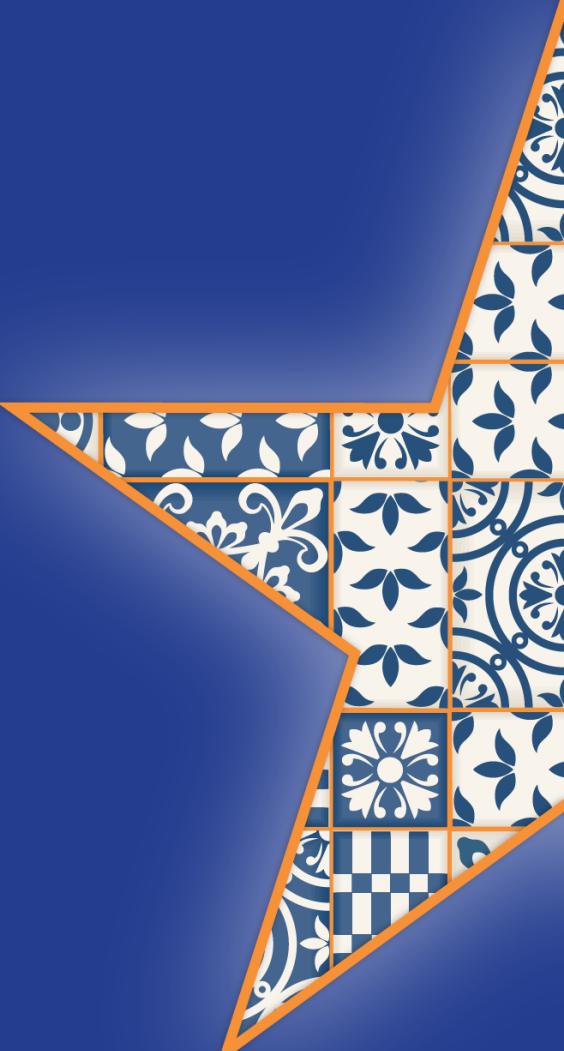


PRÉMIOS
FUNDOS
EUROPEUS



PRÉMIOS

FUNDOS EUROPEUS

UBBU – APRENDE A PROGRAMAR

Portugal + Social



Cofinanciado pela
União Europeia

Os Fundos Europeus mais próximos de si.



ubbu Aprende a Programar

Prémios dos Fundos Europeus



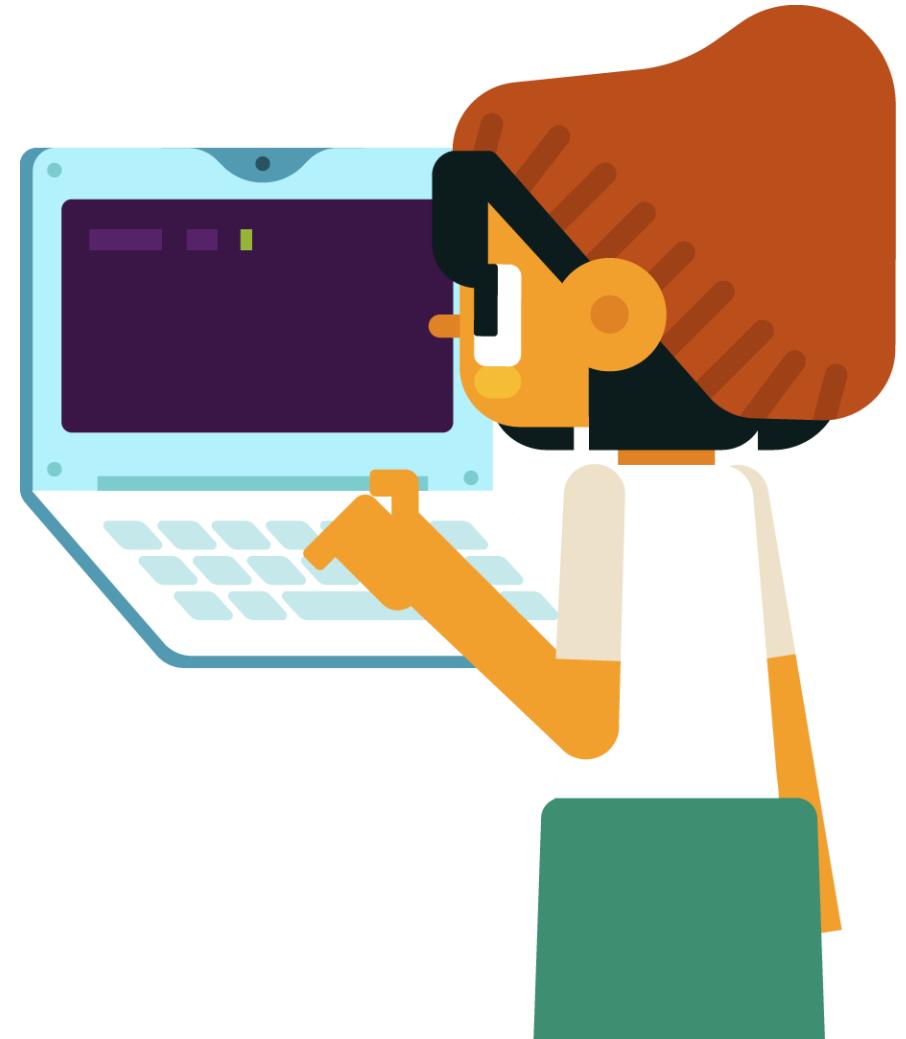
É necessário equipar os alunos
com as **competências do futuro**

65%

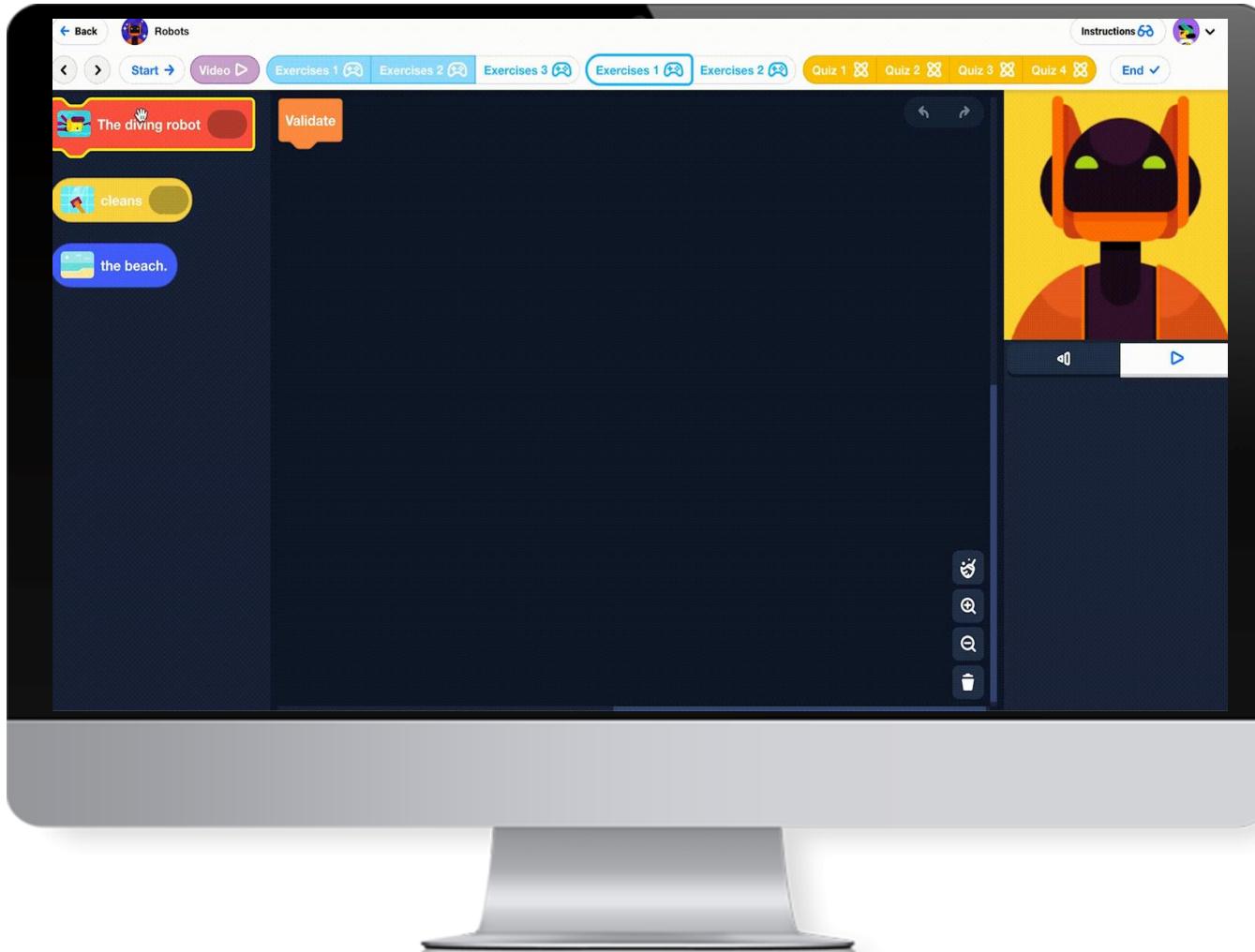
*“das crianças a entrar no ensino básico hoje vão
trabalhar em empregos que ainda não existem”,
OCDE*

1 BILHÃO

*“de pessoas precisam de ser requalificadas e
equipadas com melhor educação, competências
e oportunidades económicas até 2030”, Fórum
Económico Mundial*



A ubbu é uma **solução completa** para o ensino de Ciência da Computação e Programação



Organizada e pronta a usar, desenhada para **todos os professores**



Aulas interativas e gamificação com elevado **impacto nos alunos**

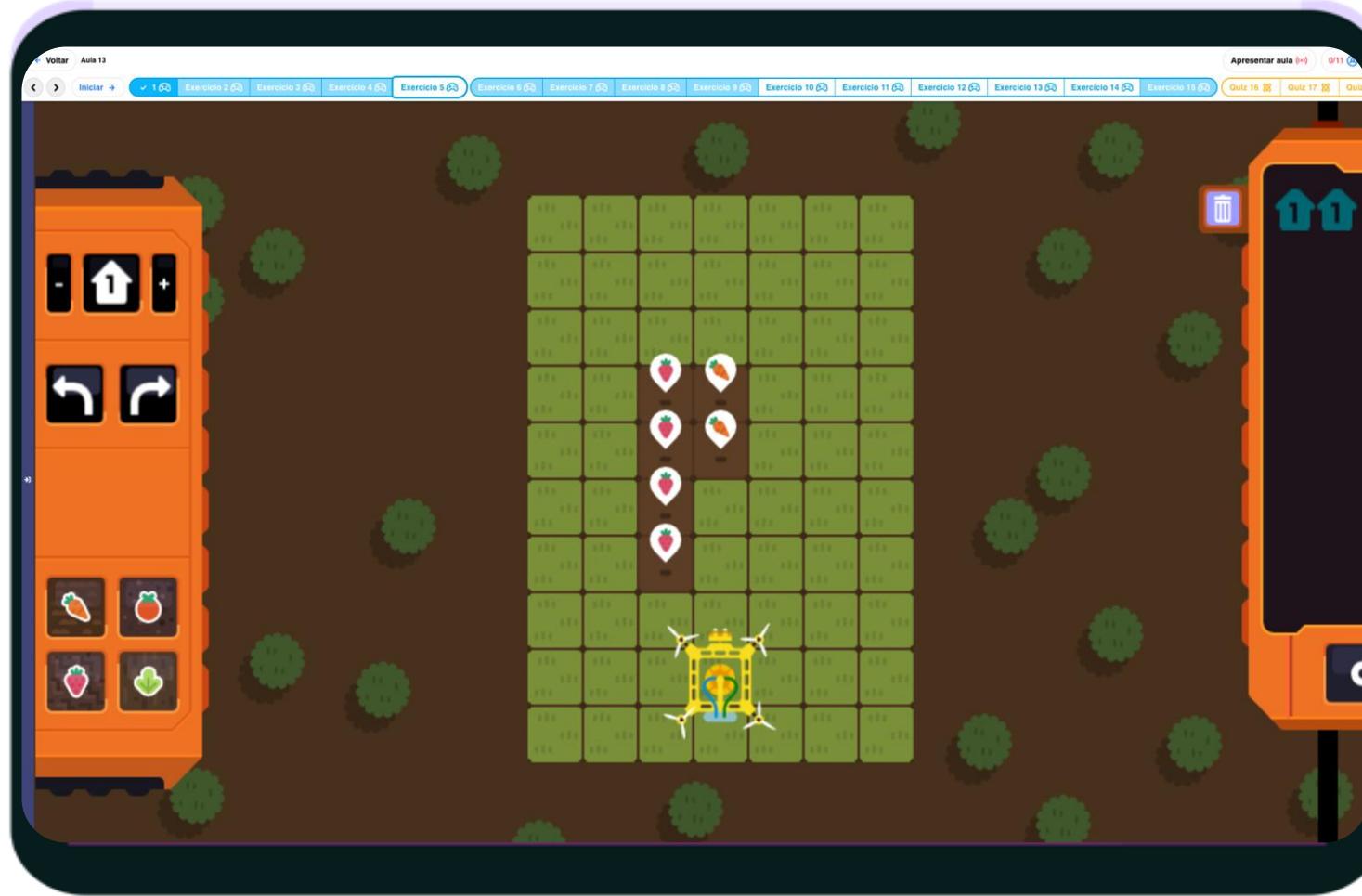


Para alunos do **1º ao 6º ano de escolaridade**

Ciência da
Computação e
Programação



A ubbu ajuda a desenvolver **competências para um futuro sustentável** num mundo digital



Ciência da
Computação e
Programação



STEAM



OBJETIVOS
DE DESENVOLVIMENTO
SUSTENTÁVEL

ubbu “Aprende a Programar”

Ensino de Ciência da Computação e de Programação nas escolas públicas
dos 1.º e 2.º ciclos do ensino básico da Área Metropolitana de Lisboa



Objectivo: Desenvolver o nível de literacia digital dos alunos

Medição de impacto nas escolas pertencentes a Territórios Educativos de Intervenção Prioritária (TEIP)



Período de implementação: Dezembro de 2019 e Junho de 2023



Modelo de financiamento: Título de Impacto Social

Entidade
implementadora



Parceiros



Financiamento



Avaliação de impacto



Acompanhamento



ubbu “Aprende a Programar” no terreno (modelo de implementação)



- Disponibilização da plataforma para inscrições dos **professores das escolas públicas**



- Acções de divulgação **gerais e direcionadas**
- **Acções de formação** acreditada para cerca de 300 professores em cada ano



- **Iniciativas de activação** da comunidade, eventos e concursos
- Desenvolvimento contínuo da plataforma e **melhoria de currículos e conteúdos**



- **Suporte** e acompanhamento aos professores
- **Avaliação de impacto** pela Universidade de Aveiro

Alcance do projeto (3 anos)



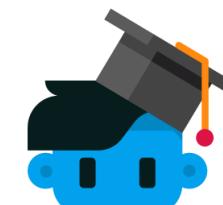
Agrupamentos

85 (30 TEIP)



Professores

430 (190 TEIP)



Alunos

**21.400
(8.240 TEIP)**

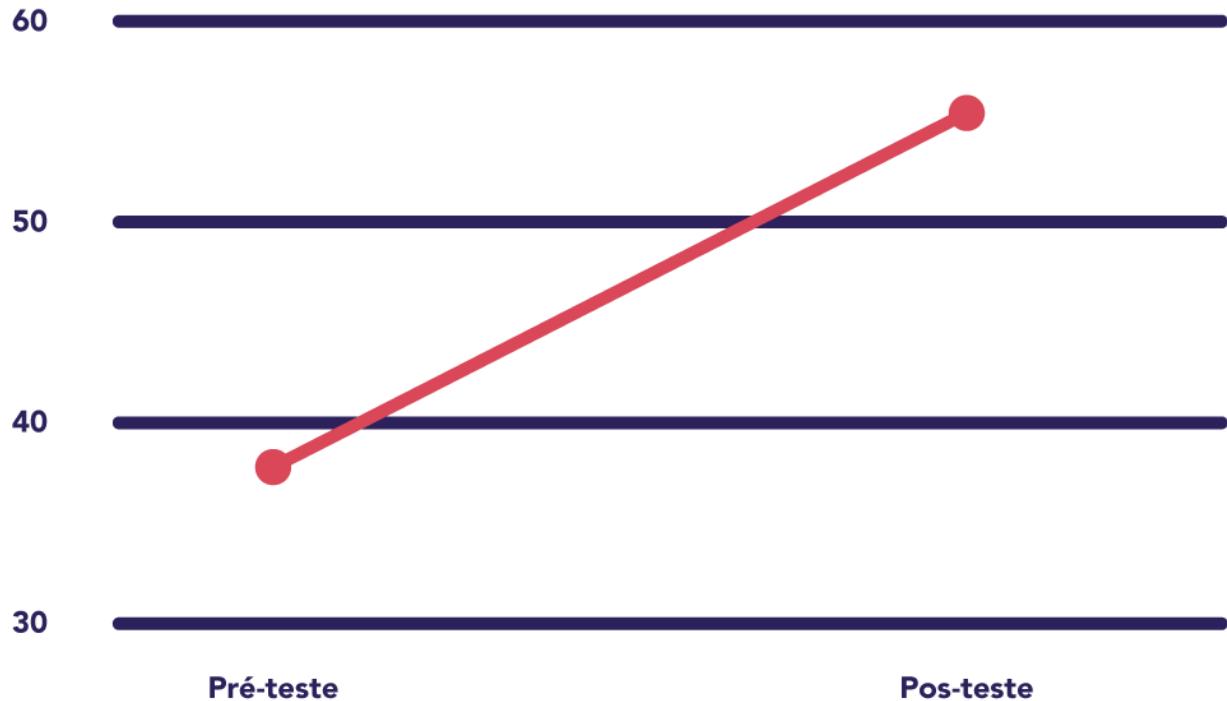


Actividades

**3.380.000
(1.320.000 TEIP)**

Resultados de Impacto (1/2)

(8.240 alunos de escolas TEIP)



+42%

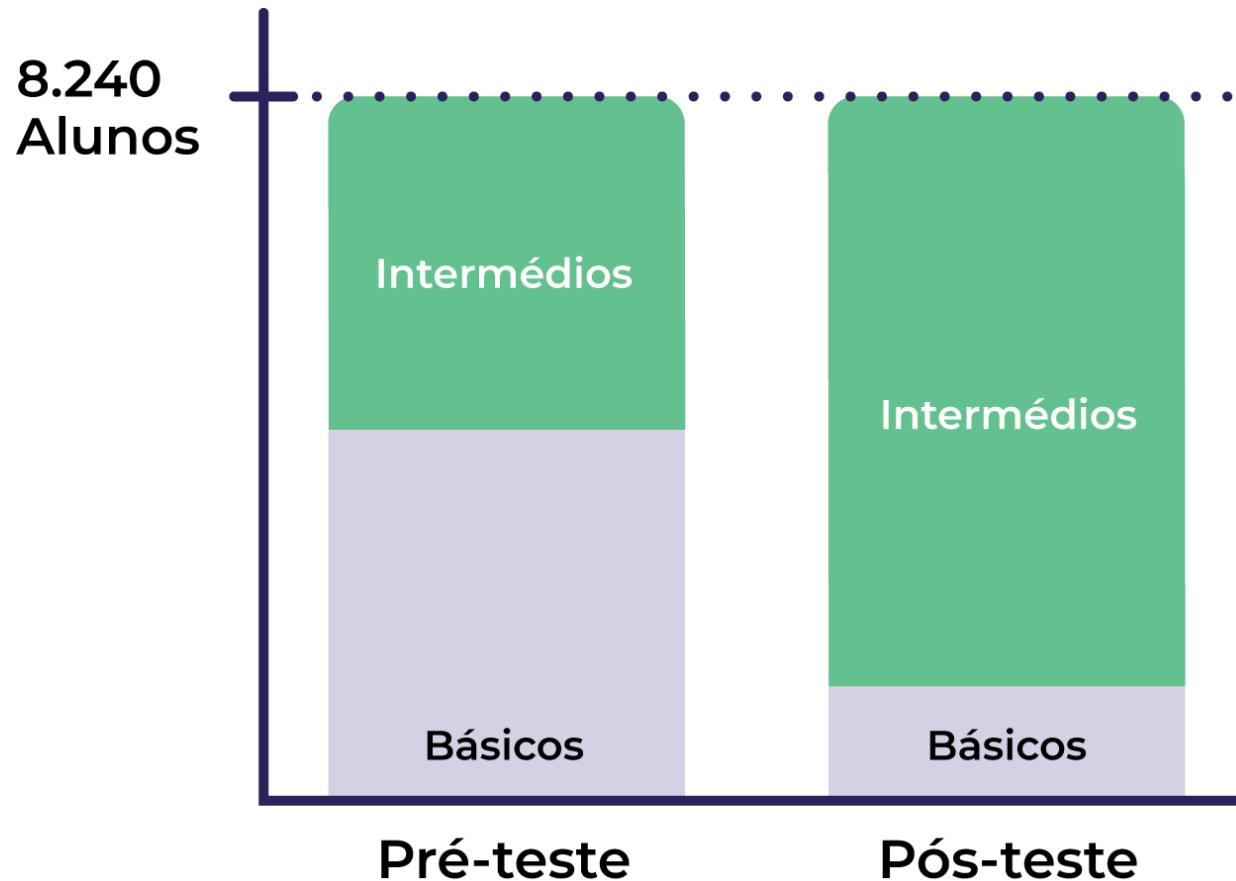
de melhoria do nível de competências
digitais do pré-teste para o pós-teste

Resultados médios dos 3 anos do projeto

A Universidade de Aveiro desenhou um estudo quantitativo pré-experimental com dois momentos de avaliação, um pré e outro pós-intervenção, que se operacionalizou através da aplicação de um questionário desenvolvido com base no Quadro Dinâmico de Referência de Competência Digital (QDRCD) para Portugal e nas áreas de competência (i) Literacia da Informação, (ii) Comunicação e Cidadania, (iii) Criação de Conteúdos, (iv) Segurança e Privacidade e (v) Desenvolvimento de Soluções. Para além do QDRCD, o cálculo da proficiência dos alunos baseou-se nos níveis propostos pelo Quadro Europeu de Competência Digital para Cidadãos (DigComp).

Resultados de Impacto (2/2)

(8.240 alunos de escolas TEIP)



69%

dos alunos com nível Básico no pré-teste passaram ao nível Intermédio no pós-teste

Resultados médios dos 3 anos do projeto

A Universidade de Aveiro desenhou um estudo quantitativo pré-experimental com dois momentos de avaliação, um pré e outro pós-intervenção, que se operacionalizou através da aplicação de um questionário desenvolvido com base no Quadro Dinâmico de Referência de Competência Digital (QDRCD) para Portugal e nas áreas de competência (i) Literacia da Informação, (ii) Comunicação e Cidadania, (iii) Criação de Conteúdos, (iv) Segurança e Privacidade e (v) Desenvolvimento de Soluções. Para além do QDRCD, o cálculo da proficiência dos alunos baseou-se nos níveis propostos pelo Quadro Europeu de Competência Digital para Cidadãos (DigComp).

Testemunhos dos professores



“Uma criança com **Necessidades Educativas Especiais** que ainda não lia no início do 3º ano só com a ubbu é que percebeu porque é que tinha de aprender a ler. **Era uma das crianças mais motivadas e mais sucesso tinha.** Motivou-o para a escola, percebeu que podia ser bom e sentia-se mais seguro.”

AE Vialonga, Vila Franca de Xira

“Para um aluno da Nigéria, a ubbu foi a ponte para ele começar a falar Português. Traduzia a plataforma de EN para PT e começou a aprender algumas palavras para conseguir acompanhar a aula.”

AE Amadora Oeste

“Alguns alunos com mais dificuldades de aprendizagem, destacaram-se com desempenhos muito bons, acima da média. Ficam mais motivados e isso nota-se nas outras disciplinas também. Sentem que conseguem, estão mais felizes, motivados e auto-confiantes.”

AE Camarate

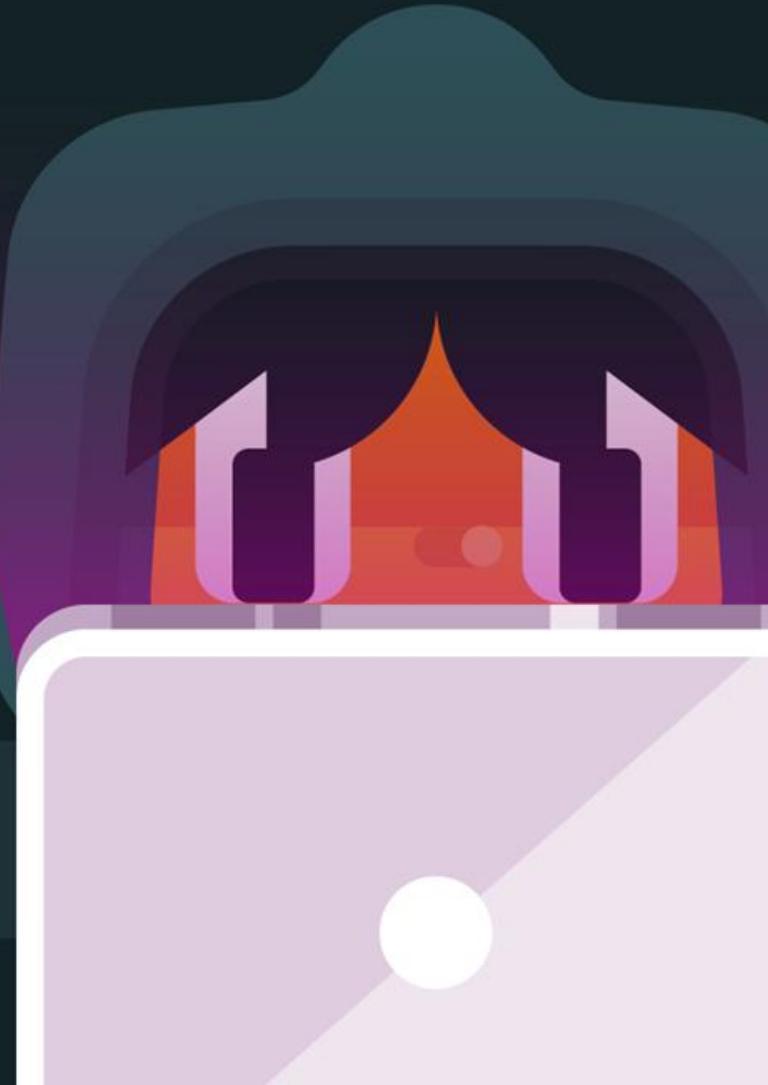




Com o projeto ubbu ‘Aprende
a Programar’ (2019-2023) concluído

Como ampliar a
missão da ubbu?

Os avanços na Inteligência Artificial reforçam a relevância da ubbu e trazem novos desafios



MENU | MAIL CAPAS DE JORNALISMO

SAPO 16° Mais

TEK Notícias Mobile Ciência Multimédia Extras Análises Expert How To Tek #ILikeYouLike

Últimas notícias DeepSeek Impacto da IA Ciência e Espaço Especiais SAPO TEK Opinião eSports ↗ Explicadores Newsletters

PUB

Phishing, ransomware e fake news: as muitas ameaças que se escondem dentro do mundo digital

Início Ao Minuto Premium Cotações Economia Empresas Mercados O Poder de Fazer Acontecer Opinião Weekend Empresite Cripto Caldeirão de Boli ASSINE 3 MESES/3€

Inteligência Artificial muda a gestão da cibersegurança

Com o aumento dos incidentes e dos riscos, a crescente sofisticação da cibersegurança impõe novos desafios às empresas, exigindo uma adaptação constante às novas ameaças e oportunidades que a tecnologia oferece.

26 de Setembro de 2024 às 15:38

Os mais novos estão cada vez mais ligados aos dispositivos: quais os riscos e como gerir?

ubbu “Programa o Futuro”



Portugal Continental: 5 regiões*



80.000 no 3º ano, + 200.000 alunos total



2024/25 a 2026/27



Literacia Digital, Ciência da Computação, STEAM e ODS



Conteúdos de IA, Cibersegurança, Responsabilidade Digital

O mundo ubbu



+75.000.000

Atividades realizadas por alunos

+450.000

Alunos

+8.000

Professores

+20

Países





Reconhecimento por peritos



2023



2024



2025



O **futuro** dos nossos alunos e professores



O futuro vai continuar a ser digital

Proibir não pode ser a única solução,
queremos **continuar a educar e inspirar**

Soluções para refugiados

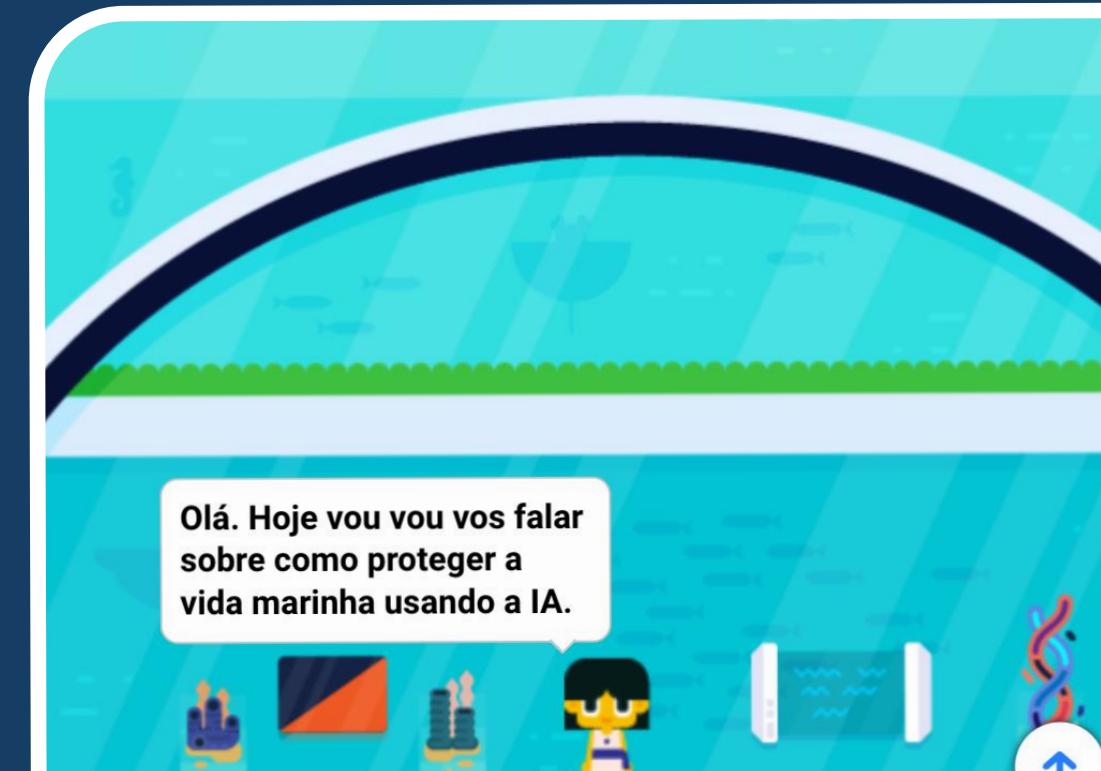


Olá, queres ajudar- me a
recolher bens para os
refugiados da Ucrânia?

Floresta segura



Proteger a vida marinha





Muito obrigado!

João Barata
joao.barata@ubbu.io
ola@ubbu.io