

webinar

CIDADANIA E DESENVOLVIMENTO EM PROCESSO

Projetar com as tecnologias

Organização:



appsforgood.org.pt



*Programa Educativo Tecnológico Apps for Good na
promoção de uma cidadania ativa*



Apps for Good

CRIAR SOLUÇÕES DIGITAIS (Apps)

COMO RESPOSTA AOS 17 OJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL (for Good)

ÂMBITO DE ATUAÇÃO



Escolas Públicas e Privadas

Portugal, Angola, Timor-Leste, UK (base)



Escolas associadas a Estabelecimentos Prisionais

ALUNOS

5º ao 12º ano de escolaridade



PROFESSORES

Todas as áreas disciplinares



EXPERTS

Colaboradores de várias empresas e organizações.

Áreas: design, criação de ideias,
tecnologia, pitch – por exemplo.



Transformar o modelo educativo

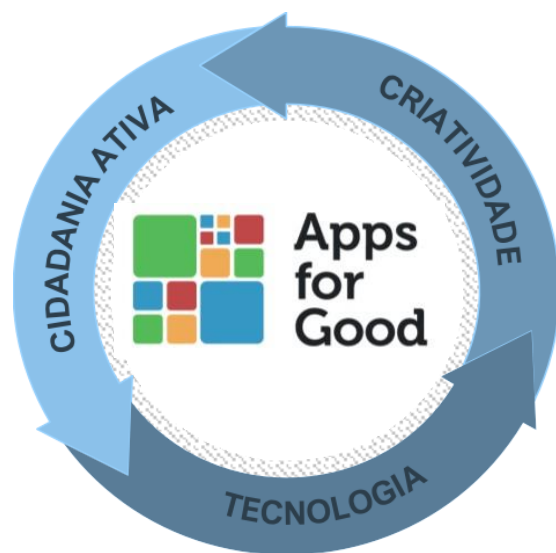
O nosso objetivo é **transformar o modelo de ensino**, utilizando a **tecnologia** para promover novas formas de trabalho com base nos **4 pilares do Apps for Good**.

A NOSSA VISÃO

O Apps for Good atua na **educação** para **desenvolver uma nova geração** de jovens **mais confiantes e colaborativos, preparados** para atuar no mundo e criar a diferença.

A NOSSA ABORDAGEM

Trabalho em equipa para encontrar soluções para problemas reais, **através do desenvolvimento de um produto** (desde a criação da ideia, viabilidade técnica e protótipo, até ao design do produto, escolha do modelo de negócio e marketing)



ESCOLAS

Tecnologia & Cidadania

- Incentivo para a resolução criativa de problemas através de **SOLUÇÕES TECNOLÓGICAS** e desenvolvimento de **SOFT SKILLS**
- Garantir a **INCLUSÃO E LITERACIA DIGITAL**
- Sistema de ensino **adequado aos ODS's e aos desafios do trabalho do século XXI**

ALUNOS

Student-driven for Good

- Promoção de uma **CIDADANIA ATIVA**
- Melhoria nos níveis de **CONFIANÇA e COMUNICAÇÃO**
- Desenvolvimento de um espírito **INOVADOR e CRIADORES DIGITAIS**
- Desenvolvimento de **COMPETÊNCIAS e CONHECIMENTOS**

PROFESSORES

Transformação da prática pedagógica

- Formação e apoio de **PROFESSORES** no desenvolvimento de **COMPETÊNCIAS**
- Metodologias de ensino **INOVADORAS**
- Adoção de um papel de trabalho **COLABORATIVO** com os professores

EMPRESAS

Aprendizagem em contexto real

- Desenvolvimento de um Produto Mínimo Viável (MVP) com **APLICAÇÃO EM CONTEXTO REAL** e baseado em processos e metodologias como *Design Thinking & Human Centred*
- Apoio de uma **rede de Experts**
- Assegura um modelo de **PROXIMIDADE** entre o **tecido empresarial e as escolas**

Metodologia INOVADORA de projeto de 5 passos | Competências Sec. XXI



ABORDAGEM
INICIAL

1

- ♥ Trabalho em Equipa
- ♥ Colaboração



CRIAÇÃO E
SELEÇÃO DE
IDEIAS

2

- ♥ Resolução de Problemas
- ♥ Educação para a Cidadania
- ♥ Criatividade



SCOPING

3

- ♥ Análise da concorrência
- ♥ Comunicação
(entrevistas aos utilizadores)
- ♥ Resiliência



DESENVOLVIMENT
O DO PRODUTO

4

- ♥ Competências Digitais
- ♥ Competências
empreendedoras
- ♥ Proatividade
(testar o produto)



PITCH

5

- ♥ Comunicação
- ♥ Confiança
- ♥ Ligação ao mercado real

APP DEVELOPMENT

Os alunos vão explorar o processo de desenvolvimento de uma app, desde a ideia ao protótipo, criando uma versão funcional da sua app usando programação por blocos.

10 – 12 horas**Inglês e Português****APP DEVELOPMENT EXTENDED**

Os alunos vão explorar o desenvolvimento de uma app, mais tópicos extra como modelo de negócio e experiência do utilizador. Podem usar programação por blocos ou programação mais avançada.

20 - 30 horas**Inglês e Português****APP IN A DAY**

Os alunos vão ter uma introdução ao app design e criar um protótipo não- tecnológico. Esta é uma versão reduzida do App Development e pode ser desenvolvido em apenas 1 dia.

5 horas**Inglês e Português****MACHINE LEARNING**

Os alunos vão aprender machine learning, incluindo questões de ética e os seus benefícios, e criar um algoritmo de ML para resolver um problema social.

10 – 12 horas**Inglês****INTERNET OF THINGS**

Os alunos vão gerar ideias e desenvolver protótipos funcionais, utilizando dispositivos ligados à internet, para resolver problemas reais.

10 – 12 horas**Inglês** NEW**CLIMATE ACTION AND WELLBEING**

Os alunos vão explorar as causas e os efeitos das alterações climáticas e criar um protótipo de uma app para a sua ideia de ação climática.

12 horas**Inglês**

PLATAFORMA DE TRABALHO | AMBIENTE COLABORATIVO



 Português

Quero participar como:



O que é?

Um programa educativo tecnológico, que desafia alunos e professores a desenvolverem aplicações para smartphones ou tablets, mostrando-lhes o potencial da tecnologia na transformação do mundo e das comunidades onde se inserem.

Com uma metodologia de projeto, os alunos têm oportunidade de experienciar o ciclo de desenvolvimento do produto e estar em contato com uma rede de Experts.

REDE DE EXPERTS | VOLUNTARIADO DE CONHECIMENTO

Especialista que dá o seu tempo para estar em contacto online com os alunos.

+ 1100
Experts de todo
o mundo.



ÁREAS DE CONHECIMENTO:

- Criação de Ideias
- Conhecimento do Mercado
- Viabilidade Técnica e de Dados
- Experiência do Utilizador
- Código e Desenvolvimento Web
- Modelos de Negócio
- Marketing e Redes Sociais
- Pitch e Falar em Público
- Internet das Coisas (IoT)
- Machine Learning

Cronograma | 8ª Edição 2021 / 2022



NOTA: QUALQUER ATIVIDADE PRESENCIAL PODE SOFRER ALTERAÇÕES POR INDICAÇÃO DA DGS

Competição Regional e Nacional – Pitch e Marketplace





- O Apps for Good promove o desenvolvimento de soluções que se correlacionam com os **17 OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL (ODS's)**, surgindo como um instrumento que fomenta a educação para a cidadania.



RescuePet

2º Prémio | Básico | 5ª Edição

Apps for Good 2018/2019

AGRUPAMENTO ESCOLAS DE SABÓIA



Aplicação pretende dar resposta ao problema da existência de animais abandonados. Com esta aplicação, os utilizadores podem informar entidades responsáveis na recolha de animais, do local onde foi avistado um animal abandonado, de modo a providenciarem o seu devido encaminhamento. Esta aplicação permite também aceder a um banco de adoção.



Green Tasks

Prémio Future UP | 7ª Edição

Apps for Good 2020/2021

ESCOLA BÁSICA N.1 SABÓIA



Esta app permite cuidar virtualmente de uma planta que cresce à medida que vamos cumprindo tarefas, sugeridas pela pp, como p.e. reciclar, plantar árvores, limpar a floresta. Vamos ganhando pontos que poderão ser utilizados para aceder a produtos virtuais necessários ao desenvolvimento da planta. À medida que ganhamos pontos, subimos de nível e ganhamos recompensas. Provamos que realizamos tarefa, submetendo fotos. Recebemos notificações diárias para não esquecer de cuidar da nossa planta



APPS FOR GOOD E A CIDADANIA DE DESENVOLVIMENTO



Metodologia de projeto potenciadora de Aprendizagens

- Proposta de trabalho assente numa metodologia ativa e de projeto;
- Metodologia e ferramenta flexível e aplicável de modo curricular, nomeadamente na disciplina de Cidadania
- Envolvimento e posicionamento dos alunos no centro do processo, tornando a aprendizagem mais significativa
- Construção de Apps com base nos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável
- Tecnologia ao serviço de uma cidadania ativa

Empreendedorismo e Inovação

- Promoção do empreendedorismo jovem com a criação de um produto com impacto na sociedade (resolução de um problema social).
- Importância das competências empreendedoras no mercado de trabalho
- Competências do século XXI (ligação ao mercado real)
- A inovação tecnológica como resposta aos 17 ODS's.

Voluntariado de conhecimento

- Alunos em contacto com especialistas que estão disponíveis para partilhar o seu know-how, experiência e inspirar esta nova geração.
- Ligação ao mundo real – processos e ferramentas
- Role modelling

TESTEMUNHO DE UMA PROFESSORA

Exemplos práticos e impacto nos alunos

*“Tive casos de alunos em que o seu **desempenho escolar evoluiu** favoravelmente, motivados pela sua participação no AFG. Alunos que descobriram o gosto pela programação e decidiram enveredar por esta área de estudo. Mas o que mais destacaria, é a oportunidade que os alunos têm, motivados pelas dinâmicas inerentes ao projeto, em se tornarem mais **sensíveis ao mundo que os rodeia numa perspetiva de cidadania ativa**, na tentativa de procurar soluções que contribuam para resolver ou minimizar problemas. Para além da oportunidade que têm em aprofundar conhecimentos, em áreas que a estes estejam relacionadas, e compreenderem como funciona a sociedade em que se inserem. Generalizando, diria que: **fomenta múltiplas literacias; promove o pensamento crítico e autonomia; incentiva a criatividade; fomenta o exercício da cidadania plena, a solidariedade, a diversidade cultural e o debate democrático.**”*

EXEMPLOS PRÁTICOS DE COMO APLICAR



COMO VIAJAR PELO MUNDO APPS FOR GOOD

em articulação com os Domínios de Autonomia Curricular (DAC's)

Apps for Good

Etapas do Apps for Good	Disciplinas	Aprendizagens Essenciais: Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Áreas de competências do perfil dos alunos
Módulo 1 Abordagem inicial -- Conhecer o projeto; criar equipas; Introdução básica às ferramentas de criação de protótipos.	Cidadania e Desenvolvimento	Domínios - Desenvolvimento sustentável; educação ambiental.	A E F
	Português	Oralidade - Avaliar argumentos quanto à validade e adequação aos objetivos comunicativos; sintetizar a informação recebida.	
	TIC	Criar e Inovar – Diferenciar as potencialidades e os constrangimentos de diferentes estratégias e aplicações para apoiar a criatividade e a inovação, aplicando critérios de análise pertinentes, previamente validados.	
Módulo 2 Criação e Seleção de Ideias -- Aprofundar o tema; identificar o problema; compreender as funcionalidades dos dispositivos móveis; identificar a concorrência)	Geografia	Raciocínio e resolução de problemas – Investigar problemas ambientais e sociais, ancorado em questões geograficamente relevantes (o quê, onde, como, porquê e para quê). Bem-estar, saúde e ambiente – Desenvolver uma relação harmoniosa com o meio natural e social, assumindo o seu comportamento num contexto de bem-estar individual e coletivo.	A B C E F G
	Ciências	Sustentabilidade na terra - Analisar criticamente os impactos ambientais, sociais e éticos de casos de desenvolvimento científico e tecnológico no desenvolvimento sustentável e na melhoria da qualidade de vida das populações humanas.	
	História	O mundo industrializado no século XIX – Identificar as principais potências industrializadas no século XIX, ressaltando a importância da revolução dos transportes para a mundialização da economia; selecionar as alterações que se operaram a nível económico, social e demográfico devido ao desenvolvimento dos meios de produção.	
	Educação Moral e Religiosa	Ecologia e Valores – Discutir o conceito de Ecologia como ponto de partida para um mundo habitável e sustentável; participar em iniciativas que promovam a proteção do mundo como casa comum.	

<https://cdi.org.pt/apps-for-good/#manualdigital>

IMPACTO | O QUE ALCANÇAMOS NOS ÚLTIMOS 7 ANOS

Professores

 **16.750**
ALUNOS

 **1.357**
PROFESSORES



95%

Com maior conhecimento
das competências dos
alunos



81%

Trabalho
Colaborativo



82%

Competências
Técnicas

Alunos

 **536**
ESCOLAS



+ 43%

Raparigas no programa



73%

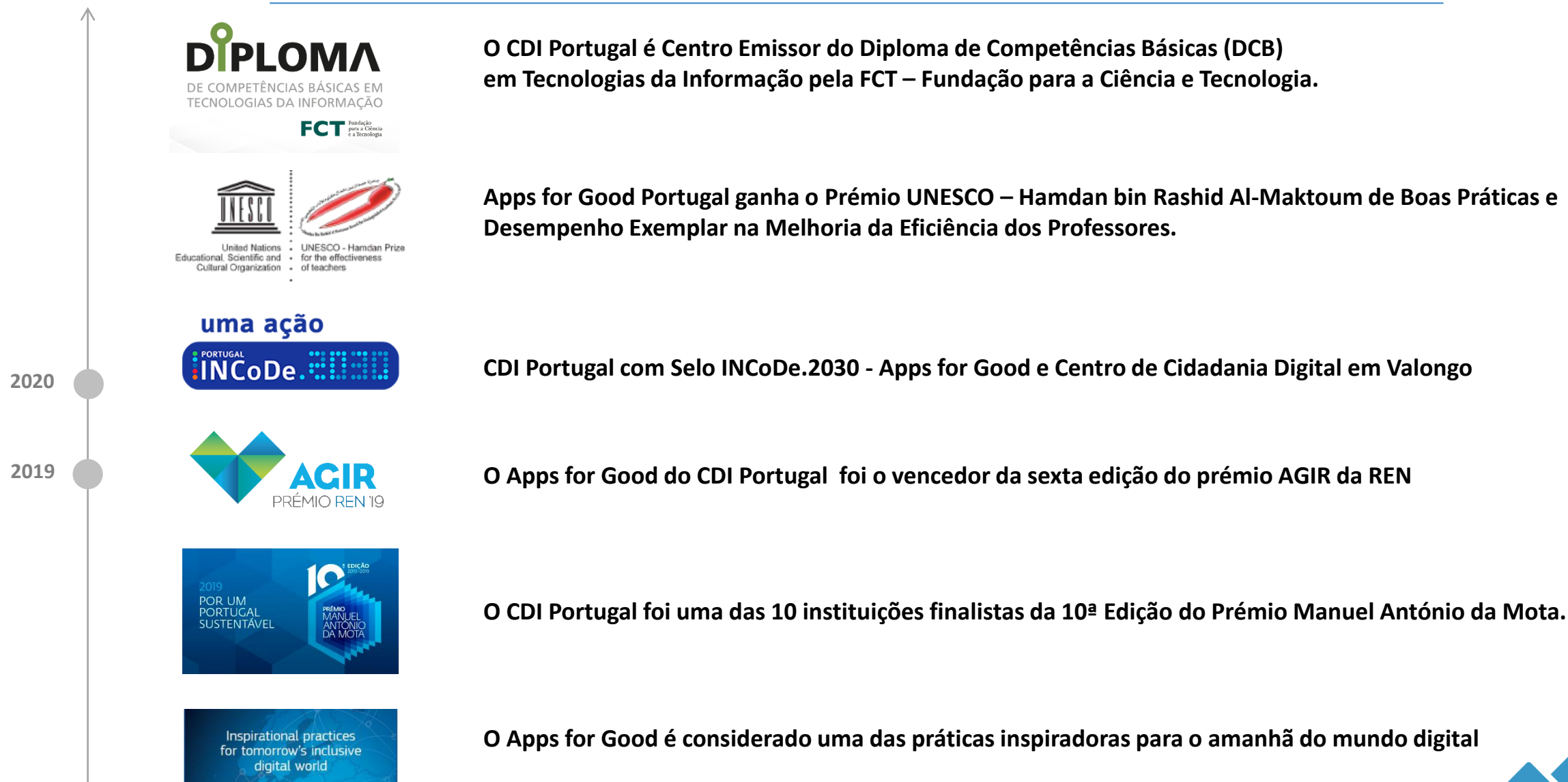
Programação / Código



83%

Trabalho em Equipa

Reconhecimentos



CDI Portugal



Apps for Good Portugal



CDI Portugal | Equipa



João Baracho

Diretor
Executivo



Matilde Buisel

Gestora de Projeto
Apps for Good

Matilde.Buisel@cdi.org.pt



Paula Fernandes

Responsável
Avaliação do Impacto



Priscila Andrade

Comunicação
e Marketing



Bruno Cândido

Designer Digital
e IT Support



Cláudia Lima

Coordenadora
Pedagógica



Inês Sousa

Gestora de Projeto
CCDV



Alexandra Lima

Técnica Superior
do CCDV



Joana Pereira

Bus Dev
& Program Manager

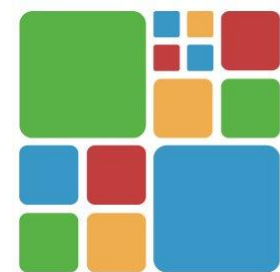


Joana Ferreira

Socióloga
CDI Portugal



Transformando Vidas pela Tecnologia



**Apps
for
Good**



Facebook: @cdiportugal



Twitter: @AppsforGood_PT



Instagram: @cdiportugal



Website | www.cdi.org.pt

Plataforma | www.appsforgood.org.pt