



# INFOGRÁFICO

2023-2024



CCD | Centro de Cidadania Digital

# Infográfico 2023-24

- 72,5% CRIANÇAS
- 9,7% JOVENS
- 17,6% ADULTOS
- 0,2% SENIORES



**2.319**  
BENEFICIÁRIOS

**46%**  
FEMININO

62 HORAS DE VOLUNTARIADO DOS PARCEIROS

## Atuamos em 7 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



## TECNOLOGIA E CONSCIÊNCIA SOCIAL

**65%**

Considera que os projetos contribuem para **aumentar a consciência** de como a tecnologia ajuda na **resolução de problemas sociais**

## AVALIAÇÃO DA EQUIPA E PROJETOS

**99%**

Satisfação com o apoio prestado

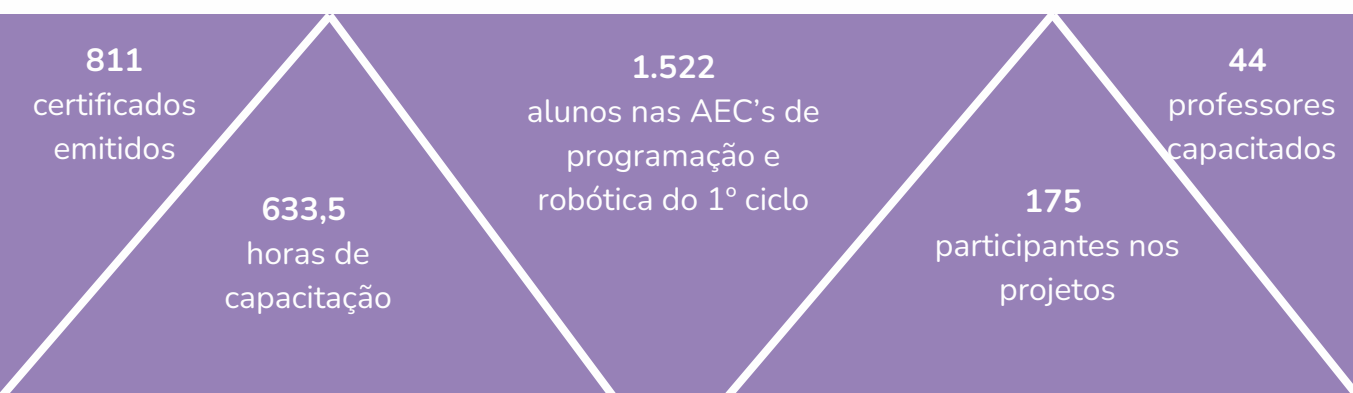
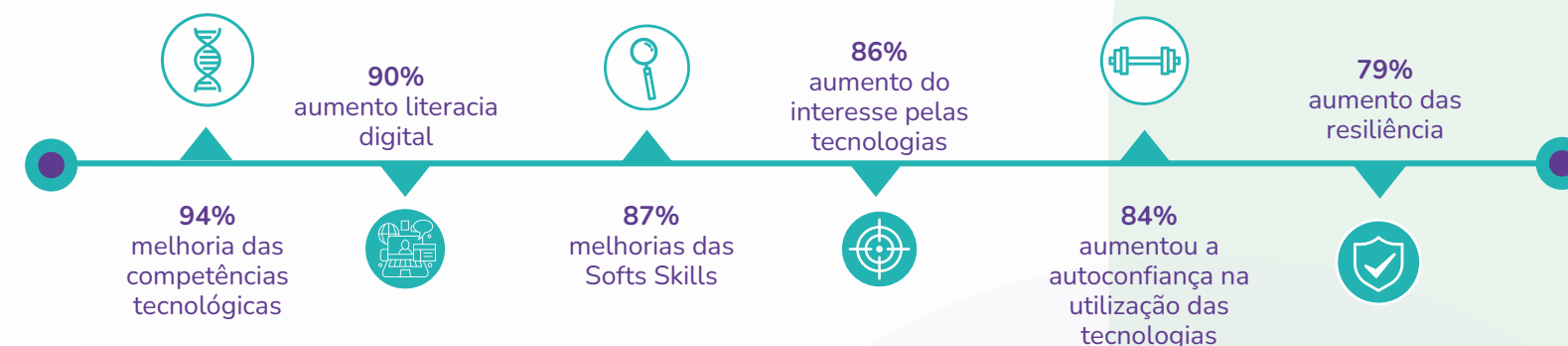
**98%**

Recomenda os projetos

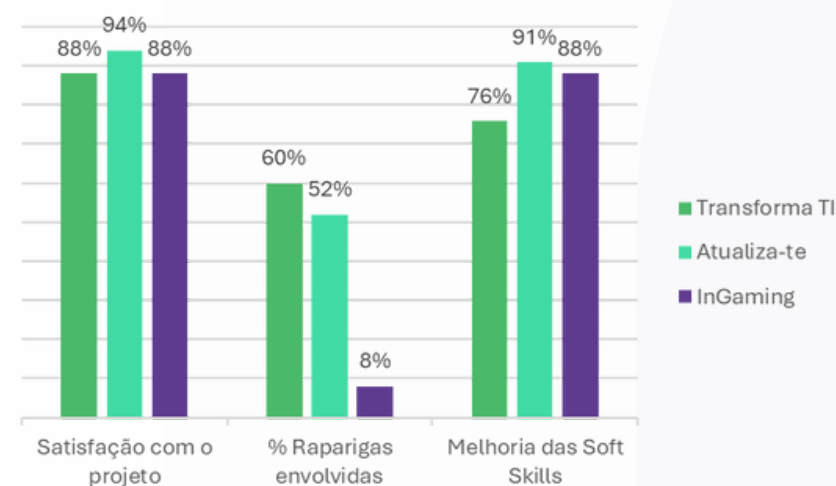
**96%**

satisfação com os projetos

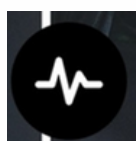
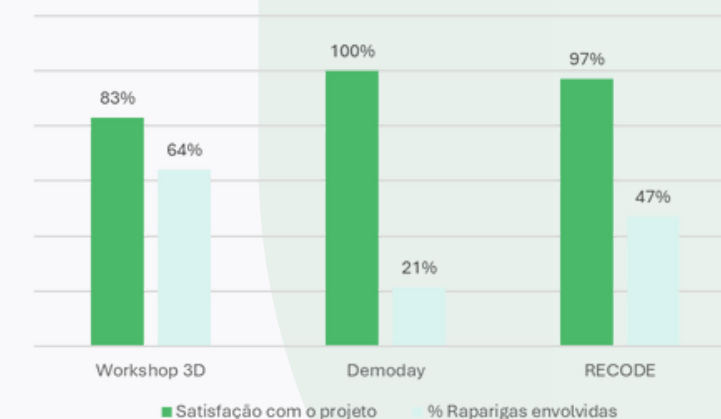
## COMPETÊNCIAS



**3** Grandes Projetos



**1** Workshop Plataforma Evento Final



Fiquem a conhecer os vários projetos do CCD pela voz de Cláudia Lima, Gestora do Programa com Joel Mota e João Barroso, participantes do projeto Transforma TI.

# 6ª Edição

Aceleradora que transforma as ideias dos jovens em soluções tecnológicas que resolvem problemas reais.



Transforma TI



20 Participantes



60%



31 Média de Idade



4 Desempregados



65 Horas

Os participantes consideraram que os conhecimentos adquiridos no projeto são importantes para o desenvolvimento:

- 88% Profissional
- 76% Pessoal
- 53% Académico

**94%**  
têm interesse em desenvolver a sua ideia

**88%**  
sente-se confiante para o fazer

“Ser empreendedor é uma forma de explorar as nossas paixões ao mesmo tempo que trabalhamos, e isso enriquece ao nível pessoal e, com trabalho e alguma sorte, profissional.”

# 4ª Edição

Jovens são formados em Marketing Digital e atuam como consultores na digitalização dos negócios locais.



Atualiza-te



29 Participantes desempregados



52%



33 Média de Idade



300 Horas

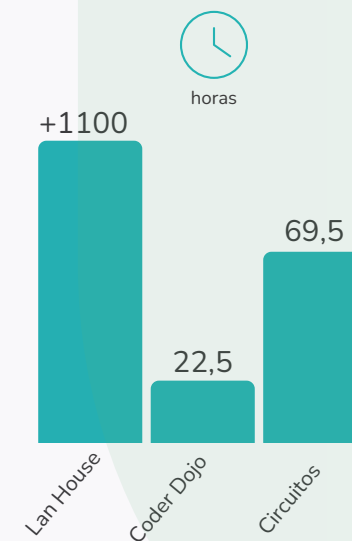
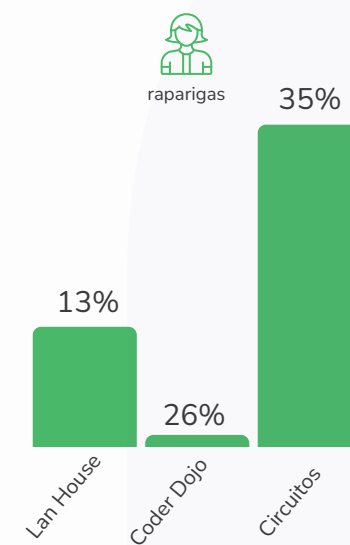
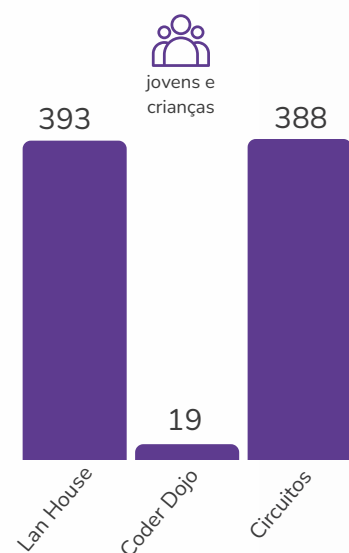
Os conhecimentos adquiridos no projeto são importantes para o desenvolvimento:

- 83% Pessoal
- 78% Profissional
- 44% Académico

**72%**  
tem interesse em trabalhar na área do marketing digital

**50%**  
aumentou o seu conhecimento em marketing digital

“É uma forma fantástica de dar a conhecer ao público os pequenos negócios”



# 2ª Edição InGaming



Nova Modalidade CS 2.0

Projeto de prevenção e intervenção para potenciar as competências dos gamers em contexto pessoal e profissional.



38 Participantes



8%



22 Média de Idade



151 Horas



7 Desempregados

Os conhecimentos adquiridos no projeto são importantes para o desenvolvimento:

- 88% Pessoal
- 75% Profissional
- 25% Académico

**63%**  
considerou as dinâmicas de grupo como úteis para a sua vida

**88%**  
aplica-as enquanto joga.

**75%**  
expandiu a visão do conceito de mercado de trabalho

**75%**  
gostaria de continuar a explorar a área do gaming de alguma forma – jogador profissional, youtuber/streamer e/ou treinador

“Os conhecimentos adquiridos ajudam-me a melhorar o meu temperamento em situações de stress e melhorei, com um acréscimo notável, o meu autocontrolo.”

# Workshop Modelação e Impressão 3D

14  
Participantes

64%

3  
Desempregados

9 Horas

92%

aumentou o conhecimento sobre modelação e impressão 3D

58%

indica que foi útil para o seu futuro profissional

“Tenho interesse na impressão 3D para desenvolver projetos e o workshop ajudou-me a entender como fazer impressão e como preparar uma impressora.”

# Centro Apoio às Escolas (CAE)

CENTRO DE APOIO ÀS ESCOLAS (CAE)

## Formação Professores AEC's (Atividade de Enriquecimento Curricular)

37 Professores

86%

12 Professores continuam pelo 2º ano consecutivo

28 Horas de Capacitação

92%

Sente-se capaz em aplicar os conhecimentos

100%

Consideram útil para atividades educativa  
Considera útil para desenvolvimento profissional

“Coloquei esses conhecimentos através da sugestão da criação de histórias através do Scratch e o desenvolvimento de ideias para uma aplicação no âmbito do Apps for Good, e a realização de aulas na Ubbu que permitiam discutir vários temas relacionados às novas tecnologias, programação e robótica, por exemplo.”

# Centro Apoio às Escolas

CENTRO DE APOIO ÀS ESCOLAS (CAE)

## Oficina App Inventor

15 Professores

60%  
Conselho Valongo

40%

30 Horas de Capacitação

90% dos professores indicaram que a oficina foi útil para o seu desenvolvimento profissional

80% considera que melhorou os seus conhecimentos sobre a utilização do App Inventor

25%

GR 540 eletrotecnia e 550 informática

“A formação foi útil, pois consegui mais uma ferramenta que vai ao encontro dos interesses dos alunos dos dias de hoje.”

# Centro Apoio às Escolas

CENTRO DE APOIO ÀS ESCOLAS (CAE)

## AEC's de Programação e Robótica do 1º Ciclo - Alunos

48%

1522 Alunos

+4.100 Aulas Lecionadas

70%

dos alunos já frequentou AEC's de programação e robótica

### Em média os alunos têm mais vontade de:

- 75% vir para a escola;
- 83% saber mais sobre programação;
- 72% estar na sala de aula;
- 79% participar nas aulas todas;
- 74% tem confiança a utilização de equipamentos tecnológicos;
- 77% Tem segurança na utilização de recursos na Internet;

### O que mais gostei foi:

“Como programar qualquer coisa, seja um jogo, um programa, um robô.”

“Aprender a pensar primeiro antes de programar”

# Demoday CCDV

Palco para serem apresentadas todas as soluções tecnológicas desenvolvidas pelos projetos do CCDV. Evento aberto ao público e para a comunidade.



266  
Participantes



21,4%



9 Horas



27 finalistas -  
4 projetos

100%

satisfação com o evento,  
acolhimento/apoio da equipa  
organização, organização do evento

89%

satisfação com a qualidade dos  
projetos apresentados



"Poder ver os projetos crescerem e dar-lhes visibilidade e espaço para  
laçarem as suas ideias."

"Demonstrou a variedade de projetos inovadores por parte do CDI com  
um grande foco em dar um lugar à tecnologia nas nossas vidas de forma  
saudável."



# Plataforma RECODE

Plataforma e-learning com mais de 30 cursos disponíveis e certificados.



791  
Certificados Emitidos



25%  
Estudantes



39%  
Ensino Superior



47%  
Secundário



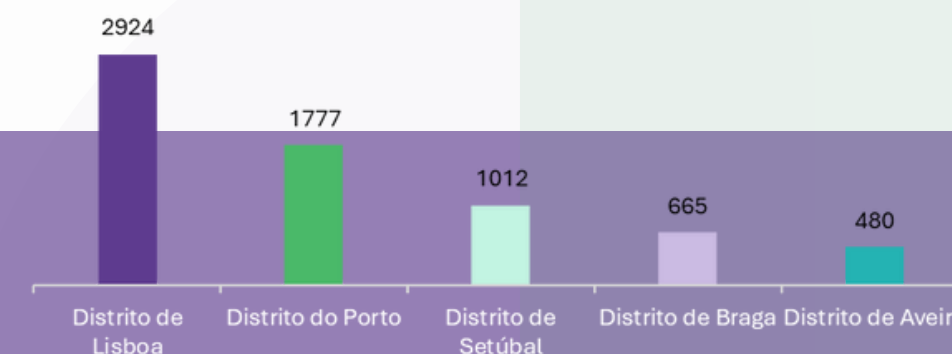
38%  
Empregados

83% adultos  
15% jovens  
3% crianças e seniores

## Avaliação Plataforma



### Top 5 distritos inscrições



Cidade de Valongo  
conta com  
**172 inscrições**

## SCAN ME!

Para conhecer mais  
sobre o impacto do  
Centro de Cidadania Digital de Valongo



# PARCEIROS DO CENTRO CIDADANIA DIGITAL VALONGO

# ValOngo

Serras do Porto

