



NOTÍCIAS (/W-NEWS)

REVIEWS (/W-REVIEWS)

FIRST LOOK (/W-FIRST-LOOK)

GUIAS (/W-GUIAS)

(<http://wintech.pt/>)

GAMING (/W-GAMING)

LIFESTYLE (/W-LIFESTYLE)

SPECIALS (/W-SPECIALS)

BUSINESS (/W-BUSINESS)

O MEU PERFIL (/W-LOGIN)

CONVERSOR DE VIDEO ([HTTP://WWW.FREEMAKE.COM/BR/FREE_VIDEO_CONVERTER/](http://www.freemake.com/br/free_video_converter/))

JOHNNYBET ([HTTPS://PT.JOHNNYBET.COM/](https://pt.johnnybet.com/))



Sobre Nós (/W-News/23967-Quem-Somos-Na-Wintech)

Pesquisa...



Política De Privacidade (/W-News/23968-Politica-De-Privacidade) Subscrever Newsletter

App Wintech IOS ([Http://itunes.apple.com/Pt/App/Wintech/Id522388760?Mt=8](http://itunes.apple.com/Pt/App/Wintech/Id522388760?Mt=8)) | Android

([Https://play.google.com/store/apps/details?id=Com.wintech.pt](https://play.google.com/store/apps/details?id=Com.wintech.pt)) | Windows ([Https://www.microsoft.com/Pt-](https://www.microsoft.com/Pt-)

[Pt/Store/P/Wintech/9wzdncrdwzvw?Rtc=1](https://www.microsoft.com/Pt-Store/P/Wintech/9wzdncrdwzvw?Rtc=1))

Aplicação que incentiva crianças a ler livros vence final da 3ª edição do Apps for Good

PUBLICIDADE



Por J. Fernandes (/W-News/Author/664-Jfernandes) | Set. 21, 2017

Comente (/w-news/24192-aplicacao-que-incentiva-criancas-a-ler-livros-vence-final-da-3-edicao-do-apps-for-good#itemCommentsAnchor)



A "Pensa antes de publicar", aplicação que pretende incentivar a leitura de livros pelas crianças, foi a grande vencedora da terceira edição do Apps for Good.

A grande final da maior competição pela melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais decorreu ontem na Fundação Calouste Gulbenkian e contou com a presença do Ministro da Educação, Tiago Brandão Rodrigues.

As 21 equipas de alunos finalistas demonstraram o trabalho desenvolvido ao longo do ano letivo, apresentando as suas ideias (Apps) que solucionam problemas reais, e foram avaliadas por um júri composto por elementos que representam os parceiros do programa.

Além do Ministro da Educação, estiveram igualmente presentes o Diretor da ERTE (Direção-Geral da Educação), João Carlos Sousa, o Administrador Executivo da Fundação Calouste Gulbenkian, Pedro Norton e o Presidente da Portugal Inovação Social, Filipe Almeida.



REDES SOCIAIS

f 4556 Likes

Subscrever

1012

344

PUBLICIDADE



1 truque que ajuda a perder peso
Basta fazê-lo todas as manhãs

dois-nutricionistas.com

VEDIS/PRIM

WINTECH TV

O primeiro prémio foi ganho pela "Pensa antes de publicar", uma aplicação criada pelos alunos da Escola Secundária Dr. Ginestal Machado e que pretende fomentar a leitura de livros pelas crianças, ao utilizar a realidade virtual para animar as imagens de livros e fazer jogos sobre os mesmos conteúdos. O segundo e terceiro lugar do pódio foram atribuídos à "Articulândia" e à "BookTrade", respectivamente. A primeira permite ter sessões de terapia da fala, a qualquer hora e em qualquer lugar, e ao alcance de qualquer um, e a segunda tem por objetivo facilitar a troca de livros entre amigos e pessoas que frequentam bibliotecas, escolas ou universidades.

A aplicação "Pensa antes de publicar" voltou a ser galardoada durante o evento, ao arrecadar o Prémio Tecnológico. Já a "SOSignal", aplicação que pretende ser a primeira linha de apoio em caso de emergência, ganhou o Prémio do Público, e o Prémio Jovens Empreendedoras no Digital - Siemens - foi entregue às três jovens alunas que mais se destacaram das equipas.

As 21 equipas finalistas foram selecionadas pelo júri durante os três encontros regionais que se realizaram em junho e em julho nos Açores, em Matosinhos e em Lisboa, e que contaram com a presença de cerca de 140 equipas.

"É um enorme orgulho e satisfação poder assistir e testemunhar a capacidade criativa e empreendedora dos jovens, refletidas no sucesso da terceira edição do Apps for Good", afirma João Baracho. O diretor executivo do CDI salienta que "a tecnologia deve ser um meio e não um fim para a resolução de problemas reais e de causas sociais, e este programa pretende ser a ferramenta que permita capacitar os jovens e tornar o mundo em que vivemos mais sustentável".

Lançado há cinco anos pelo CDI, o Apps for Good é um programa que pretende seduzir jovens (entre os 10 e 18 anos) e professores para a utilização da tecnologia como forma de resolver os seus problemas, propondo um novo modelo educativo mais intuitivo, colaborativo e prático. O objetivo do programa é o desenvolvimento de Apps para smartphones e tablets que possam contribuir para a resolução de problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo em que vivemos.

O Apps for Good conta com vários parceiros, como a Microsoft, Fundação Calouste Gulbenkian, Synopsys, Fundação PT, Siemens, SAP, DNS.pt, REN, SIVA, DECSIS, SRS Advogados e PWC entre outros, mas também parceiros institucionais, como a Direção-Geral de Educação, a Associação Nacional de Professores de Informática, a APDC, a Educom, o Instituto de Educação da Universidade de Lisboa e a Associação Portuguesa de Professores de Inglês. Este programa é ainda financiado pela Iniciativa Portugal Inovação Social.

Classifique este item (0 votos)

Tweetar



Ler 134 vezes

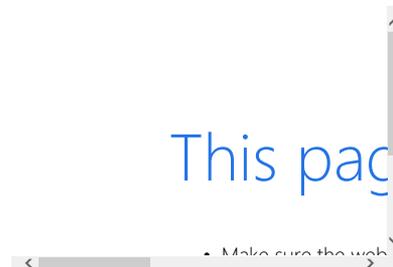
Tagged em #apps for good (/w-news/tag/apps%20for%20good),

ITENS RELACIONADOS

Lisboa recebe hoje a maior competição de aplicações para mudar o mundo criadas por jovens
 (/w-news/23767-lisboa-recebe-hoje-a-maior-competicao-de-aplicacoes-para-mudar-o-mundo-criadas-por-jovens)

Set. 21, 2017 |

DEIXE UM COMENTÁRIO



APOIO

(https://www.webhs.pt/?utm_source=wintech&utm_medium=logo&utm_campaign=20footer)