# Recursos Educativos Digitais Abertos

LITERACIA DIGITAL

## PROBLEMA

Ausência na oferta de plataforma digital, que tenha disponível diversos aplicativos, para uso em computador e celulares, de modo gratuíto, para professores e estudantes.

REDA - RECURSOS EDUCATIVOS DIGITAIS ABERTOS

## OBJETIVO

Ofertar uma plataforma com fins de disponibilização de conteúdos educativos para a comunidade escolar, para uso de professores e estudantes

## SOLUÇÃO

Criação de uma plataforma gratuíta, onde fica a disposição diversos recursos, vídeos, animação/simulação, áudio, imagem, cálculos, jogos didáticos, aplicativos, notícias e novidades de várias disciplinas, do 1.º ao 12.º ano.

Conteúdo e imagens retiradas do site: https://reda.azores.gov.pt/
Acesso em 29 de fevereiro de 2020

# Rede Tic e Sociedade

LITERACIA DIGITAL

## PROBLEMA

Dificuldade no uso e entendimento de funcionamento de aplicativos ou software.

INCLUSÃO E LITERACIA DIGITAL

Correio Eletrônico - Gmail

Skype no Computador

## OBJETIVO

Criação de plataforma de inclusão direcionado a todos os públicos que desejam uma familiarização com as tecnologias da informação.

## SOLUÇÃO

Disponibilização de plataforma onde contenham tutoriais que auxiliam no uso de alguns recursos didáticos, como email, facebook, skype e outros.

Conceitos Fundamentais de Informática

Pesquisa na Web com o Google

Conteúdo e imagens retiradas do site: http://www.ticsociedade.pt/recursos/didacticos
Acesso em 29 de fevereiro de 2020

# Lidia

LITERACIA DIGITAL

## PROBLEMA

Ausência de informação voltada a públicos tipicamente mais excluídos da sociedade da informação e digital.

lidia
LITERACIA DIGITAL DE ADULTOS

PROJETO LITERACIA DIGITAL DE ADULTOS

## OBJETIVO

Promover a integração digital de adultos, através de um conjunto de propostas de atividades com tecnologias digitais.

## SOLUÇÃO

Criação de um e-book gratuito com propostas de atividades que promovem a literacia e a inclusão digital de adultos.

Conteúdo e imagens retiradas do site: http://lidia.ie.ulisboa.pt/
Acesso em 03 de março de 2020

# Banco de Tempo de Florianópolis

"BANCO DO TEMPO - TROCAS SOLIDÁRIAS"

## PROBLEMA

Desafios no encontro entre a oferta e a procura de serviços.

## OBJETIVO

Criação de um banco de tempo, um espaço para trocas indiretas de habilidades, serviços e produtos não mediadas por dinheiro.

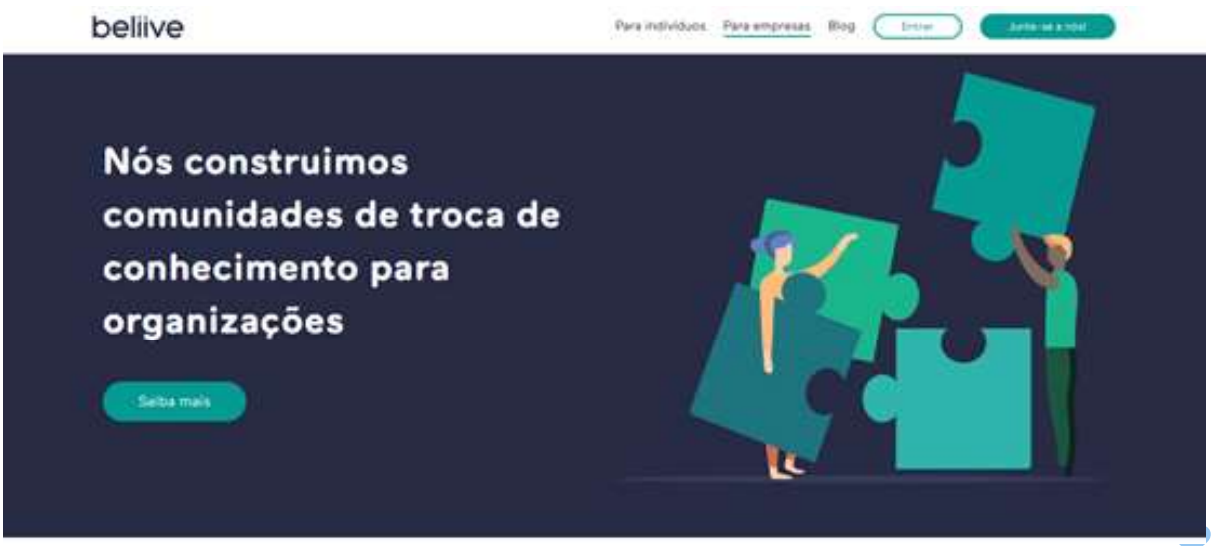
## SOLUÇÃO

Criação de uma página no facebook, onde poderiam ser ofertado serviço como moeda de troca. Um serviço por outro serviço ou por crédito em horas.

Conteúdo e imagens retiradas do site: https://www.facebook.com/groups/837082279745501/
Acesso em 03 de março de 2020

# Beliive para Empresas

"BANCO DO TEMPO - TROCAS SOLIDÁRIAS"




## PROBLEMA

Falta das organizações no incentivo do aprendizado de seus colaboradores.

**$31.5 Bi**

são desperdiçados todos os anos por empresas Fortune 500 por falhas ao compartilhar conhecimento no ambiente de trabalho.

Fonte: Forbes

## OBJETIVO

Propor a colaboração entre funcionários, atendendo desde pessoas interessadas em troca de experiências como aulas de música e meditação até trocas voltadas aos negócios, como gestão e finanças..

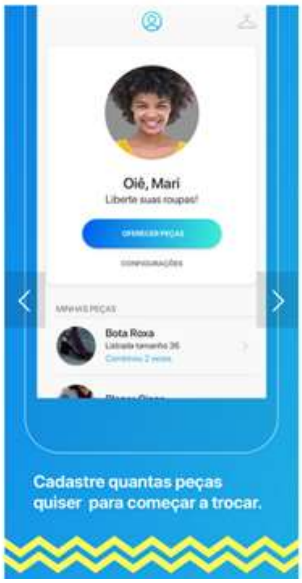
## SOLUÇÃO

Desenvolvimento do software, 100% personalizado para o cliente, que o perfil de conteúdo varia de acordo com os clientes, para troca de habilidades ou boas práticas.

Conteúdo e imagens retiradas do site: https://beliive.com/for_companies
Acesso em 01 de março de 2020

# Roupa Livre

"BANCO DO TEMPO - TROCAS SOLIDÁRIAS"




## PROBLEMA

Buscar soluções para um mundo que já tem roupas demais.

## OBJETIVO

Facilitar a vida de quem quer experimentar uma relação mais consciente com as roupas.

## SOLUÇÃO

Criação de um App onde se realiza troca de roupa usada.

Conteúdo e imagens retiradas do site: https://www.roupalivre.com.br/
Acesso em 01 de março de 2020