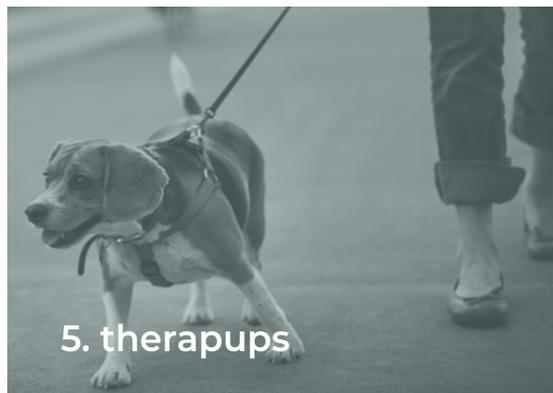


# CASOS DE ESTUDO

- Literacia Digital
- Time Banking - Trocas Solidárias

Catarina Filipa Esteves Amaral | 96561

Universidade de Aveiro | Design Social em Gerontologia





# GATÓPOLIS

A Digital Literacy App for Young Learners

**Fundador**

Lemann Foundation.

(uma organização sem fins lucrativos focada em ampliar o acesso a uma educação de qualidade.)

**Parceria**

IDEO.

**Local**

Brasil.

## 1. Problema

O "Analfabetismo funcional" é um problema crítico no Brasil.

Frequentemente, as crianças passam pelos primeiros anos da escola sem aprenderem a ler e a escrever ou ainda com alguma dificuldade de aprendizagem.

Posto isto, as dificuldades que se sentem, podem ser, desde a falta de compreensão da leitura até à articulação da linguagem criando grandes dificuldades nos processos de aprendizagem seguintes.

## 2. Solução

Criação de um aplicativo que ajuda a nivelar o campo de jogo/aprendizagem para crianças brasileiras.



### 3. Resultados

Gatópolis, é um jogo digital e uma ferramenta de diagnóstico que ensina a ler e a aprender através de jogos;

Ajuda os professores a resolver e a captar lacunas na aprendizagem;

Os alunos das escolas públicas brasileiras aprendem a ler e escrever através de jogos divertidos, adaptáveis em tablets;

Gatópolis foi projetado para ajudar os educadores a ensinarem leitura e escrita a jovens estudantes, incentivando a reflexão sobre os exercícios típicos de tentativa-erro.

### 4. Processo de Design



# DIGITAL INCLUSION

**Fundador**

Centro de Serviços ANZ Technology Chengdu.

**Parceria**

BaiNian Vocational School (ONG);

**Local**

Sichuan, China.





## 2. Solução

Criação de um projeto para a educação em alfabetização digital para adolescentes através da adoção de tecnologia de fronteira, onde se inclui

- a) treinamento em codificação em sala de aula;
- b) foco anual do bootcamp digital em design e engenharia de software;
- c) fornecer apoio financeiro ao aluno para adquirir qualificação profissional em programação.

Foi projetada e executada por uma organização não governamental (ANZ Technology Chengdu).

## 1. Problema

Diminuição da desigualdade na educação digital na China.  
Aumentar o bem-estar psicológico dos adolescentes.



### 3. Resultados

Houve uma melhoria do bem-estar mental dos adolescentes.

Aumento do número de adolescentes formados em  
literacia digital/programação.

### 4. Processo de Design





# TABLET COMUNITÁRIO

Empower People with Digital education

## **Fundador**

Dayn Amade.

Nomeado pela União Africana como um dos 50 principais inovadores educacionais.

## **Parceria**

Kamaleon.

## **Local**

Moçambique.

## 1. Problema

A existência de pessoas com uma notória dificuldade no acesso à informação/serviços.

São locais de operações muito remotas onde os usuários não têm acesso a dispositivos digitais.

## 2. Solução

Proporcionar a todas as comunidades rurais um maior acesso à inclusão digital.

Trazer os tablets comunitários para todas as comunidades rurais e promover a inclusão digital.

Garantir a acessibilidade a vários níveis, como por exemplo, da aprendizagem, saúde, registo, entre outros.

# VACCINE@ RURAL COMMUNITIES

Health and vaccination campaigns, medicine transport and distribution, civic education campaigns, data collection (fingerprint, photos and signatures), card printing (birth records, health cards) all in one mechanism.

  
**SOLAR ENERGY**



- Solar energy source
- Refrigerator for medicines
- Fingerprint Capture System
- PVC Card Printers
- Webcams
- 100 inch touch screen
- Civic education
- Video conference

NOTE: Blood Freezer can be incorporated

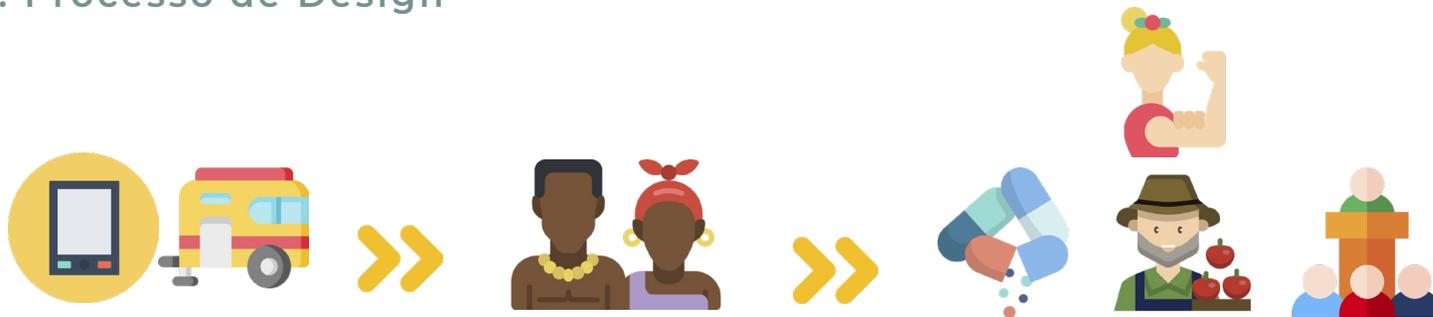


### 3. Resultados

Desde que chegou à estrada em 2015, ajudou a educar mais de um milhão de moçambicanos em 90 comunidades.

- a) Auxílio no ato eleitoral;
- b) Ensino à distância e envolvimento do meio rural no ensino;
- c) Empowerment/“capacitação”;
- d) Melhor governação;
- e) Programas de Saúde.

### 4. Processo de Design



# SHARE A POT

Brewing Compassion, Simply

## Fundadores

Voluntários;  
Merceeiros;  
Patrocinadores;  
Organizações de serviço social.

## Local

Singapura.



## 1. Problema

Este projeto foi criado para abraçar as normas culturais asiáticas de comer e de se exercitar em comunidade.

As pessoas que de outra forma seriam socialmente isoladas agora reúnem-se regularmente para dar e receber, ao mesmo tempo em que constroem forças à medida que envelhecem.



## 2. Solução

Realização de sessões que reproduzem jantares em família para criar um sentimento de pertença entre os idosos.

Os idosos reúnem-se em torno de uma panela de sopa quente para se encorajarem uns aos outros a fortalecerem-se e viverem bem, independentemente da idade, sexo, raça e religião.



### 3. Resultados

Os idosos sentem-se capacitados para se exercitar adequadamente, comer alimentos nutritivos e criar fortes laços de amizade.

Melhoria do bem-estar social, físico e psicológico.

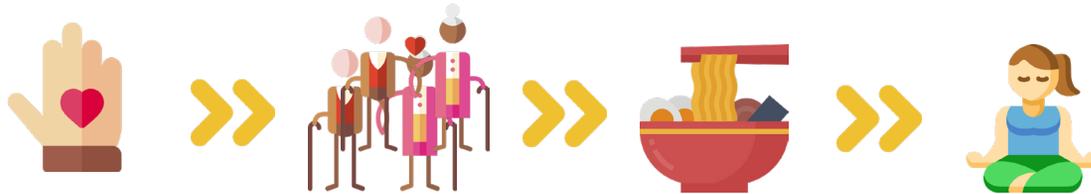
A primeira partilha de uma sopa foi lançado no St. Luke's Eldercare Center em 2014.

Expandiu para mais de 30 locais diferentes, e ajudou a espalhar a mensagem de saúde e felicidade.

O programa é executado em ciclos de 12 semanas para facilitar o monitoramento regular dos níveis de condicionamento físico dos idosos participantes e acompanhar o seu progresso por meio de avaliações físicas, funcionais e psicossociais.

Qualquer declínio pode ser detectado para atenção e intervenções precoces.

### 4. Processo de Design



- Time Banking - Trocas Solidárias



# THERAPUPS

Therapups Dog Walking With a Purpose

## **Fundador**

Rabia Dilara Cumhur;  
Kara Schlindwein;  
Maxine Morris;  
Alaa Balkhy.

## **Local**

Nova Iorque.

## 1. Problema

Os idosos são particularmente vulneráveis ao isolamento social e solidão devido à perda de amigos, família, renda e mobilidade.

## 2. Solução

Foi a criação de um projeto piloto, baseado num serviço de passear cães na cidade de Nova York em comum com um programa integrado de terapia para animais de estimação que atendeu idosos nova Iorque.

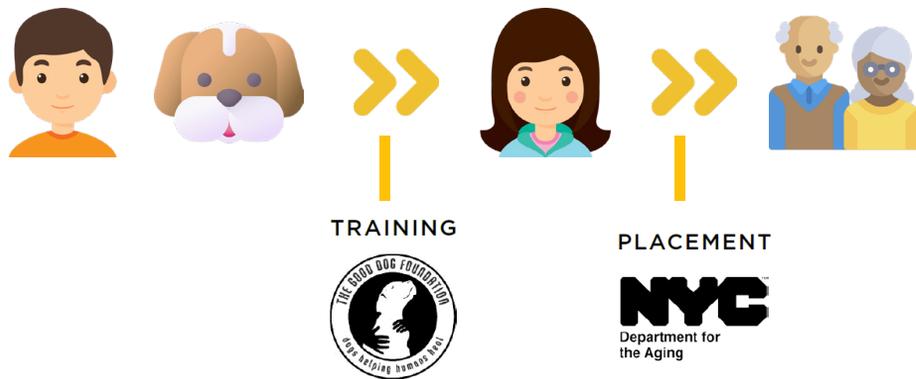
Além de oferecer passeios regulares para animais de estimação, a equipa certificada da "Therapups" trará um cão em cada visita semanal de terapia com animais a idosos moradores do bairro.



### 3. Resultados

Os resultados com os cães de terapia, provocam a diminuição do sentimentos de isolamento, a diminuição da pressão sanguínea, melhoria da saúde cardiovascular, diminuição da dor física, redução da necessidade de medicação e proporciona conforto. Também originará idosos socialmente integrados.

### 4. Processo de Design



- Time Banking - Trocas Solidárias



## TIMEBANK.CC

### **Participantes**

Mais de 1000 usuários

55% da região de Haia;

14% de Amesterdão;

24% outras regiões holandesas;

7% moradores no exterior.

### **Local**

Holanda.

## 1. Problema/Necessidade

Desenvolveu-se com a crescente tendência de pensar nas comunidades locais e na procura de nova autonomia dentro do atual modelo económico (sistema de trocas).

## 2. Solução

Criação de um projeto de TimeBanking, com vista a liberdade de ação e de tempo.

O projeto tem em vista o facto de não estar reservado a um espaço, tempo ou tarefa específica.

Facilita, por esse motivo, os serviços coproduzidos.



### 3. Resultados

O timebanking proporcionou ajuda a algumas das pessoas marginalizadas a possuir um senso de autoestima e pertença. Formação de conexões e amizades significativas e proveitosas. Capacitação de indivíduos e grupos para promover mudanças e assumir o controlo das suas próprias vidas.

### 4. Processo de Design



# BIBLIOGRAFIA

## **Gatópolis**

<https://www.ideo.com/case-study/digital-literacy-app-for-young-learners>

## **Digital Inclusion**

<https://ifworlddesignguide.com/entry/286972-the-moment-for-parkinsons#/pages/page/entry/286788-digital-inclusion>

## **Tablet Comunitário**

<https://ifworlddesignguide.com/entry/246768-digital-literacy>

## **Share a Pot**

<https://ifworlddesignguide.com/entry/238094-share-a-pot>

## **Therapups**

<https://designawards.core77.com/Service-Design/48336/Therapups-Dog-Walking-With-a-Purpose>

## **TimeBanking Amsterdam**

<https://timebank.cc/>