EUROPEAN SOLIDARITY CORPS

Agência Nacional
Erasmus+ Juventude/Desporto
Corpo Europeu de Solidariedade

Kit de Solidariedade Digital

AI4ALL – Solidariedade Juvenil através da Tecnologia Ética e da Inclusão Digital

EducAI

ÍNDICE

Índice

Introdução . . . 3
O que é o AI4ALL . . . 3
Porque Existe Este Kit . . . 3
A Quem Se Destina Este Kit . . . 4
Como Utilizar Este Kit . . . 4

Como Organizar Workshops Inclusivos . . . 5
Planeamento (Preparação) . . . 5
Métodos (Como Ensinar e Envolver) . . . 5
Dicas para a Inclusão . . . 5
Exemplos de Workshops Inclusivos . . . 6

Glossário de IA para Não Especialistas . . . 7
Inteligência Artificial (IA) . . . 7
Informação Incorreta . . . 7
Notícias Falsas . . . 7
Deepfake . . . 7
Burla . . . 7
Conteúdo Gerado por IA . . . 7
Algoritmo . . . 7
Verificação de Factos . . . 8
Privacidade . . . 8
Pegada Digital . . . 8
Fonte Fiável . . . 8

Módulos e Atividades do Workshop . . . 9
Informação Incorreta e Conteúdo Gerado por IA . . . 9

Ferramentas e Recursos Recomendados . . . 11
Apresentação e Design . . . 11
Inquéritos e Feedback . . . 11
Atividades Interativas . . . 11
Verificação de Factos e Informação Fiável . . . 11
Aprendizagem e Competências Digitais . . . 11

Lições Aprendidas com o AI4ALL . . . 12
1. Partir das necessidades reais, não de suposições . . . 12
2. A linguagem simples torna a tecnologia complexa acessível . . . 12
3. Aprender fazendo é mais eficaz do que a aprendizagem passiva . . . 13
4. Os jovens podem ser poderosos multiplicadores da inclusão digital . . . 13
5. A aprendizagem intergeracional beneficia todos . . . 13
6. Um ambiente seguro incentiva as pessoas a pedir ajuda . . . 14
7. A literacia digital tem de incluir o pensamento crítico . . . 14
8. A educação sobre IA deve incluir oportunidades e riscos . . . 14
9. A ética deve fazer parte de todas as atividades digitais . . . 15
10. A acessibilidade e a flexibilidade são essenciais . . . 15
11. Pequenas ações podem gerar um impacto comunitário mais amplo . . . 15
O Que Recomendamos a Outras Organizações . . . 16

Avaliação e Feedback . . . 17
Porque é Importante Avaliar . . . 17
Métodos para Recolher Feedback . . . 17
Exemplos de Perguntas de Avaliação . . . 17
Usar o Feedback para Melhorar . . . 17

Notas Finais e Contactos . . . 18
Informações de Contacto . . . 18
Mantenha-se Ligado . . . 18

CAPÍTULO 01

Introdução

O que é o AI4ALL

O AI4ALL é um projeto comunitário liderado por jovens que acreditam que o acesso ao conhecimento digital e à utilização ética da tecnologia deve ser um **direito, e não um privilégio**.

Ao crescer numa zona rural como Mira, a equipa do projeto testemunhou como muitas pessoas, incluindo outros jovens, ficam de fora da transformação digital – desde adultos mais velhos que não se sentem à vontade a utilizar smartphones, a migrantes que têm dificuldade em aceder a serviços online, e jovens que não estão totalmente conscientes dos riscos da IA e dos algoritmos online.

A ideia do AI4ALL surgiu de conversas entre voluntários da EducAi e de experiências em projetos europeus como o ESCAP(E+). Estas experiências mostraram que muitos recursos digitais e debates valiosos raramente chegam às comunidades locais, a não ser que alguém os aproxime ativamente.

O AI4ALL liga a tecnologia à solidariedade, transformando temas digitais complexos em oportunidades de aprendizagem práticas, acessíveis e capacitadoras. O projeto pretende mostrar que os jovens podem impulsionar esta mudança positiva, agindo não só como aprendentes passivos, mas como cidadãos ativos empenhados na inclusão, na equidade e na justiça digital.

> **A NOSSA MOTIVAÇÃO**
> Para a equipa, o AI4ALL é mais do que um projeto. É uma forma de retribuir à comunidade, crescer como educadores e criar um impacto significativo, assente em valores partilhados e em realidades do dia a dia.

Porque Existe Este Kit

Muitas pessoas continuam a ter dificuldades em usar ferramentas digitais e em compreender como a informação online e os sistemas de IA influenciam a sua vida quotidiana. Isto pode levar à exclusão, à confusão, à informação incorreta e a problemas no acesso a serviços importantes.

Este kit foi desenvolvido para partilhar os conhecimentos, as experiências e as práticas adquiridos através do projeto AI4ALL. O seu objetivo é ajudar outros a criar atividades de aprendizagem digital inclusivas, práticas e acessíveis para diferentes comunidades.

A Quem Se Destina Este Kit

Este kit destina-se a:

- Jovens voluntários e técnicos de juventude
- Educadores, formadores e facilitadores que trabalham em comunidades
- ONG locais, associações e organizações sociais
- Escolas, bibliotecas e espaços comunitários
- Qualquer pessoa que queira apoiar a inclusão digital e a igualdade de acesso à tecnologia

Não são necessárias competências técnicas avançadas para utilizar este kit.

Como Utilizar Este Kit

Este kit está organizado em secções claras, simples e práticas, que podem ser utilizadas de forma independente ou combinadas, consoante as suas necessidades. Pode:

- Seguir as instruções passo a passo para planear e realizar workshops
- Adaptar as atividades a diferentes faixas etárias, contextos culturais e origens
- Usar o glossário para explicar conceitos técnicos em linguagem clara
- Aplicar as ferramentas e os métodos sugeridos na sua própria comunidade
- Recolher feedback para refletir sobre o seu trabalho e melhorar futuras atividades

Este kit foi concebido para ser adaptável e responder às realidades locais, aos recursos disponíveis e às necessidades da comunidade.

CAPÍTULO 02

Como Organizar Workshops Inclusivos

Planeamento (Preparação)

Um planeamento cuidadoso é essencial para garantir que os workshops são inclusivos, acessíveis e adaptados às necessidades dos participantes. É importante:

- Identificar o grupo-alvo de participantes (jovens, migrantes, seniores, grupos mistos)
- Compreender as suas necessidades, o nível de língua e as competências digitais
- Escolher um local acessível e inclusivo (físico ou online)
- Preparar materiais claros, simples e adequados
- Garantir que todos conhecem a data, a hora e os objetivos

Uma boa preparação ajuda a criar um ambiente de aprendizagem acolhedor e de apoio, e aumenta o envolvimento dos participantes.

Métodos (Como Ensinar e Envolver)

Utilize abordagens de aprendizagem interativas e centradas nos participantes para incentivar o envolvimento ativo:

- Promover debates de grupo abertos e orientados
- Atividades de aprendizagem em pequenos grupos
- Usar jogos educativos e questionários curtos (Kahoot, Padlet, Mentimeter)
- Apresentar exemplos práticos da vida quotidiana
- Apoiar a aprendizagem com materiais visuais, como imagens, vídeos e infografias
- Aplicar ferramentas digitais e interativas sempre que adequado

Estes métodos ajudam a criar um ambiente de aprendizagem dinâmico e promovem uma melhor compreensão e participação.

Dicas para a Inclusão

Criar um ambiente de aprendizagem inclusivo é essencial para que todos os participantes se sintam respeitados, valorizados e confiantes para participar nas atividades. Deve ser dada especial atenção às diferenças de língua, cultura, experiência e ritmo de aprendizagem. Para promover a inclusão nos workshops:

- Usar linguagem simples, clara e fácil de compreender
- Explicar termos desconhecidos ou técnicos sempre que necessário
- Respeitar os diferentes contextos culturais e experiências
- Criar um espaço seguro onde todos se sintam à vontade para falar
- Incentivar a participação dos participantes mais calados ou tímidos
- Oferecer apoio adicional a quem se sinta inseguro ou perdido

Ao aplicar estas práticas inclusivas, os facilitadores podem ajudar a reduzir barreiras à participação, reforçar o respeito mútuo e promover oportunidades de aprendizagem iguais para todos os participantes.

Exemplos de Workshops Inclusivos

Para garantir que as atividades de aprendizagem são relevantes e eficazes, os workshops devem ser adaptados às necessidades, experiências e competências digitais dos diferentes grupos da comunidade:

Grupo-alvo	Tema do workshop	Foco
Migrantes	**Utilização de serviços públicos online**	Aceder a plataformas oficiais, preencher formulários e compreender os serviços públicos essenciais.
Seniores	**Utilização segura e confiante do smartphone**	Aprender a usar aplicações básicas, proteger informações pessoais e reconhecer burlas online.
Jovens	**Identificar notícias falsas e conteúdo gerado por IA**	Participar em desafios interativos para reconhecer informação incorreta e conteúdos enganadores nas redes sociais.

Ao adaptar os workshops a cada grupo-alvo, os facilitadores podem criar experiências de aprendizagem mais significativas e garantir que nenhum participante fica para trás.

CAPÍTULO 03

Glossário de IA para Não Especialistas

Definições em linguagem simples que pode usar para explicar conceitos digitais essenciais, cada uma com um exemplo do dia a dia.

Inteligência Artificial (IA)

O QUE SIGNIFICA	EXEMPLO
Tecnologia que permite aos computadores aprender e tomar decisões.	Uma aplicação do telemóvel que lhe sugere vídeos ou música.

Informação Incorreta

O QUE SIGNIFICA	EXEMPLO
Informação falsa ou errada partilhada por engano.	Partilhar uma publicação que não é verdadeira sem verificar.

Notícias Falsas

O QUE SIGNIFICA	EXEMPLO
Notícias criadas para enganar as pessoas.	Um site que inventa uma história para obter cliques.

Deepfake

O QUE SIGNIFICA	EXEMPLO
Um vídeo ou áudio falso, criado com IA, que parece real.	Um vídeo em que uma pessoa diz coisas que nunca disse.

Burla

O QUE SIGNIFICA	EXEMPLO
Um truque para roubar dinheiro ou informações pessoais.	Uma mensagem falsa a pedir os seus dados bancários.

Conteúdo Gerado por IA

O QUE SIGNIFICA	EXEMPLO
Texto, imagens, vídeos ou vozes criados por IA.	Uma imagem criada por uma aplicação de IA.

Algoritmo

O QUE SIGNIFICA	EXEMPLO
Um sistema que decide que conteúdos vê online.	O TikTok mostra vídeos com base no que vê e de que gosta.

Verificação de Factos

O QUE SIGNIFICA	EXEMPLO
Confirmar se a informação é verdadeira antes de a partilhar.	Pesquisar a mesma notícia em diferentes sites fiáveis.

Privacidade

O QUE SIGNIFICA	EXEMPLO
Manter os seus dados pessoais seguros ao usar aplicações e serviços online.	Não partilhar o seu documento de identificação ou a sua morada nas redes sociais.

Pegada Digital

O QUE SIGNIFICA	EXEMPLO
A informação que deixa online quando usa redes sociais e sites.	Uma publicação antiga que empregadores ou escolas ainda conseguem encontrar anos mais tarde.

Fonte Fiável

O QUE SIGNIFICA	EXEMPLO
Um site ou uma organização que fornece informação de confiança.	Sites do Governo ou grandes canais de notícias.

CAPÍTULO 04

Módulos e Atividades do Workshop

Este módulo de workshop foi concebido para apoiar jovens e migrantes no desenvolvimento da consciência sobre a informação incorreta e o conteúdo gerado por IA online, e na aprendizagem de como se protegerem. Através de atividades interativas e de reflexão, os participantes reforçam o pensamento crítico e as competências de segurança digital.

Informação Incorreta e Conteúdo Gerado por IA

GRUPO-ALVO	DURAÇÃO	FORMATO
Jovens e migrantes (15+ anos)	**Aproximadamente 90 minutos**	**Não formal e participativo**

Objetivos

No final deste workshop, os participantes serão capazes de:

- Compreender o que são a informação incorreta e o conteúdo gerado por IA
- Reconhecer informação online falsa ou enganadora
- Desenvolver o pensamento crítico ao utilizar as redes sociais
- Aprender a verificar a informação antes de a partilhar
- Ganhar confiança para usar a informação digital em segurança

Descrição

Este workshop ajuda os participantes a compreender como a informação falsa e o conteúdo gerado por IA se espalham online. Através de exemplos práticos e atividades interativas, os formandos exploram como a informação incorreta pode afetar o dia a dia e aprendem estratégias para se protegerem a si e aos outros.

Atividades

#	Atividade	Tempo
1	**Quebra-gelo – “Verdadeiro ou Falso?”** Aos participantes são mostrados títulos ou publicações curtas das redes sociais e pede-se-lhes que adivinhem se são verdadeiros ou falsos. Esta atividade introduz o tema de forma envolvente.	**10 min**
2	**Apresentação – Compreender a Informação Incorreta** Uma breve apresentação explica: • O que é a informação incorreta • Como a IA pode criar imagens, vídeos ou textos falsos • Porque é que a informação falsa se espalha tão depressa Devem ser usados exemplos visuais e linguagem simples.	**20 min**

#	Atividade	Tempo
3	**Atividade de Grupo – Descobrir o Falso** Os participantes trabalham em pequenos grupos para analisar publicações online verdadeiras e falsas. Debatem: • Quem criou o conteúdo • Qual é o objetivo • Se a informação é fiável Cada grupo partilha as suas conclusões.	**25 min**
4	**Exercício Prático – Verificação de Factos** Os participantes aprendem a: • Procurar fontes fiáveis • Consultar sites oficiais • Utilizar ferramentas de verificação de factos Praticam a verificação de um exemplo em conjunto.	**20 min**
5	**Reflexão e Debate** Debate aberto sobre: • Como a informação incorreta afeta a sua vida • O que podem fazer para travar a sua propagação • Experiências pessoais online	**15 min**

Materiais Necessários

- Computador portátil e projetor
- Diapositivos da apresentação
- Ligação à internet
- Smartphones (opcional)
- Exemplos impressos (se necessário)
- Cavalete de papel ou quadro branco (opcional)

METODOLOGIA

O workshop utiliza métodos de aprendizagem não formais e participativos, incluindo debates em grupo, exercícios interativos e exemplos da vida real. Estas abordagens incentivam o envolvimento ativo e a aprendizagem partilhada.

AVALIAÇÃO

No final do workshop, os participantes preenchem um breve formulário de feedback ou participam num círculo de reflexão para partilhar as suas opiniões e os resultados da aprendizagem. Isto ajuda os facilitadores a melhorar as sessões futuras.

RESULTADOS ESPERADOS

- Ficar mais atento à informação incorreta online
- Sentir-se confiante a verificar informação
- Partilhar conteúdos de forma mais responsável
- Apoiar outros na identificação de notícias falsas

CAPÍTULO 05

Ferramentas e Recursos Recomendados

Esta secção apresenta um conjunto de ferramentas digitais e recursos fiáveis concebidos para apoiar os facilitadores no planeamento, na organização, na realização e na avaliação de workshops e atividades de aprendizagem inclusivos.

As ferramentas abaixo foram escolhidas pela sua acessibilidade, facilidade de utilização e adequação a participantes de diferentes idades e níveis de competências digitais. A maioria é gratuita ou acessível e pode ser facilmente adaptada a diferentes contextos locais e necessidades da comunidade.

A utilização de ferramentas adequadas e fontes fiáveis apoia a criação de ambientes de aprendizagem interativos e incentiva uma utilização segura, ética e eficaz das tecnologias digitais.

Apresentação e Design

Canva	Criar apresentações, cartazes e materiais visuais.
Google Slides / PowerPoint	Preparar diapositivos de workshop simples e claros.

Inquéritos e Feedback

Google Forms	Recolher feedback e avaliar atividades.
Microsoft Forms	Criar inquéritos e questionários curtos.

Atividades Interativas

Kahoot	Criar questionários e jogos de aprendizagem.
Mentimeter	Realizar votações em direto e perguntas interativas.
Padlet	Partilhar ideias e reflexões de grupo.

Verificação de Factos e Informação Fiável

Google Fact Check Tools	Verificar informação online.
EUvsDisinfo	Saber mais sobre a desinformação na Europa.
Sites oficiais do Governo	Aceder a informação pública de confiança.

Aprendizagem e Competências Digitais

Quadro Europeu de Competências Digitais (DigComp)	Compreender as principais competências digitais.
Centros de Internet Segura	Recursos sobre segurança online.

UMA NOTA PARA FACILITADORES

Incentivamos os facilitadores a explorar e adaptar estas ferramentas de acordo com as necessidades dos participantes, os estilos de aprendizagem e as realidades locais. Combinar recursos fiáveis com métodos de ensino inclusivos reforça a confiança digital e apoia experiências de aprendizagem significativas.

CAPÍTULO 06

Lições Aprendidas com o AI4ALL

A implementação do AI4ALL – Solidariedade Juvenil através da Tecnologia Ética e da Inclusão Digital proporcionou informações valiosas sobre como os jovens podem contribuir para a inclusão digital, desenvolvendo ao mesmo tempo o seu próprio conhecimento, confiança e sentido de responsabilidade social.

Ao longo do projeto, as atividades mostraram que a inclusão digital não é apenas ensinar as pessoas a usar a tecnologia. Significa também ajudar as pessoas a compreender a tecnologia, a sentirem-se confiantes ao usá-la, a reconhecer os riscos potenciais e a fazer escolhas informadas numa sociedade cada vez mais digital.

1. Partir das necessidades reais, não de suposições

Uma das principais lições aprendidas foi a importância de adaptar as atividades às necessidades reais e às competências digitais existentes dos participantes.

Os diferentes grupos-alvo têm relações muito diferentes com a tecnologia. As pessoas mais velhas podem precisar de apoio em tarefas digitais básicas, enquanto os jovens podem já usar ferramentas digitais com confiança, mas ter uma consciência limitada de temas como a inteligência artificial, a privacidade, a informação incorreta ou a ética digital.

Por esta razão, as atividades são mais eficazes quando os facilitadores começam por perceber o que os participantes já sabem, que dificuldades sentem e o que gostariam realmente de aprender.

> **LIÇÃO PARA INICIATIVAS FUTURAS**
> Antes de realizar uma atividade de inclusão digital, dedique tempo a compreender as necessidades, os níveis de confiança e os desafios digitais quotidianos dos participantes.

2. A linguagem simples torna a tecnologia complexa acessível

A inteligência artificial, a cibersegurança e a ética digital podem, à primeira vista, parecer técnicas ou intimidantes. O projeto demonstrou que estes temas se tornam acessíveis quando são explicados com linguagem simples, exemplos com que as pessoas se identificam e demonstrações práticas.

Os participantes responderam melhor a situações ligadas ao quotidiano – por exemplo, reconhecer uma mensagem suspeita, identificar conteúdo gerado por IA, proteger uma conta de rede social ou debater como uma ferramenta de IA toma decisões – do que a explicações muito teóricas.

> **LIÇÃO PARA INICIATIVAS FUTURAS**
> Traduza os conceitos técnicos em situações do dia a dia e evite jargão desnecessário.

3. Aprender fazendo é mais eficaz do que a aprendizagem passiva

Os métodos interativos revelaram-se particularmente úteis ao longo do projeto. Os participantes aprenderam de forma mais eficaz quando puderam experimentar, resolver problemas, debater cenários e testar eles próprios as ferramentas digitais.

Os workshops, os exercícios práticos, a abordagem Tech Café e as atividades colaborativas criaram oportunidades para os participantes colocarem questões sem se sentirem julgados e aprenderem através da experiência.

> **LIÇÃO PARA INICIATIVAS FUTURAS**
> A educação digital deve ser prática. Demonstre uma ferramenta ou conceito e depois dê aos participantes a oportunidade de a experimentarem de forma autónoma, com orientação disponível sempre que necessário.

4. Os jovens podem ser poderosos multiplicadores da inclusão digital

O AI4ALL reforçou o valor de colocar os jovens em papéis ativos, em vez de os tratar apenas como aprendentes.

Quando os jovens participantes se tornam facilitadores, educadores de pares ou apoiantes digitais, podem transmitir o seu conhecimento a outros membros da comunidade. Ao mesmo tempo, ensinar os outros reforça as suas próprias competências de comunicação, a confiança, a paciência e a compreensão da responsabilidade digital.

Esta abordagem transforma a literacia digital num ato de solidariedade.

> **LIÇÃO PARA INICIATIVAS FUTURAS**
> Dê aos jovens a preparação e a responsabilidade necessárias para se tornarem embaixadores digitais nas suas comunidades.

5. A aprendizagem intergeracional beneficia todos

As atividades que envolveram pessoas de diferentes gerações demonstraram que a aprendizagem digital não tem de ser unidirecional.

Os participantes mais jovens trouxeram frequentemente confiança e familiaridade com as tecnologias digitais, enquanto os participantes mais velhos contribuíram com experiência de vida, perspetivas críticas e diferentes formas de abordar a informação.

Esta troca ajudou a reduzir estereótipos entre gerações e criou um ambiente de aprendizagem mais solidário.

> **LIÇÃO PARA INICIATIVAS FUTURAS**
> Crie espaços onde participantes de diferentes gerações possam aprender uns com os outros, em vez de posicionar um grupo exclusivamente como o “professor” e outro como o “aluno”.

6. Um ambiente seguro incentiva as pessoas a pedir ajuda

A insegurança digital é muitas vezes acompanhada de vergonha. Alguns participantes podem evitar fazer perguntas porque acreditam que os seus conhecimentos digitais são insuficientes ou porque têm medo de cometer erros.

O projeto destacou a importância de criar uma atmosfera informal, paciente e sem julgamentos. Os participantes envolveram-se mais quando perceberam que não existem “perguntas parvas” e que cometer erros faz parte do processo de aprendizagem.

> **LIÇÃO PARA INICIATIVAS FUTURAS**
> Construa confiança antes de se concentrar nas competências técnicas. A inclusão digital depende fortemente da confiança.

7. A literacia digital tem de incluir o pensamento crítico

Saber usar um smartphone ou uma plataforma online não significa automaticamente que alguém tem literacia digital.

O projeto reforçou a importância de debater a informação incorreta, a manipulação online, a privacidade, a inteligência artificial e a fiabilidade da informação online a par das competências digitais práticas.

Os participantes devem ser incentivados a colocar questões como:

- Quem criou esta informação?
- Porque foi criada?
- Posso verificá-la noutro local?
- Que dados pessoais estou a partilhar?
- Esta imagem, vídeo ou texto pode ter sido gerado ou manipulado com IA?
- O que pode acontecer se eu partilhar esta informação?

> **LIÇÃO PARA INICIATIVAS FUTURAS**
> Combine a competência técnica com o pensamento crítico, a literacia mediática e um comportamento online responsável.

8. A educação sobre IA deve incluir oportunidades e riscos

Os debates sobre inteligência artificial podem facilmente centrar-se apenas em perigos como a informação incorreta, os deepfakes, a privacidade ou a substituição de postos de trabalho.

O AI4ALL mostrou a importância de apresentar uma perspetiva equilibrada. Os participantes devem compreender os riscos potenciais, explorando também como a IA pode apoiar a aprendizagem, a criatividade, a acessibilidade, a comunicação e soluções para desafios sociais.

A perspetiva de IA para o Bem do projeto demonstrou que a tecnologia pode tornar-se uma ferramenta de impacto social positivo quando é usada de forma ética e responsável.

> **LIÇÃO PARA INICIATIVAS FUTURAS**
> Evite apresentar a IA como uma ameaça ou como uma solução perfeita. Incentive os participantes a avaliar tanto os seus benefícios como as suas limitações.

9. A ética deve fazer parte de todas as atividades digitais

O uso responsável da tecnologia não pode ser separado de questões de equidade, privacidade, acessibilidade, discriminação e responsabilidade humana.

Mesmo atividades simples com IA podem levar a debates significativos sobre questões como:

- Quem está representado nos sistemas digitais?
- Os algoritmos podem reproduzir preconceitos?
- Quem é responsável quando um sistema de IA comete um erro?
- Que informações pessoais devemos partilhar com ferramentas online?
- A tecnologia é igualmente acessível a todos?

Estas conversas ajudaram os participantes a perceber que a cidadania digital envolve valores, além de competências.

> **LIÇÃO PARA INICIATIVAS FUTURAS**
> Integre breves momentos de reflexão ética nas atividades digitais práticas, em vez de tratar a ética como um tema teórico separado.

10. A acessibilidade e a flexibilidade são essenciais

Os participantes aprendem a ritmos diferentes e podem enfrentar diferentes barreiras, incluindo dificuldades linguísticas, pouca experiência digital ou necessidades de acessibilidade.

As atividades funcionaram melhor quando os facilitadores conseguiram abrandar, repetir as instruções, demonstrar os processos visualmente e prestar apoio individual.

> **LIÇÃO PARA INICIATIVAS FUTURAS**
> Prepare atividades flexíveis que possam ser simplificadas, alargadas ou adaptadas de acordo com as necessidades dos participantes.

11. Pequenas ações podem gerar um impacto comunitário mais amplo

Uma das mensagens mais importantes que emergiram do AI4ALL foi que a solidariedade digital nem sempre exige intervenções de grande escala.

Ajudar alguém a criar uma palavra-passe segura, a reconhecer uma burla, a aceder a um serviço público online ou a compreender como funciona a informação gerada por IA pode ter um impacto imediato na independência e na confiança dessa pessoa.

Quando estas ações são multiplicadas por jovens voluntários e organizações comunitárias, o seu impacto coletivo torna-se muito maior.

> **LIÇÃO PARA INICIATIVAS FUTURAS**
> Incentive os participantes a encarar o apoio digital quotidiano como uma forma significativa de solidariedade comunitária.

O Que Recomendamos a Outras Organizações

Com base na experiência do AI4ALL, as organizações que planeiam iniciativas semelhantes de solidariedade digital devem:

- Avaliar as necessidades digitais dos participantes antes de conceber as atividades
- Usar métodos de aprendizagem práticos e participativos
- Comunicar temas técnicos com linguagem clara e acessível
- Preparar os jovens para atuarem como educadores de pares e embaixadores digitais
- Criar oportunidades de aprendizagem intergeracional
- Proporcionar um ambiente de aprendizagem de apoio e sem julgamentos
- Combinar competências digitais com cibersegurança, literacia mediática e pensamento crítico
- Debater tanto as oportunidades como os riscos da inteligência artificial
- Integrar a ética, a privacidade e a inclusão em todo o processo de aprendizagem
- Adaptar as atividades ao ritmo, à língua e às necessidades de acessibilidade dos participantes
- Incentivar os participantes a transmitir o que aprenderam às suas famílias e comunidades

CAPÍTULO 07

Avaliação e Feedback

Avaliar as atividades e recolher as opiniões dos participantes é essencial para compreender a eficácia dos workshops e como podem ser melhorados no futuro. Este processo permite aos facilitadores ver o que funcionou bem, o que precisa de ser ajustado e como os participantes viveram o processo de aprendizagem.

Porque é Importante Avaliar

A avaliação ajuda os facilitadores a:

- Avaliar o quanto os participantes aprenderam e evoluíram
- Compreender as suas necessidades, interesses e expectativas
- Melhorar workshops e atividades futuros
- Demonstrar o impacto global do projeto

Métodos para Recolher Feedback

Podem ser usados diferentes métodos, consoante o grupo-alvo e o ambiente de aprendizagem:

Questionários e Formulários	Inquéritos curtos com Google Forms ou questionários em papel
Reflexão em Grupo	Conversas abertas com os participantes no final da sessão
Feedback Individual	Conversas individuais ou comentários escritos anónimos
Feedback Criativo	Uso de notas autocolantes, desenhos ou breves reflexões escritas para partilhar opiniões

Exemplos de Perguntas de Avaliação

Os facilitadores podem fazer aos participantes perguntas como:

- Que novos conhecimentos ou competências adquiriu nesta sessão?
- A informação foi apresentada de forma clara e compreensível?
- De que atividade gostou mais e porquê?
- Sente-se mais confiante a usar ferramentas digitais depois deste workshop?
- Que sugestões tem para melhorar as próximas sessões?

Usar o Feedback para Melhorar

O feedback recolhido deve ser analisado e usado para:

- Adaptar e melhorar workshops futuros
- Reforçar as abordagens de ensino e facilitação
- Rever e atualizar os materiais de aprendizagem
- Responder de forma mais eficaz às necessidades dos participantes

> A avaliação contínua ajuda a manter os workshops inclusivos, significativos e adequados às necessidades das diferentes comunidades.

CAPÍTULO 08

Notas Finais e Contactos

Este Kit de Solidariedade Digital foi desenvolvido para ajudar educadores, técnicos de juventude e organizações comunitárias a promover uma utilização responsável, inclusiva e ética das tecnologias digitais.

Os recursos e as atividades apresentados neste kit foram concebidos para serem flexíveis e adaptáveis a diferentes contextos locais, grupos-alvo e ambientes de aprendizagem. Os facilitadores são incentivados a ajustá-los às necessidades dos participantes, aos recursos disponíveis e aos contextos culturais.

O AI4ALL pretende continuar a melhorar estes materiais através de futuros workshops, parcerias e projetos comunitários. O feedback e as experiências recolhidos durante a implementação serão usados para atualizar e reforçar este kit ao longo do tempo.

Incentivamos organizações, educadores e voluntários a usar, adaptar e partilhar este kit nas suas comunidades, de forma a apoiar a inclusão digital e a solidariedade.

Informações de Contacto

Para mais informações sobre o projeto AI4ALL ou sobre este kit, contacte:

Nome do projeto	AI4ALL – Solidariedade Juvenil através da Tecnologia Ética e da Inclusão Digital
Organização	EducAI
Localização	Mira, Portugal
Email	educai.ngo@gmail.com
Website	educai.pt
Facebook	Educ AI
Instagram	educai.pt

Mantenha-se Ligado

> Acompanhe as nossas atividades e partilhe as suas experiências com a utilização deste kit. Juntos, podemos construir comunidades digitais mais informadas, inclusivas e solidárias.

EUROPEAN SOLIDARITY CORPS

Agência Nacional
Erasmus+ Juventude/Desporto
Corpo Europeu de Solidariedade

EducAI

AI 4 ALL

Financiado pela União Europeia. As opiniões expressas são, no entanto, as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.