Casos de Estudo

.Literacia Digital

.Banco do Tempo

Carolina Nicolau | 85926

ID + Desis Lab
Design para a Inovação Social
Mestrado em Design

Caso de estudo 1 | Literacia Digital

Brasil

GATÓPOLIS

Criado por:

FUNDAÇÃO Lemann

Em parceria com:

IDEO

Webgrafia

https://fundacaolemann.org.br

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

Problema e Contexto

É com muita frequência que existem crianças que passam pelos primeiros anos da escola sem aprenderem a ler e escrever. O primeiro problema deve-se à falta de compreensão da leitura e a articulação da linguagem, sendo que isso acaba por dificultar muito todos os restantes aspectos da sua educação e limita as oportunidades de carreira de milhares de crianças. Este problema é conhecido como o “analfabetismo funcional” e é um problema gravíssimo no Brasil. O segundo problema é relativo à quantidade de alunos com diferentes níveis de proficiência, tanto na leitura como na escrita, que fica ao encargo dos professores das escolas públicas, resultando assim numa sobrecarga sobre o professor e consequentemente falta de tempo ou recursos para fornecer o que cada criança precisa.

Projeto

A Gatópolis ajuda crianças dos 4 aos 7 anos nas escolas públicas brasileiras a aprender a ler e escrever através de jogos divertidos.

Esta plataforma para além dos muitos jogos que disponibiliza, é também uma ferramenta de diagnóstico inovadora.
Esta é uma componente essencial para muitos professores de escolas públicas no Brasil, pois é através desta ferramenta de aprendizagem que é possível medir instantaneamente o nível de proficiência de cada aluno, adaptar os jogos de acordo com cada um e fornece ainda sugestões aos professores para agrupar os alunos por níveis.

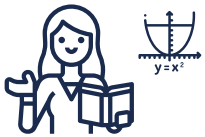
Processo de Design

1. Parceria com as escolas públicas onde se vai intervencionar

2. Disponibilização do jogo aos alunos

3. Os alunos interagem com o jogo

4. Os dados resultantes dos jogos de cada aluno são enviados para o dispositivo do professor



5. O professor acede aos dados e consegue assim, adaptar os seus métodos de ensino consoante o nível em que cada aluno se encontra

Temática

.activism and civic participation

As escolas são institutos que educam diariamente inúmeros jovens de diversas idades de modo a prepará-los para o dia de amanhã e a serem o futuro da sociedade. É com base nisso que a fundação Lemann decidiu interceder sobre as escolas públicas do Brasil, de modo a providenciar uma educação de qualidade a todos os alunos. Nesse sentido, implementou uma ferramenta de aprendizagem e diagnóstico de modo a mudar o nível de ensino praticado no país, contribuindo assim para uma geração mais instruída.

Reino Unido

PROJECT LITERACY

Criado por:

Pearson

Em parceria com:

UNESCO
United Nations
Educational, Scientific and
Cultural Organization

FCB INFERNO

Webgrafia

https://www.pearson.com

https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247599

https://www.fcbinferno.com/work/case-studies/alphabet-of-illiteracy/

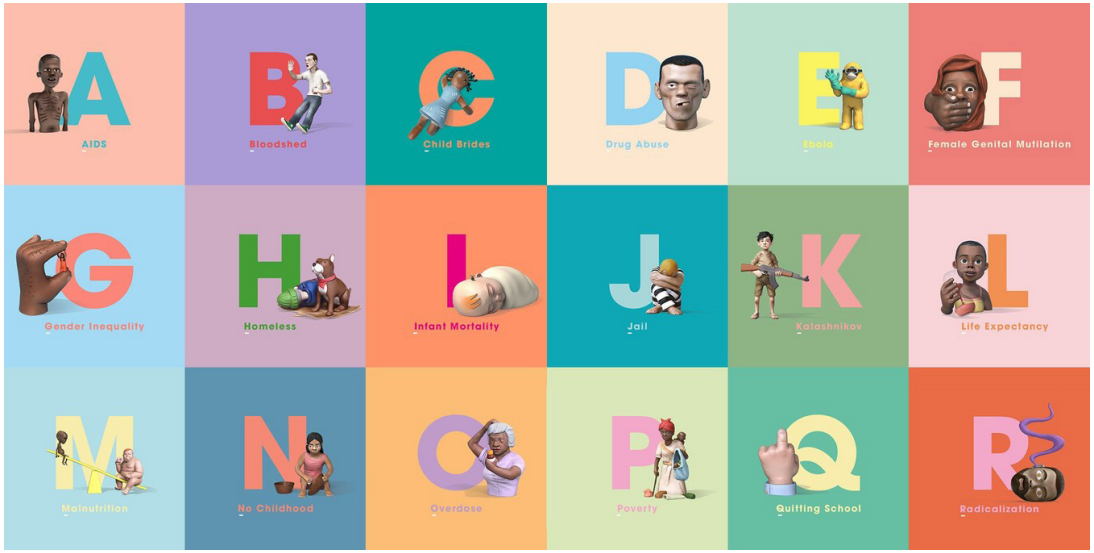
Problema e Contexto

O Projeto Literacy é um projeto/campanha global que visa promover avanços significativos e sustentáveis na luta contra o analfabetismo, para que todas as pessoas - independentemente de geografia, idioma, raça, classe ou género - tenham a oportunidade de pôr em prática o seu potencial através do poder das palavras.

“O analfabetismo é a raiz de muitos dos maiores problemas do mundo.”

Projeto

Fundada pela Pearson, uma empresa de educação digital, o Projeto Literacy reúne um conjunto diversificado e global de pessoas e organizações que ajudam a desbloquear o potencial de indivíduos, famílias e comunidades, em que estes usam conteúdos diversos (tal como vídeos, imagens, entre outros) disponibilizados em plataformas online e numa aplicação móvel, de modo a tentar que, até 2030, nenhuma criança nasça sob risco de baixa alfabetização.



Processo de Design

1. Idealização da ideia

2. Parceria com a empresa FCB Inferno para a implementação da ideia e conceptualização de toda a imagem e conteúdos

3. Ideia criada

4. Divulgação do projeto, assim como do conteúdo, através das redes sociais e entre outras plataformas

5. Utilização dos diversos conteúdo em escolas, câmaras e entre outros locais ou eventos

Temática

.activism and civic participation
.city and enviromental planning

A campanha, posteriormente à sua implementação nas redes sociais e noutras plataformas, tornou-se um meio muito original e dinâmico que conseguiu transmitir a um público muito variado presente em vários pontos do mundo, dois pontos muito delicados e importantes: o analfabetismo e as atuais problemáticas que ocorrem diariamente.
Estes merecerem atualmente a atenção de qualquer cidadão do mundo e, consequentemente a devida ação cívica e participativa para atuar sobre eles, de modo a minimizar o impacto dos mesmos.

Portugal

make code

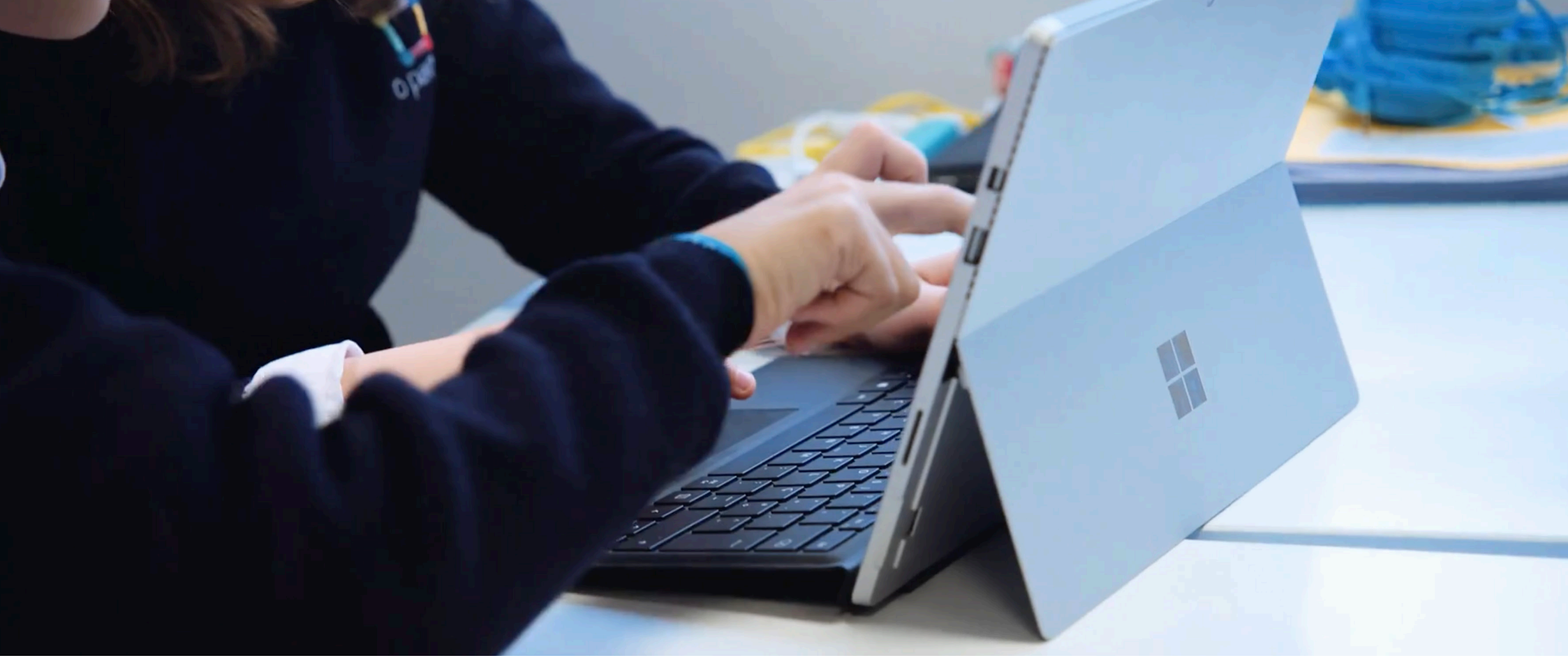
Criado por:

Em parceria com:

Webgrafia

https://www.makecode.pt

https://inovacaosocial.portugal2020.pt/project/make-code-programa-o-teu-futuro/



Problema e Contexto

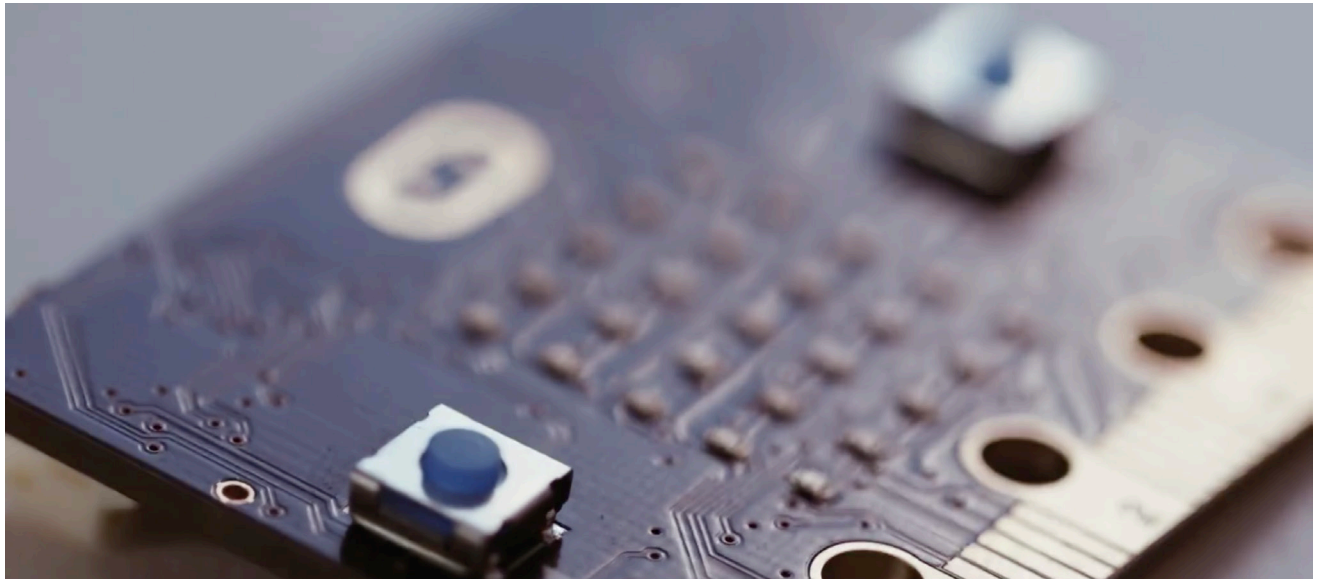
Projeto que visa contribuir para a melhoria das competências digitais dos jovens e dos professores de escolas da Região Norte de Portugal, através da dinamização de um programa inovador de introdução à codificação e à ciência da computação.

Projeto

A iniciativa MAKE CODE disponibiliza a alunos e professores um curso de introdução à codificação e à ciência da computação, através da criação e conceção, utilizando o micro:bit (uma placa de microcontrolador) e Minecraft: Education Edition, ambos parte do ambiente de codificação baseado no bloco MakeCode, da Microsoft.

Ao fazer objetos físicos ou virtuais, os alunos criarão um contexto para aprender os conceitos de codificação. Ambas as ferramentas promovem uma experiência imersiva que traduz a codificação numa representação visual.

Por outro lado, pretende-se também desenvolver o lado inovador, inventivo e empreendedor dos jovens.

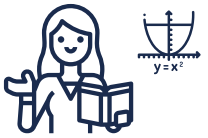


Processo de Design

1. Criação da ideia

2. Parceria com as escolas onde se vai intervencionar

3. Preparação de todo o material necessário para a aula prevista

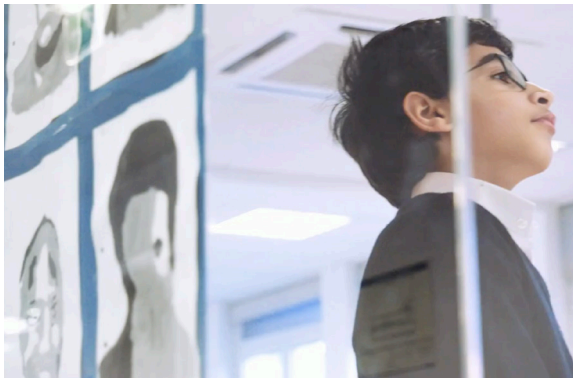


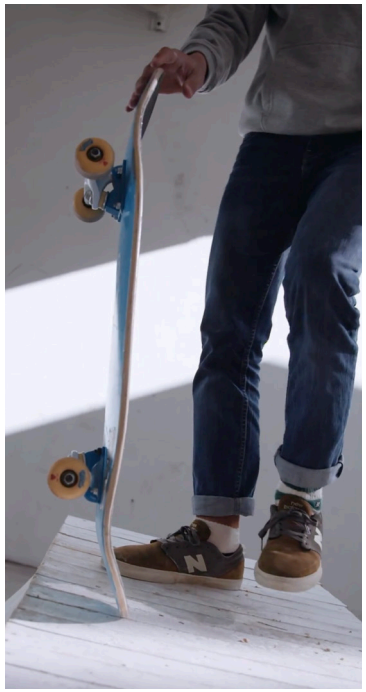
4. O professor adapta a matéria a ser lecionada de modo a se interligar com o material disponibilizado

5. Disponibilização de todo o material de arduino e da plataforma aos alunos

6. Interação dos alunos com o material

7. Criação de um projeto final relacionado com a disciplina dada





Temática

.activism and civic participation
.social interaction and relations

O investimento da Microsoft possibilitou o desenvolvimento de novas competências por parte dos alunos, potenciou também outras formas de ensino de matérias que poderiam ser aborrecidas para os mais pequenos e, que através destas ferramentas tornaram-se mais cativantes e desafiantes.
Por fim, permitiu que os professores tivessem o seu trabalho facilitado e conseguissem executar o plano de trabalhos estabelecido e simultaneamente conseguir que os alunos obtivessem notas de excelência e desenvolvessem o seu trabalho de equipa.
Baseado nisso, é assim possível formar jovens muito bem preparados educacionalmente e capazes de aprender e trabalhar sobre conteúdos diferenciados.

Caso de estudo 4 | Banco do tempo

Reino Unido

Echo

Criado por:

Sarah Henderson

Stuart Duncan

Webgrafia

https://economyofhours.com

Problema e Contexto

Existe atualmente um problema crescente: comunidades desconectadas (principalmente nas áreas urbanas). Nas últimas duas décadas testemunhou-se um rápido desenvolvimento tecnológico, sendo que fez com que as pessoas se envolvessem em esferas sociais mais amplas e mais leves, resultando em níveis decrescentes de confiança. Simultaneamente, percebeu-se que houve aumento no custo e ritmo de vida (por um período mais longo) e na rotatividade da população com estruturas sociais mais fragmentadas. Essa fragmentação cria relacionamentos monetizados que são inerentemente desequilibrados e operam como transações singulares, em vez de ajudar a desenvolver um senso contínuo de conexão.

Projeto

Echo, que significa Economia de Horas, usa a sua própria versão de Créditos de Tempo, chamada Echoes. A plataforma reúne pessoas e organizações locais - incluindo empresas, instituições de caridade, conselhos e centros de lazer - para criar uma economia de horas para toda a comunidade. Especializam-se em ajudar organizações, pequenas a grandes empresas, ajudam as mesmas a ter acesso a recursos inativos e a serviços profissionais sem fazer grandes gastos financeiros.
Já contam com um total de 500 organizações e negociam habilidades e recursos na plataforma, juntamente com inúmeras pessoas.

“Echo is for anyone and everyone.”

“Echo is an Economy of Hours: a marketplace without the money.”

Processo de Design

Utilizador normal

1. Inscrição na plataforma

2. Preenchimento do tipo de serviços que pode oferecer a outros

3. Seleção de um serviço que pretende obter

4. Entrar em contacto com a outra pessoa para possível troca de serviços

5. Criação de um nova proposta de negócio

Empreendedor

1. Inscrição na plataforma

2. Preenchimento do tipo de serviço que pode oferecer, assim como da ideia de negócio que pretende pôr em prática e dos trabalhos que pode oferecer

3. Seleção de um serviço que pretende obter

4. Entrar em contacto com a outra pessoa para possível troca de serviços e consequente ajuda no desenvolvimento do negócio

Temática

.production, distribution and cunsumption
.skill trainning and design education
.social interaction and relations
.job creation

A Echo tem como principal objetivo tirar proveito da troca de serviços entre pessoas que podem ou não ser da mesma comunidade. E foi com base nisso que se percebeu que se poderia usar esse sistema para ajudar jovens empreendedores a criarem as suas marcas e a desenvolverem o seu produto, de modo a lançarem-no para o mercado. Consequentemente, leva-os a criar novas relações fora da comunidade e dar oportunidade a variadas pessoas com backgrounds diferentes a participarem no projeto ou mesmo a arranjarem emprego na sua área.

Reino Unido

Timebanking UK

Dirigo por:

Sarah Bird

Webgrafia

http://www.timebanking.org

Problema e Contexto

Em todo o Reino Unido existem várias zonas com vários problemas económicos e consequentemente uma grande inexistência de apoios e ajudas.
Nesse sentido, o projeto veio contribuir para unir todos os timebankings do Reino Unido numa só sede e coordená-lo da melhor forma possível de forma a criar um elo de entre-ajuda entre todos, mas principalmente dentro de uma comunidade.

Projeto

A Timebanking UK é uma instituição de caridade nacional no Reino Unido e a sede de todas as timebankings presentes no país. Fornece frequentemente conselhos, treino e recursos que permitem aos bancos de tempo prosperar e envolver as pessoas locais, criando assim redes de apoio social e prático mútuas para que as pessoas se sintam mais seguras, felizes e saudáveis.
A missão do Timebanking UK é garantir que a contribuição de todos seja avaliada igualmente, dando às pessoas acesso a uma riqueza de recursos dos setores privado, público e comunitário. Operam com uma filosofia baseada em ativos, ou seja todas as pessoas têm algo a dar para ajudar o outro, independentemente da idade, capacidade ou formação.

Processo de Design

1. Pessoas de todos as zonas do Reino Unido inscrevem-se na plataforma e indicam em que parte do país se encontram

2. Preenchem o tipo de serviços que podem oferecer a outros

3. A sede com base nos serviços que as pessoas pretendem requisitar ou podem oferecer, cria uma ligação com outras timebankings de forma a haver intercâmbio entre zonas e até possíveis eventos ou treinos entre eles.

Temática

.activism and civic participation
.social interaction and relations
.city and enviromental planning

Sendo o Timebanking UK a sede de todas as timebankings presentes no reino unido, esta pretende difundir diferentes práticas em cada timebanking consoante as localizações, os meios envolventes, o tipo de comunidade e principalmente as necessidades que cada uma tem. Tudo isso com o objetivo de educar socialmente as comunidades, fazer com que as mesmas adquiriram métodos de trabalho, de interação e entre-ajuda com os demais e, fundamentalmente, que tenham mais contacto com a natureza e com o conceito da sustentabilidade com o intuito de melhorar a qualidade de vida de todos.

Estados Unidos

COWRY COLLECTIVE

IN COMMUNITY WE TRUST

Criado por:

Chinyere E. Oteh

Webgrafia

http://cowrycollective.org

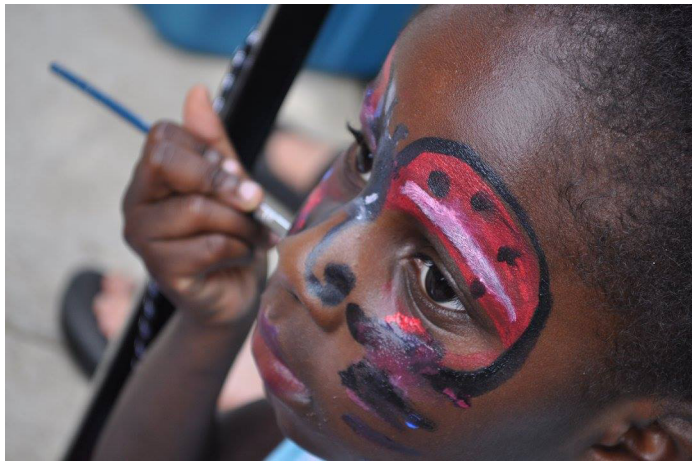
Problema e Contexto

O projeto foi criado por Chinyere Oteh, pois quando foi mãe e se viu com problemas relativamente à gestão do seu tempo e dinheiro, entendeu que seria muito vantajoso embarcar na criação de um timebanking, porque a zona em que vivia tinha vários problemas sociais, entre outros, sendo que provavelmente haveriam muitos mais casos como o dela na vizinhança.

Projeto

Consideram-se um banco de tempo único, cujo nome reflete a antiga prática de trocar moedas que antecede o uso atual de dólares. As conchas de Cowry foram usadas como moeda durante séculos em todo o mundo em toda a África e na China e continuam a ser usadas cerimonialmente entre os povos indígenas da América do Norte.
Atualmente, o coletivo possui 236 membros e nesse sistema todos os serviços têm o mesmo valor. Estes podem ir desde a construção, ao artesanato ou mesmo à agricultura.

“O TimeBanking difere significativamente da troca, pois não incorpora troca ou preço comercial. O preço valoriza a escassez e desvaloriza o que nos torna mais humanos - a capacidade de vir em socorro um do outro..”



Processo de Design

1. Idealização do projeto

2. Proposta a 10 amigos/ vizinhos da zona para participarem de modo a se dar início ao projeto

3. Criação e implementação do projeto

4. Inscrição da vizinhança de modo a obter serviços e criar laços na comunidade

5. Cada vizinho ajuda outro, tanto individualmente como nas atividades/espaços da comunidade

Temática

.activism and civic participation
.social interaction and relations
.city and enviromental planning

Esta iniciativa permite que as pessoas se relacionem intensamente com a sua vizinhança e que se ajudem entre si no que precisarem.
São uma comunidade que dá muito valor à questão ambiental e por isso partilham entre si uma pequena horta. Esta tanto provém alimento a muitas famílias (de modo a combater problemas económicos que as mesmas tenham, como também obriga a que a comunidade em geral coma melhor) como permite que as crianças interajam umas com as outras num ambiente controlado, deixando os pais com mais tempo livre e, consequentemente aprendam a pôr a mãos na terra.