



# PROJETO DE LITERACIA DIGITAL NA INFÂNCIA - MINIGEEKS

# Projeto



Princípios



Equipa



Projeto



Objetivos



Detalhes



+

o

•

**A NOSSA  
PRIORIDADE Nº 1:**

**Os nossos  
pequeninos!**



# Princípios



*Somos aquilo que temos no coração, o que passa disso é apenas aparência"*

*Marcelle Melo*



Foco na  
comunicação



Foco na inclusão



Foco na  
qualidade

+

•

○

# Equipa de projeto

- Juan Correia – Presidente da direção & Gestor de projeto
- Joana Guinote – Vice-presidente & Contratação de equipa e gestão de formadores
- Ana Rita Cabrita – Tesoureiro & Gestão de compras e contratação
- Rita Estiveira – Vogal & Responsável pela inclusão e utilização dos outputs no espaço da instituição
- Carine Fernandes – Secretária & Responsável pela divulgação



# Problemática

A literacia digital na infância é um desafio multivariado.

Primeiro, porque existe uma vertente de dificuldade acessibilidade a este tipo de conhecimento por parte das classes mais desfavorecidas que precisa ser colmatada.

Em segundo lugar, porque a tecnologia é utilizada amplamente por indivíduos das novas gerações, mas sobretudo para fins lúdicos, não sendo fomentada a criatividade, inovação, ou aprendizagem de competências técnicas associadas.

Finalmente, porque nas agendas para a inovação em Portugal, a inovação e digitalização estão no topo das prioridades, mas, para isso, é necessário dotar os indivíduos de competências adequadas para realizar essa transformação digital.

# Projeto Mini Geeks



+  
O projeto “Mini Geeks” foi desenhado para dotar a instituição Amigos dos Pequenininhos de uma resposta para a falta de acesso à literacia digital na infância, sobretudo nas classes mais desfavorecidas.

Este permite responder às problemáticas identificadas porque:

- É um projeto inclusivo, que permite acesso à literacia tecnológica por parte de crianças provenientes de famílias desfavorecidas, onde, a um custo controlado, podem aceder a tecnologias de última geração;
- É um projeto inovador, porque permite dotar crianças de conhecimento tecnológico, que, por um lado, lhes permite adquirir competências associadas às novas tendências digitais e por outro, experimentar e disseminar esse conhecimento com os seus pares e com a comunidade;
- É um projeto sustentável, visto que prevê, com um custo mínimo para o utente, assegurar a continuidade do mesmo em anos vindouros.

# Objetivos – Curto prazo



Fomentar a oportunidade de acesso à literacia digital infantil



Permitir que utentes possam ter contacto com as novas tecnologias e criar novas competências



Fomentar o uso dos espaços existentes nas instalações



Promover a criatividade



# Objetivos – Longo prazo



Inovação (tecnológica, de processos e organizacional)



Reforçar laços, parcerias existentes e angariar novos



Reforçar interação com a comunidade



Capacitar e melhorar as condições das equipas



Garantir sustentabilidade e crescimento a longo prazo



# Ações e projetos

O projeto enquadra 2 ações:

1- Criação de uma sala de formação tecnológica para crianças em idade pré-escolar, com a seguinte configuração:

- 10 computadores para crianças
- 1 computador para o formador
- 1 impressora 3D
- 1 Videoprojetor
- 1 Impressora Laser






2- Aplicação dos conhecimentos e outputs da formação para dinamização do espaço “Jardim Sensorial inclusivo” existente nas instalações

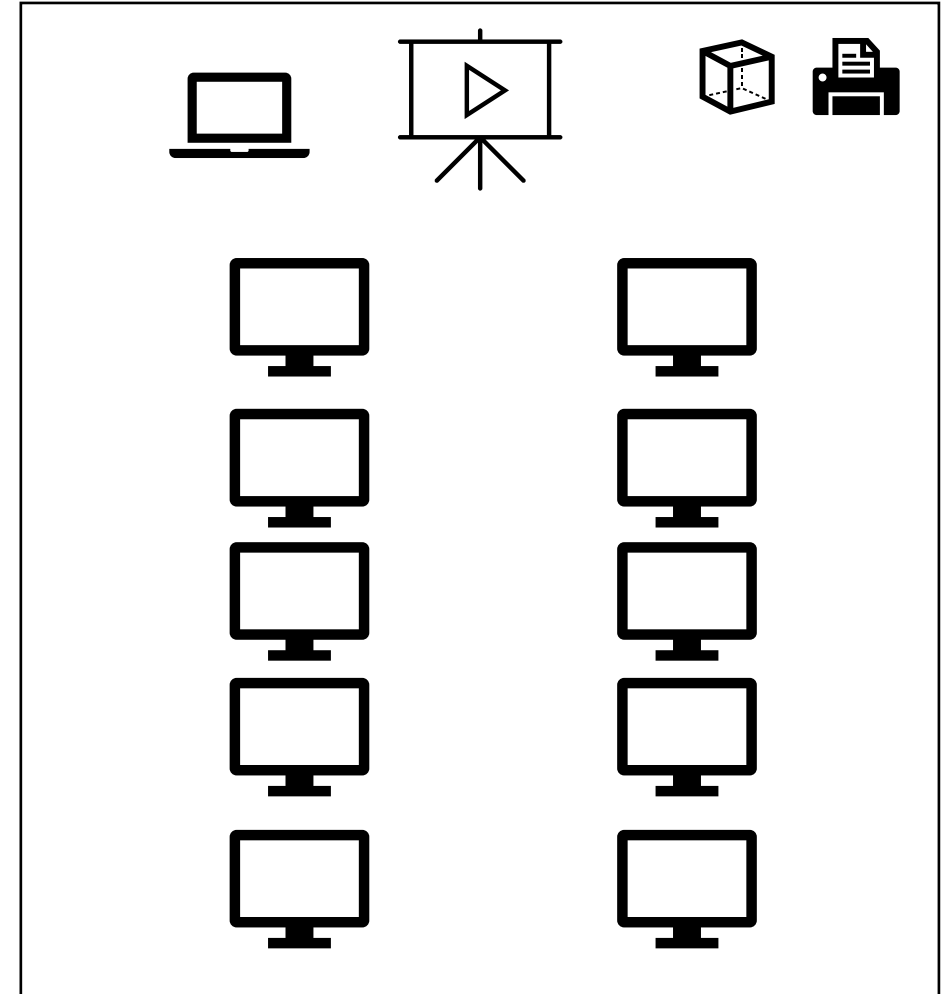
- Realidade aumentada para fomentar o uso das brincadeiras existentes e comunicação com a comunidade
- Impressão 3D de brinquedos e objetivos didáticos

# Sala de formação tecnológica

A sala de formação tecnológica terá uma disposição de acordo com a imagem. Irá funcionar com turmas de 10 utentes, 1 dia por semana para cada turma.

Legenda:

-  Computador All in one para crianças
-  Computador portátil para formador
-  Tela de projeção de video
-  Impressora 3D
-  Impressora laser cores



# Custos

Segue-se um ficheiro excel com custos estimados

Rubrica	Descrição	Quantidade	Custo unitário	Custo Total
Computador criança	Computador Desktop All in One HP DF0005NP - 23,8", Intel Core i3, 8GB RAM, 512GB SSD, Intel UHD Graphics	10	649,00 €	6 490,00 €
Computador formador	Portátil HP 15s-fq2016np (15.6" - Processador Intel Core i7-1165G7 - RAM: 8 GB - 512 GB SSD PCIe - Intel Iris Xe)	1	650,00 €	650,00 €
Video projector e tela	Videoprojetor EPSON EH-TW740 (3300 Lumens - 1080p - LCD) e tela 1,80m	1	690,00 €	690,00 €
Impressora 3d	Impressora 3D CREALITY CR-10 V2	1	900,00 €	900,00 €
Impressora Laser	Impressora laser Hp MFP479	1	700,00 €	700,00 €
Consumíveis	Filamento para impressora 3D (3 cores)	10	250,00 €	2 500,00 €
Serviços	Serviços e material adicional (cabos e outros acessórios)	1	1 000,00 €	1 000,00 €
Software design	Software de desing para impressora 3D	11	400,00 €	4 400,00 €
Software váriado	Sistema operativo e office 365	11	200,00 €	2 200,00 €
Secretária criança	Mesa de criança até 6 anos 75x60x100cm	10	250,00 €	2 500,00 €
Secretária adulto	Secretária adulto 150x60cm	1	200,00 €	200,00 €
Cadeira criança	Cadeira de criança até 6 anos	10	100,00 €	1 000,00 €
Cadeira Adulto	Cadeira para adulto	1	150,00 €	150,00 €
Decoração sala	Decoração da sala	1	800,00 €	800,00 €
<b>TOTAL</b>				<b>24 180,00 €</b>

# Rentabilidade

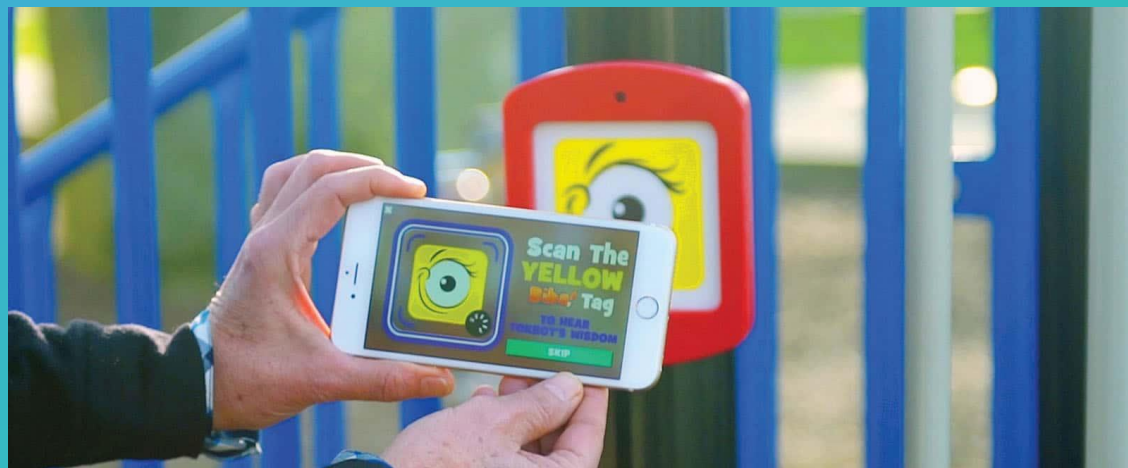
- Segue a previsão de rentabilidade do projeto

<b>Rubrica</b>	<b>Descrição</b>	<b>Quantidade</b>	<b>Valor mensal</b>	<b>Total mensal</b>	<b>Total anual</b>
Formação	Ativida extra-curricular de formação - turma 10 alunos*	5	100,00 €	500,00 €	5 500,00 €

\*retirado custos com formador (5€ por aluno por mês)

# EXEMPLOS DE APLICABILIDADE – REALIDADE AUMENTADA

Nas figuras é possível observar a interação dos usuários com brincadeiras de realidade aumentada, que promovem a brincadeira no exterior, por um lado, e a partilha de experiências por outro.





## EXEMPLOS DE APLICABILIDADE – IMPRESSÃO 3D

- Nas figuras é possível observar pequenos objetos impressos em 3D que fomentam a criatividade e a curiosidade, promovem a compreensão de mecanismos a lógica por detrás das brincadeiras que as crianças utilizam diariamente.