



Co-funded by
the European Union



MANUAL PARA O ATIVISMO CONTRA O ÓDIO DIGITAL



Isenção de Responsabilidade

Financiado pela União Europeia. No entanto, as perspetivas e opiniões expressas são da responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia ou da Comissão Europeia. Nem a União Europeia nem a Comissão Europeia poderão ser responsabilizadas por aquelas.



Autores:

The Smile of the Child, Rinova Malaga, Folkuniversitetet, Center for Social Innovation, Universidade Nova de Lisboa, Dypall Network, ZRS Koper, MuLab.

Título do documento	Número da versão	Data
Versão final do D2.1 Manual para o Ativismo contra o Ódio Digital após revisão por pares e validação dos parceiros.	1.1	04/12/2024
1ª Versão do Rascunho do D2.1 Manual para o Ativismo contra o Ódio Digital.	1.0	31/10/2024



'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'

ÍNDICE

INTRODUÇÃO.....	6
1. Introdução	6
1.2 A quem se destinam os módulos de aprendizagem?	8
1.3 Contexto	9
1.4 Papel do/a ativista contra o ódio digital.....	13
1.5 Competências do/a Ativista contra o Ódio Digital	14
1.6 Papel do/a facilitador/a	15
1.7 Competências do/a facilitador/a	16
1.8 Introdução aos módulos de aprendizagem	24
1.9 Conteúdo dos módulos	28
1.10 A plataforma de aprendizagem online	30
MÓDULOS.....	33
MÓDULO 1: INTERSECCIONALIDADE DO ÓDIO CONTRA AS COMUNIDADES DA DIÁSPORA.....	33
2.1 SUMÁRIO.....	33
2.2 FERRAMENTAS.....	35
2.3 ATIVIDADES.....	40
2.4 ESTUDOS DE CASO	46
2.5 O QUE É NECESSÁRIO SABER.....	48
2.6 APROFUNDAR.....	49
2.7 VER EM AÇÃO	50
2.8 QUESTIONÁRIO DE AUTOAVALIAÇÃO	51



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



**Center for Social
Innovation**



NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas
Universidade Nova de Lisboa



ZRS

MULAB



**DYPALL
NETWORK**

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

MÓDULO 2: UTILIZAÇÕES, RISCOS E OPORTUNIDADES DAS PLATAFORMAS DAS REDES SOCIAIS.....	52
3.1 SUMÁRIO	52
3.2 FERRAMENTAS.....	54
3.3 ATIVIDADES	62
3.4 ESTUDOS DE CASO	69
3.5 O QUE É NECESSÁRIO SABER.....	73
3.6 APROFUNDAR.....	78
3.7 QUESTIONÁRIO DE AUTOAVALIAÇÃO.....	83
MÓDULO 3: ATIVISMO DIGITAL	84
4.1 SUMÁRIO	84
4.2 FERRAMENTAS	87
4.3 ATIVIDADES.....	91
4.4 ESTUDOS DE CASO	98
4.5 O QUE É NECESSÁRIO SABER	100
4.6 APROFUNDAR	100
4.7 VER EM ACÇÃO.....	102
4.8 QUESTIONÁRIO DE AUTOAVALIAÇÃO	103
MÓDULO 4: JOVENS A COMBATER O ÓDIO	104
5.1 SUMÁRIO.....	104
5.2 FERRAMENTAS.....	106
5.3 ATIVIDADE	109
5.4 ESTUDO DE CASO	114
5.5 O QUE É NECESSÁRIO SABER.....	117



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



**Center for Social
Innovation**

NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas
NOVA DE LISBOA



MULAB



**DYPALL
NETWORK**

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

5.6 QUESTIONÁRIO DE AUTOAVALIAÇÃO.....	118
MÓDULO 5: CONSELHOS LOCAIS DE JUVENTUDE E PLANOS DE AÇÃO	
ESTRATÉGICOS.....	119
6.1 SUMÁRIO.....	119
6.2 FERRAMENTAS	122
6.3 ATIVIDADES.....	125
6.4 ESTUDOS DE CASO	141
6.5 O QUE É NECESSÁRIO SABER	146
6.6 APROFUNDAR.....	148
6.7 VER EM ACÇÃO.....	151
6.8 QUESTIONÁRIO DE AUTO-AVALIAÇÃO	152
MÓDULO 6: INTEGRAÇÃO DO ATIVISMO DIGITAL CONTRA O ÓDIO EM PLANOS	
DE AÇÃO MUNICIPAIS	153
7.1 SUMÁRIO.....	153
7.2 FERRAMENTAS.....	156
7.3 ATIVIDADES.....	160
7.4 ESTUDOS DE CASO	167
7.5 O QUE É NECESSÁRIO SABER.....	169
7.6 APROFUNDAR.....	171
7.7 QUESTIONÁRIO DE AUTOAVALIAÇÃO	173

INTRODUÇÃO

1. Introdução

O Manual para o Ativismo Contra o Ódio Digital é um guia introdutório, traduzido para a leitura em sete línguas (EN, ES, IT, SE, SI, EL, PT), que apresenta os conceitos-chave do Currículo de Aprendizagem do Projeto HUMAN. Recomendamos que leia este guia antes de continuar a explorar os Módulos de Aprendizagem.

O Programa de Desenvolvimento Profissional do HUMAN para o Ativismo contra o Ódio Digital foi estrategicamente desenvolvido e concebido como um programa de capacitação que contribui para o reforço das competências de facilitadores/as para dar suporte ao ativismo para a mudança social, em particular, a participação cívica de jovens através do ativismo digital contra o ódio às comunidades da diáspora.

O Manual para o Ativismo contra o Ódio Digital é parte integrante da Plataforma de Aprendizagem HUMAN online.

Em conjunto, representam uma metodologia para contribuir para o impacto sustentado da Aprendizagem HUMAN ao nível de:

- Aumento das competências sobre a interseccionalidade do racismo contra as comunidades da diáspora.
- Aumento das competências de cidadania, culturais e digitais.
- Aumento das competências em matéria de prevenção, denúncia e sensibilização contra os discursos de ódio online.
- Aumento das competências para combater o racismo em ambientes digitais.



'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'

- Maior conhecimento da legislação nacional e internacional (UE) sobre não-discriminação, crimes de ódio e discurso de ódio e mecanismos de denúncia.

O objetivo geral do Projeto HUMAN é contribuir para a erradicação do ódio estrutural contra as comunidades da diáspora através de um programa de aprendizagem baseado na prática que reforça o ativismo multisectorial e intercomunitário, com vista a promover mudanças nas atitudes e comportamentos de jovens, com destaque para as oportunidades criadas pelas tecnologias digitais. O currículo de aprendizagem HUMAN tem como objetivos específicos:

- Contribuir para o reforço da capacidade e das competências profissionais para apoiar o ativismo digital de jovens contra o ódio às comunidades da diáspora.
- Desenvolver um programa de aprendizagem abrangente para combater os discursos de ódio contra a diáspora, que inclua a análise das construções de género; utilizações, riscos e oportunidades das redes sociais; ativismo digital; participação de jovens e planos de ação estratégicos.
- Integrar o programa a nível internacional através da plataforma de aprendizagem online.

O Currículo fornece recursos inovadores que sustentam uma aprendizagem mútua transnacional e o intercâmbio de conhecimentos sobre a análise crítica das construções de género; utilização, riscos e oportunidades das redes sociais; ativismo digital; participação de jovens e planos de ação estratégicos.

Este Manual descreve as duas figuras-chaves que estão no centro do projeto: a Pessoa Ativista contra o Ódio Digital HUMAN (AIOD) e a Pessoa Facilitadora AIOD, definindo papéis (quem são) e competências (o que precisam de ser capazes de fazer) para ambos.

O Manual introduz igualmente alguns conceitos e princípios-chave que sustentam os seis módulos de aprendizagem.



'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'

1.2 A quem se destinam os módulos de aprendizagem?

O principal grupo-alvo dos Módulos de Aprendizagem são Facilitadores/as de Jovens, indivíduos cujo papel profissional envolve o trabalho com jovens e comunidades em contextos formais, não formais e informais. No contexto do projeto HUMAN, trabalharão como Facilitadores/as, apoiando jovens enquanto Ativistas contra o Ódio Digital.

Embora os Conteúdos de Aprendizagem sejam dirigidos a Facilitadores/as, também incluem atividades de aprendizagem específicas e conteúdos para serem utilizados e partilhados com Jovens: com idades entre os 14 e os 21 anos, de origens socioculturais variadas, incluindo comunidades da diáspora. O conteúdo inclui orientações e conselhos para Facilitadores/as sobre o trabalho efetivo com jovens, sensibilização intercultural e inclusão.

O mecanismo que envolve jovens no desenvolvimento dos Módulos do Projeto HUMAN é o Painel de Diversidade Juvenil em cada país, através dos quais jovens irão participar na cocriação, desenvolvimento e teste dos Módulos. Cada parceiro pode definir a forma como conduz este processo, adaptando-o e adequando-o ao seu contexto.

Por último, os materiais destinam-se a um grupo-alvo secundário mais alargado:

- a) Profissionais responsáveis pela tomada de decisões e elaboração de políticas, incluindo representantes de entidades públicas e autoridades locais responsáveis pela política e trabalho orientado para a juventude.
- b) Organizações da sociedade civil e ativistas, em especial quem promove o ativismo juvenil, presta apoio às vítimas e defende os seus direitos, promove os direitos humanos; e sensibiliza para o racismo e o discurso do ódio.

1.3 Contexto

“Os direitos humanos aplicam-se às tecnologias digitais emergentes, não estamos apenas a pensar na privacidade ou na liberdade de expressão, mas também na igualdade de acesso para pessoas de todas as raças e expressões de género. Quando penso de onde virá a mudança, penso que virá da juventude”

Achiume, Relator Especial da ONU para as formas contemporâneas de racismo, discriminação racial, xenofobia e intolerância conexa. (dezembro de 2021)

O Projeto HUMAN baseia-se em três conceitos e resultados curriculares desenvolvidos e validados com sucesso, que incorporaram e cocriaram a literacia digital e mediática criativa com vozes lideradas por jovens que promovem o respeito, celebram a diferença e combatem o ódio online através da expressão cultural e de campanhas criativas

- **Equipas contra o Ódio (EO):** Jovens que combatem discursos de ódio contra migrantes e minorias por meio de campanhas participativas e criativas.
As EO reuniram grupos de trabalho de jovens (14-19) e forneceu-lhes conhecimentos e ferramentas para combater o discurso de ódio. O projeto testou o envolvimento de grupos de partes interessadas e formadores de opinião locais. As organizações The Smile of the Child (TSoC), Rinova e Mulab são responsáveis pelo legado do projeto.
- **YCreate:** Vozes pelo respeito, que celebram a diferença e combatem o ódio.
MuLab, Rinova e TSoC participaram no desenvolvimento de um programa para motivar jovens a sensibilizarem ativamente contra o discurso de ódio através de

intervenções criativas para combater o discurso de ódio, incluindo um modelo de podcast dirigido por jovens.

- **RISIV:** Regenerar & Inovar: Voluntariado de Impacto Social para Jovens

Projetos de Impacto Social (PIS)

A abordagem e as metodologias do Projeto HUMAN para trabalhar com jovens baseiam-se no modelo dos Projetos de Impacto Social (PIS).

O precursor dos Projetos de Impacto Social foi desenvolvido como um conceito formal chamado 'Projetos de Ação Social' (SASs). De acordo com o Gabinete para a Sociedade Civil do Reino Unido, a ação social é “sobre pessoas que se juntam para ajudar a melhorar as suas vidas e resolver os problemas que são importantes nas suas comunidades. Em termos gerais, pode ser definida como uma ação prática ao serviço dos outros, que é (i) realizada por indivíduos ou grupos de pessoas que trabalham em conjunto, (ii) sem mandato e sem fins lucrativos, (iii) realizada para o bem dos outros – indivíduos, comunidades e/ou sociedade, e (iv) que traz mudanças sociais e/ou valor” (Cabinet Office, 2015)¹. Neste sentido, a ação social dá espaço para estimular legitimamente a individualidade de cada um, tanto pessoal como profissionalmente, e também cria espaço para reconhecer a importância e o valor da ação de grupo, da solidariedade social e da cidadania ativa. Assim, a ação social coloca a ênfase no envolvimento cívico para promover a reciprocidade, a confiança e a solidariedade. As SASs baseiam-se na tradição do voluntariado e do serviço comunitário. A ideia central, que está por detrás deste tipo de projetos, é que “as pessoas estão dispostas a participar para ajudar os outros em

¹ Cabinet Office. (2015). “Social action: Harnessing the potential: A discussion paper.” Retrieved from: www.gov.uk/government/publications/social-action-harnessing-the-potential.

necessidade nas suas comunidades; e que há valor e benefício em aprender sobre questões sociais nas comunidades locais e globais”².

O QUE É UM PIS?

O PIS baseia-se na ideia central dos SASS, mas confere-lhe mais estrutura. O PIS é um processo educativo organizado em várias etapas, com resultados de aprendizagem estruturados, em que jovens³, sob a orientação de animadores de juventude, se reúnem para abordar uma questão comum e depois atuam para promover uma mudança positiva. Começando com a identificação do desafio/problema, passando pelo planeamento, até à realização do próprio PIS, os/as jovens participantes são, de facto, considerados/as verdadeiros/as agentes de mudança nas suas comunidades locais. Por conseguinte, o PIS implica a criação de relações entre jovens participantes e animadores/as de juventude, reforçar a comunidade, bem como mobilizar e capacitar jovens.

Os primeiros beneficiarão diretamente do(s) resultado(s) efetivo(s) do projeto; os segundos adquirirão competências específicas, aumentarão a sua sensibilização para as questões sociais que afetam a sua comunidade e serão reorientados/as para o centro da vida social através do envolvimento cívico. Em termos mais gerais, os resultados de um determinado PIS visam preparar jovens para uma cidadania ativa, promovendo a inclusão social e apoiando simultaneamente as infraestruturas comunitárias a nível local.

COMO OCORRE A APRENDIZAGEM NO ÂMBITO DE UM PIS?

² Retrieved from

https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/591797/A_description_of_social_action.pdf

³ O HUMAN encontra-se especificamente orientado para jovens entre os 14 e os 21 anos. No entanto, a faixa etária pode variar.



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social
Innovation

NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas
NOVA DE LISBOA



MULAB



DYPALL
NETWORK



Independentemente dos objetivos específicos definidos no início do projeto, a aprendizagem no PIS ocorre num contexto não formal: a aprendizagem é considerada como um processo organizado com objetivos educativos, moldado de acordo com as necessidades dos/as participantes de uma forma holística e orientada para o processo.

A forma como a aprendizagem ocorre entre jovens deve ser observada a partir de várias perspetivas, nomeadamente a partir de uma abordagem global, tendo em conta a estrutura e o contexto.

Relativamente à abordagem global, é importante sublinhar que o PIS deve ser sempre implementado de uma forma informal e não linear. Isto não quer dizer que não deva ter uma estrutura, como se tornará claro quando o analisarmos. O que se pretende é sobretudo que a aprendizagem ocorra de uma forma flexível, porque o sucesso depende sempre da participação dos/as jovens envolvidos/as. Esta flexibilidade é sublinhada pela adoção de métodos favoráveis para o segmento mais jovem, baseados na confiança e cujo funcionamento está fundado na cocriação e na co-implementação. Por conseguinte, o que se entende por abordagem pode também ser visto como uma atitude em relação a participantes que estrutura simultaneamente o comportamento de formadores/as.

A estrutura, embora tenha em consideração a abordagem anteriormente mencionada, assenta num esboço claro. Embora isto possa parecer contraintuitivo, é extremamente importante trabalhar dentro de um quadro que possa ser atualizado sempre que necessário. A longo prazo, isto garantirá que o PIS não perca o seu objetivo. O esboço começa com a identificação do problema. Este só pode ser o resultado de uma análise do ambiente com a ajuda de profissionais com experiência. Depois de definido o objetivo, são determinados os objetivos. Estes só podem ser decididos tendo em conta os recursos disponíveis e o contributo dos/as participantes. Para que funcione eficazmente, os/as formadores/as têm de estar numa relação de pares com jovens e com a sua comunidade, de modo a promover momentos abertos de reflexão. Só quando as discussões em grupo, os grupos de reflexão e outros métodos interativos são colocados em prática, é possível identificar objetivos realistas. Tendo definido o quadro, as linhas gerais devem ser



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



**Center for Social
Innovation**

NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas



MULAB



**DYPALL
NETWORK**

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

ajustáveis para as adaptar aos progressos alcançados. Isto pode ser feito através do incentivo a participantes ou animadores/as de juventude.

Ao mesmo tempo, o enquadramento é muito importante devido ao ambiente em que muitos problemas têm origem. Ter um local seguro que permita que todos/as se revelem e possam desenvolver-se pessoalmente é da maior relevância. Tal só pode ser bem sucedido se as infraestruturas não estiverem claramente relacionadas com a questão social ou pessoal em causa. Embora não deva existir uma ligação direta entre a organização e a questão, por exemplo, ao utilizar as escolas como locais para informar alunos/as sobre as razões para não abandonarem a escola, aquelas devem, no entanto, estar próximas para facilitar o envolvimento.

1.4 Papel do/a ativista contra o ódio digital

O/a Ativista contra o Ódio Digital é identificado como figura-chave para a implementação do projeto HUMAN, cujo papel é descrito da seguinte forma:

- O/a Ativista contra o Ódio Digital é um/a jovem (14 a 21 anos), que contraria discursos e comportamentos de ódio, discriminação e xenofobia entre pares em ambientes digitais.
- O/a Ativista contra o Ódio Digital é um/a Agente de Mudança que promove o pensamento crítico de jovens sobre os discursos de ódio contra as comunidades da diáspora e sensibiliza para os aspetos de género relacionados com o discurso de ódio, especialmente nas plataformas das redes sociais, e que promove a participação e as competências digitais.



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



**Center for Social
Innovation**

NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas
Universidade Nova de Lisboa



MULAB



**DYPALL
NETWORK**

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

- O/a Ativista contra o Ódio Digital trabalhará com pares nos Painéis de Diversidade Jovem para contribuir para a mudança de atitudes e comportamentos de jovens em relação à diversidade e reforçar o seu ativismo contra o ódio, através de:
 - a) voluntariado em projetos digitais de impacto social que reúnam jovens de diferentes origens socioculturais e comunidades.
 - b) apoio à cooperação de jovens com entidades públicas locais, autoridades locais e organizações da sociedade civil.
 - c) apoio à aprendizagem mútua transnacional e ao intercâmbio de conhecimentos com pares de outros países.
- O/a Ativista contra o Ódio Digital aumentará a aprendizagem (tanto a sua própria aprendizagem como a dos pares) sobre prevenção, denúncia e sensibilização contra os discursos de ódio online e a luta contra o racismo em ambientes digitais.
- O/a Ativista contra o Ódio Digital abordará a desinformação, a desinformação, notícias falsas e *deepfakes* criadas através da inteligência artificial e o seu impacto na emergência e perpetuação de práticas discriminatórias e discursos de ódio.

1.5 Competências do/a Ativista contra o Ódio Digital

Os parceiros realizaram workshops colaborativos e consultaram as partes interessadas para definir as competências-chave do/a Ativista contra o Ódio Digital, a saber:

A. CONHECIMENTO

- Maior compreensão e aprendizagem sobre formas como o racismo, discurso de ódio, xenofobia, discriminação e outras formas de intolerância afetam não só as vítimas individuais e as suas comunidades, causando-lhes sofrimento e limitando os seus direitos e liberdades fundamentais, mas também a sociedade em geral.

- Compreensão e respeito mútuo pela diversidade que caracteriza as sociedades pluralistas e democráticas.
- Familiaridade com os ambientes e ferramentas digitais online que são utilizados pelos seus pares.

B. COMPETÊNCIAS

- Identificar o discurso de ódio
- Literacia digital
- Cidadania ativa
- Perspetiva positiva
- Ação agenciadora de mudança
- Disponibilidade para a aprendizagem

C. ATITUDES

- Autoavaliar a disponibilidade para a aprendizagem
- Definir objetivos de aprendizagem
- Monitorizar o processo de aprendizagem
- Estar automotivado/a
- Reavaliar e alterar os objetivos conforme necessário

1.6 Papel do/a facilitador/a

O/a Facilitador/a Ativista contra o Ódio Digital é um indivíduo cujo papel profissional envolve o trabalho com jovens e comunidades, na qualidade de educador/a em contextos formais, não formais e informais.



'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'

- O/a Facilitador/a é agente fundamental que trabalha com jovens como promotor/a de mudanças sociais. Enquanto ativista da mudança social, determina um enfoque no desenvolvimento de competências para promover e apoiar iniciativas que conduzam à justiça social e ao reforço dos direitos humanos
- O/a Facilitador/a trabalha com três grupos-alvo:
 1. Jovens
 2. Grupos com acesso privilegiado ao processo de tomada de decisão (representantes de entidades públicas e autarquias locais, particularmente ligados à juventude)
 3. Organizações da sociedade civil (nomeadamente as que promovem o ativismo juvenil, o apoio às vítimas e os direitos humanos)
- O/a Facilitador/a atua como guia e apoiante de jovens no processo de aprendizagem, promovendo o conhecimento, o pensamento crítico e um conjunto de competências para compreender e responder aos modos como as características pessoais/identidades/género se cruzam em diferentes contextos, conduzindo a experiências de discriminação e ódio.
- O/a Facilitador/a promove a sustentabilidade, o trabalho em rede e a comunicação para a integração do Ativista contra o Ódio Digital nos planos de ação municipais, nos conselhos locais de juventude e nos planos de ação estratégicos.
- O/a Facilitador/a implementa atividades educativas organizadas fora do sistema escolar formal, atividades em que os/as jovens são agentes, em vez de meros recetores passivos de informação.

1.7 Competências do/a facilitador/a

Os parceiros colaboraram em workshops e consultas para definir as competências que um/a facilitador/a deve possuir.



'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'

Estas serão específicas da ação a realizar, dos objetivos de aprendizagem definidos, dos perfis e antecedentes dos/as participantes, etc. Embora este seja um domínio muito geral, as competências essenciais podem ser especificadas da seguinte forma:

- **Gestão logística e de atividades:** competências relacionadas com a organização, o planeamento e a coordenação de uma atividade para facilitar a presença e a participação dos/as participantes.
Por exemplo: a organização do espaço e do equipamento, definição do tempo e dos prazos, técnicas de recrutamento, utilização e justificação do orçamento, boa organização, etc.
- **Metodologias:** competências metodológicas relacionadas com a escolha ou a criação de abordagens e métodos de aprendizagem adequados para os/as participantes, tendo em conta os recursos disponíveis, as instalações, o estilo de aprendizagem dos/as participantes, a dimensão do grupo, a idade dos/as participantes, etc. As competências metodológicas incluem também a capacidade de organizar um percurso ou uma unidade de aprendizagem lógica e coerente.
Por exemplo: pensamento crítico, observação analítica, adaptabilidade, flexibilidade, comunicação eficiente, abertura à aprendizagem, criatividade, desenvolvimento de materiais, etc.
- **Interpessoal:** competências relacionadas com gestão de grupos, capacidade de garantir uma participação segura e adequada, facilitando as relações humanas e a prevenção de conflitos que possam ocorrer entre participantes.
Por exemplo: resolução de problemas, empatia, experiência em lidar com diferentes contextos pessoais, formação de equipas, proximidade, paciência, humor, etc.
- **Comunicação:** competências relacionadas com a garantia de um fluxo eficaz de informações, orientações ou tarefas para participantes envolvidos/as na atividade. Estão também relacionadas com as competências necessárias para criar, orientar e efetuar um *debriefing* eficaz com participantes no final do processo de facilitação.

Por exemplo: assertividade, escuta ativa, competências linguísticas, clareza de expressão, credibilidade, comunicação positiva, adaptação ao registo linguístico dos/as participantes, questionamento orientado para a reflexão, etc.

CONHECIMENTOS

As competências do/a Facilitador/a serão sustentadas por uma compreensão interseccional das relações de poder – determinando um enfoque no desenvolvimento de competências para desconstruir sistemas de poder e opressão que perpetuam o racismo estrutural e a discriminação contra as comunidades da diáspora. As áreas de conhecimento relevantes a nível europeu incluem:

- **A EU Strategy on Victims’ Rights 2020–25** (Estratégia da UE sobre os Direitos das Vítimas 2020–25) salienta a necessidade de apoiar e proteger quem é vítima de violência doméstica, abuso sexual de crianças, cibercriminalidade e crimes de ódio racistas e xenófobos. Relativamente a estes últimos, o relatório da Comissão Europeia contra o Racismo e a Intolerância 2020 (ECRI) refere incidentes generalizados (agressões verbais e físicas, exclusão social, recusa de acesso a bens e serviços básicos, restrições discriminatórias à circulação, retórica intolerante por parte de figuras públicas, nomeadamente políticos e profissionais dos meios de comunicação social).
- **O EU Anti-Racism Action Plan 2020–25** (Plano de Ação da UE contra o Racismo 2020–25) O Plano de Ação da UE contra o Racismo 2020–25 refere a sensibilização dos/as jornalistas e da sociedade civil para os estereótipos raciais e étnicos; o trabalho com as empresas de TI para combater o discurso de ódio online e promover a aceitação da diversidade; a integração da inclusão e da sensibilização nas políticas de educação; a responsabilidade das empresas na promoção de estratégias de diversidade (como a Carta da Diversidade); e uma forte cultura de

parceria entre a sociedade civil e as partes interessadas para promover a inclusão, os direitos fundamentais e a igualdade.

- **EU Code of Conduct on Countering Illegal Hate Speech On-Line** (Código de Conduta da UE para Combater o Discurso de Ódio Ilegal online).
- **EU's core values and the implementation of the EU Charter of Fundamental Rights.** (Os valores fundamentais da UE e a aplicação da Carta dos Direitos Fundamentais da UE).
- O **European Institute for Gender Equality (EIGE)** (Instituto Europeu para a Igualdade de Género) fornece informações práticas sobre a inclusão da dimensão do género (igualdade de representação e diversidade de perspetivas) em projetos de capacitação de jovens para combater o discurso de ódio online, e sobre métodos e ferramentas para recolher dados desagregados neste contexto, consulta das partes interessadas e sensibilização.

COMPETÊNCIAS

As aptidões de comunicação digital são competências fundamentais para o exercício da função. Neste contexto, incluem nomeadamente:

- Familiaridade com os ambientes e ferramentas digitais online que são utilizados por jovens e a abertura para aprender com os/as jovens.
- Consciência crítica dos discursos de ódio contra as comunidades da diáspora e dos aspetos de género relacionados com o discurso de ódio, especialmente nas plataformas das redes sociais.
- Consciência crítica da desinformação, da desinformação, das notícias falsas e *deepfakes* criados através da inteligência artificial.
- Capacidade de se envolver e comunicar com jovens nas redes sociais e através dos canais digitais que os/as jovens utilizam.



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social
Innovation

NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas
Universidade Nova de Lisboa



MULAB



**DYPALL
NETWORK**

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

- Interligação entre o espaço presencial e o ciberespaço.
- Cooperação com jovens para promover as suas competências culturais e digitais.
- Facilitação do desenvolvimento de conteúdos digitais criativos.
- Migração e adaptação de tutoria, orientação e aprendizagem pela prática para ambientes de aprendizagem digitais e online.
- Partilha de informações e conteúdos.

O Quadro Europeu de Competências Digitais para os Cidadãos (DigComp) fornece um entendimento comum do que é a competência digital, a saber:

“... a utilização confiante, crítica e responsável das tecnologias digitais e o envolvimento com elas na aprendizagem, no trabalho e na participação na sociedade. É definida como uma combinação de conhecimentos, competências e atitudes. Inclui a literacia da informação e dos dados, a comunicação e a colaboração, a literacia mediática, a criação de conteúdos digitais (incluindo a programação), a segurança (incluindo o bem-estar digital e as competências relacionadas com a cibersegurança), questões relacionadas com a propriedade intelectual, a resolução de problemas e o pensamento crítico” (Recomendação do Conselho Europeu sobre as Competências Essenciais para a Aprendizagem ao longo da Vida, 2018).

A Digcomp identifica 5 áreas de competências essenciais, tal como indicado na figura que se segue. A literacia da informação e dos dados, a comunicação e a colaboração e a criação de conteúdos digitais tratam de competências que podem ser associadas a atividades e utilizações específicas. A segurança e a resolução de problemas são “transversais”, pois aplicam-se a qualquer tipo de atividade realizada através de meios digitais. Todas são relevantes para o papel do/a Facilitador/a.



No entanto, as competências digitais não devem ser vistas como totalmente separadas das competências

de facilitação. Enquanto educadores/as numa “era digital”, estas competências têm de ser desenvolvidas de forma complementar face a outras competências – e integradas nelas e entre elas .

COMPETÊNCIAS DE FACILITAÇÃO

A facilitação está relacionada com diferentes níveis e aspetos que exigem um equilíbrio de aptidões, competências e tarefas. Por conseguinte, é importante distinguir o/a facilitador/a de um/a formador/a⁴ ou gestor/a de projeto. Especificamente, no PIS, o/a facilitador/a deve ser a pessoa responsável por apoiar os/as jovens a encontrarem-se, cooperarem, interagirem e reconhecerem as competências e os conhecimentos adquiridos.

Mais especificamente, um/a facilitador/a deve:

- **Orientar em vez de formar.** Os/as facilitadores/as ajudam os/as participantes a identificar os seus pontos fortes e incentivam-nos a utilizar e a partilhar esses pontos fortes com outros/as. O/a facilitador/a deve atuar como guia do grupo durante o processo de aprendizagem. Deve, simultaneamente, permitir um certo grau de flexibilidade nos resultados, mantendo o grupo no caminho certo para atingir o objetivo principal previamente definido.
- **Incentivar em vez de empurrar.** Os/as facilitadores/as motivam a participação de jovens e encorajam as suas interações, criando oportunidades para melhorar a aprendizagem sem serem forçados.

⁴ A principal diferença entre um/a facilitador/a e um/a formador/a é que este/a último/a é alguém que apresenta um tópico e tem mais conhecimentos sobre o assunto do que o seu grupo-alvo. Pelo contrário, um/a facilitador/a é alguém que facilita o processo de aprendizagem, centrando-se tanto no tema como no processo de aprendizagem. Um/a gestor/a de projeto é a pessoa responsável pelo planeamento e execução de um determinado projeto.

- **Empatizar em vez de impor.** Os/as facilitadores devem colocar-se no lugar dos/as participantes e prever as suas necessidades. É importante estar consciente das expectativas dos/as participantes, conhecer os seus antecedentes e, na medida das suas competências e conhecimentos, dar prioridade às suas necessidades. Os formulários de registo, os questionários, as entrevistas ou os grupos de discussão com participantes, realizados antes das atividades de grupo e da reunião, ajudam os/as facilitadores/as a ter conhecimento de todas estas questões.
- **Ouvir em vez de falar.** Os/as facilitadores/as criam espaços que permitem aos/as participantes partilhar ideias, promover o debate e incentivar a aprendizagem entre pares. Os/as facilitadores/as devem ser capazes de compreender jovens e ver como as suas contribuições podem beneficiar o grupo. Devem reconhecer que cada pessoa tem um valor a acrescentar à atividade, evitando julgamentos e até delegando responsabilidades nos/as participantes (o que encorajaria a sua participação, criando uma apropriação da atividade e dos resultados). Tal promove o autodesenvolvimento e a autonomia dos/as participantes e beneficia o/a facilitador/a, que também aprenderá com os/as participantes e reforçará as suas competências pessoais e profissionais.
- **Mediar em vez de proteger.** Os/as mediadores/as asseguram que o conjunto de participantes se sinta seguro e respeitado sob o ponto de vista físico, social, emocional e intelectual, sem dar ordens ou assumir posições paternalistas. Os/as facilitadores/as devem ser capazes de prever situações sensíveis, preveni-las e até reagir rapidamente para desativar escaladas de perigo emocional ou físico. A ideia é que os/as jovens aprendam num ambiente fechado, apoiados por um/a facilitador/a, antes de aplicarem as suas novas competências na vida quotidiana.
- **Fazer o *debriefing* em vez de instruir.** Os/as facilitadores/as orientam os/as participantes, promovendo o seu pensamento crítico, a observação reflexiva, a análise empírica e a curiosidade. Os/as jovens não são recipientes vazios que devam ser preenchidos/as com informação. Pelo contrário, são fonte de conhecimento e mediadores/as do seu próprio processo de aprendizagem. Isto significa que

também devem “aprender a aprender” e estar conscientes da forma como os conhecimentos ou os resultados das atividades foram obtidos (para poderem reproduzir o processo posteriormente). Quanto mais os/as participantes reconhecerem os resultados da aprendizagem, mais fácil será a sua interiorização.

- Outras competências relacionadas com o projeto ou a ação: competências que, mesmo que sejam apenas tangenciais aos processos de facilitação, podem ser necessárias em função de vários fatores.

Por exemplo: o conhecimento dos tópicos específicos que a ação irá abordar, competências digitais, competências interculturais, conhecimento de línguas estrangeiras, consciência do contexto, etc.

ATITUDES

Os/as facilitadores/as devem demonstrar atitudes que apoiem uma aprendizagem participativa e inclusiva fora do sistema escolar formal, a saber:

1. Inclusão: garantir que um conjunto de jovens, num determinado contexto, possa desempenhar um papel, independentemente da sua origem pessoal, cultural e educativa.
2. Envolvimento ativo: conseguir um compromisso efetivo por parte do conjunto de jovens, que deve sentir-se plenamente envolvidos numa determinada atividade (ou seja, identificar questões/necessidades; escolher soluções, pô-las em ação) e responsáveis pelo seu sucesso. O envolvimento ativo promove – ou deveria promover – a apropriação e a pertença.
3. Empoderamento: quando os/as jovens reconhecem o seu papel e responsabilidade para concretizar a mudança. Incentiva um sentimento de “eu consigo”. Ao mesmo tempo, as comunidades locais reconhecem o papel dos/as jovens como agentes de mudança ou figuras-chave na promoção da mudança



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



**Center for Social
Innovation**



NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas



ZRS

MULAB



ean
European Anti-fraud Network



**DYPALL
NETWORK**

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

Outras atitudes identificadas pelos parceiros do projeto incluem:

- Automotivação
- Ação na comunidade
- Criação de uma zona segura para jovens
- Líder/embaixador/a
- Capacitação dos outros para falar
- Conhecimento de tecnologia
- Empatia
- Mediação
- Carisma
- Constituir-se em ouvinte proativo/a
- Capacidade para construir relações
- Criatividade
- Reconhecimento das capacidades criativas dos jovens

1.8 Introdução aos módulos de aprendizagem

O Projeto HUMAN propõe-se conceber atividades holísticas, interativas, inclusivas e significativas em espaços seguros, que sejam atrativas para jovens, organizadas para uma forma de fácil utilização, baseadas nos canais de comunicação que os/as jovens já utilizam e que os/as envolvam desde o início.

O Projeto HUMAN utiliza estratégias que promovem a inclusão e a coesão social, oportunidades de desenvolvimento, empatia e pensamento crítico. Para o efeito, recomenda-se a inclusão de testemunhos reais e/ou de modelos positivos. A sensibilização também é importante, uma vez que os/as jovens carecem, por vezes, de recursos para

compreender melhor a desinformação, enquanto os comportamentos radicais ou comportamentos que conduzem à radicalização são frequentemente interiorizados. Por conseguinte, explicar os perigos, as consequências e os processos subjacentes à radicalização e ao extremismo violento pode ajudar os indivíduos a reconhecer e a reduzir os seus próprios processos de radicalização. Por outras palavras, a sensibilização tem o potencial de promover a resiliência de jovens, ou seja, a sua capacidade para resistir e contrariar as tendências que legitimam o ódio e a violência, estando mais bem equipados/as para detetar e influenciar positivamente face à radicalização violenta e as suas consequências.

O conteúdo e a apresentação dos Módulos baseiam-se nos seguintes princípios de aprendizagem:

APRENDIZAGEM CENTRADA EM JOVENS

Como já foi referido, jovens e todas as pessoas que trabalham com eles/elas são o principal grupo-alvo. Por conseguinte, os materiais devem ser redigidos e apresentados de forma adaptada e acessível. Para obter orientações sobre facilitação e aprendizagem direcionada para jovens, consulte os seguintes recursos:

Currículo HIT e dicas para facilitadores/as <http://hitproject.eu//Main/LatestResources>

Planeamento de sessões YCreate <https://www.ycreate.info/items>

Youth Powerpack produzido por MuLab no projeto BigTime Takeover
<https://www.bigtimetakeover.eu/powerpack/>

APRENDIZAGEM DIGITAL

O conteúdo desenvolvido para a plataforma do projeto foi concebido para funcionar eficazmente durante a aprendizagem digital. As melhores práticas para a criação de conteúdos para ambientes digitais utilizam multimédia (por exemplo, uma combinação de texto escrito, áudio, infografia e vídeo), interatividade e flexibilidade, a fim de ir ao encontro de diferentes estilos e dispositivos de aprendizagem. Além disso, devem ser utilizadas

ligações a outras tecnologias e referências para uma exploração mais aprofundada por parte de quem aprende, sempre que adequado (respeitando as leis de direitos de autor, atribuindo os devidos créditos e verificando os conteúdos externos para os quais são feitas ligações, fornecendo isenções de responsabilidade, se necessário). A acessibilidade também deve ser tida em conta e, sempre que necessário, devem ser fornecidos elementos, tais como a descrição da imagem.

ABORDAGEM DE APRENDIZAGEM POR INQUÉRITO E BASEADA EM PROBLEMAS

Trata-se de um conjunto de abordagens ativas e centradas em quem aprende que, em vez de transferir conhecimentos, envolve-o/a para que os desenvolva por si próprio/a. A aprendizagem baseada na investigação começa por colocar questões, problemas ou cenários que exigem um pensamento criativo. Desta forma, incentiva jovens, enquanto pessoas que aprendem, a fazerem perguntas e a investigarem problemas do mundo real para desenvolverem conhecimentos ou soluções, pensamento crítico e capacidades para resolver problemas. A aprendizagem baseada em problemas está incluída neste conjunto de abordagens, propondo que seja feita em torno de um tema e de trabalho em grupo para resolver problemas importantes e abertos.

MÚLTIPLOS ESTILOS E MÉTODOS DE APRENDIZAGEM

O projeto reconhece que cada pessoa tem necessidades educativas únicas e aprende de formas diferentes. Por isso, sugere combinações de estilos de aprendizagem que incluam métodos individuais e colaborativos. Por outras palavras, as pessoas poderão estudar sozinhas, escolhendo os seus materiais de aprendizagem e orientando os seus percursos de aprendizagem de forma independente, e em grupo, trabalhando em equipa, definindo objetivos coletivos e aprendendo com os seus pares. Além disso, as atividades de aprendizagem serão preparadas para serem realizadas quer de forma síncrona, permitindo a interação em tempo real, quer de forma assíncrona, com base em ritmos e interações individuais durante períodos mais longos.

APRENDIZAGEM POR PARTES

De acordo com a proposta de aprendizagem por partes ou micro-aprendizagem, o conteúdo será apresentado em pequenas porções modulares para fornecer informações mais pequenas e geríveis e para evitar cursos longos que despendem muito tempo e energia. Desta forma, quem aprende poderá manter a atenção e interesse, bem como aplicar os conhecimentos recentemente adquiridos a áreas práticas da sua vida (aprendizagem em tempo real)

APRENDIZAGEM AUTONÓMA

A aprendizagem autodirigida é um processo centrado em quem assume a responsabilidade principal pelo planeamento, continua e avalia as suas experiências de aprendizagem (Merriam et al.2007). Na aprendizagem autodirigida, a responsabilidade de aprender passa de uma fonte externa (professor/a, formador/a) para o indivíduo.

De acordo com o Centre for Teaching Excellence, a aprendizagem autónoma é aplicada de forma mais eficaz através de um processo de quatro etapas, como se segue:

1. Avaliar a prontidão para a aprendizagem: os sinais de prontidão incluem ser-se autónomo, organizado, autodisciplinado, capaz de comunicar eficazmente e capaz de aceitar feedback construtivo e de se envolver em autoavaliação e autorreflexão.
2. Estabelecer objetivos de aprendizagem: acordar um contrato de aprendizagem.
3. Envolver-se no processo de aprendizagem: quem aprende precisa de se compreender a si próprio enquanto pessoa que aprende.
4. Avaliar a aprendizagem: quem aprende é capaz de se empenhar na autorreflexão e na autoavaliação dos seus objetivos de aprendizagem.

Sugere-se que o/a facilitador/a tenha responsabilidades no processo de quatro etapas para:

- Criar um ambiente de aprendizagem cooperativa.
- Ajudar a motivar e dirigir as experiências de aprendizagem.

- Facilitar iniciativas de aprendizagem.
- Servir de conselheiro/a e não de instrutor/a formal.

O programa de aprendizagem HUMAN contempla este aspeto fundamental e os seguintes princípios estão integrados em todo o currículo:

- Quem aprende é envolvido no planeamento e na avaliação da sua aprendizagem.
- A experiência (incluindo os erros) constitui a base das atividades de aprendizagem.
- Quem aprende está mais interessado na aprendizagem que é imediatamente relevante para a sua vida.
- A aprendizagem é centrada nos problemas e não nos conteúdos.

A aplicação destes princípios na conceção do programa de aprendizagem exige que se tenha em consideração o seguinte:

- É necessário explicar por que razão estão a ser ensinadas coisas específicas.
- A instrução deve ser orientada para as tarefas – as atividades de aprendizagem devem ser realizadas no contexto de tarefas comuns.
- A instrução deve ter em conta o vasto leque de diferentes origens e culturas de quem aprende; os materiais de aprendizagem devem permitir diferentes tipos de experiência prévia.
- Uma vez que quem aprende é autónomo/a, a instrução deve permitir que seja capaz de descobrir coisas por si próprio, fornecendo-lhe orientação e ajuda quando comete erros.

1.9 Conteúdo dos módulos

Os Módulos têm uma estrutura aberta e não linear, adequada à aprendizagem digital autodirigida, para que o/a formando possa navegar na aprendizagem de acordo com o seu percurso. O quadro seguinte resume o conteúdo dos seis módulos de aprendizagem:



'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'

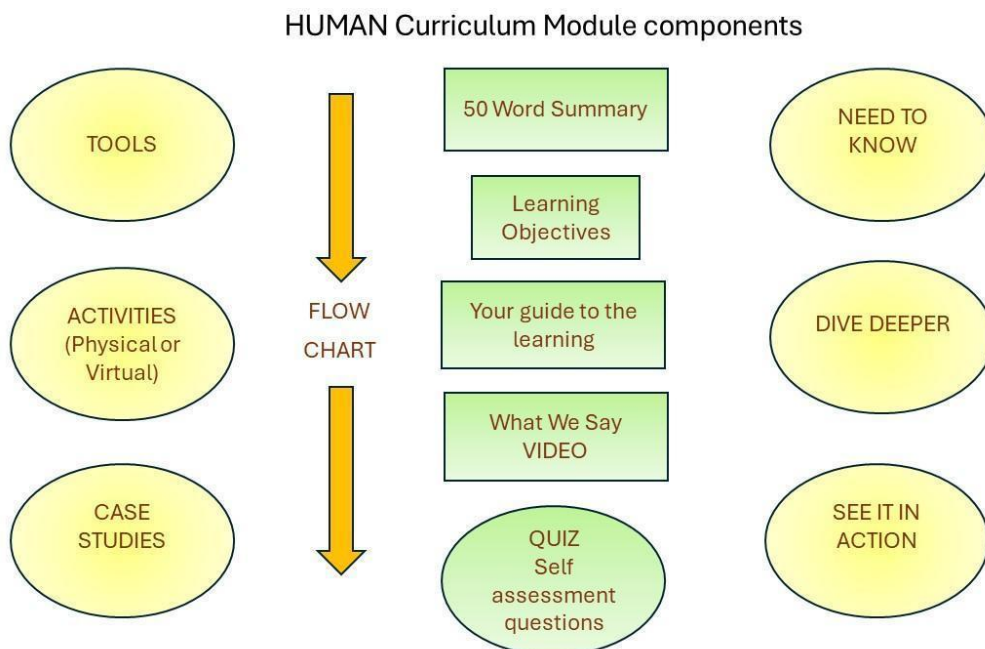
Título do módulo	Descrição
Módulo I: Interseccionalidade do ódio contra as comunidades da diáspora	.Liderado pela NOVA. Destina-se a reforçar competências através da aprendizagem sobre as dimensões estruturais e institucionais da discriminação e as construções sociais de identidades baseadas em preconceitos de raça e género. É dada particular ênfase à desconstrução de narrativas de ódio nos media/plataformas de social media contra mulheres de comunidades da diáspora.
Módulo II: Utilizações, riscos e oportunidades das redes sociais	Liderado por ZRS. Destina-se a reforçar competências através da aprendizagem sobre as oportunidades, os riscos e a segurança online na perspetiva dos/as utilizadores/as, com destaque para as redes sociais enquanto plataformas de comunicação de massas e de divulgação de narrativas que influenciam a opinião pública. Aborda a desinformação, as notícias falsas e <i>deepfakes</i> criadas através da inteligência artificial e o impacto na emergência e perpetuação de práticas discriminatórias e discursos de ódio. Além disso, analisa a forma como os/as jovens utilizam as redes sociais para aprender, estabelecer contactos e ser criativos.
Módulo III: Ativismo digital	Liderado pelo MuLab Destina-se a reforçar competências através da aprendizagem sobre as formas como as ferramentas digitais podem ser utilizadas para informar e sensibilizar para o racismo, o discurso de ódio e promover a mudança social. O módulo baseia-se em exemplos concretos e boas práticas de utilização de ferramentas digitais, tal como o podcast HUMAN.
Módulo IV: Juventude a combater o ódio	Liderado por TSoC Destina-se a reforçar competências através da aprendizagem sobre o voluntariado jovem em projetos de impacto social para combater o discurso de ódio. O módulo baseia-se em exemplos concretos e boas práticas de voluntariado em projetos de impacto social, tal como a rede YouSmile. O

	objetivo é desenvolver iniciativas e planos de ação liderados por si para promover os Direitos Humanos, através de uma abordagem centrada em jovens que encoraja crianças e jovens a cocriar e codesenvolver soluções para os problemas sociais.
Módulo V: Conselhos Locais de Juventude e Planos de Ação Estratégicos	Liderado por DYPALL. Destina-se a reforçar competências através da aprendizagem sobre as estruturas da juventude; da participação dos jovens em cooperação com as autoridades locais e as organizações da sociedade civil. O módulo centra-se em exemplos concretos e boas práticas em matéria de Conselhos Locais de Juventude, abordando a participação de qualidade e as ferramentas para melhorar o envolvimento dos jovens nos processos de tomada de decisão, com especial ênfase nas possibilidades de ativismo liderado por jovens.
Módulo VI: Integração do Ativismo Digital contra o Ódio nos Planos de Ação Municipais	Liderado pelo MuLab. Destina-se a reforçar competências através da aprendizagem sobre as oportunidades de utilização criativa das tecnologias digitais para promover a participação efetiva e sustentável dos jovens na política na tomada de decisões locais. Tem em vista o combate do racismo e do discurso de ódio e a promoção dos direitos humanos e da cidadania na comunidade, com enfoque na diversidade e no diálogo. O módulo aborda as oportunidades e os fatores que permitem a participação digital e a cidadania ativa, tendo em conta a inclusão, a cooperação intersectorial e a sustentabilidade.

1.10 A plataforma de aprendizagem online

A Plataforma Digital de Aprendizagem Online sobre o Ativismo contra o Ódio Digital é um conjunto de ferramentas digitais totalmente acessíveis direcionadas para o Ativismo contra o Ódio Digital, que evoluiu ao longo da duração do projeto e à medida que as atividades e os resultados progrediam para apoiar as atividades de reforço das capacidades no WP3. Está acessível em plataformas de secretária e dispositivos móveis. Está em inglês, mas as

secções relevantes e os materiais de aprendizagem estão disponíveis nas línguas dos parceiros.



- **Resumo com um máximo de 50 palavras.** Veja num relance o que o Módulo abrange;
- **Resultados de Aprendizagem.** Definir três Resultados de Aprendizagem;
- **O seu Guia para a Aprendizagem.** Este é um Guia para a Aprendizagem mais discursivo, que introduz e liga o conteúdo e demonstra como é relevante para o projeto HUMAN e para os Resultados de Aprendizagem;
- **O que dizemos;** Um pequeno vídeo em que um jovem ou um Facilitador fala sobre o que significa ser um Ativista contra o Ódio Digital e como aplicou a aprendizagem;



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



**Center for Social
Innovation**



NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas
Universidade Nova de Lisboa



MULAB



**DYPALL
NETWORK**

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

- **Quiz** com perguntas de autoavaliação para testar o que foi aprendido;
- Finalmente, há um fluxograma **infográfico** que dá uma imagem visual de como navegar pelos diferentes componentes do Módulo.

Os restantes componentes são diferentes tipos de conteúdos de aprendizagem:

- **Recursos:** os recursos são ajudas práticas para implementar e organizar atividades, algo que quem aprende pode usar e aplicar para desafiar o discurso de ódio e a discriminação. Não esperamos reinventar estas ferramentas, mas sim destacar e rever as que foram consideradas mais eficazes e valiosas.
- **Atividades** (virtuais e presenciais): São métodos de aprendizagem em grupo, em formato workshop ou projeto, que fornecem orientações a um/a facilitador/a sobre como implementar a atividade. A descrição das atividades deve incluir: Objetivo da atividade, onde, quando e como implementá-la, que recursos são necessários, duração, dicas sobre o funcionamento, etc. As atividades seriam idealmente adequadas para serem testadas no seminário do WP3.
- **Casos de estudo:** Exemplos específicos de boas práticas que realcem o que foi eficaz e bem sucedido ou ilustrem desafios.
- **Necessário saber:** Ligações online para outros recursos que são essenciais para compreender plenamente o módulo. Estes terão sido normalmente referenciados e a sua relevância terá sido explicada no Guia de Aprendizagem.
- **Aprofundar:** Um recurso de ligações para material de referência que expande o conteúdo do Módulo em maior profundidade.
- **Ver em Ação:** Este é um local para material que documenta o projeto. Mostrar pode ser tão poderoso como contar. Recomenda-se aos parceiros que realizem entrevistas áudio, tirem fotografias e filmem atividades em todas as fases do projeto, com vista a compilar material que mostre o projeto em ação. Documentar uma atividade de formação, filmando-a, ou realizar uma breve entrevista em vídeo ou áudio com formandos/as, por exemplo, podem ser formas fáceis de criar conteúdos de aprendizagem originais.

MÓDULOS

MÓDULO 1: INTERSECCIONALIDADE DO ÓDIO CONTRA AS COMUNIDADES DA DIÁSPORA

2.1 SUMÁRIO

SUMÁRIO DO MÓDULO, RESULTADOS DE APRENDIZAGEM E GUIA DE APRENDIZAGEM

Título do módulo	Interseccionalidade do ódio contra as comunidades da diáspora
Resumo	Este módulo tem como objetivos: (a) desenvolver competências ao explorar as dimensões estruturais e institucionais da discriminação e a construção social de identidades moldadas por preconceitos de raça e género; e (b) desconstruir narrativas de ódio nos meios de comunicação e nas redes sociais que visam mulheres e indivíduos vulneráveis em comunidades da diáspora.
Resultados de Aprendizagem	(1) Reconhecer as formas interseccionais de discriminação (raça, etnia, género, religião, classe, etc.) e como elas intensificam a opressão para as comunidades da diáspora, identificar discriminação estrutural e institucional e reconhecer barreiras sistémicas que perpetuam a desigualdade. (2) Identificar narrativas de ódio e avaliar criticamente as representações das comunidades da diáspora nos media. (3) Desconstruir narrativas tendenciosas para entender como os media podem perpetuar estereótipos, xenofobia e discurso de ódio. (4) Desenvolver estratégias, tanto online quanto offline, para combater o discurso de ódio, estereótipos e discriminação, promovendo a inclusão.
O seu Guia de Aprendizagem para o Módulo	Este módulo foi desenvolvido para fornecer uma compreensão abrangente de como as formas interseccionais de discriminação — como raça, etnia, género, religião e classe — se combinam para criar experiências complexas de opressão



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas



MULAB



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

para as comunidades da diáspora. Os/as participantes vão explorar como essas identidades interseccionais moldam a representação e as experiências vividas nas comunidades da diáspora, com foco particular nas mulheres. Ao longo do módulo, serão introduzidos conceitos fundamentais, tais como as dimensões estruturais e institucionais da discriminação e da Interseccionalidade, para aprofundar a compreensão dos/as participantes sobre o contexto analítico. Os/as participantes analisam criticamente como as comunidades da diáspora são representadas nos media e nas plataformas online, a fim de identificar padrões de discurso de ódio e discriminação. Também aprendem estratégias para combater narrativas de ódio e desenvolver materiais criativos para desconstruir o discurso de ódio e promover a inclusão. Exercícios práticos, incluindo cenários de simulação, vão proporcionar a experiência prática relativa ao impacto da discriminação e ao desenvolvimento de respostas eficazes. Os/as participantes vão ter a oportunidade de partilhar experiências pessoais relacionadas com preconceitos de raça e género, ou, se preferirem, discutir experiências semelhantes vividas por familiares ou amigos.

O objetivo principal é capacitar os/as participantes a tornarem-se agentes proativos de mudança, munidos de ferramentas que lhes possibilitem identificar desinformação e combater o discurso de ódio. Ao promover uma abordagem proativa e positiva ao envolvimento online, este módulo procura aumentar a conscientização digital e a confiança dos/as participantes.

O módulo apresenta aos/as participantes ferramentas online para verificar factos, segurança online e reconhecer preconceitos, além de estratégias para apoiar jovens no uso responsável e seguro das redes sociais. O uso de ferramentas e materiais específicos para os contextos geográficos e linguísticos dos/as participantes vai ajudar a garantir familiaridade e envolvimento.

Através de estudos de caso e discussões, os/as participantes aprendem a avaliar criticamente o conteúdo online e entendem como a discriminação estrutural e institucional perpetua o discurso de ódio. Eles também são incentivados a contribuir para ou iniciar campanhas online que promovam narrativas positivas e inclusivas. Testemunhos de líderes de organizações antirracismo vão poder ser incluídos para aprofundar a compreensão da Interseccionalidade e do discurso de ódio dentro dos contextos nacionais e locais.

No final do módulo, os/as participantes terão adquirido uma compreensão detalhada da Interseccionalidade do ódio e da discriminação contra as comunidades da diáspora e terão desenvolvido habilidades para navegar pelo ambiente digital com confiança, consciência crítica e um compromisso com a promoção de mudanças positivas.

links para qualquer
imagem ou ficheiro
gráfico para o Módulo



2.2 FERRAMENTAS

Nome da Ferramenta	kNOwHATE
Weblink	https://knowhate.eu/
Resultados Relevantes de Aprendizagem	Identificar narrativas de ódio e avaliar criticamente as representações das comunidades da diáspora nos media.
Para que serve a ferramenta	Este projeto tem como objetivo combater o discurso de ódio online (DOO), oferecendo ferramentas e recursos para analisar, detetar e combater esse discurso, com um foco particular na língua portuguesa. A iniciativa visa aumentar a consciencialização pública e promover a colaboração entre interessados/as, incluindo organizações da sociedade civil e decisores políticos, para uma

	resposta mais eficaz ao discurso de ódio.
Razão da escolha da ferramenta para este projeto	O projeto é adaptado ao contexto português e financiado pela Comissão Europeia, desenvolvido com o apoio do ISCTE (Instituto Universitário de Lisboa), Casa do Brasil, a Comissão para a Igualdade e Contra a Discriminação Racial (CICDR), a Associação ILGA Portugal (Intervenção para Lésbicas, Gays, Bissexuais, Trans e Intersex), e a SOS Racismo.
Dicas para utilização eficaz	Esta ferramenta pode ser utilizada juntamente com GapMinder, HateLab, Sayfer.
Links para ficheiros de imagens ou gráficos adicionais	

Nome da Ferramenta	Gapminder
Weblink	https://www.gapminder.org/?fbclid=IwAROKOfAhrJXKPosBOPhEb6i6T60ZqFIHq6SL46WVzQ7ZGC92qonhNZc2Ne4
Resultados Relevantes	Desconstruir narrativas tendenciosas para entender como os media podem

de Aprendizagem	perpetuar estereótipos, xenofobia e discurso de ódio.
Para que serve a ferramenta	O Gapminder identifica equívocos comuns sobre tendências e proporções globais, usando dados confiáveis para criar materiais de ensino acessíveis que ajudam a dissipar esses mal-entendidos. Ao promover uma visão do mundo baseada em factos através de visualizações interativas de dados e kits educacionais, o Gapminder permite que usuários compreendam o mundo com base em factos, em vez de pressupostos ou desinformação. Capacita as pessoas a avaliar criticamente as informações, apoiando a tomada de decisões informadas e ajudando a reduzir a disseminação de desinformação.
Razão da escolha da ferramenta para este projeto	O Gapminder simplifica dados globais complexos, tornando-os acessíveis e compreensíveis para ajudar os usuários a construir uma visão do mundo baseada em factos. As suas ferramentas interativas e apresentações visualmente apelativas permitem explorar tendências e comparações entre países e ao longo do tempo. Este recurso é especialmente valioso para educadores/as, estudantes e qualquer pessoa interessada em questões globais, pois promove o pensamento crítico e combate a desinformação ao oferecer dados confiáveis e transparentes. Com ênfase na narrativa visual, o Gapminder torna a aprendizagem envolvente e impactante, melhorando a literacia digital e a conscientização global. Os tópicos incluem a pobreza extrema, o aquecimento global, o trabalho doméstico, a migração, a qualidade da educação e o crescimento económico.
Dicas para utilização eficaz	Comece com um quiz do Gapminder para desafiar as perceções prévias dos/as participantes. O quiz revela equívocos comuns sobre o mundo, despertando curiosidade e envolvimento. Use os gráficos interativos do Gapminder para visualizar tendências globais, como migração e saúde mental, e conecte essas informações a questões globais atuais que interessem os/as participantes — como as mudanças climáticas, a pobreza ou o impacto das redes sociais. Essa relevância torna a experiência de aprendizagem mais impactante. Peça aos/as participantes que trabalhem em pares ou pequenos grupos para analisar dados e apresentar as suas descobertas, promovendo competências de comunicação e aprendizagem colaborativa. Após explorar a ferramenta, realize uma discussão em grupo para refletir sobre os principais pontos e abordar quaisquer questões ou equívocos restantes, reforçando a aprendizagem e incentivando uma compreensão mais profunda.
Links para ficheiros de imagens ou gráficos adicionais	



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social Innovation



NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas



ZRS

MULAB



ean
European Anti-fraud Network

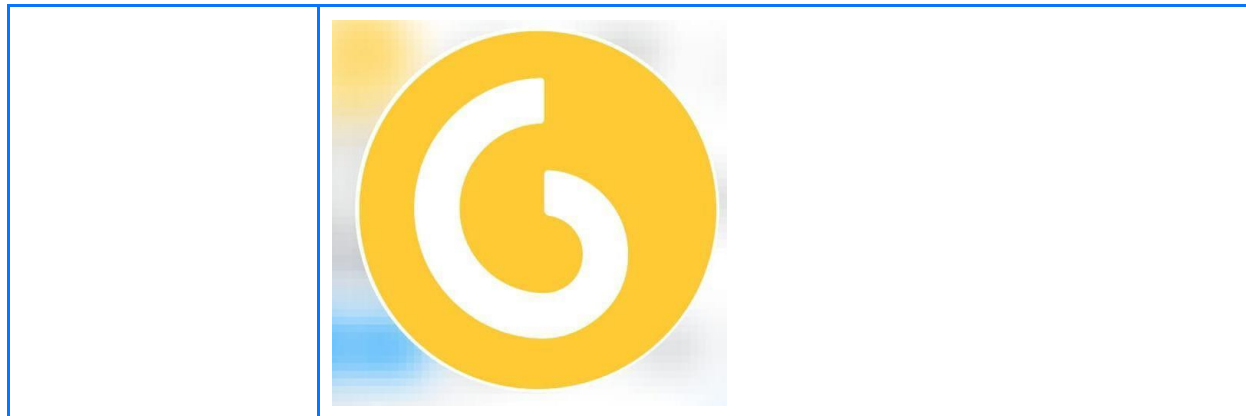


DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union



Nome da Ferramenta	
Countering Hate Speech Online	
Weblink	Countering Hate Speech Online Common Sense Education
Resultados Relevantes de Aprendizagem	Reconhecer as formas interseccionais de discriminação e como elas intensificam a opressão para as comunidades da diáspora, identificar discriminação estrutural e institucional e reconhecer barreiras sistémicas que perpetuam a desigualdade. Desenvolver estratégias, tanto online quanto offline, para combater o discurso de ódio, estereótipos e discriminação, promovendo a inclusão.
Para que serve a ferramenta	Os seres humanos, por natureza, procuram conexões sociais e afiliações a grupos, mas essa inclinação pode, por vezes, fomentar a desconfiança em relação àqueles que estão fora desse grupo. Esse medo — xenofobia — pode ser superado através de uma maior exposição a pessoas diversas. No entanto, a internet pode, às vezes, complicar esse processo. Ajude os/as participantes a

	reconhecer esse desafio e a desenvolver estratégias para navegar pelo conteúdo online de forma eficaz. Objetivos: • Explicar a conexão entre discurso de ódio e xenofobia. • Analisar como a internet contribuiu para o aumento do discurso de ódio e das visões extremistas. • Identificar como usar a internet para combater uma forma específica de discurso de ódio.
Razão da escolha da ferramenta para este projeto	Esta plataforma oferece definições, lições independentes e materiais sobre várias manifestações de ódio. Serve de guia acessível para jovens, pais e professores, permitindo que compreendam e se envolvam nesse fenómeno através de vídeos, quizzes e histórias.
Dicas para utilização eficaz	Começar com o quiz e os vídeos permite que os usuários avaliem o seu conhecimento e compreensão sobre o fenómeno. As lições autodidatas proporcionam uma experiência de aprendizagem imersiva, enquanto o glossário de termos relevantes incluído auxilia no esclarecimento sobre diferentes formas que o ódio pode assumir, garantindo que a informação esteja bem alinhada.
Links para ficheiros de imagens ou gráficos adicionais	

2.3 ATIVIDADES

Título da atividade 1 Criar materiais criativos contra o discurso de ódio	
Objetivo da Atividade	Criar materiais criativos que desafiem o discurso de ódio e promovam a inclusão de pessoas nas comunidades da diáspora.
Duração	90 minutos
Online, presencial ou híbrido	Presencial e/ou Online
Preparação para a atividade	(1) Comece relendo relatórios sobre tendências nas redes sociais relacionadas com a desinformação e o discurso de ódio que afetam as comunidades da diáspora, particularmente as mulheres. Use essas informações para analisar criticamente e desconstruir narrativas prejudiciais. (2) Em seguida, compile uma lista de posts em redes sociais que podem servir como modelos para disseminar mensagens positivas. Forneça exemplos claros ou perguntas orientadoras para incentivar os/as participantes a pensar criticamente sobre as suas descobertas e inspirar a produção de conteúdo criativo. Garanta que cada grupo tenha acesso a dispositivos ligados à internet (laptops, tablets ou smartphones) e forneça materiais como canetas, papel e post-its para brainstorming e anotação. Estabeleça regras claras de conduta online, especialmente ao tratar de conteúdo sensível. Esteja atento aos desafios potenciais, como dificuldades em encontrar tipos específicos de conteúdo ou problemas técnicos e prepare planos de contingência ou atividades alternativas para os grupos que possam encontrar obstáculos. Durante toda a atividade, esteja pronto para oferecer orientação e garantir que todos os grupos permaneçam focados e empenhados.
Como implementar a Atividade. Passo a passo.	1. Explique como as redes sociais podem servir como uma plataforma para discurso de ódio, mas também como uma ferramenta poderosa para combater a discriminação (5 min). 2. Divida os/as participantes em pequenos grupos de 4 a 10 pessoas. Cada grupo gera ideias para materiais de redes sociais contranarrativas que desafiam o discurso de ódio contra as comunidades da diáspora (20 min).



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas



MULAB



DYPALL
NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

	- Orientar os grupos de modo que estes se foquem nos seguintes aspetos: - Qual é a mensagem que eles querem transmitir? - Quem é o público-alvo? - Quais são os elementos visuais, hashtags ou slogans eles usarão? - Os grupos criam um storyboard para os seus materiais contranarrativas (5 min). - Cada grupo usa ferramentas de design (por exemplo, Canva) para criar gráficos, vídeos ou memes. Os/as participantes que preferirem arte visual tradicional podem digitalizar o seu trabalho posteriormente. Todo o conteúdo criativo deve transmitir de forma eficaz contranarrativas que desafiem o discurso de ódio (30 min). - Após concluir esta parte da atividade, os grupos apresentam os seus materiais ao grupo (10 min). - O grupo pode então discutir como implementar esse material na vida real, possivelmente através de páginas de redes sociais escolares ou plataformas comunitárias (15 min). - Encoraje os/as participantes a refletir sobre como o seu conteúdo pode amplificar as vozes das mulheres das comunidades da diáspora e ajudar a desconstruir narrativas de ódio (5 min).
Dicas para a formação	Adote o papel de facilitador/a em vez de formador/a tradicional. Encoraje os/as participantes a explorar e descobrir de forma independente, oferecendo apoio e orientação conforme necessário. Essa abordagem capacita os/as jovens a assumir o controle da sua aprendizagem e aumenta o seu envolvimento no processo. Fomente discussões inclusivas que incentivem todos/as a participar, respeitando diferentes pontos de vista. Ao abordar tópicos sensíveis, como o discurso de ódio ou a desinformação, garanta que as conversas permanecem respeitadas e construtivas. Mantenha uma atitude positiva e entusiástica durante toda a atividade, fornecendo instruções claras e concisas em cada etapa. Verifique se os/as participantes compreendem as tarefas antes de avançar. Mantenha-se flexível, ajustando a atividade ao ritmo, compreensão e empenho do grupo. É aconselhável usar ferramentas e materiais adaptados ao contexto geográfico e linguístico dos/as participantes para fomentar maior familiaridade e envolvimento através da linguagem.
Materiais, equipamento, infraestruturas necessárias	Os/as participantes devem ter acesso às plataformas de redes sociais, seja em dispositivos pessoais ou em telas compartilhadas na sala de aula. Eles também

	devem ter acesso ao Canva ou a outras ferramentas de design gráfico online nos seus dispositivos pessoais ou computadores na sala. Além disso, deve fornecer canetas, marcadores coloridos, adesivos, tesouras, cadernos e folhas para trabalhos criativos práticos.
Links para ficheiros de imagens ou gráficos adicionais	
Links para ferramentas e recursos online	Ferramentas online indicadas acima.

Perguntas de autoavaliação:

Pergunta 1	De que forma os/as participantes se envolveram e como contribuíram de maneira reflexiva para as discussões, demonstrando sentido de responsabilidade e interesse nas atividades?
Pergunta 2	De que maneiras os/as participantes demonstraram uma maior conscientização e compreensão sobre o discurso de ódio e a desinformação nas redes sociais, particularmente no contexto das comunidades da diáspora?
Pergunta 3	De que maneiras os/as participantes foram capazes de desenvolver estratégias eficazes para criar contranarrativas que desafiam o discurso de ódio, e como aplicaram o pensamento criativo durante todo o processo?

Título da atividade 2 Atividade de representação da discriminação	
Objetivo da Atividade	Envolver os/as participantes em cenários de representação para experienciar como a discriminação afeta os indivíduos e como responder a ela.
Duração	90' minutos
Online, presencial ou híbrido	Presencial ou Online
Preparação para a atividade	Pergunte aos/as participantes o que sabem sobre identidades, discriminação estrutural e institucional, mais especificamente: (1) se conseguem definir discriminação, discurso de ódio e Interseccionalidade; e (2) se acreditam que esses problemas ocorrem apenas devido a um fator específico (como género, origem étnica, religião ou origem cultural) ou se se tornam mais graves quando múltiplos fatores se combinam. Recolha as suas opiniões e convide os/as participantes a consultar esses conceitos em dicionários e a escrever as suas definições. Após esta recolha, explique brevemente o conceito de interseccionalidade e como identidades sobrepostas (por exemplo, ser mulher, migrante ou pessoa racializada) podem levar a experiências de discriminação mais complexas. Se o ambiente for seguro e acolhedor, considere pedir aos/as participantes para partilharem as suas experiências de discriminação que tenham presenciado, especialmente relacionadas com a raça e género. Inicie uma discussão sobre como os meios de comunicação podem perpetuar estereótipos ou narrativas negativas, especialmente sobre mulheres em comunidades da diáspora. Apresente exemplos dos media, como artigos de notícias, postagens em redes sociais, podcasts e vídeos com mulheres de comunidades da diáspora. O objetivo é identificar os estereótipos negativos associados às populações da diáspora, especialmente em relação às mulheres.
Como implementar a Atividade. Passo a passo.	1. Divida a turma em pequenos grupos e forneça a cada grupo um cartão com um cenário descrevendo uma situação de discriminação ou discurso de ódio online. Por exemplo, uma mulher de uma comunidade migrante enfrenta ódio online por usar roupas tradicionais, ou um estudante enfrenta comentários racistas e sexistas na sala de aula devido à sua etnia e género (20 min).



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



**Center for Social
Innovation**

NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas



MULAB



**DYPALL
NETWORK**

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

	2. Cada grupo irá planejar e encenar o seu cenário, focando-se em como a pessoa-alvo se pode sentir e como os observadores ou aliados poderiam intervir (30 min). 3. Após a apresentação de cada grupo, conduza uma discussão em grande grupo sobre os seguintes tópicos (40 min): • Que estratégias foram eficazes para combater o ódio? • Como os preconceitos estruturais contribuíram para a discriminação retratada no cenário? • Que ações podem ser tomadas para evitar essas situações no futuro?
Dicas para a formação	Adote o papel de facilitador/a em vez de instrutor/a tradicional. Encoraje os/as participantes a explorar e descobrir de forma independente, oferecendo apoio e orientação conforme necessário. Essa abordagem torna os/as jovens mais fortes e confiantes no controle da sua aprendizagem e aumenta o seu envolvimento no processo. Fomente discussões inclusivas que incentivem todos a participar, respeitando os diferentes pontos de vista. Ao tratar de tópicos sensíveis como discurso de ódio ou desinformação, garanta que as conversas permanecem respeitadas e construtivas. Mantenha uma atitude positiva e entusiasta durante toda a atividade. Forneça instruções claras e concisas em cada etapa e verifique se os/as participantes entendem as suas tarefas antes de prosseguir. Mantenha-se flexível, ajustando a atividade ao ritmo, compreensão e envolvimento do grupo. Também é aconselhável usar ferramentas e materiais adaptados ao contexto geográfico e linguístico dos/as participantes para melhorar a familiaridade e o envolvimento através da linguagem.
Materiais, equipamento, infraestruturas necessárias	Acesso às plataformas de redes sociais (Instagram e TikTok), seja em dispositivos pessoais ou via telas compartilhadas em ambiente de sala de aula.

Links para ficheiros de imagens ou gráficos adicionais	
Links para ferramentas e recursos online	https://expresso.pt/sociedade/2023-06-18-Anuncio-da-PSP-na-mira-do-racismo-O-que-esta-um-preto-a-fazer-na-policia-portuguesa--82e70a20 https://www.publico.pt/2017/10/09/impar/noticia/acusada-de-novo-de-racismo-dove-retira-publicidade-a-gel-de-banho-1788145 https://www.dw.com/pt-002/racismo-no-futebol-em-portugal-marega-abandona-relvado-sob-gritos-de-macaco/a-52405013 A ferramenta mencionada na atividade anterior também pode ser utilizada para criar contranarrativas.

Perguntas de autoavaliação:

Pergunta 1	De que formas os/as participantes se envolveram e como contribuíram de maneira reflexiva para as discussões, demonstrando sentido de responsabilidade e interesse nas atividades?
Pergunta 2	De que maneiras os/as participantes demonstraram uma maior conscientização e compreensão sobre o discurso de ódio e a desinformação nas redes sociais, particularmente no contexto das comunidades da diáspora?

Pergunta 3	De que maneiras os/as participantes foram capazes de desenvolver estratégias eficazes para criar contranarrativas que desafiem o discurso de ódio, e como aplicaram o pensamento criativo durante todo o processo?
-------------------	--

2.4 ESTUDOS DE CASO

Estudo de Caso	Cláudia Simões
Resumo	Cláudia Simões é uma mulher de origem africana que se tornou um símbolo proeminente de violência policial e discriminação racial em Portugal após um incidente ocorrido em 2020. O caso recebeu grande atenção mediática, pois destacou questões de racismo, brutalidade policial e o tratamento de indivíduos negros e outras comunidades marginalizadas na sociedade portuguesa.
Resultado(s) de Aprendizagem Relevante(s)	os/as participantes vão ser capazes de identificar os riscos da desinformação e o reforço de estereótipos negativos em torno do caso de Cláudia Simões. Vão desenvolver competências críticas para detetar o discurso de ódio e a desinformação nas narrativas mediáticas sobre violência policial, particularmente em casos envolvendo comunidades marginalizadas. Além disso, os/as participantes vão compreender a importância de avaliar fontes e perspetivas para desafiar estereótipos prejudiciais e defender uma representação precisa e inclusiva sobre justiça racial e brutalidade policial.
Objetivo do estudo de caso. Porque é relevante. Que questões aborda? Breve resumo da história do estudo de caso.	Em janeiro de 2020, Cláudia Simões envolveu-se numa altercação com um polícia na Amadora, uma cidade perto de Lisboa, conhecida pela sua grande população imigrante. O incidente começou quando Simões estava num autocarro com a sua filha de 8 anos, que se tinha esquecido do seu cartão de transporte (comumente usado para pagar a tarifa de autocarro). Surgiu um conflito entre Simões e o motorista, o que levou a chamar a polícia. De acordo com Simões e testemunhas, o agente de polícia que respondeu à ocorrência escalou a situação de forma violenta. Ela alegou que o polícia a agrediu, arrastando-a, batendo-lhe e insultando-a verbalmente enquanto estava detida. Simões relatou ter



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social Innovation

NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas



MULAB



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

	sido brutalmente tratada à frente à filha, e o caso rapidamente gerou atenção mediática e indignação pública, particularmente por parte de ativistas antirracismo e organizações de direitos humanos.
Outros links para imagens, website, vídeos e informações adicionais.	https://expresso.pt/sociedade/justica/2024-07-01-caso-de-agressoes-na-amadora-tribunal-condena-claudia-simoes-e-agente-da-psp-a-penas-suspensas-69366291 https://www.instagram.com/p/C-lbwMRo_FP/?igsh=dDQ4MXdmaG4xd3Jp

Perguntas de autoavaliação:

Perguntas		Resultados de aprendizagem abordados
Pergunta 1	Como é que os/as participantes demonstraram a sua compreensão dos riscos associados à desinformação e aos estereótipos negativos relacionados com o caso de Cláudia Simões?	(1) & (3)
Pergunta 2	De que forma a discussão aprimorou a capacidade dos/as participantes em identificar o discurso de ódio e a desinformação nas narrativas mediáticas sobre violência policial?	(2)
Pergunta 3	Com que eficácia os/as participantes se envolveram no pensamento crítico sobre as dinâmicas sociais e raciais envolvidas no caso de Cláudia Simões?	(3)
Pergunta 4	Que estratégias propuseram os/as participantes para combater a desinformação e promover representações precisas das comunidades marginalizadas nos meios de comunicação social?	(4)
Pergunta 5	Como podem as perceções obtidas a partir deste estudo de caso ser aplicados a outros casos de violência policial e injustiça racial em diferentes contextos?	(3) & (4)



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social Innovation



NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas



MULAB



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

2.5 O QUE É NECESSÁRIO SABER

Título	Tipo de material	Link	Resultados de aprendizagem relevantes
RADIKA. Guia para uma educação antirracista	PDF	https://drive.google.com/file/d/15kHGY6cLoGCBzWsJpq-sz4f64-9bCdf_/view	(1)
HIT Curriculum on Human Rights and counteraction of hate speech & behaviour against migrants Tips for Facilitators	PDF	http://hitproject.eu//Content/ResourceFiles/22032019134144EN_HIT_WP3_D3.1_Curriculum%20on%20HR%20and%20HS%20training.pdf	(2) & (3)
Anti-Racist Guide	PDF	https://www.antiracistguide.org/the-guide	(1) & (2)
Anti-Racist Evaluation Strategies: A Guide for Evaluation Teams	PDF	https://www.wested.org/wp-content/uploads/2021/04/anti-racist-evaluations-R10_FINAL-ADA.pdf	(1) & (2)



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social
Innovation

NOVA FCSH
Núcleo de Formação e Desenvolvimento
Profissional da Universidade Nova de Lisboa



MULAB



**DYPALL
NETWORK**

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

2.6 APROFUNDAR

Título	Tipo de material	Link	Resultados de aprendizagem relevantes
The danger of a single story	Vídeo	https://www.ted.com/talks/chimamanda_ngozi_adichie_the_danger_of_a_single_story?language=pt-BR&subtitle=en	(1)
Humanæ	Website	https://angelicadass.com/pt/foto/humanae/	(3) & (4)
Declaration for Human rights for children	Website	https://turminha.mpf.mp.br/publicacoes-e-documentos-para-links/declaracao-dos-direitos-humanos-para-criancas	(1)
Trans-Atlantic Slave Trade - Database	Plataforma	https://www.slavevoyages.org/voyage/database#timelapse	(1)

2.7 VER EM AÇÃO

Título curto e descrição	Link do ficheiro
Teste da Boneca: Avaliação psicológica dos anos 1940 nos EUA sobre a marginalização vivenciada por crianças afro-americanas devido ao preconceito, discriminação e segregação racial é recriada com crianças italianas na Europa.	https://www.youtube.com/watch?v=CdoqqmNB9JE&t=2s
Eu, Trabalhadora Doméstica. Preta Rara é formada em História e leciona a disciplina. Ela também é rapper e ativista, tornando-se porta-voz das trabalhadoras domésticas no Brasil após criar a página no Facebook "Eu Empregada Doméstica."	https://www.youtube.com/watch?v=p9xTe-WiJhA



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social
Innovation

NOVA FCSH
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA



MULAB



DYPALL
NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

2.8 QUESTIONÁRIO DE AUTOAVALIAÇÃO

Pergunta		Resultado de Aprendizagem
Pergunta 1	Quais foram os principais insights que adquiri sobre os impactos históricos e contemporâneos do discurso de ódio e da discriminação em comunidades marginalizadas?	(1)
Pergunta 2	Como posso aplicar o conhecimento e as habilidades adquiridas para identificar e desafiar a desinformação e os estereótipos negativos dentro da minha própria comunidade?	(2)
Pergunta 3	Como posso contribuir para fomentar a inclusão e promover narrativas positivas sobre migrantes e grupos marginalizados em minhas interações diárias?	(3)
Pergunta 4	Como a compreensão de estudos de caso como o de Cláudia Simões me ajudam a reconhecer a importância da empatia e da defesa de direitos no combate das injustiças sociais?	(1) & (2)
Pergunta 5	Que estratégias posso implementar para envolver outras pessoas em discussões sobre o racismo, a xenofobia e a intolerância e como posso incentivá-las a agir?	(3) & (4)
Pergunta 6	Como posso utilizar os recursos e ferramentas fornecidos neste módulo para criar mudanças significativas em minha escola ou comunidade em relação às questões do discurso de ódio e da discriminação?	(4)

MÓDULO 2: UTILIZAÇÕES, RISCOS E OPORTUNIDADES DAS PLATAFORMAS DAS REDES SOCIAIS

3.1 SUMÁRIO

SUMÁRIO DO MÓDULO, RESULTADOS DE APRENDIZAGEM E GUIA DE APRENDIZAGEM

Título do módulo	Utilizações, riscos e oportunidades das plataformas das redes sociais
Resumo	Este módulo melhora a compreensão das utilizações, riscos e oportunidades das plataformas de redes sociais e do seu papel na formação da opinião pública, influenciando os comportamentos sociais. Explora como enfrentar os desafios das notícias falsas, <i>deepfakes</i> e discurso de ódio, e como os/as jovens estão a utilizar as redes sociais para a aprendizagem, a criatividade e a ligação.
Resultados de Aprendizagem	(1) Identificar e descrever como as redes sociais podem ser utilizadas para a educação, o trabalho em rede, a criatividade e a defesa de causas. (2) Identificar os riscos potenciais da utilização das redes sociais, incluindo preocupações com a privacidade dos dados, cyberbullying, assédio online e o impacto na saúde mental. (3) Distinguir entre desinformação e desinformação e compreender as suas implicações no mundo real. (4) Reconhecer <i>deepfakes</i> e compreender como são criados, bem como o seu potencial impacto na perceção e na confiança do público.
O seu Guia para o Módulo	Este módulo foi concebido para o dotar de uma compreensão abrangente do modo como os meios de comunicação social funcionam como uma ferramenta

de comunicação de massas, de divulgação de narrativas e de formação da opinião pública. Centra-se nas oportunidades e nos riscos associados aos meios de comunicação social, com o objetivo de melhorar a sua literacia digital e de o capacitar para interagir com estas plataformas de forma responsável e eficaz. os/as participantes começam por explorar o potencial positivo das redes sociais, centrando-se na sua utilização para fins educativos, de criação de redes, de criatividade e de sensibilização. Através de exemplos de campanhas bem sucedidas e de conteúdos criativos que impulsionaram mudanças positivas, obterá informações sobre a forma como as redes sociais podem ser utilizadas para o crescimento pessoal, bem como para contribuir para as comunidades online.

Em seguida, o módulo aborda o lado mais obscuro das redes sociais, abrangendo tópicos como questões de privacidade de dados, cyberbullying, impactos na saúde mental e a disseminação de desinformação, desinformação e *deepfakes*. Ao compreender esses desafios, aprende a reconhecer os principais riscos associados às redes sociais. Com base nisto, o módulo fornece estratégias práticas de proteção contra estes riscos. São apresentadas ferramentas aos/as participantes para identificar a desinformação, proteger dados pessoais e combater o discurso de ódio, o que os/as ajuda a desenvolver estratégias para melhorar a segurança online e praticar a verificação de factos. A influência dos meios de comunicação social na opinião pública é um ponto fulcral do módulo, em que os/as participantes analisam a forma como as plataformas e os algoritmos moldam as narrativas e influenciam as perceções. Os debates sobre o papel de influenciadores e dos algoritmos direcionados na criação de “bolhas de filtro” incentivam-nos/as a avaliar criticamente o conteúdo que encontram e compreender os mecanismos subjacentes à influência das redes sociais. O módulo também aborda a forma como os/as jovens utilizam as redes sociais para aprender, estabelecer ligações e ser criativos. Oferece estratégias para apoiar jovens na utilização positiva e segura das redes sociais, preparando os/as participantes para orientar jovens na navegação eficaz nas redes sociais.

Ao longo das atividades, são apresentados estudos de caso, ferramentas de verificação de factos e recursos de privacidade. Estes materiais foram concebidos para garantir que os/as participantes possam melhorar a sua utilização pessoal das redes sociais, apoiar outros na navegação segura nas redes sociais, especialmente jovens, avaliar criticamente os conteúdos para evitar cair na desinformação e promover mudanças positivas, contribuindo para ou iniciando movimentos online que promovam a inclusão e narrativas positivas. No final do módulo, os/as participantes têm uma compreensão

	abrangente das oportunidades e dos riscos das redes sociais, o que lhes permite navegar no meio digital com confiança e consciência crítica.
--	--

3.2 FERRAMENTAS

Nome da Ferramenta	Be Internet Awesome
Weblink	https://beinternetawesome.withgoogle.com/en_us
Resultados de Aprendizagem para o qual é relevante	Identificar os riscos potenciais da utilização das redes sociais, incluindo as preocupações com a privacidade dos dados, a ciberperseguição, o assédio online e o impacto na saúde mental. Reconhecer <i>deepfakes</i> e compreender como são criados, bem como o seu potencial impacto na perceção e na confiança do público.
Para que serve a ferramenta	O <i>Be Internet Awesome</i> da Google é um programa educativo que ensina às crianças os fundamentos da cidadania e segurança digitais, com uma forte ênfase nas redes sociais. Inclui um jogo interativo chamado <i>Interland</i> , onde os alunos aprendem sobre privacidade e segurança online e o impacto da partilha nas redes sociais. Envolve os jovens através de uma aprendizagem gamificada, tornando os temas complexos sobre os riscos e as oportunidades das redes sociais mais compreensíveis e divertidos.
Razão da escolha da ferramenta para este projeto	O ativismo nas redes sociais envolve frequentemente a partilha de opiniões e conteúdos e o envolvimento com outras pessoas online. <i>Be Internet Awesome</i> ensina os/as jovens sobre a importância de gerir a sua pegada digital, ajudando-os/as a compreender que o que publicam pode ter consequências duradouras. Esta consciência é crucial para ativistas que precisam de estar atentos à sua presença online e às mensagens que partilham. O ativismo pode, por vezes, conduzir a discussões acaloradas online. O programa dá ênfase à comunicação respeitosa e à etiqueta digital, que são fundamentais para ativistas que querem promover um diálogo construtivo, construir alianças e defender as suas causas sem recorrer a comportamentos prejudiciais ou desrespeitosos. Um aspeto

	importante do ativismo nas redes sociais é a divulgação correta da informação. O programa educa jovens sobre como detetar e evitar a desinformação, assegurando que o seu ativismo se baseia em factos. Esta competência é vital para manter a credibilidade e a eficácia na defesa da mudança social.
Dicas para utilizá-la de forma eficaz	Relacionar as lições do livro <i>Be Internet Awesome</i> com as atuais campanhas de ativismo nas redes sociais. Discuta exemplos do mundo real (se possível, exemplos do seu país ou de países vizinhos, caso contrário, podem ser utilizados exemplos internacionais como <i>Black Lives Matter</i> e <i>Me Too</i>) em que a cidadania digital desempenhou um papel crucial no sucesso ou nos desafios de um movimento. Utilize as atividades do programa para promover o pensamento crítico. Peça aos/as participantes para refletirem sobre a forma como lidariam com determinados cenários da vida real relacionados com o ativismo nas redes sociais, tais como responder a desinformação ou gerir comentários negativos. Isto ajuda-os a aplicar os princípios da cidadania digital em situações de ativismo da vida real. Depois de jogar <i>Interland</i>, o jogo interativo do <i>Be Internet Awesome</i>, utilize-o como ponto de partida para o debate. Pergunte aos/as participantes o que aprenderam sobre segurança online, respeito e partilha de informações. Discuta como estas lições se aplicam ao ativismo nas redes sociais, incentivando-os a estabelecer ligações entre o jogo e o ativismo no mundo real. A ferramenta foi concebida principalmente para crianças com idades compreendidas entre os 7 e os 12 anos (alunos do ensino básico e do início do secundário).
Links para ficheiros de imagens ou gráficos adicionais	https://www.google.com/imgres?q=be%20internet%20awesome&imgurl=https%3A%2F%2FiO.wp.com%2Fwww.stephenfosterpta.com%2Fwp-content%2Fuploads%2F2020%2F02%2FInternet-Awesome-copy.png%3Fresize%3D512%252C512%26ssl%3D1&imgrefurl=https%3A%2F%2Fwww.stephenfosterpta.com%2Fbe-internet-awesome-a-google-and-national-pta-partnership%2F&docid=suaH89M3OY7erM&tbnid=h-aBoIUHYDDicM&vet=12ahUKewilwqyZ_5WKAxXOiPOHHfy9M5OQM3oECBYQAA..i&w=512&h=512&hcb=2&ved=2ahUKewilwqyZ_5WKAxXOiPOHHfy9M5OQM3oECBYQAA

Nome da Ferramenta	
Social Media TestDrive	
Weblink	https://socialmediatestdrive.org/index.html
Resultados de Aprendizagem para o qual é relevante	Identificar os riscos potenciais da utilização das redes sociais, incluindo as preocupações com a privacidade dos dados, o cyberbullying, o assédio online e o impacto na saúde mental. Distinguir entre desinformação e desinformação e compreender as suas implicações no mundo real.
Para que serve a ferramenta	O SocialMedia TestDrive é um ambiente simulado de redes sociais onde os jovens podem praticar e aprender sobre interações online em segurança. Inclui módulos interactivos que abrangem tópicos fundamentais como definições de privacidade, comunicação respeitadora e identificação de desinformação. Os jovens experimentam cenários de redes sociais num ambiente controlado, ajudando-os a desenvolver as competências necessárias para gerir de forma responsável situações reais nas redes sociais.
Razão da escolha da ferramenta para este projeto	O Social Media TestDrive permite aos utilizadores interagir com plataformas simuladas de redes sociais que imitam interações da vida real. Isto permite que os jovens pratiquem situações que podem encontrar durante o ativismo nas redes sociais, como responder a comentários de ódio ou desinformação, sem a pressão de estar num ambiente real. Ao praticarem num espaço seguro, os/as participantes podem ganhar a confiança necessária para enfrentar e lidar com o ódio digital e outros desafios que possam enfrentar enquanto ativistas. Aprendem a responder de forma ponderada e eficaz, o que é crucial quando participam no ativismo online, onde as tensões podem ser elevadas. Através do ambiente simulado, os utilizadores podem ver as potenciais consequências das suas ações online, por exemplo, a forma como uma única publicação se pode tornar viral ou como uma resposta a um discurso de ódio pode despoletar ou agravar uma situação. Isto ajuda os jovens ativistas a compreender o poder das suas palavras e ações nas redes sociais e incentiva um comportamento responsável.

Dicas para utilizá-la de forma eficaz	A ferramenta destina-se principalmente a pré-adolescentes e adolescentes com idades compreendidas entre os 10 e os 14 anos (alunos do ensino secundário), embora possa ser útil para crianças um pouco mais velhas ou mais novas, dependendo da sua experiência nas redes sociais. Dê uma visão geral do Social Media TestDrive, explicando o seu objetivo e a forma como simula interações reais nas redes sociais. Esclareça que se trata de um espaço seguro para experimentar e aprender sem consequências no mundo real, o que incentivará os/as participantes a envolverem-se plenamente. Antes de iniciar a simulação, discuta exemplos reais de ativismo nas redes sociais e de ódio digital. Isto ajuda os jovens a compreender a relevância das competências que estão prestes a praticar. Pode fazer referência a acontecimentos atuais ou a exemplos históricos que lhes interessem. Depois de utilizar a plataforma, organize um debate de grupo em que os/as participantes possam partilhar as suas experiências, desafios e ideias. Discuta quais as estratégias que funcionaram melhor nas simulações e como podem aplicar estas lições na vida real.
Links para ficheiros de imagens ou gráficos adicionais	https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fsocialmediatestdrive.org%2F&psig=AOvVaw1-C1Q7qToxZthSZjNiVWjJ&ust=1733672842665000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=OCBQQjRxqFwoTCMiC6uKAlloDFQAAAAAdAAAAABAE



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social Innovation

NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas



MULAB



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

Nome da Ferramenta	
Digital Citizenship Curriculum	
Weblink	https://www.commonsense.org/education/digital-citizenship/curriculum
Resultados de Aprendizagem para o qual é relevante	Identificar os riscos potenciais da utilização das redes sociais, incluindo as preocupações com a privacidade dos dados, o cyberbullying, o assédio online e o impacto na saúde mental. Distinguir entre desinformação e desinformação e compreender as suas implicações no mundo real.
Para que serve a ferramenta	A Common Sense Education oferece um currículo abrangente de cidadania digital que aborda temas relacionados com as redes sociais, incluindo a segurança online, a privacidade, a pegada digital e o impacto na saúde mental. Inclui lições interativas, vídeos e avaliações concebidos para vários grupos etários (dos 6 aos 18 anos), incluindo cenários da vida real para ajudar os jovens a navegar nas redes sociais de forma responsável. Também ajuda os educadores a orientar os jovens na compreensão das complexidades das redes sociais, a fomentar o pensamento crítico e a promover um comportamento responsável online.
Razão da escolha da ferramenta para este projeto	O currículo abrange uma vasta gama de tópicos essenciais, incluindo a segurança online, a privacidade, o cyberbullying e a pegada digital. Esta abordagem abrangente garante que os jovens estão bem equipados para se envolverem no ativismo digital de forma responsável e eficaz, compreendendo tanto as oportunidades como os riscos envolvidos. Um elemento central do currículo é o ensino do comportamento ético online, que é crucial para os ativistas digitais. Incentiva os/as participantes a defenderem as suas causas, mantendo o respeito, a empatia e a integridade. Isto é vital para construir movimentos positivos e evitar a propagação do ódio. O currículo fornece orientações práticas sobre como navegar nas interações online, incluindo a forma de responder a discursos de ódio, assédio e desinformação. Estas competências são diretamente aplicáveis ao ativismo digital.
Dicas para utilizá-la de forma eficaz	Comece com uma visão geral da cidadania digital e da sua importância para todos, especialmente no contexto do ativismo nas redes sociais. Isto prepara o terreno para compreender como um comportamento responsável online pode

	contribuir para uma mudança positiva e combater comportamentos prejudiciais. Incorporar as atividades interativas e os debates do currículo para incentivar a participação. Estas atividades, como a representação de papéis ou os debates baseados em cenários, ajudam os/as participantes a praticar a resposta aos desafios online num ambiente seguro. Ligar diretamente as lições do currículo ao ativismo digital, explorando a forma como os princípios da cidadania digital podem ajudar os jovens a defender as causas em que acreditam. Discuta como estes princípios podem ser utilizados para criar comunidades online positivas, amplificar mensagens importantes e combater o discurso de ódio.
--	--

Nome da Ferramenta	
	p@th, play and think
Weblink	https://digiethik.eu/en/path-play-and-think-en/
Resultados de Aprendizagem para o qual é relevante	Identificar e descrever o modo como as redes sociais podem ser utilizadas para fins educativos, de criação de redes, de criatividade e de sensibilização. Identificar os riscos potenciais da utilização das redes sociais, incluindo preocupações com a privacidade dos dados, cyberbullying, assédio online e o impacto na saúde mental. Distinguir entre desinformação e desinformação e compreender as suas implicações no mundo real.
Para que serve a ferramenta	O jogo incentiva os jogadores a refletir sobre os valores da sociedade e a interação digital. Ao explorar questões sociais e éticas à luz das inovações tecnológicas, desenvolve a consciência ética e uma atitude reflexiva em relação aos meios digitais, introduzindo os jovens numa cultura de comunicação centrada na empatia e não no desprezo e na exposição.
Razão da escolha da	Os jovens precisam de ser sensibilizados para os riscos, para utilizarem os media



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social
Innovation

NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas



MULAB



DYPALL
NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

ferramenta para este projeto	de forma sensata e crítica e para agirem de forma segura, competente e refletida na Internet, precisam de falar sobre ética e valores no mundo digital. A Ética Digital aborda a questão da responsabilidade pela atividade virtual, mas não prescreve qual é a decisão correta, encorajando cada indivíduo a tomar as suas próprias decisões e a assumir a responsabilidade por elas.
Dicas para utilizá-la de forma eficaz	O jogo foi concebido para pessoas com mais de 13 anos, incluindo educadores que trabalham com jovens. É uma ferramenta útil para quebrar o gelo e para conhecer as atitudes e opiniões dos/as participantes no módulo sobre o comportamento no ciberespaço. Ao mesmo tempo, ajuda a desenvolver o pensamento crítico e a literacia mediática. Sugestões gerais: Reserve tempo suficiente para o debate e dê aos/as participantes a oportunidade de falarem sobre as suas próprias experiências. Se possível, devem ser colocadas questões abertas para incentivar a reflexão e a autorreflexão. Evite sermões e repetições e admita abertamente se não souber alguma coisa.
Links para ficheiros de imagens ou gráficos adicionais	https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fdigithik.eu%2Fsl%2Fpth-play-and-think-sl%2F&psig=AOvVaw1djrOzd78Upd1IDR9qf71W&ust=1733673445116000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=OCBQQjRxqFwoTCPDzqlmDlooDFQAAAAAdAAAAABAE

Nome da ferramenta	Know Fake
Ligação Web	https://knowfake.eu/en/
Resultado da aprendizagem para o qual é relevante	Identificar e descrever a forma como as redes sociais podem ser utilizadas para fins educativos, de criação de redes, de criatividade e de sensibilização.



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social Innovation

NOVA FCSH
Núcleo de Inovação em Ciências Sociais e Humanas



MULAB



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

	Distinguir entre desinformação e desinformação e compreender as suas implicações no mundo real. Reconhecer <i>deepfakes</i> e compreender como são criados, bem como o seu potencial impacto na perceção e na confiança do público
Para que é que a ferramenta é utilizada	O jogo tem por objetivo capacitar os jogadores e dar-lhes a oportunidade de conhecer e analisar os antecedentes e os mecanismos das notícias falsas e os seus princípios, utilizando um jogo de cartas analógico (multilingue). O jogo também ajuda os/as participantes a aperfeiçoar as suas capacidades de pensamento crítico em relação às notícias falsas, à desinformação e à desinformação no ciberespaço.
Porque é que a escolheu para este projeto? Porque é que é útil?	A literacia mediática é hoje mais importante do que nunca. A literacia mediática inclui: o exame analítico das formas de comunicação mediática, por exemplo, as notícias nas redes sociais; a promoção do pensamento crítico; a reflexão sobre os vários interesses que determinam o conteúdo, a seleção e a forma da comunicação da informação; o ensino de estratégias práticas para ver através dos mecanismos de manipulação e ser capaz de os discutir melhor. Ao mesmo tempo, a literacia mediática é de grande importância para os ativistas digitais.
Dicas para uma utilização eficaz	O jogo foi concebido para adolescentes com mais de 13 anos e adultos, incluindo educadores que trabalham com jovens. Oferece conteúdos educativos sobre a identificação de notícias falsas, <i>deepfakes</i> e phishing, bem como jogos interactivos e um jogo de cartas multilingue para as famílias. Utilize os estudos de caso e os exemplos de deepfake para estimular debates sobre a influência da desinformação. A incorporação destes recursos em aulas sobre ética dos media, literacia digital e verificação de factos ajudará os alunos a desenvolver competências para identificar e combater a manipulação online.
Ligações para ficheiros gráficos ou de imagem adicionais	https://www.google.com/imgres?q=knowfake&imgurl=https%3A%2F%2Fknowfake.eu%2Fwp-content%2Fuploads%2F2024%2F08%2FKnowFake-Back.jpg&imgrefurl=https%3A%2F%2Fknowfake.eu%2Fde%2Fknow-fake-spiel%2F&docid=4b-iiyoNlq1KIM&tbid=7M7ZgaWPgCAR4M&vet=12ahUKEwiD9MKmhJaKAxUXgfOHHUcOEfsQM3oECBoQAA..i&w=850&h=850&hcb=2&ved=2ahUKEwiD9MKmhJaKAxUXgfOHHUcOEfsQM3oECBoQAA

3.3 ATIVIDADES

Título da atividade 1 Chat with Dixit	
Objetivo da Atividade	O objetivo deste quebra-gelo é criar um espaço seguro, aberto e reflexivo onde os/as participantes possam partilhar confortavelmente as suas experiências pessoais com a internet, particularmente em torno do tema do discurso de ódio online. Ao escolherem um cartão Dixit que lhes agrade, os/as participantes têm uma forma criativa e não verbal de expressar os seus pensamentos, o que pode reduzir a pressão de discutir abertamente experiências difíceis.
Duração	10 – 15 minutos, dependendo do tamanho do grupo
Online, presencial ou híbrido	Presencial
Preparação para a atividade	Preparar o espaço: - organizar as cadeiras em círculo para criar um ambiente inclusivo e igual para todos os/as participantes. - dedicar uma área central dentro do círculo para colocar os cartões Dixit. Preparar os cartões Dixit: - selecione um leque diversificado de cartões Dixit com imagens variadas que tenham a ver com diferentes emoções ou temas relacionados com experiências online. - coloque os cartões virados para cima no centro do círculo, assegurando-se de que estão todos visíveis e acessíveis.
Como implementar a Atividade. Passo a passo.	Estabelecer regras básicas: Explicar brevemente a importância do respeito, da confidencialidade e da escuta ativa. Reforçar que os/as participantes são livres de partilhar apenas aquilo com que se sentem confortáveis. Apresentar a atividade:



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social Innovation

NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas



MULAB



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

	• Explique o objetivo da atividade, salientando que se trata de uma forma de estabelecer ligações e refletir sobre experiências pessoais na Internet de uma forma criativa. • Assegure aos/às participantes que não existe uma escolha “correta” para um cartão e que qualquer pensamento ou experiência é bem-vindo e valorizado. Forneça sugestões e instruções: • Dê aos/às participantes uma sugestão, como por exemplo: “Escolha um cartão que tenha a ver com o que sentiu ou com algo que tenha vivido online.” • Dê-lhes um momento para verem os cartões e selecionarem o que lhes parece mais significativo. Dê aos/às participantes tempo para refletir: • Depois de cada participante ter escolhido um cartão, dê-lhes alguns momentos de silêncio para refletirem sobre o motivo da escolha e a relação com as suas experiências online. Explicar o processo de partilha: • Diga ao grupo que irão partilhar, à vez, o cartão que escolheram, juntamente com uma breve explicação do motivo pelo qual o escolheram. • Sublinhe que só precisam de partilhar aquilo com que se sentem confortáveis. Podem descrever um sentimento, uma experiência específica ou simplesmente a razão pela qual o cartão lhes diz respeito. Dar o exemplo de uma escuta respeitosa: • Lembre a todos que devem ouvir enquanto os outros falam, sem interromper ou comentar até que todos tenham tido a oportunidade de partilhar. Ofereça sugestões opcionais: • Para aqueles que se sentem inseguros sobre o que dizer, sugira sugestões como: “Este cartão faz-me lembrar uma altura online em que me senti...” “Escolhi este cartão porque reflete a forma como por vezes me sinto quando...” Incentivar, mas não pressionar: • Deixar claro que é permitido deixar passar se alguém não se sentir preparado para partilhar. Transição para a reflexão em grupo: • Depois de todos terem partilhado os seus pensamentos, agradeça ao grupo pela sua abertura. Convide o grupo a refletir brevemente sobre
--	--

	temas, sentimentos ou experiências comuns. Isto ajudará a dar o tom para discussões mais profundas durante a formação.
Dicas para o/a formador/a	1. Incentivar a autorreflexão O processo de seleção de cartões leva os/as participantes a pensar nas suas próprias experiências online, permitindo um momento de introspeção que pode facilitar a abordagem do tema. 2. Facilitar a partilha segura Dar a cada participante a oportunidade de partilhar promove um ambiente inclusivo onde a voz de todos é valorizada. Para além disso, ajuda a criar confiança no grupo. 3. Identificar questões-chave A diversidade de cartões e experiências partilhadas dará aos facilitadores uma visão da gama de experiências e desafios que os/as participantes enfrentam, oferecendo uma base para adaptar a formação de modo a abordar preocupações específicas da vida real. 4. Normalizar experiências diversas Ouvir as experiências dos colegas pode ajudar os/as participantes a sentirem-se menos sozinhos quando enfrentam o ódio ou o assédio online, normalizando a discussão aberta sobre estes desafios. 5. Fomentar a empatia e a ligação Esta atividade pode ajudar os adolescentes a criar empatia uns com os outros, reconhecendo desafios e preocupações comuns, reforçando a dinâmica de grupo e a compreensão coletiva sobre o discurso de ódio online. Combinando a reflexão com a escolha criativa, este quebra-gelo introduz suavemente o tópico sensível do discurso de ódio online, enquanto fundamenta a conversa em experiências reais e relacionáveis.
Materiais, equipamento, infraestruturas necessárias	Cartões Dixit
Links para ficheiros de imagens ou gráficos adicionais	https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fpokeriomokykla.com%2Fsl%2Fdixit-igra&psig=AOvVaw1QOPlrchnYGYu8bvlG6D9F&ust=1733674188308000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=OCBQQjRxqFwoTCNjZt-OFlooDFQAAAAAdAAAAABAQ



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet

Center for Social Innovation

NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas



MULAB



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

Título da atividade 2 Social Media Scavenger Hunt	
Objetivo da Atividade	Melhorar a compreensão das utilizações, riscos e oportunidades das plataformas de redes sociais, envolvendo os jovens na identificação de exemplos de notícias falsas, desinformação, <i>deepfakes</i> e utilizações positivas das redes sociais. A atividade visa também desenvolver competências de pensamento crítico e promover debates sobre a forma de navegar e responder a conteúdos online.
Duração	60 – 90 minutos (intervalo incluído)
Online, presencial ou híbrido	Esta atividade pode ser realizada num ambiente presencial.
Preparação para a atividade	Considere a possibilidade de rever artigos ou relatórios recentes sobre as tendências das redes sociais, a desinformação e a literacia digital. Compilar uma lista de sítios Web credíveis, plataformas de verificação de factos (como Gapminder, Our World in Data ou FactCheck.org) e recursos educativos que os/as participantes possam utilizar durante a caça ao tesouro. Isto pode ajudá-los a verificar o conteúdo que encontram e reforçar a importância da utilização de fontes fiáveis. Pode também preparar um breve guia sobre como avaliar a credibilidade das fontes online. Crie uma lista detalhada e clara de sugestões para a caça ao tesouro. Adapte-as à faixa etária e ao nível de literacia digital dos seus participantes. Considere a possibilidade de fornecer exemplos ou perguntas de esclarecimento para cada pergunta, para garantir que os/as participantes compreendem o que estão à procura. Ajuste a complexidade das perguntas com base na familiaridade do grupo com os conceitos das redes sociais. Se a atividade for realizada online, prepare antecipadamente as ferramentas digitais necessárias. Crie documentos, quadros ou plataformas partilhados (como o Google Docs, Padlet) onde os grupos possam colaborar e partilhar as suas conclusões. Se a atividade for realizada presencialmente, organize o espaço para facilitar o trabalho de grupo. Certifique-se de que cada grupo tem

	acesso a um dispositivo com ligação à Internet (computadores portáteis, tablets ou smartphones). Forneça materiais como canetas, papel e notas adesivas para tomar notas e fazer brainstorming. Elabore uma lista de perguntas orientadoras para facilitar a discussão e a reflexão do grupo no final da atividade. Estas perguntas devem levar os/as participantes a pensar criticamente sobre as suas conclusões e as implicações mais amplas da utilização das redes sociais. Estas perguntas podem abordar, por exemplo, o que mais surpreendeu os/as participantes durante a atividade, como pensam que a desinformação ou o discurso de ódio influenciam a opinião pública e que estratégias podemos utilizar para verificar a informação online. Estabeleça regras básicas para o comportamento online, especialmente se os/as participantes estiverem a explorar conteúdos potencialmente sensíveis. Antecipar potenciais desafios, tais como dificuldades em encontrar certos tipos de conteúdos ou problemas técnicos com os dispositivos. Tenha planos de reserva ou sugestões alternativas prontas para o caso de um grupo ter dificuldades numa determinada tarefa. Esteja preparado para oferecer orientação e apoio ao longo da atividade, garantindo que todos os grupos se mantêm no caminho certo e empenhados.
Como implementar a Atividade. Passo a passo.	Introdução (10 minutos): • Começar com um breve debate sobre a importância do pensamento crítico na utilização das redes sociais. Introduzir conceitos-chave como notícias falsas, <i>deepfakes</i>, desinformação, discurso de ódio e como as redes sociais podem ser utilizadas para um ativismo e uma aprendizagem com resultados positivos. • Explicar o objetivo da caça ao tesouro: identificar exemplos de riscos e oportunidades nas redes sociais. Instruções para a caça ao tesouro (5 minutos): • Dividir os/as participantes em pequenos grupos (3-5 pessoas por grupo). • Forneça a cada grupo uma lista de sugestões que precisam de encontrar exemplos nas redes sociais. A lista pode incluir: - Um exemplo de notícias falsas. - Um vídeo ou imagem <i>deepfake</i> (ou uma discussão sobre <i>deepfakes</i>). - Uma peça de desinformação ou desinformação. - Uma publicação que espalhe discurso de ódio ou

	negatividade. - Uma utilização positiva das redes sociais (por exemplo, uma campanha para uma causa social, conteúdo educativo ou expressão criativa). - Uma notícia ou publicação que possa influenciar a opinião pública. • Se estiverem online, os grupos podem utilizar ferramentas de colaboração digital para reunir e partilhar as suas conclusões. Caça ao tesouro (30 min): • Os grupos passarão este tempo a procurar os itens da lista. Devem fazer capturas de ecrã ou anotar URLs e fornecer uma breve explicação da razão pela qual pensam que cada exemplo se enquadra no tema. • Incentive-os a analisar criticamente cada exemplo e a considerar a fonte, potenciais preconceitos e o impacto do conteúdo.
Dicas para o/a formador/a	Atuar como guia e não como docente tradicional. Incentive os/as participantes a explorar e descobrir por si próprios, dando-lhes apoio e orientação quando necessário. Esta abordagem ajuda os jovens a apropriarem-se da sua aprendizagem e a envolverem-se mais no processo. Incentive à participação nos debates e tenha em atenção as diferentes opiniões. Ao debater temas sensíveis como o discurso de ódio ou a desinformação, certifique-se de que a conversa se mantém respeitosa e construtiva. Mantenha uma atitude entusiasta e positiva durante toda a atividade. Utilize energizadores ou pausas rápidas se a energia do grupo começar a baixar. Isto é especialmente importante em atividades que envolvam pensamento crítico e análise, que podem ser mentalmente desgastantes. Assegure-se de que todas as instruções são claras e concisas. Antes de iniciar cada fase da atividade, verifique se os/as participantes compreendem o que têm de fazer. Seja flexível e esteja preparado para ajustar a atividade em função do ritmo, da compreensão e dos níveis de envolvimento do grupo. Dada a natureza da atividade, os/as participantes podem deparar-se com conteúdos perturbadores ou ofensivos. Esteja preparado para lidar com estas situações de forma calma e adequada. Incorpore exemplos da vida real nos seus debates para tornar o conteúdo mais relacionável. Ao discutir a desinformação ou o ativismo nas redes sociais, refira-se a acontecimentos atuais ou a casos bem conhecidos com os quais os/as participantes possam estar familiarizados.

Materiais, equipamento, infraestruturas necessárias	Acesso a plataformas de redes sociais (pode ser feito em dispositivos pessoais ou através de ecrãs partilhados numa sala de aula) Uma lista de sugestões para a caça ao tesouro Canetas e papel (se estiver num ambiente presencial) Uma ferramenta de colaboração digital como Padlet, Google Docs
Links para ferramentas online tools e recursos	https://padlet.com/ https://www.gapminder.org/ https://ourworldindata.org/ https://www.factcheck.org/

Perguntas de autoavaliação:

Pergunta 1	Como é que os/as participantes demonstraram a sua compreensão das utilizações, dos riscos e das oportunidades das redes sociais, em particular na identificação e análise de exemplos de desinformação, <i>deepfakes</i> e discursos de ódio?
Pergunta 2	De que forma os debates e as respostas dos/as participantes refletiram uma maior consciência do papel das redes sociais na formação da opinião pública e na influência dos comportamentos sociais?
Pergunta 3	Que estratégias ou comportamentos sugeriram ou demonstraram os/as participantes para navegar e responder aos desafios online, e de que forma podem indicar uma disponibilidade para se envolverem de forma responsável com as redes sociais no futuro?

3.4 ESTUDOS DE CASO

Estudo de Caso #FridaysForFuture	
Resumo	#FridaysForFuture, um movimento climático liderado por jovens, começou em agosto de 2018, quando Greta Thunberg protestou semanalmente em frente ao parlamento sueco. As suas ações rapidamente se tornaram virais, dando origem a greves climáticas globais. Em março e maio de 2019, milhões de pessoas juntaram-se a protestos em todo o mundo, exigindo ação climática, tendo as greves de maio coincidido com as eleições para o Parlamento Europeu.
Resultado(s) de Aprendizagem Relevante(s)	• Ao participarem na ação, os jovens aprendem sobre os papéis do governo, das empresas e da sociedade na contribuição e mitigação das questões climáticas. Adquirem conhecimentos sobre políticas como objetivos de redução de carbono, energias renováveis e sustentabilidade. • Através da organização de greves, da coordenação de campanhas nas redes sociais e do trabalho em rede, os jovens desenvolvem competências organizacionais fundamentais. Esta experiência ensina-os a mobilizar recursos, a coordenar a logística e a colaborar com outros para um objetivo comum. • Em muitos casos, ativistas do <i>Fridays for Future</i> interagiram com decisores políticos, líderes empresariais e figuras da comunidade, aprendendo a negociar e a defender a sua posição com persistência e diplomacia.
Objetivo do estudo de caso. Porque é relevante. Que questões aborda? Breve resumo da história do estudo de caso.	O movimento começou em 2018, depois de Greta Thunberg, de 15 anos, e outros/as jovens ativistas se terem sentado todas as sextas-feiras em frente ao parlamento sueco, durante três semanas, para protestar contra a falta de ação em relação à crise climática. Este movimento põe em evidência as potencialidades e os desafios do ativismo online e fora de linha, especialmente quando vivido por jovens ativistas. Além disso, este estudo de caso ilustra o assédio online que os jovens ativistas enfrentam, frequentemente associado à desinformação sobre o clima. Mostra estratégias de resiliência, o papel das redes de apoio e a importância das políticas de proteção. O movimento também destaca a forma como a solidariedade global atenua o ódio, oferecendo aos formandos uma visão sobre o contradiscurso, a criação de empatia e a promoção de um envolvimento digital positivo.

Outros links para
imagens, website,
vídeos e
informações
adicionais.

<https://fridaysforfuture.org/>
https://en.wikipedia.org/wiki/Fridays_for_Future

Estudo de Caso Black Lives Matter

Resumo

A campanha mediática *Black Lives Matter* (Vidas Negras Importam), lançada em 2013, defende a luta contra o racismo sistémico, a brutalidade policial e a violência contra indivíduos negros. Através de hashtags nas redes sociais, protestos e ações de sensibilização, a BLM aumentou a consciencialização global, mobilizando milhões de pessoas para exigir justiça racial, equidade e responsabilização por parte das forças da ordem e das instituições em todo o mundo.

Resultados Relevantes de Aprendizagem

Identificar e descrever a forma como as redes sociais podem ser utilizadas para fins educativos, de criação de redes, de criatividade e de sensibilização.

Objetivo do estudo de caso. Porque é relevante. Que questões aborda? Breve resumo da história do estudo de caso.

O BLM foi lançado em 2013 na sequência da absolvição do assassino de Trayvon Martin. O BLM utilizou as redes sociais para desencadear conversas globais sobre a brutalidade policial e a injustiça racial. A hashtag #BlackLivesMatter tornou-se um grito de guerra pela equidade racial, dando origem a protestos e campanhas em todo o mundo. O estudo de caso BLM demonstra como as plataformas digitais podem ser utilizadas para impulsionar a mudança social, combater o racismo sistémico e mobilizar o ativismo global. É um exemplo de defesa digital eficaz na luta contra o ódio através de uma campanha unificada e com impacto. Este estudo de caso é relevante porque realça o poder das redes sociais na sensibilização e no combate ao discurso de ódio, à brutalidade policial e à injustiça racial. Também mostra as melhores práticas na organização de campanhas digitais



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



**Center for Social
Innovation**



NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas



MULAB



**DYPALL
NETWORK**

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

	contra o ódio e na construção de movimentos globais para a equidade. O BLM aborda o racismo sistémico, a violência policial, a desigualdade racial e a propagação do ódio e da desinformação online. Também se concentra na defesa da justiça e da reforma no âmbito da aplicação da lei e das instituições.
Outros links para imagens, website, vídeos e informações adicionais.	Website oficial do <i>Black Lives Matter</i> https://blacklivesmatter.com A plataforma oficial que fornece informações sobre o movimento, notícias, recursos e formas de envolvimento. Vídeo do <i>Black Lives Matter</i>: “What We Believe” (O que acreditamos) https://www.youtube.com/watch?v=tbicAmaXYtM Um vídeo que explica a missão, os valores e os objetivos do movimento Black Lives Matter. Feed do BLM X (Twitter) https://x.com/Blklivesmatter Atualizações regulares, notícias e informações de campanha da conta oficial do BLM no Twitter. <i>Black Lives Matter: Global Network Foundation</i> – Canal do YouTube https://www.youtube.com/channel/UCud6qp6HqpAJU4STFw8Uk7Q Um canal do YouTube com vídeos relacionados com protestos, discursos e conteúdos educativos. <i>Stay Woke: O Movimento Black Lives Matter</i>” (2016) https://www.youtube.com/watch?v=-QukU6_VWk8 Este documentário da BET, narrado por Jesse Williams, oferece uma visão geral das origens e da ascensão do movimento Black Lives Matter. Apresenta entrevistas com ativistas e analisa os principais acontecimentos que moldaram o movimento.



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social Innovation

NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas
Universidade Nova de Lisboa



MULAB



DYPALL NETWORK

‘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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.’



Co-funded by
the European Union

Perguntas de autoavaliação:

Pergunta		Resultados de aprendizagem abordados
Pergunta 1	De que forma é que o estudo de caso demonstrou a utilização das redes sociais para fins educativos, de criação de redes, de criatividade e de sensibilização?	(1)
Pergunta 2	Que riscos relacionados com a privacidade dos dados, o cyberbullying ou a saúde mental foram destacados no estudo de caso e como foram geridos?	(2)
Pergunta 3	Como é que o estudo de caso abordou as diferenças entre desinformação e desinformação e quais foram os impactos de cada uma no mundo real?	(3)
Pergunta 4	Houve exemplos de <i>deepfakes</i> ou de meios de comunicação manipulados no estudo de caso e que impacto tiveram na perceção e na confiança do público?	(4)
Pergunta 5	De que forma é que este estudo de caso alterou ou reforçou a sua compreensão do assunto e como é que vai aplicar estes conhecimentos no futuro?	(1), (2), (3), (4)



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social
Innovation

NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas
NOVA DE LISBOA



MULAB



DYPALL
NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

3.5 O QUE É NECESSÁRIO SABER

Título	Tipo de material	Descrição	Link	Resultados de aprendizagem relevantes
Adolescentes, redes sociais e tecnologia. Documentário de FRONTLINE	Vídeo	As redes sociais dão aos/as adolescentes novas plataformas de autoexpressão, validação e até potencial fama – mas a que custo? Hoje, graças à Internet, os/as adolescentes podem ligar-se e envolver-se com a sua cultura, celebridades, filmes, marcas – de formas nunca antes possíveis. Mas será que isso é um verdadeiro empoderamento, ou será que as empresas e os profissionais de marketing estão silenciosamente em vantagem?	https://www.youtube.com/watch?v=JqamKb7gTWY	(1),(2)



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social Innovation



NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas
Universidade Nova de Lisboa



ZRS

MULAB



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

Como podemos proteger a verdade na era da desinformação TED Talk por Sinan Aral	Vídeo	As notícias falsas podem influenciar eleições, afundar economias e semear a discórdia na vida quotidiana. O cientista de dados Sinan Aral desmistifica como e porque é que se espalham tão rapidamente - citando um dos maiores estudos sobre desinformação - e identifica cinco estratégias para nos ajudar a desfazer o emaranhado entre o verdadeiro e o falso.	https://www.youtube.com/watch?v=-7ORAKULeI4	(1),(2),(3),(4)
---	--------------	---	--	------------------------



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social
Innovation

NOVAFCSH
Núcleo de Formação em Ciências da Saúde



MULAB



DYPALL
NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

Como procurar a verdade na era das notícias falsas conversa com Christiane Amanpour	Vídeo	Conhecida mundialmente pela sua coragem e clareza, Christiane Amanpour passou as últimas três décadas a entrevistar líderes empresariais, culturais e políticos que moldaram a história. Em conversa com Chris Anderson, curador do TED, Amanpour fala sobre notícias falsas, objetividade no jornalismo, o vazio de liderança na política global e muito mais, partilhando a sua sabedoria ao longo do caminho. "Tenham cuidado onde obtêm a informação", diz ela. "A menos que estejamos todos empenhados como cidadãos globais que apreciam a verdade, que compreendem a ciência, as provas empíricas e os factos, então vamos andar a vaguear por aí - para uma potencial catástrofe."	https://www.youtube.com/watch?v=iU1bhHeCkoU	(1),(2),(3),(4)
---	--------------	---	--	------------------------

Como a inteligência artificial está a ser utilizada para criar <i>deepfakes</i> online	Vídeo	À medida que a tecnologia se torna mais sofisticada, aumenta também o potencial de engano. Tornaram-se virais imagens que pretendiam mostrar a polícia a prender Donald Trump e o antigo presidente com um fato de prisioneiro cor de laranja – mas eram falsas. Jack Stubbs, vice-presidente dos serviços de informação da Graphika, uma empresa de investigação que estuda a desinformação online, junta-se a William Brangham para discutir o assunto.	https://www.youtube.com/watch?v=u1EXiL7Q_oE	(1),(2),(4)
Como é que as redes sociais influenciam a opinião pública? Blogue de SOCIALSTAR	Artigo/texto	O artigo explica, de uma forma muito geral e simples, como funcionam as redes sociais e como influenciam a opinião pública.	https://officialsocialstar.com/blogs/blog/how-does-social-media-influence-public-opinion	(1)

Partilha excessiva de informações pessoais (anúncio de IA Deepfake)	Vídeo	O vídeo da Deutsche Telekom destaca os perigos da partilha de informações pessoais online, em especial a forma como estas podem ser utilizadas indevidamente através da tecnologia <i>deepfake</i>. Apresenta um cenário perturbador em que a imagem e a voz de uma criança são manipuladas para criar um vídeo convincente mas falso, sublinhando os riscos de violação da privacidade digital. O anúncio sublinha a importância de proteger os dados pessoais para evitar este tipo de utilização indevida, especialmente no contexto de tecnologias de IA cada vez mais sofisticadas.	https://www.youtube.com/watch?v=-r_2a064dWY	(1),(2),(4)
---	--------------	---	--	--------------------

3.6 APROFUNDAR

Título	Tipo de material	Descrição	Link	Resultados de aprendizagem relevantes
A incrível criatividade dos <i>Deepfakes</i> - e o preocupante futuro da IA conversa com Tom Graham	Vídeo	Os meios de comunicação gerados por IA que se parecem e soam exatamente como o mundo real irão em breve permear as nossas vidas. Como é que nos devemos preparar para isso? O programador de IA Tom Graham discute o extraordinário poder desta tecnologia em rápido avanço, demonstrando exemplos de ponta - incluindo trocas de rosto em tempo real e clonagem de voz - em direto do palco TED. Em conversa com o diretor do TED, Chris Anderson, Graham analisa o potencial criativo destes conteúdos hiper-reais (frequentemente designados por <i>deepfakes</i>), bem como o seu risco de exploração e os novos direitos legais de que iremos necessitar para manter o controlo sobre os nossos avatares de IA fotorrealistas.	https://www.youtube.com/watch?v=SHSmo72oVao	(1),(2),(4)

Algoritmos nas plataformas de redes sociais, por Maria Alessandra Golino	Artigo	De uma forma geral e simples, o artigo explica como os algoritmos das redes sociais influenciam a difusão da cultura e da informação na sociedade digital.	https://www.internetsociety.org/algorithms-in-social-media-platforms	(2),(3)
Um guia completo para a análise de redes sociais com IA, por Marta Pinkowska	Artigo	O artigo apresenta de forma simples e geral o que é a análise das redes sociais e como implementar a análise das redes sociais. Ao compreender isto, os leitores percebem como funcionam as campanhas bem sucedidas nas redes sociais.	https://www.hks.harvard.edu/wiener-conference-calls/erica-chenoweth#transcript-1766694	(1),(2),(4)
<i>The Capture</i>	Série televisiva	A série televisiva britânica <i>The Capture</i> é relevante para a compreensão de <i>deepfakes</i> porque explora a forma como a manipulação digital avançada pode criar provas de vídeo convincentes mas falsas, esbatendo a linha entre a realidade e a ficção. O programa ilustra o potencial de utilização de <i>deepfakes</i> como armas na vigilância e nas investigações criminais, levantando preocupações éticas e legais. Destaca a necessidade urgente de sensibilização e pensamento crítico num mundo em que ver já não é necessariamente acreditar.	https://www.bbccreative.co.uk/project/the-capture/	(1),(2),(4)

<i>The Dilemma</i>	<i>Social</i>	Documentário	Este híbrido de documentário e drama explora o perigoso impacto humano das redes sociais, com especialistas em tecnologia a darem o alarme sobre as suas próprias criações.	https://www.netflix.com/title/81254224	(1),(2)
<i>Caught in the net</i>		Documentário	Três atrizes adultas com aparência muito jovem são incumbidas de fingir que são crianças de 12 anos em perfis falsos nas redes sociais	https://tv.apple.com/cz/movie/caught-in-the-net/umc.cmc.4hhd71qOu2ff2vq4weoclirps	(2)
<i>The Dark Side of Social Media: A Reality Check</i>		Artigo	Uma análise sistemática da investigação sobre o lado negro da utilização das redes sociais identificou 46 efeitos nocivos, que vão desde problemas de saúde física e mental a impactos negativos no desempenho profissional e académico, bem como a questões de segurança e privacidade.	https://www.uts.edu.au/news/health-science/dark-side-social-media-networks	(2)



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social Innovation



NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas
Universidade Nova de Lisboa



ZRS

MULAB



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

Technology and Democracy (BBC)	Podcast	Um painel de peritos internacionais analisa a forma como o aumento da tecnologia está a criar mais transparência e a dar voz à democracia. Um episódio do podcast <i>The Internet's Role in Democracy</i> (O papel da Internet na democracia) discute a forma como a Internet, incluindo as redes sociais, influencia os processos democráticos e a opinião pública.	https://www.bbc.co.uk/programmes/p002w6r2	(2)
---------------------------------------	---------	--	---	-----



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social
Innovation

NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas
Universidade Nova de Lisboa



MULAB



DYPALL
NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

<i>Turning Childhood into Content: The Dangers of Sharenting</i>	Documentário	Num mundo híper conectado, ligado pelo Facebook, Youtube, Instagram, TikTok, Snapchat, a vida familiar quotidiana deixou de ser privada. Os pais podem lucrar com os seus próprios filhos, monetizando a sua vida quotidiana, as suas lutas e os seus momentos privados. Alguns destes canais de vídeo podem ser vistos como uma forma dissimulada de trabalho infantil, promovendo a manipulação e os maus-tratos das crianças. Os vídeos da estrela do YouTube "DaddyOFive" a "pregar partidas" aos filhos foram tão chocantes que o levaram a perder a custódia das crianças. Depois, houve o "desafio do queijo", que incentivava as pessoas a atirarem uma fatia de queijo fundido para a cara do seu bebé e a enviarem um vídeo da sua reação para as redes sociais. Os autores viajaram da Europa para os EUA, passando pelo Canadá e pelo Dubai, misturando experiências pessoais com jornalismo de investigação, para analisar os danos causados pela exposição das crianças online.	https://javafilms.fr/film/turning-childhood-into-content/	(2)
--	---------------------	---	--	------------

3.7 QUESTIONÁRIO DE AUTOAVALIAÇÃO

Pergunta		Resultado de aprendizagem relevante
Pergunta 1	Como posso utilizar eficazmente as redes sociais para fins educativos, de criação de redes, de criatividade e de promoção na minha vida pessoal e profissional, e que exemplos específicos da minha própria experiência o demonstram?	(1)
Pergunta 2	Que medidas posso tomar para me proteger a mim próprio/a e aos outros dos potenciais riscos das redes sociais, tais como preocupações com a privacidade dos dados, cyberbullying e o seu impacto na saúde mental, especialmente nas comunidades online com que me relaciono?	(2),(3),(4)
Pergunta 3	Como posso avaliar de forma crítica a informação que encontro nas redes sociais para distinguir entre desinformação e informação incorreta, e quais são as consequências de não o fazer nas minhas interações online?	(3),(4)
Pergunta 4	Como posso aplicar estratégias para combater a desinformação e as falsificações profundas e promover a literacia mediática entre os utilizadores da Internet?	(4)
Pergunta 5	Como posso apoiar os jovens no desenvolvimento destas competências para uma utilização segura e produtiva das redes sociais?	(1),(2),(3),(4)
Pergunta 6	Como posso utilizar eficazmente as redes sociais para fins educativos, de criação de redes, de criatividade e de sensibilização na minha vida pessoal e profissional, e que exemplos específicos da minha própria experiência o demonstram?	(1)

MÓDULO 3: ATIVISMO DIGITAL

4.1 SUMÁRIO

SUMÁRIO DO MÓDULO, RESULTADOS DE APRENDIZAGEM E GUIA DE APRENDIZAGEM

Título do módulo		ATIVISMO DIGITAL
Resumo	Este módulo de aprendizagem sobre Ativismo Digital dota os/as participantes com os conhecimentos, as competências e as atitudes necessários para compreender, conceber e implementar campanhas digitais. Promove o pensamento crítico sobre as implicações éticas e sociais, enfatiza estratégias de comunicação eficazes para a mudança social e promove uma abordagem responsável e proactiva ao ativismo digital.	
Resultados de Aprendizagem	(1) Explicar o ativismo digital e o seu contexto. (2) Conceber e implementar campanhas digitais. (3) Avaliar as implicações éticas e sociais do ativismo digital. (4) Implementar estratégias de comunicação eficazes para grupos que defendem a mudança social.	
O seu Guia para o Módulo	Elementos-chave: Conhecimentos, competências e atitudes Este módulo oferece uma análise abrangente do ativismo digital, combinando compreensão teórica, competências práticas e o desenvolvimento de atitudes éticas. Através de uma mistura de palestras, estudos de casos e atividades práticas, os/as participantes podem utilizar eficazmente as ferramentas digitais para a mudança social, enquanto analisam criticamente as implicações éticas e sociais das suas estratégias. Objectivos de aprendizagem 1. Explicar o ativismo digital e o seu contexto Os/as participantes exploram os fundamentos do ativismo digital, incluindo o seu desenvolvimento histórico, teorias fundamentais e o impacto da tecnologia nos movimentos políticos e sociais. Compreender o contexto sócio-político e a evolução das ferramentas digitais ajuda os/as participantes a avaliar como essas tecnologias fortalecem ou limitam o	



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social Innovation

NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas



MULAB



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

	ativismo. Atividades de aprendizagem: Palestras e discussões sobre a história e as teorias do ativismo digital, juntamente com o estudo de movimentos sociais e políticos significativos. Resultados: os/as participantes articulam a evolução do ativismo digital e identificam os seus principais precursores. 2. Conceber e implementar campanhas digitais Este módulo visa dotar os/as participantes com conhecimentos sobre várias plataformas digitais, incluindo redes sociais, websites e marketing por e-mail.. Através de workshops e projetos práticos, desenvolvem competências práticas na concepção de campanhas, análise do público-alvo,, criação de conteúdos e avaliação de desempenho. Atividades de aprendizagem: Workshops sobre ferramentas digitais, projetos de grupo para criar e implementar campanhas, bem como a análise de casos de sucesso. Resultados: os/as participantes concebem e executam campanhas digitais eficazes, demonstrando proficiência na utilização de ferramentas digitais. 3. Avaliar as implicações éticas e sociais do ativismo digital As questões éticas e sociais, como a privacidade, a vigilância e a desinformação, são cruciais no mundo interconectado do ativismo digital. os/as participantes avaliam, de modo crítico, alguns estudos de caso para compreender estes desafios e adotar uma abordagem responsável ao envolvimento digital. Atividades de aprendizagem: Avaliações de estudos de caso, discussões em grupo sobre dilemas éticos e pesquisa sobre as implicações legais e sociais do ativismo digital. Resultados: os/as participantes avaliam as estratégias de ativismo digital, de forma a compreender os seus impactos éticos e sociais nas diferentes partes interessadas. 4. Implementar Estratégias de Comunicação Eficazes para a Mudança Social A comunicação é uma componente fundamental para um ativismo eficaz. os/as participantes serão apresentados a modelos de comunicação como a Comunicação Não-Violenta (CNV) e a Comunicação Ecológica e irão praticar competências essenciais como a escuta ativa, a mediação e a facilitação de grupos. Atividades de aprendizagem: Exercícios de role-playing, práticas de
--	--

	facilitação de grupos e workshops de comunicação. Resultados: os/as participantes implementam estratégias de comunicação eficazes, enquanto desenvolvem atitudes de capacitação para motivar e liderar equipas que defendem a mudança social. Apreciação e avaliação Os/as participantes são avaliados com base na sua capacidade de aplicação de conhecimentos e competências em situações da vida real. As avaliações incluem: • Autoavaliação; • Projetos de grupo, onde os/as participantes concebem e implementam uma campanha digital; • Análise de estudos de caso, para avaliar as implicações éticas e sociais; • Demonstração de competências de comunicação, através de exercícios de facilitação de grupos. Cultivar atitudes para a mudança social O módulo salienta a importância de cultivar uma atitude proativa e responsável em relação às tecnologias digitais. Os/as participantes refletem sobre os seus papéis enquanto cidadãos e cidadãs digitais, reconhecendo o potencial positivo e negativo do ativismo digital. Exploram estratégias-chave, como a colaboração com influenciadores, a otimização dos meios de comunicação social, o planeamento de conteúdos, a criação de slogans, a ligação emocional e a manutenção da relevância, ligando as campanhas aos acontecimentos atuais Conclusão No final deste módulo, os/as participantes têm uma compreensão completa de como mobilizar comunidades online, de forma ética e eficaz. Através da exploração teórica e da prática, vão adquirir as competências necessárias para conceber campanhas com impacto, enfrentar desafios éticos e comunicar eficazmente com grupos que defendem a mudança social.
--	---

4.2 FERRAMENTAS

Nome da Ferramenta	Modelo de estratégia de campanha
Weblink	https://www.campaignstrategy.org/
Resultados de Aprendizagem para o qual é relevante	Conceber e implementar campanhas digitais
Para que serve a ferramenta	O modelo de estratégia de campanha ajuda os/as utilizadores/as a estruturar as suas campanhas de ativismo digital, identificando objetivos, públicos-alvo, mensagens-chave e ferramentas digitais. Fornece um quadro claro para o planeamento, execução e avaliação de campanhas, garantindo a consistência na transmissão da mensagem e maximizando o impacto.
Razão da escolha da ferramenta para este projeto	Esta ferramenta é útil para orientar os/as participantes no processo de criação de campanhas, ajudando-os/as a aplicar os conhecimentos teóricos num contexto prático. Promove uma abordagem passo a passo, permitindo que os/as participantes compreendam como organizar e definir estratégias para esforços eficazes de ativismo digital.
Dicas para utilizá-la de forma eficaz	Incentive os/as participantes a completarem cuidadosamente cada secção e a realizar a sua análise com base em estudos de casos, para se inspirarem. Associe esta ferramenta à análise digital, para acompanhar o desempenho da campanha e efetuar melhorias iterativas.



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



**Center for Social
Innovation**

NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas
Universidade Nova de Lisboa



MULAB



**DYPALL
NETWORK**

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

Links para ficheiros
de imagens ou
gráficos adicionais



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social
Innovation

NOVAFCSH
Núcleo de Inovação em Ciências Sociais e Humanas
UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO



MULAB



DYPALL
NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'

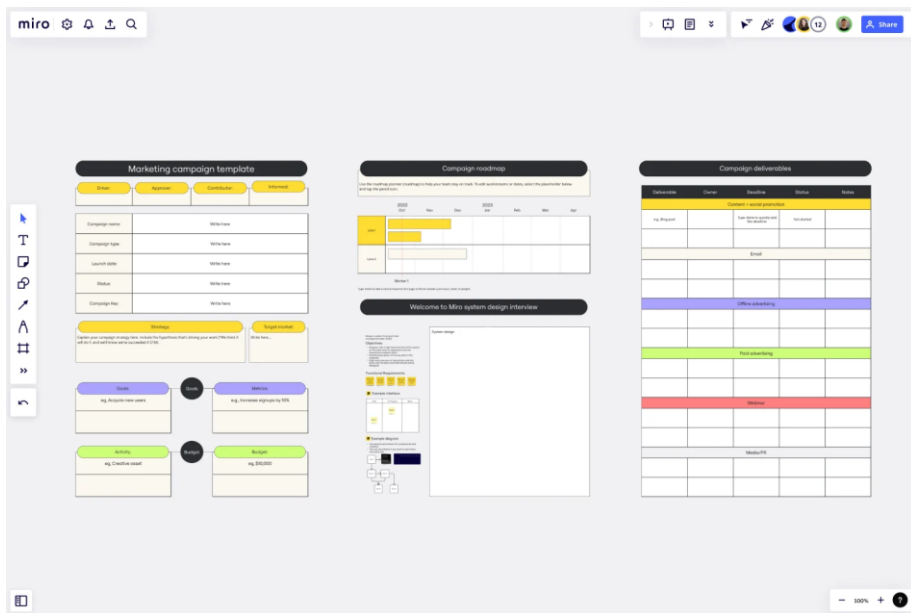


Co-funded by
the European Union

Nome da Ferramenta	
Canva / Canva para organizações sem fins lucrativos	
Weblink	https://www.canva.com/canva-for-nonprofits/
Resultados de Aprendizagem para o qual é relevante	Implementar estratégias de comunicação eficazes para grupos que defendem a mudança social.
Para que serve a ferramenta	O Canva para organizações sem fins lucrativos oferece ferramentas de design gratuitas, adaptadas a projetos de mudança social. Permite a criação de materiais de campanha visualmente atraentes, como publicações nas redes sociais, infografias e apresentações. A ferramenta fornece modelos e recursos especificamente concebidos para organizações sem fins lucrativos e ativistas sociais.
Razão da escolha da ferramenta para este projeto (50 palavras).	A comunicação visual é fundamental para o ativismo digital. Esta ferramenta permite que jovens criem imagens de aspeto profissional, que podem melhorar a sua mensagem, ajudando as campanhas a ganhar força e a envolver o público de forma eficaz. É acessível e de fácil utilização, mesmo para quem não tem experiência em design.
Dicas para utilizá-la de forma eficaz	Incentive os/as formandos/as a explorar os modelos pré-concebidos e a personalizá-los de acordo com os objectivos da sua campanha. Sublinhe a consistência da marca e das mensagens, para criar uma identidade visual coesa para a campanha.

Links para ficheiros de imagens ou gráficos adicionais	
--	---

Nome da Ferramenta	Miro para colaboração digital e brainstorming
Weblink	https://miro.com/
Resultados de Aprendizagem para o qual é relevante	Implementar estratégias de comunicação eficazes para grupos que defendem a mudança social.
Para que serve a ferramenta	Miro é uma plataforma de quadro branco colaborativo online, concebida para o brainstorming, planeamento e comunicação de equipas. Permite que os grupos trabalhem em conjunto e em tempo real, organizando visualmente os seus pensamentos, ideias e planos de ação, o que é essencial para as iniciativas de mudança social.
Razão da escolha da ferramenta para este projeto	O Miro apoia a colaboração, a criatividade e a organização de projetos de grupo, que são aspectos fundamentais do ativismo digital. Promove o trabalho em equipa, permitindo que participantes partilhem ideias remotamente, mantendo a comunicação fluida e transparente.
Dicas para utilizá-la	Utilize o Miro para mapear ideias, estratégias e calendários de campanha. Crie

de forma eficaz	áreas distintas para brainstorming, investigação e delegação de tarefas, ao mesmo tempo que incentiva os/as participantes a utilizarem elementos visuais, como notas adesivas e diagramas, para captarem e organizarem os pensamentos de forma dinâmica.
Links para ficheiros de imagens ou gráficos adicionais	

4.3 ATIVIDADES

TÍTULO DA ATIVIDADE 1	Criação de uma campanha digital para a mudança social
Objetivo da Atividade	Fornecer aos/as participantes as competências necessárias para conceber e implementar uma campanha digital com impacto, utilizando plataformas online,

	para promover a mudança social.
Duração	Até 2 horas (consoante o número de grupos)
Online, presencial ou híbrido	Híbrido
Preparação para a atividade	Preparar uma lista de questões sociais existentes relevantes para a comunidade. Forneça exemplos de campanhas digitais bem sucedidas.
Como implementar a Atividade. Passo a passo.	Introdução e formação do grupo (10 min): Divida os/as participantes em grupos de 3-4 elementos. Cada grupo seleciona uma questão social que pretende abordar. Conceção da campanha (1 hora no total): Os grupos fazem um <i>brainstorming</i> (10 min) e concebem as suas campanhas, identificando os públicos-alvo, as mensagens-chave e as plataformas digitais. Deve fornecer orientação sobre a criação de conteúdos e estratégias de comunicação. Apresentação da campanha (até 30 min): Cada grupo apresenta a sua campanha, explicando os objectivos, o público-alvo e a estratégia da plataforma. (5 minutos cada) Feedback e debate (20 min): Os/as facilitadores/as e os/as participantes dão feedback construtivo sobre cada campanha, centrando-se no impacto potencial, na criatividade e na estratégia digital.
Dicas para a formação	Facilitar debates sobre considerações éticas no ativismo digital. Fornecer apoio técnico e ferramentas de colaboração online (por exemplo, Google Docs, Trello), para apoiar o trabalho de grupo em ambientes online/híbridos.
Materiais, equipamento, infraestruturas necessárias	Computador/tablets/ smartphone com acesso à Internet. Ferramentas de apresentação (por exemplo, PowerPoint, Canva). Flipcharts e marcadores (para ambientes presenciais).



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



NOVA FCSH
Núcleo de Inovação em Ciências Sociais e Humanas



MULAB

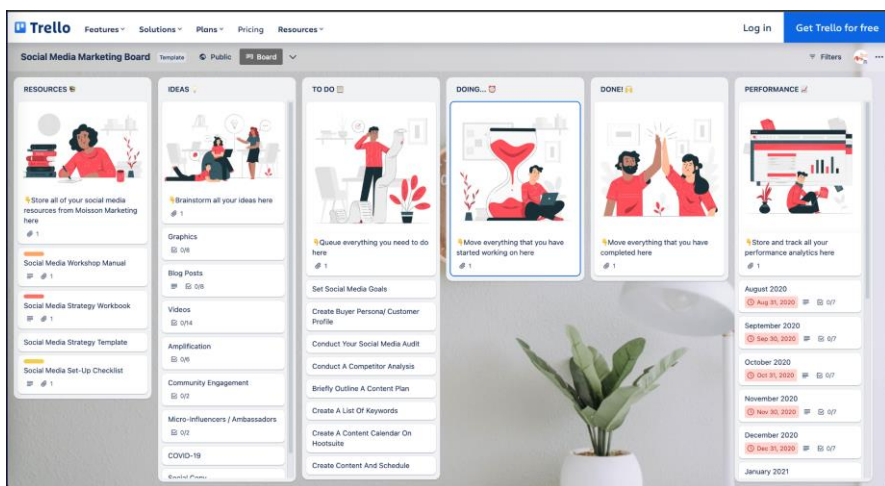


DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'

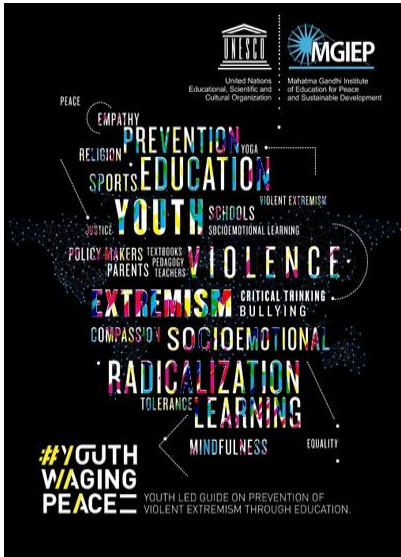


Co-funded by
the European Union

Ligações para ficheiros de imagem/gráficos adicionais	
Ligações para ferramentas e recursos online	Canva para criar imagens para campanhas: https://www.canva.com Google suite para trabalho colaborativo online Trello https://trello.com/

TÍTULO DA ATIVIDADE 2	Mapeamento do discurso de ódio online e das táticas de ativismo
Objetivo da Atividade	Ajudar os/as participantes a identificar e analisar vários casos de discurso de ódio online e as correspondentes táticas de ativismo digital utilizadas para os combater, promovendo o pensamento crítico e o reconhecimento de padrões.
Duração	90 minutos
Online, presencial ou híbrido	Híbrido (pode ser totalmente online ou presencial)
Preparação para a atividade	Recolham exemplos de discurso de ódio e respostas de ativismo digital (por exemplo, tweets, publicações nas redes sociais, artigos de notícias), para os/as

	participantes analisarem.
Como implementar a Atividade. Passo a passo.	Introdução (10 min): Explique brevemente quais os diferentes tipos de discurso de ódio e as táticas de ativismo (por exemplo, contra-discurso, campanhas de sensibilização). Trabalho de equipa (45 min): Em pequenos grupos, os/as participantes recebem exemplos de discurso de ódio online e respostas de ativismo digital. Devem mapear os principais padrões, observando quais as táticas que funcionaram e porquê. Apresentação e discussão (35 min): Cada grupo apresenta as suas conclusões, discutindo quais as táticas que consideraram mais eficazes. Abram uma conversa mais alargada sobre como o ativismo digital pode adaptar-se às formas emergentes de ódio online.
Dicas para a formação	Incentive os/as participantes a concentrarem-se nas razões pelas quais certas táticas foram eficazes ou ineficazes. Assegure-se de que os exemplos abrangem um vasto leque de plataformas e de questões, para proporcionar uma aprendizagem diversificada.
Materiais, equipamento, infraestruturas necessárias	Modelos digitais ou impressos para mapeamento. Computadores ou dispositivos para aceder a exemplos online (para online ou híbrido)
Ligações para ficheiros de imagem/gráficos adicionais	 The image shows two book covers. The left cover is titled 'WE CAN! Taking Action against Hate Speech through Counter and Alternative Narratives' and features a woman smiling. The right cover is titled 'Fostering Civic Responses to Online Harms' and features a globe with various icons. Both covers are associated with the European Union and the European Commission.

	
Ligações para ferramentas e recursos online	Ferramentas de cartografia visual como o Miro: https://miro.com Manual: We CAN! Taking action against hate speech through counter and alternative narratives Guia: UNESCO – "Youth-led Guide on Prevention of Violent Extremism through Education" Enquadramento: European Commission – Combating hate speech and hate crime Measures to prevent and combat different forms of hatred and to protect victims. Fontes: Institute for Strategic Dialogue (ISD) – "Online Civil Courage Initiative"



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social Innovation



NOVA FCSH
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS



ZRS

MULAB



ean
European Anti-hate Network



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

TÍTULO DA ATIVIDADE 3	
Simulação de Protesto Virtual	
Objetivo da Atividade	Simular um protesto virtual, ensinando aos/às participantes de que forma as ferramentas digitais podem ser utilizadas, na mobilização e na sensibilização para as questões sociais, sem a necessidade de presença física.
Duração	90 minutos
Online, presencial ou híbrido	Online ou híbrido
Preparação para a atividade	Partilhar exemplos de protestos virtuais (por exemplo, "tempestades" no Twitter, petições online, ativismo através de hashtag). Preparar modelos digitais para sinais, slogans ou petições online.
Como implementar a Atividade. Passo a passo.	Introdução (15 min): Apresentar o conceito de protestos virtuais, salientando como podem amplificar vozes sem presença física (por exemplo, campanhas de hashtag, petições online). Atividade de grupo (45 min): os/as participantes, em grupos, criam o seu próprio protesto virtual, em torno de uma questão social, incluindo a elaboração de uma mensagem clara, a concepção de sinais digitais ou slogans e a seleção de plataformas para o lançar (por exemplo, redes sociais, websites). Apresentação e debate (30 min): Os grupos partilham os seus projectos de protesto virtual e discutem a forma de mobilizar os/as participantes online.
Dicas para o/a formador/a	Incentivar os/as participantes a refletir sobre o alcance e a acessibilidade dos seus protestos virtuais (por exemplo, como incluir diferentes comunidades). Salientar a importância do timing e da coordenação no ativismo digital.
Materiais, equipamento, infraestruturas necessárias	Modelos de concepção de protestos online (sinais digitais, hashtags, etc.). Computadores ou tablets, para criar e partilhar os protestos (para a metodologia online/híbrido).

Links para ficheiros de imagens ou gráficos adicionais	Chiediamo la Revoca della Legge sulla Gestazione per Altri imposta da Giorgia Meloni  Lanciata 17 ottobre 2024 Petizione diretta a Giorgia Meloni (Presidente di Fratelli d'Italia)
Links para ferramentas online tools e recursos	Free virtual protest platform: https://www.change.org

Perguntas de autoavaliação:

Pergunta 1	Com que eficácia envolvi os/as participantes no processo de identificação de uma questão social relevante, bem como na conceção da sua campanha digital?
Pergunta 2	Quais foram os pontos fortes e fracos das estratégias dos/as participantes, na seleção de plataformas digitais e na elaboração de mensagens-chave para os seus públicos-alvo?
Pergunta 3	Em que medida apoiei os/as participantes, na compreensão das considerações éticas do ativismo digital e na utilização de ferramentas de colaboração para o desenvolvimento de campanhas?

4.4 ESTUDOS DE CASO

Título	Movimento #MeToo: Uma campanha digital pela justiça social
Resumo	O movimento #MeToo demonstra o poder do ativismo digital, na defesa da justiça social. Iniciado como uma hashtag em 2006, tornou-se numa campanha global contra o assédio e a agressão sexual, mostrando como os meios de comunicação social podem unir vozes e impulsionar mudanças políticas em grande escala.
Resultado(s) de Aprendizagem Relevante(s)	Conceber e implementar campanhas digitais. Avaliar as implicações éticas e sociais do ativismo digital. Implementar estratégias de comunicação eficazes para grupos que defendem a mudança social.
Objetivo do estudo de caso. Porque é relevante. Que questões aborda? Breve resumo da história do estudo de caso.	O movimento #MeToo é um estudo de caso relevante, porque mostra o papel das redes sociais na amplificação de vozes marginalizadas e na obtenção de mudanças sociais. Aborda questões de violência de género, assédio e desigualdade, ilustrando a forma como as plataformas digitais podem dar poder aos indivíduos e desencadear conversas globais. O movimento começou com um simples hashtag, que incentivou as pessoas a partilharem as suas experiências pessoais, o que, por sua vez, levou a uma maior sensibilização e a reformas nos domínios social e jurídico. Ao analisar as estratégias utilizadas no #MeToo, os/as participantes podem compreender a importância das mensagens, do envolvimento da comunidade e das considerações éticas na conceção de campanhas digitais com impacto. Este estudo de caso sublinha a forma como a ação coletiva, quando potenciada por ferramentas digitais, pode conduzir a impactos no mundo real.
Outros links para imagens, website, vídeos e informações adicionais.	https://metoomvmt.org/ https://www.nytimes.com/2017/10/20/us/me-too-movement-tarana-burke.html https://time.com/time-person-of-the-year-2017-silence-breakers/

Perguntas de autoavaliação:

Pergunta		Resultados de aprendizagem abordados
Pergunta 1	Com que eficácia é que o movimento #MeToo aproveitou as plataformas digitais para envolver e mobilizar indivíduos em diferentes comunidades e regiões?	(2)
Pergunta 2	Quais foram as principais considerações éticas e os desafios enfrentados pelo movimento #MeToo na promoção de histórias pessoais sensíveis, e como é que esses desafios foram abordados?	(3)
Pergunta 3	De que forma é que o movimento #MeToo contribuiu para mudanças sociais e legais duradouras? Como é que estas estratégias podem ser aplicadas a outras campanhas de ativismo digital?	(2) & (4)
Pergunta 4	Como é que o movimento #MeToo equilibrou a amplificação das vozes individuais com a necessidade de ação coletiva? Que lições podem ser retiradas desta abordagem?	(3) & (4)
Pergunta 5	Que estratégias de comunicação utilizadas pelo movimento #MeToo podem ser adoptadas para promover a inclusão, a diversidade e a solidariedade noutras campanhas de ativismo digital?	(4)

4.5 O QUE É NECESSÁRIO SABER

Título	Tipo de material	Descrição	Link	Resultados
Portugal: Brutalidade policial contra mulheres negras e a batalha de Cláudia Simões por justiça	Artigo	O artigo da <i>Migrant Women Press</i> destaca o caso de Cláudia Simões, uma mulher negra de Angola que foi brutalmente agredida por um agente da polícia portuguesa em Lisboa, em janeiro de 2020. O incidente começou quando a filha de Cláudia Simões se esqueceu do seu passe de autocarro e rapidamente se transformou num confronto violento em que Cláudia Simões foi espancada à frente da sua filha. Apesar dos ferimentos visíveis e das provas em vídeo, Simões viu-se enredada numa batalha legal, com o agente a receber uma pena suspensa enquanto enfrentava acusações por se ter defendido.	https://migrantwomenpress.com/2024/08/12/portugal-police-brutality-against-black-women-and-claudia-simoes-battle-for-justice/	(1) & (2)

4.6 APROFUNDAR

Título	Tipo de material	Descrição	Link	Resultados
--------	------------------	-----------	------	------------

Tactical Tech	Website	A Tactical Tech é uma ONG que fornece recursos sobre o impacto da tecnologia na sociedade. A sua secção sobre ativismo digital explora várias estratégias e ferramentas que os ativistas podem utilizar para criar mudanças sociais.	https://tacticaltech.org/	(2)
Global Voices	Website	Uma plataforma para os media cidadãos, a Global Voices mostra como as ferramentas digitais estão a ser utilizadas em todo o mundo para amplificar os movimentos de justiça social. As suas histórias e análises fornecem informações sobre o ativismo digital de uma perspetiva global.	https://globalvoices.org/	(4)
Digital Campaigning Start Here Dun Antje	Website	Campanhas Digitais é uma secção da Biblioteca da Mudança Social da Commons. As campanhas digitais utilizam a tecnologia – e-mails, petições, redes sociais – para promover a mudança. Aqui, encontrará recursos para aperfeiçoar as suas estratégias, expandir o envolvimento e medir o sucesso.	https://commonslibrary.org/digital-campaigning-start-here/#Manuals	(2)
Get the Trolls out	Projeto		https://getthetrollsout.org/	(4)

4.7 VER EM ACÇÃO

Título curto e descrição	Link do ficheiro
TED TALK com Wael Ghonim, um ativista egípcio da Internet, fala sobre o papel das ferramentas digitais no fomento da primavera Árabe. Esta palestra enfatiza o potencial e os desafios do ativismo digital para efetuar mudanças sociais.	https://youtu.be/HiwJOHnIIFw?si=7UXoKxkAfELowjYW
TED TALK que, embora não seja exclusivamente sobre ativismo digital, é frequentemente referida no contexto dos movimentos sociais. Sivers discute como os movimentos sociais começam, destacando a importância da liderança, dos primeiros seguidores e do apoio da comunidade. Os movimentos têm mais a ver com a capacitação de outros para participarem, o que é um conceito-chave no ativismo digital, em que a participação em massa pode levar a grandes mudanças.	https://youtu.be/V74AxCqOTvg?si=RMzYZdx5503pQryt



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social
Innovation

NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas
Universidade Nova de Lisboa



MULAB



**DYPALL
NETWORK**

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

4.8 QUESTIONÁRIO DE AUTOAVALIAÇÃO

PERGUNTA		RESULTADO DE APRENDIZAGEM RELEVANTE
Pergunta 1	Até que ponto compreendo o contexto histórico e os principais impulsionadores do ativismo digital e como posso aplicar este conhecimento aos meus esforços de sensibilização?	(1)
Pergunta 2	Que ferramentas e plataformas digitais estou agora confiante em utilizar para conceber e implementar uma campanha digital, e como posso adaptar estas ferramentas para atingir eficazmente o meu público-alvo?	(2)
Pergunta 3	Como é que avalio as implicações éticas e sociais do ativismo digital e que medidas posso tomar para garantir que as minhas campanhas são éticas e têm impacto?	(3)
Pergunta 4	De que forma posso identificar e abordar eficazmente questões de privacidade, vigilância digital e desinformação nas minhas estratégias de ativismo digital?	(3)
Pergunta 5	Que estratégias de comunicação aprendi para me ajudar a criar e motivar equipas que defendem a mudança social, e como posso melhorar as minhas competências na facilitação destes grupos?	(3)
Pergunta 6	Como é que este módulo mudou a minha compreensão do meu papel como cidadão digital responsável e como posso continuar a aplicar práticas éticas nos meus futuros esforços de ativismo digital?	(3) & (4)



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social Innovation



NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas
Universidade Nova de Lisboa



ZRS

MULAB



ean
European Anti-fraud Network



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

MÓDULO 4: JOVENS A COMBATER O ÓDIO

5.1 SUMÁRIO

SUMÁRIO DO MÓDULO, RESULTADOS DE APRENDIZAGEM E GUIA DE APRENDIZAGEM

TÍTULO DO MÓDULO	JOVENS A COMBATER O ÓDIO
Resumo	Este módulo tem como objetivo compreender o que constitui o ódio e como lidar com ele quando se insere em vários aspectos da vida quotidiana. O objetivo inicial será obter uma compreensão cognitiva do fenómeno, o que constitui o discurso de ódio e o que constitui a liberdade de expressão, quando tenho direito à minha opinião e quando a minha opinião diz respeito à disseminação de opiniões de ódio. Após definir o que constitui o ódio, jovens utilizadores/as terão a oportunidade de escolher formas de lidar com ele na vida real e online, de modo a defender os seus direitos.
Resultados de Aprendizagem	(1)Reconhecer o fenómeno e identificar as diferentes formas que este pode assumir. (2)Identificar os potenciais danos e lacunas que pode causar aos direitos humanos básicos. (3)Desenvolver formas e práticas para lidar com o ódio quando este é expressado na vida real ou online. (4)Propor formas de empoderamento e ação coletiva, não apenas para combater, mas também para prevenir o fenómeno através das tecnologias digitais.
O seu Guia para o Módulo	Este módulo tem como objetivo, em primeiro lugar, introduzir os jovens ao que



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas
NOVA DE LISBOA



MULAB



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

constitui o ódio e às formas como este pode manifestar-se na vida quotidiana de uma pessoa. É importante alcançar este objetivo inicial, pois se não definirmos claramente o que estamos a abordar, poderão surgir mal-entendidos sobre como combater o fenómeno. Posteriormente, uma parte crucial do módulo será estabelecer uma ligação entre o ódio e a sua expressão com os direitos humanos, tanto a nível individual como comunitário, em contextos presenciais e online.

Seguidamente, serão analisadas formas de lidar com o discurso de ódio em ambientes reais e digitais. Estas abordagens serão desenvolvidas com recurso a ferramentas digitais, tornando-as mais atrativas e práticas para as gerações mais jovens. Além disso, o uso de tecnologias, nomeadamente plataformas ou aplicações, pode desempenhar um papel importante na defesa dos direitos humanos, tanto a nível teórico como prático. Assim, o módulo propõe ferramentas digitais que podem ser utilizadas para se familiarizar com a gestão do ódio e das suas expressões nos diferentes aspetos da vida quotidiana, quer de forma individual, quer em grupo.

Ao longo do módulo, os/as participantes trabalharão com estudos de caso, ferramentas de verificação de factos (*fact-checking tools*) e recursos de privacidade durante as atividades. Com a ajuda destes recursos, serão capazes de melhorar a sua própria utilização das redes sociais, ajudar outros – especialmente jovens – a navegar de forma segura nas redes sociais, avaliar criticamente conteúdos para evitar serem enganados por informações falsas e promover mudanças positivas ao juntar-se ou iniciar movimentos online que defendam narrativas inclusivas e positivas, afastadas do ódio. os/as participantes terão uma compreensão abrangente das vantagens e desvantagens do uso das redes sociais, permitindo-lhes navegar de forma confiante e crítica no ambiente digital.

O módulo está estruturado de forma a proporcionar flexibilidade em relação ao tempo e às atividades que cada participante pode realizar, de acordo com os seus interesses e disponibilidade. O módulo aborda o ódio, com ênfase nas aplicações na vida real e online, equipando os/as jovens com ferramentas cognitivas e práticas para enfrentar os discursos de ódio. Através dos feedbacks dos/as participantes e de uma guia de avaliação será possível medir de forma mais objetiva a compreensão e o envolvimento dos/as participantes e fornecer resultados mensuráveis para os facilitadores. Este módulo é impactante e relevante para fomentar a consciencialização e as competências

	no combate aos discursos de ódio. Apresentar exemplos de diversas culturas pode ajudar os/as participantes a compreender o impacto do ódio a nível global e a relacionar-se de forma mais pessoal com os conteúdos
--	--

5.2 FERRAMENTAS

Nome da Ferramenta	HateLab
Weblink	HateLab – A global repository for data and insight into hate crime and speech
Resultados de Aprendizagem para o qual é relevante	Reconhecer o fenómeno e identificar as diferentes formas que este pode assumir. Identificar os potenciais danos e lacunas que pode causar aos direitos humanos básicos. Desenvolver formas e práticas para lidar com o ódio quando este é expressado na vida real ou online. Propor formas de empoderamento e ação coletiva, não apenas para combater, mas também para prevenir o fenómeno através das tecnologias digitais.
Para que serve a ferramenta	O HateLab é um centro global de dados e informações sobre discurso de ódio e crime. Utilizamos métodos de ciência de dados, incluindo formas éticas de IA, para medir e combater o problema do ódio tanto online como offline. O Painel de Controlo do HateLab foi criado por académicos em colaboração com parceiros das áreas política e prática, com o objetivo de apresentar tendências gerais ao longo do tempo e em diferentes locais. O Painel está a ser testado em organizações de policiamento, governo e sociedade civil.
Razão da escolha da ferramenta para este projeto	Esta plataforma não aborda o fenómeno do ódio apenas dentro de um quadro teórico. Ela liga o ódio e a sua existência aos acontecimentos atuais, apresentando exemplos do dia a dia e notícias. Assim, a compreensão do



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social Innovation



NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas



ZRS

MULAB



ean
European Anti-fraud Network



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

	fenómeno, a partir de um contexto mais teórico, passa para uma observação quotidiana e uma conscientização sobre como questões graves e relevantes estão a acontecer perto de nós.
Dicas para utilizá-la de forma eficaz	Os conteúdos da plataforma variam em termos do tempo disponível e do grau de imersão desejado. É útil, primeiro, conhecer as pessoas por trás da plataforma, visitando a página relevante como prova de que o que está prestes a ser lido vem de académicos/as e investigadores/as que estudaram o tema. Há uma série de artigos, vídeos sobre assuntos atuais e materiais relacionados que abordam diferentes aspectos do fenómeno em todo o mundo.

Nome da Ferramenta	SAYFER
Weblink	Sayfer App – Aware, Empowered, Safer (freedomandsafety.org)
Resultados de Aprendizagem para o qual é relevante	Desenvolver formas e práticas para lidar com o ódio quando este é expressado na vida real ou online; Propor formas de empoderamento e ação coletiva, não apenas para combater, mas também para prevenir o fenómeno através das tecnologias digitais.
Para que serve a ferramenta	Ao reportar incidentes de ódio—seja de forma identificável ou anónima—e fornecer informações valiosas aos membros da comunidade e às autoridades, os utilizadores do Sayfer ajudam a combater crimes de ódio.
Razão da escolha da ferramenta para este projeto	Esta aplicação é particularmente fácil de usar. O utilizador tem a possibilidade de: • Receber notificações sobre os locais e tipos de incidentes; • Ter uma visão geral dos incidentes de ódio e das respostas na tua área ou a nível nacional.



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas
NOVA DE LISBOA



MULAB



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

	• Reportar incidentes de ódio publicamente ou de forma anónima. • Obter atualizações sobre os relatórios dos analistas, incluindo investigações à medida que são realizadas. • Aceder a uma base de dados abrangente e a melhores práticas para testemunhas, vítimas e defensores.
Dicas para utilizá-la de forma eficaz	Faça a digitalização e descarregue a aplicação. Depois, pode seguir as instruções para criar um perfil de acordo com as suas preferências e receber atualizações específicas sobre o que lhe interessa.

Nome da Ferramenta COUNTERING HATE SPEECH ONLINE	
Weblink	Countering Hate Speech Online Common Sense Education
Resultados de Aprendizagem para o qual é relevante	Reconhecer o fenómeno e identificar as diferentes formas que este pode assumir. Desenvolver formas e práticas para lidar com o ódio quando este é expressado na vida real ou online.
Para que serve a ferramenta .	A ferramenta serve para • Descrever a relação entre discurso de ódio e xenofobia. • Analisar como a internet tem contribuído para o aumento do discurso de ódio e das opiniões extremistas. • Apresentar formas de utilizar a internet como uma ferramenta para

	combater os discursos de ódio
Razão da escolha da ferramenta para este projeto	Nesta plataforma, encontram-se definições, lições autónomas e materiais sobre as diversas formas de manifestação do ódio. É um guia simples e fácil de utilizar, criado para ajudar jovens, pais e professores a compreender e abordar o fenómeno através de vídeos, questionários e histórias."
Dicas para utilizá-la de forma eficaz	É recomendável começar pelo questionário e pelos vídeos para avaliar o nível de conhecimento e informação sobre o fenómeno. Em seguida, as lições autoguiadas são igualmente úteis para uma imersão mais profunda, enquanto o uso do dicionário, que contém termos relevantes sobre as manifestações do ódio, ajuda a organizar e esclarecer a informação. Ao incorporar ferramentas como o HateLab e o Sayfer, o módulo oferece recursos práticos que reforçam o resultado da aprendizagem, capacitando os/as participantes com ferramentas aplicáveis ao cotidiano.

5.3 ATIVIDADE

TÍTULO DA ATIVIDADE 1	Parar o ódio
Objetivo da Atividade	O objetivo desta atividade é ajudar os/as participantes a reconhecer discursos de ódio. Durante a atividade, terão a oportunidade de aprender como reagir a esses discursos.
Duração	60-90 minutos
Online, presencial ou híbrido	Esta atividade pode ser realizada online ou presencialmente. No entanto, é preferível realizá-la presencialmente.
Preparação para a atividade	Considere rever artigos ou relatórios recentes sobre tendências nas redes sociais, desinformação e literacia digital. Compile uma lista de websites credíveis, plataformas de verificação de factos (como SAYFER, HateLab e Countering Hate Speech Online) e recursos educativos que os/as



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social Innovation

NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas



MULAB



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

participantes possam usar durante a atividade. Isso pode ajudá-los a verificar o conteúdo com que se deparam e a reforçar a importância de utilizar fontes confiáveis. Pode também preparar um guia breve sobre como avaliar a credibilidade das fontes online, incluindo as definições dos termos discutidos.

Crie e forneça exemplos concretos aos/as participantes para garantir que compreendem a atividade e conseguem aplicar as técnicas apropriadas. As regras e exemplos tornam-se ainda mais claros quando se relacionam com situações que os/as participantes enfrentam no seu dia a dia.

Se a atividade for realizada online, configure as ferramentas digitais necessárias com antecedência. Crie documentos, quadros ou plataformas partilhadas (como Google Docs, Padlet) onde os grupos possam colaborar e partilhar as suas descobertas. Se a atividade for realizada presencialmente, organize o espaço de forma a facilitar o trabalho em grupo. Certifique-se de que cada grupo tem acesso a um dispositivo com ligação à internet (portáteis, tablets ou smartphones) e que todos possam ficar próximos para iniciar uma discussão funcional. Forneça materiais como canetas, papel e post-its para anotações e brainstorming.

Desenvolva uma lista de questões orientadoras para facilitar a discussão e reflexão do grupo. Estas questões devem estimular os/as participantes a pensar criticamente sobre as implicações mais amplas do uso das redes sociais. Algumas questões orientadoras podem ser as seguintes: qual foi o assunto que mais surpreendeu os/as participantes durante a atividade? Como acham que a desinformação ou o discurso de ódio influenciam a opinião pública? Que estratégias podemos utilizar para verificar a confiabilidade das informações online?

Estabeleça regras básicas de comportamento online, especialmente se os/as participantes forem explorar conteúdo potencialmente sensível. Antecipe desafios, como dificuldades em encontrar certos tipos de conteúdo ou problemas técnicos com os dispositivos. Tenha planos de contingência ou sugestões alternativas preparadas, caso algum grupo tenha dificuldades com uma tarefa específica. Esteja preparado para oferecer orientação e apoio ao longo da atividade, garantindo que todos os/as participantes se mantenham envolvidos.

Se a atividade ocorrer numa sala de aula ou em grupo com um facilitador, é



RINOV
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



**Center for Social
Innovation**



NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas



ZRS

MULAB



ean
European Anti-fraud Network



**DYPALL
NETWORK**

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

	importante que o facilitador também esteja envolvido ativamente, para mostrar aos jovens que o discurso de ódio diz respeito a todos, tanto menores como adultos.
Como implementar a Atividade. Passo a passo.	Introdução (20 min): Comece por fornecer informações sobre o que constitui o ódio e as formas que ele pode assumir na vida quotidiana, seja em contextos presenciais ou online. É importante, antes de apresentar definições claras, perguntar aos/as participantes o que sabem sobre o tema, de forma a construir sobre o conhecimento pré-existente e utilizando sempre uma abordagem colaborativa. Explique claramente o conteúdo da atividade. os/as participantes serão divididos aleatoriamente em dois grupos e cada grupo terá tempo para criar o perfil de uma pessoa que pode ser alvo de expressões de ódio devido a estereótipos e à diversidade. Depois de os dois grupos criarem os perfis, cada grupo apresentará o seu perfil ao outro, e os/as participantes terão de contrariar o ódio expresso, de uma forma que não o reproduza, mas o interfira. Instruções "Parar o ódio" (5 min): Divida os/as participantes em dois grupos (máximo de 10 pessoas por grupo). Forneça a cada grupo as instruções para criar o seu personagem. Se a atividade for online, proponha o uso dos breakout rooms. Parar o ódio (20 min): Os grupos devem reunir-se em círculos para construir o seu personagem e relatar os incidentes de ódio que ele/ela enfrenta tanto na vida real como online. É importante pedir-lhes para incluir na narrativa certas frases e incidentes com os quais o personagem pode lidar. Apresentações dos Grupos (10 min): Cada grupo deve descrever o seu personagem com o máximo de detalhes e teatralidade possível, para transmitir a imagem e a atitude características dessa pessoa. Encoraje perguntas e discussões após cada apresentação, para aprofundar a compreensão e reflexão.

	Grupos "Parar o ódio (20 min): Num contexto de diálogo funcional e por ordem de prioridade, cada grupo começará a discutir e a propor formas de reagir, com o objetivo de interromper as práticas de ódio que a personagem descrita está a enfrentar. O facilitador deve acompanhar toda a discussão e intervir quando as propostas de reação ao ódio não forem suficientes e correrem o risco de provocar mais reações conflituosas." A intervenção deve focar-se em pedir aos jovens alternativas de como lidar com a situação. Como facilitador, não se deve fornecer soluções aos/as participantes. Quando estas não forem encontradas pelos/as participantes, é importante que os mesmos percebam que não conseguem lidar com a situação e que precisam de discutir e refletir mais profundamente sobre o assunto. <i>Debriefing e Reflexão (15 min):</i> Conclua a atividade com uma discussão em grupo sobre os desafios enfrentados durante o processo e o que aprenderam. Discuta estratégias para lidar com o ódio na vida quotidiana, incluindo as práticas online e digitais. Realce a importância de se apoiar mutuamente de forma que não reproduza o ódio. Opcional: Vamos influenciar: Incentive os/as participantes a criar um pequeno spot ou vídeo contra o ódio.
Dicas para a formação	Desempenhe o papel de guia, em vez de adotar a postura de docente tradicional. Encoraje os/as participantes a explorar e a descobrir por si próprios, disponibilizando apoio e orientação sempre que necessário. Esta abordagem ajuda os jovens a assumirem a responsabilidade pela sua aprendizagem e a envolverem-se mais no processo. Incentive todos a participar nas discussões e seja atento às diferentes opiniões. Ao abordar temas sensíveis sobre discursos de ódio ou desinformação, assegure que a conversa se mantém respeitosa e construtiva. Mantenha uma atitude entusiasta e positiva ao longo da atividade. Realize breves pausas sempre que notar uma redução no nível de energia do grupo. Isto é especialmente importante em atividades que envolvem pensamento crítico e análise, que

	podem ser mentalmente exigentes. Certifique-se de que todas as instruções são claras e concisas; dar exemplos quando solicitado geralmente ajuda. Antes de iniciar cada fase da atividade, confirme que os/as participantes compreendem o que precisam de fazer. Seja flexível e esteja preparado para ajustar a atividade com base no ritmo, compreensão e níveis de envolvimento do grupo. Dada a natureza da atividade, os/as participantes podem deparar-se com conteúdos perturbadores ou ofensivos. Esteja preparado para lidar com essas situações de forma calma e apropriada. Incorpore exemplos da vida real nas discussões para tornar o conteúdo mais relevante e envolvente para os/as participantes. Ao discutir desinformação ou ativismo nas redes sociais, refira-se a eventos atuais ou casos bem conhecidos que sejam familiares ao grupo.
Materiais, equipamento, infraestruturas necessárias	Disponibilize um espaço aberto para que os/as participantes do grupo possam sentar-se em círculo. Canetas e papel, caso sintam vontade de escrever. Uma ferramenta digital de colaboração, como o Padlet ou Google Docs, e altifalantes, caso pretendam utilizar algum tipo de música durante a atividade.
Links para ficheiros de imagens ou gráficos adicionais	Artigos onde constam definições sobre ódio, discurso de ódio, estereótipos, racismo, etc., podem ser úteis.
Links para ferramentas online tools e recursos	https://padlet.com/

Perguntas de autoavaliação:

Pergunta 1	De que maneira os/as participantes demonstraram a compreensão dos termos discutidos?
Pergunta 2	O que é que os/as participantes retiraram da atividade?
Pergunta 3	Como poderiam os/as participantes aplicar o que aprenderam no seu dia a dia e nas interações online?

5.4 ESTUDO DE CASO

**Antes de o facilitador apresentar este caso, é importante refletir sobre os seguintes pontos. Considerando que a atividade se centra numa pessoa que levou ao suicídio, é essencial esclarecer o conteúdo sensível para os/as participantes. Deve também ser abordada a possibilidade de alguns não quererem participar ou de desejarem discutir algo relevante durante ou após a atividade. É crucial que o grupo esteja devidamente preparado para alcançar o objetivo educativo, sem comprometer a segurança emocional de todos. Por isso, uma discussão introdutória é indispensável. Caso o facilitador não tenha um conhecimento suficiente sobre os/as participantes ou sobre o tema, será preferível evitar a apresentação deste caso. A prioridade é garantir a segurança e o bem-estar de todos os envolvidos.*

Título	A minha história: Luta, bullying, suicídio, automutilação.
Resumo	Esta é a história de Amanda Todd, uma adolescente de 15 anos do Canadá que foi vítima de cyberbullying, bullying, ameaças e abusos físicos. Amanda tornou-se conhecida pouco antes de se suicidar, através de um vídeo que partilhou numa tentativa desesperada de revelar o pesadelo constante que vivia.



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



**Center for Social
Innovation**

NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas
Universidade Nova de Lisboa



MULAB



**DYPALL
NETWORK**

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

Resultado(s) de Aprendizagem Relevante(s)	Reconhecer o fenómeno e identificar as diferentes formas que este pode assumir. Identificar os potenciais danos e lacunas que pode causar aos direitos humanos básicos.
Objetivo do estudo de caso. Porque é relevante. Que questões aborda? Breve resumo da história do estudo de caso.	Através deste caso específico, podemos compreender como ser alvo de ataques em massa – especialmente no caso de um menor – pode causar graves distúrbios mentais e físicos. As consequências das manifestações de ódio e da exclusão de uma criança do seu ambiente interpessoal tornam-se ainda mais evidentes quando analisamos o que a adolescente viveu até ao momento do suicídio. Outro ponto importante a destacar é que o abuso e a perseguição não ocorreram apenas de adulto para criança, mas também entre adultos. Esta história demonstra ainda a interligação entre a vida real e a vida online, evidenciando como essa conexão pode aumentar o risco em todos os aspetos da vida quotidiana de uma criança.
Outros links para imagens, website, vídeos e informações adicionais.	https://www.youtube.com/watch?v=M5kVwW92bgQ&rco=1



RINOVA
innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social Innovation

NOVA FCSH
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA



MULAB



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

Perguntas de autoavaliação:

Perguntas		Resultados de aprendizagem abordados (ex.: 1.1 e 1.3)
Pergunta 1	Que formas, diretas e indiretas, podem assumir a violência e o abuso?	(1)
Pergunta 2	Qual é a relação entre a vida online e a vida real?	(1),(2),(3)
Pergunta 3	Que direitos da criança foram violados?	(1),(2),(3)
Pergunta 4	O que pode levar um menor a repetidas tentativas de suicídio?	(1),(2)
Pergunta 5	O que poderia ter sido feito de forma diferente pela comunidade educativa e pelos pares para dar apoio ao menor?	(4)



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social
Innovation

NOVAFCSH
Núcleo de Formação em Ciências da Saúde
Faculdade de Ciências da Saúde da Universidade Nova de Lisboa



MULAB



DYPALL
NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

5.5 O QUE É NECESSÁRIO SABER

Título	Tipo de material	Link	Resultados de aprendizagem relevantes
Teen Voices: Hate Speech Online	Video	Teen Voices: Hate Speech Online (youtube.com)	(1),(2),(3)
Don't Put People in Boxes	Video	Don't Put People in Boxes (youtube.com)	(1),(4)
"دردشة Verified" Episode 9 – Youth Countering Hate Speech and Disinformation	Video	"دردشة Verified" Episode 9 – Youth Countering Hate Speech and Disinformation (youtube.com)	(1),(2),(3),(4)
Hate Speech and Youth Work: a podcast for youth workers	Podcast	Hate Speech and Youth Work: a podcast for youth workers – YouTube	(1),(2),(3),(4)
Silencing the hate: How UNDP is empowering youth to counter online hate speech	Artigo/Texto	Silencing the hate: How UNDP is empowering youth to counter online hate speech United Nations Development Programme	(1), 4)
HIT-Hate Interrupter Teams	projeto/Curriculum	Resources – HIT (hitproject.eu)	(1),(2),(4)



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social Innovation



NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas



ZRS

MULAB



ean
European Anti-fraud Network



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

5.6 QUESTIONÁRIO DE AUTOAVALIAÇÃO

PERGUNTA		RESULTADO DE APRENDIZAGEM RELEVANTE
Pergunta 1	Como posso utilizar eficazmente as redes sociais para educação, networking, criatividade e advocacy na minha vida pessoal e profissional, e que exemplos específicos da minha própria experiência demonstram isso?	(3),(4)
Pergunta 2	Que medidas posso tomar para me proteger a mim e aos outros dos potenciais riscos de incidentes de ódio, como ameaças, cyberbullying e o impacto na saúde mental, especialmente nas comunidades online com as quais interajo?	(1),(2),(3)
Pergunta 3	Como posso avaliar criticamente a informação que encontro nas redes sociais para distinguir entre opinião e discurso de ódio, e quais são as consequências de não o fazer nas minhas interações online? Quais são os resultados na vida real?	(1)
Pergunta 4	Como posso aplicar estratégias para combater o ódio e promover a comunicação respeitosa na minha própria vida?	(3),(4)
Pergunta 5	Como posso apoiar os jovens no desenvolvimento dessas competências para se defenderem e apoiarem também os outros?	(3)
Pergunta 6	Como podem os grupos ajudar uma pessoa que está a ser alvo de ataques e como pode cada membro do grupo apoiar o coletivo?	(2)

MÓDULO 5: CONSELHOS LOCAIS DE JUVENTUDE E PLANOS DE AÇÃO ESTRATÉGICOS

6.1 SUMÁRIO

SUMÁRIO DO MÓDULO, RESULTADOS DE APRENDIZAGEM E GUIA DE APRENDIZAGEM

Título do módulo	Conselhos Locais de Juventude e Planos de Ação Estratégicos
Resumo	Este módulo irá melhorar a sua compreensão dos modelos e mecanismos de envolvimento dos jovens, identificados como formas estruturadas de envolver os/as jovens numa participação significativa, garantindo que as suas vozes são ouvidas e que os seus contributos são valorizados na sociedade. O objetivo é mostrar a diversidade de abordagens para impulsionar o envolvimento dos/as jovens e capacitá-los/as, enquanto procura inspirar profissionais e decisores/as políticos/as a incluir a perspetiva dos/as jovens na tomada de decisões. Estas intenções serão executadas através da apresentação de boas práticas e ferramentas úteis, baseadas em métodos de educação não formal, apoiando e aumentando a compreensão dos leitores.
Resultados de Aprendizagem	(1) Compreender a estrutura e o papel dos Conselhos Locais de Juventude Adquire conhecimentos sobre os princípios e modelos dos conselhos de juventude e sobre o seu funcionamento nas estruturas de governação. (2) Identificar e aplicar ferramentas para a participação dos jovens Explora ferramentas e quadros práticos para aumentar a participação dos jovens, abordando a inclusão, a participação eletrónica e a cooperação com as

	partes interessadas locais. (3) Desenvolver planos de ação estratégicos para a participação dos jovens Adquire competências para conceber e implementar planos de ação estratégicos, centrados no aumento do envolvimento dos jovens na tomada de decisões a vários níveis de governação. (4) Promover a participação de qualidade e a liderança no envolvimento dos jovens Compreende os princípios da participação de qualidade, incluindo a transparência, a responsabilidade e a tomada de decisões partilhadas.
O seu Guia de Aprendizagem para o Módulo	O módulo começa por introduzir o papel dos Conselhos Locais de Juventude (CLJ) no quadro mais alargado da governação local. Os CLJ são fundamentais na representação dos interesses dos/as jovens, assegurando que as políticas locais estão alinhadas com as suas necessidades e aspirações. Ao longo do módulo, irá explorar diferentes modelos de conselhos de juventude, como funcionam e o seu potencial para influenciar as políticas locais e o desenvolvimento da comunidade. Além disso, o foco está nas ferramentas e metodologias para melhorar a participação de jovens. Aprende sobre ferramentas práticas, como o orçamento participativo e outras abordagens inovadoras, tais como conselhos consultivos, conselhos consultivos e comissões participativas que foram implementados com sucesso em diferentes regiões e que capacitam jovens para assumir um papel ativo nas suas comunidades. As ferramentas que são apresentadas, tais como a “Carta de Qualidade sobre os CGJ Participativos e Inclusivos” e o manual “Tem uma palavra a dizer!”, oferecem orientações práticas e indicadores para assegurar a inclusão, a transparência e a responsabilidade no envolvimento de jovens e métodos práticos para o seu envolvimento na governação local. Estas ferramentas não só tornam a participação mais acessível, como também encorajam a representação inclusiva, especialmente de jovens marginalizados/as. É encorajado/a a aplicar estas ferramentas em cenários reais ou simulados, explorando a forma como podem ser adaptadas para se adequarem a diferentes contextos e necessidades locais. Uma componente chave do módulo é o desenvolvimento de planos de ação estratégicos, destinados a aumentar a participação de jovens na governação. Será guiado através do processo de conceção destes planos, assegurando que

	são inclusivos, sustentáveis e alinhados com as políticas locais. O objetivo é compreender de que modo o planeamento estratégico pode promover um envolvimento significativo e a longo prazo dos jovens na governação local. Vai aprender a avaliar o sucesso destes planos, assegurando que continuam a responder às necessidades em evolução dos jovens e das suas comunidades. O módulo enfatiza a importância da participação e liderança de qualidade no envolvimento de jovens. Aprofunda os princípios de transparência, responsabilidade e tomada de decisões partilhada, que são cruciais para garantir que os conselhos de juventude funcionam eficazmente e ganham a confiança dos jovens e das autoridades locais. Através de estudos de caso e exercícios práticos, desenvolve competências de liderança e aprende a orientar e a guiar jovens líderes para que assumam papéis significativos nos seus conselhos. Este módulo aborda os desafios que os conselhos de jovens enfrentam, tais como assegurar uma representação diversificada, evitar o tokenismo e navegar nas complexidades da política local. Irá explorar estratégias para ultrapassar estes obstáculos, aprendendo a criar um conselho de jovens mais inclusivo e com maior impacto que promova a governação colaborativa e a cidadania ativa. No final do módulo, terá adquirido uma compreensão completa de como melhorar a participação de jovens através de estruturas de governação eficazes, ferramentas práticas e planeamento estratégico. Ficará habilitado a apoiar e a liderar os conselhos de juventude, assegurando que estes continuam a ser plataformas de resposta para o envolvimento de jovens. Para além disso, terá as competências necessárias para promover a liderança, a inclusão e a colaboração no envolvimento de jovens, tanto na sua comunidade como fora dela.
links para qualquer imagem ou ficheiro gráfico para o Módulo	https://drive.google.com/file/d/1HjIGMrIXtiZFu1B26fGel6ffjnitU4Hw/view?usp=drive_link



RINOVA
innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



**Center for Social
Innovation**



NOVA FCSH
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS



ZRS

MULAB



ean
European Anti-fraud Network



**DYPALL
NETWORK**

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

6.2 FERRAMENTAS

Nome da Ferramenta	MOOC sobre a participação dos jovens e os conselhos locais de juventude
Weblink	https://hop.salto-youth.net/courses/YouthParticipationLocalCouncils
Resultados Relevantes de Aprendizagem	Compreender a estrutura e o papel dos Conselhos Locais de Juventude Adquire conhecimentos sobre os princípios e modelos dos conselhos de juventude e sobre o seu funcionamento nas estruturas de governação.
Para que serve a ferramenta	O MOOC sobre Participação Juvenil e Conselhos Locais de Juventude foi concebido para fornecer conhecimentos abrangentes sobre a estrutura, o impacto e os desafios dos Conselhos Locais de Juventude. Destina-se a jovens, técnicos/as de juventude e decisores locais, dotando-os/as de competências práticas para melhorar a participação de jovens e a governança local.
Razão da escolha da ferramenta para este projeto	Este MOOC é ideal para o projeto, uma vez que se alinha com o resultado de aprendizagem de compreender a estrutura e o papel dos Conselhos Locais de Juventude. Oferece uma abordagem estruturada e global à participação de jovens, tornando-a acessível a todas as partes interessadas envolvidas na governança local, enquanto promove práticas de envolvimento de jovens de elevada qualidade.
Dicas para utilização eficaz	• Incentive os/as participantes a concluir os sete módulos, para uma compreensão abrangente do Conselho Local de Juventude. Para cada módulo, crie uma lista de objectivos-chave, para ajudar os/as participantes a concentrarem-se no que devem alcançar e a refletirem sobre o conteúdo. • Facilite discussões em grupo para complementar o MOOC, permitindo que os participantes reflitam sobre o conteúdo do curso e o apliquem ao seu contexto local. "Como é que a estrutura de um Conselho Local da Juventude está tipicamente organizada no seu país ou região? Como é que se compara com o que foi descrito no curso? Quais são alguns dos desafios que os Conselhos Locais de Juventude enfrentam na sua área ou comunidade (por exemplo, falta de recursos, resistência política,



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



NOVA FCSH
Núcleo de Formação em Ciências Sociais e Humanas



MULAB



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

	problemas de envolvimento)?”
Links para ficheiros de imagens ou gráficos adicionais	https://drive.google.com/file/d/1KpB5Kvw4BVVAeAPeg1E72-OkfvJNyPf1/view?usp=drive_link

Nome da Ferramenta	Carta de Qualidade para Conselhos Locais de Juventude inclusivos e com participação jovem
Weblink	https://drive.google.com/file/d/1wmZgWujqUUvix5NTesulcZt8h4w9IHRy/view
Resultados Relevantes de Aprendizagem	Promover a participação de qualidade e a liderança no envolvimento dos jovens. Compreende os princípios da participação de qualidade, incluindo a transparência, a responsabilidade e a tomada de decisões partilhadas.
Para que serve a ferramenta	A Carta de Qualidade serve como um quadro de análise, para avaliar e melhorar a qualidade dos Conselhos Locais de Juventude (CLJs). Fornece um conjunto de indicadores e diretrizes práticas, para garantir que os Conselhos Locais de Juventude são inclusivos, participativos e têm um impacto sustentável. Capacita os conselhos para criarem estruturas transparentes e responsáveis para a liderança de jovens.
Razão da escolha da ferramenta para este projeto	Esta ferramenta é crucial para garantir que a participação dos jovens não seja apenas simbólica, mas significativa. Equipa os conselhos de juventude, com um quadro de melhoria contínua, assegurando que os/as jovens estão ativamente envolvidos/as nos processos de liderança e de tomada de decisões. A ferramenta é particularmente útil no desenvolvimento de capacidades de liderança e na promoção da transparência.
Dicas para utilização eficaz	Realizar autoavaliações regulares, utilizando a Carta para identificar as áreas a melhorar.



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social
Innovation



NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas



ZRS

MULAB



ean
European Anti-fraud Network



**DYPALL
NETWORK**

‘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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.’



Co-funded by
the European Union

	• Envolver os membros do conselho de jovens na definição de objetivos SMART, com base nos indicadores da Carta, para melhorar as práticas de liderança. • Utilizar a Carta em workshops com as autoridades locais, para promover a colaboração e garantir que as vozes de jovens são integradas em estruturas de governação mais amplas.
Links para ficheiros de imagens ou gráficos adicionais	https://drive.google.com/file/d/1E4FYm7gvNeP31fCy1LUmbrL-gaZpgcwY/view?usp=drive_link

Nome da Ferramenta	“Tem uma palavra a dizer!” Manual sobre a Carta Europeia revista da Participação dos Jovens na Vida Local e Regional	
Weblink	https://rm.coe.int/16807023e0	
Resultados Relevantes de Aprendizagem	Desenvolver planos de ação estratégicos para a participação dos jovens Adquire competências para conceber e implementar planos de ação estratégicos, centrados no aumento do envolvimento de jovens na tomada de decisões a vários níveis de governação.	
Para que serve a ferramenta	O manual “Tem uma palavra a dizer!” fornece métodos práticos para envolver os jovens na governação local e nos processos participativos, como o desenvolvimento de planos de ação estratégicos. Equipa os facilitadores com ferramentas para envolver jovens na definição das decisões comunitárias, fomentando a cidadania ativa e promovendo a participação inclusiva e democrática na vida regional e local.	
Razão da escolha da ferramenta para este projeto	Esta ferramenta foi escolhida porque oferece orientações detalhadas sobre a criação de planos de ação estratégicos para a participação de jovens, desde o planeamento inicial até à monitorização e avaliação. Ajuda os/as facilitadores/as a compreender os diferentes modelos de participação, oferecendo tanto conhecimentos teóricos, como passos práticos, para envolver jovens na tomada	

	de decisões, assegurando um envolvimento significativo e sustentável.
Dicas para utilização eficaz	• Experimente seguir o processo passo-a-passo descrito no manual, para criar planos de participação de jovens adaptados ao contexto do seu município. • Utilize o capítulo sobre atividades educativas como parte da formação de facilitadores/as ou jovens, introduzindo métodos que incentivem a participação de jovens. • Colabore com as autoridades locais para implementar conselhos de jovens ou fóruns de participação, integrando as atividades educativas para criar envolvimento.
Links para ficheiros de imagens ou gráficos adicionais	https://drive.google.com/file/d/1FzBUmh3E9Yp3hcmHPh2FsPk_rJ3_dAtq/view?usp=drive_link

6.3 ATIVIDADES

Título da atividade 1 O Losango da Política	
Objetivo da Atividade	• Refletir sobre a política de juventude a nível local • Analisar as políticas locais de juventude nos contextos dos participantes
Duração	65 – 75 minutos
Online, presencial ou híbrido	Esta atividade pode ser realizada num ambiente online ou presencial.
Preparação para a atividade	Copie os conjuntos de cartões “Políticas de juventude” para cada pequeno grupo participante



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas



MULAB



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

	Cartões: 1. Política para o desporto, lazer, vida associativa 2. Política específica para as regiões rurais 3. Política para o desenvolvimento sustentável e para o ambiente 4. Política do ambiente urbano e do habitat, da habitação e dos transportes 5. Política de mobilidade e de intercâmbios 6. Política de promoção do emprego dos/as jovens 7. Política de educação e formação que promove a participação dos jovens 8. Política de luta contra a discriminação 9. Política de saúde 10. Política de igualdade entre homens e mulheres 11. Política de acesso à cultura 12. Política de combate à violência e à criminalidade 13. Política em matéria de LGBTQI+ 14. Política de acesso aos direitos e à proteção da lei
Como implementar a Atividade. Passo a passo.	Introdução (10 min): • Brainstorming em plenário sobre o significado de “política local” no domínio da juventude”; anotar os resultados num flipchart. • Dividir os/as participantes em pequenos grupos; dar um conjunto de cartões a cada grupo. Instruções (5 min): • Cada grupo discute a relevância das políticas mencionadas nos cartões para as suas próprias situações. • De seguida, devem negociar quais as políticas mais relevantes para os/as jovens, tendo em conta a sua realidade local, e quais as menos relevantes. Losango da Política (30 min): • Cada grupo tem de criar com os cartões um “losango de políticas”, selecionando 9 cartões e colocando a política mais relevante no topo do losango; por baixo deste, devem ser colocados dois cartões lado a lado, que devem representar as políticas mais relevantes seguintes; o meio do losango deve ser constituído por três cartões que representam políticas moderadamente relevantes; por baixo destes, devem seguir-se dois cartões que mostram políticas menos

	relevantes e, finalmente, na base do losango, deve haver um cartão que representa a política menos relevante para os contextos dos/as participantes. - Os/as participantes podem deitar fora os restantes cartões/políticas. Plenário (20 min): - No plenário, cada grupo apresenta o seu losango aos restantes e explica as suas escolhas. Avaliação (10 min): - Refleta com o grupo sobre os resultados da atividade, utilizando as perguntas sugeridas na secção seguinte..
Dicas para a formação	Pode eventualmente acrescentar um “cartão em branco”, onde os/as participantes acrescentam uma política específica (ainda não incluída no cartão) que considerem extremamente relevante para a sua comunidade local. Avaliação da atividade: - Quais são as principais diferenças entre os losangos? - De que modo as políticas locais influenciam a participação de jovens? - O que significa “relevante” para vocês? Como é que definiram esta palavra para este exercício? - Que políticas são consideradas as mais relevantes para todos os grupos? Porquê? - Estão satisfeitos com o resultado do vosso trabalho? Porquê? - Qual foi a vossa influência em todo o processo de negociação? - O que é que aprenderam com este exercício?
Materiais, equipamento, infraestruturas necessárias	- Não é necessário um espaço específico - Cartões “Políticas de Juventude” - Flipcharts e canetas
Links para ficheiros de imagens ou gráficos adicionais	https://drive.google.com/file/d/1GHP42wNEVmkVhuF3FLPdokWti3ssqZo2/view?usp=drive_link
Links para ferramentas	A atividade pode ser realizada online, utilizando as funcionalidades da

online tools e recursos	aplicação de videoconferência para criar pequenos grupos e a aplicação de documentos colaborativos (ou seja, Google Docs) para a etapa do losango.
--------------------------------	--

Perguntas de autoavaliação:

Pergunta 1	Orientei efetivamente os/as participantes durante as fases de brainstorming e de discussão em grupo? Os/as participantes estavam ativamente envolvidos e a contribuir para a conversa?
Pergunta 2	Dei apoio e orientação adequada aos/às participantes ao longo da atividade? Puderam fazer perguntas e receber explicações claras?
Pergunta 3	Fiz um balanço eficaz da atividade no final, resumindo os pontos-chave e incentivando a reflexão? Os/as participantes foram capazes de relacionar a atividade com as suas próprias experiências e com a compreensão da política de juventude?

Título da atividade	Exercício de simulação “Juventude em ação”
2	
Objetivo da Atividade	• Explorar abordagens à participação, representadas por diferentes figuras a nível local • Identificar os interesses das figuras locais envolvidos no apoio à



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas
Universidade Nova de Lisboa



MULAB



DYPALL
NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

	participação de jovens • Procurar formas práticas de criar uma estrutura participativa para jovens, a nível local • Formar os/as participantes na tomada de decisões e na procura de consensos • Experimentar uma reunião oficial para representar interesses e trocar pontos de vista
Duração	70 minutos
Online, presencial ou híbrido	Esta atividade pode ser realizada tanto online, como presencialmente..
Preparação para a atividade	Cópia de folhetos Cenário Oldtown é uma cidade no estado de Seniorland, um país democrático sem uma política de juventude desenvolvida. Embora vivam muitos jovens em Oldtown e existam mais de 20 organizações juvenis, a juventude nunca desempenhou um papel muito ativo na tomada de decisões da comunidade. Após as eleições de há quinze meses, a nova presidente da câmara, a Sra. Young, decidiu tornar-se mais pró-ativa no envolvimento dos jovens. Anunciou o novo programa “Juventude em Ação”, destinado a reforçar a participação dos jovens, bem como a aumentar e intensificar a cooperação entre jovens e autoridades locais. No âmbito deste programa, pretende dar início à criação de um parlamento local de jovens. Para preparar a criação deste parlamento local de jovens, o presidente da câmara está a convocar uma reunião consultiva que envolve diferentes grupos de interesse e parceiros para decidir o formato e a natureza da iniciativa do presidente da câmara. Participam na reunião as seguintes pessoas: - a presidente da Câmara Municipal, que preside à reunião de hoje (é também vice-presidente do Comité das Autoridades Locais e Regionais de Seniorland); - o líder da oposição política de Oldtown; - o vice-presidente do parlamento municipal, que é também presidente da Comissão dos Orçamentos; - o diretor da escola secundária local;



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



NOVA FCSH
Nova Faculdade de Ciências Sociais e Humanas



MULAB



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

- o vice-presidente da associação de pais da escola local;
- o porta-voz do grupo "Voluntários Seniores para a Infância";
- o padre da igreja católica local;
- o treinador da bem sucedida equipa de futebol juvenil de Oldtown;
- um investigador do Instituto de Investigação Sociológica da Universidade de Oldtown;
- um membro da direção de uma organização internacional não governamental de juventude;
- o presidente do conselho de juventude de Oldtown;
- o secretário-geral de uma organização juvenil minoritária;
- um membro de uma das organizações de juventude de Oldtown;
- o técnico de juventude da comunidade;
- o responsável pelo desenvolvimento da comunidade;
- o diretor executivo de uma empresa local;
- quatro jovens.

A reunião de hoje debruça-se sobre as seguintes questões

- A criação de um parlamento juvenil local é desejada e necessária?
- Em caso afirmativo, que formato deve assumir?
- Qual deve ser o mandato de um parlamento local de jovens?

Descrição das funções

- A tua descrição pessoal de funções.
- Lê-a com muita atenção e não a mostres a ninguém.
- Tenta imaginar como esta pessoa agiria.

És a presidente da câmara de Oldtown

Ganhaste as eleições do ano passado com uma vitória esmagadora, derrotando o PPS (Partido Popular Sénior), que governa há muito tempo, e o antigo presidente da câmara. Uma das razões que te levaram a ganhar as eleições foi o facto da tua campanha eleitoral ter dado ênfase aos jovens e à política de juventude. Estás determinado/a a fazer algo para melhorar a situação dos jovens, a sua participação na sociedade e a cooperação entre a tua administração e a juventude. Há algumas semanas, apresentaste o teu novo programa "Juventude em ação", destinado a reforçar a participação dos jovens, bem como a aumentar e intensificar a cooperação entre os jovens e as autoridades locais. No âmbito deste programa, pretendes dar início à criação de um parlamento local de jovens. Para preparar a criação deste parlamento local de jovens, estás a convocar uma reunião consultiva que envolva



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



**Center for Social
Innovation**

NOVAFCSH
Núcleo de Inovação em Ciências da Saúde



MULAB



**DYPALL
NETWORK**

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

diferentes grupos de interesse e parceiros. Esperas que esta reunião seja positiva e construtiva porque, embora gostes da ideia de um parlamento de jovens, não tens muita informação sobre como deve funcionar e como pode ser criado. Estás muito entusiasmado/a e queres demonstrá-lo.

Tens 55 anos e és membro do partido da oposição

Viveste toda a tua vida na cidade, és membro do partido há vinte e cinco anos e és o/a antigo presidente da câmara. Consideras que os/as jovens devem aderir a um partido político se quiserem participar e não vês necessidade de qualquer estrutura representativa da juventude. Por conseguinte, és contra a ideia do Presidente da Câmara e tentas contrariá-la..

És o vice-presidente do parlamento da cidade

És também presidente da Comissão do Orçamento Municipal. Há anos que trabalhas para conseguir um orçamento equilibrado e conseguiste alcançá-lo finalmente no ano passado. Pretendes manter um excedente orçamental por todos os meios possíveis. No entanto, tens boas relações com a Presidente da Câmara. Apoias a sua iniciativa com alguma relutância. Não te importarias se a iniciativa não se concretizasse.

És o diretor/a da escola secundária local

A maioria dos/as jovens que seriam afetados/as pela proposta de parlamento de jovens frequenta a tua escola. Já têm a oportunidade de participar no funcionamento e na gestão democrática da escola através dos/as representantes de turma. Preocupa-te o facto de o parlamento de jovens poder desviar a atenção e, sobretudo, os recursos financeiros das atividades extracurriculares e de lazer já oferecidas na escola. De um modo geral, pensas que o dinheiro seria mais bem investido na renovação das instalações desportivas da escola e não vês o interesse da iniciativa. Receias também que a Presidente da Câmara tenha proposto esta iniciativa para obter a aprovação da ONG internacional que atua na zona e que se trate, na realidade, de um golpe publicitário. Não acreditas que o/a Presidente da Câmara esteja realmente interessado/a em promover a participação de jovens. És contra esta iniciativa e defendes vigorosamente a tua posição.

És o pai/mãe preocupado/a de uma das crianças da escola

És membro ativo e vice-presidente da associação de pais da escola local. Investiste muito tempo e energia no apoio aos delegados de turma e à direção da escola. Acreditas no sistema estabelecido e na participação dos delegados

de turma no processo de decisão da escola. A maioria dos jovens vai à escola e, por isso, vês a iniciativa como uma espécie de perda de tempo e uma duplicação de esforços. Receias que a iniciativa provoque uma concorrência desnecessária com a democracia escolar para a qual estás a trabalhar. És contra esta iniciativa.

És pai ou mãe de um dos jovens

Participas nas atividades extracurriculares da escola. És também porta-voz de uma iniciativa chamada “Voluntários Seniores para a Infância”. De vez em quando, o/a diretor/a pede-te que vás à escola para ajudar e supervisionar as atividades extracurriculares. Fazes isso com prazer, mas tens dificuldade em limitar-te a observar as atividades e a supervisionar, pois muitas vezes sentes-te forçado a envolver-te, porque os/as jovens são mal comportados/as e não são capazes de gerir as suas tarefas sozinhos. Receias que as atividades extracurriculares em que participas fiquem a perder (em número) para o Parlamento de Jovens proposto. Também duvidas que qualquer iniciativa que queira dar tanta responsabilidade a jovens possa realmente funcionar. Estás cético/a em relação a toda esta iniciativa.

És o padre da igreja local

Estás cada vez mais preocupado com o facto de jovens locais não estarem interessados em vir à igreja ou às atividades paroquiais. Estás contente por ter sido convidado para este encontro, pois estarão presentes vários/as jovens e representantes de organizações juvenis, e estás interessado em saber o que interessa aos jovens. No fundo, apoias esta iniciativa, uma vez que os/as jovens se afastam cada vez mais de Deus, e tudo o que possa incentivar os/as jovens a interessarem-se mais pela vida comunitária será bom para as atividades da tua paróquia.

És o/a treinador/a da equipa de futebol da escola

És uma pessoa muito ativa e dinâmica, que gosta de ver jovens a envolverem-se e a tomarem iniciativa e responsabilidade pelas coisas que lhes interessam e pelas questões que os preocupam. No entanto, a tua equipa de futebol tem sofrido com a falta de apoio financeiro e concorda com o/a diretor/a que talvez fosse melhor investir o dinheiro nas instalações desportivas da escola, uma vez que estas parecem ser as atividades mais procuradas por jovens locais. Estás perante um dilema: apoias qualquer iniciativa para promover a participação de jovens, mas estás preocupado/a com a concorrência que o parlamento irá criar, para obter mais recursos financeiros.

És investigador/a no Instituto de Investigação Sociológica da Universidade de Oldtown

Atualmente, o teu principal tema de investigação é o estudo da cidadania, mas a tua verdadeira paixão é a investigação sobre jovens. Esta iniciativa apanhou-te de surpresa e estás motivado para participar, porque uma das tuas principais áreas de interesse são os modos de participação de jovens na tomada de decisões e na elaboração de políticas locais. Tens muitos conselhos para dar na reunião, sobre a abordagem “participativa” da consulta e da elaboração de políticas, pois estiveste recentemente numa conferência internacional sobre este tema, organizada pelo Conselho da Europa em Estrasburgo. Nessa conferência, os parlamentos de jovens foram felicitados como exemplos de boas práticas de participação, nomeadamente quando os/as jovens participam na sua criação desde o início. És a favor desta iniciativa e apresentas argumentos “baseados em provas” da tua própria investigação para defenderes vigorosamente a tua posição.

És o/a representante de uma ONG internacional de estudantes

A tua ONG ocupa-se com as políticas educativas, da defesa dos direitos dos/as estudantes e da organização de intercâmbios internacionais de jovens. Acreditas na ideia da presidente da câmara como algo que trará uma mudança real e positiva na comunidade local. Estás convencido que a iniciativa será bem sucedida, porque todos os outros países democráticos têm estruturas locais que ajudam a representar a opinião dos/as jovens e a resolver questões importantes em conjunto com as autoridades locais. Oldtown não dispunha, até à data, de qualquer estrutura de trabalho séria (existe um conselho local de juventude, mas este apenas reúne várias pequenas organizações e é diletante no que respeita ao incentivo à juventude).

És o/a presidente do conselho local de juventude.

O teu conselho foi criado há muitos anos e tem funcionado de forma eficaz. Todas as organizações juvenis estão satisfeitas com as tuas atividades e o teu trabalho. Achas que a ideia do/a presidente da câmara não é relevante para Oldtown, porque o conselho de juventude que representas já realiza todas as funções que um parlamento jovem desempenharia. És fortemente contra a ideia e acreditas que as organizações juvenis e os jovens, em geral, não precisam de parlamentos jovens.

Consideras que estes são elitistas, não representativos e, por isso, não têm legitimidade. Como uma estrutura sombra, não têm poder de decisão e são



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



**Center for Social
Innovation**

NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas



MULAB



**DYPALL
NETWORK**

‘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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.’



Co-funded by
the European Union

constantemente utilizados por políticos para justificar decisões impopulares. Com base na tua experiência, acreditas também que um parlamento jovem é uma estrutura demasiado grande para ser eficaz e eficiente, e argumentas veementemente contra a iniciativa.

És o/a representante da organização de jovens das minorias locais

A tua organização reúne três minorias nacionais que vivem na cidade. As atividades da tua organização são extremamente importantes porque ajudam a preservar culturas e tradições. Representas jovens das minorias junto das autoridades locais, assim como junto de outras organizações e estruturas. Conseguiu estabelecer boas relações com o município, e a tua organização tem colaborado com eles em vários projetos comuns.

Não estás muito contra a ideia do presidente da câmara, mas queres garantir que o parlamento jovem representará verdadeiramente os jovens de Oldtown, incluindo as suas minorias. Por isso, tentas convencer o presidente da câmara a incluir uma quota que assegure a participação de jovens das minorias.

És membro do clube juvenil local.

O teu clube enviou-te a esta reunião para obteres mais informações sobre a ideia do presidente da câmara. Gostas, de forma geral, da ideia de um parlamento jovem, mas queres garantir que o teu clube terá um papel importante na criação e gestão do parlamento, porque são o maior clube juvenil da cidade.

És técnico/a de juventude e terminaste uma licenciatura no ano anterior

És entusiasta e motivado para apoiar jovens de todas as formas possíveis. Apoias a iniciativa do/a presidente da câmara, mas receias que ele/ela esteja a usar esta ideia para alcançar objetivos políticos pessoais. É claro que não podes expressar isso diretamente na reunião, mas queres garantir que a iniciativa criará uma estrutura sustentável para a participação de jovens. Sempre que possível, colocas questões nesse sentido, certificando-te de que esta iniciativa será mais do que um golpe publicitário.

Tens trabalhado com diferentes comunidades da cidade há cerca de sete anos.

Geralmente, trabalhas bem com o/a técnico/a de juventude, mas estás preocupado/a que a iniciativa do presidente da câmara desvie o foco do teu trabalho para o trabalho do/a teu/tua colega. Apoias oficialmente a iniciativa do/a presidente da câmara, mas, em privado, não estás muito inclinado/a a vê-

la acontecer. Na reunião, tentas destacar o valor acrescentado e o impacto do trabalho intergeracional no desenvolvimento da comunidade.

És proprietário/a de um negócio local.

Estás constantemente à procura de novas oportunidades de negócio. Gostarias de te tornar amigo/a do/a presidente da câmara, porque acreditas que isso pode gerar algumas oportunidades para ti. Por isso, apoias totalmente a iniciativa do/a presidente da câmara. Estarias disposto/a a apoiá-la financeiramente sob certas condições.

És o/a melhor aluno/a da tua escola.

Foste enviado/a para esta reunião por um dos/as teus/tuas professores/as. Não percebes o que se passa durante a reunião, mas estás realmente interessado/a em compreender. Consequentemente, continuas a pedir às pessoas que expliquem o que realmente querem dizer e o que significam as coisas que não compreendeste. Quanto mais perguntas, melhor!

Tens 17 anos e estás interessado/a em política local.

Vês muitas iniciativas realizadas na tua comunidade local em benefício de jovens que fracassaram (devido ao pouco ou nenhum compromisso das autoridades locais e dos/as próprios/as jovens). Na tua opinião, a nova iniciativa do/a presidente da câmara será apenas mais uma iniciativa falhada nesta comunidade. Gostarias de impedir que esta iniciativa acontecesse de todo, porque achas que não tem sentido, e deixas isso muito claro sempre que podes durante a reunião.

Estás farto/a da tua família

Também estás farto/a da escola e, especialmente, das autoridades (de todas as autoridades: locais, governo e tudo o resto). Estás convencido/a que deveriam simplesmente parar de incomodar os/as jovens e deixá-los/as em paz. Achas que este parlamento jovem é mais uma "ideia genial" das autoridades locais para controlarem os/as jovens. O que queres é liberdade! Não queres envolver-te em nada que tenha qualquer ligação com as autoridades locais, mas decidiste participar na reunião para teres a oportunidade de dizer a esta presidente da câmara maluca o que pensas: que os/as jovens precisam de espaço para participar sem que lhes imponham uma estrutura de controlo.

Tens 16 anos.

	O teu amigo de Youngtown contou-te como o parlamento jovem deles funciona maravilhosamente. Quando leste sobre a ideia do/a presidente da câmara no jornal, ficaste muito entusiasmado/a. Achas a ideia fantástica e queres apoiá-la, assim como ao/à presidente da câmara, sempre que possível. Também gostarias, claro, de te envolver pessoalmente.
Como implementar a Atividade. Passo a passo.	Cronograma: • 15 min – Introdução ao exercício • 45 min – Preparação e simulação da reunião • 10 min – Discussão e avaliação 1. Explique ao grupo que eles/elas serão convidados/as numa cidade onde o presidente da câmara quer lançar o programa “Juventude em Ação” para criar um parlamento jovem local. 2. Apresente o cronograma da simulação e da avaliação. 3. Distribua cópias do cenário aos/às participantes e dê-lhes algum tempo para o lerem atentamente. 4. Distribua os papéis individuais e instrua os/as participantes a não os mostrarem a ninguém. Dê alguns minutos para que os/as participantes imaginem a pessoa que irão representar durante a simulação. 5. Se houver observadores/as, entregue-lhes folhas com perguntas e forneça instruções detalhadas, se necessário. Peça aos/às observadores que se sentem no fundo da sala.
Dicas para a formação	Avaliação após a atividade: 1. Gostaste da simulação? 2. Qual foi o teu papel e como o desempenhaste? 3. Neste ponto da avaliação, as folhas com as descrições de todos os papéis podem ser distribuídas. Em alternativa, se houver tempo, os/as participantes podem ler em voz alta o papel que desempenharam durante a simulação. 4. Como foram tomadas as decisões? 5. Quais foram os argumentos que levaram a uma decisão? 6. A decisão foi democrática? O processo permitiu participação? 7. Quais foram as impressões dos observadores/as? 8. O que farias de forma diferente se pudesses realizar novamente a reunião? 9. A reunião foi realista? Poderia ter acontecido na realidade? 10. O resultado foi satisfatório em relação ao objetivo de promover a participação e a cooperação?

	11. O que aprendeste ou descobriste durante o exercício? 12. Para os formadores/aas e líderes de grupo: se fossem usar este exercício num dos seus programas, quando e com que objetivos o usariam?
Materiais, equipamento, infraestruturas necessárias	• Uma cópia do cenário para cada participante; • Atribuição de um papel a cada participante (preparado com antecedência, incluindo os nomes dos/as participantes); • Uma folha com descrições dos papeis e perguntas para cada observador/a (se aplicável); • Sala de reuniões, organizada em círculo ou em quadrado, com mesas e cadeiras; várias salas ou espaços mais pequenos para reuniões; • Papel e canetas; • Uma cópia de todas as descrições dos papeis para cada participante no final da simulação.
Links para ficheiros de imagens ou gráficos adicionais	https://drive.google.com/file/d/1JHEORSTKPGn8hEf9Gj_kJH32znPf0TvG/view?usp=drive_link
Links para ferramentas online tools e recursos	A atividade pode ser realizada online, utilizando as funcionalidades de aplicações de videoconferência para criar pequenos grupos (como o Zoom) e aplicações de documentos colaborativos (por exemplo, Google Docs ou Google Sheets).

Perguntas de autoavaliação:

Pergunta 1	Com que eficácia os/as participantes assumiram e incorporaram os papéis que lhes foram atribuídos, e como é que estas dinâmicas de papéis influenciaram o processo de tomada de decisão durante a simulação?
Pergunta 2	Quais foram as estratégias mais bem-sucedidas na promoção de um diálogo construtivo e na construção de consensos entre as diversas partes interessadas durante a reunião simulada, e como é que estas estratégias podem ser aplicadas a processos participativos na vida real?
Pergunta 3	Como é que a atividade de simulação destacou os desafios e oportunidades na criação de estruturas participativas para a juventude, e que lições-chave podem ser aplicadas ao desenhar e implementar uma estratégia de participação juvenil no futuro?

Título da atividade Exercício das Afirmações	
3	
Objetivo da Atividade	• Sensibilizar os participantes para as suas próprias atitudes e limitações ao trabalhar questões de participação. • Ampliar as perspetivas e abordagens dos participantes ao lidar com a participação juvenil. • Usar e desenvolver habilidades de discussão.
Duração	60 minutos
Online, presencial ou híbrido	Esta atividade pode ser conduzida num ambiente online ou presencial.
Preparação para a atividade	Escrever as afirmações "Concordo" e "Discordo" em páginas separadas de um flipchart. Traçar uma linha no meio da sala para representar a fronteira entre aqueles que concordam e os que discordam.



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



**Center for Social
Innovation**

NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas
Universidade Nova de Lisboa



MULAB



**DYPALL
NETWORK**

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

Como implementar a Atividade. Passo a passo.	1. Começa com uma breve introdução sobre a participação dos/as jovens, a importância da colaboração entre as várias figuras e os desafios da participação no dia-a-dia. 2. Explica que vais agora ler uma série de afirmações com as quais as pessoas podem concordar ou discordar em diferentes graus. 3. Aponta as duas posições extremas: "Concordo" e "Discordo". Pede às pessoas que se posicionem num dos lados da linha. Quem não souber pode posicionar-se no meio. 4. Lê as afirmações uma de cada vez. Após cada afirmação, dá algum tempo para as pessoas se posicionarem. 5. Pede aos participantes para explicarem porque escolheram a sua posição e qual a sua perspetiva sobre a questão. Explica que os participantes podem mudar de posição durante a discussão. Dá tempo suficiente para que todos possam discutir. 6. Após alguns minutos, lê a próxima afirmação. 7. Quando todas as afirmações tiverem sido debatidas, reúne o grupo novamente para uma avaliação.
Dicas para a formação	Sugestões para Afirmações: • Os/as jovens não estão interessados em participar. • Os/as jovens só participam quando têm problemas. • As autoridades locais apoiam a participação dos/as jovens apenas quando isso é politicamente útil para eles/as. • Alguns/algumas jovens não participam por razões culturais. • Todos/as os/as jovens têm o direito de participar. • As autoridades públicas devem ser responsáveis pelo financiamento e implementação de políticas de apoio à participação de jovens. • Não participar é uma forma de participação. As afirmações podem ser escolhidas de acordo com os objetivos da sessão e o contexto da formação. Debriefing e Avaliação: 1. Como te sentiste durante este exercício? 2. Foi difícil escolher onde te posicionares? Porquê? 3. Que argumentos foram usados? Baseados em factos ou em emoções? 4. Quais foram mais eficazes? 5. Existem comparações entre o que as pessoas fizeram e disseram durante o exercício e o que fazem na realidade?

	6. As afirmações são válidas? 7. O exercício foi útil? Porquê? Variações: 1. Em alguns casos, o exercício pode ser realizado sem permitir que os participantes falem. As afirmações podem ser propositadamente muito provocadoras, e os/as participantes terão de escolher um lado sem discutir as suas opiniões. Neste caso, durante a avaliação, deve-se dar especial atenção à frustração causada pela falta de comunicação ao expressar uma opinião. 2. Incentiva os/as participantes a assumirem uma posição clara em relação ao maior número possível de afirmações.
Materiais, equipamento, infraestruturas necessárias	Flipcharts (uma página por afirmação) Marcadores
Links para ficheiros de imagens ou gráficos adicionais	https://drive.google.com/file/d/1C9ZzlsYa-OHF2LA3laQheXvHjG1_2gRE/view?usp=drive_link
Links para ferramentas online tools e recursos	A atividade pode ser realizada online, utilizando uma aplicação de videoconferência ou uma aplicação de documentos colaborativos (por exemplo, Google Docs ou Kahoot).

Perguntas de autoavaliação:

Pergunta 1	Introduzi efetivamente o tema da participação juvenil e preparei o terreno para uma discussão aberta e honesta? Os participantes conseguiram compreender o objetivo do exercício e a sua relevância para as suas próprias experiências?
-------------------	--



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



**Center for Social
Innovation**

NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas
NOVA University of Lisbon



MULAB



**DYPALL
NETWORK**

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

Pergunta 2	As afirmações que selecionei foram apropriadas e interessantes para os participantes? Provocaram reflexão e discussão, sendo também relevantes para o contexto da formação?
Pergunta 3	Forneci instruções claras e concisas para o exercício, garantindo que os participantes compreenderam a tarefa e as expectativas? Houve algum mal-entendido ou confusão que precisou ser resolvido?

6.4 ESTUDOS DE CASO

Título	Orçamento Participativo Jovem de Cascais (OPJ)
Resumo	O Orçamento Participativo Jovem de Cascais (OPJ) é uma iniciativa que promove o envolvimento cívico e a literacia financeira entre jovens com idades entre os 12 e os 18 anos. Estabelecido em 2016, permite que os/as estudantes decidam sobre os investimentos públicos locais. Através de estruturas inclusivas, os/as jovens participam em sessões de formação e processos de tomada de decisão colaborativa, propondo e votando em projetos para as suas escolas e comunidades. Cada escola recebe 10.000 euros para implementar os projetos vencedores. O OPJ envolve diretamente os/as estudantes em processos democráticos, fortalecendo a sua ligação com os/as responsáveis locais pela tomada de decisões e desenvolvendo competências essenciais, como liderança e trabalho em equipa, cidadania ativa e educação democrática.
Resultado(s) de Aprendizagem Relevante(s)	O OPJ promove o envolvimento de jovens porque as aulas do OPJ formam os/as estudantes para liderarem o processo de projetos na escola, incluindo o desenho, a proposta, a discussão e a votação, empoderando-os e aprimorando as suas competências. O OPJ integra-se no quadro do orçamento participativo municipal – através das escolas e instituições educativas – permitindo que os jovens influenciem processos de tomada de decisão mais amplos.
Objetivo do estudo de caso. Porque é relevante. Que questões	O OPJ de Cascais funciona de acordo com regulamentos municipais que apoiam o envolvimento cívico dos jovens. Trata-se de uma iniciativa distinta, mas estreitamente integrada no quadro mais vasto do orçamento participativo municipal. Participam 15 escolas e cada escola elege as "aulas OPJ", compostas por alunos/as e professores/as formados/aas em educação não formal por uma entidade externa. Cada escola possui



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas



MULAB



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

aborda? Breve resumo da história do estudo de caso.	também um conselho de gestão, composto por cinco estudantes, um a dois professores/as, um membro da direção da escola e um membro da equipa municipal. Em termos numéricos, cada escola participante tem uma aula OPJ, totalizando 15 escolas envolvidas. Esta estrutura inclui inúmeros alunos/as e professores/as formados/as em processos democráticos. Os/as participantes do OPJ propõem, discutem e votam em projetos para as suas escolas e comunidades, sendo atribuído a cada escola um valor de 10.000 euros para a implementação dos projetos. O processo inclui sessões de formação sobre liderança, democracia e literacia financeira. Para garantir a inclusão de grupos vulneráveis, o OPJ faz esforços para incluir estudantes de diversas origens. São proporcionados formações e apoio para garantir que todos/as os/as alunos/aas possam participar efetivamente, incluindo os provenientes de grupos vulneráveis. As escolas e o município promovem a participação através de campanhas de sensibilização e formas acessíveis de reunião. Esta estrutura assegura um envolvimento juvenil amplo e inclusivo na governação local, promovendo uma compreensão mais profunda dos processos democráticos entre jovens de Cascais.
Outros links para imagens, website, vídeos e informações adicionais.	https://youtu.be/-LeaP8yr7tE?feature=shared https://participa.cascais.pt/pages/620266bb61fda300a873a6d4



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social Innovation



NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas
Universidade Nova de Lisboa



ZRS

MULAB



ean
European Anti-fraud Network



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

Perguntas de autoavaliação:

Pergunta		Resultados de aprendizagem abordados
Pergunta 1	O estudo de caso demonstrou de forma eficaz como o programa OPJ promove o envolvimento de jovens através das suas atividades de formação e desenvolvimento de liderança?	(4)
Pergunta 2	Até que ponto o programa OPJ assegura a inclusão e a participação de estudantes de diferentes origens?	(2),(4)
Pergunta 3	Como é que o programa OPJ se integra no quadro mais amplo do orçamento participativo municipal? Proporciona um caminho claro para as vozes de jovens influenciarem a tomada de decisão local, além do nível escolar?	(3)
Pergunta 4	Com base no estudo de caso, consegues identificar algum desafio ou obstáculo que o programa OPJ possa enfrentar na sua implementação? Como poderiam esses desafios ser abordados?	(1)
Pergunta 5	Quais são as principais conclusões do estudo de caso do OPJ de Cascais que poderiam ser adaptadas e implementadas em outros contextos para promover a participação de jovens na governação local?	(4)



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas
NOVA DE LISBOA



MULAB



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

Título 'Vlaamse Jeugdraad' (Conselho Jovem Flamengo, FJF)	
Resumo	O 'Vlaamse Jeugdraad' (Conselho Jovem Flamengo, FJF) é o órgão consultivo oficial do Governo Flamengo em todas as questões relacionadas com crianças e jovens, bem como com as suas organizações na Comunidade Flamengo da Bélgica. Os seus objetivos são permitir que os/as jovens apresentem as suas opiniões aos decisores/as políticos/as, defender os interesses das organizações juvenis na Comunidade Flamengo e na Europa, e aconselhar o governo flamengo sobre temas relevantes relacionados com a política de juventude. Este conselho consultivo é reeleito a cada 3 anos durante uma eleição.
Resultado(s) de Aprendizagem Relevante(s)	Compreender a estrutura e o papel dos Conselhos Jovens Locais. Adquire conhecimento sobre os princípios e modelos dos conselhos juvenis e como funcionam nas estruturas de governação.
Objetivo do estudo de caso. Porque é relevante. Que questões aborda? Breve resumo da história do estudo de caso.	O FJF promove o envolvimento de jovens de uma forma significativa, emitindo conselhos por iniciativa própria. Em comités, grupos de trabalho e em outras reuniões, preparam posições e conselhos, que são apresentados à Assembleia Geral, fornecendo os resultados ao governo flamengo. Todos podem considerar as necessidades e opiniões dos/as jovens flamengos/as e os interesses do trabalho juvenil. O Conselho Jovem esforça-se por promover uma política amiga dos/as jovens no país, e o próprio quadro legal é projetado para promover a participação e a influência juvenil. O FJF tem o papel legal de aconselhar o governo flamengo sobre todas as questões relacionadas com a juventude e os direitos das crianças. Conta com 24 membros (entre os 16 e os 30 anos), consistindo em conselheiros eleitos, mas também em representantes internacionais da juventude para a UE e a ONU, e um grande grupo de voluntários empenhados. Os voluntários, conselheiros e representantes internacionais da juventude reúnem-se regularmente em grupos de trabalho, onde aconselham sobre temas como diversidade, bem-estar psicológico, educação, Europa e a ONU. O Conselho Jovem consiste em 16 conselheiros/as: 8 conselheiros/as juvenis e 8 conselheiros/as de organizações juvenis. Juntos formam o conselho consultivo. Representam as vozes de todas as crianças, jovens e organizações juvenis da Flandres. Reúnem-se mensalmente para votar sobre conselhos, discutir posições e tratar do trabalho político do Conselho Jovem Flamengo. Os ministros flamengos devem pedir o conselho do Conselho Jovem sempre que queiram tomar decisões que afetem crianças e jovens. Este Conselho opera de forma independente do governo flamengo, mas recebe financiamento deste para apoiar a sua operação e atividades. O FJF opera ao abrigo do Decreto sobre a Política de Juventude e Direitos das Crianças Flamengos, promulgado pelo Parlamento



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social Innovation



NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas



ZRS

MULAB



ean
European Anti-fraud Network



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

	Flamengo. Este decreto fornece a base legal para a criação, funcionamento e responsabilidades do Conselho Jovem. Este decreto assegura que o conselho representa a diversa população juvenil da Flandres.
Outros links para imagens, website, vídeos e informações adicionais.	https://vlaamsejeugdraad.be/en https://www.instagram.com/vlaamsejeugdraad

Perguntas de autoavaliação:

Pergunta		Resultados de aprendizagem abordados
Pergunta 1	Como é que o FJF assegura que o seu papel consultivo é significativo e impactante?	(4)
Pergunta 2	Como é que o FJF promove a inclusão e a participação das diversas populações juvenis?	(4)
Pergunta 3	Como é que o quadro legal do FJF apoia o seu papel como órgão consultivo junto ao governo flamengo?	(1)
Pergunta 4	Com base no estudo de caso, consegue identificar desafios ou obstáculos potenciais que o FJF possa enfrentar no seu trabalho?	(2),(3),(4)
Pergunta 5	Quais são as principais conclusões do estudo de caso do FJF que poderiam ser adaptadas e implementadas em outros contextos para promover a participação de jovens na governação? O modelo estrutural, os processos e o quadro legal do conselho podem servir de exemplo para outros órgãos consultivos juvenis?	(1),(2),(3)

6.5 O QUE É NECESSÁRIO SABER

Título	Tipo de material	Descrição	Link	Resultados de aprendizagem relevantes
Conselhos Jovens Locais - Análise de Políticas e Mecanismos	PDF	A publicação intitulada "Conselhos Jovens Locais - Análise de Políticas e Mecanismos" explora o papel e a eficácia dos Conselhos Locais de Juventude (CLJ) na promoção da participação juvenil nos processos de tomada de decisão em toda a Europa. Compara o impacto dos CLJ na Estónia, Lituânia, Noruega e Portugal, analisando as suas estruturas, desafios e sucessos. O estudo fornece recomendações e recursos para melhorar o envolvimento dos/as jovens a nível local, com o objetivo de promover uma participação juvenil mais inclusiva e impactante na governação. A análise serve como um recurso para formuladores de políticas, organizações juvenis e membros dos CLJ.	https://drive.google.com/file/d/1YR_RaLsUYw2FSYooJMpea6NqCE8cTFZ/view?usp=drive_link	(1)



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social Innovation

NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas
Universidade Nova de Lisboa



MULAB



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

Modelos e Mecanismos de Envolvimento Juvenil	PDF	Esta publicação representa o primeiro ponto de partida, estabelecendo as bases para os resultados a serem alcançados ao longo dos dois anos de implementação do projeto. De facto, os processos de tomada de decisão a nível da UE, regional e local afetam constantemente a vida e as comunidades dos/as jovens, sendo de extrema importância que estejam cientes e capacitados/as para participar nestes processos. O envolvimento de jovens pode assumir várias formas e ser realizado através de mecanismos diversos, como a participação em serviços comunitários, a defesa de causas através de conselhos juvenis específicos ou outras estruturas (em muitos níveis), ou a colaboração direta no desenho de políticas e programas. O nosso foco nesta primeira publicação é a análise dos diferentes modelos e mecanismos de envolvimento juvenil existentes em toda a Europa.	https://drive.google.com/file/d/1me6FC2yczx3joWPg1xd5HsKEq5ATxrap/view?usp=sharing	(2),(3),(4)
---	-----	--	---	-------------



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social Innovation

NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas
Universidade Nova de Lisboa



MULAB



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

Programa de Formação "Educar para a Democracia"	PDF	O programa de formação "Educar para a Democracia", parte do projeto "Youth Democracy Academy", está focado na educação para a cidadania, quer em ambientes de aprendizagem formais ou não formais, aproximando o conceito, as ideias e os valores da democracia dos jovens.	https://drive.google.com/file/d/1TrOQqtT8hurZUnnSUDOtNOn-BzG-jVsg/view?usp=sharing	(4)
Portal Europeu da Juventude	Portal Online	O portal oferece informação e oportunidades para os jovens se envolverem em atividades europeias, incluindo conselhos juvenis e ações estratégicas.	https://youth.europa.eu/_en	(1)
Introdução à Política de Juventude	Vídeo Online	Este vídeo introduz os elementos fundamentais da política para a juventude.	https://www.youtube.com/watch?v=Vd3zub--scE	(1)



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social Innovation

NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas
Universidade Nova de Lisboa



MULAB



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

6.6 APROFUNDAR

Título	Tipo de material	Descrição	Link	Resultados de aprendizagem relevantes
Manual for Local Youth Councils	PDF	Este Manual destina-se a jovens membros dos Conselhos Locais de Juventude e a funcionários dos municípios e serve de guia para a criação e o funcionamento dos Conselhos Locais de Juventude. O Manual inclui dicas práticas, passos, mas também recomendações sobre como estabelecer um conselho local de juventude funcional nos municípios da República da Macedónia do Norte.	https://www.ose.org/files/f/documents/3/b/491132.pdf	(1)
Understanding youth engagement in Europe through open data	Artigo online	Dados abertos revelam a situação do envolvimento de jovens na Europa	https://data.europa.eu/en/publications/datastories/understanding-youth-engagement-europe-through-open-data	(1)



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social Innovation

NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas
Universidade Nova de Lisboa



MULAB



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

Meaningful Youth Political Participation in Europe: Concepts, Patterns and Policy Implications	PDF	Este estudo sobre a participação política de jovens baseia-se num interesse de investigação há muito estabelecido, demonstrado por publicações de peritos, conhecimentos sobre formas inovadoras de participação de jovens, revisões da literatura, conjuntos de ferramentas e perspectivas de peritos e resultados do simpósio “O futuro da participação política de jovens: questões, desafios e oportunidades” realizado em 2019. Procurando fazer avançar as conversas sobre a participação política de jovens, este estudo teórico baseia-se numa extensa revisão da literatura e destaca algumas dimensões menos frequentemente debatidas da participação política dos jovens e introduz vias originais para definir uma participação política significativa dos jovens.	https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47261953/PR-EMS+149821+G-BR+2600+Study+on+Youth+political+participation+WEB+16x24+%281%29.pdf/d2ecb223-edda-a9d2-30f7-c77692a086bd	(2)
Local Youth Councils – Mapping Practices	PDF	Os Conselhos Locais de Juventude têm duas dimensões principais: uma é pedagógica e a outra é cívica e democrática. Estas estruturas são frequentemente o primeiro contacto com meios democráticos mais formais para muitos jovens. Esta publicação reúne informações relativas a vários aspetos do CMJ, tais como a sua composição, organização, objectivos, recursos disponíveis e outras informações relevantes. Além disso, compila as perspectivas internas relativamente à importância, eficácia, representação dos jovens e impacto de 10 CMJ de 5 países.	https://drive.google.com/file/d/1W7r_R4lydl_zSsW_jXQsvIGCnUcUi8/view?usp=sharing	(1),(2),(3)

The Vienna Children and Youth Strategy 2020 – 2025	PDF	Os conteúdos foram elaborados com base nos desejos, ideias e preocupações de mais de 22 500 crianças e jovens, em consulta com o pessoal da Administração da Cidade de Viena, das suas organizações e empresas associadas e de outros peritos, na qualidade de membros dos grupos de gestão temática, no período de abril de 2019 a dezembro de 2019; responsável pelos conteúdos: Karl Ceplak, Chefe do Departamento da Juventude.	https://junges.wien.gv.at/wp-content/uploads/sites/48/2020/09/The-Vienna-Children-and-Youth-Strategy.pdf	(3)
---	-----	---	---	-----

6.7 VER EM ACÇÃO

Título curto e descrição	Link do ficheiro
Vídeo ilustrativo que apresenta a Carta de Qualidade dos Conselhos Locais de Juventude participativos e inclusivos	https://youtu.be/3x8ktELxGic
Vídeo ilustrativo que explica a estrutura, o funcionamento e o desenvolvimento dos Conselhos Locais de Juventude	https://youtu.be/H_OTSu4THE
Este vídeo descreve sucintamente os passos necessários para construir uma estratégia de política de juventude, desde a visão até às atividades, e apresenta um exemplo.	https://youtu.be/AP9XnTDfpoY?si=bRwElxIfeJMr1aNR



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social Innovation

NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas
NOVA DE LISBOA



MULAB



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

6.8 QUESTIONÁRIO DE AUTO-AVALIAÇÃO

Pergunta		Resultados de aprendizagem abordados
Pergunta 1	Sou capaz de explicar eficazmente os princípios e modelos fundamentais dos Conselhos Locais de Juventude (CLJ)?	(1)
Pergunta 2	Sou capaz de identificar e aplicar ferramentas práticas para reforçar a participação de jovens, tais como o orçamento participativo e os planos estratégicos para a juventude?	(2),(3)
Pergunta 3	Sou capaz de conceber um plano de ação estratégico para aumentar o envolvimento de jovens na tomada de decisões a nível local, garantindo a sua inclusão, sustentabilidade e alinhamento com as políticas locais?	(3)
Pergunta 4	Compreendo os princípios de participação e liderança de qualidade no envolvimento de jovens, incluindo a transparência, a responsabilidade e a tomada de decisões partilhada?	(4)
Pergunta 5	Sou capaz de analisar estudos de caso de conselhos de juventude bem sucedidos e identificar as principais lições e melhores práticas que podem ser adaptadas ao meu contexto local?	(1),(2)
Pergunta 6	Estou confiante na minha capacidade de apoiar e liderar os conselhos de juventude, promovendo a sua eficácia e impacto na promoção da participação de jovens e do envolvimento cívico?	(1),(2),(3),(4)



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas
Universidade Nova de Lisboa



MULAB



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

MÓDULO 6: INTEGRAÇÃO DO ATIVISMO DIGITAL CONTRA O ÓDIO EM PLANOS DE AÇÃO MUNICIPAIS

7.1 SUMÁRIO

SUMÁRIO DO MÓDULO, RESULTADOS DE APRENDIZAGEM E GUIA DE APRENDIZAGEM

Título do módulo	Integração do ativismo digital contra o ódio em planos de ação municipais
Resumo	Este módulo explora a integração do ativismo digital contra o ódio em planos de ação municipais. os/as participantes adquirem conhecimentos sobre o papel e as estratégias dos ativistas contra o ódio digital, desenvolvem competências para delinear, formular e implementar estratégias, bem como analisá-las na governança municipal, adotando uma atitude proativa e colaborativa para fomentar comunidades seguras e inclusivas.
Resultados de Aprendizagem	(1)Descrever o papel dos Ativistas contra o Ódio Digital na Governança Municipal. (2)Definir a abordagem dos Ativistas contra o Ódio Digital para as Municipalidades Locais. (3)Avaliar o impacto das estratégias dos Ativistas contra o Ódio Digital em contextos municipais.
O seu Guia para o Módulo	Aviso: O Módulo VI foca na participação das dinâmicas digitais na colaboração entre Ativistas Digitais e a Governança Local. Para uma melhor compreensão de como os Municípios e a Governança Local operam, bem como suas políticas e dinâmicas, os formadores podem consultar o Módulo V para implementar as partes relevantes de acordo com as necessidades dos seus formandos.



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



**Center for Social
Innovation**

NOVA FCSH
Nova Faculdade de Ciências Sociais e Humanas



MULAB



**DYPALL
NETWORK**

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

	Elementos-chave: Conhecimento, Competências e Atitudes O módulo <i>Integração do Ativismo Digital contra o Ódio em Planos de Ação Municipais</i> oferece uma compreensão detalhada do papel do ativismo digital na governança municipal. A partir de teoria, estudos de caso e aplicações práticas, os/as participantes adquirirão os conhecimentos, competências e atitudes necessárias para implementar estratégias contra o ódio digital dentro dos planos de ação municipais, promovendo comunidades mais seguras e inclusivas. Objetivos de Aprendizagem 1. Descrever o papel dos Ativistas contra o Ódio Digital na Governança Municipal - o Explorar como os ativistas combatem o discurso de ódio online, desinformação e extremismo. - o Resultado: Compreender e articular o impacto do ativismo digital na criação de ambientes digitais seguros. 2. Definir a abordagem dos Ativistas contra o Ódio Digital para as Municipalidades Locais - o Focar nos processos de governança local e boas práticas para colaboração. - o Resultado: Aplicar estratégias de negociação e mediação para fomentar a cooperação entre ativistas e municipalidades. 3. Avaliar o impacto das estratégias dos Ativistas contra o Ódio Digital em Contextos Municipais - o Introduzir metodologias e técnicas de monitoramento para avaliar a eficácia de iniciativas. - o Resultado: Avaliar iniciativas de forma crítica, usando técnicas baseadas em evidências. Resultado: os/as participantes irão avaliar criticamente iniciativas de interrupção do ódio digital utilizando técnicas baseadas em evidências. Avaliação e Medidas os/as participantes serão avaliados com base em: • Autoavaliação. • Projetos em grupo. • Relatórios analíticos.
--	---

Trabalhar as Atitudes para Colaboração Municipal

Além de conhecimentos e habilidades, este módulo promove uma atitude proativa e colaborativa em relação à integração do ativismo digital na governança municipal. Os/as participantes são incentivados a adotar uma abordagem cooperativa, promovendo a comunicação aberta com os governos locais. O foco está em adaptar estratégias à natureza em constante evolução do ódio digital para garantir a eficácia a longo prazo.

O módulo destaca a importância da colaboração entre autoridades locais, sociedade civil e jovens. Eventos conjuntos entre governos locais e comunidades são ferramentas eficazes para combater discursos de ódio e promover a inclusão. Envolver os/as jovens por meio de conselhos e dar-lhes voz na formulação de políticas é considerado uma prática recomendada. Além disso, parcerias entre ONGs e municípios são essenciais para desenvolver campanhas impactantes que abordem as causas profundas do ódio no espaço digital.

A avaliação do sucesso dessas estratégias envolve métricas quantitativas e qualitativas. O acompanhamento de iniciativas lideradas por jovens com o apoio das autoridades locais e o monitoramento de incidentes de ódio digital antes e depois das intervenções fornecem uma medida clara de sucesso. Feedback qualitativo por meio de entrevistas ou estudos de caso também aprimora a compreensão do impacto comunitário.

Conclusão

Ao final deste módulo, os/as participantes estão equipados para integrar o ativismo digital de interrupção do ódio na governança municipal, criando comunidades resilientes e seguras.



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



**Center for Social
Innovation**

NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas
NOVA University of Lisbon



MULAB



**DYPALL
NETWORK**

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

7.2 FERRAMENTAS

Nome da Ferramenta		Observatório do Discurso de Ódio pela Comissão Europeia
Weblink		https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/48d877d9-2f4c-11ee-9e98-01aa75ed71a1/language-en https://europeanonlinehatelab.com/resource.html
Resultados de Aprendizagem para o qual é relevante		Definir a abordagem de combate contra o ódio digital às autoridades municipais.
Para que serve a ferramenta		O Kit de Ferramentas para o Combate contra o Ódio Digital fornece diretrizes e estratégias para interromper discursos prejudiciais online. Inclui estudos de caso e estratégias de colaboração com autoridades locais para combater discursos de ódio e desinformação, com foco na mediação e no diálogo entre ativistas digitais e órgãos municipais.
Razão da escolha da ferramenta para este projeto		Este kit de ferramentas é adaptado aos desafios do discurso de ódio digital e oferece estratégias práticas para os/as participantes aplicarem em seus contextos municipais. É útil para orientar colaborações locais e adaptar estratégias para planos de ação municipais.
Dicas para utilizá-la de forma eficaz		Envolve os/as participantes no estudo de casos reais do kit de ferramentas, identificando os principais fatores de sucesso e estratégias que podem ser aplicados em seus projetos. Facilite oficinas utilizando técnicas de mediação do kit para simular negociações municipais.
Links para ficheiros de imagens ou gráficos adicionais		https://commission.europa.eu/document/c60c451c-ccd2-406a-be3a-ef65123f2bb6_en https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/policies/justice-and-fundamental-rights/combating-discrimination/racism-and-xenophobia/combating-hate-speech-and-hate-crime_en#additional-resources



RINOVA
Innovate, Create & Regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social Innovation

NOVA FCSH
Núcleo de Inovação em Ciências Sociais e Humanas



MULAB



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

Nome da Ferramenta	Kit de Ferramentas para o Combate ao Ódio Digital fornecido pelo Projeto sobre Discurso Perigoso
Weblink	https://dangerousspeech.org/
Resultados de Aprendizagem para o qual é relevante	Definir a Abordagem de Combate contra o Ódio Digital às autoridades municipais.
Para que serve a ferramenta	O Kit de Ferramentas para combater o Ódio Digital fornece diretrizes e estratégias para interromper discursos prejudiciais online. Ele inclui estudos de caso e estratégias de colaboração com as autoridades locais para combater discursos de ódio e desinformação, com foco na mediação e no diálogo entre ativistas digitais e órgãos municipais.
Razão da escolha da ferramenta para este projeto	Este kit de ferramentas é adaptado aos desafios do discurso de ódio digital e oferece estratégias práticas para os/as participantes aplicarem em seus contextos municipais. É útil para orientar colaborações locais e adaptar estratégias para planos de ação municipais.
Dicas para utilizá-la de forma eficaz	Envolve os/as participantes no estudo de casos reais do kit de ferramentas, identificando os principais fatores de sucesso e estratégias que podem ser aplicados em seus projetos. Facilite oficinas utilizando técnicas de mediação do kit para simular negociações municipais.
Links para ficheiros de imagens ou gráficos adicionais	



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social
Innovation

NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas
NOVA DE LISBOA



MULAB



DYPALL
NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

Nome da Ferramenta	
Change.org	
Weblink	https://www.change.org/
Resultados de Aprendizagem para o qual é relevante	Definir a Abordagem de combate contra o ódio digital às autoridades municipais.
Para que serve a ferramenta	Change.org é uma plataforma de petições online que permite a indivíduos e grupos mobilizar comunidades, defender mudanças sociais e influenciar decisões políticas reunindo apoio para diversas causas. Ela possibilita que os usuários criem petições voltadas para questões locais ou globais, incluindo discurso de ódio e ativismo digital.
Razão da escolha da ferramenta para este projeto .	Change.org é uma ferramenta poderosa para demonstrar como o ativismo digital pode influenciar políticas municipais. É útil porque permite que os/as participantes pratiquem a mobilização de comunidades locais em torno de iniciativas contra o ódio e conectem seus esforços digitais com planos de ação municipais no mundo real..
Dicas para utilizá-la de forma eficaz	os/as participantes podem criar petições relacionadas ao ódio digital ou à segurança comunitária e compartilhá-las com partes interessadas locais. Facilite discussões sobre como as petições podem ser usadas para pressionar os governos locais a integrarem estratégias de interrupção do ódio digital em seus planos de ação.

Nome da Ferramenta	
Quadro de Governança Municipal Digital	
Weblink	https://www.opengovpartnership.org/

Resultados de Aprendizagem para o qual é relevante	Descrever o papel dos Ativistas contra o Ódio Digital às autoridades municipais nas políticas municipais.
Para que serve a ferramenta	Este quadro fornece diretrizes para a governança digital nos municípios, com foco em transparência, inclusão e participação pública nos processos de tomada de decisão. Ele ajuda os/as facilitadores/as a entenderem como os municípios podem integrar estratégias digitais, incluindo táticas de interrupção do ódio, para combater o extremismo online e promover espaços digitais mais seguros.
Razão da escolha da ferramenta para este projeto	A ferramenta oferece uma estrutura prática para incorporar o ativismo contra o ódio digital na governança municipal, destacando como os governos locais podem trabalhar com ativistas para combater comportamentos prejudiciais online, enquanto garantem a confiança pública.
Dicas para utilizá-la de forma eficaz	Use o quadro para explicar como os princípios de governança digital podem apoiar iniciativas de combate contra o ódio nos municípios. Organize oficinas para analisar como municípios específicos estão a adotar essas estratégias e onde melhorias podem ser feitas.

Nome da Ferramenta	
Data for Good – Análise de Impacto Social	
Weblink	https://dataforgood.facebook.com/
Resultados de Aprendizagem para o qual é relevante	Avaliar o impacto das estratégias de combate contra o ódio digital em contextos municipais.
Para que serve a	O Data for Good oferece ferramentas de análise que utilizam dados agregados e

ferramenta	anonimizados para compreender questões sociais, como discurso de ódio e extremismo. Ele fornece visualizações e relatórios sobre comportamentos digitais em regiões específicas, ajudando os/as participantes a analisar o impacto das estratégias de interrupção do ódio e a identificar padrões de discurso de ódio online.
Razão da escolha da ferramenta para este projeto	Esta ferramenta é ideal para avaliar os esforços municipais no combate ao discurso de ódio, pois oferece perspectivas baseadas em dados sobre tendências nas redes sociais e impactos na comunidade. Ela ajuda os usuários a reunir evidências concretas para medir o sucesso das estratégias de combate ao ódio digital.
Dicas para utilizá-la de forma eficaz	Os/as participantes podem acompanhar as tendências de discurso de ódio digital em tempo real utilizando os relatórios de dados regionais da ferramenta. Eles podem usá-la para análise de estudos de caso, onde os/as participantes avaliam a eficácia das campanhas municipais na redução do extremismo online..

7.3 ATIVIDADES

Título da atividade 1 Jogo de Papéis na Colaboração Municipal para Combater o Discurso de Ódio	
Objetivo da Atividade	Ajudar os/as participantes a praticarem estratégias de colaboração entre ativistas e autoridades locais no combate ao discurso de ódio em um contexto municipal.
Duração	65 minutos
Online, presencial ou híbrido	Presencial, online (ou híbrida)
Preparação para a	Crie um conjunto de papeis fictícios, mas realistas (ex. Gestor de Mídias Sociais)



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social Innovation

NOVA FCSH
Nova Faculdade de Ciências Sociais e Humanas



MULAB



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

atividade	para a Cidade, Oficial de Ligação Comunitária, Ativista contra o Ódio Digital) e escreva um perfil para cada papel. Defina um cenário que envolva um discurso de ódio digital que tenha surgido na comunidade (use exemplos da vida real sempre que possível) (opcional: forneça linhas de orientação breves sobre técnicas de negociação/mediação)
Como implementar a Atividade. Passo a passo.	Introdução e atribuição de papéis (5 min): Discuta brevemente o papel da colaboração entre os governos locais e os ativistas no combate ao discurso de ódio online, apresentando os/as participantes aos principais atores nas estruturas municipais. Divida os/as participantes em pequenos grupos e atribua os papéis, distribuindo o perfil de cada participante e delineando as suas perspetivas e motivações. Brainstorming (10 min): Cada grupo discute o cenário do ponto de vista da sua personagem, decidindo sobre possíveis ações, estratégias de negociação e pontos de discussão. Jogo de papéis (30 min): Os grupos simulam uma reunião para discutir soluções potenciais para combater o discurso de ódio, explorando como cada papel pode contribuir e apoiar uma estratégia colaborativa. Debriefing (20 min): Após o jogo de simulação, faça uma discussão aberta sobre o que funcionou, os desafios enfrentados, como diferentes papéis municipais podem influenciar a abordagem geral e a importância da colaboração digital. Destaque as técnicas de negociação e digitais utilizadas e como elas podem ser aprimoradas.
Dicas para a formação	Incentive os/as participantes a incorporar totalmente seus papéis para entender as motivações e restrições enfrentadas por cada ator/atriz. Lembre os/as participantes de que a colaboração digital exige comprometimento e resolução criativa de problemas. Para sessões online, use salas de grupo para discussões privadas e a sala principal para o jogo de papéis.
Materiais, equipamento, infraestruturas necessárias	Diretrizes do cenário e descrições dos papéis (cópias físicas ou digitais). Projetor ou ferramentas de compartilhamento de tela para sessões híbridas. Zoom com recurso de salas de grupo para sessões online.
Links para ficheiros de	Exemplos de colaboração municipal: https://www.opengovpartnership.org



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social Innovation

NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas



MULAB



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

imagens ou gráficos adicionais	
Links para ferramentas online tools e recursos	Ferramentas para jogos de papéis e simulação: https://miro.com/ https://www.storyboardthat.com

Título da atividade 2 Desenvolver recomendações de Políticas Municipais para combater o Ódio Digital	
Objetivo da Atividade	Incentivar os/as participantes a pensar de forma crítica sobre como os municípios podem apoiar iniciativas de interrupção de ódio digital e elaborar recomendações políticas para a governança local.
Duração	90 min
Online, presencial ou híbrido	Híbrido (adequado quer a presencial quer online)
Preparação para a atividade	Fornecer materiais sobre políticas municipais existentes relacionadas ao ódio online (por exemplo, leis contra discurso de ódio, regulamentações de redes sociais). Preparar modelos para a redação de recomendações políticas.
Como implementar a Atividade. Passo a passo.	Introdução e Brainstorming (20 min): Apresentar aos/as participantes as políticas atuais relacionadas ao ódio digital, destacando lacunas e oportunidades para intervenção municipal. Os/as participantes, em pequenos grupos, fazem um brainstorming sobre formas de os municípios colaborarem com ativistas para combater o ódio online, elaborando recomendações específicas. Redação de Recomendações Políticas (40 min): Os grupos transformam suas ideias em um conjunto estruturado de recomendações para políticas municipais, considerando viabilidade, impacto e envolvimento das partes interessadas. Apresentações e Feedback (30 min): Os grupos apresentam suas



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social Innovation



NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas



ZRS

MULAB



ean



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

	recomendações, recebendo feedback dos/as colegas e do/a facilitador/a sobre clareza e praticidade.
Dicas para a formação	Incentivar os/as participantes a focar em ideias de políticas acionáveis e realistas que os municípios possam implementar de forma viável. Destacar a importância de incluir múltiplas partes interessadas (governo, grupos comunitários, empresas de tecnologia) nas suas recomendações.
Materiais, equipamento, infraestruturas necessárias	Modelo de recomendação política (presencial ou digital). Acesso a documentos de políticas municipais locais (se disponíveis).

Título da atividade 3 Avaliação do Impacto das Iniciativas de Combate ao Ódio Digital	
Objetivo da Atividade	Ensinar aos/as participantes como avaliar a eficácia de estratégias de combate ao ódio digital, analisando dados qualitativos e quantitativos.
Duração	90 minutos
Online, presencial ou híbrido	Híbrido (adequado quer a presencial quer online)
Preparação para a atividade	Fornecer estudos de caso de iniciativas de combate ao ódio digital, incluindo dados sobre impacto (por exemplo, redução no discurso de ódio, métricas de engajamento). Preparar folhas de trabalho para análise de dados.
Como implementar a Atividade. Passo a passo.	Introdução (15 min): Explicar a importância de avaliar o impacto de iniciativas de combate ao ódio digital, focando em medidas qualitativas (por exemplo, depoimentos) e quantitativas (por exemplo, métricas). Análise de Estudo de Caso (45 min): Em pequenos grupos, os/as participantes analisam um estudo de caso, utilizando os dados fornecidos para avaliar o impacto da iniciativa. Os grupos utilizam a folha de trabalho para identificar os principais fatores de sucesso e áreas para melhoria. Apresentação e Discussão (30 min): Os grupos apresentam suas conclusões,



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



**Center for Social
Innovation**



NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas



ZRS

MULAB



ean
European Anti-hate Network



**DYPALL
NETWORK**

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

	discutindo como as iniciativas de interrupção de ódio digital podem ser mais eficazes em contextos municipais.
Dicas para a formação	Enfatizar a importância de análises baseadas em evidências, evitando confiar apenas em feedbacks pontuais. Incentivar os/as participantes a considerar as limitações tanto dos dados qualitativos quanto dos quantitativos.
Materiais, equipamento, infraestruturas necessárias	Folha de trabalho para análise de dados (física ou digital). Materiais do estudo de caso (presenciais ou digitais).

Título da atividade 4 Oficina de Resolução de Problemas Municipais Baseada em Cenários	
Objetivo da Atividade	Engajar os/as participantes em reflexões críticas e discussões orientadas para soluções sobre como combater o discurso de ódio em contextos municipais, utilizando estratégias baseadas em evidências.
Duração	90 minutos
Online, presencial ou híbrido	Presencial ou híbrido
Preparação para a atividade	Desenvolver vários cenários municipais onde o discurso de ódio ou o extremismo online tenha causado ou ameace causar agitação comunitária (por exemplo, a disseminação de desinformação nas redes sociais sobre um evento futuro). Criar folhas de trabalho para que os/as participantes registem as estratégias propostas, listando etapas e objetivos.
Como implementar a Atividade. Passo a passo.	Introdução e Preparação (20 min): Explicar a importância da resolução proativa de problemas em contextos municipais, especialmente no que diz respeito ao ódio online e à tensão comunitária. Apresentar aos/as participantes os enquadramentos de tomada de decisão baseados em evidências. Dividir os/as participantes em grupos e atribuir a cada um cenário específico,



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



**Center for Social
Innovation**

NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas
Universidade Nova de Lisboa



MULAB



**DYPALL
NETWORK**

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

	juntamente com a folha de trabalho para registar suas soluções. Brainstorming de Resolução de Problemas (15 min): Os grupos discutem o cenário, identificam as causas-raiz do problema e elaboram possíveis soluções, considerando abordagens imediatas e de longo prazo. Desenvolvimento de Estratégias (25 min): Cada grupo refina uma ou duas estratégias principais, delineando etapas acionáveis e como medir o sucesso dentro do contexto municipal. Apresentação e Feedback de Colegas (30 min): Os grupos apresentam suas soluções, recebem feedback sobre as suas abordagens e discutem outros métodos que poderiam ter sido considerados.
Dicas para a formação	Incentivar os/as participantes a pensarem de forma analítica e utilizarem dados concretos ao elaborar soluções. Estimular os/as participantes a considerarem múltiplas perspetivas, incluindo residentes e os representantes do governo podem reagir.
Materiais, equipamento, infraestruturas necessárias	Descrições dos cenários e folhas de trabalho (físicas ou digitais). Computadores/tablets para participação híbrida.
Links para ferramentas e recursos online	https://www.mural.co/

Título da atividade 5 Painel de Debate sobre Governo Local e Ativismo Digital	
Objetivo da Atividade	Engajar os/as participantes em reflexões críticas e discussões orientadas para soluções sobre como combater o discurso de ódio em contextos municipais, utilizando estratégias baseadas em evidências.
Duração	90 minutos
Online, presencial ou híbrido	Híbrido (com participantes presenciais e online)
Preparação para a	Preparar uma lista de perguntas e tópicos chave a serem discutidos pelos



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social Innovation

NOVA FCSH
Núcleo de Inovação em Ciências Sociais e Humanas



MULAB



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

atividade	membros dos painéis, com foco no aspeto digital da colaboração (por exemplo, "Como os governos locais podem apoiar as iniciativas de combate ao ódio digital?"). Atribuir papéis aos/as participantes (por exemplo, painéis com autoridades municipais, ativistas, membros da comunidade)..
Como implementar a Atividade. Passo a passo.	Introdução e Preparação (10 min): Explicar a estrutura do debate de painel e a importância da colaboração entre os municípios e os ativistas digitais. Os/as participantes receberão papéis diferentes e, com base nas perguntas-chave fornecidas pelo/a instrutor/a, prepararão seus pontos de discussão de acordo com os papéis atribuídos. Debate de Painel (50 min): Os grupos simulam uma discussão de painel, onde representantes municipais e ativistas contra o ódio digital compartilham perspectivas, desafios e soluções para integrar o ativismo na governança local. Reflexão Final (30 min): Após a discussão, refletir sobre como a comunicação pode construir parcerias eficazes e desenvolver planos de ação.
Dicas para a formação	Incentivar os/as participantes a ouvirem as perspectivas uns dos outros e a desenvolverem soluções que equilibrem ativismo e implementação de políticas. Pedir aos/as participantes que reflitam sobre o papel da comunicação na resolução de conflitos entre diferentes partes interessadas.
Materiais, equipamento, infraestruturas necessárias	Cartões de perguntas-chave (físicos ou digitais). Espaço para a discussão do painel ou plataforma de reunião virtual (para participação online/híbrida).
Links para ferramentas e recursos online	https://www.zoom.us , google.meet

Perguntas de autoavaliação:

Pergunta 1	Quão eficazmente os/as participantes se envolveram com os papéis atribuídos e quão bem compreenderam as responsabilidades dos ativistas digitais e das autoridades municipais no combate ao discurso de ódio?
-------------------	---



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social Innovation

NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas



MULAB



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

Pergunta 2	Quais desafios os/as participantes enfrentaram durante o processo de negociação e quão eficazmente aplicaram técnicas de mediação e compromisso para desenvolver um plano de ação colaborativo?
Pergunta 3	Como a atividade ilustrou a importância da colaboração entre ativistas digitais e autoridades municipais, e quais estratégias poderiam melhorar as futuras sessões?

7.4 ESTUDOS DE CASO

Estudo de Caso	Rumo a uma Cidade Mais Segura: Ativismo Digital no Cairo com o Uso do Ushahidi
Resumo	A iniciativa "Rumo a uma Cidade Mais Segura" no Cairo utilizou a plataforma de crowdsourcing Ushahidi para mapear incidentes de violência e assédio. Os cidadãos foram capacitados a relatar preocupações de segurança em tempo real, permitindo que as autoridades municipais enfrentassem os desafios de segurança urbana de maneira mais eficaz, melhorando a confiança pública e a governança urbana.
Resultado(s) de Aprendizagem Relevante(s)	Definir a Abordagem do Ativismo Digital para as Municipalidades Locais. Avaliar o Impacto do Ativismo Digital nos Contextos Municipais.
Objetivo do estudo de caso. Porque é relevante. Que questões aborda? Breve resumo da história do estudo de caso.	A iniciativa "Rumo a uma Cidade Mais Segura" foi lançada no Cairo, Egito, para enfrentar desafios de segurança urbana relacionados à violência e ao assédio. O projeto utilizou a plataforma de crowdsourcing Ushahidi, permitindo que os cidadãos relatassem incidentes em tempo real por meio de SMS, e-mail e formulários online. Esses dados foram mapeados e visualizados, auxiliando as autoridades municipais, organizações comunitárias e forças de segurança a identificar áreas de alto risco e alocar recursos de forma mais eficiente. Este estudo de caso é relevante porque demonstra como ferramentas digitais podem capacitar os cidadãos a participar ativamente dos planos de governança urbana,

	promovendo um ambiente mais seguro e inclusivo. Ao tornar o registo de crimes mais acessível, a iniciativa reduziu a lacuna entre os cidadãos e as autoridades municipais, aumentando a confiança na governança local. O projeto não apenas exemplifica a integração bem-sucedida do ativismo digital no planejamento urbano, mas também oferece um modelo escalável para outras cidades que enfrentam desafios semelhantes.
Outros links para imagens, website, vídeos e informações adicionais.	https://www.ushahidi.com/in-action/towards-a-safer-city/

Perguntas de autoavaliação

Perguntas		Resultados de aprendizagem abordados
Pergunta 1	Como a integração de uma plataforma de crowdsourcing capacitou os cidadãos a contribuir para a segurança urbana?	(2)
Pergunta 2	Que papel a coleta de dados em tempo real desempenhou na melhoria da eficácia das respostas municipais às preocupações de segurança, e como ferramentas digitais semelhantes podem ser usadas em outros contextos municipais?	(3)
Pergunta 3	De que maneiras a iniciativa "Rumo a uma Cidade Mais Segura" reduziu a distância entre os cidadãos e as autoridades municipais, e quais lições podem ser extraídas sobre a construção de confiança na governança pública?	(2)
Pergunta 4	Como o estudo de caso demonstrou a importância da acessibilidade nas ferramentas de ativismo digital para populações marginalizadas ou vulneráveis?	(3)



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social Innovation

NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas



MULAB



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

7.5 O QUE É NECESSÁRIO SABER

Título	Tipo de material	Descrição	Link	Resultados de aprendizagem relevantes
Ushadidi	Website	Ushahidi é uma plataforma de código aberto concebida para recolher, mapear e visualizar dados, especialmente em situações de crise ou emergência. Desenvolvida originalmente em 2008 para monitorizar a violência no Quênia após as suas eleições, a plataforma permite aos utilizadores submeter relatórios através de vários canais, incluindo SMS, email e redes sociais, que são posteriormente mapeados para fornecer informações geolocalizadas em tempo real. Desde então, a Ushahidi tem sido utilizada globalmente para diversos fins, como monitorização de eleições, resposta a desastres, documentação de direitos humanos, entre outros. A sua	https://www.ushahidi.com	(3)



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social Innovation

NOVA FCSH
Núcleo de Estudos em Ciências Sociais e Humanas



MULAB



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

		flexibilidade e capacidade de agregar dados variados tornam-na uma ferramenta poderosa para ativismo digital, gestão de crises e promoção de mudanças sociais.		
ADD Project	PDF	O projeto "ADD Something Meaningful" visa aumentar o envolvimento dos jovens, promovendo a participação local e criando estruturas acessíveis para que os jovens possam influenciar a tomada de decisões. A participação juvenil é essencial para a defesa dos valores democráticos, mas os jovens estão frequentemente sub-representados, o que leva ao afastamento da vida cívica. Este projeto aborda esses desafios ao capacitar os jovens para moldarem políticas públicas e ao incentivar o seu papel ativo no desenvolvimento da sociedade.	https://www.alda-europe.eu/wp-content/uploads/2023/10/ADD_Youth-engagement-through-local-involvement_A-step-by-step-guide-to-IDEATHON.pdf	(2)

7.6 APROFUNDAR

Título	Tipo de material	Descrição	Link	Resultados de aprendizagem relevantes
Youth Participation Toolkit	PDF	A União Europeia promove a participação dos jovens na vida democrática, tornando-a uma prioridade fundamental na Estratégia da UE para a Juventude e nos Objetivos Europeus para a Juventude. Os programas Erasmus+ e Corpo Europeu de Solidariedade apoiam este objetivo através de diversas iniciativas. Uma Estratégia de Participação Juvenil, desenvolvida pela SALTO, descreve como os programas da UE para a juventude podem reforçar o envolvimento dos jovens na democracia. Este conjunto de ferramentas complementa a estratégia, oferecendo orientações práticas e ideias para fomentar a participação dos jovens através destes programas. Constitui um recurso para aqueles que trabalham no envolvimento dos jovens nos processos democráticos.	https://participati.onpool.eu/wp-content/uploads/2021/05/Youth-Participation-Toolkit.pdf	(2)
Reforçar a participação	Report	Os conselhos municipais de juventude facilitam um	https://unesdoc.unesco.org/ark:/48	(2)



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social Innovation



NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas



ZRS

MULAB



ean
European Anti-fraud Network



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

dos jovens na governação urbana através dos conselhos municipais de juventude.		diálogo contínuo entre os jovens e os decisores políticos, promovendo a liderança jovem e a mudança social. Estes conselhos têm sido fundamentais para formar futuros líderes e envolver os jovens como participantes ativos. O relatório da UNESCO visa expandir estas práticas a nível global, garantindo que soluções impulsionadas pelos jovens sejam aplicadas e ampliadas. Apela aos governos locais para criarem espaços inclusivos que permitam uma participação significativa dos jovens nos processos de tomada de decisão.	223/pf0000388010	
Ferramentas de Participação Digital para o envolvimento dos jovens na governação local	Toolkit	As ferramentas digitais podem reforçar as estruturas existentes de participação juvenil, promover a e-participação ou combinar ambas as abordagens para um impacto maior. Um consórcio europeu, liderado pela Rede DYPALL, realizou um estudo sobre ferramentas de participação digital para apoiar o envolvimento dos jovens na governação local. O objetivo do estudo é reunir exemplos práticos de como as ferramentas digitais	https://dypall.com/catalogue_of_resources/digital-participation-tools-for-youth-engagement-in-local-governance/	(2), (3)



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



Center for Social Innovation

NOVA FCSH
Núcleo de Estudos em Ciências Sociais e Humanas



MULAB



DYPALL NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union

		podem fortalecer a participação dos jovens nos processos de tomada de decisão a nível local.		
--	--	--	--	--

7.7 QUESTIONÁRIO DE AUTOAVALIAÇÃO

Perguntas		Resultados de aprendizagem abordados
Pergunta 1	Quão bem consigo descrever o papel dos interruptores do ódio digital dentro da governança municipal e quão eficazmente consigo explicar a sua importância no combate ao discurso de ódio online e ao extremismo?	(1)
Pergunta 2	Quais são as melhores práticas que aprendi para colaborar com os municípios locais na implementação de estratégias de interrupção do ódio digital, e quão confiante estou em aplicar essas práticas?	(2)
Pergunta 3	Como posso avaliar de forma eficaz o sucesso das estratégias de interrupção do ódio digital usando métricas qualitativas e quantitativas, e quais métodos achei mais úteis?	(3)
Pergunta 4	Como este módulo melhorou as minhas habilidades de negociação e mediação, e como posso aplicar estas técnicas ao interagir com os governos locais sobre ativismo digital?	(2)
Pergunta 5	Quais desafios identifiquei na integração das estratégias de interrupção do ódio digital nos planos de ação municipais, e como posso superar esses desafios para promover comunidades online mais seguras?	(3)
Pergunta 6	De que forma este módulo moldou a minha compreensão sobre a natureza em evolução do ódio digital e do extremismo, e como posso garantir que as minhas estratégias se mantenham adaptáveis e relevantes?	(3)



RINOVA
Innovate, create & regenerate

Folkuniversitetet



**Center for Social
Innovation**

NOVA FCSH
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas
Universidade Nova de Lisboa



MULAB



**DYPALL
NETWORK**

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union



RINOVA
Innovate, Create & Regenerate

 Folkuniversitetet



Center for Social
Innovation

 **NOVA FCSH**
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA



 **MULAB**



DYPALL
NETWORK

'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 European Commission. Neither the European Union nor the European Commission can be held responsible for them.'



Co-funded by
the European Union