

# ID+ Desis lab

DESIGN PARA A INOVAÇÃO SOCIAL

Casos de Estudo

— Literacia Digital

— Trocas Solidárias



**MAKE CODE**

# **MAKE CODE**

Portugal, 2018

## **Promotores**

Fundação da Juventude  
Territórios Educativos de

## **Investidor Social**

Microsoft

## **Parcerias**

Academia de Formação

## **Entidade Cofinanciadora**

Fundo Europeu de Desenvolvimento Regional  
Programa Operacional Capital Humano  
Portugal Inovação Social  
Portugal 2020

# MAKE CODE

## Problema

Falta de preparação e estimulação do desenvolvimento de competências digitais em idades infantojuvenis, perante uma sociedade fortemente tecnológica, em contextos socioeconomicamente desfavorecidos.



# MAKE CODE

## Funcionamento// Objetivos

A iniciativa MAKE CODE procura colmatar a desigualdade socialmente que existe no acesso às tecnologias no contexto escolar. Para efeito, as escolas abrangidas em territórios educativos de intervenção prioritária podem voluntariamente aderir a este projeto e usufruir de um curso de introdução à codificação e à ciência da computação, que incentiva à criação e conceção, através da utilização do Micro:bit e do Minecraft: Education Edition como ferramentas de apoio. Este curso destina-se à faixa etária dos 6 aos 15 anos. O MAKE CODE estimula e desenvolve as competências digitais dos estudantes e apoia a inserção social.



# MAKE CODE

## Processo de Design

- 1.** Inscrição voluntária das escolas abrangidas nos territórios educativos de intervenção prioritária da zona Norte de Portugal.
- 2.** O Make Code disponibiliza a alunos e professores um curso de introdução à codificação e à ciência da computação, utilizando o Micro:bit e Minecraft: Education.
- 3.** O Micro Bit é um computador de placa única que tem como objetivo ensinar os conceitos básicos de computação e programação.
- 4.** Minecraft é um jogo eletrónico.
- 5. Resultado**  
Estimulação e desenvolvimento de competências digitais num contexto de inserção social.

# MAKE CODE

## Temáticas

### **Ativismo e participação cívica**

Esta iniciativa promove a educação competências digitais e a integração nas escolas que são abrangidas pelos territórios socioeconómicos desfavorecidos, promovendo o sucesso educativo dos alunos.

### **Interação e relações sociais**

A Make Code promove a interação dos alunos das escolas, assim como a sua inclusão social.



**MUDA NAS ESCOLAS**

# **MUDA NAS ESCOLAS**

Portugal, 2020

## **Promotores**

MUDA  
CDI Portugal

## **Investidor Social**

A2D Consulting

## **Entidade Cofinanciadora**

Fundo Europeu de Desenvolvimento Regional  
Portugal Inovação Social  
Portugal 2020  
POISE

## **Parcerias**

Crédito agrícola  
Santander  
Auchan  
Cuf  
Worten  
Vodafone  
Vila Galé  
SAPO  
NOS  
OK teleseguros  
Meo  
Microsoft  
Hospital da luz  
MB WAY  
Galp  
Fnac  
Edp  
Continente  
Multicare  
Google  
Fidelidade  
BPI  
.PT

# MUDA NAS ESCOLAS

## Problema

Dificuldade das gerações mais velhas para acompanhar os avanços tecnológicos de uma era cada vez mais digital, que potencialmente poderá ter como resultado o isolamento social, o desenvolvimento de depressões ou a sensação de abandono.



# MUDA NAS ESCOLAS

## Funcionamento// Objetivos

O MUDA é um movimento pela utilização digital ativa em Portugal, que liga várias empresas, universidades e associações e pelo Estado Português. Neste contexto, um dos seus maiores desafios é colmatar a diferença intergeracional que ocorre nessa área de intervenção. Para o efeito, o Muda nas escolas criou um sistema em que os jovens voluntários, vão todas as semanas gratuitamente, dar formação em salas de aula, a adultos mais velhos sobre como interagir com o mundo digital. Esta é uma iniciativa que visa a utilização digital ativa, informada e responsável dos adultos mais velhos, num contexto de inserção social, e estimula as softskills dos estudantes mais jovens que lecionam.



# MUDA NAS ESCOLAS

## Processo de Design

- 1.** Inscrição voluntária e solidária de jovens estudantes interessados em contribuir para uma cidadania mais ativa, disponibilizando-se a transmitir os seus conhecimentos tecnológicos.
- 2.** Inscrição de adultos mais velhos que têm interesse em aprender e interagir com o mundo digital de forma informada e responsável.
- 3.** Formação em salas de aula facultada pelos jovens voluntários aos adultos mais velhos interessados.
- 4. Resultado**  
Combate o desfasamento geracional que existe no mundo digital para uma cidadania ativa em Portugal.

# MUDA NAS ESCOLAS

## Temáticas

### **Ativismo e participação cívica**

Esta iniciativa promove uma sociedade digital mais ativa e depende da participação cívica de jovens estudantes para cumprir a sua missão.

### **Interação e relações sociais**

Esta iniciativa potencia uma interação intergeracional da qual podem resultar relacionamentos e afastar problemas como a solidão.

### **Gorvenança e formulação política**

MUDA é um Movimento nacional promovido por várias empresas, universidades e associações e pelo Estado Português que assumem, em conjunto, o compromisso de incentivar a participação dos portugueses no espaço digital.



# STUDENT AGENTS

# **STUDENT AGENTS**

Finlândia, 2017

## **Promotores**

Saku Tuominen  
Korhonen-Risto

## **Parcerias**

Ministério de Educação e Cultura  
Sindicato dos professores  
Associação de pais de alunos da Finlândia  
Projeto HundrEd

# STUDENT AGENTS

## Problema

Desconhecimento ou uso limitado das tecnologias aplicadas no sistema de ensino-aprendizagem.



# STUDENT AGENTS

## Funcionamento// Objetivos

O projeto Student Agents está a ser conduzido em cerca de cem escolas finlandesas e objetiva a promoção das competências digitais dos estudantes e dos professores numa perspetiva inovadora. É uma iniciativa de cariz voluntário em que os alunos com idade entre os 10-16 anos tem a possibilidade de ensinar as suas competências e habilidades tecnológicas, com relevância para o contexto de ensino, aos professores, invertendo os papéis que ocupam no sistema educativo. Os alunos dispõem ainda de formações facultadas por especialistas na área da revenda de soluções tecnológicas para o sistema de ensino do país. Este projeto contribui para o desenvolvimento da autoestima, do ativismo e da autoconfiança dos estudantes, promove as competências digitais dos alunos e professores e simultaneamente, proporciona um ambiente educativo mais eficiente e estimulador.



# STUDENT AGENTS

## Processo de Design

- 1.** Adesão de escolas finlandesas ao projeto Student Agents.
- 2.** Inscrição voluntária dos estudantes dessas escolas, com idades entre os 10-16 anos, que querem partilhar os seus conhecimentos relativos às tecnologias aplicadas no contexto de ensino.
- 3.** Formações facultadas pelos alunos voluntários aos professores e colegas.
- 4. Resultado**  
Estimulação da autonomia, autoconfiança e interesse dos alunos voluntários, desenvolvimento das competências digitais dos professores e alunos e melhor uso das tecnologias aplicadas no sistema de ensino.

# STUDENT AGENTS

## Temáticas

### **Ativismo e participação cívica**

Esta iniciativa é conduzida por mais de cem escolas finlandesas, que estimula a autonomia, autoconfiança e interesse escolar dos estudantes, tornando as crianças em pessoas mais ativas.

### **Interação e relações sociais**

O student Agents promove a colaboração dos alunos com os professores, tendo estes a possibilidade de ensinar as suas competências e habilidades tecnológicas, invertendo os papéis que ocupam no sistema de ensino.



# TROCA SOLIDÁRIA

# TROCA SOLIDÁRIA

Brasil, 2009

## **Promotores**

Codeca

## **Parcerias**

Secretaria da Agricultura, Pecuária e  
Abastecimento (Smapa)  
Fundação de Assistência Social (FAS)

# TROCA SOLIDÁRIA

## Problema

Áreas de vulnerabilidade socioeconómicas onde se verificam baixas taxas de separação dos resíduos recicláveis face à fração orgânica.



# TROCA SOLIDÁRIA

## Funcionamento// Objetivos

O projeto Troca Solidária procura estimular pessoas de contextos socioeconomicamente mais vulneráveis e que habitam em locais onde se registam baixas taxas de separação da fração reciclável face à orgânica. Neste contexto, as pessoas são motivadas a entregar voluntariamente os seus resíduos recicláveis a um ponto de recolha da região onde estão camiões do projeto para pesar e rececionar os resíduos e para fornecer os produtos alimentares. O volume dos resíduos é pesado e o morador recebe um vale com o peso que tem direito a levantar em alimentos. Em regra, 4 kg de resíduos equivalem a 1 kg de alimentos. Os resíduos são encaminhados para o centro de triagem com vista a serem integrados num novo produto, através da reciclagem. Esta é uma iniciativa inovadora que promove simultaneamente a proteção ambiental e o apoio social. Esta promove também alimentação saudável e sustentável e o desenvolvimento da economia da região, considerando que os produtos alimentares trocados são biológicos e comprados a produtores locais.



# TROCA SOLIDÁRIA

## Processo de Design

- 1.** Compra dos alimentos a produtores locais da região de Caxias do Sul que são posteriormente carregados em camiões do projeto.
- 2.** Os camiões com os alimentos e os camiões para recolha dos resíduos seguem em conjunto uma escala bem definida e divulgada.
- 3.** Os habitantes das regiões onde esta iniciativa decorre, voluntariamente transportam os resíduos recicláveis que separaram ao ponto de recolha onde estes são pesados e rececionados num dos camiões destinados a esse efeito.
- 4.** Em troca recebem um vale com o peso dos produtos alimentares que podem ir levantar no camião afeto a esta tarefa.
- 5.** 4kg de resíduos recicláveis equivalem a 1 kg de produtos alimentares.
- 6. Resultado**  
Desenvolvimento económico da região, alimentação saudável e sustentável, inclusão social, redução de impactos ambientais e com isso garante a qualidade de vida para a população.

# TROCA SOLIDÁRIA

## Temáticas

### **Ativismo e participação cívica**

O Troca Solidária tem recebido a aprovação total da comunidade, bem como de vários segmentos em âmbito regional e nacional, correspondendo a um dos mais inovadores programas socioambientais lançados na região. Promove também uma comunidade mais ativa e responsável.

### **Planeamento urbano e ambiental**

A iniciativa promove a proteção ambiental, sendo que material recolhido deixa de ser depositado de forma inadequada em terrenos baldios, criando valores mais sustentáveis.

### **Produção, distribuição e consumo**

A ação visa, também, proporcionar aos agricultores da região a comercialização dos seus produtos e, por sua vez, as associações de recicladores conveniadas com o município recebem os resíduos seletivos.



**BANCO DO TEMPO**

# **BANCO DO TEMPO**

Portugal, 2014

## **Promotores**

Graal

## **Parcerias**

Câmara Municipal de Santa Maria da Feira

Rede Social Santa Maria da Feira

Fundação Calouste Gulbenkian

INESCPORTO

# BANCO DO TEMPO

## Problema

Difícil acesso a determinados serviços de elevado valor no mercado, falta de interação social e falta de estimulação de talentos.



# BANCO DO TEMPO

## Funcionamento// Objetivos

O Banco do Tempo é um sistema de organização de trocas solidárias. Quando um membro do projeto precisa de um serviço, contacta a sua agência, que vai procurar um outro membro que o possa realizar. Realizado o serviço, quem o solicitou passa um cheque de tempo. O membro que prestou o serviço deposita o cheque, que é creditado na sua conta, e poderá obter outros serviços disponibilizados por qualquer outro membro. Este projeto visa promover uma melhor conciliação entre a vida pessoal, familiar e profissional; construir uma cultura de solidariedade, desenvolvendo o sentido de comunidade, o encontro das pessoas, a colaboração entre gerações e a construção de relações sociais mais humanas. Para além de que valoriza o tempo e cuidado dos outros, estimula talentos e promove a cooperação entre entidades públicas e privadas.



# BANCO DO TEMPO

## Processo de Design

- 1.** Adesão dos interessados através da inscrição presencial nas instalações do Banco do Tempo de Santa Maria da Feira.
- 2.** Ir a uma entrevista de acolhimento, para posterior avaliação da candidatura, com vista à sua aceitação e colocará à disposição dos restantes membros inscritos, os serviços que quer e gosta de realizar.
- 3.** Quando alguém precisa de um serviço, contacta a agência, que procura um membro que o possa realizar.
- 4.** Selecionado o membro a quem se pretende solicitar o serviço, deve o interessado estabelecer os contactos necessários com vista à efetiva prestação do serviço.
- 5.** O tempo prestado por um membro é-lhe retribuído por qualquer outro membro.
- 6. Resultado**  
Construção de uma cultura de solidariedade, valorização do tempo, estimulação de talentos e relações sociais mais humanas.

# BANCO DO TEMPO

## Temáticas

### **Ativismo e participação cívica**

Este projeto permite uma melhor conciliação entre a vida pessoal, familiar e profissional e a construção de uma cultura de solidariedade, desenvolvendo o sentido de comunidade.

### **Interação e relações sociais**

O encontro das pessoas, a colaboração entre gerações e a construção de relações sociais mais humanas. Promove ainda a cooperação entre entidades públicas e privadas.



**EFICIÊNCIA SOLIDÁRIA**

# EFICIÊNCIA SOLIDÁRIA

Brasil, 2019

## **Promotores**

EDP

## **Parcerias**

Agência Nacional de Energia Elétrica

# EFICIÊNCIA SOLIDÁRIA

## Problema

O impacto que as lâmpadas incandescentes e fluorescentes compactas têm no meio ambiente, desperdício de energia elétrica e a utilização incorreta e insegura da energia elétrica.



# EFICIÊNCIA SOLIDÁRIA

## Funcionamento// Objetivos

O projeto Eficiência Solidária foi dirigido aos clientes da EDP de várias regiões do Brasil, que queriam economizar energia com conforto, segurança e qualidade de vida. A troca é feita através de uma carrinha "Led Truck" que percorre as várias regiões do país. Esta é autossustentável, funciona com 100% de energia solar e a iluminação é toda com LED. Participando, o cliente pode fazer uma troca de até cinco lâmpadas incandescentes ou fluorescentes compactas por lâmpadas de LED de 8W. A cada 240 lâmpadas substituídas, uma lâmpada de LED será doada pelo Instituto EDP para instituições sociais. A ação tem como objetivo incentivar a utilização correta e segura da energia elétrica, beneficiando os moradores da área de concessão. Além das lâmpadas, serão entregues folhetos educativos sobre o uso seguro e eficiente da energia.



# EFICIÊNCIA SOLIDÁRIA

## Processo de Design

- 1.** A "Led Truck" percorre várias regiões do país.
- 2.** Participando, o cliente pode fazer uma troca de até cinco lâmpadas incandescentes ou fluorescentes compactas por lâmpadas de LED de 8W.
- 3. Resultado**  
Economização da energia com segurança, utilização correta e segura da energia elétrica e sustentabilidade com o meio.

# EFICIÊNCIA SOLIDÁRIA

## Temáticas

### **Ativismo e participação cívica**

Esta iniciativa visa incentivar para uma utilização correta e segura da energia elétrica, beneficiando os moradores da área de concessão.

### **Planeamento urbano e ambiental**

A troca das lâmpadas incandescentes ou fluorescentes compactas por lâmpadas LED permite a economização da energia elétrica. Para além disso, estas lâmpadas são totalmente sustentáveis, pois não contêm nenhum elemento poluente.