



PROJETO WISE-AI: CONHECIMENTO, JOGOS E DIVULGAÇÃO

Bem-vindo à terceira edição da newsletter do projeto WISE-AI. Nos últimos meses, finalizámos os principais resultados, apresentámos o nosso trabalho em diferentes eventos e preparámo-nos para a última fase do projeto. Aqui está uma visão geral do que tem acontecido e do que está por vir.

● PORTAL DO CONHECIMENTO – QUASE PRONTO

O Portal de Conhecimento WISE-AI está agora na sua fase final de desenvolvimento e em breve estará disponível ao público. Foi concebido como um espaço online onde aluno/as podem:

Aceder a materiais educativos sobre inteligência artificial.

Utilizar ferramentas e metodologias práticas.

Relacionar o conhecimento sobre IA com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).

● JOGO EDUCATIVO MINECRAFT – ENTRANDO NA FASE DE TESTES

O cenário e o roteiro do jogo Minecraft foram criados e o desenvolvimento está em andamento. O jogo foi concebido para ajudar jovens a:

Compreender os conceitos básicos da inteligência artificial.

Explorar aplicações de IA em diferentes áreas.

Refletir sobre como a tecnologia pode contribuir para um futuro sustentável.

Os testes do jogo começarão em breve, após os quais a versão final será concluída.

● EVENTOS DE DIVULGAÇÃO – ALCANÇANDO DIFERENTES PÚBLICOS

Nos últimos meses, o WISE-AI foi partilhado em escolas, universidades, centros de investigação e festivais juvenis em toda a Europa:

- No Dia Aberto do Iscte, em Lisboa, o projeto foi apresentado a mais de 1000 estudantes que exploram futuros percursos académicos e profissionais.
- Durante o Simpósio Nacional de Investigação em Psicologia, no Porto, uma sessão de posters destacou o papel das mulheres na IA e como isso se relaciona com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável.
- No Festival Juvenil Vibelift, na Lituânia, milhares de jovens interagiram com o WISE-AI através de atividades interativas e discussões sobre IA e igualdade de género.
- Em Espanha, professores e organizações de educação e treino profissional foram apresentados ao projeto durante sessões dedicadas, com materiais distribuídos em inglês e espanhol para incentivar a participação nas próximas atividades-piloto.
- O projeto participará na Noite Europeia dos Investigadores 2025, em setembro, onde os visitantes poderão experimentar o jogo educativo Minecraft pela primeira vez.



O que se segue?

O projeto está agora a entrar nos seus últimos seis meses, terminando em março de 2026. Os principais marcos a seguir incluem:

- Lançamento do Portal do Conhecimento.
- Testes do jogo Minecraft e finalização do jogo.
- A 3.ª Reunião de Parceiros em Bilbao, Espanha (novembro de 2025).
- Um seminário europeu na Lituânia no início de 2026 para apresentar os resultados e reunir as partes interessadas.

Os próximos meses serão intensos, à medida que reunimos todos os resultados e garantimos que o projeto deixe um legado forte. Até à próxima e última newsletter!