

No final do cenário, um teste gerado a partir de 5 perguntas aleatórias espera os jovens. Para cada pergunta, terão de **selecionar uma ou mais respostas corretas**. Para passar no teste, é necessário responder corretamente a pelo menos 75% das perguntas. O teste pode ser repetido um número ilimitado de vezes, mas recomenda-se sempre regressar à teoria e analisar os erros antes de o repetir.

~5 min.

Certificado.

Após passar com sucesso no teste, fica disponível a opção de desbloquear o certificado do cenário usando um código secreto encontrado. Após recolher pelo menos 8 desses certificados, o aprendiz ganha o direito ao certificado principal "Grand".

2.2.4. REGRAS DE NAVEGAÇÃO DO MOODLE E ACOMPANHAMENTO DE PROGRESSO

O ambiente de formação foi concebido para impedir que os jovens tentem "saltar" diretamente para os resultados. Para completar com sucesso um cenário, o aluno deve passar por todos os subtópicos – cada página, livro e atividade H5P tem o rastreamento ativado ao abrir, garantindo que a atividade é contabilizada.

- **Movimento sequencial.**
Todas as partes do cenário devem ser abertas e vistas por ordem cronológica sequencial, começando pelo início do cenário.
- **Atividades bloqueadas.**
Tarefas como o fórum de reflexão ou o teste final só abrem quando o sistema regista com sucesso as atividades anteriores concluídas ou carrega ficheiros. As tarefas práticas exigem não só visualizar, mas também carregar o trabalho concluído na atividade da tarefa e partilhá-lo no Instagram ou no fórum Moodle. Os jovens são informados sobre estas condições na descrição de cada tarefa.



2.2.5. A FÓRMULA DE DESBLOQUEIO DE CERTIFICADOS (3 PASSOS)

Um "Código de Escape" com vários caracteres está escondido em cada cenário. Normalmente está oculto no material teórico ou em vídeos interativos. Este é um elemento de gamificação concebido para manter a atenção durante a aprendizagem.

Para completar com sucesso um módulo e gerar um certificado personalizado, o jovem deve cumprir as seguintes três condições:

- **Todas as atividades do cenário devem ser marcadas como concluídas.**
O sistema faz isto automaticamente assim que todas as condições de atividade são cumpridas (todas as atividades vistas, tarefas práticas concluídas).

Passar no teste. É necessário passar com sucesso o teste no final do cenário, respondendo corretamente a pelo menos 75% das perguntas (4 em 5).

- **Desbloquear o certificado.**
No final do teste, o código secreto multi-carácter encontrado na parte teórica deve ser introduzido com precisão.

2.2.6. DICAS PARA COMPLETAR ATIVIDADES DENTRO DO CENÁRIO

Antes de iniciar a formação, chame a atenção dos alunos para as ferramentas específicas da plataforma Moodle.

O Fim da Visualização Passiva: Vídeos Interativos

Apontar aos jovens que os vídeos do curso não são um formato padrão do YouTube que pode ficar a reproduzir em segundo plano. O mentor deve explicar aos alunos antecipadamente que os vídeos integrados no ambiente Moodle requerem envolvimento e reflexão ativos, tornando necessário observá-los cuidadosamente e completar todas as tarefas ocultas. Os vídeos educativos são concebidos para fazer pausas periódicas, apresentando perguntas ou explicações situacionais. O objetivo destes elementos é transmitir informação enquanto fortalece simultaneamente as competências de observação crítica, análise mediática e pensamento reflexivo.

Para si, enquanto mentor, esta é uma ferramenta para discussão ao vivo em sala de aula se a formação for organizada presencialmente. Por exemplo, quando um vídeo pausa no dilema da privação de sono do Lukas, antes de os alunos escolherem uma resposta no ecrã, pode perguntar brevemente ao grupo: "Quantos de vocês passaram exatamente por esta mesma situação ontem?".

Cenários Ramificados para Simular Situações

Esta é uma das partes mais impactantes do curso, onde os alunos assumem diretamente os papéis das nossas personagens. O mentor deve explicar aos participantes que estes cenários não se destinam apenas a testar o conhecimento procurando uma única resposta correta ou incorreta – são principalmente um espaço para desenvolver o pensamento crítico e a reflexão. Incentive os jovens a não terem medo de experimentar e a avaliar cuidadosamente como as emoções, a influência dos pares ou a pressão nas redes sociais afetam as suas próprias decisões.

Se um aprendiz tomar uma decisão precipitada e motivada por emoções – por exemplo, clicar num link para uma loja online falsa que atraiu a Kristy – o sistema irá puxá-lo instantaneamente para uma situação de consequência. Mostrará consequências negativas e explicações teóricas até que o jovem desvenda as táticas dos burlões e encontre uma saída segura. Explique ao grupo que cometer erros aqui é perfeitamente aceitável, porque é precisamente através de erros neste



ambiente de simulação, livre de consequências do mundo real, que se forma a verdadeira imunidade digital.

O seu objetivo é ajudá-los a refletir depois sobre porque é que uma determinada decisão instintiva levou a um beco sem saída. Durante a atividade, pode deliberadamente fazer pausas em pontos-chave de decisão e iniciar uma discussão – isto ajuda os jovens a examinar perspetivas alternativas, comparar diferentes escolhas e ligar o cenário visto no ecrã a experiências digitais da vida real. Direcione a atenção dos alunos não só para o final da história, mas também para o próprio raciocínio lógico – por que exatamente tal decisão foi tomada e qual o impacto mais amplo desse comportamento.

Livros Digitais como Guias Interativos

Antes de iniciar esta atividade, a sua tarefa como mentor é apresentar aos participantes este formato específico e enfatizar claramente que pode exigir não só leitura passiva, mas também envolvimento ativo na execução de tarefas.

Mostre aos alunos as setas de navegação da atividade do Moodle no lado direito do ecrã e aconselhe-os a não "percorrer" cegamente as páginas. Escondidos nos capítulos dos livros estão segredos importantes da resiliência digital e até tarefas ocultas, cuja conclusão é necessária para avançar com sucesso. É importante garantir que os jovens compreendem os princípios da navegação, por isso lembre-os constantemente de não saltar os testes, vídeos ou tarefas de reflexão integradas.

Embora estes livros interativos sejam adaptados a um ritmo individual e centrado no aprendiz, pode gerir a dinâmica do grupo. Pode agendar tempo não só para o consumo do conteúdo em si, mas também para discussões ao vivo. Por exemplo, ao analisar os métodos de verificação de fontes digitais usados pelo Adam, pode fazer pausas propositadamente em pontos-chave: discutir conceitos mais complexos, incentivar a reflexão crítica, dissipar quaisquer mal-entendidos que surjam e ajudar os jovens a ligar o conteúdo do cenário às suas experiências pessoais nas redes sociais.

Motivação Gamificada: A Procura de Códigos de "Fuga"

Para manter a atenção dos jovens durante toda a sessão, integrámos uma pesquisa gamificada de detalhes em cada cenário. Um "Código de Escape" único está escondido em cada cenário, que é a única forma de desbloquear o certificado do cenário.

Avise os participantes para manterem a vigilância de um detetive: esta chave digital pode piscar por um segundo ao fundo de um vídeo, ser inteligentemente integrada no texto de um livro, ou aparecer apenas quando Adam é ajudado a tomar a decisão certa numa simulação interativa. Como mentor, tente não revelar estes códigos – se vir que um jovem está preso, é melhor orientá-lo suavemente para qual espaço de aprendizagem merece uma investigação mais detalhada.

Diferenciação de Tarefas Criativas

O grupo-alvo do projeto "YouTHink" engloba jovens dos 14 aos 19 anos com origens altamente diversas; por isso, a quarta fase do cenário – a tarefa criativa prática ("Aprender por Fazer") – requer uma abordagem flexível. No ambiente de formação, irá certamente encontrar adolescentes para quem a verificação básica da informação continua a ser um desafio, bem como participantes mais velhos que já estão a experimentar ativamente com Midjourney, ChatGPT ou outras



ferramentas de inteligência artificial generativa. O objetivo do mentor aqui é orientar de forma diplomática, não obrigar.

Como as tarefas estão divididas em duas categorias – "Sprint criativo" (para iniciantes) e "Maratona criativa" (para aprendizes avançados) – é natural que ambas tenham a mesma duração de aproximadamente 60 minutos, permitindo ao aluno mergulhar no único processo que melhor lhe convém. As atividades de nível inicial normalmente focam-se na construção da imunidade digital através da criação visual, como desenvolver uma lista de verificação para prevenção de fraudes, enquanto os alunos avançados assumem o papel de "detetives digitais", realizando pesquisas inversas de imagem ou desconstruindo falsificações complexas.

Muitas vezes, encontrará situações em que um jovem sobrestima as suas capacidades ou, inversamente, escolhe o caminho mais fácil. Deixe-o experimentar e não tema os seus erros. Se um jovem de catorze anos insistir em assumir um estudo complexo de auditoria de IA, não o impeça. Explique que o processo de aprendizagem é dinâmico – se, após iniciar uma tarefa de "Maratona Criativa", se revelar que o conhecimento técnico ou a profundidade analítica exige demasiado esforço e se torna exaustivo, o aprendiz pode regressar a qualquer momento e completar com sucesso o desafio "Sprint Criativo". De forma semelhante, estudantes mais velhos que rapidamente dominam a tarefa básica e começam a aborrecer devem ser incentivados a avançar para análises mais complexas, permitindo-lhes realizar plenamente o seu potencial.

Aprendizagem Social e a Dinâmica dos Fóruns Moodle

As diferenças de idade e experiência no ambiente de formação não são obstáculos, mas sim as suas ferramentas educativas, especialmente durante as fases de reflexão e partilha de resultados. O seu papel como mentor nos fóruns é observar, criar um espaço para discussão e direcionar propositadamente a atenção em vez de se apressar a ditar as respostas corretas.

Incentive os participantes mais velhos, entre 18 e 19 anos, a assumirem o papel de Adam – o nosso "Cético Silencioso" ou observador crítico. Em vez de simplesmente apontar um erro, incentive-os a comentar o trabalho de um colega mais jovem, fornecendo explicações fundamentadas sobre o que exatamente revela um falso no poster gerado. Poderá ser dedos com aspeto antinatural, uma textura de texto distorcida ao fundo ou uma refração artificial da luz? Este modelo de aprendizagem entre pares cria um valor excecional: os participantes mais jovens absorvem insights mais maduros sobre falhas tecnológicas, enquanto os mais velhos reforçam as suas competências analíticas e de mentoria num espaço seguro.

Verificação de Conhecimento: Mais do Que Avaliação Formal

Note que a verificação final de conhecimento – o teste de 5 perguntas – é geralmente gerada aleatoriamente a partir de um conjunto superior a 5 perguntas. Passar no teste (atingindo o limiar de 75%) é um pré-requisito para receber o certificado.

A sua tarefa como mentor é eliminar a pressão associada a um exame escolar tradicional. Incentive os jovens a ler cada pergunta com atenção (por exemplo, quando lhes pedirem para identificar os sinais de engenharia social notados por Adam) e a refletir sobre as suas escolhas em vez de adivinhar às cegas só para acumular os pontos necessários o mais rapidamente possível.

Como deve um mentor usar os resultados dos testes?



Os resultados do teste Moodle servem como um excelente indicador para gerir a dinâmica de grupo. Se notar que uma grande parte do grupo está a ter dificuldades com um tema específico – por exemplo, dificuldade em reconhecer manipulações geradas por inteligência artificial – pode trazer este tema à tona no espaço de reflexão partilhado e analisá-lo mais a fundo.

2.3. ORIENTAÇÃO DA PLATAFORMA MOODLE PARA MENTORES

Introdução ao ambiente de aprendizagem Moodle e preparação técnica

Todos os cenários interativos de formação "YouTHink", tarefas práticas, testes de verificação de conhecimento, o sistema de certificação e os questionários de inquéritos estão integrados na plataforma Moodle do projeto. Para garantir um processo de formação piloto fluido, os trabalhadores juvenis (mentores) devem completar os passos técnicos preparatórios pelo menos duas semanas antes do início previsto da sessão.

O acesso à plataforma e a administração dos grupos de formação consistem em três passos obrigatórios:

- **Criação de Conta**
Vá ao ambiente de aprendizagem na <https://moodle-youthink.eu/> e crie uma conta de utilizador básica. Durante o registo, é obrigatório fornecer um nome verdadeiro, apelido, um endereço de email válido e especificar o país que representa.
- **Ativação dos Direitos do Mentor**
Após criar a sua conta, deve contactar os administradores da plataforma Moodle da organização RIAP por email em [inserir endereço de email], solicitando que o papel de mentor seja ativado para o seu perfil.
- **Registo de Participantes**
Assim que receber o acesso de mentor, adquira a capacidade técnica de registar e inscrever de forma independente os participantes do seu grupo de formação nos cursos correspondentes e acompanhar o seu progresso no sistema.

Escolha do Material de Treino, Línguas e o Ambiente

Para garantir a máxima acessibilidade, todo o material do curso "YouTHink" está localizado e disponível em seis línguas: inglês, lituano, esloveno, português, italiano e francês.

Ao iniciar sessão no sistema pela primeira vez, o mentor deve instruir os jovens a selecionar imediatamente a versão da língua local preferida no menu superior da plataforma. Recomenda-se completar todo o ciclo de aprendizagem sem alterar o ambiente linguístico selecionado. Este requisito é fundamental para a estabilidade técnica do sistema – só mantendo a mesma língua o sistema Moodle pode sincronizar corretamente o progresso do participante, os crachás recolhidos, os códigos "Escape" e gerar com sucesso os certificados finais dentro de um único perfil.

Navegação Moodle e estrutura do percurso

A plataforma Moodle está organizada de forma clara e estruturada para apoiar a navegação dos participantes e a aprendizagem independente. Uma vez iniciados sessão, os participantes podem aceder diretamente aos materiais de aprendizagem a partir da página inicial do curso.

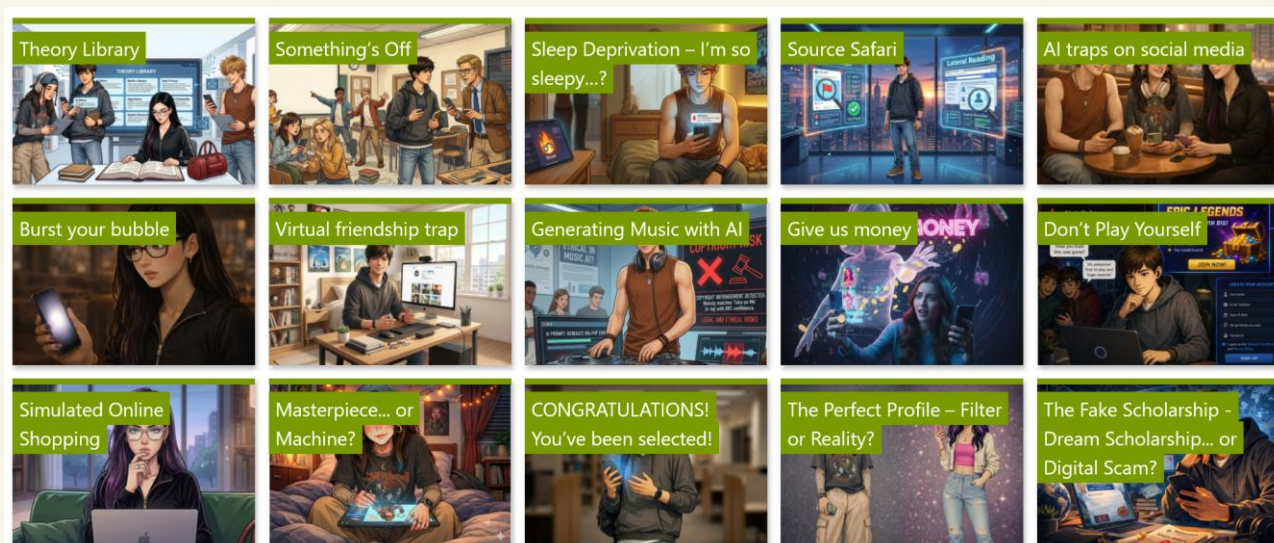
A plataforma contém materiais educativos interativos organizados através de atividades multimédia, elementos interativos H5P e unidades de aprendizagem baseadas em cenários. Os participantes progridem através das atividades lendo conteúdos, vendo vídeos, completando questionários, tomando decisões em cenários ramificados e participando em tarefas de reflexão.



O ambiente do curso Moodle inclui:

- livros interativos;
- vídeos interativos;
- cenários ramificados;
- questionários e verificações de conhecimento;
- atividades de reflexão;
- Materiais de aprendizagem multimédia.

Cada um dos 17 cenários de aprendizagem na plataforma é construído como uma missão separada e apresentado num bloco interativo separado.



Ao clicar num cenário selecionado, o participante vê uma estrutura clara desse cenário e, ao mesmo tempo, a sequência de ações.



Theory Library
Something's Off
Sleep Deprivation – I'm so sleepy...?
Source Safari
AI traps on social media
Burst your bubble
Virtual friendship trap
Generating Music with AI

Something's Off

You are Adam whose daily life revolves around rhythm (drums) and analyzing digital structures. Your room is your fortress, where every object has its place: from precisely tuned drums to lines of computer code. You aren't the one shouting the loudest in the hallway, but you are the one who notices when a friend's mood changes or when an app's code isn't working as it should.

Currently, your school is implementing an international project called "Future History". Your class has been spending the whole year collecting unique archival data, digitizing old photos, and creating interactive maps.

In the international project "Future History", your class is not alone. The main prize – the title of "Innovative School of the Future" and a full technological classroom upgrade – has become a huge bait. Your main competitors, a team from a school in another country, are famous not only for their great technical skills but also for their ambition to win at any cost.

- > Introduction: Description of the challenge
- > Digital Resilience: Operation "Future History"
- > Theory Explanations
- > Practical Creative Tasks
- > Results and Reflection
- > Scenario summary
- > Complete the quiz
- > Certificate
- > Additional Sources
- > Disclaimer

Para evitar um "deslizamento" superficial pela formação, a plataforma aplica progressão sequencial ao longo das atividades. Os jovens não podem saltar a parte teórica e ir diretamente para o teste final ou para a emissão do certificado. Todas as atividades na plataforma – começando pelo vídeo introdutório (Gancho Narrativo), continuando com as simulações ramificadas do H5P e terminando com o carregamento do ficheiro da tarefa prática ("Aprender por Fazer") – devem ser desbloqueadas e concluídas por ordem.

Para gerir o progresso da aprendizagem, funciona na plataforma um sistema automatizado de monitorização de estados, que alivia a carga de trabalho do mentor enquanto fornece ao aluno informações sobre atividades já concluídas. Ao lado de cada atividade incompleta, o participante vê um rótulo "A fazer". Assim que o sistema regista que a atividade foi realizada, muda automaticamente o estado dessa atividade para "Concluído".



> Introduction: Description of the challenge

> Digital Resilience: Operation "Future History"

> Theory Explanations

Understanding Deepfakes (Video)

✓ Done

The Human Hack: Spotting Social Engineering Attacks (Video)

✓ Done

Simulation review: What was the experience and what did we learn?

✓ Done

The Ethical Line: AI, Laws, and Digital Citizenship

To do

Verificação de tarefas práticas e administração direta do fórum no ambiente Moodle

Como os princípios fundamentais da ética digital e da privacidade são discutidos nas secções introdutórias, nesta fase vamos focar-nos exclusivamente nas suas ações técnicas enquanto mentor dentro do sistema Moodle. O seu principal objetivo é garantir que o conteúdo prático de "Aprender Fazendo" seja revisto de forma fluida e que o espaço de reflexão se mantenha construtivo e seguro.

Revisão de Tarefas Criativas (Trabalhos) e Feedback

Quando um aprendiz realiza tarefas práticas e carrega as suas tarefas criadas no sistema para avaliação, deve monitorizar este processo regularmente.

Depois de iniciar sessão num cenário específico, abra a janela de tarefas práticas. Ao selecionar a função no ecrã que lhe permite ver todas as submissões, verá os ficheiros carregados por todo o seu grupo ou ligações ativas para ferramentas externas.



Creative Sprint: The Red Flag Radar

[Assignment](#) [Settings](#) [Submissions](#) [Advanced grading](#) [More](#)
[View](#) [Make a submission](#)

Task: create a visual digital security cheat sheet (infographic) that serves as "first aid" for your classmates.

Content:

- **3 "Red Flags":** Which signs gave away the fake Teacher John?
- **Manipulation Detector:** How to recognize that someone is trying to manipulate you (e.g., artificial urgency)?
- **Action Plan:** 4 steps on what to do after receiving a suspicious message or call.

[Grade](#)

Grading summary

Hidden from students	No
Participants	7
Submitted	1
Needs grading	1

Ao abrir o elemento tarefa e clicar em "Submissões" no topo, pode abrir e avaliar diretamente o trabalho de cada jovem.



Creative Sprint: The Red Flag Radar

[Assignment](#) [Settings](#) [Submissions](#) [Advanced grading](#) [More](#)

Submissions

[Filter by name](#)

Status
All

[Advanced](#)

Select	First name / Last name	Email address	Status	Grade	Last modified (submission)	File submissions	Submission comments
☐	RD Renata Danieliene	gmail.com	Submitted for grading	-	Thursday, 9 July 2026, 9:40 PM	The Red Flag Radar.jpg 9 July 2026, 9:40 PM	Comments (0)

Embora o projeto não aplique avaliação formal, o sistema permite-lhe deixar um comentário de feedback pessoal. Clique em "Comentários" para elogiar em privado a solução original de um estudante ou para o orientar suavemente na direção certa caso note lacunas na sua análise concluída.

Fóruns de Monitorização de Reflexão e Resposta Rápida



Os fóruns de discussão são um espaço aberto entre pares, o que significa que requerem supervisão contínua. Ao abrir o fórum de reflexão de um cenário, verá todo o fio de comunicação e os comentários deixados pelos alunos. Se notar que uma discussão está a seguir uma direção inapropriada – por exemplo, se um participante publicou dados pessoais sensíveis ou deixou um comentário ofensivo sobre o trabalho carregado por outro jovem – deve agir imediatamente.

- **Remoção de Conteúdo**

Como mentor com direitos administrativos, pode remover fisicamente conteúdos inapropriados. Ao lado de cada publicação de aluno no fórum, verá ferramentas de gestão—basta pressionar o botão de eliminar e o comentário inapropriado será removido.

- **Contacto Direto com o Aluno**

Depois de remover um comentário, é necessário evitar situações semelhantes no futuro. No canto superior direito da janela do Moodle, encontrará um ícone de mensagem através do qual pode escrever uma mensagem privada diretamente a um participante específico. Na mensagem privada, explique porque a publicação foi removida, lembre-os das regras de comunicação e incentive-os a continuar a participar nas discussões, mantendo um carácter construtivo e um ambiente de respeito mútuo.

Reflection

Forum Settings Advanced grading Subscriptions Reports More

View Make forum posts: 1

Briefly reflect on your experience (choose one question that matters most to you, or briefly answer all three):

- What surprised you the most while creating your own AI photo?
- Do you feel more confident in spotting fake information online now?
- How will this experience change the way you use social media in the future?

Search forums Add discussion topic Subscribe to forum

Fake faces look too real now

by Renata Danieliene - Thursday, 9 July 2026, 10:37 PM

The most shocking thing was seeing how easy it is to create a person who doesn't actually exist. I generated a random portrait using an AI tool, and it looked more realistic than half the posts on my feed. When you realize that it's just as easy to fake the image and voice of your friends or teachers—just like in that scenario with Teacher Jonas—it gets a little unsettling. Now I'll definitely be looking more closely to see if a video has those weird glitches around the hair and if the shadows look natural, because before, I used to believe everything blindly. After this challenge, I'll definitely be more selective about what I accept as fact.

Permalink Edit Delete

Discuss this topic (0 replies so far)

Preparação do facilitador antes da implementação

Antes de realizarem atividades piloto, os facilitadores devem familiarizar-se bem com a plataforma Moodle e completar as atividades de aprendizagem de forma independente.

Os facilitadores devem também preparar-se para possíveis necessidades de acessibilidade ou dificuldades técnicas, garantindo que os participantes recebem orientação e apoio adequados ao longo de todo o processo de aprendizagem.

Apoio aos participantes durante as atividades Moodle



O papel do facilitador durante as atividades do Moodle não se limita ao apoio técnico. Os facilitadores devem orientar ativamente a reflexão, discussão e envolvimento dos participantes ao longo de todo o processo de aprendizagem.

Os participantes devem ser incentivados a progredir nas atividades a um ritmo ponderado, em vez de se apressarem a concluir tarefas. Os facilitadores podem pausar as atividades em momentos-chave para incentivar a discussão, analisar decisões ou refletir sobre aspetos emocionais e éticos dos cenários.

Alguns participantes podem necessitar de assistência adicional na navegação, competências digitais ou na compreensão de tarefas interativas. Os facilitadores devem permanecer disponíveis para fornecer orientação e, ao mesmo tempo, incentivar a exploração independente e a participação ativa.

A plataforma Moodle deve ser usada como um ambiente de aprendizagem colaborativa e reflexiva, em vez de apenas uma ferramenta educativa técnica. Discussões, reflexão entre pares e análise de grupo continuam a ser componentes importantes da metodologia global.

Acessibilidade e aprendizagem flexível

O projeto "YouTHink" visa envolver jovens de várias origens, incluindo aqueles que enfrentam barreiras geográficas, económicas ou sociais e que podem não ter acesso às tecnologias mais recentes ou à internet de alta velocidade. A sua responsabilidade como mentor é garantir que estas diferenças técnicas não se tornam um obstáculo ao desenvolvimento do pensamento crítico.

Os vídeos e os formatos interativos H5P na plataforma de formação são adaptados aos padrões de acessibilidade e incluem legendas integradas. Antes de iniciar cenários que apresentam conteúdo de vídeo dentro de um elemento H5P, instrua os alunos a ativarem o botão "CC" na barra inferior do leitor de vídeo para ativar as legendas. Isto não só garante acessibilidade para jovens com deficiência auditiva, como também os ajuda a compreender mais facilmente termos específicos e a acompanhar o conteúdo em espaços barulhentos ou abertos.

Como alguns alunos acedem ao ambiente Moodle e ao conteúdo de treino através de smartphones, deve orientá-los antecipadamente sobre como trabalhar corretamente com a interface. Embora a plataforma se adapte automaticamente ao tamanho do ecrã do dispositivo, recomenda segurar os telemóveis na horizontal.

Ao acompanhar em grupos onde a ligação à internet é fraca ou está constantemente a cair, os maiores desafios surgem durante as tarefas criativas práticas ("Aprender por Fazer"). Se os participantes não conseguirem carregar de forma fluida ferramentas externas de inteligência artificial generativa para criar conteúdo visual, aplique-se a metodologia do "par digital". Emparelhe um aluno que tenha um dispositivo mais antigo com outro cuja ligação e dispositivo funcionem de forma estável: um jovem pode analisar a situação e formular verbalmente prompts precisos, enquanto o segundo os insere no sistema e gera o resultado final.

Se os vídeos interativos H5P do Moodle bloquearem devido a obstáculos técnicos, tente alterar a dinâmica do treino mudando para um formato assíncrono. Permita que os vídeos e simulações carreguem em segundo plano e, entretanto, reúna os jovens para uma discussão ao vivo sobre o tema do cenário.



Para garantir que o conteúdo visual e textual seja acessível a todos, incluindo estudantes com dislexia ou aqueles com dificuldades cognitivas, ferramentas de acessibilidade são integradas no sistema Moodle. Antes de iniciar o trabalho, mostre ao grupo como podem aumentar o tamanho da fonte, alterar o contraste do ecrã ou usar modos de assistência à leitura na plataforma. Isto é especialmente importante em módulos onde é necessária uma leitura cuidadosa do texto.

2.4. DIRETRIZES DE IMPLEMENTAÇÃO DO TREINO PILOTO

Esta secção fornece orientações e recomendações para a preparação para a formação.

Espera-se que os mentores:

- Prepare o ambiente de treino (sala, dispositivos, ligação à internet, acesso ao Moodle)
- Dê as boas-vindas aos participantes e introduza o propósito e a estrutura da formação
- Apoiar os participantes que enfrentam dificuldades técnicas
- Facilitar discussões em grupo e atividades de reflexão
- Administrar questionários pré e pós-formação
- Observe e anote o envolvimento dos participantes para o relatório piloto

2.4.1. ANTES DA FORMAÇÃO (CHECKLIST DE PREPARAÇÃO E CONFIGURAÇÃO DO ESPAÇO)

LISTA DE VERIFICAÇÃO DA PREPARAÇÃO

- ☐ Confirmar a reserva do local (ou link de encontro online para entrega mista/online)
 - ☐ Garantir uma ligação estável à internet e dispositivos funcionais para todos os participantes
 - ☐ Criar contas Moodle para todos os participantes
 - ☐ Teste todos os 17 cenários na plataforma Moodle tu próprio antes
 - ☐ Preparar o questionário pré-formação (**ver anexos**)
 - ☐ Preparar o convite de formação e enviá-lo com pelo menos 2 semanas de antecedência (**ver anexos**)
 - ☐ Recolher formulários de consentimento parental assinados para participantes com menos de 18 anos (**ver anexos**)
 - ☐ Rever uma breve apresentação introdutória (máximo 10 slides) (**ver anexos**)
- Ter o modelo de relatório de parceiros pronto para começar as notas durante o treino (**ver anexos**)

MONTA O ESPAÇO

Ferramentas Técnicas Necessárias e Preparação

Antes do início da formação, recomenda-se garantir que todo o equipamento e ferramentas estão prontos. Fornecemos orientações para a preparação técnica antes da formação.

Cada participante precisa:

- Um computador ou tablet, pois os telemóveis não são adequados para conteúdos H5P
- Navegador Chrome instalado e testado



- Uma conta Moodle funcional (peça-os ao coordenador de parceiros com pelo menos 2 semanas de antecedência)
- Uma ligação à internet estável
- Auscultadores e colunas
- Ferramentas ou programas adicionais são descritos nas descrições das tarefas. Isto pode ser um programa de criação de apresentações ou uma ferramenta online.

Configuração do quarto:

- Mesas e cadeiras dispostas para que os participantes possam trabalhar de forma independente, mas um mentor possa circular facilmente
- Projetor ou ecrã grande para a demonstração inicial do Moodle
- Palavra-passe Wi-Fi visível na placa
- Agenda impressa disponível em cada lugar

Dispositivo Inteligente ou Computador, Ligação à Internet e Programas

O ambiente de formação "YouTHink" é interativo, integrando conteúdos multimédia – desde vídeos gerados por inteligência artificial até exemplos de deepfakes áudio e cenários ramificados. Por isso, cada participante precisa de um dispositivo inteligente ou de um computador com uma ligação estável à internet e um navegador, tanto para usar o Moodle como para realizar tarefas práticas. Antes da formação, é importante que o mentor reveja o cenário ou vários cenários que serão usados durante a formação e reveja a lista de programas adicionais, como software de criação de apresentações ou ferramentas online que possam exigir registo.

Se o treino ocorrer presencialmente:

- Se os alunos utilizarem os computadores da organização, devem ser fornecidos os dados de acesso ao computador.
- Se for necessária uma ligação Wi-Fi, os participantes devem ser fornecidos com os dados de acesso.

Auscultadores e Colunas

Se as sessões de formação decorrerem num espaço físico partilhado, como uma sala de aula, uma biblioteca ou um centro juvenil aberto, os participantes precisam de auscultadores e colunas. São necessários oradores se quiserem ver vídeos juntos, enquanto os auscultadores são essenciais para que cada jovem se concentre individualmente em atividades, como ouvir vídeos individualmente, evitando ao mesmo tempo incomodar os colegas que trabalham por perto.

Registo de Participantes

Para garantir um arranque suave, é essencial a integração prévia do acesso à plataforma Moodle. Como todos os cenários estão integrados no Moodle, é necessário garantir que todos os participantes da formação sabem como iniciar sessão no Moodle. Recomenda-se criar as contas antes do início da formação.

Para iniciar sessão no Moodle, é necessário o primeiro nome, apelido e o endereço de email do participante.

Se um aluno não tiver uma caixa de entrada de email pessoal ou não quiser usá-la por razões de privacidade, pode ser gerado e atribuído um endereço de email interno de teste na plataforma. Este endereço funciona unicamente como um identificador único dentro do ambiente Moodle –



não lhe serão enviados emails de confirmação, notificações ou outras informações redundantes que possam perturbar o processo de aprendizagem. Esta alternativa permite que o ambiente de aprendizagem se mantenha completamente seguro e não cria barreiras adicionais para iniciar o curso, mesmo para jovens sem acesso à tecnologia.

Familiarização com os Termos de Utilização da plataforma YouTHink "Moodle" e consentimento dos pais caso um menor participe na formação

Antes de começar a utilizar o ambiente de aprendizagem e a registar-se nele, para recolher dados estatísticos e monitorizar o progresso dos participantes, os jovens devem familiarizar-se com a política de privacidade e os termos de utilização da plataforma e concordar com eles durante o registo.

Como a formação envolve a recolha e o processamento de dados pessoais de menores, deve ser dada especial atenção aos consentimentos dos pais ou tutores. Mentores e organizadores de formação devem garantir que os consentimentos oficiais dos pais para a participação nas atividades do projeto são recolhidos mesmo antes do primeiro login do jovem na plataforma, assegurando assim o cumprimento total dos requisitos do RGPD. Um modelo que pode ser adaptado de acordo com os requisitos do seu país ou organização está fornecido no Anexo.

2.4.2. RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS TÉCNICA

Problema	Solução
O participante não pode iniciar sessão no Moodle	Verifique nome de utilizador/palavra-passe. Contacte o coordenador de parceiros.
Conteúdo H5P a não carregar	Atualiza a página. Experimenta outro navegador (recomendado pelo Chrome). Verifica a ligação à internet.
O quiz não desbloqueia	O participante precisa de completar primeiro o passo do fórum. Verifique se a conclusão da atividade está assinalada.
Certificado não gerador	Confirma que o questionário passou a 75%+ E o código oculto introduziu corretamente.
O vídeo não reproduz	Verifique se o navegador suporta vídeo HTML5. Tente descarregar e reproduzir localmente.

2.4.3. HORÁRIO E MODELOS DO DIA DE TREINO (SPRINT, 2 DIAS, MISTO)

Organização de Treino

Considerando que os mentores "YouTHink" (organizações juvenis, bibliotecas, instituições de ensino não formal e outras organizações que trabalham com jovens) são geralmente voluntários, assistentes juvenis ou bibliotecários com recursos de tempo limitados, e que adolescentes entre os



14 e os 19 anos têm dificuldade em manter a atenção em programas educativos formais e de longo prazo, a solução mais ótima é um **modelo híbrido de microaprendizagem** baseado na independência dos jovens e na automação tecnológica.

Este formato permite máxima flexibilidade na adaptação do conteúdo tanto em espaços físicos como digitais, retirando o peso da preparação ao mentor.

Adaptação de Formatos na Prática

O conteúdo do curso "YouTHink" pode ser integrado de forma fluida usando três métodos diferentes:

Modelo presencial (num centro juvenil ou sala de aula)

Aqui, a dinâmica de uma "sala de aula invertida" funciona melhor. O mentor exibe um breve vídeo introdutório no ecrã e, depois, os jovens, com auscultadores, mergulham individualmente em simulações interativas nos seus dispositivos. A segunda parte da reunião é dedicada ao trabalho de equipa enquanto realizam tarefas de "Aprender Fazendo" – por exemplo, discutir direitos de autor de inteligência artificial enquanto ferramentas de geração musical como a Suno são testadas em segundo plano, ou criar cartazes digitais visuais de imunidade com o Canva Magic Studio.

Modelo remoto (ou online)

Focado no trabalho assíncrono. Os adolescentes completam os módulos independentemente de casa. O compromisso de tempo do mentor aqui é mínimo – eles iniciam sessão na plataforma apenas para rever os resultados das tarefas práticas carregadas pelos jovens no fórum Moodle (ou ligações para os seus perfis de Instagram) e deixam um comentário curto e motivador para apoiar os alunos enquanto resolvem os cenários e enfrentam questões técnicas ou outras relacionadas com a aprendizagem.

Modelo misto

Os jovens completam as simulações teóricas individuais do H5P de forma independente, no seu tempo livre, como se estivessem a jogar um jogo móvel. As reuniões ao vivo (ou videochamadas síncronas) são reservadas exclusivamente para a primeira sessão, a discussão dos resultados, reflexões sobre a fadiga digital e construção de comunidade.

Qualquer um dos modelos de formação descritos pode ser repetido com os mesmos aprendizes, adaptando-se ao calendário de formação, ao tema e a outras circunstâncias, aumentando assim a sua autoconfiança contínua na tomada de decisões digitais. Desta forma, os aprendentes ganham a oportunidade de continuar a resolver cenários e aprofundar os seus conhecimentos e competências na área da literacia mediática.

Ênfase no Processamento de Dados durante a Formação

Antes de solicitar o documento de consentimento assinado aos pais ou tutores de menores para participar na formação, o mentor deve perguntar ao público se alguma vez leu os termos de serviço de aplicações como o TikTok ou o Instagram. Esta é uma excelente oportunidade para discutir riscos de fuga de dados e proteção de privacidade em ambientes do dia a dia. Recomenda-se que o mentor enfatize que este documento garante o cumprimento dos requisitos do RGPD (Regulamento Geral de Proteção de Dados) – os nomes e endereços de email recolhidos na plataforma serão usados exclusivamente para registar o progresso da aprendizagem e emitir certificados. Os dados não serão usados para treinar modelos de inteligência artificial nem transferidos para terceiros.

Estatísticas Anonimizadas e Bem-Estar Digital

Ao discutir os questionários de avaliação de conhecimento preenchidos antes e depois da formação, é importante enfatizar o bem-estar digital e um ambiente seguro. O assistente juvenil



deve explicar que estes questionários são anonimizados e destinam-se exclusivamente à análise estatística.

Sobre Fotografia e Filmagem

A secção relativa ao consentimento para fotografar e filmar participantes durante a formação é um local ideal para incorporar a narrativa da Ema. O mentor pode perguntar como se sentem os jovens quando alguém carrega a sua foto nas redes sociais sem permissão. Este ponto permite que os próprios adolescentes e os seus pais controlem a sua pegada digital. Se um jovem não quiser ser visível na comunicação oficial do consórcio internacional, a sua decisão será respeitada. Aqui, o mentor pode mencionar os riscos dos deepfakes e explicar porque é fundamental saber onde e como a sua imagem está a ser utilizada.

Adaptação da Duração do Treino

Organizações juvenis, bibliotecas ou escolas funcionam com diferentes recursos e atividades diárias, razão pela qual são propostos vários métodos de formação com durações variadas.

O modelo "Intensive Sprint" (piloto de um dia) (1 dia, 4-8 horas letivas)

- Para quem é?

Grupos motivados, campos ou seminários intensivos ao fim de semana onde existe um bloco contínuo de tempo.

Processo. Os jovens completam um ou dois cenários cuidadosamente selecionados num único dia (com pausas). O mentor seleciona um cenário importante para a sessão da manhã (por exemplo, analisar o encontro da Ema com a pressão criada pelos filtros de beleza) e uma tarefa criativa prática correspondente (por exemplo, criar um cartaz de segurança) à tarde. Se for organizada uma sessão de formação de 8 horas académicas, um cenário é resolvido na sessão da manhã e um segundo cenário é abordado na sessão da tarde. A formação termina com uma reflexão conjunta e a entrega dos certificados.

- Vantagem

Risco mínimo de adolescentes "abandonarem" o programa – a atenção total é mantida durante um dia e não é necessário planear reuniões de longo prazo.

A agenda recomendada para uma formação de um dia é apresentada abaixo. O exemplo integra o carácter da Ema para desconstruir os mecanismos dos filtros de beleza e da pressão nas redes sociais. Qualquer cenário pode ser escolhido na organização da formação. Os horários são fornecidos como estimativas preliminares; o exemplo demonstra a conclusão de um único cenário adaptado para o horário pós-escolar.

Tempo	Fase de Atividade	Ações do Mentor e da Juventude	Método
14:00-14:05	Inscrição e boas-vindas	Chegada dos participantes, presença, verificação de consentimento se necessário, apresentação aos facilitadores, visão geral do dia e explicação das regras de participação respeitosa.	Sessão de boas-vindas
14:05-14:15	Atividade de quebra-gelo	Atividade de "quebra-gelo", familiarização (dicas são fornecidas na secção seguinte).	Atividade gamificada
14:15-14:20	Introdução ao curso YouTHink	Breve explicação do projeto, porque é que a literacia mediática é importante,	Breve apresentação



Tempo	Fase de Atividade	Ações do Mentor e da Juventude	Método
		o que os participantes farão e como o Moodle será utilizado.	
14:20-14:35	Login Moodle e orientação técnica	Os participantes entram no Moodle, escolhem a versão do idioma, verificam os auscultadores, testam vídeo/áudio e recebem instruções básicas de navegação.	Configuração técnica guiada
14:35-14:45	Questionário pré-treino	Os participantes preenchem o questionário de pré-formação antes de iniciarem as atividades de aprendizagem.	Questionário individual
14:45-14:55	Pausa curta	Reduzir a fadiga digital, afastar-se dos ecrãs.	Pausa
14:55-15:05	Introdução (Gancho Narrativo)	O mentor apresenta a vida dupla da Ema através de um breve vídeo introdutório. Os jovens são apresentados aos objetivos de aprendizagem.	Trabalho individual ou em par. Tarefa do Moodle / atividade prática
15:05-15:35	Simulação ou outra atividade interativa de acordo com a tarefa	Os jovens tomam decisões individualmente em nome da Ema quando são pressionados para retocar fotografias. Decisões incorretas levam de volta a uma explicação teórica.	Trabalho individual ou em par. Tarefa do Moodle / atividade prática
15:35-15:45	Pausa curta	Reduzir a fadiga digital, afastar-se dos ecrãs.	Pausa
15:45-16:05	Teoria e jogo (Hotspot Interativo de Vídeo / Imagem, familiarização com a teoria)	São analisadas ferramentas e algoritmos de inteligência artificial generativa. Os jovens procuram vestígios ocultos de filtros nas fotografias da Ema, marcando-os de forma interativa no ecrã.	Trabalho individual ou em par. Tarefa do Moodle / atividade prática
16:05-16:20	Prática criativa parte 1 (Aprender por Fazer)	Os adolescentes usam ferramentas externas, por exemplo, criando um cartaz digital autêntico de imunidade sem filtros usando o Canva e carregando o resultado no Moodle.	Trabalho individual ou em par. Tarefa do Moodle / atividade prática
16:20-16:40	Pausa curta	Reduzir a fadiga digital, afastar-se dos ecrãs.	Pausa
16:40-17:25	Prática criativa parte 2 (Aprender fazendo)	Os adolescentes usam ferramentas externas, por exemplo, criando um cartaz digital autêntico de imunidade sem filtros usando o Canva e carregando o resultado no Moodle.	Trabalho individual ou em par. Tarefa do Moodle / atividade prática
17:25-17:35	Pausa curta	Reduzir a fadiga digital, afastar-se dos ecrãs.	Pausa
17:35-17:55	Reflexão e partilha (Fórum Moodle / Instagram)	Os jovens partilham os seus cartazes, comentam pelo menos o trabalho de um colega no fórum e, se assim o desejarem, partilham o resultado nas	Trabalho individual ou em par. Tarefa do



Tempo	Fase de Atividade	Ações do Mentor e da Juventude	Método
		redes sociais usando a hashtag do projeto.	Moodle / atividade prática
17:55-18:15	Verificação de Conhecimento e Certificação (Moodle Quiz)	É realizado o teste final de 5 perguntas. Ao atingir o limiar dos 75% e introduzir o código oculto, é gerado automaticamente um micro-certificado.	Trabalho individual. Tarefa Moodle
18:15-18:25	Questionário pós-formação	Os participantes preenchem o questionário pós-formação.	Questionário individual
18:25-18:30	Encerramento	Agradecer aos participantes, explicar os próximos passos, certificados se aplicável e lembretes de divulgação/privacidade.	Observações finais
18:30-18:40	Documentação do facilitador	Os facilitadores finalizam a assiduidade, as notas de observação e as reflexões imediatas de implementação.	Tarefa do facilitador interno

A agenda apresentada acima ilustra o processo de implementação de um cenário selecionado. É necessário notar que, embora o tempo líquido para resolver conteúdos e tarefas interativas seja de 4 horas académicas (cerca de 180 minutos), a duração real do evento é maior. Inclui ainda tempo dedicado à familiarização, preparação técnica, pausas regulares para reduzir a fadiga digital e o preenchimento de questionários obrigatórios antes e depois da formação.

Se uma organização decidir implementar formação de dia inteiro que abrange a análise de dois cenários diferentes, aplica-se um princípio cíclico. Num modelo deste tipo, o primeiro cenário é resolvido na sessão da manhã (por exemplo, analisando o encontro da Ema com a pressão criada pelos filtros de beleza), depois faz uma pausa para almoço mais longa para se afastar dos ecrãs, e o segundo cenário é abordado durante a sessão da tarde. Deve sublinhar-se que, neste caso, os elementos administrativos e introdutórios básicos não são duplicados. Tanto a introdução ao ambiente "YouTHink" como o questionário pré-formação são realizados no início da formação, antes de iniciarem as atividades. Da mesma forma, os procedimentos de encerramento – a reflexão geral final, o questionário pós-formação e a entrega dos certificados – são organizados apenas no final do dia completo, resumindo as experiências e resultados de ambos os temas analisados. É extremamente importante que os mentores planeiem de forma realista a duração global do evento. Embora o conteúdo educacional líquido dos dois cenários seja de 8 horas académicas, o dia de formação real será significativamente mais longo, uma vez que pausas regulares a cada 45 minutos são obrigatórias para prevenir a fadiga digital, e deve ser prevista uma reserva de tempo adequada para os procedimentos introdutórios e finais de inquérito.

O Modelo "Piloto de Dois Dias" (2 dias com 4-6 horas académicas cada)

- **Para quem é?**
Grupos regionais, jovens vulneráveis, ou quando o objetivo é testar/ensinar mais cenários com maior detalhe. Este modelo é altamente recomendado quando se trabalha com participantes que possuem competências digitais mistas.
- **Processo**
O primeiro dia é dedicado à introdução, preparação técnica, conclusão bem-sucedida de pelo menos um cenário e início de um segundo cenário. O segundo dia é dedicado a concluir o segundo cenário e, se possível, um terceiro cenário. O segundo dia termina com



uma visão geral abrangente do processo de aprendizagem (partilha entre pares e feedback).

- **Vantagem**

Esta abordagem permite que os mentores trabalhem a um ritmo mais lento, construam uma ligação mais profunda e ofereçam um apoio mais pessoal aos jovens que dele necessitam.

A agenda recomendada para a formação de dois dias é apresentada abaixo, concluindo com os cenários. O exemplo combina a dinâmica de Adam (segurança e engenharia social) e Kristy (publicidade oculta e status).

Dia Um: Alerta Cibernético com Adam

Tempo	Fase de Atividade	Ações do Mentor e da Juventude	Método
14:00-14:05	Inscrição e boas-vindas	Chegada dos participantes, presença, verificação de consentimento se necessário, apresentação aos facilitadores, visão geral do dia e explicação das regras de participação respeitosa.	Sessão de boas-vindas
14:05-14:15	Atividade de quebra-gelo	Atividade de "quebra-gelo", familiarização (dicas são fornecidas na secção seguinte).	Atividade gamificada
14:15-14:20	Introdução ao curso YouTHink	Breve explicação do projeto, porque é que a literacia mediática é importante, o que os participantes farão e como o Moodle será utilizado.	Breve apresentação
14:20-14:35	Login Moodle e orientação técnica	Os participantes entram no Moodle, escolhem a versão do idioma, verificam os auscultadores, testam vídeo/áudio e recebem instruções básicas de navegação.	Configuração técnica guiada
14:35-14:45	Questionário pré-treino	Os participantes preenchem o questionário de pré-formação antes de iniciarem as atividades de aprendizagem.	Questionário individual
14:45-14:55	Pausa curta	Reduzir a fadiga digital, afastar-se dos ecrãs.	Pausa
14:55-15:05	Introdução (Gancho Narrativo)	O mentor passa um pequeno vídeo no ecrã sobre o encontro de Adam com uma chamada falsa do professor John (deepfake).	Trabalho individual ou em par. Tarefa do Moodle / atividade prática
15:05-15:35	Simulação ou outra atividade interativa de acordo com a tarefa	Os jovens tomam decisões em nome do Adam nos seus dispositivos, aprendendo a reconhecer engenharia social e ataques de pressão.	Trabalho individual ou em par. Tarefa do Moodle / atividade prática
15:35-15:45	Pausa curta	Reduzir a fadiga digital, afastar-se dos ecrãs.	Pausa



Tempo	Fase de Atividade	Ações do Mentor e da Juventude	Método
15:45-16:05	Teoria e jogo (Hotspot Interativo de Vídeo / Imagem, familiarização com a teoria)	Os dados biométricos e o phishing são analisados respondendo de forma interativa a perguntas que surgem no vídeo.	Trabalho individual ou em par. Tarefa do Moodle / atividade prática
16:05-16:20	Prática criativa parte 1 (Aprender por Fazer)	É realizada uma investigação de detetive digital – usando pesquisa inversa de imagens, verifica-se a autenticidade das fotos fornecidas e são detetados erros.	Trabalho individual ou em par. Tarefa do Moodle / atividade prática
16:20-16:40	Pausa curta	Reduzir a fadiga digital e a comunicação informal.	Pausa
16:40-17:25	Prática criativa parte 2 (Aprender fazendo)	É realizada uma investigação de detetive digital – usando pesquisa inversa de imagens, verifica-se a autenticidade das fotos fornecidas e são detetados erros.	Trabalho individual ou em par. Tarefa do Moodle / atividade prática
17:25-17:35	Pausa curta	Reduzir a fadiga digital, afastar-se dos ecrãs.	Pausa
17:35-17:55	Reflexão e partilha (Fórum Moodle / Instagram)	Carregar os resultados da investigação de detetives no sistema e comentar as conclusões dos colegas no fórum.	Trabalho individual ou em par. Tarefa do Moodle / atividade prática
17:55-18:15	Verificação de Conhecimento e Certificação (Moodle Quiz)	É realizado um teste de 5 perguntas do módulo de Adam. Ao ultrapassar o limiar de 75%, é emitido um certificado.	Trabalho individual. Tarefa do Moodle / atividade prática
18:15-18:30	Preparação para o segundo dia	Conclusão. O mentor apresenta brevemente o tema de amanhã e verifica se todos os logins do segundo módulo estão a funcionar sem problemas.	Encerramento

Dia Dois: Algoritmos e a Procura da Autenticidade com Kristy

Tempo	Fase de Atividade	Ações do Mentor e da Juventude	Método
10:00 - 10:15	Bem-vindo de volta e resumo	Breve resumo do Dia 1, perguntas dos participantes e visão geral do Dia 2. Jogo de aquecimento.	Discussão em grupo
10:15-10:25	Atividades do segundo cenário. Introdução (Gancho Narrativo)	O desejo de Kristy de manter uma imagem VIP nas redes sociais e a	Trabalho individual ou em par. Tarefa



Tempo	Fase de Atividade	Ações do Mentor e da Juventude	Método
		constante competição pelo estatuto são apresentados.	do Moodle / atividade prática
10:25-10:55	Simulação (Cenário de Ramificação H5P)	Os adolescentes navegam pelas armadilhas da publicidade oculta e da pressão dos colegas dos influenciadores, vendo as consequências das decisões da Kristy.	Trabalho individual ou em par. Tarefa do Moodle / atividade prática
10:55-11:05	Pausa curta	Reduzir a fadiga digital, afastar-se dos ecrãs.	Pausa
11:05-11:35	Teoria e jogo (Hotspot Interativo de Vídeo / Imagem, familiarização com a teoria)	Utilizando cartões interativos, os participantes aprendem sobre câmaras de eco e personalização algorítmica.	Trabalho individual ou em par. Tarefa do Moodle / atividade prática
11:35-11:50	Prática criativa parte 1 (Aprender por Fazer)	Os jovens testam eles próprios ferramentas de inteligência artificial generativa, criando especificamente conteúdos "enganadores" para compreender a sua mecânica de criação a partir de dentro.	Trabalho individual ou em par. Tarefa do Moodle / atividade prática
11:50-12:00	Pausa	Afastando-se dos ecrãs antes da tarefa prática.	Pausa
12:00-12:45	Prática criativa parte 2 (Aprender fazendo)	Os jovens testam eles próprios ferramentas de inteligência artificial generativa, criando especificamente conteúdos "enganadores" para compreender a sua mecânica de criação a partir de dentro.	Trabalho individual ou em par. Tarefa do Moodle / atividade prática
12:45-12:55	Pausa	Afastando-se dos ecrãs antes da tarefa prática.	Pausa
12:55-13:15	Reflexão e partilha (Fórum Moodle / Instagram)	Carregar os resultados da investigação de detetives no sistema e comentar as conclusões dos colegas no fórum.	Trabalho individual ou em par. Tarefa do Moodle / atividade prática
13:25-13:40	Verificação de Conhecimento e Certificação (Moodle Quiz)	É realizado um teste de 5 perguntas do módulo de Adam. Ao ultrapassar o limiar de 75%, é emitido um certificado.	Trabalho individual. Tarefa Moodle
13:40-13:55	Análise (Partilha entre pares e feedback)	Uma sessão mais longa e conjunta de reflexão que abrange ambos os dias. O mentor modera uma discussão ao vivo comparando as situações do Adam e da Kristy e discutindo as obras criadas.	Trabalho individual ou em par. Tarefa do Moodle / atividade prática



Tempo	Fase de Atividade	Ações do Mentor e da Juventude	Método
13:55-14:05	Pausa	Afastando-se dos ecrãs antes da tarefa prática.	Pausa
14:05-14:15	Questionário pós-formação	Os participantes preenchem o questionário pós-formação.	Questionário individual
14:15-14:30	Sessão aberta de feedback	Os participantes fornecem feedback sobre os cenários, Moodle, atividades H5P, facilitação, nível de dificuldade e relevância.	Feedback do grupo
14:30-14:40	Certificados e fecho	Confirmação de certificados ou conclusão do Moodle, mensagem de agradecimento, lembrete de privacidade/divulgação e próximos passos.	Encerramento
14:40-14:50	Documentação do facilitador	Os facilitadores finalizam a assiduidade, as notas de observação e as reflexões imediatas de implementação.	Tarefa do facilitador interno

Modelo de Aprendizagem Mista ("Sala de Aula Invertida") (recomendado para envolvimento a longo prazo)

Para quem é? Centros juvenis abertos, bibliotecas ou outras instituições onde os jovens se reúnem informalmente após a escola.

Processo Os jovens realizam parte das simulações teóricas e interativas de forma independente em casa ou nos seus dispositivos inteligentes nos espaços do centro, como se estivessem a jogar um jogo. Reuniões ao vivo (ou mais curtas, de 1 a 2 horas) com o mentor são reservadas exclusivamente para reflexão, discussão de resultados ou realização de tarefas criativas conjuntas.

- Vantagem

Reduz a duração das reuniões ao vivo, concede autonomia aos adolescentes e utiliza eficazmente a avaliação automatizada e micro-certificação do sistema Moodle.

A agenda recomendada de treino misto é apresentada abaixo, concluindo com os cenários. O exemplo utiliza a personagem de Lukas, focando-se no uso ético da inteligência artificial para a criatividade.



Parte Síncrona (Reunião ao Vivo com o Mentor, ~60 min.)

Esta breve reunião é dedicada à preparação técnica e administrativa, bem como à introdução da formação.

Tempo	Fase de Atividade	Ações do Mentor e da Juventude	Método
14:00-14:05	Inscrição e boas-vindas	Chegada dos participantes, presença, verificação de consentimento se necessário, apresentação aos facilitadores, visão geral do dia e explicação das regras de participação respeitosa.	Sessão de boas-vindas
14:05-14:15	Atividade de quebra-gelo	Atividade de "quebra-gelo", familiarização (dicas são fornecidas na secção seguinte).	Atividade gamificada
14:15-14:20	Introdução ao curso YouTHink	Breve explicação do projeto, porque é que a literacia mediática é importante, o que os participantes farão e como o Moodle será utilizado.	Breve apresentação
14:20-14:35	Login Moodle e orientação técnica	Os participantes entram no Moodle, escolhem a versão do idioma, verificam os auscultadores, testam vídeo/áudio e recebem instruções básicas de navegação.	Configuração técnica guiada
14:35-14:45	Questionário pré-treino	Os participantes preenchem o questionário de pré-formação antes de iniciarem as atividades de aprendizagem.	Questionário individual
14:45-15:00	Resumo, perguntas e respostas	O mentor responde às perguntas dos participantes. Se não houver perguntas, o mentor resume a reunião e fornece dicas úteis. O mentor fornece orientações sobre quanto tempo os alunos devem dedicar a completar o cenário de forma independente, bem como o que fazer caso tenham dúvidas e como contactar o mentor.	Resumo



Parte Assíncrona (Trabalho Independente em Casa ou no Centro, ~120 min.)

Os jovens completam esta parte sempre que lhes for conveniente antes do encontro presencial.

Tempo	Fase de Atividade	Ações do Mentor e da Juventude	Método
~10 min.	Introdução (Gancho Narrativo)	O aluno vê um vídeo sobre Lukas, que usa tecnologia para criar conteúdos de dança K-pop sem a pressão de parecer perfeito.	Trabalho individual. Tarefa Moodle
~30 min.	Simulação ou outra atividade interativa de acordo com a tarefa	O aprendiz resolve de forma independente dilemas relacionados com direitos de autor, plágio e criação digital ética.	Trabalho individual. Tarefa Moodle
~20 min.	Teoria e jogo (Hotspot Interativo de Vídeo / Imagem, familiarização com a teoria)	É assistido um vídeo instrucional com pausas, exigindo que o participante responda a perguntas sobre o uso correto da inteligência artificial.	Trabalho individual. Tarefa Moodle
~60 min.	Prática Independente (Aprender Fazendo)	É criado um produto digital real (por exemplo, gerando uma banda sonora original para um vídeo). O ficheiro é carregado na secção de atribuição do Moodle.	Trabalho individual. Tarefa Moodle
~20 min.	Reflexão e partilha (Fórum Moodle / Instagram)	Carregar as obras concluídas no sistema e comentar as conclusões dos colegas no fórum.	Trabalho individual ou em par. Tarefa do Moodle / atividade prática



Parte Síncrona (Reunião ao Vivo com o Mentor, 60-90 min.)

A reunião decorre num espaço físico ou durante uma videochamada.

Tempo	Fase de Atividade	Ações do Mentor e da Juventude	Método
16:00-16:45	Balanco e revisão de resultados	O mentor exhibe as obras criadas independentemente pelos jovens no ecrã. Realiza-se uma discussão ao vivo sobre onde está a linha entre uma ferramenta digital como ajudante e como substituto da criatividade humana, com base na perspectiva de Lukas.	Discussão
16:45-17:15	Fórum e partilha nas redes sociais	Os jovens leem as reflexões uns dos outros em direto no fórum Moodle e, se quiserem, partilham os seus melhores trabalhos nas suas contas de Instagram usando os hashtags do projeto.	Discussão
17:15-17:30	Verificação de conhecimento e certificação	Todos fazem o teste final de 5 perguntas simultaneamente nos seus dispositivos. Ao atingirem o limiar dos 75%, são emitidos os certificados.	Trabalho individual. Tarefa Moodle
17:30-17:40	Questionário pós-formação	Os participantes preenchem o questionário pós-formação.	Questionário individual
17:40-17:55	Sessão aberta de feedback	Os participantes fornecem feedback sobre os cenários, Moodle, atividades H5P, facilitação, nível de dificuldade e relevância.	Feedback do grupo
17:55-18:00	Certificados e fecho	Confirmação de certificados ou conclusão do Moodle, mensagem de agradecimento, lembrete de privacidade/divulgação e próximos passos.	Encerramento
18:00-18:10	Documentação do facilitador	Os facilitadores finalizam a assiduidade, as notas de observação e as reflexões imediatas de implementação.	Tarefa do facilitador interno



A Dinâmica do Primeiro Encontro: Como Quebrar o Gelo?

Como a formação pode decorrer presencialmente, remotamente ou em formato misto, a primeira reunião deve imediatamente estimular a curiosidade e criar uma ligação igualitária. Experimente atividades inovadoras alinhadas com temas de literacia mediática que se relacionem diretamente com os cenários do curso.

O jogo recomendado é "Duas Verdades e Uma Falsa IA." Peça aos jovens que se apresentem, seja ao vivo num círculo ou durante uma videochamada, apresentando três factos sobre si próprios. Um desses factos deve ser inventado por inteligência artificial (por exemplo, um passatempo impressionante gerado) ou fortemente embelezado para criar uma imagem perfeita, mas irrealista. A tarefa do resto do grupo – prestando atenção aos detalhes e aplicando uma avaliação crítica – é adivinhar o que é verdade e o que é uma ilusão digital inteligente.

Esta atividade não só relaxa a atmosfera, como também serve como uma excelente ferramenta metodológica. No final do jogo, o mentor pode resumir organicamente: "São precisamente estas imagens perfeitas, mas muitas vezes falsas, e tentativas de separar a verdade da manipulação digital que em breve encontraremos. Nas simulações interativas, encontrará colegas que enfrentam dilemas muito semelhantes nas redes sociais."

Outra forma eficaz de envolver o grupo é a criação conjunta de um "Manifesto Digital". Em vez de impor regras acima relativamente ao comportamento nos fóruns Moodle, convide os próprios jovens a decidirem que tipo de comunicação esperam. Usando ferramentas como Mentimeter, Padlet ou Slido em formato remoto, ou um simples quadro branco numa reunião ao vivo, permitam-lhes escrever anonimamente ou abertamente o que mais os irrita nas discussões online e como gostariam de comunicar durante este curso. Desta forma, formarão um espaço seguro, baseado no espírito positivo de comunidade demonstrado por Lukas, e sentirão uma maior responsabilidade pessoal em cumpri-lo.

Recomendações de Prática Ecológica durante a Formação

O projeto "YouTHink" não só desenvolve o pensamento crítico dos adolescentes, como também molda uma atitude responsável em relação ao ambiente. Implementar uma visão de desperdício zero e rejeitar o plástico durante a organização dos eventos piloto de formação e disseminação, significa evitar o uso de produtos plásticos descartáveis.

Nos espaços de eventos, recomenda-se instalar estações de triagem de resíduos claramente marcadas e explicar a triagem correta aos adolescentes. Esta prática pode ser perfeitamente ilustrada na formação, usando o carácter de Lukas – como criador positivo e com espírito comunitário, pode naturalmente dar o exemplo aos seus pares ao rejeitar embalagens excessivas.

Se houver catering organizado durante a formação, recomenda-se oferecer comida local e sazonal aos participantes, dando especial prioridade a pratos vegetarianos ou veganos.



2.4.4. APOIAR DIFERENTES FAIXAS ETÁRIAS

Os materiais de formação são concebidos para toda a faixa etária dos 14 aos 19 anos, mas pode ser necessário diferenciar o seu apoio:

Faixa etária	Dicas para Mentores
14-15 anos	Ofereça mais check-ins. Incentive as opções de tarefas do Explorer. Associe-se a um participante mais velho, se possível.
16-17 anos	Incentive o trabalho independente. Incentive discussões críticas no fórum de reflexão.
18-19 anos	Incentive a tarefa Pro/Avançada. Convide-os a orientar os participantes mais jovens. Peça-lhes que partilhem perspetivas maduras no fórum.
Jovens vulneráveis	Garanta que a privacidade é respeitada. Não pressione a partilha nas redes sociais. Ofereça check-ins individuais. Tenha contactos de apoio prontos.

2.4.5. DICAS DE FACILITAÇÃO PARA DISCUSSÕES EM GRUPO

Tolerância Zero para Conteúdos Nocivos e Padrões Éticos

A discussão aberta e a partilha de produtos digitais criados durante a formação "YouTHink" devem ter limites claros e previamente discutidos. Como os cenários abrangem temas altamente sensíveis para adolescentes – desde dependência de tecnologia e insónia até problemas de imagem corporal causados por filtros irrealistas e impulsionados por IA, característicos da Ema – é seu dever, enquanto mentor, garantir a máxima segurança emocional. Antes de iniciar o trabalho, é essencial lembrar os estudantes dos princípios da cidadania digital e da ética.

Ao criar conteúdo, mesmo ao investigar os mecanismos de desinformação ou falsificações para fins educativos, aplica-se tolerância zero a informações prejudiciais, ofensivas ou realisticamente ameaçadoras. O espaço do fórum deve permanecer uma comunidade de aprendizagem absolutamente segura. Qualquer tentativa de usar ferramentas geradoras para o bullying – por exemplo, manipular imagens do professor John, Adam, Ema ou colegas reais para fins de zombaria – é estritamente proibida.

Ao mesmo tempo, é necessário cultivar hábitos de transparência digital. Ao carregar as suas tarefas práticas no fórum Moodle ou no Instagram, os jovens devem indicar claramente quais as ferramentas de IA (como Canva Magic Design ou Copilot) que usaram e como formularam os seus prompts. Essa abertura não só previne o plágio, como também os ensina a assumir a responsabilidade pela sua pegada digital.

Para garantir esta segurança, é muito importante respeitar os limites de privacidade dos jovens e não exigir publicidade pessoal excessiva. Se um estudante, por razões de privacidade, não quiser partilhar o seu trabalho prático, como um plano pessoal de bem-estar digital, numa conta pública de Instagram, ofereça sempre uma alternativa – permita-lhe carregar uma captura de ecrã ou um ficheiro exclusivamente na zona privada de atribuição do Moodle, onde será visto apenas pelo mentor e pelos colegas.



Finalmente, uma das suas tarefas mais importantes é a normalização dos erros. Enfatize deliberadamente os finais das simulações ramificadas que conduzem a consequências negativas como o material de investigação mais valioso. Por exemplo, quando o Adam cede à pressão de pânico criada pelo Lukas e pela Kristy e entrega a palavra-passe do servidor a burlões cibernéticos, use isto para discussão. Pergunte aos jovens como se sentem ao ver que até um Adam tecnologicamente alfabetizado e cético cometeu um erro devido à manipulação da autoridade e à pressão dos pares. Esta abordagem elimina o medo do fracasso pessoal e demonstra que qualquer pessoa pode sucumbir à manipulação no espaço digital, e que o mais importante é saber analisar essas situações.

Dicas para moderar discussões

As discussões sobre redes sociais frequentemente provocam um estilo de comunicação online típico dos adolescentes, dominado pelo sarcasmo, elementos da cultura do cancelamento ou ataques pessoais. Abaixo estão algumas recomendações para gerir discussões.

Redirecionar as Reações do Indivíduo para o Sistema

Quando os adolescentes começam a usar termos como "cringe" ou expressões zombeteiras ao avaliarem o comportamento das personagens (por exemplo, criticando o desejo da Kristy de se exibir com marcas de luxo), recomenda-se reorientar imediatamente a discussão para a análise da mecânica algorítmica. Em vez de permitir que o grupo julgue a personagem, incentive-os a tornarem-se investigadores: pergunte como o design das redes sociais recompensa esse comportamento e porque é financeiramente benéfico para as plataformas manterem os utilizadores num estado constante de comparação.

Argumentação baseada em factos, não em jargão da Internet

Nos fóruns virtuais do Moodle ou sessões ao vivo, introduza uma regra segundo a qual cada crítica deve ter uma base lógica. Sugira que os adolescentes apliquem a abordagem "Cética Silenciosa" de Adam – reagindo com um facto em vez de uma emoção. Peça-lhes que raciocinem qual truque ou manipulação específica de engenharia social notaram na situação em discussão.

Use perguntas abertas e incentive a reflexão

Evite corrigir imediatamente os erros dos participantes. Em vez disso, permita-os raciocinar as coisas:

- "O que farias de diferente desta personagem nesta situação?"
- "Já viste situações semelhantes na vida real ou no teu próprio feed?"
- "Porque achas que a Kristy está a agir assim?"

Moderação da Revisão por Pares

Ao realizar tarefas criativas onde os jovens comentam o trabalho uns dos outros (por exemplo, cartazes no Canva ou imagens geradas por IA), aplique o padrão "Criador Positivo" de Lukas. O feedback deve ser formulado não avaliando as capacidades do autor, mas analisando a própria obra. Cada comentário no fórum deve destacar um elemento tecnicamente bem-sucedido (por exemplo, uma pesquisa inversa de imagens perfeitamente aplicada) e um aspeto que poderia ser melhorado.

Neutralização do Trolling a nível educativo



Se um participante provoca deliberadamente o grupo durante uma discussão, o mentor não deve envolver-se num conflito pessoal nem envergonhá-lo publicamente. Vale a pena neutralizar esse comportamento transformando-o num exemplo ao vivo. O mentor pode notar calmamente que tal comentário provocador reflete perfeitamente o princípio operativo dos algoritmos clickbait – o objetivo de desencadear uma emoção forte e impulsiva para chamar a atenção. Uma abordagem académica assim da situação normalmente desanima imediatamente o entusiasmo do provocador e volta a atenção do grupo para o tema principal.

A Tática de Redirecionamento de Falhas e a Preservação da Autoestima dos Adolescentes

O mentor deve usar uma tática de "redirecionamento de falhas". Por exemplo, ao analisar o cenário "Privação de sono - estou tão sonolento...?", é essencial desconstruir os elementos de gamificação das aplicações para que os adolescentes vejam claramente que a incapacidade de se afastar do ecrã tarde da noite não é a sua falta pessoal de força de vontade. Trata-se de uma indústria de retenção de atenção programada e baseada em algoritmos. A tarefa do mentor é ajudar o jovem a reconhecer estas escolhas de design manipuladoras. Perceber que não é uma vítima passiva, mas sim o alvo de um sistema propositadamente construído, constrói uma autoconfiança sólida baseada na capacidade de se desligar conscientemente e recuperar o controlo sobre o seu próprio tempo e decisões.

Uma abordagem semelhante é essencial ao trabalhar com cenários de Ema ou Kristy, onde se examinam padrões de beleza irrealistas e a busca de estatuto. Em vez de perguntar por que razão os jovens se comparam com os outros, o mentor deveria mudar o eixo da discussão: "Quem beneficia financeiramente quando nos sentimos incapazes sem este novo filtro de beleza com IA ou compra exclusiva?". Esta formulação intencional das perguntas elimina a vergonha pessoal, impede que os jovens assumam a culpa por reações emocionais naturais a estímulos sintéticos e ajuda a construir uma relação saudável e autêntica consigo próprios no espaço digital.

2.4.6. O QUE SE DEVE E NÃO SE DEVE FAZER NA FACILITAÇÃO

Faça:

- Estabeleça regras desde o início: sem julgamentos, sem pressão para partilhar publicamente, respostas erradas são momentos de aprendizagem.
- Use perguntas abertas durante a reflexão: *"Isto acontece mesmo na vida real?"* em vez de *"O que aprendeu?"*
- Convide os participantes mais velhos a partilharem a sua perspetiva no fórum para que os mais novos possam ler.
- Mantenha um breve registo de observação ao longo do dia – ele alimenta diretamente o seu relatório.
- Tenha uma atividade de backup offline pronta: um resumo impresso do cenário e uma discussão em grupo funcionam bem. Note o problema no seu relatório.



Não:

- Corre os participantes a meio do cenário, deixa o cenário ramificado a ensinar
- Pressiona qualquer pessoa a partilhar a sua tarefa prática no Instagram. A Fase 5 é sempre opcional.
- Sai da reflexão demasiado depressa. É frequentemente aí que a aprendizagem mais significativa emerge.
- Deixe o pós-questionário para o fim, quando os participantes estiverem cansados e a correr para sair.



2.4.7. COMO REPLICAR O TREINO

Após a fase piloto, o pacote completo de formação YouTHink estará disponível gratuitamente no site do projeto e na plataforma Moodle. Para replicar a formação na sua organização:

- 1 Aceda aos materiais de formação em <https://moodle-youthink.eu> ou no site do projeto
- 2 Leia este documento de Orientação Metodológica (todas as três partes)
- 3 Identifique o seu grupo-alvo (jovens dos 14 aos 19 anos; idealmente pelo menos 10 participantes)
- 4 Prepare o local, os dispositivos e as contas Moodle
- 5 Siga o Guia do Mentor para facilitação
- 6 Recolha dados pré/pós questionários e partilhe resultados com a rede do projeto

2.4.8. ADAPTAÇÃO AO TEU CONTEXTO

Os cenários estão disponíveis em esloveno, francês, lituano, italiano e português, bem como inglês. Ao adaptar para o teu contexto:

- Pode seleccionar um subconjunto de cenários relevantes para as necessidades atuais do seu grupo
- Pode apresentar cenários em várias sessões mais curtas em vez de um único dia inteiro
- As tarefas práticas podem ser adaptadas para utilizar ferramentas ou plataformas locais familiares aos seus participantes
- Se desenvolver novos cenários, contacte o consórcio do projeto para discutir a sua adição à biblioteca partilhada



3. PARTE III: ORIENTAÇÃO DO MULTIPLICADOR

O material de formação "YouTHink", composto por 17 cenários, é concebido não como um produto comercial fechado, mas como um ecossistema sustentável e em constante evolução. Toda a metodologia utilizada e as ferramentas criadas durante o treino piloto funcionam como recursos educativos abertos (REA), concedendo às instituições educativas, bibliotecas públicas e centros juvenis a liberdade de adotar e adaptar o conteúdo para as suas comunidades. Para capacitar trabalhadores juvenis e educadores a desenvolver a literacia mediática e o pensamento crítico de adolescentes entre os 14 e os 19 anos, esta secção fornece sete recomendações essenciais sobre como utilizar o material de formação "YouTHink" nas suas organizações.

3.1. DIRETRIZES METODOLÓGICAS PARA MULTIPLICADORES

3.1.1. FLEXIBILIDADE JURÍDICA E LIBERDADE DE ADAPTAÇÃO

O material de formação é criado sob uma licença Creative Commons (CC BY-NC-SA). Para as partes interessadas, isto significa que têm o direito legal de adaptar, modificar e usar todo o conteúdo criado para fins não comerciais, desde que a autoria seja creditada e as suas modificações sejam partilhadas sob os mesmos termos exatos. Esta decisão elimina quaisquer barreiras burocráticas – as organizações são livres de pegar nas histórias existentes das personagens "YouTHink" e modificá-las, tendo em conta as especificidades dos adolescentes na sua região ou de novas ameaças cibernéticas emergentes.

Na prática, isto funciona como um motor educativo open-source. Por exemplo, se os adolescentes da sua região estiverem a enfrentar uma nova vaga de esquemas em que a clonagem de vozes é usada em larga escala, não precisa de criar um treino do zero. Pode carregar uma ilustração de qualquer personagem "YouTHink" para um ambiente de IA, usar prompts para ilustrar a sua narrativa e complementar o material de formação com uma nova história. Usando ambientes de animação como o HeyGen, pode animar as personagens, selecionando vozes jovens e semelhantes para elas.

É igualmente possível reagir a tendências visuais com a mesma flexibilidade. Quando um novo filtro de beleza em tempo real que distorce fortemente a imagem corporal se torna popular em plataformas como o TikTok ou o Instagram, os trabalhadores juvenis podem atualizar instantaneamente a narrativa da Ema. Não é necessário esperar por qualquer autorização do consórcio do projeto – basta gerar novos exemplos visuais que ilustrem precisamente essa última tendência, substituir as imagens antigas por elas e dar crédito aos autores do projeto. Isto garante que o material de formação nunca se torne obsoleto e continue constantemente ao mesmo ritmo da vida digital diária dos adolescentes.

3.1.2. DIRETRIZES PARA USAR AS PERSONAGENS YOUTHINK NOUTRAS SITUAÇÕES

Se as partes interessadas decidirem usar os caracteres "YouTHink", é importante preservar as dinâmicas psicológicas criadas para os quatro caracteres, embora a concha cultural ou tecnológica externa possa ser modificada de forma flexível. Seguem-se as orientações relativas às características pessoais de cada personagem "YouTHink" e à sua aplicação.

Uma transferência bem-sucedida do arquétipo de Ema para um novo ambiente requer manter o contraste entre o seu cansaço interno e o glamour externo. As partes interessadas



não devem alterar a sua essência como influenciadora a viver uma "vida dupla". Em vez disso, recomenda-se atualizar as plataformas ou formatos de conteúdo que utiliza de acordo com as últimas tendências.

No caso de Kristy, que personifica a busca pelo estatuto e o consumismo, é essencial adaptar os símbolos de elitismo que utiliza. O que parece ser um padrão inalcançável para adolescentes numa região pode não ter efeito noutras áreas. Os multiplicadores devem identificar quais as marcas, atividades ou sinais sociais que desencadeiam o maior medo de perder algo (FOMO) dentro da sua comunidade. Se Kristy enfatizar a equitação no cenário original, isso pode ser alterado para concertos caros de nicho ou atributos de moda específicos noutro país. O seu motor comportamental, baseado na arrogância que oculta insegurança interna, deve permanecer o eixo central ao discutir publicidade oculta e pressão orientada por algoritmos.

Lukas é um reflexo de identidade digital positiva e criatividade autêntica. Ao adaptar esta personagem, o seu passatempo de dança K-pop pode ser livremente substituído por qualquer outra atividade ativa e comunitária que esteja alinhada com os interesses dos jovens locais – desde skate a oficinas de arte digital. A principal recomendação para os intervenientes é mostrar precisamente como Lukas utiliza a tecnologia. Deve continuar a ser uma personagem que utiliza ferramentas de inteligência artificial exclusivamente para gerar ideias ou facilitar processos criativos, em vez de manipular a sua própria imagem.

O arquétipo de Adam é a âncora do pensamento crítico em todo o sistema de treino. A verdadeira autoconfiança para esta personagem advém da capacidade de analisar factos, avaliar fontes e reconhecer manipulações, em vez de procurar validação social online. Ao adaptar os cenários de Adam, recomenda-se que as organizações integrem as ameaças cibernéticas mais recentes específicas dessa região. Ao analisar esquemas fraudulentos, podem ser incorporadas imitações de serviços de entrega locais ou plataformas populares nas histórias de Adam, que este analisa consistentemente, mantendo assim a sua função de analista silencioso, mas perspicaz.

3.1.3. ESTRATÉGIAS DE INTEGRAÇÃO INSTITUCIONAL E FORMATOS FLEXÍVEIS

Instituições de ensino não formal, centros juvenis, bibliotecas e organizações não-governamentais podem integrar de forma flexível material de formação "YouTHink" nas suas atividades diárias. Os intervenientes que desejem aplicar os cenários ramificados e as tarefas interativas podem registar e adaptar os recursos da plataforma organizando vários tipos de sessões, dependendo das suas capacidades técnicas e da disponibilidade de trabalhadores juvenis. Para garantir o máximo envolvimento, recomenda-se que as instituições escolham um de três formatos de adaptação.

O modelo de Sessão Intensiva ou "Sprint" para Campos de Verão e Hackathons

Este é um formato contínuo e dinâmico de 180 minutos, ideal para eventos ao vivo ou acampamentos. Aqui, o trabalhador de jovens atua como facilitador ativo, guiando o grupo durante todo o processo, desde uma breve apresentação animada do problema até à tarefa criativa prática. Em vez de preparação prévia, os adolescentes passam 60 minutos no local a completar um desafio de criação de conteúdo digital. Por exemplo, ao explorar o cenário da "armadilha da amizade virtual", podem utilizar as ferramentas do Canva para criar uma estratégia pessoal de limites digitais que reflita o arquétipo de Lukas e apresentá-la imediatamente ao grupo. Aqui, é especialmente importante aproveitar a dinâmica das diferenças etárias – os participantes mais velhos (18-19 anos) são incentivados a partilhar insights mais



maduros e baseados na experiência nos fóruns Moodle, a partir dos quais os jovens de 14 anos aprendem naturalmente, criando assim uma rede sustentável de aprendizagem entre pares.

O Modelo de Aprendizagem Autônoma para Espaços Abertos para Jovens e Bibliotecas

Este formato foi concebido para espaços onde os adolescentes vêm passar o seu tempo livre sem uma estrutura rígida. O funcionário ou mentor da biblioteca não precisa de liderar uma aula – a principal função é fornecer o equipamento informático e direcionar os jovens para o ambiente de aprendizagem "YouTHink". Os alunos percorrem de forma independente os módulos escolhidos, completam tarefas interativas de vídeo H5P e realizam testes. O sistema funciona com base num princípio de avaliação automatizada, pelo que, uma vez atingida uma pontuação de 75% das respostas corretas no teste final, a plataforma gera automaticamente um certificado. Isto permite que os jovens, por exemplo, experimentem de forma independente simulações de reconhecimento deepfake inspiradas no arquétipo de Adam, sem colocar qualquer carga adicional de avaliação nos trabalhadores juvenis.

O formato de aprendizagem mista ("sala de aula invertida") para clubes de longa duração

Quando as organizações executam programas consistentes que duram vários meses, é mais eficaz aplicar o modelo de sala de aula invertida. Os adolescentes iniciam sessão na plataforma Moodle de forma independente a partir de casa, reveem a teoria através de livros interativos H5P e dominam os cenários de decisão ramificada. Ao participar na reunião presencial, todo o tempo é dedicado exclusivamente a discussões mais profundas sobre manipulações dos media e à execução da tarefa digital principal, maximizando assim o valor da interação ao vivo com eficiência máxima.

Responsabilidade Administrativa e Proteção de Dados

Independentemente do formato escolhido, ao organizar formação para além do âmbito do projeto original, as partes interessadas devem familiarizar-se profundamente com as diretrizes metodológicas para mentores. De acordo com as regulamentações legais em vigor no respetivo país, os organizadores devem obter consentimento oficial dos pais ou tutores que permitam aos menores registar-se e utilizar a plataforma Moodle "YouTHink", garantindo assim a implementação rigorosa dos requisitos de proteção de dados pessoais.

3.1.4. MODULARIDADE E SINERGIA COM FERRAMENTAS DE IA

A arquitetura de formação é modular, permitindo um percurso de aprendizagem personalizado. As organizações não são obrigadas a utilizar todo o curso longo – podem selecionar e integrar apenas os desafios mais relevantes no momento, como apenas o módulo de Lukas sobre uso saudável da tecnologia. Além disso, esta estrutura aberta incentiva naturalmente os próprios intervenientes a atualizarem o material de aprendizagem usando ferramentas contemporâneas de inteligência artificial generativa. Para criar novas situações visuais, áudio ou vídeo, plataformas como o Canva Magic Studio, HeyGen (para síntese de vídeo de personagens) ou Suno (para geração de bandas sonoras de fundo) podem ser utilizadas livremente, garantindo assim que o material de formação reflete sempre as últimas tendências tecnológicas e permanece visual e interativamente apelativo para a Geração Z.



3.1.5. EXPANSÃO ÉTICA, SEGURANÇA DE DADOS E CONFORMIDADE COM OS REGULAMENTOS DA UE

Ao expandir o modelo "YouTHink" e modificar de forma independente o conteúdo da formação, as organizações entram no território sensível da ética digital. Como as ferramentas de inteligência artificial generativa são utilizadas ativamente em tarefas práticas, as partes interessadas devem garantir o cumprimento do Regulamento Geral de Proteção de Dados (RGPD) da União Europeia e da Lei da IA. Estas normas são essenciais para proteger a privacidade dos menores e cultivar uma cultura de resiliência digital.

Para garantir a cibersegurança e o cumprimento dos requisitos do RGPD, os jovens trabalhadores e educadores não devem, sob qualquer circunstância, utilizar dados biométricos reais – como fotografias ou gravações áudio – de alunos reais ao criar novas simulações interativas com plataformas como HeyGen, ElevenLabs ou outras soluções externas. Todos os exemplos criados de esquemas fraudulentos, roubos de identidade ou deepfakes, que serão posteriormente analisados durante a formação por personagens como Adam, devem ser gerados exclusivamente a partir de dados sintéticos de pessoas inexistentes. Isto desenvolve o pensamento crítico analítico nos centros juvenis, eliminando qualquer risco de fugas de dados ou uso indevido para os próprios adolescentes.

Ao criar ou atualizar conteúdos com plataformas de IA – por exemplo, gerar visuais via Canva Magic Studio, criar bandas sonoras com Suno, ou formar textos com ChatGPT e Copilot – deve ser respeitado o princípio da transparência que reflete as disposições da Lei da IA. As organizações devem assumir a responsabilidade e rotular claramente o conteúdo sintético. A boa prática estabelecida na metodologia "YouTHink" exige que seja fornecido um aviso padronizado no final de cada cenário atualizado, nas notas de rodapé de um vídeo interativo ou de um livro digital. Deve especificar quais os modelos específicos de IA usados para modificar o conteúdo e confirmar que o material passou num filtro de contextualização e avaliação ética conduzidos por humanos.

A proteção dos direitos de autor e da propriedade intelectual também exige atenção. Ao modificar histórias de personagens e adicionar novos elementos visuais, recomenda-se a utilização de recursos não autorizados e livres de royalties de plataformas confiáveis ou a atribuição clara de autoria de conteúdos sob licenças Creative Commons.

3.1.6. ECOLOGIA DIGITAL E PRÁTICA SUSTENTÁVEL

O sexto elemento da metodologia "YouTHink" exige a incorporação de padrões de sustentabilidade e ecologia digital nas atividades organizacionais. Ao implementar este modelo educativo em novas instituições, os intervenientes são incentivados a adotar não só o conteúdo tecnológico ou narrativo, mas também uma cultura "verde" abrangente.

Ao replicar formação piloto ou organizar eventos de divulgação, enfatiza-se a rejeição completa dos documentos impressos. Todas as diretrizes metodológicas e materiais de formação devem ser criados, armazenados e transmitidos digitalmente na cloud. Os certificados tradicionais em papel são totalmente substituídos na plataforma Moodle por crachás de conclusão gerados automaticamente.

Durante reuniões físicas, workshops criativos ou acampamentos, os organizadores devem orientar-se pelos princípios do Zero Resíduo. Isto significa rejeitar produtos plásticos descartáveis, disponibilizar contentores de triagem convenientes e promover diretamente a consciencialização



ecológica entre os adolescentes. Ao planejar o catering durante estes eventos, deve ser dada prioridade à comida local, sazonal, vegetariana ou vegana, controlando rigorosamente os riscos de desperdício alimentar. Se os centros juvenis ou escolas decidirem motivar os adolescentes com presentes físicos ou recordações, estes devem ser feitos exclusivamente com materiais reciclados.

3.1.7. AVALIAÇÃO DA MUDANÇA DO CONHECIMENTO E RECOLHA DE FEEDBACK

Ao organizar formação, as instituições e os trabalhadores juvenis desempenham um papel importante na avaliação do verdadeiro impacto educativo no grupo-alvo. Os intervenientes devem garantir que os adolescentes e os próprios educadores preencham questionários padronizados de avaliação antes e depois das sessões de formação. Esta ferramenta permite uma medição objetiva de como as capacidades dos participantes para reconhecer deepfakes, notícias falsas e armadilhas de engenharia social mudaram, e como a sua confiança em criar conteúdos de forma segura e responsável cresceu.

O feedback qualitativo e quantitativo é fundamental para a garantia de qualidade – o objetivo é que pelo menos 80 por cento dos participantes em formação piloto completem estes inquéritos, garantindo assim a fiabilidade estatística. Os dados recolhidos são usados não só para relatórios de projetos, mas também para melhoria direta de conteúdos, permitindo que o curso "YouTHink" seja adaptado de forma flexível às tendências digitais em mudança e às necessidades dos adolescentes.

3.2. CANAIS DE DISSEMINAÇÃO E PLATAFORMAS DE RELAÇÕES PÚBLICAS

A transferência bem-sucedida do modelo "YouTHink" não se limita apenas à realização de formação numa sala de aula física ou virtual – as instituições que adotam esta metodologia devem tornar-se embaixadoras ativas da cultura da literacia mediática no espaço digital. Para garantir uma comunicação internacional unificada e promover o envolvimento orgânico dos adolescentes, são fornecidas diretrizes claras sobre identidade visual e networking a todas as organizações que adaptam o programa.

Um dos elementos mais importantes na formação de uma rede juvenil europeia comum é que as partes interessadas se juntem à comunidade oficial do Instagram do projeto e integrem hashtags obrigatórias (especialmente #YouTHinkChallenge) e a conta oficial @YouTHinkProject em toda a comunicação externa. Os intervenientes são incentivados não só a acompanhar as notícias do projeto e a divulgar momentos de formação ou campos, mas também a motivar os próprios adolescentes a partilhar os resultados das suas tarefas práticas de "Aprender Fazendo". Por exemplo, após completar o módulo de identidade digital positiva com Lukas, os participantes divulgam as suas criações autênticas, sem filtros, nas suas contas pessoais de Instagram (normalmente em formato Story), adicionando a hashtag mencionada e marcando a conta do projeto @YouTHinkProject. Este mecanismo de disseminação viral, que redireciona tráfego para o perfil central do projeto, permite monitorizar o impacto real do projeto a nível internacional e atrai naturalmente a atenção dos colegas.

Ao preparar convites para formação, comunicados de imprensa ou visuais nas redes sociais, as organizações devem manter uma estética madura de "Jovem Adulto" e evitar animações infantis que alienariam o grupo-alvo dos 14-19 anos. Na comunicação, recomenda-se usar os rostos reconhecíveis do projeto – por exemplo, integrar a personagem Adam, que vê notícias intrigantes, mas falsas com ceticismo, no anúncio do evento.



ANEXOS

Anexo 1. Formulário de Consentimento Parental / Tutor

[Logótipo da organização que conduz a formação]

CONSENTIMENTO PARENTAL / TUTOR PARA A PARTICIPAÇÃO DE UM MENOR NO PROJETO "YOUTHINK" E O TRATAMENTO DE DADOS PESSOAIS

"YouTHink" (projeto n.º 2024-1-LT02-KA220-YOU-000251256) é uma iniciativa financiada pelo programa Erasmus+ da União Europeia, destinada a desenvolver a literacia mediática e o pensamento crítico de jovens entre os 14 e os 19 anos. Utilizando a plataforma interativa de aprendizagem Moodle, os jovens participarão em simulações práticas e aprenderão a reconhecer conteúdos gerados por desinformação, engenharia social e inteligência artificial.

Informação sobre Participantes (Menores):

Primeiro nome, apelido: _____

Data de nascimento: _____

Por favor, leia atentamente as secções abaixo e confirme o seu consentimento assinalando as caixas abaixo:

☐ **Registo e trabalho na plataforma Moodle***

Concordo em permitir que o meu filho (pupilo) participe na formação "YouTHink", que consiste em sessões presenciais (ou mistas) e trabalho no espaço digital. Confirmando que o primeiro nome, apelido e endereço de email do meu filho podem ser processados para criar uma conta pessoal no ambiente de aprendizagem Moodle. Estes dados serão usados exclusivamente para acompanhar o progresso da aprendizagem e gerar um certificado personalizado após a conclusão do curso.

☐ **Avaliação do impacto da formação (Questionários)***

Concordo em permitir que o meu filho preencha questionários de avaliação de conhecimentos e competências de literacia mediática antes e depois do início da formação. Compreendo que estes dados serão anonimizados e usados exclusivamente para análise estatística, para avaliar a eficácia global da metodologia de formação e os indicadores de impacto do projeto.

☐ **Consentimento para fotografia e filmagem (Opcional)**

Para divulgar os resultados do projeto e partilhar boas práticas por toda a Europa, a fotografia e filmagem podem ocorrer durante os eventos de formação e encerramento. Concordo em permitir que a imagem do meu filho ou do meu filho (fotos, vídeos) seja utilizada no site do projeto, nas redes sociais (por exemplo, Instagram, Facebook) e nas plataformas oficiais de divulgação dos organizadores.

Os seus Direitos e Proteção de Dados:

Todos os dados pessoais são tratados em conformidade com o Regulamento Geral de Proteção de Dados (RGPD). Os dados serão armazenados apenas durante o tempo exigido pelas regras de administração de projetos e auditoria da Comissão Europeia. Tem o direito, a qualquer momento, de solicitar acesso aos dados processados, exigir a sua retificação ou eliminação, contactando-nos por email em: [Inserir endereço de email].

Primeiro nome, apelido do pai/tutor: _____

Assinatura: _____

Data: _____

* Campos obrigatórios a preencher para que o seu filho ou aluno possa participar na formação do projeto "YouTHink".





Anexo 2. YouTHink Questionário de Pré-Formação para Jovens

Antes de se aprofundar nos cenários do YouTHink, por favor, dedique cerca de 10 minutos a preencher este pequeno questionário. O seu objetivo é ajudar-nos a perceber quais os temas que mais lhe interessam e que competências de resiliência digital já possui.

As suas respostas serão usadas estritamente para fins de investigação do projeto YouTHink e analisadas apenas dentro de estatísticas agregadas e anonimizadas ao nível de formação piloto na Lituânia, Portugal, Itália, Eslovénia e Suíça. Este questionário não tem absolutamente nenhum impacto nas suas notas escolares ou na sua capacidade de concluir o cenário. Não há opiniões erradas aqui, por isso, por favor, responda da forma mais honesta possível!

PARTE I: Dados do Perfil

Idade:

- 14
- 15
- 16
- 17
- 18
- 19

Género:

- Rapariga
- Rapaz
- Prefiro não dizer

País:

- Lituânia
- Portugal
- Eslovénia
- Itália
- Suíça
- Outros

Localização onde vive:

- Área metropolitana (por exemplo, capital ou um importante centro regional)
- Centro da cidade / distrito
- Área remota (por exemplo, pequena cidade, aldeia, quinta isolada)

Em média, quantas horas por dia passa online?

- Até 2 horas
- 2-4 horas
- 4-6 horas
- Mais de 6 horas

PARTE II: Como avalia as suas competências digitais?

Por favor, indique o quanto concorda com as seguintes afirmações, onde: 1 - Discordo completamente, 2 - Discordo um pouco, 3 - Nem concorda nem discorda, 4 - Concorda um pouco, 5 - Concordo completamente.



Enunciado	1	2	3	4	5
Consigo reconhecer notícias falsas online.					
Reconheço quando uma imagem ou vídeo foi falsificado ou manipulado.					
Compreendo os princípios por trás de como a inteligência artificial gera texto ou fotografias.					
Antes de partilhar informações online, verifico sempre a sua origem e factos.					
Compreendo como os algoritmos das redes sociais funcionam para seleccionar conteúdos para o meu feed.					
Sinto-me confiante a avaliar se a informação online é fiável.					

PARTE III: Situações e Conceitos de Resiliência Digital

O que são notícias falsas?

Qualquer notícia cuja opinião eu pessoalmente discorde.
 Informação deliberadamente criada e disseminada, enganosa ou totalmente fabricada.
 Todas as notícias que as pessoas publicam nas redes sociais.
 Não sei.

O que melhor descreve um deepfake?

Uma conta pessoal sequestrada e bloqueada por hackers.
 Uma gravação de vídeo ou áudio gerada por inteligência artificial que se assemelha ao comportamento real de uma pessoa real.
 Um vírus da internet a espalhar-se por lojas online falsas.
 Não sei.

Qual é a fonte de informação online que costuma ser a mais fiável?

Uma publicação anónima num grupo local no Discord ou Facebook.
 Uma organização oficial de notícias verificada por jornalistas e editores profissionais.
 Um influenciador popular a partilhar opiniões pessoais.
 Uma mensagem em cadeia que os amigos encaminham uns aos outros em grande escala.

Qual é a coisa mais importante a fazer antes de partilhar informações interessantes online?

Partilhe-o instantaneamente enquanto as notícias ainda estão "quentes" e relevantes.
 Avalie os factos, verifique a fonte primária e assegure a sua fiabilidade.



Pergunta aos amigos num grupo de chat se eles acreditam nisso.
Nada, porque quem escreveu primeiro é responsável pela precisão da informação.

Como devemos avaliar o conteúdo gerado por inteligência artificial (IA)?

Confie sempre cegamente nele, porque as máquinas não cometem erros humanos.
Nunca confies nela e evita usá-la completamente.
Avalie-o criticamente, verificando os factos e potenciais "alucinações" algorítmicas.
Partilhe-o automaticamente com outros, pois é uma tendência tecnológica moderna.

Qual opção é um exemplo de engenharia social?

Análise de uma previsão meteorológica num portal digital.
Um email enganador (phishing) que tenta enganá-lo para obter as suas credenciais de login.
Um artigo educativo sobre cibersegurança numa página escolar.
Um jogo online que jogam juntos com amigos.

Porque é que as plataformas de redes sociais usam algoritmos?

Recomendar conteúdos que mais te interessem e te mantenham na plataforma.
Para eliminar automaticamente todos os vídeos carregados por jovens.
Para ajudar os utilizadores a aprender a programar sites mais rapidamente.
Para não sei.

O que é desinformação?

Informação incorreta, mas partilhada acidentalmente, sem qualquer intenção de causar dano.
Dados baseados em investigação científica e experiências.
Notícias profissionalmente verificadas e oficialmente confirmadas.
Conteúdo educativo colocado no ambiente Moodle.

Que sinal pode revelar que o conteúdo visto online é manipulado ou falso?

Uma manchete sensacional e chocante (clickbait).
Não é especificada nenhuma fonte oficial de informação ou autor.
O texto utiliza uma linguagem excessivamente emocional, concebida para provocar raiva ou medo.
Todos os sinais acima.

O que deve fazer se não tem a certeza se uma notícia encontrada online é verdadeira?

Partilhem na mesma—se for mentira, os amigos corrigem-na nos comentários.
Verifique esta informação em várias fontes independentes e fiáveis.
Deixa completamente de ler notícias e cancela o registo das plataformas.
Confia cegamente no primeiro comentário escrito nesse post.

Obrigado pelo vosso tempo! Boa sorte a resolver os cenários.

Nota para os organizadores:

Os itens do questionário são distribuídos de acordo com os cenários e as perceções específicas que irão fornecer durante a análise:

Conteúdos Gerados por IA e Falsificações. As Perguntas 7, 10 e 14 testam diretamente se os jovens compreendem teoricamente modelos generativos e conseguem identificar os rastros deixados por conteúdos sintéticos. Estes dados mostrarão a prontidão básica para missões como "Algo Está Errado", "Armadilhas de IA nas redes sociais", "Obra-prima... ou Máquina?" e "Como a IA roubou o meu estilo", onde os heróis têm de avaliar falsificações ou resolver dilemas de autoria da IA.



Literacia Informacional e Avaliação de Fontes. As perguntas 6, 8, 9 e 15 medem a profundidade de base do pensamento crítico. Mostram se os jovens conseguem distinguir factos de opiniões, aplicar pesquisas mais profundas e comparar fontes. Isto correlaciona-se diretamente com os cenários "Safari de Fontes" e "Rebenta a tua bolha", que examinam a verificação de factos online e câmaras de eco criadas por algoritmos.

Cibersegurança e Engenharia Social. As perguntas 11 e 14 testam a resiliência dos jovens aos ataques psicológicos usados por burlões na internet que manipulam autoridade, urgência ou ganhos financeiros tentadores. As respostas obtidas ajudarão a identificar vulnerabilidades antes de iniciar módulos como "A Bolsa Falsa", "Não Te Enganes", "Dá-nos Dinheiro" e "Compras Online Simuladas", onde os heróis Kristy e Adam encontram emails de phishing enganadores ou lojas online falsas.

Pegada Digital e Proteção de Dados. As restantes diretrizes sobre regras de privacidade e divulgação online mostram como os adolescentes lidam com os seus próprios dados pessoais. Este bloco ajuda a avaliar a preparação básica para módulos como "Todo Público... O Tempo Todo" ou "Armadilha da Amizade Virtual", nos quais as personagens abordam a longevidade da identidade digital e a definição de limites pessoais online.

Ao preparar o seu relatório inicial de formação piloto, poderá ver claramente, por exemplo, que XX% dos participantes compreendem perfeitamente as notícias falsas, enquanto YY% não compreendem completamente os mecanismos de engenharia social nas plataformas de jogos.

Anexo 3. Questionário Pós-Formação para Jovens

Parabéns por superares com sucesso os desafios "YouTHink" e por teres fortalecido a tua imunidade digital! Este questionário final é um reflexo espelhado da tua jornada. Ajudará a equipa do projeto a avaliar objetivamente a eficácia da formação e a verificar se as competências dos nossos participantes mudaram.

Por favor, dedique cerca de 10 minutos a preencher este pequeno questionário.

As vossas respostas serão usadas estritamente para fins de investigação do projeto YouTHink e analisadas apenas dentro de estatísticas agregadas e anonimizadas ao nível de formação piloto na Lituânia, Portugal, Itália, Eslovénia e Suíça. Este questionário não tem absolutamente nenhum impacto nas suas notas escolares ou na sua capacidade de concluir o cenário. Não há opiniões erradas aqui, por isso responda da forma mais honesta possível!

Obrigado pelo vosso tempo!

PARTE I: PEGADA DO PERFIL

Idade:

- 14
- 15
- 16
- 17
- 18
- 19

Género:

- Rapariga
- Rapaz
- Prefiro não dizer



País:

Lituânia
Portugal
Eslovénia
Itália
Suíça
Outros

Localização onde vive:

Área metropolitana
Centro da cidade / distrito
Zona remota (pequena cidade, aldeia)

PARTE II: Como mudaram as suas competências após a formação?

Qual destes módulos ou cenários completou na plataforma "YouTHink"? (Assinala todos os que se aplicam)

Módulos sobre falsificações de IA, deepfakes ou filtros (histórias da Ema, Adam ou Lukas)
Módulos sobre segurança digital, burlões eletrónicos, armadilhas em plataformas de jogos ou bolsas falsas
Módulos sobre bem-estar digital, dependência de aplicações ou gestão do tempo
Módulos sobre algoritmos de redes sociais, bolhas de informação ou publicidade oculta

Por favor, indique o quanto concorda com as seguintes afirmações, onde: 1 - Discordo completamente, 2 - Discordo um pouco, 3 - Nem concorda nem discorda, 4 - Concordo um pouco, 5 - Concordo completamente.

BLOCO A: SE ESCOLHESTE CENÁRIOS SOBRE FAKES DE IA, DEEPFAKES OU FILTROS NA PLATAFORMA (HISTÓRIAS DE EMA, ADAM, LUKAS)

Consigo detetar rapidamente deepfakes visuais ou áudio online.

(1 2 3 4 5)

Compreendo onde está a linha entre o uso criativo de ferramentas de IA e a apropriação indevida do estilo de outro autor.

(1 2 3 4 5)

BLOCO B: SE ESCOLHESTE CENÁRIOS SOBRE SEGURANÇA DIGITAL, ESQUEMAS E ARMADILHAS ELETRÓNICAS (HISTÓRIAS DE ADAM E KRISTY)

Sei como funciona a engenharia social e como os burlões manipulam emoções (urgência, medo, curiosidade).

(1 2 3 4 5)

Consigo verificar de forma independente a fiabilidade de um email ou site suspeito antes de introduzir os meus dados.

(1 2 3 4 5)

BLOCO C: SE ESCOLHESTE CENÁRIOS SOBRE BEM-ESTAR DIGITAL E DEPENDÊNCIA DE APLICAÇÕES (HISTÓRIA DO LUKAS)

Reconheço os elementos de gamificação com que as aplicações tentam manter a minha atenção no ecrã o máximo de tempo possível.



(1 2 3 4 5)

Sei como aplicar estratégias específicas de higiene digital para proteger o meu horário de sono e descanso.

(1 2 3 4 5)

BLOCO D: SE ESCOLHESTE CENÁRIOS SOBRE ALGORITMOS, BOLHAS DE INFORMAÇÃO E PUBLICIDADE OCULTA (HISTÓRIAS DA KRISTY E DA EMA)

Compreendo como os algoritmos das redes sociais personalizam o meu feed e criam "câmaras de eco".

(1 2 3 4 5)

Consigo reconhecer publicidade oculta ou conteúdos falsos gerados por IA nos feeds dos influenciadores.

(1 2 3 4 5)

PARTE III: Avaliação do Conhecimento Adquirido

Nesta secção, por favor assinala a resposta mais correta segundo ti.

Imagine esta situação: num canal do Discord ou via Insta Direct, recebe uma mensagem de um perfil que se assemelha ao do diretor da sua escola ou de um influenciador conhecido. É urgentemente solicitado a enviar a sua palavra-passe de email ou um código de login porque "está em curso uma verificação urgente do sistema relativamente a um prémio que ganhou." O que vai fazer?

Envia o que te pedem sem esperar – afinal, uma pessoa conhecida está a escrever, e não quero estragar a relação nem perder uma oportunidade.

Faço uma pausa: não vou responder à mensagem, mas sim perguntar a amigos ou professores via Messenger ou pessoalmente se receberam algo semelhante, e só depois tomo uma decisão.

Ignora e simplesmente fecha a aplicação – não me interessa quem está a escrever, e deixa os outros tratarem disso sozinhos.

Qual é a sua opinião sobre o uso de ferramentas de IA (como ChatGPT, Gemini ou Canva Magic) ao fazer trabalhos de casa ou criar conteúdos para redes sociais?

É uma verdadeira salvação: copio o texto ou a imagem gerada pela IA e carrego-a como a minha obra original, porque ninguém vai notar a diferença de qualquer forma.

É um bom ajudante para gerar ideias ou montar uma estrutura, mas li todos os factos eu próprio e certifico-me de notar que a IA contribuiu para isso.

A IA cria melhor do que os humanos, por isso devemos abandonar completamente a escrita ou desenho independente e gerar tudo em grande escala.

Um vídeo escandaloso em que o presidente da câmara da tua cidade ou um artista popular fala disparates começa a espalhar-se como fogo no teu feed do TikTok ou Instagram. Os teus amigos já estão a partilhar esta publicação com a legenda "terrível!". As tuas ações:

Também vou partilhá-lo, para não ficar atrás da tendência e poder obter visualizações e reações dos meus colegas.

Antes de clicar em "partilhar", vou analisar cuidadosamente os movimentos dos lábios da pessoa e o som da sua voz, escrever as palavras-chave numa pesquisa no Google e verificar que portais de notícias principais estão a escrever sobre o assunto.

Vou escrever um comentário zangado por baixo da publicação ou simplesmente ignorá-lo sem verificar se é verdade ou mentira.

Reparaste que ao entardecer o telemóvel ou jogar até tarde no computador perturbou completamente o teu horário de sono – sentes-te como um zombie de manhã. O que mudas no teu dia a dia?



Não vou mudar nada, porque os algoritmos e notificações das apps são desenhados de forma a que a minha força de vontade contra eles é simplesmente demasiado fraca.

Ativo os limites de tempo de ecrã, desligo notificações não essenciais e, uma hora antes de dormir, coloco o telemóvel na outra extremidade da divisão ou numa gaveta.

Vou tomar medidas radicais: vou apagar completamente todas as minhas contas e começar a usar um telemóvel de botão.

PARTE IV: Avaliação da Qualidade da Formação e da Plataforma

Que atividades na plataforma "YouTHink" o ajudaram a compreender melhor os temas e evitaram o aborrecimento? (Pode escolher várias opções)

Histórias em que eu poderia fazer escolhas em nome das personagens (Ema, Kristy, Lukas ou Adam) e ver onde essas escolhas levam.

Vídeos que faziam pausas sozinhos para apresentar tarefas ou perguntas curtas.

Livros digitais e guias onde tinhas de procurar informações ocultas.

À procura do "código Escape" que precisava de ser resolvido para desbloquear o certificado.

Qual foi o mais difícil ou o que te causou mais stress durante o treino de piloto? (Escolhe uma opção principal)

Problemas técnicos: o próprio ambiente Moodle congelava, as tarefas atrasavam ou a ligação à internet continuava a cair.

Procurar o código oculto de 4 dígitos: era demasiado difícil de encontrar, ou o sistema não o aceitava.

A tarefa criativa prática (por exemplo, trabalhar com a app Canva ou ferramentas de IA fora do Moodle).

Gestão do tempo: era difícil manter o foco e concluir todas as tarefas dentro do tempo disponível.

Tudo correu perfeitamente bem, não tive qualquer dificuldade.

Como avalia a escolha da tarefa criativa prática? (Com o objetivo de avaliar a diferenciação entre os níveis "Explorer" e "Pro")

Escolhi o nível mais simples de "Explorador" (por exemplo, criar um cartaz no Canva) – a tarefa era clara e correspondia perfeitamente às minhas capacidades.

Escolhi o nível "Pro" mais difícil (por exemplo, experiências com ferramentas de IA) – foi um desafio, mas foi exatamente por isso que me interessou.

A tarefa parecia demasiado difícil para mim, independentemente do nível que escolheria.

A tarefa era demasiado fácil e aborrecida, esperava algo mais substancial.

Qual é o teu conselho ou uma mensagem curta a um amigo para que não caia na armadilha de burlões na internet ou ceda a manipulações nas redes sociais?

[O jovem insere aqui o seu texto]

O que do que aprendeste no treino parece mais útil para aplicar no teu dia a dia (a fazer scroll no TikTok, Insta, jogar ou usar ferramentas de IA)?

[O jovem insere aqui o seu texto]

Obrigado pelo vosso tempo!



Anexo 4. Questionário de Avaliação de Trabalhadores Juvenis / Mentores

Obrigado por participar na Formação Piloto YouTHink como trabalhador juvenil, mentor, educador ou facilitador.

O objetivo deste questionário é avaliar a qualidade, relevância, usabilidade e potencial impacto do currículo YouTHink, dos materiais de formação e do ambiente de aprendizagem online.

O seu feedback profissional é essencial para avaliar se os resultados do projeto apoiam eficazmente a educação em literacia mediática e podem ser integrados com sucesso no trabalho com jovens e nas atividades de aprendizagem não formal.

Por favor, forneça a sua avaliação honesta baseada na sua experiência durante o treino de piloto.

O questionário demora aproximadamente 10 minutos a ser preenchido.

Todas as respostas serão tratadas de forma confidencial e utilizadas exclusivamente para avaliação de projetos, gestão de qualidade e fins formais de relatório. Não serão publicados nomes pessoais em quaisquer relatórios finais.

PARTE I: PERFIL ORGANIZACIONAL

País Representado:

Lituânia
Portugal
Eslovénia
Itália
Suíça

Em que formato implementaram as atividades piloto "YouTHink"?

Modelo presencial (numa sala de aula, centro juvenil, biblioteca)
Modelo remoto / assíncrono (os jovens trabalhavam de forma independente a partir de casa)
Modelo misto (teoria sobre Moodle em casa, tarefa criativa / reflexão ao vivo)

Com que grupo etário de jovens trabalhou principalmente durante esta formação? (Pode escolher várias opções)

14-15 anos
16-17 anos
18-19 anos

PARTE II: Avaliação do Programa de Formação e Metodologia

Por favor, avalie as seguintes afirmações numa escala: Por favor, avalie as seguintes afirmações numa escala: 1 - Discordar completamente (abaixo de 20%), 2 - Discordar um pouco (menos de 50%), 3 - Neutro (50-79%), 4 - Concordar parcialmente (80-89%), 5 - Concordar completamente (90-100%)

Enunciado	1	2	3	4	5
-----------	---	---	---	---	---



O material metodológico e os cenários são facilmente adaptáveis às atividades diárias da minha organização em educação não formal com jovens.					
As relações entre as quatro personagens (Ema, Kristy, Lukas e Adam) ajudaram os jovens a envolver-se emocionalmente mais facilmente com os problemas analisados.					
Os enredos dos cenários refletem com precisão as ameaças digitais (deepfakes, manipulações, esquemas eletrónicos) que os adolescentes realmente encontram nas suas redes sociais.					
Diferenciar as tarefas práticas em níveis Explorer (A) e Pro (B) ajudou a gerir com sucesso um grupo de idades mistas ou competências digitais variadas numa única sessão.					
O estilo visual e as ilustrações do material para jovens adultos (YA) correspondiam perfeitamente à idade dos adolescentes – o material não parecia nem demasiado infantil nem demasiado académico.					

PARTE III: Usabilidade e Moderação da Plataforma

Por favor, avalie as seguintes afirmações numa escala: 1 - Discordar completamente (abaixo de 20%), 2 - Discordar um pouco (menos de 50%), 3 - Neutro (50-79%), 4 - Concordar parcialmente (80-89%), 5 - Concordar completamente (90-100%)

Enunciado	1	2	3	4	5
O desempenho técnico das ferramentas interativas (por exemplo, vídeos interativos com pausas, cenários ramificados) no ambiente Moodle foi fluido e não criou barreiras à aprendizagem independente dos jovens.					
A estrutura dos fóruns de discussão do Moodle tornou conveniente moderar as reflexões dos adolescentes e incentivou os jovens mais velhos a partilharem perspetivas mais maduras com os mais novos.					
O elemento gamificado - a procura do código oculto no material teórico - aumentava a atenção e motivação dos adolescentes para completar as tarefas.					



O modelo de aprendizagem experiencial ("Aprender por Fazer"), onde os jovens criam os seus próprios produtos usando ferramentas externas (Canva, aplicações de IA), encaixa perfeitamente na cultura da educação não formal.

PARTE IV: Observação do Impacto na Juventude

Por favor, avalie as seguintes afirmações numa escala: 1 - Completamente não observado (menos de 20%), 2 - Algo não observado (menos de 50%), 3 - Neutro (50-79%), 4 - Algo não observado (80-89%), 5 - Completamente não observado (90-100%)

Enunciado	1	2	3	4	5
Durante a sessão, os jovens começaram a questionar em voz alta e a levantar dúvidas sobre a fiabilidade das fontes de informação antes de carregarem no botão de partilha.					
Os jovens conseguiram identificar de forma independente elementos específicos de gamificação ou algoritmos de IA com os quais as aplicações tentam manipular a sua atenção.					
Durante as tarefas criativas, os jovens demonstraram compreensão do uso responsável da IA e dos limites da autoria (por exemplo, nos cenários de Lukas e Adam).					

PARTE V: Questões Abertas para Melhoria da Qualidade

Que cenários específicos, tarefas interativas ou a história de cada personagem geraram o maior nível de envolvimento entre os jovens durante o treino piloto e porquê?

[Resposta em texto livre para o mentor]

Que problemas técnicos específicos com a plataforma, imprecisões de tradução ou tarefas pouco claras notaste que precisam de ser melhoradas antes do lançamento massivo do programa?

[Resposta em texto livre para o mentor]

Por favor, partilhem como funcionava a tarefa criativa prática ("Aprender Fazendo") no vosso grupo – os jovens estavam dispostos a partilhar os seus resultados nos fóruns e no Instagram, ou preferiam privacidade?

[Resposta em texto livre para o mentor]

Obrigado pela sua valiosa contribuição para o desenvolvimento da educação em literacia mediática para os jovens.



Anexo 5. WP4 Questionário de Avaliação de Qualidade para Organizações Parceiras

Caros Parceiros do Projeto,

Este questionário serve como o marco oficial de consenso e aprovação de qualidade para o Pacote de Trabalho 4. Com base nas experiências das nossas sessões piloto locais concluídas, os parceiros estão agora a avaliar a versão atualizada e final das Diretrizes Metodológicas para garantir que o modelo está pronto para ser ampliado.

PARTE I: PERFIL DO PARCEIRO

Nome da sua organização:

ITI (Lituânia)
RIAP (Lituânia)
IPT (Portugal)
Simbioza (Eslovénia)
CRHACK LAB (Itália)
Yinternet.org

O seu papel no projeto YouTHink:

Investigador
Técnico / Especialista em TI
Gestor de Projeto

PARTE II: Qualidade das Diretrizes Metodológicas e Estrutura do Programa de Formação

Por favor, avalie os seguintes aspetos numa escala: 1 - Muito fraco (menos de 20%), 2 - Fraco (menos de 50%), 3 - Neutro (50-79%), 4 - Bom (80-89%), 5 - Excelente (90-100%)

A estrutura das diretrizes metodológicas é lógica, e a sequência temporal das atividades de formação piloto é planeada de forma realista.

As instruções relativas à recolha de dados pessoais de menores durante a fase piloto (incluindo formulários de consentimento parental) cumprem totalmente os princípios do RGPD.

O modelo de relatório de formação piloto é prático e garantirá que todas as organizações parceiras participantes submetam dados unificados e facilmente comparáveis para o relatório internacional WP4.

Os questionários para os jovens fornecidos antes e depois da formação ajudam a medir objetivamente a verdadeira mudança no conhecimento dos jovens.

Os questionários para mentores após a formação ajudam a medir objetivamente a perceção dos mentores de reduzir a lacuna de literacia mediática.

As diretrizes forneciam instruções claras sobre como gerir abordagens inovadoras, elementos gamificados (H5P) e certificação dentro do ambiente OLE.

PARTE III: Aprovação Geral e Feedback Qualitativo

Como avalia globalmente a qualidade das diretrizes metodológicas do WP4?

Excelente (90-100%)



Muito bom (80-89%)

Bom (50-79%)

Satisfatório (menos de 50%)

Precisa de melhoria (menos de 20%)

Recomenda aprovar este documento para a implementação final das atividades do projeto?

Sim, o documento está totalmente preparado.

Sim, sujeito a pequenas correções.

Sim, apenas após grandes melhorias metodológicas.

Não.

Quais as partes específicas das diretrizes metodológicas que ainda precisam de ser ajustadas antes do lançamento em massa da plataforma?

[Resposta aberta de texto do parceiro]

Anexo 6. Modelos de convites para as formações de pilotos

Alternativas de assunto para uma publicação em redes sociais ou um email

A sua imunidade digital está pronta para o que está a acontecer na internet?

Olá! Passa várias horas por dia online? Vê vídeos, joga e experimenta inteligência artificial? Mas tem a certeza de que reconheceria falsificações de vídeo, anúncios invisíveis ou truques de aplicações desenhados para o manter colado ao ecrã a noite toda?

Torne-se um dos primeiros a juntar-se ao treino piloto "YouTHink", onde analisaremos desafios reais na internet relacionados com notícias falsas, desinformação, burlas, métodos ocultos usados pelas redes sociais e aplicações para reter os seus utilizadores o máximo de tempo possível, e ferramentas de IA para gerar vários conteúdos. Na plataforma de aprendizagem, esperam por si 16 cenários únicos, dos quais pode escolher livremente aqueles mais relevantes para si.

Em cada desafio, as histórias são contadas através de quatro dos teus colegas que enfrentam situações semelhantes às tuas. Podes conhecer as nossas personagens - Ema, Kristy, Lukas e Adam - antecipadamente neste vídeo: [inserir link na língua nacional].

A formação terá lugar em [Inserir data e hora], [Inserir localização: presencial / formato misto no ambiente Moodle]. A formação é gratuita. Após a conclusão bem-sucedida dos cenários, receberá um certificado digital internacional YouTHink! Link de inscrição: [Inserir link de registo]

Modelo de convite para jovens trabalhadores, professores e bibliotecários

Assunto: Convite para se tornar mentor de literacia mediática YouTHink e testar um modelo educativo inovador.

Caros colegas,

Os adolescentes de hoje são chamados de "nativos digitais", mas a investigação mostra que muitas vezes sobrestimam significativamente as suas capacidades reais para avaliar criticamente a



informação. Perdem-se facilmente em bolhas de informação criadas por algoritmos das redes sociais, enfrentam ameaças deepfake, roubo de identidade em plataformas de jogos e informações enganosas geradas pela IA.

Convidamo-lo a juntar-se ao treino piloto internacional YouTHink, concebido para reforçar a imunidade digital dos jovens dos 14 aos 19 anos.

O objetivo desta formação é fornecer-lhe uma ferramenta metodológica prática que possa usar gratuitamente durante o treino piloto e, após o seu fim, integrá-la nas suas atividades diárias ao trabalhar com jovens. A formação YouTHink abandona a teoria puramente seca - os materiais são criados integrando quatro arquétipos comportamentais de adolescentes com os quais os alunos se identificam facilmente. Pode conhecer as nossas personagens no vídeo: [inserir link na língua nacional].

Antes do início das sessões locais de piloto, será organizado um breve seminário de formação para o ajudar a preparar-se para o processo. No final da formação de pilotos, serão emitidos certificados YouTHink tanto aos participantes da formação (14-19 anos) como aos mentores.

A formação terá lugar em: [Inserir data, hora e formato]. Como o número de vagas nos grupos é limitado (durante a formação piloto, pretendemos atrair 10 mentores em cada país parceiro), por favor preencha um breve formulário de inscrição.

Link para o registo de mentores: [Inserir link]

Obrigado pela sua contribuição para fomentar uma geração mais jovem e crítica!

Anexo 7. Você acha que modelo de relatório de formação de piloto wp4

PARTE I: VISÃO GERAL DO PILOTO

Organização Parceira: [Selecionado: ITI / RIAP / IPT / Simbioza / CRHACK LAB / Ynternet.org]

País de Implementação: [Selecionado: Lituânia / Portugal / Eslovénia / Itália / Suíça]

Datas das Sessões de Treino de Pilotos: [Formato: DD/MM/YYYY - DD/MM/YYYY]

Formato de Apresentação: [Especificar: Presencial / Misto / Online]

Total de Horas de Formação Realizadas: [Especificar a duração total, com o objetivo de 4 horas académicas por cenário testado]

PARTE II: DADOS QUANTITATIVOS PARTICIPANTES

Preencha a tabela abaixo para garantir o acompanhamento dos indicadores quantitativos especificados na candidatura (no total, o consórcio deve alcançar pelo menos 200 jovens e 40 trabalhadores juvenis, mantendo um padrão de pelo menos 50% dos jovens com menos oportunidades).



Categoria de Participantes	Métrica Total de Alvo (por País)	Número Alcançado Real	Destes: Enfrentar Barreiras / Menos Oportunidades (Geográficas, Económicas, Sociais)
Juventude (14-19 anos)	Mínimo de 20 participantes	[Introduzir número]	[Introduzir número, padrão de vulnerabilidade de rastreio de 50%]
Trabalhadores Juvenis / Mentores	Mínimo de 10 participantes	[Introduzir número]	Não aplicável

Estratégia de Recrutamento e Inclusão:

Como foram selecionados e preparados os mentores locais?

Como é que jovens com menos oportunidades (aqueles que vivem em áreas remotas, aldeias ou enfrentam dificuldades económicas) foram convidados para a formação piloto?

Perfis do Público Alcançado:

Perfil demográfico e social dos participantes da formação (adolescentes).

Perfil profissional dos mentores associados.

Coordenação e Apoio ao Piloto:

Como foi realizado o apoio dos participantes durante as sessões?

Como foram monitorizados o envolvimento dos jovens, as estatísticas do Moodle e o progresso?

PARTE III: AVALIAÇÃO DE CENÁRIOS E MODELO NARRATIVO

Nesta secção, por favor avalie como o modelo de aprendizagem baseada na narrativa e os arquétipos comportamentais adolescentes criados funcionaram durante o treino piloto.

Rastreio de Seleção de Cenários

Indique quais dos 17 cenários criados de literacia mediática foram testados nos seus pilotos locais e que nível de tarefas ("Explorer sprint" ou "Pro marathon") os jovens escolheram com mais frequência.

Impacto das Personas Fictícias (Ema, Kristy, Lukas, Adam)

Descreva como os adolescentes reagiram às introduções em vídeo do HeyGen e os dilemas dos quatro heróis. As histórias dos heróis ajudaram os jovens a manter o foco durante as sessões piloto? Como é que os alunos mais velhos (18-19 anos) avaliaram o estilo visual "Jovem Adulto"? [Entra a avaliação qualitativa]

Manuseamento de Andaimos e Escalada de Dificuldades

Forneça observações sobre o desempenho do conteúdo interativo (Cenário de Ramificação H5P). Como é que os adolescentes conseguiram aprender com os seus erros nas simulações, e como



reagiram os mentores aos erros dos adolescentes nos ramos incorretos do cenário? [Introduzem os conhecimentos técnicos e metodológicos]

PARTE IV: ANÁLISE QUANTITATIVA DE IMPACTO (MUDANÇA DO CONHECIMENTO)

Com base nos dados dos questionários introdutórios (pré-teste) e finais (pós-teste), fornece uma avaliação estatística da alteração do conhecimento.

Contagens de Respostas ao Inquérito:

Número de questionários preenchidos ANTES da sessão piloto: [Introduzir número]

Número de questionários preenchidos APÓS a sessão piloto: [Introduzir número]

Métricas de Conhecimento e Confiança:

A pontuação média de confiança na avaliação da fiabilidade da informação antes e depois do treino (escala de Likert 1-5): Após o treino: [Métrica] / Antes do treino: [Métrica]

Percentagem de jovens que atingiram com sucesso o limiar dos 80% no teste final do Moodle para receber um certificado: [Introduzir percentagem]

PARTE V: FEEDBACK QUALITATIVO E DESAFIOS

Obstáculos Técnicos e Metodológicos

Destaque os maiores desafios que a sua equipa ou mentores enfrentaram ao implementar o ambiente Moodle ou ao coordenar o trabalho criativo dos estudantes com ferramentas externas de IA generativa (por exemplo, MS Copilot, Gemini, Canva). [Introduzir texto]

Dilemas éticos e RGPD durante os Projetos-Piloto

Como conseguiu na prática garantir os requisitos estabelecidos no pedido relativo à proteção de dados pessoais de adolescentes menores e à recolha dos formulários de consentimento parental? [Inserir texto]

Histórias de Sucesso e Momentos Memoráveis

Partilhe o momento mais bem-sucedido do seu treino local (por exemplo, um insight interessante de um adolescente numa discussão num fórum, uma reação inesperada ao dilema de uma personagem ou um excelente trabalho criativo de um adolescente). [Introduzir texto]

PARTE VI: SUSTENTABILIDADE FUTURA E EXPLORAÇÃO

Como irá a sua organização integrar este novo modelo de literacia mediática nas suas atividades diárias de educação não formal após o fim do financiamento Erasmus+?

Indique diretrizes específicas que pretende incluir no guia final do modelo internacional de treino (resultado A3) para melhorar a fase de ampliação em massa. [Inserir texto]

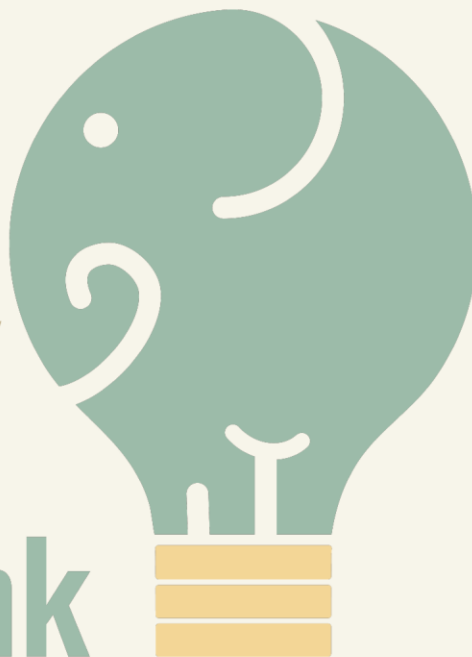
Anexos

Algumas fotos das sessões (Máximo 4)

Algum feedback adicional

RESPONSIBLE YOUTH THROUGH MEDIA LITERACY EDUCATION

YouTHink



Project Partners

Public institution
Information Technologies Institute



SIMBIOZA
MED GENERACIJAMI

Associated Partner



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.



Co-funded by
the European Union