

Relatório de Medição do Impacto Social do Programa

11ª edição



2024 / 2025

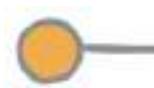


"Comecei a reparar em inúmeros problemas existentes na nossa sociedade que antes não tinha noção que existiam."

"Permite que sejamos criativos na resolução de problemas e mais ativos como cidadãos na nossa comunidade e potencialmente no mundo."

"Abriu a minha mente!"

Alunos 11ª edição Apps For Good



"Participar no programa Apps for Good foi, sem dúvida, uma das experiências mais enriquecedoras do meu percurso escolar. "

"Renovou o meu olhar sobre a Educação e reafirmou o meu compromisso com uma aprendizagem mais significativa, prática e voltada para o futuro."

"Foi uma experiência transformadora na minha vida como professora. "

" Enquanto Diretor deste Agrupamento de Escolas, considero o programa Apps for Good uma iniciativa transformadora, tanto para os nossos alunos como para toda a comunidade educativa."

"Através deste projeto, temos assistido ao crescimento de jovens mais autónomos, criativos e conscientes do seu papel na sociedade"

"Continuem, por favor!"

"O uso da tecnologia digital para um bem comum tornamos mais humanos e empáticos."

Diretores 11ª edição Apps For Good



Índice

1. Introdução metodológica	6
1.1. Objetivo do projeto	6
1.2. Características fundamentais do conceito de Impacto Social	6
1.3. Modelo de avaliação	9
A. Indicadores e definições	9
B. Profundidade teórica e Perenidade – um estudo feito à população portuguesa e a especialistas	10
C. Metodologia	11
D. Output – resultados do medidor	12
E. Recolha de dados	14
F. Dashboard	14
2. Resultados	15
2.0. Caracterização da amostra	17
2.1. Alunos	20
A. Análise descritiva	20
B. Medição de impacto	32
C. Principais Conclusões	34
2.2. Professores	37
A. Análise descritiva	37
B. Medição de impacto	46
C. Principais Conclusões	48
2.3. Diretores	50
A. Análise descritiva	50
B. Medição de impacto	56
C. Principais Conclusões	57
2.4. Escola	59
A. Análise descritiva	59
3. Alguns testemunhos	62
4. Propriedade intelectual	67
5. Glossário	67
6. Bibliografia principal	68

1. Introdução metodológica

1.1. Objetivo do projeto

O objetivo do presente estudo é estimar o **Impacto Social** da 11ª edição do **Programa Apps for Good**. O medidor afere sobre o **impacto** do Programa junto de três universos: **alunos, professores e diretores**.



O modelo criado foi adaptado do medidor **SLI2 – Social data Lab Impact Index**®, desenvolvido pela **Social Data Lab**, cujas definições e princípios se apresentam de seguida.

1.2. Características fundamentais do conceito de Impacto Social

Teoria da Mudança: Na sequência da atividade normal de uma organização (**activities**) e de ações (**actions**) específicas junto de determinados públicos-alvo, é possível identificar e medir a concretização (**outputs**) desse comportamento organizacional global. As diversas concretizações deste comportamento global produzem efeitos de mudança, junto de pessoas ou do meio-ambiente (**outcomes**). Estes efeitos podem ser de curto prazo, ou de longo prazo. É a esta dimensão perene do efeito que chamamos impacto (**impact**).

Impacto Social

*O Impacto Social é o conjunto dos efeitos de mudança, de **médio-longo prazo** (junto de pessoas ou do meio-ambiente), que resultam da atividade, do funcionamento, de uma organização.*

Social Data Lab

1. Impacto Social (IS) e Responsabilidade Social (RS)

Por **Impacto Social (IS)** entende-se o **efeito total** resultante da atividade de uma organização, ou seja, o valor total criado junto dos seus stakeholders, **estruturais ou conjunturais**. Este valor inclui o eventual efeito conjuntural originado pelos Programas ou ações de solidariedade social, de responsabilidade social, de filantropia ou similares desenvolvidos por essa organização.

Esta definição, e a diferença conceptual que ela implica relativamente à RS, tem implicações práticas que interessa relevar. Assim, identifica-se a **Responsabilidade Social (RS)** como ações voluntárias, e por vezes conjunturais, que uma organização desenvolve, ações essas que devem estar para além do que é obrigatório por lei. Este princípio pretende assim, ilustrar que o Impacto Social (IS) existe

independentemente de eventuais ações desenvolvidas em RS, ou seja, não pretende apenas ser um avaliador dessas ações. Pode inclusivamente acontecer que determinada organização possa ter um IS extremamente positivo sem nunca se ter preocupado em criar um modelo específico de RS.

2. Impacto estrutural e Impacto conjuntural

Impacto Social (IS) é, portanto, o somatório do impacto **estrutural** (natural) da organização (mesmo que ela não tenha ações de RS) e do impacto **conjuntural** produzido pelas ações de RS.

$$\text{Impacto Social (IS)} = \text{impacto estrutural} + \text{impacto conjuntural}$$

Foi sobre esta segunda vertente (**conjuntural**) que a medição incidiu, medindo o impacto junto dos beneficiários **alunos, professores e diretores**.

3. Filantropia

A filantropia apresenta a dificuldade de este tipo de ações (a oferta de dinheiro, ou bens, de subsistência) não corresponderem à definição de IS. Com efeito, não existem efeitos de médio-longo prazo. Deve, assim, ser excluída do conceito de IS.

Ficam, no entanto, incluídas no conceito de impacto social as ações pontuais de apoio em situação de emergência social que permitam aos destinatários ultrapassar conjunturas de risco de rutura física, social ou mental. Entende-se que, sem este apoio – que deve ser limitado no tempo e acompanhado de medidas reparadoras (para que o risco desapareça) –, não existe hipótese de criação de um qualquer impacto social posterior (quaisquer efeitos duradouros) junto destes indivíduos.

4. Impacto social direto e indireto

Entende-se como **impacto social direto** toda a mudança perene gerada por uma organização por via da sua responsabilidade e ação direta no terreno.

Entende-se como **impacto social indireto** toda a mudança perene gerada por uma organização por via do seu apoio a uma outra organização. Por exemplo, a organização A dá um donativo à organização B. Se B tiver impacto social, esse impacto é da sua própria responsabilidade e não pode ser atribuído diretamente a A, mas sim a B. Logo, existe impacto de A, mas indireto.

No caso deste modelo, trata-se de **impacto direto**, fruto da ação do Programa diretamente junto dos beneficiários (alunos, professores e diretores).

5. O impacto incide sobre as pessoas

O **SLI2®** não considera qualquer impacto sobre organizações. O objetivo da estimativa é medir o IS das organizações sobre os indivíduos e não sobre as organizações. A razão é simples: a definição de impacto implica uma ideia de mudança perene. Ora, perante a enorme circulação de pessoas nas organizações, os **efeitos do impacto poderão facilmente transitar** de organização para organização, o que impede a assunção de perenidade em qualquer organização (mesmo que certas regras sejam introduzidas, pois podem sempre ser abandonadas e substituídas por outras).

É neste ponto que importa fazer uma importante clarificação: o medidor **SLI2®** mede, assim, apenas o impacto do Programa nos **alunos, professores e diretores**. O impacto do Programa nas **escolas** propriamente ditas irá ser analisado, do ponto de vista quantitativo, mas não sob a fórmula do **SLI2®**.

6. Tipos de impacto

As ações incluem frequentemente mais de um tipo de impacto. Foi estabelecida uma **classificação-base** de tipos de impacto possíveis (excluindo os que dizem respeito ao ambiente), cuja definição resulta da experiência da **Social Data Lab** neste domínio e da **consulta bibliográfica** tida como referência (ver capítulo Bibliografia do presente documento).

A classificação proposta contempla **7 tipos de impacto** diferentes, e é a seguinte:

Tipos de impacto



1.3. Modelo de avaliação

A. Indicadores e definições

- **Profundidade:** grau com que a ação afeta a vida dos beneficiários, dimensão ou importância da **mudança** estimada em cada um dos beneficiários, na sua vida. A profundidade é dada em **percentagem** de intensidade (0% a 100%). Os indicadores dentro da dimensão **Profundidade** variam conforme o projeto em causa. As restantes dimensões do **SLI2[®]** mantêm-se constantes, conferindo a **universalidade** e **comparabilidade**, características do **SLI2[®]**.

Princípio de Insuficiência de Razão: Este conhecido princípio do Cálculo de Probabilidades é aqui retomado com o intuito de explicar uma decisão subjacente a este modelo. O princípio diz o seguinte: «Quando não temos qualquer razão válida para atribuir probabilidade diferente a diversos acontecimentos, devemos atribuir-lhes igual probabilidade».

No caso do presente modelo, o princípio foi aplicado quando se calculou uma **média aritmética** das respostas dadas às perguntas relativas à profundidade.

- **Perenidade:** durabilidade do impacto, tempo estimado que se espera que o beneficiário poderá usufruir do benefício recebido.
- **Peculiaridade:** escala de unicidade da ação, tendo em conta a probabilidade de o beneficiário encontrar, ou não, uma outra organização que possa fornecer um benefício semelhante, em condições semelhantes. A peculiaridade é definida em função das características da ação numa escala de 3 categorias: **único/muito raro; raro; não raro** ou, de forma semelhante, **impossível, difícil e fácil** (em termos da probabilidade de se encontrar uma organização semelhante). Para cada uma destas categorias, o **SLI2[®]** tem associado valores específicos, os **ponderadores**.
- **Grau de vulnerabilidade,** da situação dos beneficiários dado o seu contexto. Para cada tipo de impacto, classifica-se esse grau de vulnerabilidade numa escala de 3 categorias: **muito grave; grave; não grave**. Para cada uma destas categorias, o **SLI2[®]** tem associado valores específicos, os **ponderadores**.
- **Deve e haver:** saber se, depois de tudo, a pessoa acha que ficou, ou não, com a sensação de elevada ou reduzida dívida para com a ação. Este indicador envolve uma escala de 3 categorias: o beneficiário acha que **deu mais** do que recebeu; **menos** do que recebeu; **tanto**

quanto recebeu. Para cada uma destas categorias, o **SLI2®** tem associado valores específicos, os **ponderadores**.

Em suma, o Medidor **SLI2®** baseia-se na seguinte ideia: o elemento principal é a **Profundidade** (%), que afere relativamente à mudança gerada. Sobre este elemento atuam os restantes indicadores sob forma de ponderadores (no fundo, o seu papel é o de corrigir ligeiramente o valor da **Profundidade**).

O valor de cada indicador no final corresponderá à **média dos valores dos respondentes** (exceto em certos casos, como veremos adiante).

B. Profundidade teórica e Perenidade – um estudo feito à população portuguesa e a especialistas

Com base na classificação dos tipos de impacto, apresentada anteriormente, foi realizada (pela **SDL**, aquando da criação do medidor **SLI2®**) uma **investigação** com vista a determinar uma **intensidade teórica** para estes dois conceitos **Profundidade** e **Perenidade**.

Em primeiro lugar, foram criados **exemplos concretos** para os diversos tipos de impacto constantes na classificação. Tal foi feito, recorrendo a narrativas relativas a pessoas em situação de dificuldade. Vejamos um exemplo, relativo ao tipo de impacto *Educação profissional*.

Educação profissional,
desenvolvimento de capacidades,
auto-suficiência,
autonomia

A pessoa A não estudou e tem muita dificuldade em arranjar um trabalho remunerado de forma a satisfazer as suas necessidades básicas.

A **organização X** dá-lhe uma bolsa para viver e estudar (cobrindo, assim, dormida, alimentação, propinas e todas as restantes despesas relacionadas com o estudo) durante 2 anos de modo à **pessoa A** passar a ter as competências necessárias para arranjar um trabalho com essas características.

Diversas “histórias” como esta, envolvendo pessoas imaginárias com problemas diversos e abrangendo a totalidade dos tipos de impacto considerados, foram objeto de apreciação, por via de inquéritos, de dois Universos:

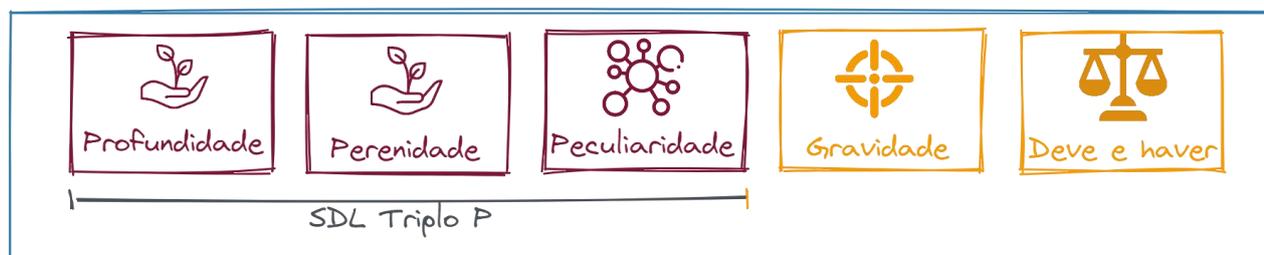
- **população portuguesa** – 1 000 indivíduos representativos da população portuguesa de 18 a 64 anos
- bolsa de **especialistas** do setor social - 30 especialistas nacionais

Ambas as amostras foram confrontadas com os exemplos anteriormente referidos, tendo-lhes sido pedida uma avaliação da **intensidade da profundidade** (quais os impactos que representam mais benefício) e uma avaliação da **intensidade da perenidade** (quais os impactos que representam um benefício mais duradouro). Com base nas respostas das duas amostras, foram elaborados **valores-padrão** (quer de profundidade, quer de perenidade) para cada tipo de impacto.

Pode acontecer que existam beneficiários com mais do que um tipo de impacto. Nestes casos, os valores da **profundidade** e **perenidade** serão os correspondentes ao tipo de impacto com valor **mais elevado**.

C. Metodologia

Indicadores



$$\text{Valor relativo (\%)} = \text{Profundidade} \times \text{Perenidade} \times \text{Peculiaridade} \times \text{Grau de gravidade} \times \text{Deve e haver}$$

Handwritten annotations: '0% a 100%' with an arrow pointing to the result; 'ponderadores' with arrows pointing to the five factors in the equation.

$$\text{Valor absoluto (UICs)} = \text{Valor relativo (\%)} \times \text{n}^\circ \text{ de beneficiários}$$

Decisões metodológicas para determinados indicadores:

- 1- **Vulnerabilidade**: para os três universos considerados, a gravidade/ situação de vulnerabilidade de partida foi considerada como “não grave” pois entende-se que, globalmente, os beneficiários não se encontram numa situação de vulnerabilidade social grave.
- 2- **Deve e haver**: para o caso dos professores e dos diretores, este indicador foi obtido através das respostas que os mesmos deram, pois considera-se que estes beneficiários estão em **melhor posição** para identificar a **balança** entre o benefício e o investimento.
Contudo, no caso dos alunos, foi considerado que os mesmos **deram sempre menos do que receberam** visto que o seu envolvimento foi em prol do próprio.
- 3- **Perenidade**: para o caso dos professores e dos diretores, este indicador foi obtido através das respostas que os mesmos deram, pois, uma vez mais, considera-se que estão em **melhor posição** para identificar a **durabilidade** do impacto recebido.
Contudo, no caso dos alunos, foi considerado que os mesmos são demasiado jovens para conseguir prever a durabilidade do impacto. Assim, foi definida a perenidade de acordo com a **perenidade teórica SDL** em função do **Tipo de Impacto do Programa** (ver Capítulo “Profundidade teórica e Perenidade – um estudo feito à população portuguesa e a especialistas”)
- 4- **Peculiaridade**: para o caso dos professores e dos diretores, este indicador foi obtido através das respostas que os **mesmos** deram pois, uma vez mais, considera-se que estão em melhor posição para identificar a unicidade da ação.
Contudo, no caso dos alunos, foi considerado que os mesmos são demasiado jovens para conseguir identificar a unicidade da ação pelo que foi assumido para os mesmos as respostas dadas pelos professores neste indicador.

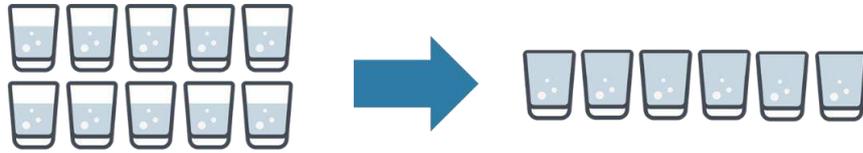
D. Output – resultados do medidor

O medidor apresenta **dois tipos de métricas** como output.

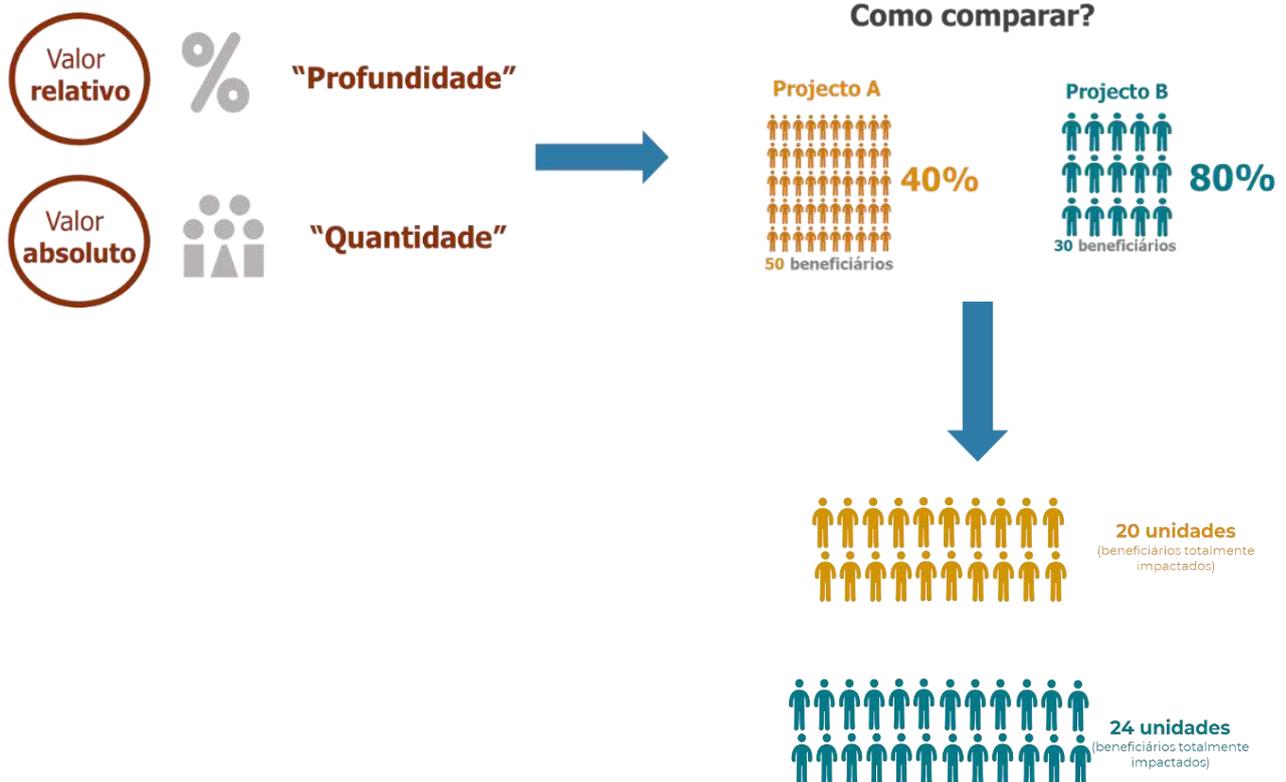
O **valor relativo** oscila entre **0% e 100%**, podendo ser **positivo** (+ 0% a + 100%) ou **negativo** (-100% a 0%), em alguns casos, consoante o respetivo impacto também o seja. Este valor relativo traduz a **percentagem** em que a pessoa foi impactada na sua vida.

O valor relativo transforma-se num **valor absoluto** quando multiplicado pelo número de beneficiários. O valor absoluto constitui um elemento de apreciação relativa, que permite comparabilidade entre Programas ou com as médias do *benchmark*. O resultado final do cálculo, ou seja, o valor absoluto estimado, é medido em “Unidades de Impacto Completo” (UIC), ou seja, **número de stakeholders impactados na sua totalidade**. Dois programas podem, assim, comparar facilmente os seus UIC.

Um breve paralelismo com copos de água



Supondo que temos **10** copos de água cheios a **60%**. Se entornássemos esta água de uns copos para os outros de forma a encher totalmente copos, teríamos $10 \times 0.6 = 6$ copos de água cheios. O **impacto social** nos **beneficiários** é aqui representado por **água** em **copos**. Assim, se conseguíssemos colocar o impacto social todo em pessoas impactadas na sua totalidade, teríamos então um número de referência para o número de pessoas “totalmente impactadas” (Unidades de Impacto Completo).



E. Recolha de dados



Aplicou-se um **questionário escrito**, por auto-preenchimento, através da Internet (**CAWI** – Computer Assisted Web Interviewing).

O questionário foi aplicado e respondido através de um **link** (questionário criado em **Google Forms**) **igual para todos os respondentes** (dentro de cada universo: alunos, professores e diretores), garantindo-se, assim, a confidencialidade das respostas.



Por questões de confidencialidade e proteção de dados pessoais, o **CDI Portugal** foi o responsável pelo envio dos questionários aos respondentes, pelo que a **Social Data Lab** não se responsabiliza por esta componente do processo de recolha de dados.

F. Dashboard



Foi criado um **dashboard**, em Power BI, com os resultados da fase quantitativa, para melhor e mais interativa exploração dos mesmos. O **dashboard** está alojado numa conta da **Social Data Lab**.

2. Resultados

Neste capítulo, encontram-se os **resultados dos inquéritos** realizados aos três universos: **alunos, professores e diretores**.



Os resultados apresentados serão de **dois tipos**:

- descrição detalhada das **médias e percentagens** obtidas em todos os itens das perguntas realizadas; trata-se de uma apresentação extensa de todos os elementos que podem ajudar a uma **melhor compreensão** das realidades sentidas por cada um dos universos;
- apresentação sucinta das **medidas de Impacto Social** obtidas; trata-se de medidas-resumo destinadas a uma **comparação entre universos**.

Para além da apresentação dos resultados, é também incluída uma **análise** desses resultados assim como algumas **explicações do foro metodológico**, acentuando-se os **elementos mais positivos e mais negativos**, assim como **ensaios explicativos dos pontos mais relevantes** (sobretudo os menos positivos) que possam ter surgido.

Os resultados deste estudo (correspondentes aos da **11ª edição**) serão sempre **comparados com os da edição anterior (10ª edição)** e as **principais evoluções** entre edições serão destacadas. Quando relevante, será ainda realizada uma comparação com os resultados da **9ª edição**.

Complementarmente, a análise relativa aos **alunos** será segmentada pelos seguintes grupos:



A análise relativa aos **professores** será segmentada pelos seguintes grupos:



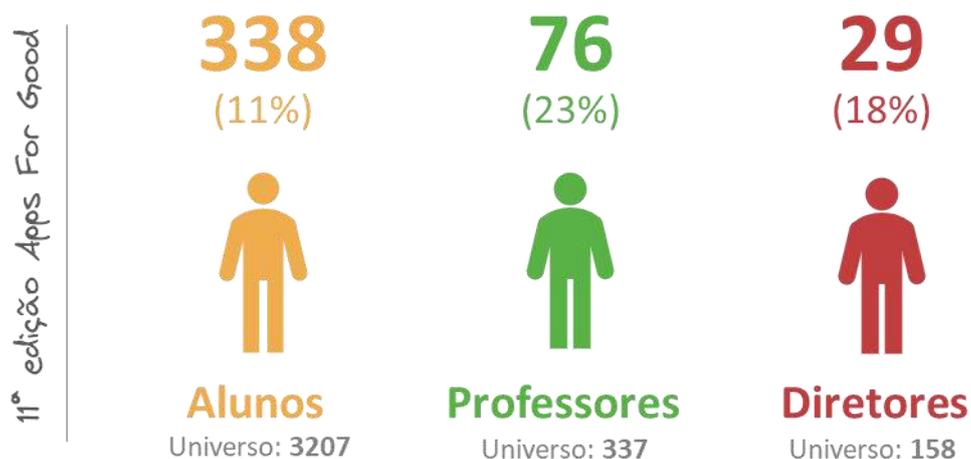
Tecnologias
Com área disciplinar ligada às tecnologias



NEES
Com alunos com necessidades educativas específicas

2.0. Caracterização da amostra

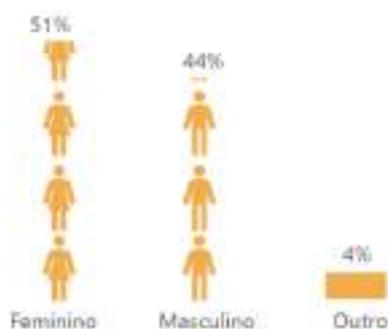
A amostra foi constituída pelo seguinte número de respondentes:



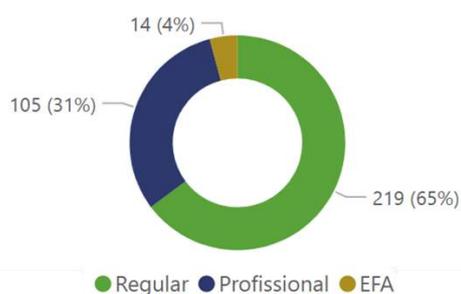
A amostra correspondeu a **11%** do total de **alunos** beneficiários, **23%** do total de **professores** e **18%** do total de **diretores**, face aos respetivos universos.

Alunos

Género

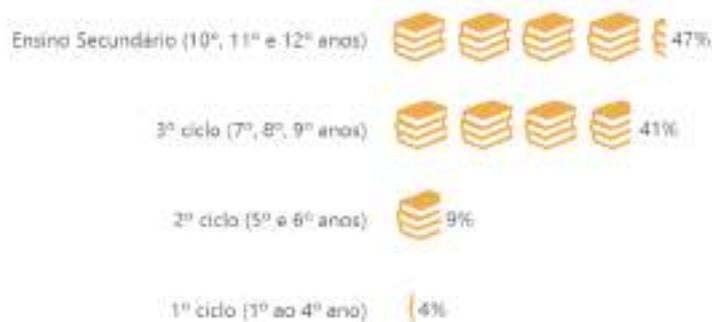


Tipo Ensino



Cerca de metade dos alunos desta amostra são **raparigas (51%)** e a maioria dos alunos integra o **ensino regular (65%)**. Ainda a salientar que, nesta amostra, **31%** dos alunos pertencem ao ensino **profissional** e que **4%** são alunos de escolas integradas em **Estabelecimentos Prisionais (EP)**.

Ano Escolaridade



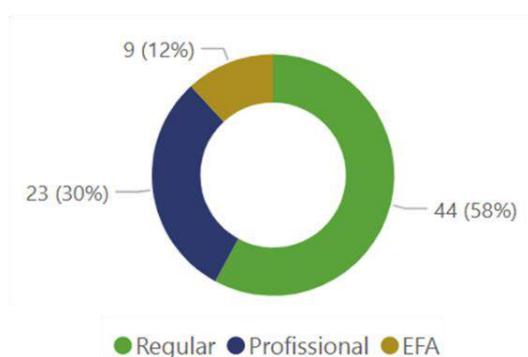
Innovate for Climate Change



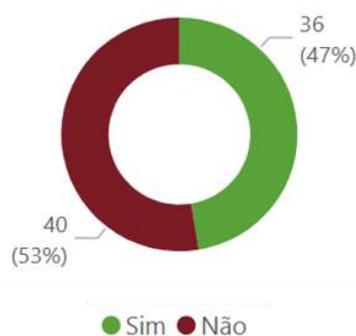
Também foi possível observar que **7% (n=23)** estiveram envolvidos no **curso Innovate for Climate Change**. No que diz respeito ao nível de ensino, em menor escala apresentam-se os alunos do **1º e 2º ciclo (4% e 9%,** respetivamente), e os restantes distribuem-se de forma semelhante pelo **3º ciclo (41%)** e pelo **ensino secundário (47%)**.

Professores

Tipo Ensino



Primeira vez



A maioria dos professores pertencem ao **ensino regular (58%)**, sendo que **30%** pertencem ao **ensino profissional** e **12%** a escolas integradas em **Estabelecimento Prisional**. Em **47%** dos casos, foi a **primeira vez** que participaram neste programa.

Innovate for Climate Change

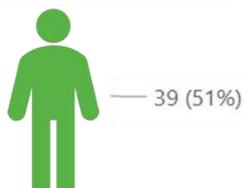


Ensino ligado às tecnologias



Desta amostra, **62%** dos professores estão envolvidos numa área disciplinar ligada às **tecnologias**.

Alunos com necessidades educativas específicas



Alunos beneficiários de Ação Social



51% dos professores indicaram ter alunos com **necessidades educativas específicas (NEEs)**. Em média, cada professor identificou **4** dos seus alunos Apps for Good a **beneficiar de ação social**.



2.1. Alunos

A. Análise descritiva

Os alunos foram objeto de estudo através de um questionário que envolveu perguntas acerca das consequências do Programa para a sua vida pessoal ou escolar, em cinco dimensões fundamentais: a **vida pessoal**; o **aumento das suas competências e capacidades escolares**; a **vida social** e o **relacionamento com os outros** (familiares e amigos); e a **consciencialização em relação a questões sociais e ambientais**.



De seguida, apresentam-se os resultados obtidos para as diversas perguntas, juntamente com comentários interpretativos.

Os resultados apresentam-se separados em função das cinco dimensões de impacto, para melhor se poder observar as diferenças que possam existir entre elas. Dispõem de duas métricas: a **média** de avaliação obtida e a **% de respostas positivas** (avaliações entre 6 e 10), ambas comparadas com os resultados da 10ª edição.

Pergunta: “Numa escala de 0 a 10, na qual 0 significa o mínimo e 10 o máximo, quanto é que o Programa contribuiu para”:

		10ª edição		11ª edição	
		Média	%6-10	Média	%6-10
Geral	Mudança na sua vida no geral	6.9	73%	6.2	64%
Pessoal	Bem-estar	6.5	70%	5.7	54%
	Autoestima e confiança	6.5	67%	5.9	58%
	Autoestima geral	6.5	69%	5.9	59%
Social	Relação com as pessoas que próximas (família, amigos, colegas...)	6.6	69%	6.0	58%
	Melhoria das competências de comunicação	7.2	77%	6.5	65%
Competências	Resiliência (capacidade de adaptação a situações difíceis)	6.9	73%	6.4	63%
	Criatividade	7.4	79%	6.8	65%
	Novos conhecimentos tecnológicos e novas competências técnicas - STEAM	7.4	80%	6.6	68%
	Competências de trabalho em equipa	7.5	79%	6.9	69%
	Desenvolvimento de soft skills	7.3	79%	6.8	69%
	Vontade de desenvolver o próprio projeto	7.4	77%	6.6	68%
	Obter melhores resultados na escola	6.2	64%	6.0	61%
	Envolvimento na escola (em geral e em particular nas outras disciplinas)	6.4	67%	5.9	59%
	Estar mais preparado para o futuro	7.0	74%	6.4	65%
	Vontade em seguir um futuro profissional que esteja ligado à área das tecnologias	6.2	64%	5.8	56%
	Conhecimentos em geral	7.2	77%	6.5	66%
Sociedade	Conhecimento sobre a sociedade	7.0	74%	6.2	64%
	Vontade em contribuir para um mundo melhor	7.7	82%	6.7	67%
Ambiente	Sensibilização relativamente a problemas ambientais	7.3	79%	6.3	63%
	Vontade em agir perante os problemas ambientais	7.3	77%	6.4	65%

Da análise dos resultados poderemos aferir que os valores obtidos são **positivos**, na medida em que estão acima do valor médio de 5. Por outro lado, também vemos que são **elevados**, pois situam-se à volta do valor médio de 6, mais exatamente, oscilam entre **5.7** e **6.9**. De notar que existem muitos valores acima de **6.5**, com especial relevo para o valor de **6.9**, obtido na **competência de trabalho em equipa**. As avaliações mais elevadas, em geral, surgem – tal como nas edições passadas – no âmbito das **competências**.

Os valores mais reduzidos surgem no contributo do programa relacionado com a **dimensão pessoal**, com a **escola** e na perceção dos alunos de seguirem um **futuro ligado às tecnologias**.

Os aspetos relacionados com a **escola** obtiveram scores **inferiores**, tal como na edição anterior, sugerindo uma reduzida perceção dos alunos entre os benefícios do Programa e o desempenho escolar. Muitos, muito provavelmente em especial do ensino secundário, vêem

o projeto como algo externo ao currículo, devido à exigência dos conteúdos programáticos e obrigatoriedade da realização de exames nacionais. Consequentemente, poderá existir a perceção de que o projeto consome tempo, que seria destinado ao estudo, podendo assim impactar negativamente os resultados escolares ou o desempenho nos exames. Esta reflexão é reforçada pelos comentários que os alunos fizeram quando lhes foi pedido que deixassem um testemunho (todos os comentários podem ser consultados no *dashboard*, cuja leitura atenta e reflexão subsequente são fortemente recomendadas).

Comparando com os resultados da 10ª edição, podemos observar que as médias são **inferiores na 11ª edição**, onde não encontramos nenhum indicador igual ou superior a **7.0**. De notar a forte diminuição observada nas dimensões **ambiente** e **sociedade**, onde os indicadores chegam a apresentar **diminuições** absolutas de cerca de **1.0 de valor médio**.

Perceção dos *professores* VS a dos *alunos* (médias) - comparação de resultados:

		Professores				Alunos médias 11ª edição
		10ª edição		11ª edição		
		Média	%6-10	Média	%6-10	
Pessoal	Bem-estar e desenvolvimento pessoal	8.2	94%	7.9	88%	5.7
	Autoestima, confiança em si	8.3	96%	8.0	89%	5.9
Social	Relação com os que lhe são próximos (família e amigos)	7.3	84%	6.9	75%	6.0
	Melhoria das competências de comunicação	8.4	96%	8.3	93%	6.5
Competências	Resiliência	8.4	95%	8.0	92%	6.4
	Criatividade	8.6	96%	8.2	92%	6.8
	Novos conhecimentos tecnológicos e novas competências técnicas	8.2	95%	8.0	92%	6.6
	Competências de trabalho em equipa	8.1	94%	8.1	92%	6.9
	Desenvolvimento de soft skills	8.2	94%	8.3	93%	6.8
	Vontade em desenvolver o seu próprio projeto	8.4	96%	8.1	89%	6.6
	Melhores resultados na escola	7.9	88%	7.4	82%	6.0
	Envolvimento na escola	8.0	92%	7.7	89%	5.9
	Estar mais preparado para o futuro	8.3	97%	8.1	91%	6.4
	Orientação da sua carreira	7.4	83%	7.1	78%	
	Vontade em seguir um futuro profissional ligado à área das tecnologias	7.4	83%	7.3	83%	5.8
	Realização académica	8.0	94%	7.8	88%	
Sociedade	Conhecimento sobre o Setor social e sobre em como contribuir para a sociedade	7.9	90%	7.8	91%	6.2
	Vontade em contribuir para um mundo melhor	8.3	94%	7.9	89%	6.7
Ambiente	Sensibilização relativamente aos problemas ambientais emergentes	8.2	94%	7.5	86%	6.3
	Vontade em agir perante os desafios ambientais	8.2	94%	7.4	83%	6.4

Nota: células a verde indicam médias superiores a 7.5 e percentagens superiores a 80%

Nesta análise comparativa, podemos constatar que os professores apresentam avaliações **bastante mais elevadas** em relação ao **impacto que percecionam que o programa teve nos alunos** (os professores pronunciaram-se sobre o impacto observado nos alunos). Por outro lado, as avaliações dos professores voltam a ser **altas** em aspetos que os alunos consideraram menos relevantes, como a dimensão **pessoal** ou os atributos relativos à **escola**.

Se não se considerar o indicador relativo à relação dos alunos com as pessoas que lhes são próximas (aspeto que os professores poderão controlar menos), os professores **apresentam valores entre 7.1 e 8.3**, com valores máximos nos indicadores **Criatividade, Melhoria das competências de comunicação e Desenvolvimento de soft skills**.

Tal como na edição passada, há uma **diferença significativa** (comparando a perceção entre alunos e professores), embora **menor que na 10ª edição**, na perceção do impacto do

programa ao nível do *bem-estar e desenvolvimento pessoal e autoestima* dos alunos, que poderá ser explicado pela menor visão, por parte dos alunos, do impacto e dos benefícios futuros que o Programa pode vir a ter.

Comparação de resultados entre grupos:

		Total		EP		ICC		Raparigas	
		Média	% [6-10]	Média	% [6-10]	Média	% [6-10]	Média	% [6-10]
Geral	Mudança na sua vida no geral	6.2	64%	6.3	79%	7.3	78%	6.3	63%
Pessoal	Bem-estar	5.7	54%	6.6	79%	6.8	74%	5.7	55%
	Autoestima e confiança	5.9	58%	6.8	64%	6.4	65%	5.7	58%
	Autoestima geral	5.9	59%	6.8	79%	7.1	74%	5.9	59%
Social	Relação com as pessoas que próximas (família, amigos, colegas...)	6.0	58%	6.5	71%	6.9	65%	6.1	59%
	Melhoria das competências de comunicação	6.5	65%	6.8	64%	7.1	74%	6.7	69%
Competências	Resiliência (capacidade de adaptação a situações difíceis)	6.4	63%	6.6	57%	6.8	70%	6.5	65%
	Criatividade	6.8	65%	7.0	71%	7.1	70%	7.1	70%
	Novos conhecimentos tecnológicos e novas competências técnicas	6.6	68%	7.0	79%	6.9	70%	6.8	72%
	Competências de trabalho em equipa	6.9	69%	6.8	71%	7.0	70%	7.2	74%
	Desenvolvimento de soft skills	6.8	69%	7.0	79%	7.2	74%	7.0	71%
	Vontade de desenvolver o próprio projeto	6.6	68%	6.9	71%	7.0	70%	6.8	71%
	Obter melhores resultados na escola	6.0	61%	6.1	64%	6.4	61%	6.0	61%
	Envolvimento na escola (em geral e em particular nas outras disciplinas)	5.9	59%	6.6	79%	6.7	70%	5.9	60%
	Estar mais preparado para o futuro	6.4	65%	6.6	79%	6.7	70%	6.5	68%
	Vontade em seguir um futuro profissional que esteja ligado à área das tecnologias	5.8	56%	6.2	71%	6.7	70%	5.5	52%
Conhecimentos em geral	6.5	66%	7.2	79%	7.3	78%	6.7	68%	
Sociedade	Conhecimento sobre a sociedade	6.2	64%	6.4	64%	6.5	65%	6.3	67%
	Vontade em contribuir para um mundo melhor	6.7	67%	6.6	71%	7.1	65%	7.0	71%
Ambiente	Sensibilização relativamente a problemas ambientais	6.3	63%	5.6	57%	6.9	65%	6.4	65%
	Vontade em agir perante os problemas ambientais	6.4	65%	6.0	64%	7.0	70%	6.6	68%



Contrariamente ao que aconteceu na edição passada (10ª edição), e tal como aconteceu na 9ª edição, as **raparigas** voltam a apresentar **avaliações normalmente mais elevadas do que a totalidade** do grupo.

O valor com maior destaque é na área das **Competências de trabalho em equipa e Criatividade**, ao contrário da edição passada que a **Vontade em contribuir para um mundo melhor sobressaiu**. Nas raparigas, a **Vontade em seguir um futuro profissional ligado à área das tecnologias** obteve valores **mais baixos** (média de 5.5, nesta 11ª edição).



No que diz respeito aos resultados dos alunos que estiveram envolvidos no **curso Innovate for Climate Change (ICC)** (23 alunos), podemos dizer que, globalmente, os resultados apresentam-se **superiores quando comparados com os restantes grupos**. Por vezes, mesmo muito superiores. Com valores máximos neste grupo (e excluindo-se os atributos de carácter generalista), destaca-se o atributo **Desenvolvimento de soft skills**. Com valores mínimos, destacam-se os atributos **Autoestima e confiança** e **Obter melhores resultados na escola**.



No que diz respeito aos resultados dos alunos que estão integrados em escolas de **Estabelecimentos Prisionais (EP)** devemos ter em conta que a amostra representa apenas **14 alunos**. Trata-se de uma amostra de reduzida dimensão, pelo que é muito difícil fazer comparativos com a amostra total. Não obstante, podemos dizer que, globalmente, os resultados, quando comparados com o total de alunos, apresentam uma **amplitude grande de variação**, de entre **5.6 e 7.0**. Com valores máximos neste grupo, destacam-se os atributos **Criatividade, Aquisição de novos conhecimentos tecnológicos e novas competências técnicas - áreas STEAM** e **Desenvolvimento de soft skills**. Com valores mínimos, destacam-se os atributos relativos ao **ambiente**.

Pergunta: “Na mesma escala, até que ponto achas que este Programa contribuiu para a tua vida ser melhor?”

	11ª edição (Média)			
10ª edição	Total	Raparigas	Curso ICC	EP
6.9	6.2	6.3	7.3	6.3

A média obtida nesta pergunta **generalista** baixou: é de **6.2**, menos elevada do que na **10ª edição**, onde se obteve **6.9**, e mesmo do que na **9ª edição** (onde se obteve o valor de **6.5**). Reforça-se a ideia de o impacto ser sobretudo sentido a nível das competências e não tanto a respeito da vida pessoal.

Verificam-se valores **mais elevados** no caso dos alunos que frequentaram o **curso Innovate for Climate Change** (ultrapassando o valor relativo ao **Desenvolvimento de soft skills**, atributo melhor avaliado neste segmento).

Pergunta: “Na mesma escala, até que ponto achas que este Programa contribuiu para te sentires melhor contigo próprio?”

	11ª edição (Média)			
10ª edição	Total	Raparigas	Curso ICC	EP
6.5	5.9	5.9	7.1	6.8

Retomando o tema relacionado com a **autoestima**, observa-se algo semelhante à pergunta anterior. A média obtida nesta pergunta **generalista** baixou: é de **5.9**, menos elevada do que na **10ª edição**, onde se obteve o valor de **6.5**. Contudo, o valor é **igual** ao obtido na **9ª edição**.

Comparativamente, podemos dizer que neste ponto em análise o **padrão comparativo repete-se**, registando-se valores **mais elevados** no caso dos alunos que frequentaram o **curso Innovate for Climate Change**.

Pergunta: “Na mesma escala, até que ponto achas que este Programa contribuiu para aprenderes outras áreas / temas / disciplinas?”

	11ª edição (Média)			
10ª edição	Total	Raparigas	Curso ICC	EP
7.2	6.5	6.7	7.3	7.2

Constata-se uma **evolução positiva na área das competências**, ainda que o valor médio nesta pergunta **generalista** tenha diminuído para **6.5**, em contraste com os **7.2** e **7.3** registados nas **10ª** e **9ª edições**, respetivamente. Este resultado sugere uma perceção menos expressiva dos alunos relativamente ao impacto global do Programa nesta área.

Assim, mais uma vez, verificam-se valores **mais elevados** no caso dos alunos que frequentaram o curso Innovate for Climate Change.



Pergunta: “Na mesma escala, qual o teu grau de satisfação geral com este Programa?”

Média	% 6-10
6.7	70%

A avaliação global do Programa é muito positiva, com média de **6.7**, e **70%** de respostas positivas (média **menos** elevada do que a da **edição anterior**, que foi de **7.5**).

Comparativamente, neste ponto é possível verificar que:

	11ª edição (Média)			
10ª edição	Total	Raparigas	Curso ICC	EP
7.5	6.7	6.8	7.4	7.6

O valor é mais elevado no caso dos **alunos dos EP (7.6)** e dos que frequentaram o **curso Innovate for Climate Change (7.4)**, estes últimos como tem sido padrão ao longo desta análise.

Pergunta: “E até que ponto achas que daqui a 10 anos ainda irás lembrar-te do que aprendeste neste Programa?”

	11ª edição (Média)			
10ª edição	Total	Raparigas	Curso ICC	EP
6.5	5.8	5.9	6.8	5.4

Esta pergunta é muito importante, na medida em que um dos elementos mais relevantes na avaliação do Impacto Social (IS), em geral e no âmbito do medidor da SDL em particular, é a *perenidade*. Esta faz parte do **Triplo P** que constitui o coração do medidor **SLI2®**: perenidade, peculiaridade e profundidade. Com efeito, o IS é o fruto destes elementos agindo em interação, quer dizer que é necessário que os 3 atuem em simultâneo. No caso presente, trata-se de um conceito essencial para a teoria da mudança, porque esta tem de perdurar o máximo de tempo possível.

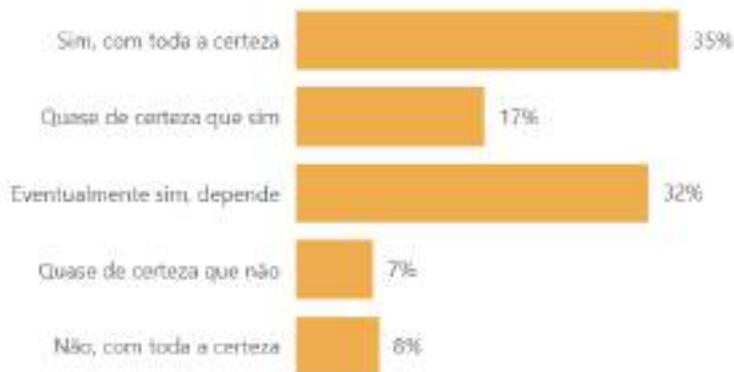
Esta pergunta específica dirigida aos alunos representa um ensaio para estimar a perenidade junto destes inquiridos mais jovens (não se pergunta a provável duração dos conhecimentos adquiridos, mas a lembrança relativa ao Programa). Isto, porque se entendeu que eles teriam dificuldade em identificar essa perenidade futura.

O valor não é elevado. É igual ao da 9ª edição (5.8) e **mais baixo do que o da edição anterior, de 6.5**, retomando-se, assim, a questão da consciência, por parte dos alunos, quanto à importância e à durabilidade das competências adquiridas.

Os alunos que frequentam o curso **Innovate for Climate Change**, apresentaram, mais uma vez, o valor **mais elevado**.

Pergunta: “Gostarias de voltar a participar no Programa Apps for Good em próximas edições?”

10ª edição



11ª edição



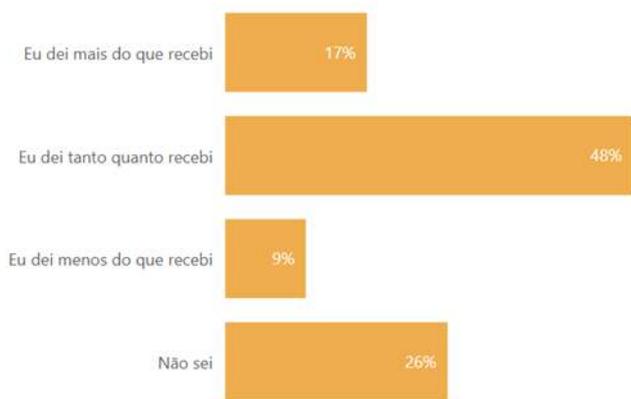
11ª edição					
	Total	Raparigas	Curso ICC	EP	10ª edição
Rejeição	23%	24%	18%	14%	15%
Mais motivados	25%	30%	22%	21%	35%

Como se pode observar, os resultados são positivos, pois temos apenas **23%** de **rejeição**, e os alunos **mais motivados** totalizam **25%**. Porém, na edição anterior, esses valores eram mais positivos: respetivamente, **15%** e **35%**.

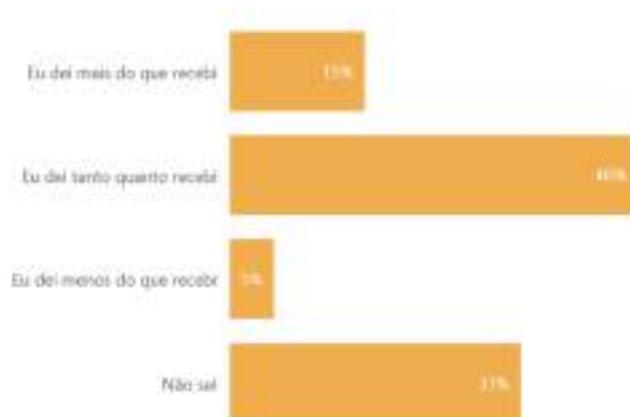
O valor de **rejeição diminui** no caso dos alunos dos **EP** e dos que frequentaram o **curso Innovate for Climate Change**. No entanto, a percentagem de alunos mais motivados, nestes dois segmentos, também diminui, apresentando-se máximo no caso das raparigas (que apresentaram percentagens mais elevadas nos dois polos: rejeição e motivação).

Pergunta: “Pensando agora na tua participação neste Programa, e tendo em conta tudo o que se passou, tudo o que deste e tudo o que recebeste, consideras que deste menos do que recebeste, deste tanto quanto recebeste ou deste mais do que recebeste?”

10ª edição



11ª edição



Muitas vezes, os programas de IS implicam o pagamento de dinheiro ou outro tipo de contribuições (em trabalho, por exemplo). Por esta razão, é necessária a contextualização desta pergunta no sentido de aferir se as contribuições exigidas pelo programa não atenuam, ou mesmo anulam, o IS recebido. Neste caso, a pergunta é útil na medida em que, apesar de os beneficiários não pagarem pelo Programa, este exigiu muito esforço e dedicação por parte dos alunos, o que pode pôr em causa a balança do “dar e receber”.

	11ª edição (saldo)			
10ª edição	Total	Raparigas	Curso ICC	EP
-8%	-10%	-14%	5%	-7%

Os resultados para a amostra geral dos alunos são idênticos aos da edição anterior: existe um saldo **negativo** de **10%**, ou seja, **15%** consideram que **deram mais do que receberam** e apenas **5%** consideram que **deram menos do que receberam**.

Consideramos que este é um resultado muito importante e mereceria ser aprofundado, através de outro tipo de instrumento de avaliação, por exemplo, de entrevistas junto de alguns alunos. No entanto, parece-nos que este facto estará provavelmente relacionado com os baixos scores de avaliação obtidos quando os alunos foram inquiridos sobre o impacto do Programa nos resultados escolares e leva-nos a entender que os alunos consideram que não vão ser premiados na escola, pelo seu esforço neste Programa, pelo que a parte da balança do “receber” fica diminuída. Como já foi referido anteriormente, e sentido pelos contributos de exercícios qualitativos anteriores (e

reforçado pelos comentários que os alunos fizeram quando lhes foi pedido que deixassem um testemunho), não só o programa poderá não trazer benefício escolar como poderá prejudicar a sua dedicação e atenção e posteriores resultados escolares obtidos. Em suma, estas considerações vão no encontro de se admitir como hipótese que os alunos não terão consciência plena dos benefícios futuros deste programa, estando apenas focados nos seus benefícios escolares a curto-prazo.

Neste caso, **voltam a repetir-se**, desta vez com uma diferença substancial, os **melhores resultados** observados no caso dos alunos que frequentaram o **curso Innovate for Climate Change**, chegando ao ponto de, neste estrato, o saldo se tornar **positivo**.

B. Medição de impacto

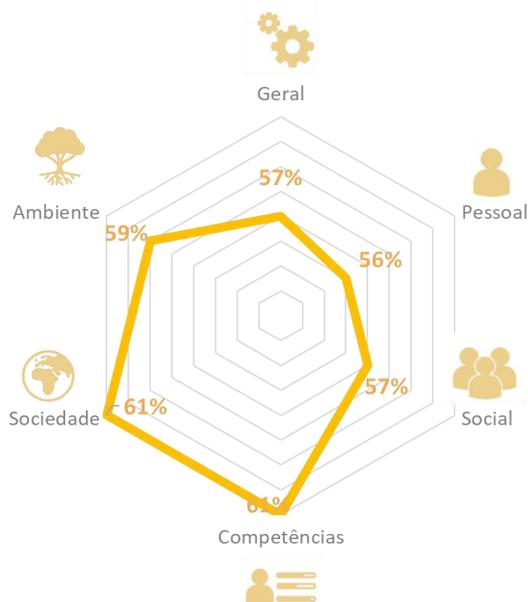


Juntamente com a **Perenidade** e a **Peculiaridade**, a **Profundidade** é elemento central do referido **Triplo P**, coração do medidor **SLI2®**. Enquanto que a **Perenidade** está relacionada com as **características** e **estrutura** da ação de IS, a profundidade resulta essencialmente do modo como a ação decorreu e foi aplicada. A título de exemplo, uma ação na área da saúde (um tratamento muito intrusivo e delicado, por exemplo)

terá certamente uma perenidade grande. No entanto, a qualidade do tratamento fará toda a diferença. É por esta razão (pelo facto de a profundidade depender muito da qualidade de aplicação das ações de IS), que os questionários têm diversas perguntas, absolutamente necessárias, para medir a profundidade, e apenas uma pergunta para medir a peculiaridade e outra para medir a perenidade.

Profundidade

Vejam os resultados das medições da **profundidade**, considerando o **valor total** (utilizado para calcular o IS, juntamente com a **peculiaridade**, a **perenidade**, a **vulnerabilidade** de partida e o **deve e haver**) e as **diversas dimensões**: **geral** (resposta sobre o impacto em geral); **pessoal** (autoestima,...); **social** (relacionamento com familiares e amigos,...); **competências** (conhecimentos técnicos e não técnicos); **sociedade** (impacto sobre as atitudes sobre ela); e **ambiente** (impacto sobre as atitudes sobre ele).



Apresentam-se em baixo os resultados das medições de impacto relativas à **profundidade**, considerando as avaliações produzidas pelos **alunos** e pelos **professores**, em conjunto.

Quanto à profundidade, de uma maneira geral, podemos concluir que a profundidade atingida na 11ª edição é elevada, de **60%**. O que significa **que o Programa foi aplicado de forma eficiente e impactante**.

Globalmente, e mais uma vez: as **competências** apresentaram, em média, **valores superiores** aos observados nas restantes dimensões.

Universo (em %) Avaliação alunos e professores	Total	Geral	Pessoal	Social	Competências	Sociedade	Ambiente
Total alunos	60%	57%	56%	57%	61%	61%	59%
Raparigas*	58%	57%	53%	58%	59%	61%	59%
Innovate for Climate Change	64%	67%	62%	64%	64%	63%	64%
Estabelecimento prisional	61%	57%	63%	59%	63%	61%	54%
Total alunos edição anterior (10ª)	65%	63%	62%	63%	66%	68%	68%

*avaliação dada apenas por alunos

Globalmente, confirmam-se as conclusões que têm sido observadas: os alunos envolvidos no **curso Innovate for Climate Change** apresentam **valores** de profundidade **superiores** e as **raparigas** valores **inferiores** (quando comparados com o grupo total).

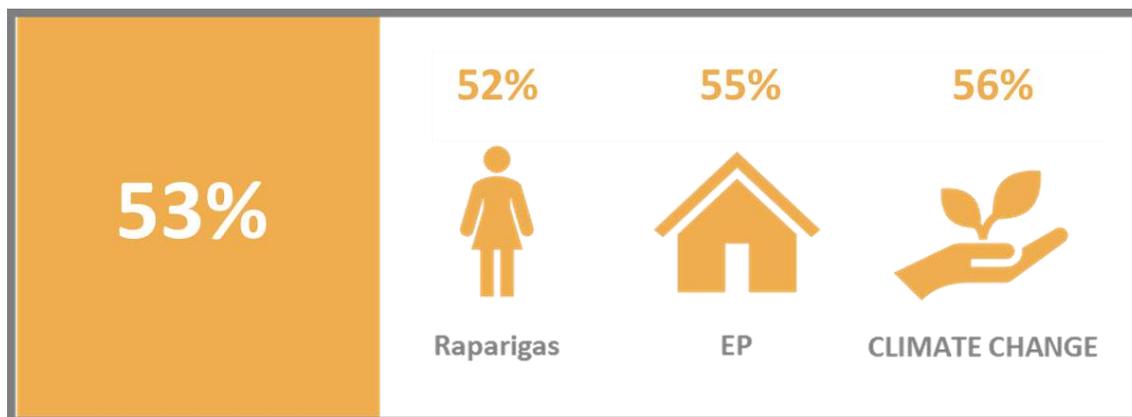
Relativamente à **10ª edição**, confirmam-se as conclusões que têm sido observadas: a **descida** generalizada dos valores.

Considera-se importante realçar que existiram alguns alunos que referiram, quando lhes foi solicitado um testemunho, que não conseguiam fazê-lo pois ainda não tinham iniciado o Programa ou que o mesmo ainda se encontrava muito no seu início. Este ponto merece reflexão sobre o momento em que estes questionários estão a ser realizados o que, naturalmente, se irá refletir nos resultados de impacto que serão, expectavelmente, mais baixos.

Valores globais

O cálculo do Impacto Social final, no âmbito do medidor **SLI2®**, engloba, como vimos anteriormente, vários elementos: os constituintes do “Triplo P”, a gravidade e ainda o “deve e haver”.

Observa-se um valor total de **53%**.



(Avaliação alunos e professores, exceto para o caso das raparigas)

O valor de **53%** é relativamente elevado (inferior ao da edição anterior, que foi de **59%**) e significa que, em média, cerca de **53%** da vida de cada beneficiário **foi afetada pelo Programa**. Este valor relativo pretende medir a *parte* de cada beneficiário que foi mudada devido ao impacto da ação.

Sendo o universo de **3207** alunos, o valor de **53%** corresponde a um total de **1700 UICs**, isto é, unidades de impacto completo ou pessoas totalmente impactadas.

C. Principais Conclusões

Da avaliação de impacto por parte dos alunos, podemos destacar:

- Um impacto final relativamente elevado, de **53%** em termos relativos;
- Um impacto **inferior** ao observado na **10ª edição**;
- Uma **reduzida consciência da perenidade do impacto** por parte dos alunos e a ideia de que todo este esforço não será totalmente aproveitado em termos de resultados escolares;
- Os **professores** apresentaram avaliações sempre **mais elevadas** em relação aos alunos;
- Os alunos que estiveram envolvidos no **curso Innovate for Climate Change** e alunos integrados dos **Estabelecimento Prisionais/Centro Educativos** apresentaram **resultados superiores**;
- As avaliações **mais elevadas**, em geral, surgem – tal como na edição passada – no âmbito das **competências**;

- Os valores **mais reduzidos**, em geral, observam-se no contributo do programa na **melhoria dos resultados da escola** e na **vontade em seguir um futuro profissional ligado à área das tecnologias**.

Globalmente

valores positivos e elevados

especial relevo - competência de trabalho em equipa

valores mais reduzidos: pessoal, escola e futuro ligado às tecnologias

professores apresentam pontuações bastante mais elevadas em relação ao impacto nos alunos

10ª vs 11ª edição

descida das médias na 11ª edição

Forte diminuição observada no ambiente e na sociedade

Comparativo entre grupos



Raparigas

avaliações normalmente mais elevadas do que a totalidade do grupo

Competências de trabalho em equipa
Criatividade



Curso ICC

superiores quando comparados com os restantes grupos

Desenvolvimento de soft skills



EP

quando comparados com o total de alunos, amplitude grande de variação

Criatividade
Novos conhecimentos tecnológicos e novas competências técnicas
Desenvolvimento de soft skills

2.2. Professores

A. Análise descritiva

Os professores foram objeto de um questionário que envolveu perguntas **sobre eles próprios**, ou seja, acerca das **consequências** do Programa para a sua vida **pessoal e profissional**, mas também a respeito do impacto do Programa nos **alunos** e no estabelecimento **escolar** onde lecionam.

De seguida, apresentam-se os **resultados** e a sua **análise** para as diversas questões.

Pergunta: “Identifique qual foi o principal motivo que o levou a participar no Apps for Good [selecione uma ou mais opções]”

	10ª edição	11ª edição
Fazer parte de um projeto que contribui para a sociedade	61%	75%
Fazer parte de um projeto que contribui para um melhor futuro dos alunos	82%	73%
Vontade de aprender em geral	43%	49%
Aumentar o reconhecimento da escola	32%	36%
Aumentar competências úteis para a sua profissão	35%	32%
Por curiosidade / pela experiência	31%	32%
Melhorar soft skills e técnicas de comunicação	33%	29%
Necessidade de aumentar conhecimentos sobre tecnologia	26%	29%
Criar uma relação mais próxima com os alunos e restantes professores	37%	28%
Pela rede de pessoas diferenciadas a que este programa permite chegar	27%	25%
Vontade de se auto-superar	15%	15%
Sentir-se melhor consigo próprio e com o seu papel como professor	19%	13%
Por nenhuma razão em especial / simplesmente aconteceu	2%	1%

A primeira conclusão que podemos retirar dos resultados desta questão, é que os principais objetivos envolveram motivações para com o exterior (**Melhor futuro dos alunos e Contribuição para a sociedade**) e em detrimento do pessoal, mesmo no que diz respeito às suas competências. Neste sentido, observam-se dois tipos de valores nestes resultados: dois deles superiores a **70%** e seguidamente a quase totalidade dos resultados com valores em torno dos **30%**, embora um atinja quase os **50%** (Vontade de aprender em geral). Assim, a preocupação de impacto a nível **social** e, sobretudo, a nível do **futuro dos alunos**, mostra-se absolutamente dominante (para ambas as edições). De notar ainda que a **hierarquia das categorias de resposta** é muito semelhante para as diversas edições (incluindo a 9ª edição).

Pergunta: “Numa escala de 0 a 10, na qual 0 significa o mínimo e 10 o máximo, qual o impacto do programa na sua vida (a nível pessoal e/ou profissional), ou seja, ao quanto o mesmo contribuiu para:”

		10ª edição		11ª edição	
		Média	%6-10	Média	%6-10
Pessoal	Autoestima	7.3	78%	6.8	71%
	Bem-estar e desenvolvimento pessoal	7.6	85%	6.9	74%
Social	O estabelecimento de relacionamentos de maior proximidade/ melhor comunicação	7.7	86%	7.1	76%
	Relação com os que lhe são próximos (família e amigos)	6.5	70%	5.7	53%
	Relação com os que lhe são próximos (colegas e alunos), incluindo melhoria no trabalho colaborativo	7.9	89%	7.2	76%
Competências	Capacidade de resolução de problemas	8.0	92%	7.4	83%
	Conhecimento acerca das capacidades dos alunos	8.5	96%	8.1	88%
	Desenvolvimento de soft skills	7.9	89%	7.3	83%
	Envolvimento profissional na escola	7.9	88%	7.3	78%
	Inovação	8.0	91%	7.6	84%
	Novos conhecimentos tecnológicos e novas competências técnicas	7.6	82%	7.1	80%
	Realização profissional	7.7	87%	7.3	75%
	Sentimento de contributo para um melhor futuro dos alunos	8.6	96%	8.3	87%
Sociedade	Conhecimento sobre o Setor social e sobre em como contribuir para a sociedade	7.8	88%	7.4	80%
	Vontade em contribuir para um mundo melhor	8.2	94%	7.8	84%
Ambiente	Sensibilização relativamente aos problemas ambientais emergentes	7.9	91%	7.3	75%
	Vontade em agir perante os desafios ambientais	7.9	90%	7.3	76%

Nota: células a verde indicam médias superiores a 7.5 e percentagens superiores a 80%

Tal como no caso dos alunos, os resultados são aqui apresentados separadamente, em função das áreas de impacto, e de novo em quatro versões: a **média de avaliação** e a % de **respostas positivas**, para ambas as edições.

Como se pode observar, o **impacto na vida do professor é elevado**. Contudo, tal como aconteceu no caso dos alunos, os resultados da **11ª edição são inferiores aos da 10ª edição**, embora seja interessante notar que a **hierarquia é semelhante**, ou seja, os atributos melhor avaliados anteriormente são-no igualmente agora.

Assim, tal como aconteceu na edição passada, as **avaliações mais elevadas** surgem no âmbito do **impacto direcionado aos alunos: Sentimento de contributo para um melhor futuro dos alunos**, com valor de **8.3**, e **Conhecimento acerca das capacidades dos alunos**, com valor de **8.1**, o que reforça a ideia de o Programa ser especialmente dirigido aos alunos.

Os resultados situam-se globalmente acima da média de **7.0**, sendo o valor **mais reduzido** o impacto do Programa a **nível pessoal (relação com família e amigos)**, com uma pontuação de **5.7** (de notar que, na 10ª edição, foi de **6.5**, e na 9ª edição, foi de **5.0**).

Vejamos em seguida os resultados específicos dos professores ligados à área das tecnologias e dos professores que indicaram ter alunos com necessidades educativas específicas (NEEs).

Comparação de resultados entre grupos:

		Total		Tecnologias		NEES	
		Média	% [6-10]	Média	% [6-10]	Média	% [6-10]
Geral	Mudança na sua vida no geral	7.2	72%	7.4	70%	7.5	77%
Pessoal	Autoestima	6.8	71%	6.9	72%	6.7	69%
	Bem-estar e desenvolvimento pessoal	6.9	74%	6.9	77%	7.0	74%
Social	O estabelecimento de relacionamentos de maior proximidade/ melhor comunicação	7.1	76%	7.2	81%	6.9	69%
	Relação com os que lhe são próximos (colegas e alunos), incluindo melhoria no trabalho colaborativo	7.2	76%	6.9	74%	7.2	77%
	Relação com os que lhe são próximos (família e amigos)	5.7	53%	6.0	55%	5.7	49%
Competências	Capacidade de resolução de problemas	7.4	83%	7.3	83%	7.3	74%
	Conhecimento acerca das capacidades dos alunos	8.1	88%	8.0	91%	8.1	87%
	Realização profissional	7.3	75%	7.2	79%	7.2	74%
	Sentimento de contributo para um melhor futuro dos alunos	8.3	87%	8.3	89%	8.3	87%
	Desenvolvimento de soft skills	7.3	83%	7.2	83%	7.4	82%
	Envolvimento profissional na escola	7.3	78%	7.4	81%	7.1	72%
	Inovação	7.6	84%	7.5	83%	7.5	82%
Sociedade	Novos conhecimentos tecnológicos e novas competências técnicas	7.1	80%	7.1	79%	7.2	82%
	Conhecimento sobre o Setor social e sobre em como contribuir para a sociedade	7.4	80%	7.4	81%	7.3	72%
Ambiente	Vontade em contribuir para um mundo melhor	7.8	84%	7.6	85%	7.7	77%
	Sensibilização relativamente aos problemas ambientais emergentes	7.3	75%	7.3	79%	7.4	74%
	Vontade em agir perante os desafios ambientais	7.3	76%	7.2	81%	7.4	74%

Nota: células a verde indicam médias superiores a 7.5 e percentagens superiores a 80%

Observamos que, de uma maneira geral, os professores ligados à área das **tecnologias** apresentaram valores muito próximos (ao do grupo total), embora com médias inferiores, mas nem sempre. Tal como verificado na **10ª edição**, as diferenças não são, como referido, muito relevantes, sendo a **hierarquia muito idêntica**.

Ao comparar os resultados entre os diferentes grupos (Total, Tecnologias e NEES), verifica-se uma **tendência global positiva**, ainda que com algumas variações relevantes. O grupo NEES destaca-se

ao apresentar, de forma consistente, **médias ligeiramente superiores na perceção do impacto global do programa** (7.5 face a 7.2 no total), bem como na área do bem-estar pessoal (7.0) e na vontade de agir perante desafios ambientais (7.4). Estes dados sugerem que o programa *Apps for Good* poderá ter um impacto particularmente significativo junto de alunos com necessidades educativas específicas. Já o grupo das Tecnologias evidencia melhores resultados na área das relações interpessoais, com destaque para a **comunicação** (7.2). No que diz respeito às competências, **todas as dimensões apresentam resultados elevados** e bastante homogéneos entre os grupos, com especial ênfase para o **conhecimento das capacidades dos alunos** (8.0 e 8.1) e o **sentimento de contributo para o futuro dos mesmos** (8.3), o que confirma o forte alinhamento do programa com os seus objetivos centrais e pedagógicos. Em contraste, a **relação com família e amigos** surge como a dimensão menos valorizada em todos os grupos, o que poderá indicar um menor alcance do programa fora do contexto escolar.

No que diz respeito aos professores que indicaram ter alunos **NEEs**, observamos que, de uma maneira geral, os resultados são ainda mais próximos, com **médias semelhantes**, ao longo de todas as dimensões analisadas.

		Médias		
		Total	Tecnologias	NEEs
Geral	Mudança na sua vida no geral	7.2	7.4	7.5
Pessoal	Autoestima	6.8	6.9	6.7
	Bem-estar e desenvolvimento pessoal	6.9	6.9	7
Social	O estabelecimento de relacionamentos de maior proximidade/ melhor comunicação	7.1	7.2	6.9
	Relação com os que lhe são próximos (colegas e alunos), incluindo melhoria no trabalho colaborativo	7.2	6.9	7.2
	Relação com os que lhe são próximos (família e amigos)	5.7	6.0	5.7
Competências	Capacidade de resolução de problemas	7.4	7.3	7.3
	Conhecimento acerca das capacidades dos alunos	8.1	8.0	8.1
	Realização profissional	7.3	7.2	7.2
	Sentimento de contributo para um melhor futuro dos alunos	8.3	8.3	8.3
	Desenvolvimento de soft skills	7.3	7.2	7.4
	Envolvimento profissional na escola	7.3	7.4	7.1
	Inovação	7.6	7.5	7.5
Sociedade	Novos conhecimentos tecnológicos e novas competências técnicas	7.1	7.1	7.2
	Conhecimento sobre o Setor social e sobre em como contribuir para a sociedade	7.4	7.4	7.3
Ambiente	Vontade em contribuir para um mundo melhor	7.8	7.6	7.7
	Sensibilização relativamente aos problemas ambientais emergentes	7.3	7.3	7.4
	Vontade em agir perante os desafios ambientais	7.3	7.2	7.4

A análise global revela, assim, um **impacto equilibrado e transversal** entre os **diferentes contextos** de ensino, com particular relevância no reforço do papel dos **professores enquanto agentes de mudança** educativa.

Pergunta: “Na mesma escala (de 0 a 10), até que ponto considera que o Programa contribuiu para uma mudança na sua vida, no geral?”

	11ª edição		
10ª edição	Total	Área tecnológica	NEES
7.7	7.2	7.4	7.5

Como se pode observar, e no seguimento do que foi referido anteriormente, o **impacto na vida do professor é elevado**, com uma média de **7.2** no que respeita à contribuição do programa para a sua **vida em geral**, valor inferior ao da **10ª edição (7.7)**, mas superior ao da **9ª edição (6.7)**. De notar que se trata aqui de uma pergunta mais generalista com o intuito de medir o impacto geral dos professores.

O valor observado sobe para **7.4** no caso dos professores ligados à área das **tecnologias** e para **7.5** no caso dos professores ligados às **NEES**.

Pergunta: “E, na mesma escala, até que ponto considera que o impacto que o Programa teve em si irá perdurar no tempo?”

	11ª edição		
10ª edição	Total	Área tecnológica	NEES
8.2	7.5	7.4	7.5

Esta pergunta pretende avaliar a *perenidade*. Como se referiu anteriormente, este elemento é muito importante e faz parte do **Triplo P** do medidor da SDL.

Contrariamente ao que aconteceu com os alunos, os professores não tiveram dificuldade em avaliar a perenidade dos impactos produzidos por um Programa como este. E, como se pode observar, o valor obtido é bastante elevado, com uma média de **7.5** (era de **8.2** na edição passada).

Os valores observados no caso dos professores ligados à área das **tecnologias** ou no caso dos professores ligados às **NEES**, são **muito idênticos**.

Pergunta: “Tenciona voltar a participar no Programa Apps for Good nas próximas edições?”

10ª edição



11ª edição

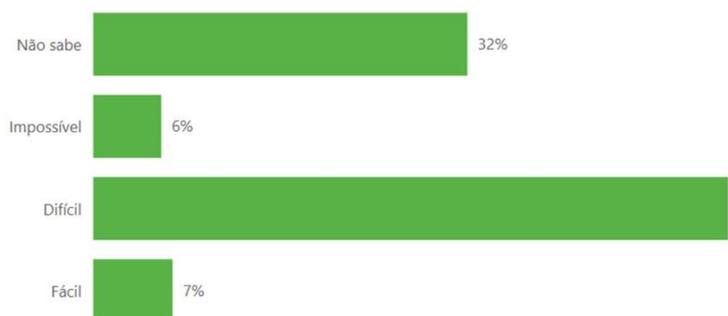


Os resultados desta pergunta são **muito positivos**, uma vez que não existem respostas evasivas ou negativas. Assim, todas as respostas são positivas. Este resultado é muito semelhante ao da edição passada, tendo as respostas **Sim, com toda a certeza** aumentado, progressivamente, de **39%** para **47%** e, agora, para **50%**. Esta resposta é **superior** nos professores ligados à área das **tecnologias** e idêntica nos professores ligados às **NEES**.

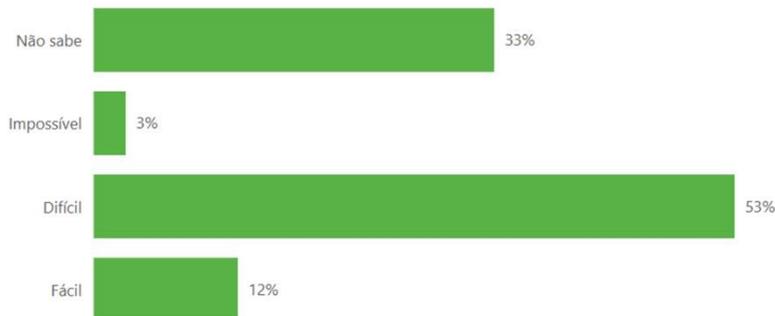
	11ª edição			
	10ª edição	Total	Área tecnológica	NEES
% respostas "Sim, com toda a certeza"	47%	50%	62%	49%

Pergunta: “Se este Programa não existisse, teria sido fácil ou difícil para si encontrar outro projeto semelhante?”

10ª edição



11ª edição



Esta pergunta pretende avaliar outro dos elementos importantes na avaliação do Impacto Social (IS), que também faz parte do **Triplo P**: a peculiaridade. Com efeito, os programas de IS tornam-se mais valiosos quando são relativamente raros, permitindo assim atenuar problemas sociais e dirigir-se a indivíduos que, de outro modo, não teriam qualquer atenção.

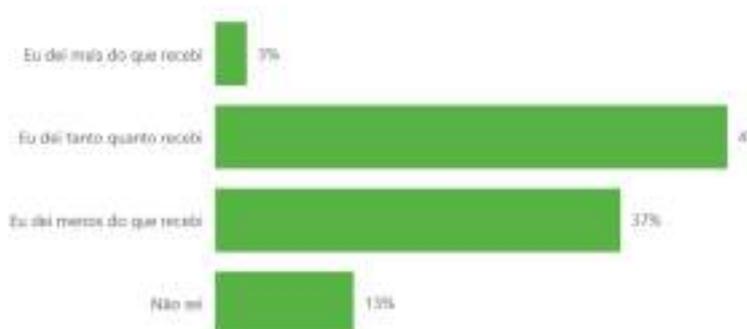
Como se pode observar, são **56%** os professores que consideraram que seria **difícil** ou **impossível** encontrar um programa semelhante. Se pensarmos que **33%** dos inquiridos não sabem responder (o que acontece frequentemente e é natural – razão, aliás, que justifica esta pergunta não ter sido feita aos alunos), os **56%** anteriores transformam-se em cerca de **84%** das respostas úteis.

Importa também destacar que **os resultados foram menos positivos entre os professores da área das Tecnologias**, ao passo que **os docentes que trabalham com alunos com Necessidades Educativas Específicas (NEE) expressaram uma avaliação mais favorável**, o que poderá refletir uma maior perceção de utilidade e adaptação do programa a contextos mais diversos e exigentes.

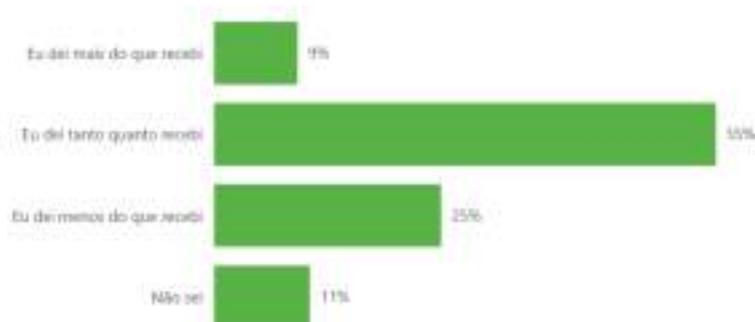
	11ª edição			
	10ª edição	Total	Área tecnológica	NEES
% respostas “difícil ou impossível”	61%	56%	49%	61%

Pergunta: “De acordo com a sua experiência global no programa, considera que deu menos do que recebeu, deu tanto quanto recebeu ou deu mais do que recebeu?”

10ª edição



11ª edição



Esta pergunta é aqui importante, tal como aconteceu com os alunos, na medida em que o Programa também exigiu esforço e dedicação aos professores.

Como se pode observar, os resultados são também positivos, pois existe, tal como na edição passada, um saldo claro a favor de *deu menos do que recebeu*. No entanto, a maioria dos professores considera que o Programa proporcionou um **equilíbrio entre o contributo prestado e os benefícios obtidos, o que reforça a perceção de reciprocidade e valorização mútua.**

Pergunta: “Numa escala de 0 a 10, qual o seu grau de satisfação geral com este Programa?”

Total	% [6-10]
8.6	97%

Esta pergunta final, e geral, mostra que o **Programa foi muito aliciante para os professores**, com a avaliação mais alta de todas, **8.6** de média (era **8.9** na edição passada) e **97%** de respostas positivas (este valor manteve-se).

	11ª edição		
10ª edição	Total	Área tecnológica	NEES
8.9	8.6	8.6	8.8

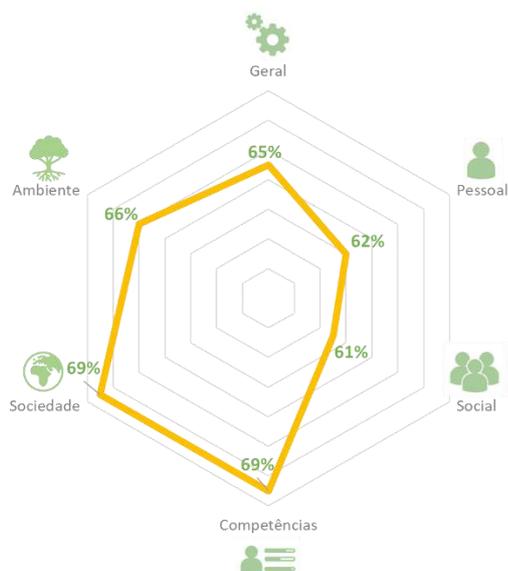
No que respeita à análise por subgrupos, os **professores da área das Tecnologias apresentaram uma média igual à global (8.6)**, enquanto os **docentes que acompanham alunos com NEE registaram uma média ligeiramente superior (8.8)**, o que poderá indicar uma valorização acrescida do programa em contextos de maior diversidade educativa.

B. Medição de impacto



Tal como no caso dos alunos, começemos pela **profundidade**, elemento central do referido **Triplo P**, coração do medidor **SLI2®**.

Profundidade



O quadro abaixo apresenta os resultados das medições de impacto relativas à **profundidade**, comparando as médias dos **professores** com as relativas ao grupo de professores ligados à área **tecnológica** e às **NEES**, assim como com as da **10ª edição**.

Universo (em %)	Total	Geral	Pessoal	Social	Competências	Sociedade	Ambiente
Total Professores	66%	65%	62%	61%	69%	69%	66%
Tecnologias	66%	67%	63%	61%	68%	68%	66%
NEES	66%	68%	62%	60%	68%	68%	67%
Total Professores edição anterior (10ª)	71%	70%	68%	67%	73%	73%	72%

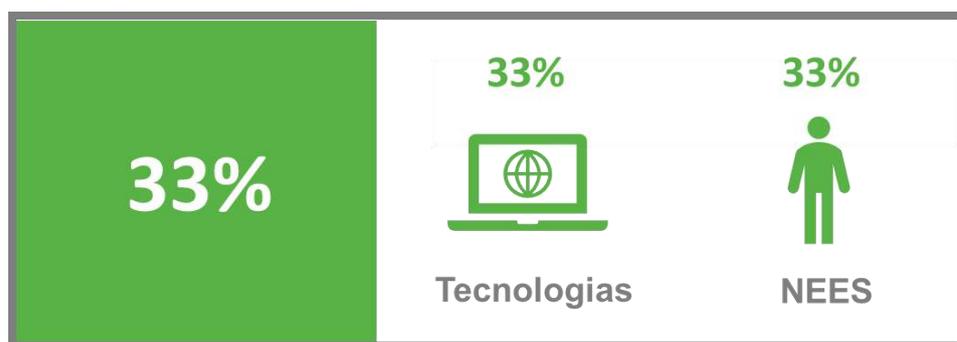
Na comparação com os resultados da **10ª edição**, observa-se uma **diminuição generalizada dos valores médios em todas as dimensões**, na sequência do que tem vindo a ser referido.

É de notar que **os professores da área das Tecnologias e os que acompanham alunos com NEES apresentam exatamente o mesmo valor de Profundidade total (66%)**, indicando uma avaliação bastante homogénea entre estes subgrupos.

De destacar que, **tal como em edições anteriores, são as dimensões de Competências (69%) e Sociedade (69%) que recolhem as classificações mais elevadas por parte dos professores**, reafirmando a perceção de que o programa tem um impacto especialmente forte no

desenvolvimento de competências técnico-transversais e no estímulo ao envolvimento cívico. Os resultados continuam a evidenciar uma **valorização expressiva do programa por parte do corpo docente**, sobretudo nas áreas mais alinhadas com os seus objetivos estruturantes.

Valores globais



O cálculo do Impacto Social final, no âmbito do medidor **SLI2[®]**, deu como resultado **33%** nos professores (era de **42%** na **10^a edição** e era de **31%** na **9^a edição**), valor que se apresenta com os valores finais obtidos para os **alunos (53%)** e **diretores (38%)**.

Universo (em %)	10 ^a edição	11 ^a edição
Professores	42%	33%
Alunos	59%	53%
Diretores	38%	38%

O valor de **33% atribuído aos professores na 11.^a edição**, deve ser interpretado do mesmo modo que foi feito para os alunos, ou seja, em média cerca de **33%** da vida de cada beneficiário foi afetada por esta ação de IS. Este valor relativo pretende medir a *parte* de cada beneficiário que sofreu mudança devido ao impacto da ação. Sendo o universo de **337** professores, o valor de **33%** corresponde a um total de **111 UICs**, isto é, unidades de impacto completo ou pessoas totalmente impactadas.

Comparando com os restantes grupos, verifica-se que este valor é **inferior** ao registado nos **alunos (53%)** e ligeiramente **abaixo** do obtido na **10.^a edição (42%)**. Esta diferença pode ser explicada por dois fatores principais: em primeiro lugar, o facto de os professores terem **desempenhado sobretudo um papel de facilitadores**, contribuindo ativamente para o benefício de terceiros (os

alunos), ainda que o programa não tenha sido desenhado com foco direto na sua transformação pessoal; em segundo lugar, a **perenidade percebida** pelos próprios professores foi substancialmente **mais baixa do que a dos alunos**, o que teve impacto direto no cálculo final.

Estes últimos tiveram a perenidade considerada total, independentemente das suas opiniões, já que, como explicado anteriormente, eles têm mais dificuldade em assimilar os conceitos de perenidade, pelo que foi assumido o valor-padrão da Social Data Lab no que diz respeito ao tipo de impacto associado à **Educação**, como referido anteriormente. Assim, ainda que o valor de **33%** represente um impacto mais contido junto dos professores, não invalida o **reconhecimento do seu envolvimento ativo** e da **contribuição significativa** que prestaram ao **sucesso do programa**.

C. Principais Conclusões

- É de referir o **generalizado decréscimo** de impacto observado, nos professores, entre as duas edições (o impacto final é mais baixo do que o da **10ª edição**);
- Os principais objetivos que levaram os professores a participar no Apps for Good envolveram motivações para com o exterior (**contribuir para um melhor futuro dos alunos** e **contribuir para a sociedade**);
- De uma maneira geral, os professores ligados à área das **tecnologias** e às **NEES não apresentaram diferenças relevantes** em relação ao total da amostra;
- As avaliações **mais elevadas dizem respeito ao impacto percebido nos alunos**, destacando-se o **sentimento de contributo para um melhor futuro dos alunos** e o **conhecimento acerca das suas capacidades**, reforçando o papel ativo dos professores enquanto **facilitadores** da aprendizagem.
- As avaliações **mais reduzidas** surgem para o indicador: **relação com os que lhe são próximos (família e amigos)**, sugerindo um impacto mais limitado fora do contexto profissional e escolar.
- Os professores realizaram um esforço em **benefício dos alunos** que também resultou em **impacto próprio**, tendo os professores **maior consciência** desse impacto do que os alunos;
- Por fim, a **perenidade** do impacto percebida pelos professores é **inferior**, e, conseqüentemente, a probabilidade de ele constituir fator de mudança duradouro/ a longo prazo é menor, de acordo com os parâmetros metodológicos definidos.

Globalmente

impacto elevado

Sentimento de contributo para um melhor futuro dos alunos

Conhecimento acerca das capacidades dos alunos

valores mais reduzidos: relação com família e amigos

10ª vs 11ª edição

descida das médias na 11ª edição

Comparativo entre grupos



Tecnologias

hierarquia muito idêntica comparando com a totalidade do grupo



NEES

médias semelhantes comparando com a totalidade do grupo



2.3. Diretores

A. Análise descritiva

Os diretores foram objeto de um questionário que envolveu perguntas **sobre eles próprios**, ou seja, acerca das **consequências** do Programa para a sua vida **pessoal e profissional**, e sobre o **impacto do Programa na escola**.

De seguida, apresentam-se os **resultados** e a **análise** para as diversas perguntas.

Pergunta: “Identifique qual foi o principal motivo que o levou a participar no Apps for Good [selecione uma ou mais opções].”

	10 ^a edição	11 ^a edição
Fazer parte de um projeto que contribui para um melhor futuro dos alunos	88%	90%
Fazer parte de um projeto que contribui para a sociedade	55%	55%
Vontade de aprender em geral, de ouvir ideias novas	31%	45%
Aumentar o reconhecimento da escola	35%	38%
Criar uma relação mais próxima com os alunos e restantes professores	29%	34%
Pela rede de pessoas diferenciadas a que este programa permite chegar	39%	24%
Por influência dos professores	27%	21%
Aumentar competências úteis para a sua profissão, nomeadamente soft skills e técnicas de comunicação	18%	10%
Por curiosidade / pela experiência	6%	10%
Sentir-se melhor consigo próprio e com o seu papel como diretor	2%	7%
Por nenhuma razão em especial / simplesmente aconteceu		

A primeira conclusão que podemos retirar dos resultados é a de que os principais motivos de participação no programa são muito semelhantes aos dos professores – melhores perspetivas e oportunidades para os alunos. O efeito no **futuro dos alunos (90%**, era **88%** na **10^a edição**) e a **contribuição para a sociedade (55%**, igual ao observado na **10^a edição**), destacam-se dos restantes objetivos, quase todos abaixo dos **40%**. Assim, e tal como foi mencionado relativamente aos professores: a preocupação de impacto a nível **social** e, sobretudo, a nível do **futuro dos alunos**, mostra-se absolutamente dominante.

Pergunta: “Numa escala de 0 a 10, na qual 0 significa o mínimo e 10 o máximo, qual o impacto do programa na sua vida (a nível pessoal e/ou profissional), ou seja, ao quanto o mesmo contribuiu para:”

		10ª edição		11ª edição	
		Média	%6-10	Média	%6-10
Pessoal	Bem-estar e desenvolvimento pessoal	6.5	61%	7.0	83%
Social	Relação com os que lhe são próximos (professores e alunos), incluindo melhoria no trabalho colaborativo	7.3	80%	7.7	100%
Competências	Inovação	7.9	84%	8.1	90%
	Novos conhecimentos e desenvolvimento de soft skills	7.6	78%	7.4	86%
	Realização profissional	6.8	71%	7.3	86%
	Envolvimento profissional na escola	7.1	80%	7.1	79%
	Sentimento de contributo para um melhor futuro dos alunos	8.4	94%	8.6	97%
Sociedade	Conhecimento sobre o Setor social e sobre em como contribuir para a sociedade	7.4	82%	7.4	83%
	Vontade em contribuir para um mundo melhor	7.9	88%	7.7	90%
Ambiente	Sensibilização relativamente aos problemas ambientais emergentes	7.6	76%	7.7	86%
	Vontade em agir perante os desafios ambientais	7.7	78%	7.6	86%

Nota: células a verde indicam médias superiores a 7.5 e percentagens superiores a 80%

Nos diretores, tal como no caso dos alunos e dos professores, os resultados são aqui apresentados em quatro versões: a **média de avaliação** e a % de **respostas positivas**, para ambas as edições.

Constatamos que as avaliações são **muito positivas** e muito **semelhantes às da 10ª edição**.

No que diz respeito aos **diretores**, os resultados mantêm a tendência já observada na edição anterior, com as avaliações **mais elevadas** a incidirem nas dimensões ligadas ao **impacto nos alunos e à inovação pedagógica**. O indicador com a **média mais alta continua a ser o Sentimento de contributo para um melhor futuro dos alunos, com 8.6**, evidenciando o reconhecimento, por parte da liderança escolar, do valor do programa enquanto **catalisador de transformação educativa e social**. Este é seguido pelo indicador **Inovar relativamente a metodologias de ensino práticas / metodologia de projeto**, com uma média igualmente expressiva de **8.1**, o que reforça a perceção de que o **Apps for Good impulsiona a adoção de abordagens pedagógicas mais dinâmicas, ativas e centradas no aluno**. Estes resultados demonstram uma **forte valorização do programa por parte dos diretores**, sobretudo no que se refere ao seu contributo para a **missão educativa das escolas** e à promoção de práticas inovadoras no ensino.

Tal como nos universos anteriores, o impacto sobre o **nível pessoal** surge claramente mais baixo, para ambas as edições.

Tal como se verificou nos restantes universos anteriormente analisados (professores e alunos), o impacto percebido ao **nível pessoal** pelos diretores continua a ser relativamente **mais baixo**

quando comparado com outras dimensões como o impacto pedagógico ou social, apesar de se registar uma **evolução significativa entre edições**: a percentagem de respostas positivas subiu de **6.5** na **10.ª edição** para **7.0** na 11.ª. Este aumento sugere uma valorização crescente do programa também ao nível do **bem-estar** e do **desenvolvimento pessoal** dos diretores. Ainda assim, os resultados continuam a indicar que o envolvimento dos diretores se foca sobretudo na valorização do impacto coletivo e no apoio à implementação do programa na escola, mais do que na experiência transformadora individual, o que poderá justificar as diferenças em relação a outras dimensões mais fortemente pontuadas. Esta tendência pode refletir o papel mais institucional e estratégico que os diretores assumem no âmbito do *Apps for Good*.

Pergunta: “Na mesma escala (de 0 a 10), até que ponto considera que o Programa contribuiu para uma mudança na sua vida, no geral?”

10ª edição	11ª edição
7.3	7.2

Trata-se de um valor (7.2) muito semelhante ao que foi obtido na 10ª edição (7.3) e bastante positivo.

Pergunta: “E, na mesma escala, até que ponto considera que o impacto que o Programa teve em si irá perdurar no tempo?”

10ª edição	11ª edição
8.0	7.8

Esta pergunta, que visa aferir novamente a **perenidade do impacto do programa**, apresenta um resultado **muito próximo ao obtido na 10.ª edição**, com uma média de **7.8**, face aos **8.0** anteriormente registados. Apesar da ligeira descida, o valor mantém-se elevado e **superior ao observado no universo dos professores**, o que sugere que, para os diretores, o impacto do programa tende a ser **mais duradouro e estrutural**, provavelmente relacionado com a sua visão **mais estratégica** sobre a integração do programa no projeto educativo da escola.

Pergunta: “Tenciona voltar a participar no Programa Apps for Good nas próximas edições?”

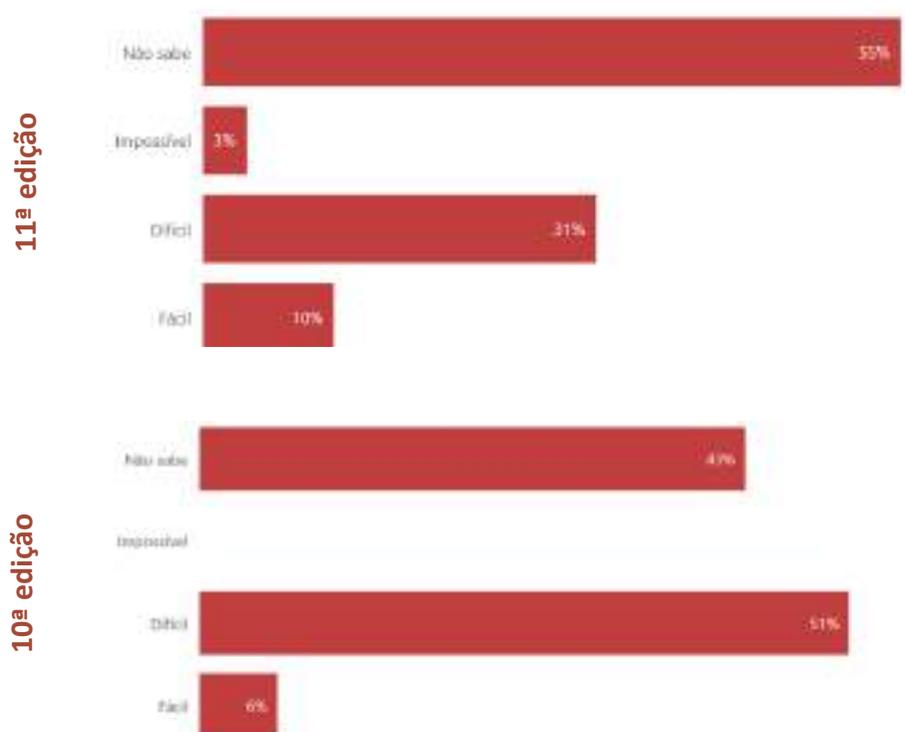
10ª edição

11ª edição



Neste caso, em ambas as edições analisadas, **não se registaram respostas negativas**, o que revela uma **elevada aceitação e reconhecimento** do valor do programa a nível da **liderança escolar**. Ainda assim, a **intenção expressa de continuidade situou-se nos 55% na 11ª edição**, ligeiramente abaixo dos **57% registados na 10ª edição**. Esta diferença, embora pouco significativa, pode estar relacionada com **condicionantes contextuais ou institucionais**, como alterações na estrutura de direção, prioridades estratégicas da escola ou limitações operacionais. O mais relevante, contudo, é que **nenhum diretor manifestou intenção de não voltar a participar**, o que reforça a imagem do *Apps for Good* como uma iniciativa bem acolhida e considerada valiosa para o projeto educativo da escola.

Pergunta: “Se este Programa não existisse, teria sido fácil ou difícil para si encontrar outro projeto semelhante?”

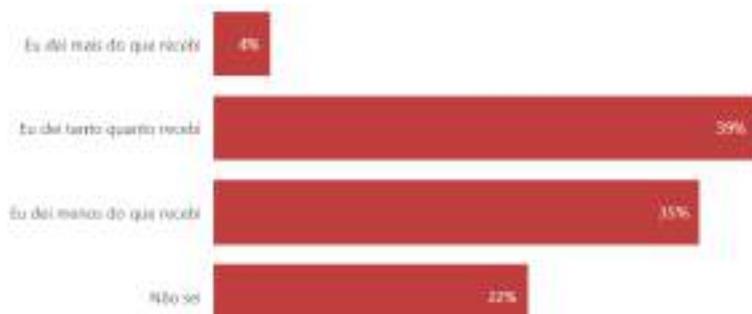


Esta questão que mede a peculiaridade, tem um resultado que se depara com uma percentagem muito elevada de desconhecimento sobre o tema (elevada percentagem de respostas “não sabe”).

Como se pode observar, são **34%** os diretores que acham que seria “**difícil**” ou “**impossível**” encontrar um programa semelhante. Este valor é inferior ao da **10ª edição**, que era de **51%**. Note-se que, ao contrário do observado na **10ª edição**, há diretores que referem ser “**impossível**” encontrar um programa semelhante. Este dado, embora revele uma ligeira redução da perceção de unicidade, reforça, por outro lado, o reconhecimento por parte de alguns diretores da singularidade do programa, refletindo a valorização da sua proposta pedagógica e impacto institucional.

Pergunta: “De acordo com a sua experiência global no programa, considera que deu menos do que recebeu, deu tanto quanto recebeu ou deu mais do que recebeu?”

10ª edição



11ª edição



	10ª edição	11ª edição
Saldo a favor do “deu menos do que recebeu”	31%	34%

Podemos ver que os resultados são extremamente positivos, pois há um saldo de **34%** a favor do *deu menos do que recebeu*. Na **10ª edição**, este saldo foi semelhante (**31%**), a diferença é que agora **não existem respostas *dei mais do que recebi***. Este dado reforça a perceção de **equilíbrio ou benefício** resultante da participação no *Apps for Good*, confirmando o reconhecimento do **valor acrescentado** que o programa representa para os elementos da liderança escolar e na promoção de **práticas educativas mais inovadoras** na comunidade escolar.

Pergunta: “Numa escala de 0 a 10, qual o seu grau de satisfação geral com este Programa?”

	10ª edição	
10ª edição	Total	% [6-10]
8.5	8.7	100%

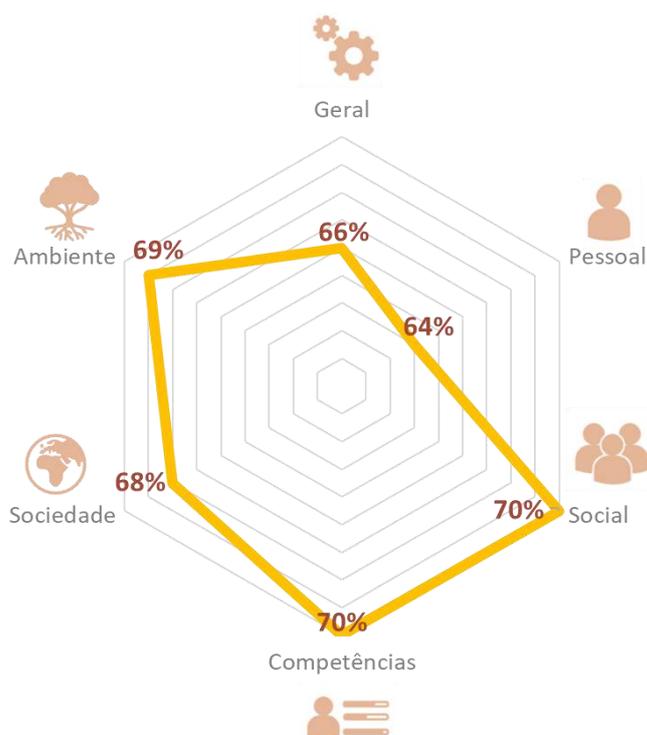
Os resultados demonstram que o **Programa foi muito aliciante para os diretores**, com uma avaliação bastante alta: **8.7** de média e **100%** de **respostas positivas**, valores ainda **mais positivos** do que os da edição passada.

B. Medição de impacto



Tal como no caso dos alunos e dos professores, começemos pela **profundidade**.

Profundidade



Universe (em %)	Total	Geral	Pessoal	Social	Competências	Sociedade	Ambiente
Diretores 11ª edição	69%	66%	64%	70%	70%	68%	69%
Diretores 10ª edição	68%	67%	59%	67%	69%	70%	69%

De uma maneira geral, podemos concluir que as avaliações são **muito positivas** e a **profundidade** atingida na 11ª edição **subiu ligeiramente** em relação à da 10ª edição.

De forma geral, os resultados obtidos revelam **avaliações muito positivas por parte dos diretores**, sendo possível observar que a **profundidade** do impacto registada na 11.ª edição **aumentou ligeiramente face à 10.ª edição (69% vs. 68%)**. Este crescimento, embora discreto, confirma a **tendência de consolidação do impacto do programa ao nível da liderança escolar**.

Analisando por dimensão, destacam-se, tal como em edições anteriores, as áreas das **Competências e Social**, que continuam a apresentar, em média, **valores superiores aos restantes domínios**, refletindo a valorização dos efeitos do programa quer no **reforço das práticas pedagógicas**, quer na **qualidade das interações** dentro da comunidade educativa.

Valores globais

O cálculo do Impacto Social final, no âmbito do medidor **SLI2®**, deu como resultado **38%** (igual ao da **10ª edição**), valor que se apresenta com os valores finais obtidos para os alunos e professores.

Uníversono (em %)	10ª edição	11ª edição
Diretores	38%	38%
Professores	42%	33%
Alunos	59%	53%

O valor de **38%** deve ser interpretado do mesmo modo que foi feito anteriormente, ou seja, em média cerca de **38%** da vida de cada beneficiário foi afetada por esta ação de IS. Este valor relativo pretende medir a *parte* de cada beneficiário que sofreu mudança devido ao impacto da ação. Sendo o universo de **158** diretores, o valor de **38%** corresponde a um total de **60 UICs**, isto é, unidades de impacto completo ou pessoas totalmente impactadas.

Como podemos constatar, os diretores obtêm **um valor mais baixo que o dos alunos** (tal como na **10ª edição**). É importante lembrar que os diretores nem sempre têm um papel ativo na implementação do programa.

Não obstante, pela primeira vez o valor **global dos diretores é superior ao dos professores**.

C. Principais Conclusões

- As avaliações são **muito positivas** e a **profundidade** atingida na **11ª edição** subiu **ligeiramente** em relação à da **10ª edição**.
- Os principais **objetivos** que levaram os diretores a participar no Apps for Good são muito semelhantes aos dos professores, envolvendo preocupações para com o **exterior**;
- O topo é obtido pelo indicador **Sentimento de contributo para um melhor futuro dos alunos**;
- O impacto sobre o nível **pessoal** surge claramente **mais baixo**, para ambas as edições.
- **Não** existem resultados **muito diferentes** dos observados na **10ª edição**; e o **impacto final** é rigorosamente **o mesmo**. No entanto, é agora **superior ao dos professores**, fruto da descida destes.

Globalmente

impacto elevado

Sentimento de contributo para um
melhor futuro dos alunos

Inovar relativamente a metodologias
de ensino práticas/ metodologia de
projeto

valores mais reduzidos:
impacto sobre o nível pessoal

10^a vs 11^a edição

Profundidade na 11^a
edição *subiu* em relação à
da 10^a edição

Comparativo
com
professores

Pela primeira vez o valor
global dos diretores é
superior
ao dos professores

2.4. Escola

A. Análise descritiva

O capítulo Escola inclui o resultado de duas perguntas iguais, feitas aos **professores** e aos **diretores**, sobre o impacto que estes universos estimam ter-se sentido na escola.

Apresentam-se, de seguida, os **resultados conjuntos** e **interpretação** dessas duas perguntas.

Professores: “Sobre o impacto do Programa na ESCOLA, na escala 0 a 10, até que ponto considera que o Programa contribuiu para:”

Diretores: “Sobre o impacto do Programa na ESCOLA, na escala 0 a 10, até que ponto considera que o Programa contribuiu para:”

	Professores				Diretores			
	10ª Edição		11ª Edição		10ª Edição		11ª Edição	
	Média	%6-10	Média	%6-10	Média	%6-10	Média	%6-10
Melhoria da oferta de ensino aos alunos	8.1	93%	8.0	89%	7.7	84%	8.0	97%
Melhoria das metodologias de ensino	8.2	94%	7.9	89%	7.8	84%	8.1	100%
Bem-estar, realização, orgulho, motivação por parte dos participantes	8.3	94%	8.1	89%	8.1	88%	8.4	100%
Melhoria no ambiente escolar	7.9	90%	7.6	83%	7.7	86%	7.9	100%
Sentimento de contributo para um melhor futuro dos alunos	8.5	95%	8.3	92%	8.0	86%	8.1	100%
Sentimento de contributo para a sociedade	8.5	95%	8.0	89%	7.9	90%	8.0	100%
Sentimento de contributo para o ambiente	8.2	95%	7.6	84%	7.8	86%	7.9	93%
Prestígio, reconhecimento do exterior	7.7	83%	7.8	86%	7.6	82%	8.0	97%

Nota: células a verde indicam médias superiores a 7.5 e percentagens superiores a 80%

Podemos observar que os **diretores** apresentaram resultados, de uma maneira geral, **superiores** aos dos **professores** (contrariamente ao que aconteceu na edição passada). No entanto, a **diferença não é grande** e a **hierarquia** das avaliações, de uma maneira geral, **mantém-se próxima** (os 2 indicadores melhor avaliados coincidem, embora de forma inversa). Concretamente, esses 2 resultados melhor avaliados, em ambos os universos, são os seguintes: ***Bem-estar, realização, orgulho, motivação por parte dos participantes*** (neste indicador, os Diretores dão melhor avaliação) e ***Sentimento de contributo para um melhor futuro dos alunos*** (neste indicador, são os Professores que dão melhor avaliação).

Como podemos observar, os resultados dos Diretores **aumentaram na 11ª edição** (em todos os atributos), enquanto que os resultados dos Professores se **mantiveram** algo semelhantes, embora com alguma tendência de **descida**.

O mais importante é observar que os resultados são **sempre elevados**, qualquer que seja o **universo** ou a **edição**, o que revela a ideia de que estamos perante um programa com um impacto **muito positivo na escola**. Os resultados obtidos reforçam a **relevância** do *Apps for Good* enquanto programa educativo com **impacto multilateral**, promovendo **competências, inovação pedagógica, consciência social e ambiental**. Apesar de alguns ajustamentos entre edições, o **valor** percebido pelos diferentes intervenientes **permanece elevado**, sustentando a **continuidade da intervenção** e o seu **potencial de transformação a longo prazo**.

Pergunta (realizada apenas aos diretores): “O que significou o Apps for Good para a sua ESCOLA?”

O dashboard apresenta a **totalidade de respostas dadas**, cuja **leitura atenta é recomendada**.

Diretores: O que significou o Apps for Good para a sua Escola?

A Apps for Good transforma a sala de aula num espaço de inovação, onde os alunos se tornam agentes de mudança e a escola se torna um polo de criatividade e impacto social.

Boa Experiência

Colaboração

Experiência diferente e positiva.

Finalmente, consegui envolver docentes e alunos no projeto, o que foi muito gratificante.

Futuro

Inovação

O desenvolvimento das competências definidas no PASEQ.

Oportunidade de reflexão

Tem sido uma boa oportunidade para envolver os alunos numa atividade diferente e motivadora.

Uma excelente oportunidade para os alunos aumentarem o seu envolvimento em problemas emergentes da sociedade.

Uma oportunidade

Uma gran novidade.



3. Alguns testemunhos

O dashboard apresenta a totalidade de **comentários** realizados, cuja **leitura atenta** e **posterior reflexão** é recomendada.



"Faz abordar temas para ajudar as pessoas a terem uma vida melhor."

"A minha experiência no programa Apps for Good foi divertida e interessante. "

"Abriu a minha mente!"

"Adorei a minha experiência no programa, foi inesquecível!"

"Adorei o programa, achei muito dinâmico e divertido "

"Ajudou nos meus problemas de ansiedade."

"Considero este concurso importante para melhorar a vida da minha comunidade escolar, e não só, sensibilizando a população para as boas práticas e defesa do meio ambiente."

"É um programa muito interessante e que ajuda a desenvolver várias capacidades."

"É uma experiência incrível que recomendo a todos os meus colegas."

"Muito bom para ajudar o planeta"

"Ajudou-me a trabalhar melhor em equipa e a comunicar melhor."

"Oportunidade de desenvolver competências práticas em tecnologia, trabalho em equipa e resolução de problemas do mundo real."

"Comecei a reparar em inúmeros problemas existentes na nossa sociedade que antes não tinha noção que existiam."

"Descobri que podia ajudar as pessoas com o que eu realmente gosto de fazer."

"Eu aprendi a não estar nervoso e a interagir com outras pessoas!"

"É uma atividade diferente e que nos ajuda a pensar num mundo melhor."

"Foi essencial para o meu desenvolvimento social e comunicativo."

"Foi bom para me aproximar dos meus colegas."

"Melhorei o meu trabalho de equipa e a minha autoconfiança."

"Foi desafiante e inspirador para o futuro."

"Nova aventura na minha vida profissional e pessoal."

"Foi uma experiência incrível!"

"O esforço valeu a pena!"

"Foi uma experiência singular que me deu a oportunidade de fazer novas amizades."

"Obriga-nos a pensar em problemas existentes no mundo e a criar uma solução criativa para os resolver. "

"Aumentei a minha autoconfiança."

"Ajudar o mundo com pequenas ações que poderão tornar-se grandes!"

"Experiência única."

"Aprendi a trabalhar em equipa, a desenvolver uma app com propósito e percebi como a tecnologia pode ajudar a resolver problemas reais."

"Experiência muito enriquecedora."

"Permite que sejamos criativos na resolução de problemas e mais ativos como cidadãos na nossa comunidade e potencialmente no mundo."

"Experiência inspiradora. "

"Experiência incrível."

"Aprendi muito sobre trabalho em equipa, resolução de problemas e como transformar ideias em soluções reais com impacto positivo."

"Conheci novas pessoas, novas maneiras de interagir com as pessoas, e, acima de tudo, ver o mundo de outras perspetivas!"

"Fortaleci competências como o trabalho em equipa, a comunicação e a resolução criativa de problemas."

"Oportunidade de transformar ideias em soluções reais, desenvolvendo uma aplicação com impacto positivo na sociedade. "

"Ajudou-me a trabalhar melhor em equipa e a perceber como a tecnologia pode ter um impacto positivo na sociedade."



"Interessante e apelativo para trabalhar com os alunos e desenvolver ideias e soluções inovadoras."

"Trabalhamos temáticas que podem resolver problemas do mundo."

"Bem estruturado e organizado."

"Experiência enriquecedora e inspiradora. "

"Promove o pensamento crítico, a criatividade e o trabalho colaborativo."

"O programa é fantástico, está muito bem organizado."

"Desafiante, mas maravilhoso"

"Experiência a repetir!"

"Ainda bem que há pessoas que se preocupam com os nossos alunos e que os estimulam a participar nesta aventura que só lhes traz oportunidades."

"Esta experiência reforçou a importância de metodologias de aprendizagem ativas e do envolvimento dos jovens na construção de um futuro mais consciente e inovador."

"Foi gratificante acompanhar o crescimento dos alunos, o seu empenho e a sua capacidade de transformar ideias em propostas concretas com impacto social. "

"Uma equipa sempre disponível com um excelente acompanhamento."

"Considero um excelente projeto muito bem organizado."

"Tem sido uma jornada fantástica, com a possibilidade de partilhar experiências e sobretudo de conhecer pessoas muito interessantes."

"Participar no programa Apps for Good foi, sem dúvida, uma das experiências mais enriquecedoras do meu percurso escolar. "

"Desde o início, senti que estava a fazer algo com impacto — não só para a escola, mas também para a comunidade."

"Permitiu incutir o espírito empreendedor, criativo e de responsabilidade social nos alunos e comunidade escolar."

"Saio desta experiência com mais motivação, mais espírito crítico e, acima de tudo, com a certeza de que pequenas ideias podem mesmo fazer a diferença."

"Participar do programa Apps for Good foi uma experiência transformadora na minha vida como professora. "

"O acompanhamento realizado pelos membros do Apps for Good é excelente."

"Foi um pilar na transmissão da minha amizade, orientação, persistência, rigor e motivação."

"Apoio incondicional da Equipa Apps for Good."

"Apps for Good é sinónimo de inclusão, de animação e de sucesso dos alunos."

"Mais do que aprender sobre tecnologia, este programa ajudou-me a crescer a nível pessoal."

"Experiência incrível!"

"Desenvolve competências necessárias aos alunos no final da escolaridade obrigatória."

"Participar do Programa Apps for Good é sempre uma experiência transformadora."

"Foi muito gratificante ver uma ideia nossa ganhar forma e fazer sentido."

"Contribui para a proatividade social. "

"Contribui de forma significativa para os nossos alunos, sendo uma aposta clara numa escola mais criativa, participativa e conectada com o mundo real."

"Cresci como profissional e cidadão digital."

"Contribui para um crescimento exponencial dos alunos a nível técnico e de soft skills."

"Proporcionou uma aproximação social e emocional com os alunos, fazendo com que se desenvolva uma relação mais aberta e de maior partilha."

"Renovou o meu olhar sobre a Educação e reafirmou o meu compromisso com uma aprendizagem mais significativa, prática e voltada para o futuro."

"Grande enriquecimento em termos de conhecimentos de muitas ferramentas tecnológicas e metodologias de trabalho."

"Pude acompanhar de perto o crescimento deles — mais motivados, criativos e conscientes do impacto social. "

"Permite preparar os alunos para os desafios do futuro."

"Recomendo a todos os estudantes que queiram fazer a diferença no mundo."

"Todos ganham com isto, pois estas iniciativas são uma boa forma dos alunos aprenderem mais, dos professores ensinarem melhor, das escolas terem maior relevância para a comunidade envolvente."

"Faz os alunos assumirem um papel ativo na resolução dos problemas. "

"Envolvimento dos alunos num contexto mais real a nível profissional."

"Integração de tecnologia com propósito social."

"Liderança em projetos de inovação social."

"Conhecimento sobre ética e responsabilidade tecnológica."



"Importante para o desenvolvimento pessoal, social e profissional dos nossos alunos."

"Experiência a repetir!"

"Continuem, por favor!"

"Os alunos recorrendo às novas tecnologias projetam formas de ajudar o próximo."

"Obrigado pelas oportunidades criadas para os nossos alunos."

"Uma iniciativa transformadora, tanto para os nossos alunos como para toda a comunidade educativa."

"A Apps for Good tem permitido criar um sentimento de valorização pessoal nos nossos alunos. Sentem-se úteis e sentem que podem mudar algo, contribuindo para uma sociedade melhor."

"Iremos certamente continuar a nossa participação em anos futuros."

"Uma mais-valia para os alunos pois aprendem a ter consciência de algumas realidades que serão úteis para o seu futuro."

"Constituiu uma mais-valia para a Educação e incremento da Responsabilidade Social dos e dos jovens internados."

"O uso da tecnologia digital para um bem comum torna-nos mais humanos e empáticos."

"Observar e vivenciar o brilho nos olhos de alguns participantes mais novos."

"Uma mais-valia para criar novas metodologias de ensino, assim como um contributo de criação de motivação nos alunos."

"Temos assistido ao crescimento de jovens mais autónomos, criativos e conscientes do seu papel na sociedade."

4. Propriedade intelectual

A **propriedade intelectual** do modelo pertence à **Social Data Lab** e decorre diretamente do seu estimador **SLI2**[®]. O modelo usa conceitos e processos que são propriedade da **Social Data Lab**, nomeadamente o **SDL Triplo P**. Neste sentido, o **CDI Portugal** deverá referenciar o nome da **Social Data Lab** cada vez que o modelo seja publicamente referido ou apresentado.

5. Glossário

Deve e haver (indicador)	Indica se, depois de tudo, a pessoa acha que ficou, ou não, em sensação de dívida para com a ação.
Filantropia	Ação que consiste em dar dinheiro ou bens de sobrevivência a certos indivíduos.
Grau de vulnerabilidade (indicador)	Severidade da situação do beneficiário, no momento em que este iniciou a ação.
Impacto social	Conjunto dos efeitos de médio-longo prazo (junto de pessoas ou do ambiente) que resultam da atividade, do funcionamento, de uma organização.
Impacto social direto	Toda a mudança perene gerada por uma organização – por via da sua responsabilidade e ação direta no terreno.
Impacto social indireto	Toda a mudança perene gerada por uma organização por via do seu apoio a uma outra organização.
Peculiaridade (indicador)	Escala de unicidade da ação, tendo em conta a probabilidade teórica de o beneficiário encontrar, ou não, uma outra organização que possa fornecer um benefício semelhante, em condições semelhantes.
Perenidade (indicador)	Durabilidade do impacto, tempo estimado em que o beneficiário poderá usufruir do benefício recebido.
Profundidade (indicador)	Grau com que a ação afeta a vida dos beneficiários, dimensão ou importância da mudança estimada em cada um dos beneficiários, na sua vida.
Responsabilidade social	Ações voluntárias, e por vezes conjunturais, que uma organização desenvolve, ações essas que devem estar para além do que é obrigatório por lei.
SDL Triplo P	Índice constituinte do modelo de avaliação, que integra os indicadores Profundidade , Perenidade e Peculiaridade .
Stakeholders	Partes interessadas afetadas pela atividade de uma organização.

Tipo de impacto	<p>Área a que os projetos/ações sociais pertencem (as ações pertencem frequentemente a mais de uma área).</p> <p>A Social Data Lab contempla 7 tipos de impacto diferentes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Usufruto de bens de primeira necessidade (limitado no tempo e associado a medidas corretivas) 2. Bem-estar e desenvolvimento pessoal, autoestima, força, confiança em si 3. Bem-estar social, integração social, prevenção contra comportamentos de risco 4. Saúde 5. Educação profissional, desenvolvimento de capacidades, auto-suficiência, autonomia 6. Desenvolvimento económico 7. Arte e cultura, conhecimento, saber
UICs	Unidades de Impacto Completo , ou seja, número de stakeholders impactados na sua totalidade .
Valor absoluto	Valor de intensidade de impacto medido em UICs . Este tipo de valor permite a comparabilidade entre organizações e/ou projetos.
Valor relativo	Valor de intensidade de impacto , que oscila entre 0% e 100% , e que permite uma apreciação absoluta da própria organização.

6. Bibliografia principal

1. Ainsaar M. (2008). Support of the society, trust, health and income as factors of life satisfaction for children and parents in 13 countries in Europe. In: Estonia in European Comparison, Tallinn: Ministry of Social Affairs, the Republic of Estonia
2. Bericat E. (2013). The Socioemotional Well-Being Index (SEWBI): Theoretical Framework and Empirical Operationalisation
3. Bill and Melinda Gates Foundation (2008). Measuring and/or estimating social value creation: Insights Into Eight Integrated Cost Approaches
4. Boye K. (2011). Work and Well-being in a Comparative Perspective – The Role of Family Policy. European Sociological Review, 27
5. Crane, A., McWilliams, A., Matten, D., Moon, J., Stegel, D. (2008). The Oxford Handbook of Corporate Social Responsibility. Oxford University Press
6. Epstein, M. J., Roy, M-J. (2001). Sustainability in Action: Identifying and Measuring the Key Performance Drivers. ELSEVIER
7. European Commission (2014). Proposed Approaches to Social Impact Measurement in European Commission legislation and in practice relating to: EuSEFs and the EaSI
8. Habisch, A., Jonker, J., Wegner, M., Schmidpeter, R. (2005). Corporate Social Responsibility across Europe. Springer
9. Henriques, A. (2010). Corporate Impact: measuring and managing your social footprint. Earthscan

10. Kaasa A., Kaldaru H. (2009). Subjective and objective indicators of well-being. In: Estonian Human Development Report 2008, Tallinn: Eesti Koostöökogu
11. Nações Unidas (2015). Guia sobre Desenvolvimento Sustentável
12. New Economics Foundation (NEF) e The All Party Parliamentary Group on Wellbeing Economics (2014). Wellbeing in four policy areas: Report by the All-Party Parliamentary Group on Wellbeing Economics
13. New Economics Foundation (NEF) (2015). People, planet, power: Towards a new social settlement
14. New Economics Foundation (NEF), University of Cambridge e City University London (2016). Looking through the wellbeing kaleidoscope
15. New Philanthropy Capital (NPC) (2012). Theory of Change: The beginning of making a difference
16. OCDE. Better Life Index, Disponível em: <http://www.oecdbetterlifeindex.org/#/11111111111>
17. OECD (2008). Handbook on constructing composite indicators: methodology and user guide
18. Plataforma para o Crescimento Sustentável (2012). Relatório para o crescimento sustentável
19. United Nations Development Programme (UNDP), Selecting Indicators for Impact Evaluation
20. Vollono, R. (2010). Doing well by doing good: the empirical relationship between corporate social responsibility and financial performance. ProQuest