Centro de Cidadania Digital
VALONGO

RELATÓRIO ANUAL

2024/25

CDI Portugal

ÍNDICE

01 Resumo Executivo

02 Visão Geral

03 Avaliação Projetos

04 Casa do Conhecimento

05 Conclusão

06 Parceiros

RESUMO EXECUTIVO

A 8ª Edição do Centro de Cidadania Digital de Valongo (CCDV), promovida pelo CDI Portugal em parceria com a Câmara Municipal de Valongo, consolida o percurso das edições anteriores e reforça o papel enquanto iniciativa de referência na promoção da inclusão digital, da inovação tecnológica e da capacitação da comunidade.

Das várias atividades anuais destaca-se o **DemoDay - um dos momentos mais marcantes de partilha** e de apresentação pública das soluções tecnológicas desenvolvidas pelos participantes do concelho. Este ano o evento decorreu no Fórum Cultural Vallis Longus e na Casa do Conhecimento de Valongo, reunindo todos os participantes da edição.

Os alunos do 3º e 4º anos das **Atividades de Enriquecimento Curricular (AEC`s) - de Programação e Robótica** apresentaram os projetos desenvolvidos no âmbito do Apps for Good e das atividade de Robótica Sustentável, demonstrando competências digitais emergentes, assim como a capacidade de resolver problemas e desafios pela tecnologia e ciência.

Num contexto em que a Inteligência Artificial (IA) está a (re)definir profissões, modelos de negócio e formas de comunicação, a sua integração nos projetos do CCDV tornou-se uma evolução natural. Projetos como o **Transforma TI e o Atualiza-te**, incorporaram ferramentas de IA, preparando desta forma os participantes para compreenderem, aplicarem e refletirem criticamente sobre o seu potencial e uso ético. Reforçou-se assim os processos de aprendizagem e fomentou-se o desenvolvimento de competências digitais avançadas, permitindo aos participantes gerar conteúdos, automatizar processos, criar interfaces mais intuitivas e explorar dados para desenvolver as suas ideias.

A missão do **InGaming** mantém-se perfeitamente alinhada com as tendências nacionais e internacionais da promoção do bem-estar digital através do gaming saudável, inclusivo e consciente. O projeto reforçou a sua presença através da integração de novas equipas de esports, como a Rhyno, e com a realização de sessões de sensibilização dedicadas à prevenção das adições e à promoção de práticas equilibradas nos videojogos do **"InGaming vai às Escolas",** abrangendo mais de 2.300 participantes, entre alunos, professores e encarregados de educação. Este trabalho contínuo tem contribuído para aumentar a literacia digital, a autorregulação e a consciência sobre o bem-estar digital, inspirando novas gerações a jogarem com propósito, equilíbrio e inclusão, tirando assim partido dos benefícios dos videojogos.

O **sucesso crescente do CCDV resulta do forte compromisso da Câmara Municipal de Valongo**, das suas equipas operacionais, cujo apoio tem sido essencial para a condução, planeamento e sustentabilidade das atividades.

O CCDV prossegue, assim, o seu percurso de inovação e impacto, assumindo-se como um polo transformador de competências digitais e cidadania ativa, que ultrapassa os limites do concelho e se afirma como um exemplo de boas práticas em Portugal.

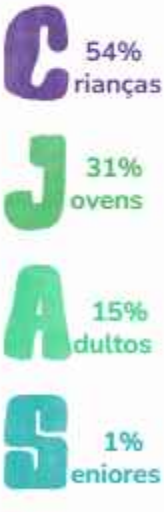
Alinhado à missão do CDI todos os projetos desenvolvidos para e com a comunidade do concelho de Valongo visam incentivar a cidadania ativa e a inclusão social e digital de TODOS

VISÃO GERAL

Os 2 espaços do Centro de Cidadania Digital de Valongo (CCDV) encontram-se abertos ao público, funcionando como ambientes de trabalho e aprendizagem colaborativa.

Disponibilizam recursos digitais e tecnologias à comunidade, permitindo que cidadãos de todas as idades desenvolvam competências, explorem novas ferramentas e desenvolvam soluções tecnológicas, partindo dos seus desafios pessoais, comunitários ou globais.

Indicador	Meta	Alcançado	Dif%
Nº mínimo de participantes nas atividades CCDV	2.995	4.532	+51,4%
Alunos (AEC's)	1.200	1.392	+16%
CdC - Crianças no clube de Código	20	34	+70%
#mulheres	750	2.048	+173%
RECODE (Nº certificados emitidos)	600	416	-31%
Professores	56	203	+262,5%
Concretização plano atividades	90%	100%	+11%



PROJETOS

Através dos projetos desenvolvidos, os participantes adquirem competências digitais, criativas e colaborativas, aplicando-as na conceção de soluções para a resolução de um problema concreto, seu ou da comunidade. Estes projetos são a materialização clara da cidadania ativa e participativa, evidenciando a inovação e capacidade de utilizar as ferramentas digitais como meio de transformação pessoal e social.

Grandes Projetos

Os grandes Projetos do CCDV decorrem de forma contínua ao longo de todo o ano letivo e refletem a promoção ativa da cidadania digital, da literacia mediática e tecnológica, da inclusão, da criatividade e do pensamento crítico. Estes projetos estruturantes envolvem diferentes faixas etárias e públicos, e abordam temas como a literacia digital, a transição digital, a promoção da utilização equilibrada e saudável dos videojogos, a capacitação da comunidade educativa e a promoção das competências digitais para a empregabilidade, participação cívica e expressão através dos media.

Plataforma RECODE

solução de e-learning gratuita com mais de 35 cursos online que permitem a qualquer pessoa aprender ao seu ritmo, em qualquer lugar e a qualquer momento

Workshops/Atividades

Ao longo do ano, são dinamizados workshops, webinares e atividades temáticas dirigidas a diferentes públicos com o objetivo de promover competências nas áreas da inteligência artificial, da cibersegurança, do marketing digital e do uso criativo da tecnologia.

Eventos - Demoday

É o culminar da edição, dando voz aos participantes e visibilidade aos projetos desenvolvidos ao longo do ano letivo. É um momento de celebração, partilha e reconhecimento do percurso de aprendizagem e das competências desenvolvidas pelos participantes

Uma aceleradora que transforma ideias em soluções tecnológicas, guiando os participantes ao longo de todo o ciclo de desenvolvimento de produto — da conceção à prototipagem e à apresentação ao mercado - com o apoio de especialistas. Cada solução desenvolvida vai ao encontro de um problema social, procurando responder aos desafios do quotidiano, melhorar a qualidade de vida dos utilizadores ou contribuir para a resolução de problemas da comunidade.

A 7ª edição introduziu uma inovação significativa: a integração da inteligência artificial como ferramenta de apoio ao desenvolvimento dos protótipos, tornando o processo mais ágil, criativo e alinhado com as tendências tecnológicas emergentes.

Nesta edição a geração de ideias (43%) e a programação (57%) foram as áreas que despertaram maior interesse entre os participantes, acima de tudo ***"porque é uma área que tenho interesse em aprender"****.*

Relativamente às áreas que menos gostaram entre os 14% - 29% geração de ideias, marketing e comunicação, pois "é a parte mais difícil" ou "é algo que já estou habituado".

As respostas dos participantes revelam:

- *uma mudança positiva na perceção do papel da tecnologia enquanto agente de transformação social;*
- *a inteligência artificial como facilitadora no desenvolvimento de protótipos, tornando o processo mais rápido e eficaz;*
- *reconhecimento do valor da tecnologia como um instrumento de inclusão e acessibilidade, nomeadamente na educação;*
- *o projeto reforçou uma crença já existente - a tecnologia é mais do que uma ferramenta técnica é um meio poderoso para gerar impacto real na vida das pessoas e responder a desafios concretos da comunidade.*

Os participantes reconheceram de forma clara o valor dos conhecimentos adquiridos ao longo do projeto, evidenciando a sua importância para o desenvolvimento pessoal, académico e profissional.

"O projeto fez-me perceber que a tecnologia não é apenas uma ferramenta técnica, mas sim um meio poderoso de gerar impacto real na vida das pessoas."

DADOS

- 31 participantes
- 27 média de idade
- 26% feminino
- 29 horas
- 22 sessões dinamizadas

A maioria identificou ganhos tanto a nível:

- **profissional (100%),** referindo que os conhecimentos adquiridos poderão ser aplicados no trabalho ou em projetos próprios;
- **pessoal (86%)** "com um simples gesto podemos marcar a diferença", destacando a utilidade prática das competências desenvolvidas no projeto.

Os dados recolhidos indicam um impacto positivo na perceção dos participantes sobre a **confiança na utilização da tecnologia**, o **interesse pelo empreendedorismo** e **competências tecnológicas**, sendo que **86% considera que adquiriu novas competências.**

Para além da integração da IA, foram ainda incorporadas no projeto 2 novas abordagens: (1) o desenvolvimento em regime de e-learning, com o apoio da plataforma RECODE, e (2) a realização de sessões presenciais com uma turma do ensino profissional do 11º ano da Escola Secundária de Valongo.

Os que exploraram a plataforma **consideraram útil (43%) e com qualidade (100%) para o desenvolvimento da sua solução.**

O Transforma TI não se limitou ao desenvolvimento de competências técnicas; os dados demonstram que verifica-se também um impacto relevante no fortalecimento de soft skills essenciais para a vida pessoal, académica e profissional dos participantes.

A resiliência foi referida por vários participantes como sendo a competência mais desenvolvida, o que reflete a superação de desafios ao longo do projeto e a capacidade de resolução de problemas.

Além disso, 29% dos participantes apontou também impacto a nível académico, demonstrando que as aprendizagens adquiridas podem ser aplicadas em contextos educativos. Esta distribuição mostra que o Transforma TI não só capacita os participantes para o mundo do trabalho, como também os apoia na preparação para futuros desafios educativos.

"Tive a oportunidade de descobrir novas ferramentas muito úteis, que facilitaram bastante o desenvolvimento do trabalho. Além disso, aprendi vários termos técnicos que antes não conhecia, o que contribuiu para alargar os meus conhecimentos na área."

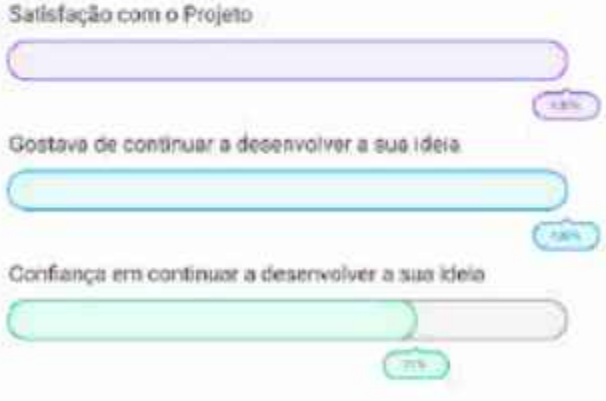
A **sessão Inspira TI** continua a ser um ponto alto do projeto, os participantes têm a oportunidade de apresentar as suas ideias e recolherem contributos positivos e construtivos dos parceiros do CCDV de forma a melhorarem o desenvolvimento da sua solução.

- A **resolução de problemas** destacou-se como uma das áreas com maior impacto, com vários participantes a assinalarem "grande melhoria". Esta evolução é esperada, dada a exigência do projeto.
- A **comunicação de ideias** registou uma melhoria consistente, com a maioria das respostas indicando "alguma melhoria", o que mostra que os participantes sentiram-se mais preparados para expressar as suas propostas, especialmente durante a fase final de apresentação das soluções.
- Quanto à **confiança em geral**, os dados revelam uma evolução positiva, sinalizando que a experiência contribuiu para reforçar a sua autoestima e a segurança dos jovens.

Os resultados demonstram que o Transforma TI teve um impacto positivo na valorização pessoal e na preparação dos participantes, contribuindo para o seu crescimento pessoal e profissional ***"quando as coisas parecerem difíceis não devemos desistir"*** e que ***"com esforço e dedicação, o que parecia impossível começa a ganhar vida"***. Esta introspeção mostra que o projeto não foca apenas na componente tecnológica, mas também, indiretamente, aborda o desenvolvimento de competências emocionais e sociais.

"soluções com impacto real surgem quando combinamos empatia com conhecimento técnico".

A importância do trabalho em equipa foi também reconhecido e valorizado ***"trabalhar sozinho é mais exigente do que em equipa"***. O projeto foi também referido como ***"um guia útil para quem ainda não sabe nada"***.



5ª EDIÇÃO ATUALIZA-TE

Um **projeto que apoia a transição digital dos pequenos negócios locais.** Ao longo de várias sessões, os jovens/adultos desempregados são capacitados em Marketing Digital e atuam como consultores no desenvolvimento de um projeto em contexto real em benefício dos pequenos negócios locais.

O projeto procurou não apenas potenciar o desenvolvimento de novas competências e conhecimentos, mas também apoiar na empregabilidade dos participantes - **56% gostaria de continuar o trabalho com o negócio.**

Foram abordados conteúdos relevantes para o Marketing Digital, com metodologias práticas, apoio de formadores especializados e um forte enfoque no desenvolvimento de soft skills, como a comunicação, a criatividade e o trabalho em equipa.

No geral as expectativas dos participantes foram correspondidas e ficaram satisfeitos com o projeto (94%).

Quem concordou e avaliou positivamente o item **aplicabilidade dos conteúdos para o mercado de trabalho (88%), indica que gostaria de continuar a trabalhar na área (63%).** Relativamente às competências transversais, a maioria dos participantes considera que houve uma melhoria após a participação no projeto:

- 83% confiança;
- 88% comunicação e a resolução de problemas;
- 75% trabalho em equipa e resiliência.

Para além de uma melhoria nas competências transversais, os participantes também indicam uma melhoria técnica. A esmagadora maioria considera que - adquiriu novas competências tecnológicas e ganhou mais confiança para criar conteúdo digital (96%), assim como melhorou a competência digital e aumentou o interesse pelas tecnologias (88%).

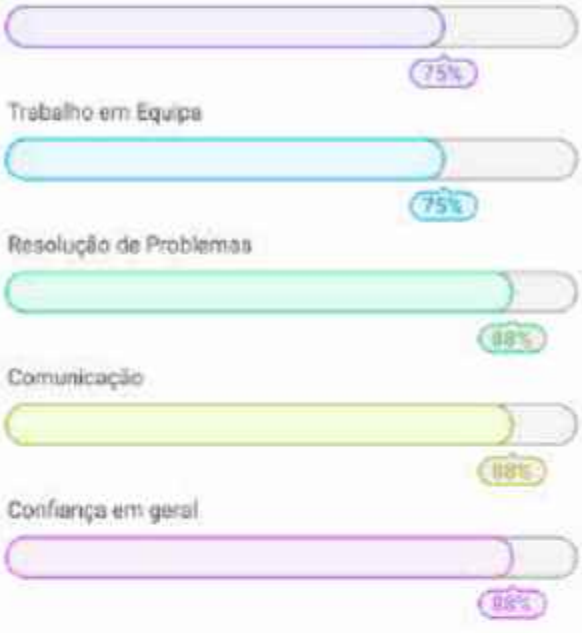
DADOS

- 34 participantes
- 39 media de idade
- 61% feminino
- 325 horas
- 81 sessões dinamizadas
- 8 negócios

"A nível pessoal, aprendi a comunicar melhor, a ser mais criativo e a resolver problemas com mais autonomia. A nível académico, desenvolvi competências digitais que são úteis para trabalhos, apresentações e projetos. A nível profissional, ganhei ferramentas práticas que me preparam para o mercado de trabalho, como criar sites, editar conteúdos e gerir redes sociais de forma eficaz."

Muitos participantes referiram que as competências adquiridas são úteis para a vida profissional (94%) e pessoal (69%).

O projeto foi visto como uma mais-valia para aumentar a empregabilidade e abrir novas oportunidades, mostrando o impacto transformador da formação digital com base na prática e na inclusão. Para muitos participantes, esta experiência representou não só uma oportunidade de crescimento profissional, mas também um reforço da autoconfiança e da visão sobre o papel da tecnologia.



"O projeto deu-me uma perspetiva mais ampla sobre a tecnologia para a resolução de problemas sócias, porque me fez notar ainda mais que a tecnologia facilita o trabalho e a comunicação entre as pessoas uma vez que as mesmas sabem usar as ferramentas de maneira correta."

3ª EDIÇÃO INGAMING

O projeto InGaming – Inclusive Gaming continou em 2024/25 a sua missão de criar um ambiente saudável e educativo para jovens que jogam videojogos, combinando treinos teóricos e práticos, reflexão pessoal e perspetivas de carreiras no setor. Este ano, o projeto contou com o apoio de duas equipas profissionais de esports: a **Rhyno e a FTW (For The Win Esports)**, proporcionando aos participantes contacto direto com treinadores, jogadores e especialistas do setor.

Os treinos ajudaram os jovens a melhorar as suas competências técnicas, a compreender estratégias coletivas e a desenvolver hábitos de disciplina e fair play que são essenciais para evoluir no mundo dos esports.

FTW
Valorant

RHYNO
CS 2.0

Os participantes ficaram satisfeito com os treinadores (86%), no entanto, apenas 40% dos participantes de CS indicaram estar satisfeitos com o apoio do treinador, é relevante considerar que 40% dos participantes se mantiveram "neutros" na sua avaliação, o que possivelmente poderá indicar uma experiência considerada "suficiente" (sem aspetos marcantes positivos ou negativos), ou uma falta de envolvimento suficiente para avaliar com convicção.

Esta avaliação sugere que há espaço para reforçar a consistência no acompanhamento, comunicação e a abordagem dos treinos.

Em média os participantes:

- 79% satisfação com o projeto
- 86% recomendaria o projeto
- 71% tem interesse em explorar esta área - jogador profissional, streamer ou coach

Para além dos treinos, foram dinamizadas sessões de grupo focadas no desenvolvimento de competências socioemocionais, estas dinâmicas trabalharam aspetos como empatia, consciência social, comunicação, trabalho em equipa e a criação de hábitos saudáveis, ajudando os participantes a refletirem sobre os seus comportamentos dentro e fora do jogo, a melhorarem as relações com os colegas e fortalecerem a sua autoconfiança.

Uma pequena percentagem de jogadores que têm interesse em explorar a área indicaram que o projeto ajudou a expandir a visão de mercado de trabalho (36%) e que adquiriram novos conhecimentos tecnológicos (21%).

DADOS

- 45 participantes
- 11% feminino
- 39 horas
- 26 sessões dinamizadas

O projeto contou ainda com várias masterclasses, pensadas para abrir novas perspetivas sobre as carreiras ligadas aos videojogos e aos esports. Entre os temas abordados destacaram-se a gestão de uma equipa de esports, com Ramiro Teodósio (FTW), a comunicação no contexto competitivo, com Rodrigo Morgado (Rhyno) e a organização de eventos na indústria dos videojogos, com Pedro Antunes (Rhyno).

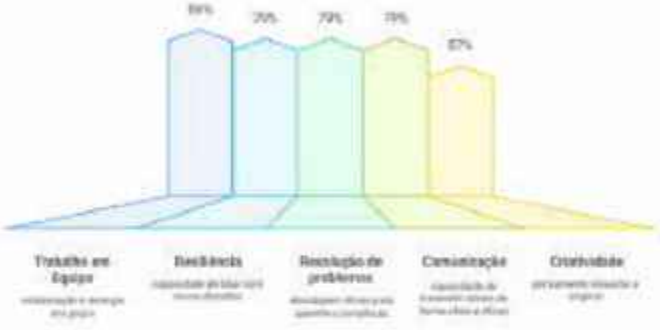
Estas sessões mostraram aos jovens que o universo dos videojogos oferece muito mais do que apenas a vertente de jogador, apresentando caminhos profissionais diversos e inspiradores. Foi possível observar que os treinos foram a atividade que se destacou entre os participantes, valorizando o caráter prático e interativo. As dinâmicas e masterclasses acabaram por ser menos valorizadas podendo estar na base o "perfil" dos jogadores de CS, geralmente mais orientados para a prática, havendo partilha de alguns participantes:

"Não me identifiquei. Apesar de reconhecer a utilidade e importância para quem tenha interesse e se identifique nas situações representadas."

Contudo há participantes que revelam:

"Inicialmente não sentia nenhuma melhoria nem via vantagens, porém conforme as aulas foram passando, vejo que a comunicação entre todos e a disposição acabou por melhorar imenso. Algo que contribui de uma maneira extremamente positiva para o jogo, recomendo e gostaria que tivéssemos mais tempo nas dinâmicas, pode não parecer relevante, mas é algo essencial."

A autoconfiança (79%) e autocontrolo (71%) dos participantes também melhorou após participação no projeto e 75% melhorou as softskills, com destaque para o trabalho em equipa - 86%



Em média os participantes:

- 57% satisfação com as masterclasses e dinâmicas;
- 65% satisfação com a adequação dos conteúdos abordados nas masterclasses;
- 64% aplica as estratégias apresentadas nas dinâmicas de grupo.

Parceiros

3ª EDIÇÃO INGAMING

Por fim, o projeto culminou no grande torneio final, reunindo os participantes numa competição vibrante que contou com o apoio logístico e técnico da Rhyno. O evento foi ainda enriquecido pela participação de figuras de referência no cenário nacional dos esports, como o caster Sínon, que trouxe uma dimensão profissional e emocionante à experiência dos jovens. Este momento permitiu aos participantes colocar em prática tudo o que aprenderam durante o ano e celebrar as suas conquistas diante da comunidade.

Três participantes foram destacados com o prémio FairPlayer devido ao seu desempenho e atitudes durante o projeto:

- **Frederico 'uni' Alves** – pela sua motivação constante, liderança e bom desportivismo.
- **Gonçalo 'Mui Pobre'** Ferreira – pela dedicação e melhorias no jogo de CS.
- **Lara 'noni' Barbosa** – pela sua determinação em evoluir no Valorant e por se colocar em situações desafiantes, como ser caster do torneio final ao lado do Sínon.

O InGaming continua a afirmar-se como um projeto inovador e transformador, que alia a paixão pelos videojogos ao desenvolvimento pessoal e social dos jovens. A colaboração com as equipas Rhyno e FTW, as masterclasses inspiradoras, as dinâmicas de grupo e o torneio final demonstraram que o gaming pode ser um espaço de crescimento, aprendizagem e partilha de valores, preparando os participantes para desafios dentro e fora do jogo.

DADOS TORNEIO

- 194 participantes
- 7% feminino
- 8 horas
- 22 equipas

1ª EDIÇÃO INGAMING VAI ÀS ESCOLAS

O InGaming vai às Escolas é um projeto de prevenção e literacia digital, que ajuda crianças, jovens, famílias e profissionais a compreender melhor os riscos e benefícios dos videojogos, promovendo uma utilização mais equilibrada e saudável. Ao longo do ano letivo percorreu escolas e comunidades em vários pontos do país – incluindo o Norte e o Centro - **chegou a +2.000 PARTICIPANTES**, entre alunos, professores, encarregados de educação, psicólogos, assistentes operacionais e estudantes universitários que atuaram como embaixadores. Foram também desenvolvidos materiais pedagógicos, como ebooks para professores e psicólogos, para que o trabalho de prevenção possa continuar nas escolas após as sessões. O projeto desenvolveu-se em três grandes áreas da atuação:

Formação de embaixadores

Jovens universitários foram capacitados na área dos comportamentos aditivos associados aos videojogos, comunicação e dinamização de grupos, de forma a serem capazes de dinamizar sessões junto de alunos (1º ciclo ao secundário). No total, participaram **120 estudantes universitários, dos quais 50 se tornaram embaixadores**, ganhando competências úteis para o seu desenvolvimento pessoal e profissional.

SATISFAÇÃO COM AÇÃO DE FORMAÇÃO

- **99% DESEMPENHO DOS DINAMIZADORES**
- **99% SATISFAÇÃO COM A SESSÃO**
- **93% DURAÇÃO DA SESSÃO**
- **92% MOTIVADOS PARA INICIAR AS DINAMIZAÇÕES**

DADOS

- 2.257 participantes
- 49% feminino
- 152 horas
- 87 sessões dinamizadas

Após as sessões de capacitação, os embaixadores mostram total satisfação com as sessões, com os dinamizadores e a duração da sessão, embora houvesse opiniões divergentes sobre o tempo da sessão - mais tempo vs menos tempo. Na sua maioria os futuros embaixadores sentiram-se motivados para iniciar as dinamizações junto dos alunos.
Mais de metade dos participantes (56%) saíram da sessão com um nível adequado de conhecimento sobre o tema.

"Gostei bastante da formação, foi uma formação técnica mas ao mesmo tempo leve e fluida. Talvez se pudesse aprofundar ainda mais como se faz/chega a um diagnóstico da adição dos videojogos."

Parceiros

1ª EDIÇÃO INGAMING VAI ÀS ESCOLAS

ESCOLAS POR ZONA

- Distrito do Porto - 14
- Distrito de Vila Real - 3
- Distrito de Castelo Branco - 1
- Distrito de Setúbal - 1
- Distrito de Leiria - 1

Sessões de sensibilização em Escolas

Foram realizadas sessões de sensibilização presenciais em várias escolas do país com conteúdos adaptados às diferentes idades, para aumentar a literacia digital, combater o estigma sobre a saúde mental e promover comportamentos mais saudáveis. Estas sessões envolveram **+1.800 alunos (939 em situação de vulnerabilidade).**

Para além disso, como forma de colmatar as necessidades das escolas, foram realizadas sessões de formação para assistentes operacionais e psicólogos, sendo envolvidos **140 assistentes operacionais e 40 psicólogos.**

Na visão dos professores as sessões foram uma mais valia para os alunos, a maioria ficou totalmente satisfeito com o desempenho dos dinamizadores, a estrutura da sessão e os conteúdos apresentados, reforçando que **"...a sessão foi bem estruturada e, acima de tudo, dinâmica, o que contribuiu, sem dúvida, para uma melhor e maior interiorização, por parte dos alunos, dos objetivos da mesma."**

TOTALMENTE SATISFEITOS

- **96% DESEMPENHO DOS DINAMIZADORES**
- **96% PRETINÊNCIA DOS CONTEÚDOS**
- **88% ESTRUTURA DA SESSÃO**
- **84% SATISFAÇÃO COM A SESSÃO**

No entanto, a nível do tempo das sessões e dinâmicas práticas, os professores sugerem **"Duração da sessão ser maior."** ou **"Melhorar as estratégias de captação da atenção dos jovens".**

Para os professores, estas sessões ajudaram a aumentar o conhecimento dos alunos sobre o tema - **64% concorda totalmente e 100% concorda que aumentou**, sendo que **56% acha que os alunos irão colocar em prática mais do que 50% do conhecimento partilhado**.

Webinares e materiais pedagógicos

Com o objetivo de deixar os recursos na comunidade e para chegar a um público mais abrangente, foram organizados webinares para professores e famílias, com temas como saúde mental, a presença dos videojogos na escola e o seu potencial na educação especial. Estes webinares tiveram o apoio de especialistas como João Faria (PIN), André Calapez (FMH), Tiago de Sousa (AEPDV), Ruth Ferrony (CNCS), Vitor Girão Bastos (Professor) e Pedro Rodrigues (PIN).

Os participantes avaliaram positivamente os Webinares havendo o pedido de alargar a periodicidade, assim como a sua duração. 63% dos Encarregados de Educação indicaram que os seus educandos não apresentavam comportamentos de adição aos videojogos e 50% indicou que estava atento.

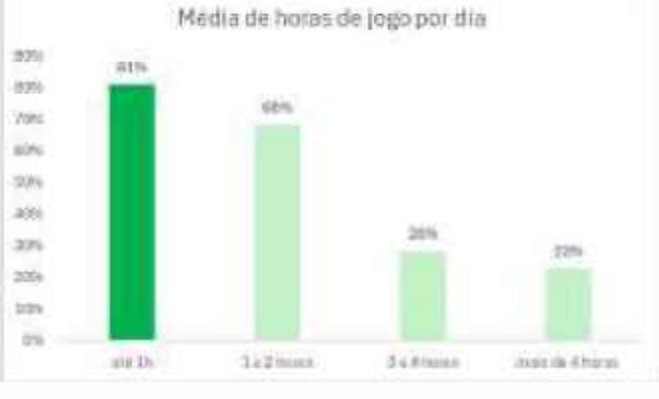
TOTALMENTE SATISFEITOS

- **72% COM A SESSÃO**
- **55% COM A DURAÇÃO**
- **83% COM OS DINAMIZADORES**

Após as sessões notamos um aumento de 23% (56% para 73%) nos encarregados de educação que já aplicam estragégias de auto-regulação, o que indica um elevado nível de conciencialização sobre a temática.

Observamos também uma ligeira subida na percentagem de respostas que referem comportamentos dependentes nos seus educandos de 13% para 18%. Este aumento poderá estar associado ao um aumento na literacia sobre os CAD, com maior capacidade de identificar sinais de uso excessivo ou dependentes, refletindo maior segurança na avaliação do comportamento dos filhos.

"Um comportamento saudável nos videojogos envolve equilíbrio: jogar por diversão, sem interferir com responsabilidades ou relações sociais. Já um comportamento aditivo manifesta-se pela perda de controlo, isolamento, irritabilidade e impacto negativo na vida diária. Conseguir parar sem ansiedade, manter outras atividades e respeitar horários são sinais de uso responsável. Reconhecer a diferença é essencial para uma relação positiva com os videojogos."



Parceiros

1ª EDIÇÃO INGAMING VAI ÀS ESCOLAS

O tempo de jogo difere entre género - a maioria das raparigas tendem a jogar até 1hora (60%), já nos rapazes há uma maior dispersão no número de horas - 37% joga 1 a 2 horas, 24% 3 a 4 horas e 23% mais de 4 horas. Estes dados vão ao encontro da literatura - rapazes tendem a jogar mais tempo do que as raparigas.

Relativamente ao grupo - alunos do 1° e 2°ciclo, professores, encarregados de educação e assistentes operacionais em média jogam até 1 hora (72%) e os alunos do 7° ao 12° ano jogam mais um pouco, na sua maioria entre 1 a 2 horas (39%).

A maioria dos jogadores (37%) sente que consegue autorregular-se enquanto joga:

- 80% consegue identificar quando está a ficar frustrado
- 81% sabe quando está a ficar stressado
- 70% sabe quando parar

37% dos participantes jogam
13% são mulheres

A análise entre o pré e o pós-teste mostra que houve um potencial de aprendizagem na capacidade de parar de jogar, com um aumento de 10% no número de participantes que afirmam conseguir fazê-lo. Esta diferença é ainda mais evidente (+21%) entre os jogadores com hábitos mais intensos (jogam mais de 4 horas por dia). Ou seja, quanto mais tempo se joga, mais difícil se torna parar, mesmo quando já se reconhecem sinais de stress ou frustração.

Ainda assim, os resultados sugerem que esta dificuldade pode ser reduzida e que as sessões de sensibilização tiveram impacto positivo na autorregulação dos jogadores.

Relativamente ao conhecimento sobre as consequências dos comportamentos aditivos e dependências nos videojogos, não se verificaram diferenças significativas entre o pré e o pós-teste, mantendo-se a média geral nos 63%. A nível de grupos e género, observaram-se pequenas variações, mas sem relevância estatística.

Com o objetivo de despistar possíveis situações de adição aos videojogos, foi aplicada a IGDS9-F (Internet Gaming Disorder Scale – Short Form) a embaixadores e alunos. De forma geral, 76% afirmaram ser jogadores ativos, mas apenas 2% apresentaram pontuações acima dos 36 pontos, que correspondem a um nível de preocupação em relação à adição. Contudo, não foram identificados casos problemáticos, e não se observou diferença estatisticamente significativa entre os momentos de avaliação (pré e pós-teste) ($p > 0,005$).

Estes resultados apontam para níveis baixos de risco de adição, reforçando a relevância de continuar a investir em estratégias preventivas e de promover uma literacia digital equilibrada.

No que diz respeito ao papel das famílias, os dados mostram um envolvimento crescente dos Encarregados de Educação no acompanhamento dos hábitos de jogo:

- 64% afirmam já implementar estratégias de autorregulação;
- 41% manifestam preocupação ou percebem comportamentos de dependência nos filhos.

"Se souber de alguém com problemas relacionados com videojogos, devo recorrer a um adulto de confiança, como os pais, um professor, o diretor de turma ou até ao psicólogo da escola. Eles podem ajudar a perceber melhor a situação e orientar essa pessoa a encontrar apoio e soluções. Ninguém precisa lidar com isso sozinho."

Do lado dos jovens:

- 11% reconhecem que os seus encarregados de educação estão preocupados
- 27% indicam que essa preocupação surge ocasionalmente.

Estes resultados revelam uma perceção diferente entre encarregados de edução e educandos mas também demonstram um reforço da consciência familiar sobre a importância de equilibrar o tempo de jogo com outras atividades e de reconhecer precocemente sinais de risco. No conjunto, as sessões contribuíram para aumentar a reflexão crítica sobre os comportamentos associados ao uso de videojogos e para reforçar as competências de autorregulação tanto nos jovens como nas famílias.

Faz sentido ter regras quando se joga?

A esta questão 36% dos participantes, antes da intervenção, responderam que tinham regras enquanto jogavam. Após as sessões 82% concordou que deveriam ter regras enquanto jogam.

"Porque as regras ajudam-nos a manter o equilíbrio entre o tempo que passamos nos videojogos e outras partes importantes da nossa vida, como a escola, a família, os amigos e o descanso. Ter limites faz com que o jogo continue a ser algo divertido e saudável, sem se tornar uma dependência."

E quando falamos em comportamentos negativos - discriminação nos videojogos?

48% dos jogadores indicam que já tiveram comportamentos negativos enquanto jogavam. Relativamente ao género foi observado mais no masculino (36%) do que no feminino (11%) e 16% já foi discriminado enquanto jogava, com maior incidência no género masculino (10%) em relação ao género feminino (6%).

Este comportamento é observado mais nos alunos entre o 7º e o 12º ano (54%) em relação aos alunos do 4º ao 6ºano (26%).

Ao avaliar os hábitos de jogo antes das sessões, 15% dos participantes indicaram que tinham comportamentos prejudiciais. Entre estes, 41% conseguiam distinguir um comportamento negativo de um positivo, enquanto 44% não tinham essa capacidade, sendo estes últimos alunos do 3º ciclo e secundário.

Depois das sessões, registou-se uma melhoria: apenas 11% dos participantes referiram ter hábitos prejudiciais. Dentro deste grupo, 61% passaram a conseguir diferenciar comportamentos negativos de positivos, e apenas 26% continuou sem essa capacidade, novamente com maior incidência nos alunos do 3º ciclo e secundário.

E qual é a perceção dos participante sobre o seu conhecimento desta temática?

Antes das sessões apenas 26% dos participantes considerou ter um bom conhecimento ou ser especialista no tema, após as sessões foi observado um aumento em cerca de 25% no conhecimento geral. Embora a diferença não seja estatisticamente significativa ($p>0,05$), é possível perceber que as intervenções contribuíram para melhorar a compreensão da temática, com maior aumento entre os alunos do 4º ao 6º ano (26% → 80%), seguido dos alunos do 7º aos 12ºano (35%-> 53%).

O mesmo se observa em relação ao conhecimento em relação a sinais e fatores de risco (+19%) e no aumento de práticas saudáveis antes das sessões (+5%). As sessões contribuíram para reforçar/aumentar a literacia sobre comportamentos aditivos nos videojogos, especialmente entre os alunos mais novos, promovendo uma melhor compreensão e maior consciência sobre um uso equilibrado

Em conclusão, o InGaming vai às Escolas demonstrou, logo no primeiro ano, que é possível trabalhar de forma positiva a relação dos jovens com os videojogos, envolvendo toda a comunidade escolar. O projeto ajudou a promover hábitos digitais saudáveis, aumentar a literacia digital e reduzir preconceitos. Com o envolvimento de alunos, professores, famílias e profissionais, foi possível criar espaços de diálogo e reflexão, preparando todos para enfrentar os desafios do mundo digital com mais confiança e responsabilidade.

FONTES DE APOIO

1ª EDIÇÃO - RÁDIO CCDV

Um projeto que convida crianças e jovens a assumirem o papel de locutores ou correspondentes, através de sessões práticas, os participantes aprenderam a viver a experiência da rádio através de emissões diretas e podcasts. Beneficiaram de formação em técnicas de comunicação e produção digital desenvolvendo o pensamento crítico e a liberdade de expressão. O objetivo é capacitar os participantes para se tornarem vozes ativas na sociedade, explorando temas relevantes (que os preocupam e apaixonam) com criatividade, humor e responsabilidade.

O lançamento do estúdio da Rádio em Valongo foi realizado em março de 2025 no CCDV.

Destaque de Impacto

- Voz ativa para os mais jovens - proporcionou um espaço seguro e estimulante onde crianças e jovens puderam partilhar as suas ideias, opiniões e criatividade. A experiência reforçou o sentimento de autonomia e expressão individual.

PATINHOS TAGARELAS!

- **Desenvolvimento de competências** - os participantes demonstraram melhorias significativas na compreensão oral, expressão escrita e falada, bem como no domínio da linguagem e articulação de ideias - competências promotoras do sucesso escolar. A rádio revelou-se uma poderosa ferramenta para o desenvolvimento integrado de soft skills como a comunicação, o trabalho em equipa, a resolução de problemas e a autoconfiança.
- **Entusiasmo e descoberta vocacional** - muitos participantes referiram ter descoberto o gosto pela rádio, comunicação e produção de conteúdos, despertando interesse por futuras experiências.

DADOS

- 5 crianças
- 11 media de idade
- 40% feminino
- 25 horas
- 11 sessões dinamizadas

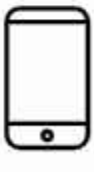
LITERACIA DIGITAL SÉNIOR

Projeto pensado para promover uma maior qualidade de vida para a população sénior, com redução do isolamento e estimulação cognitiva através da aprendizagem do digital. Ao longo das sessões, os participantes foram tendo contacto, de forma progressiva, com o mundo da tecnologia e da internet. Desde os conceitos mais básicos como navegação online, uso do email e funcionalidades do smartphone, até à edição de vídeos, segurança digital, redes sociais e inteligência artificial, o programa foi desenhado para aumentar a autonomia, a confiança e a literacia digital dos mais velhos.

De forma geral as expectativas dos participantes foram correspondidas com 70% a indicar muito satisfeito com o projeto 100% considera que as sessões foram úteis para a sua independência digital

"Fiquei mais capacitado para utilizar a internet de forma segura, tirar fotos e perdi o medo de usar as tecnologias."

90% dos participantes indicou que é mais fácil de utilizar



100% dos participantes indicou que é mais fácil de utilizar

Embora os dados do pós-questionário representem uma amostra menor todos os respondentes indicaram uma melhoria na sua confiança digital, assim como a frequência na sua utilização que passou a ser diária/ várias vezes por semana.

Após a participação no projeto, verificou-se um aumento percentual no uso de redes sociais, vídeo e ferramentas de comunicação digital, como videochamadas e enviar email. Todos os participantes passaram a utilizar pelo menos uma ferramenta digital, reforçando o impacto do projeto na inclusão e autonomia digital da população sénior.

DADOS

- 31 seniores
- 71 media de idade
- 42% feminino
- 150 horas
- 50 sessões dinamizadas

LITERACIA DIGITAL SÉNIOR

A utilização está associada aos conhecimentos adquiridos - 90% indica que desenvolveu novos conhecimentos e 100% melhorou os conhecimentos, e a confiança em relação às redes facebook e whatsApp também aumentaram (80%). O aumento mais significativo foi referente ao e-mail e redes sociais. Apesar das compras online serem um tema que oferece algum receio, ainda assim após o projeto manifesta-se um aumento do conhecimento.

Houve também uma diminuição (-30%) no sentimento de isolamento que poderá estar associada à confiança e conhecimento adquiridos, levando a um maior à vontade para contactar familiares e amigos via internet - 50% indica contacto frequentemente ou diariamente.

Contudo, 70% indica que ainda tem dificuldades em utilizar a internet, mas 100% aumentou a sua resiliência.

"A transmissão dos conhecimento geral sobre o uso da internet segura. Gostei muito de aprender a tirar fotografias e vídeos, foi a parte que mais gostei de todo."

CENTRO DE APOIO ÀS ESCOLAS

O CAE – Centro de Apoio às Escolas, tem o objetivo de **capacitar a comunidade educativa** para que aproveitem as potencialidades do digital na educação, indo ao encontro das necessidades e contextos específico das escolas de Valongo.

Oficina IA e Ética: desafios e oportunidades

A Inteligência Artificial (IA) está cada vez mais presente no nosso quotidiano, tornando-se uma componente essencial a nível laboral, educacional, social. No contexto educativo, a adoção de ferramentas suportadas por IA exige uma reflexão crítica sobre as suas implicações éticas, garantindo que o seu uso seja responsável e transparente. Esta ação de formação teve como objetivo capacitar os professores do concelho de Valongo para compreenderem os conceitos fundamentais de IA, explorarem diferentes aplicações generativas (como texto, imagem, som e vídeo) e desenvolverem propostas de atividades que promovam o uso ético e consciente destas tecnologias junto dos seus alunos.

Os dados revelam um elevado grau de satisfação com a formação. A maioria dos participantes considerou a ação útil tanto para o seu desenvolvimento profissional (m= 4,67) como para a dinamização de atividades educativas (m= 4,33). Além disso, 75% dos professores indicaram que pretendem aplicar mais de metade dos conhecimentos adquiridos.

"pude desenvolver vários recursos, atividades e direcionadas para alunos com ou sem dificuldades de aprendizagem."

Em termos de impacto, 58% dos professores referem uma grande melhoria nos seus conhecimentos sobre a IA e 42% assinalam uma melhoria significativa, reforçando a confiança adquirida na aplicabilidade dos conhecimentos adquiridos (m= 4,42).

De uma forma geral os professores aumentaram o interesse pelas tecnologias (75%), a confiança na sua utilização (75%), adquiriram novos conhecimentos tecnológicos (92%) e sentem-se capaz de os aplicar no futuro (92%).

Estes resultados evidenciam a relevância da temática e reforçam a importância de continuar a investir em formações que potenciem uma integração crítica e criativa das tecnologias emergentes no contexto educativo.

DADOS

- 15 professores
- 75% feminino
- 25 horas
- 44% GR 110

Formação de Professores das AEC's de Programação e Robótica - 1º ciclo

A formação dirigida aos professores que dinamizaram as AEC´s de Programação e Robótica do concelho de Valongo teve como objetivo principal capacitá-los para a utilização pedagógica das tecnologias em sala de aula. Esta atividade tem como objetivos a promoção da criatividade e da ciência, o pensamento computacional e a resolução de problemas.

A avaliação da formação revela um elevado grau de satisfação (93%). A perceção da utilidade foi igualmente positiva sendo considerada útil para o desenvolvimento profissional por 93% dos participantes e 87% para o desenvolvimento pessoal. No que respeita à aplicabilidade prática 100% indicam que a formação foi útil para a dinamização de atividades educativas, 87% afirmam ter ganho confiança para dinamizar atividades com alunos do 1º ciclo e todos os participantes sentem-se capazes de aplicar os conhecimentos adquiridos nas futuras atividades educativas. Em termos de impacto nas Competências tecnológicas 80% aumentaram o interesse pelas tecnologias, 93% reforçaram a confiança na sua utilização e 87% adquiriram novos conhecimentos tecnológicos. A formação também contribuiu para o desenvolvimento de competências transversais com 93% a referirem melhoria na criatividade, 87% na comunicação, 80% na resiliência e 73% na resolução de problemas Estes resultados demonstram a relevância da formação e reforçam a importância de continuar a investir em ações que promovam a integração consciente e crítica das tecnologias no ensino primário.

Após o término das aulas 71% dos professores considerou que houve evolução no conhecimento dos alunos, assim como se sentiram confiantes na aplicação dos conhecimento adquiridos, para tirar partido dos Laboratórios de Aprendizagem. No entanto, houve uma diminuição, em cerca de 14%, relativamente à aplicabilidade dos conhecimentos aprendidos em atividades futuras, em relação à formação inicial (100%-86%).

Esta variação pode ser interpretada como uma consequência do próprio processo formativo: à medida que os participantes tiveram contacto com o contexto de sala de aula, tornaram-se mais conscientes dos desafios e limitações associados à sua implementação.

Em suma, os professores que se sentem confiantes também se sentem preparados para tirar proveito dos Laboratório de Aprendizagem e capazes de aplicar os conhecimentos adquiridos (71%).

DADOS

- 35 professores
- 63% feminino
- 15h de capacitação
- 19 professores continuam connosco

AEC's Programação e Robótica 1° Ciclo

- 94% alunos estavam motivados para ter aulas de programação e robótica, não havendo diferença entre género.
- 60% dos alunos com níveis de motivação mais altos (4 ou 5) relataram um aumento na vontade de ir à escola, também é percetível nos alunos com menos motivação (6%) que relataram maior vontade de ir para a escola (2%).

O mesmo se pode confirmar para a vontade de saber mais sobre programação (80%), estar na sala de aula (61%), participar nas aulas todas (76%), confiança na utilização dos equipamentos (69%), ser capaz de falar sobre tecnologia (64%), aprendeu coisas novas (84%), e utiliza a internet com segurança(74%).

Sugerindo que estas atividades podem ter um impacto positivo no envolvimento e bem-estar escolar. Este dado reforça a importância das AECs como potenciadoras de motivação e retenção escolar, ainda que o seu impacto total possa depender de outros fatores.

97% gostaria de continuar a ter atividades de programação e robótica.

Alunos o que gostaram mais de fazer?

- A fazer coisas em 3D
- A internet segura
- A ubbu
- O Código binário
- Do projeto robótica sustentável e de tudo.
- Programar um drone virtual
- Sobre os robôs

Laboratórios de Educação Digital

O CDI Portugal integra o grupo de trabalho da iniciativa nacional LED – Laboratórios de Educação Digital, promovida pela Direção-Geral da Educação, contribuindo com o desenvolvimento de cenários de aprendizagem com tecnologia desenvolvidos e testados nas atividades do CCDV. Os cenários desenvolvidos foram os seguintes:

- **Eco-Caixote do Lixo Inteligente**
- **Robot-Carro controlado por IA**
- **Casas Sustentáveis: Monitorização Ambiental com recurso ao microbit**

Estes cenários motivam os alunos a uma aprendizagem tangível de programação e robótica, enquanto estimulam a reflexão sobre sustentabilidade, mobiliade e impacto ambiental.

O CAE apoiou diretamente a **Escola Básica de São Lourenço** e a **Escola Secundária de Valongo** na implementação dos cenários em contexto de sala de aula, garantindo acompanhamento técnico e pedagógico para que os professores e alunos tirassem o maior partido possível destas experiências.

os professores envolvidos tiveram ainda a oportunidade de apresentar os seus projetos e aprendizagens no evento nacional dos LED, partilhando as suas soluções e representando o concelho de Valongo nesta iniciativa de âmbito nacional.

DADOS AEC's

- 1.392 alunos
- 42% feminino
- + 3500 aulas dinamizadas

WORKSHOPS/WEBINARES

Este ano o CCDV adotou uma nova abordagem para à divulgação dos seus projetos através da dinamização de Workshops e Webinares abertos a TODOS. O objetivo foi dar a conhecer os projetos, os dinamizadores e as inúmeras possibilidades de aprendizagem com o digital que o CCDV oferece.

WORKSHOP Marketing Digital

Teve como objetivo trabalhar com os participantes competências práticas na área da Comunicação digital e dar a conhecer o projeto Atualiza-te. Exploraram o uso consciente e estratégico das redes sociais e a criação de conteúdo digital viral.

Os participantes afirmam que:

- 100% satisfação
- 73% útil para o desenvolvimento profissional
- 82% aumentou o seu conhecimento sobre o tema

DADOS

- 13 participantes
- 84% feminino
- 2h de capacitação

WORKSHOP de Rádio

Workshop realizado com os alunos da **Escola Secundária de Valongo,** que teve como objetivo aproximar os jovens ao universo da rádio, dando assim a conhecer o novo projeto da rádio em Valongo. . Durante esta experiência prática, tiveram a oportunidade de explorar as várias etapas de criação de um programa de rádio - Escrita de guião, técnicas de entrevista e locução, operação de som e gravação em estúdio.

DADOS

- 19 alunos
- 5% feminino
- 2h de capacitação

WORKSHOPS/WEBINARES

WORKSHOP Cibersegurança

Teve como objetivo explorar o duplo papel da IA: como aliada na proteção digital e como potencial ameaça, ao ser usada para desenvolver ataques mais sofisticados.

A sessão procurou alertar para os riscos emergentes e reforçar a importância do uso ético da tecnologia, promovendo uma abordagem preventiva, crítica e informada face às ameaças digitais do presente e do futuro.

DADOS

- 33 participantes
- 36% feminino
- 2h de capacitação

WEBINAR IA na Educação

Teve como objetivo discutir as potencialidades, os desafios e os riscos do uso da Inteligência Artificial no contexto educativo. Destacou-se a importância da utilização ética e responsável da IA na sala de aula e o papel fundamental dos professores na sua integração consciente no processo de ensino-aprendizagem.

Os participantes afirmam que:

- 100% satisfação
- 88% útil para o desenvolvimento profissional
- 88% aumentou o seu conhecimento sobre o tema

- 380 visualizações

WEBINAR Power Apps

Teve como objetivo apresentar as funcionalidades e aplicações da plataforma Microsoft Power Apps. Durante a sessão, foram exploradas as principais ferramentas e recursos da plataforma, demonstrando como criar aplicações sem necessidade de programação avançada, facilitando a automação de processos e a gestão de dados.

Os participantes afirmam que:

- 100% satisfação
- 100% útil para o desenvolvimento profissional

- 100 visualizações

WEBINAR Quando a IA entra na sala de aula

Abordou o impacto da Inteligência Artificial no contexto educativo. A sessão explorou como estas tecnologias podem ser integradas de forma ética e responsável na prática pedagógica, destacando oportunidades, desafios e o papel essencial dos educadores na mediação crítica da IA na sala de aula.

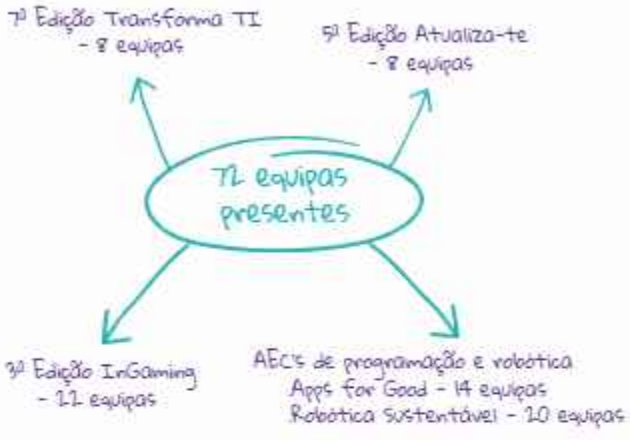
Os participantes afirmam que:

- 100% satisfação
- 89% útil para o desenvolvimento profissional
- 89% aumentou o seu conhecimento sobre o tema

- 500 visualizações

DEMODAY

O **DemoDay da 8.ª edição do Centro de Cidadania Digital de Valongo (CCDV)** marca o culminar de mais um ciclo de capacitação digital e cidadania ativa, dando voz aos participantes e visibilidade aos projetos desenvolvidos ao longo do ano letivo. Este evento é um momento de celebração, partilha e reconhecimento do percurso de aprendizagem e das competências desenvolvidas pelos participantes. E é também um espaço de encontro com parceiros, comunidade e entidades locais, reforçando o papel do CCDV como impulsionador da inclusão, da literacia digital e da transformação social no concelho de Valongo.



DADOS

- +380 presentes
- 13% feminino
- 12h de evento

PLATAFORMA RECODE

A plataforma RECODE, é uma solução de e-learning gratuita com mais de 35 cursos online que permitem a qualquer pessoa aprender ao seu ritmo, em qualquer lugar e a qualquer momento. Focada na capacitação de competências digitais, pessoais e de empregabilidade, oferece formações certificadas pelo CDI Portugal, RECODE, Microsoft e Project Management Institute.

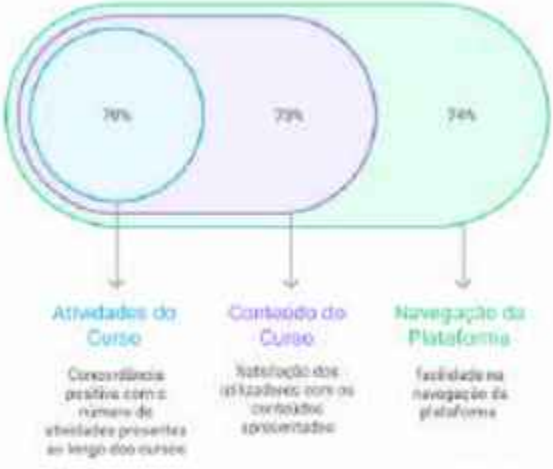
A plataforma RECODE tem mais de **11.000 INSCRITOS, 89% dos utilizadores é de Portugal** (+10.000), seguindo-se o Brasil (400) e Angola (342). Na sua maioria são **adultos (86%)** - crianças e seniores somam um total de 263 (3%).

Em média os participantes:

- **estão muito satisfeitos com a plataforma - 98%;**
- têm interesse em realizar mais cursos - 95%;
- consideram que os cursos são muito importantes - 92%.

Contudo, cerca de 9% dos participantes mencionam que gostavam que tivesse mais cursos;

Porque realizam os cursos?



Em detalhe podemos analisar que há cursos com maior satisfação após a sua realização em relação a outros, um exemplo é o curso de Desenvolvimento básico de jogos" que apresenta uma media de satisfação de 3,6 em 5, sendo mencionado que há poucas atividades práticas comparativamente o curso "Tecnologias para o futuro" que tem uma média de satisfação 5 em 5.

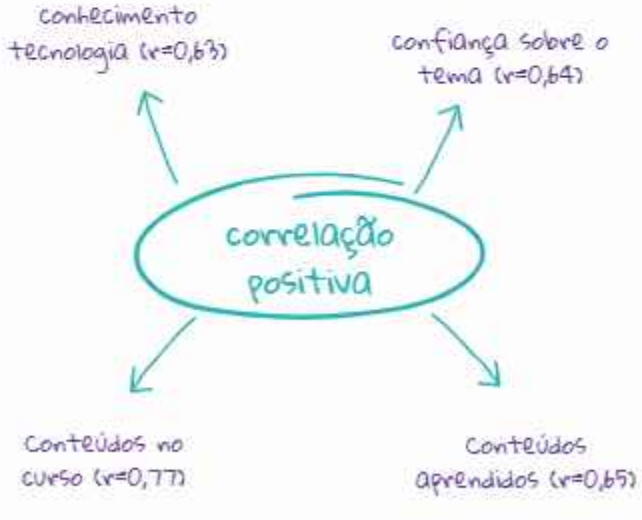
"a clareza na apresentação dos conteúdos; a pertinência da informação disponibilizada a facilidade de navegação pela plataforma e pelo curso."

DADOS

- 416 Certificados emitidos
- 42% Empregados
- 40% Secundário
- 36 média idade
- 42% feminino

PLATAFORMA RECODE

De forma geral foi possível observar uma correlação positiva em relação à confiança na aplicabilidade dos conteúdos, aumento no conhecimento da tecnologia presente no curso e a confiança em relação ao tema do curso com a satisfação geral dos cursos, ou seja quanto maior a confiança e o aumento do conhecimentos dos participantes maior a satisfação com os cursos.



A análise global dos resultados revela uma avaliação positiva da plataforma e dos cursos, destacando-se aspetos como a clareza na apresentação dos conteúdos, a pertinência da informação disponibilizada e a facilidade de navegação. Contudo, é importante notar que estes mesmos pontos também são mencionados em algumas respostas como aspetos a melhorar.

Assim, a existência de avaliações positivas e negativas nos mesmos indicadores reforça a importância de manter um processo contínuo de monitorização e melhoria, de modo a responder às diferentes expectativas dos participantes dentro do possível.

CASA DO CONHECIMENTO

A Casa do Conhecimento de Valongo, um dos espaços do Centro de Cidadania Digital de Valongo, encontra-se integrada na rede da Universidade do Minho e é operacionalizada pelo CDI Portugal. Este espaço tem vindo a consolidar-se como um polo de experimentação, aprendizagem e inclusão digital para toda a comunidade, proporcionando experiências educativas, lúdicas e criativas com recurso às tecnologias mais atuais.

.Lan House

Criada no âmbito do Orçamento Participativo Jovem de Valongo (OPJV), continuou a ser um ponto de encontro para os jovens do concelho. Este espaço aberto à comunidade está equipado com material de gaming, permitindo aos jovens jogarem confortavelmente sozinhos ou em grupo.

Desde a sua abertura (2022), já recebeu **mais de 900 jovens** e mais de **3.700horas de utilização**.

DADOS

- 220 crianças/jovens
- 21% feminino
- +650h de utilização

Campo de Férias e Circuitos

Durante os periodos de pausas letivas (Páscoa e Férias de Verão), a Casa do Conhecimento de Valongo acolheu diversos grupos de crianças e jovens para participarem nos Campos de Férias e Circuitos, proporcionando experiências únicas com tecnologia, criatividade e colaboração.

Destacaram-se as parcerias com os Campos de Férias da REN e o programa Tok'A Mexer, dinamizado pela Câmara Municipal de Valongo, para além da receção de múltiplas turmas e entidades do concelho.

O grande foco desta edição foi a rádio, para muitos esta foi a primeira vez que tiveram contacto com este meio de comunicação, que despertou não só a curiosidade tecnológica, mas também competências como a expressão oral, a criatividade e a confiança.

Permitindo-lhes conhecer os bastidores de uma emissão, assumir o papel de locutores, conduzir entrevistas ou fazer uma breve sessão de rádio-teatro. Para além da experiência com a rádio, os participantes exploraram também outras tecnologias como a robótica, a inteligência artificial, a realidade virtual e o gaming, em atividades desenhadas para serem acessíveis, divertidas e educativas.

DADOS

- 395 crianças/jovens
- 38% feminino
- 56h de capacitação
- 18 sessões

.Coder Dojo

É um projeto OPJV que se integra num movimento global, voluntário, sem fins lucrativos e tem como objetivo ensinar crianças e jovens a programar.

Entre outubro e maio, com sessões quinzenais aos sábados de manhã, os participantes exploraram diferentes tecnologias e linguagens de programação de forma lúdica e prática, sempre com o objetivo de desenvolver competências digitais e estimular o pensamento crítico e criativo.

o longo do ano letivo, o Clube de Código abordou uma ampla variedade de temas inovadores e atuais:

- **Inteligência Artificial** — explorando conceitos de IA e como aplicá-la em contextos criativos e educativos.
- **Arduino** — aprendendo a montar circuitos eletrónicos e programar em linguagem C#, desenvolvendo projetos de automação.
- **Micro:bit** — introdução à linguagem Python através da programação de pequenos dispositivos.
- **Canva com IA** — criação de arte digital utilizando ferramentas de IA integradas no Canva e criação de um website com o apoio do ChatGPT.
- **Impressão 3D** — desenvolvimento de produtos sustentáveis, passando por todas as etapas de modelação e impressão.

DADOS

- 34 crianças/jovens
- 35% feminino
- 21h de capacitação
- 14 sessões

"Gostei de programar para ativar uma caixa, um alarme sempre que alguém toca ou abre a tampa."

Estas atividades permitiram aos jovens experimentar diferentes áreas das tecnologias digitais, desenvolver projetos criativos e trabalhar em equipa, ao mesmo tempo que consolidavam competências técnicas e soft skills como comunicação, resolução de problemas e colaboração. De forma geral os participantes avaliaram o projeto de forma positiva (m= 4,75) aumentaram o seu conhecimento sobre programação (m= 4,83 e robótica (m= 4,58), sendo que 92% gostaria de continuar no próximo ano.

CONCLUSÃO

O ano letivo 2024/25 reforça a consolidação do Centro de Cidadania Digital de Valongo como um espaço vivo de aprendizagem, inovação e inclusão.

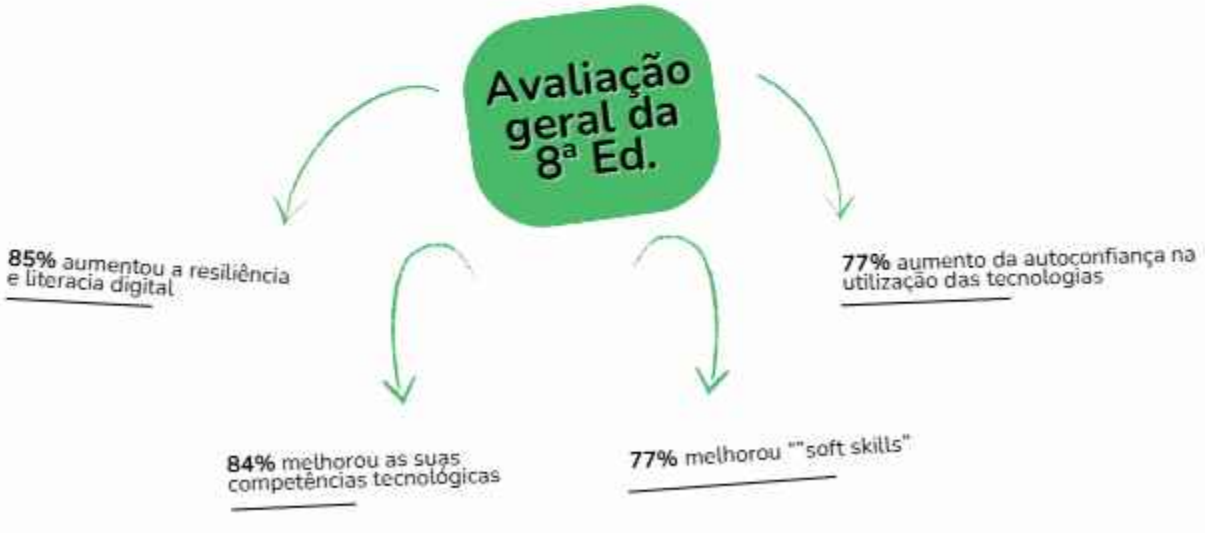
Através de projetos como o Transforma TI, o @tualiza-te e o InGaming, foi possível envolver os participantes em experiências que articulam educação, tecnologia e impacto social. Estas iniciativas fortalecem a literacia digital, estimulam a criatividade e o empreendedorismo jovem, e reforçam o uso ético, consciente e responsável da tecnologia.

O impacto do CCDV reflete-se no desenvolvimento de competências essenciais — desde o trabalho em equipa, à resolução de problemas e ao pensamento crítico, até à expressão criativa e comunicação eficaz. Mais do que números, estes resultados traduzem histórias reais, em que jovens, professores, famílias e entidades locais se unem em torno de um propósito comum: usar a tecnologia como ferramenta de inclusão e de desenvolvimento humano para a construção de comunidades democráticas e resilientes.

Num mundo hiperconectado e em rápida mudança, estas aprendizagens são essenciais, porque o conhecimento se desenvolve de forma colaborativa e o futuro se desenha com base na curiosidade e na capacidade de adaptação.

Em 2024/25, o CCDV reforçou a sua missão de aproximar pessoas, reduzir desigualdades e preparar a comunidade para os desafios do futuro. O caminho continua — com novas ideias, novos rostos e a mesma convicção de que a tecnologia, quando usada com propósito, tem o poder de transformar vidas e comunidades inteiras.

Intervenção 7 ODS



PARCEIROS DO CENTRO CIDADANIA DIGITAL VALONGO