

Alunas de Famalicão vencem prémio do público do "Apps for Good"

Leitura: 8 min 21 setembro, 2023 às 22:21



Entrega dos prémios ocorreu na passada quarta-feira no Pavilhão do Conhecimento, em Lisboa CDI Portugal

"Rodas Controladas", um projeto de alunas de Vila Nova de Famalicão, que visa ser um guia para pessoas com mobilidade reduzida, venceu o prémio do público do concurso Apps for Good. Júri e empresas parceiras elegeram outros 12 projetos de diferentes categorias e des escolas de vários pontos do país.

Na 9.ª edição da Apps for Good foram distribuídos 13 prémios. O projeto "Rodas

Controladas", de um grupo de alunas da escola Básica Júlio Brandão, em Vila Nova de Famalicão, ganhou o prémio do público, patrocinado pela Redes Energéticas de Portugal (REN). A aplicação destina-se a pessoas com limitações motoras.

O grupo não pôde estar presente na receção do prémio, na passada quarta-feira no Pavilhão do Conhecimento, em Lisboa, mas no vídeo de apresentação explicam que pretendem criar um “guia detalhado que permitirá uma deslocação a todos os locais da [sua] cidade, sem obstáculos e em segurança. Permitirá também que pessoas com mobilidade reduzida tenham uma maior ajuda nas tarefas básicas e diárias da nossa escola e que tenham auxílio caso necessitem, através de diferentes campanhas solidárias”.

O primeiro prémio da categoria do ensino secundário, patrocinado pela Galp – Upcoming Energies, foi para o projeto "Genius – Fraldas Inteligentes", do grupo da Escola Secundária de Nelas, no distrito de Viseu. Os alunos criaram uma fralda inteligente para pessoas acamadas com monitorização e medição contínua dos níveis de humidade/ph/temperatura, detetando quando a fralda necessita de ser trocada.

O segundo lugar da mesma categoria, patrocinado pela Synopsys, foi para "Com-Take" dos alunos da Escola Secundária de Moura, no distrito de Beja. A aplicação pretende evitar que comida de qualidade acabe no lixo, tendo como principal objetivo evitar os desperdícios de comida de restaurantes, hotéis, pastelarias, e supermercados.

O terceiro prémio, patrocinado pela Associação de Professores de Matemática (APM), foi para o projeto "Compact – Orgs Connected". A aplicação dos dois alunos da Escola Secundária Amato Lusitano, em Castelo Branco, visa beneficiar as associações que existem nos municípios oferecendo uma plataforma intermediária que permite facilitar a gestão e a partilha de recursos entre si. Segundo os alunos, “existem cerca de 85 associações em Castelo Branco” e com a aplicação querem “tentar fazer com que consigam gerir e partilhar melhor os seus recursos”.

O projeto do ensino básico que recebeu o prémio de primeiro lugar, patrocinado pela Direção Geral da Educação, pertence aos alunos da escola Secundária de São Lourenço, em Ermesinde, Valongo. A aplicação "4allJobs" pretende ser mais do que um motor de busca de oferta e procura de trabalho, mas também um ponto de sensibilização e informação acerca das vantagens de empregadores recrutarem pessoas com deficiências ou limitações.

O segundo lugar da categoria do ensino básico, patrocinado pelo SRS Advogados, foi para SnapWork, da Escola Básica e Secundária das Lajes do Pico. Uma aplicação que pretende facilitar a contratação temporária de pessoas para serviços de hotelaria e turismo, de forma a responder ao crescimento turístico na ilha do Pico.

O prêmio de terceiro lugar, patrocinado pela Associação Portuguesa de Professores de Inglês (APPI), foi atribuído ao Match 2 Learn, dos alunos da Escola Secundária Fernando Namora, na Amadora . A aplicação consiste num programa mentor-mentorando, em que alunos da mesma ou de outras turmas se oferecem para ajudar outros alunos, funcionando como uma rede social onde os alunos podem procurar um parceiro de estudos.

Houve ainda outros prémios atribuídos por empresas que distinguiram projetos como o "Caudalímetro Inteligente" de cinco alunos da Escola Secundária Infante D. Henrique, no Porto, que apresentaram um dispositivo que mostra, em tempo real, a quantidade de água gasta.

Promover novas competências

Ao JN, João Baracho, diretor executivo do Center of Digital Inclusion (CDI), entidade organizadora do evento, explica que “o que se tenta fazer na Apps for Good é ir integrando aquilo que, unanimemente, se considera que a educação deve ter”, juntamente com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas (ONU).

Grande parte dos projetos criados para o concurso “não chegam a ser desenvolvidos”, visto que “o objetivo do programa não é programação”. “O mais importante na Apps for Good é o desenvolvimento de softskills, as capacidades de lidar com competição, para que os alunos tenham autoconfiança”.

O diretor-executivo do CDI explica que, neste evento, o paradigma professor-aluno muda: “mudamos a posição do professor de líder para facilitador, ou seja, assumimos que há assuntos de que os alunos podem saber mais do que o professor”.

“A questão de se fazer equipa entre aluno e professor - e até com pessoas de empresas parceiras que podem dar apoio quando preciso - é aquilo que se pretende: professor como facilitador, o aluno a liderar a sua aprendizagem e a ligação com a economia real”.

Emerência Teixeira é professora e uma dos 10 “ninjas” do programa, – professores que implementam o programa Apps for Good na sua escola – participou pela primeira vez há 5 anos e já levou 8 aplicações ao concurso.

Explica ao JN que ainda está em contacto com uma das equipas e que continuam a tentar que a aplicação que desenvolveram para a Apps for Good “se transforme numa realidade”. No ano em que os três alunos e Emerência Teixeira participaram no concurso, os estudantes ainda estavam no ensino básico, atualmente estão na universidade.

“Quando comecei a trabalhar no projeto consegui perceber o impacto que o mesmo poderia ter na vida acadêmica e pessoal dos alunos. No caso deles, não foi apenas uma sensação, visto que verbalizaram a influência que a sua participação no Apps for Good teve nas suas vidas e na decisão da área de estudos deles. Por exemplo, uma das alunas seguiu a área das ciências no secundário e, durante esse período, percebeu que o trabalho que realizou para a competição aproximava-se mais daquilo que queria fazer no futuro. Está neste momento num curso de gestão”.

A 9.ª edição do concurso Apps for Good realizou-se na passada quarta-feira, no Pavilhão do Conhecimento, em Lisboa, e reuniu 22 novos grupos e três que participavam de novo, de 24 escolas de Portugal Continental, Arquipélago dos Açores e da Madeira.

TÓPICOS: **Educação** **Inovação** **Ensino**
