



ubbu

code to create

Apresentação ubbu

FORUM DA REDE EDUCATIVA

[9 de Abril 2024]





“ Papa Francisco incentiva mais crianças a **aprender a programar.** ”

Papa Francisco
[BBC.com/News](https://www.bbc.com/news)



Apresentação do Projeto **ubbu** na CIM Alto Minho

[Âmbito]

Projeto para Implementação do ensino de Ciência da Computação e de Programação nos 1º e 2º ciclos do ensino básico das escolas dos Municípios que compõem a Comunidade Intermunicipal Alto Minho.



cim alto minho
comunidade intermunicipal do alto minho



Deverão existir 20 milhões de empregos em IT na União Europeia em 2030.

Comissão Europeia, Agenda Digital para a Europa

ubbu: *“Acreditamos que é necessário preparar as novas gerações do Alto Minho, para os desafios do futuro.”*



A ubbu nasceu em **2015** para introduzir o ensino da programação 1.º e 2.º Ciclos do Ensino Básico.

Desenvolvido internamente e em parceria com a Universidade de Aveiro e colaboração da **Universidade de Roehampton**, o programa curricular da ubbu procura valorizar o papel da escola no ensino da programação e na consequente preparação das crianças e jovens para as competências do futuro.

A ubbu **disponibiliza um currículo para cada ano de escolaridade** com conteúdos de diferentes tipos:

- Exercícios;
- Vídeos;
- Quizzes;
- Projetos;
- Atividades.

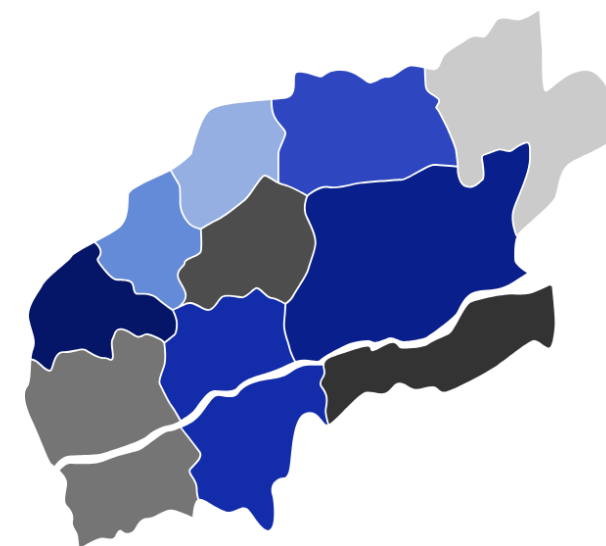
Os **currículos são desenvolvidos** tendo em **consideração as metas curriculares e os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da Organização das Nações Unidas**.



Dados de utilização da ubbu no Alto Minho

Totais no ano lectivo 2023/2024

| Município | Total de Alunos [2023/2024] | % |
|-----------------------|--------------------------------|-----------|
| Arcos de Valdevez | 57 | 7% |
| Caminha | 0 | 0% |
| Melgaço | 82 | 27% |
| Monção | 0 | 0% |
| Paredes de Coura | 0 | 0% |
| Ponte da Barca | 18 | 4% |
| Ponte de Lima | 64 | 3% |
| Valença | 0 | 0% |
| Viana do Castelo | 335 | 8% |
| Vila Nova de Cerveira | 53 | 11% |
| TOTAL | 609 | 6% |



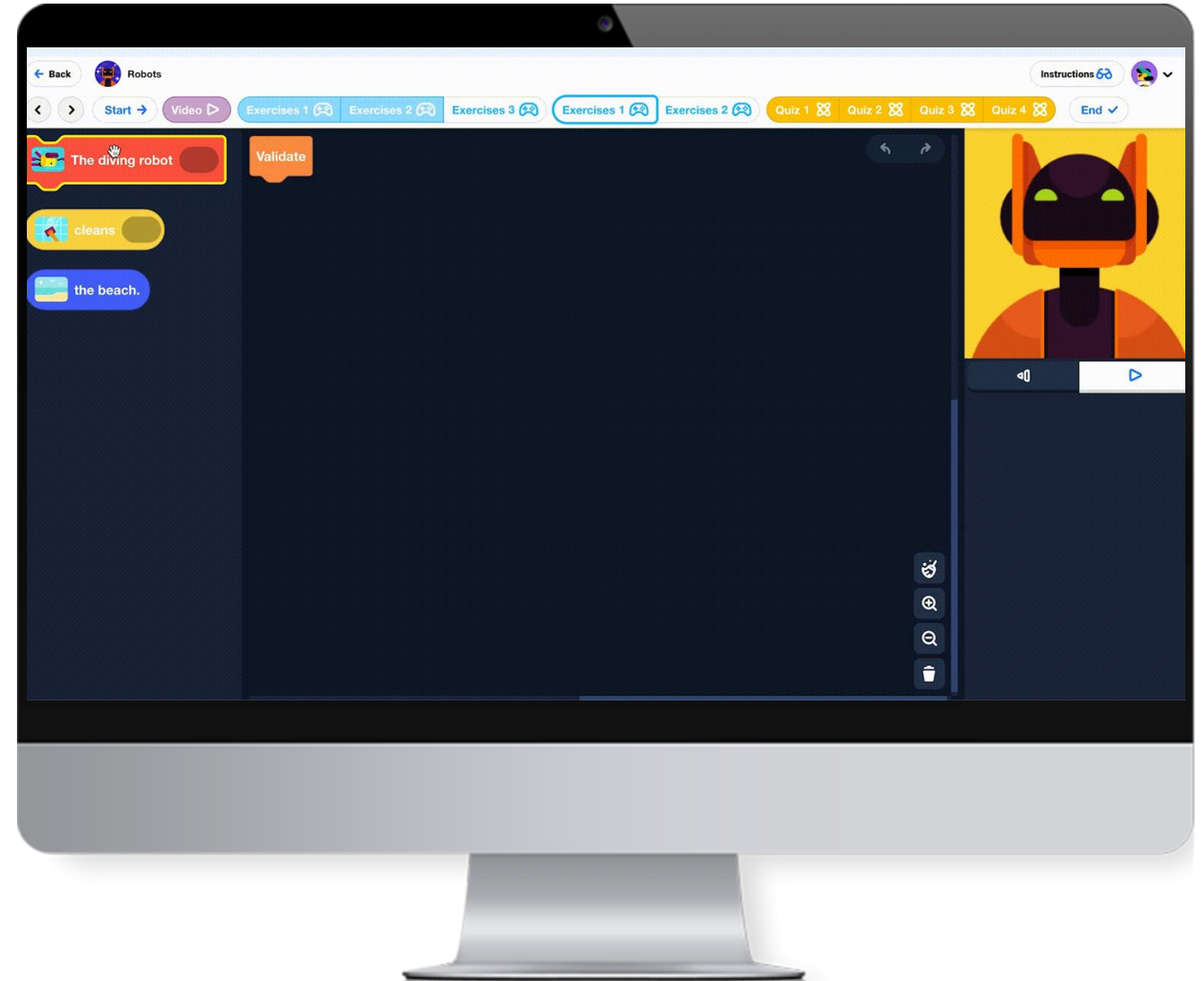
O que é a ubbu?



1. Uma plataforma de **Ciência da Computação e Programação**

2. Para **professores sem experiência em programação** e para **crianças dos 6 aos 12 anos.**

3. Currículo que conecta **áreas STEAM com sustentabilidade e responsabilidade social.**



**Queremos que os
estudantes se tornem...**

Pensadores lógicos

Solucionadores de
problemas

Creativos

Cidadãos
conscientes

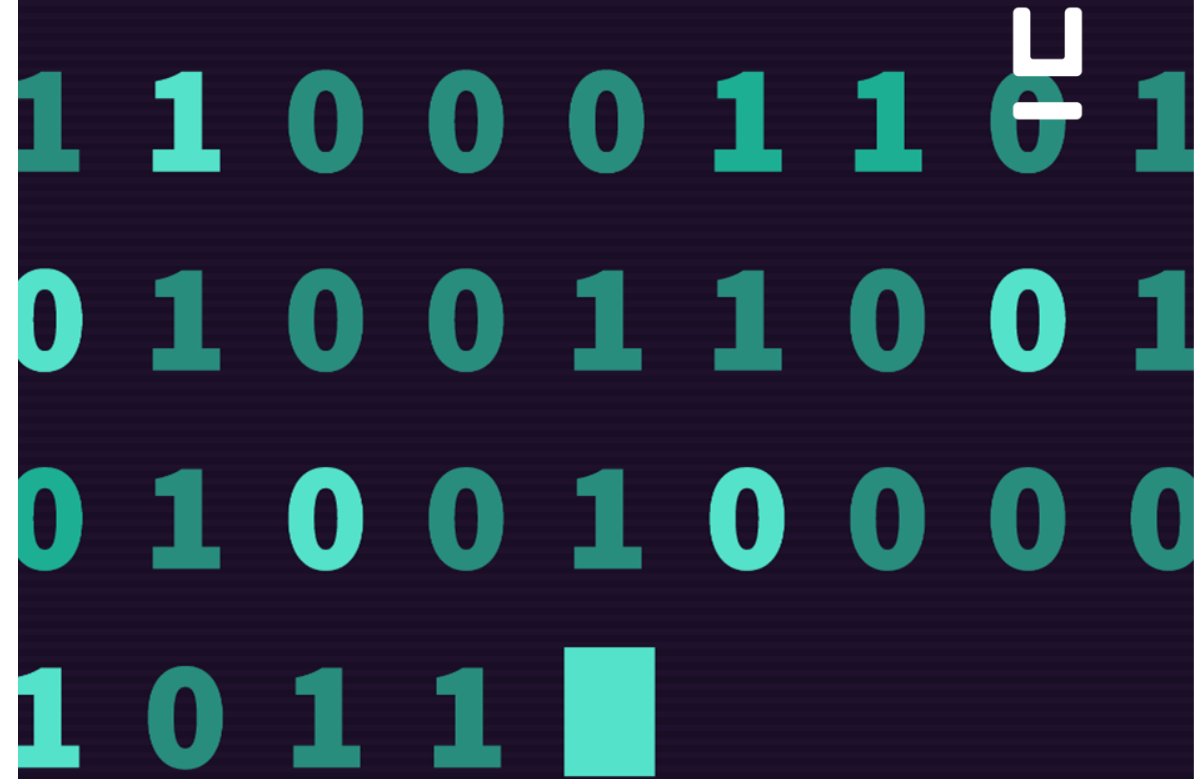


Currículo

Nacional e Internacional

Seguimos os standards:

- Aprendizagens Essenciais da Matemática
- Orientações Curriculares para as TIC
- CSTA K-12
- NGSS
- P21 Framework
- CS Unplugged
- ISTE Standards
- Microsoft Educator Center
- Google Certified Educator



Os nossos protagonistas STEAM



Ruby

Loves science



Max

Technology #1 Fan



Perline

Engineering
queen



Pascal

Art lover



Jaython

Math whiz





ubbu

CIÊNCIAS DA
COMPUTAÇÃO
PARA O 1º E 2º
CICLO DO ENSINO
BÁSICO

Ciência da Computação e Programação

Organizada e **Pronta a Usar**



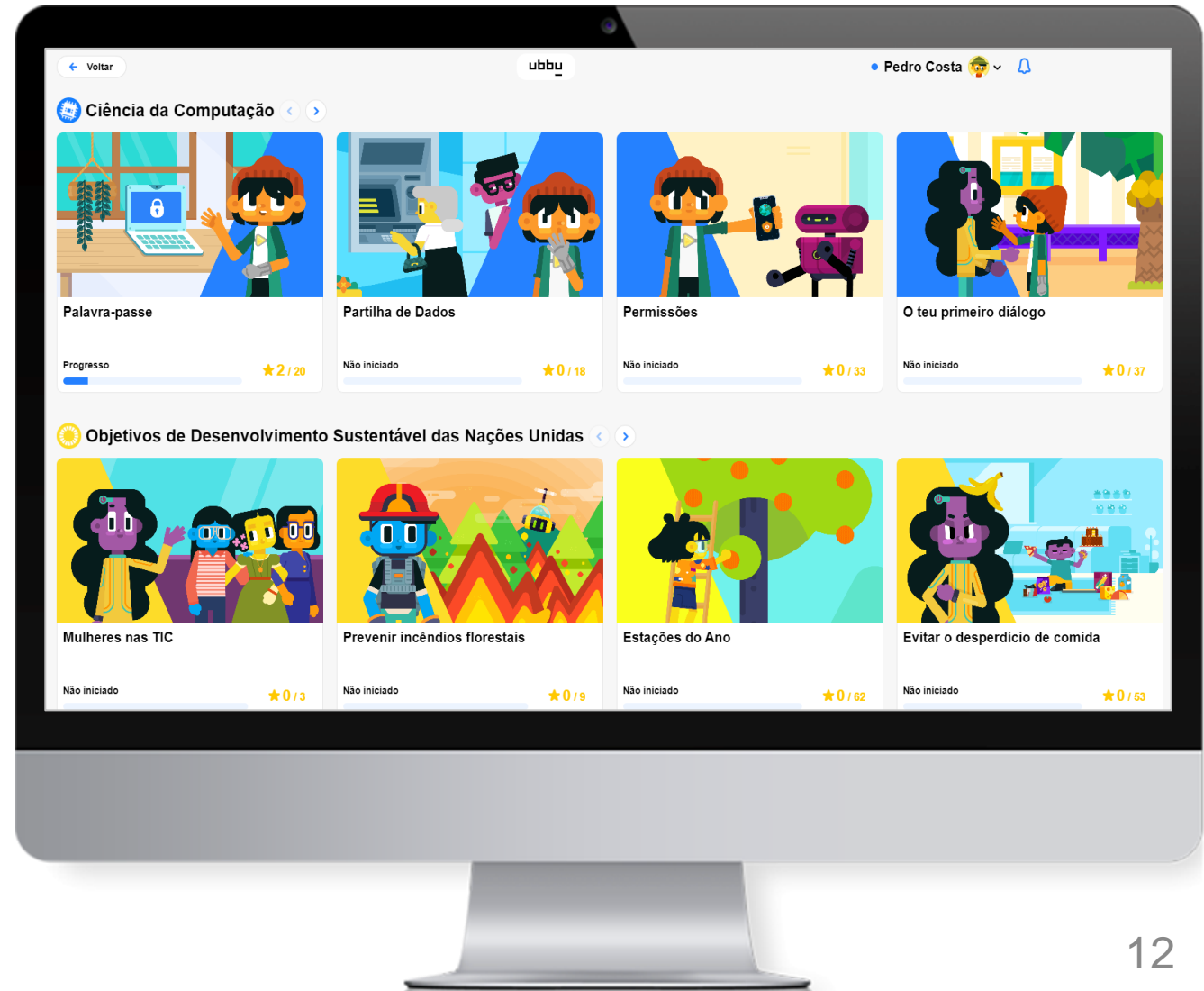
Aulas



Desafios



Projetos em
Programação por
Blocos



Ciência da Computação e Programação

Organizada e **Pronta a Usar**



The screenshot displays the ubbu platform interface for a course. At the top, there is a 'Voltar' button and the 'ubbu' logo. The course is titled 'Turma 1' and 'Introdução à Ciência da Computação', with a 'Nível' indicator and '6.º ano' specified. A progress bar shows 12 steps, with step 1 highlighted in blue. Below the progress bar, the 'Detalhes da aula' section is visible. It includes a grid of icons representing different activities, the title 'Aula 1: Introdução à aventura do código', and a description: 'Aprender conceitos básicos ligados a computadores, como programação, hardware e software.' There are buttons for 'Plano de aula' and 'Bloqueia a aula'. On the right, the 'Desempenho da turma' section shows a 'Média da pontuação' of 0/25 stars and a 'Não iniciado' status with a blue 'Entrar' button. At the bottom, there are links for 'Lista de recursos' and 'Resultados da aula'.

Ciência da Computação e Programação

Organizada e **Pronta a Usar**



The screenshot displays the ubbu platform interface. At the top, there's a navigation bar with 'Voltar', the 'ubbu' logo, and the user name 'Pedro Costa'. The main content area is titled 'Turma 1' and shows a lesson plan for 'Introdução à Ciência da Computação'. The selected lesson is 'Aula 1: Introdução à aventura do código', with a duration of 1h 0mins. The lesson summary states: 'Aprender conceitos básicos ligados a computadores, como programação, hardware e software.' The objectives are: 'No fim da aula, os teus alunos devem ser capazes de: Compreender o que são computadores, programas e programação; Compreender os seguintes conceitos: hardware e software; Ordenar instruções de programas.' The lesson is linked to 'Conceitos de ciência da computação' (US K-12CS) and 'STEAM' (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte, Matemática). It also lists 'Objetivos de Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas' (4, 9, 17). A sidebar on the right shows '0/1' students, an 'Editar alunos' button, and a list of students including 'caojusto290'.



250.000
ESTUDANTES

6.400
PROFESSORES

1.500
ESCOLAS

Pais e professores adoram a ubbu



Os meus alunos pedem-me mais aulas ubbu e pedem para fazer atividades em casa. Incrível!

Sandra Leite
Professora



Vejo muita criatividade e autonomia durante a aula, de tal forma que os alunos raramente pedem ajuda e estão sempre muito focados.

Hugo Rodrigues
Professor



Parabéns pela fantástica plataforma! Posso afirmar que teve um impacto muito positivo na vida da minha filha.

Leandro Bardelli
Pai

Clique para ver o testemunho de uma professora



TRUSTPILOT RATING:

EXCELLENT 4.7 ★★★★★





Metodologia de Implementação

Etapas do projeto:

Arranque de Projeto

Lançamento oficial do projeto de ensino de programação para crianças do Alto Minho

Webinar de Sensibilização

Webinar de apresentação, sensibilização e esclarecimento de dúvidas junto da comunidade pedagógica

Monitorização

O acompanhamento de projeto é contínuo e suportado em *reporting* de gestão de projeto, bem como em reuniões periódicas de acompanhamento com os professores.

Reunião com Municípios (Educação)

Alinhamento de Expectativas, partilha da visão global do projeto, destacando os benefícios esperados para as crianças e escolas do Alto Minho.

Capacitação Acreditada

Capacitação acreditada a todos os professores inscritos lecionada pela ANPRI [Associação Nacional de Professores de Informática]]



Monitorização do projeto

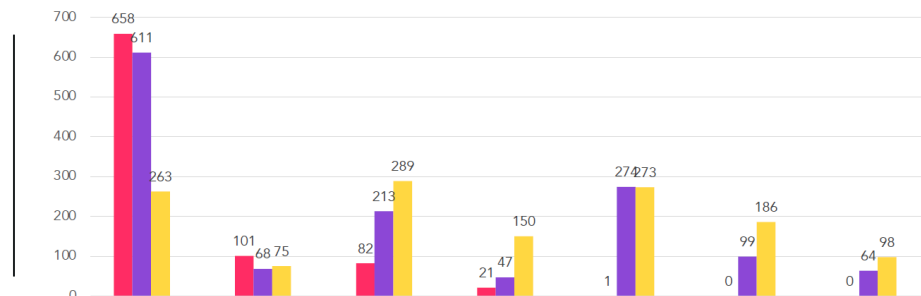
Relatórios | Implementação | Acompanhamento

O acompanhamento de projeto é suportado em reporting de gestão de projeto, composto por:

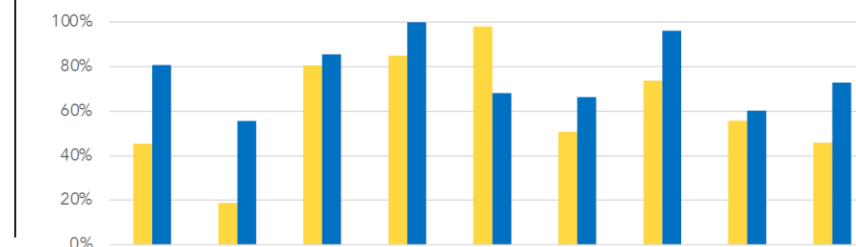
- _ Sumário Executivo (período);
- _ **Atividade por Município, Agrupamento ou Escola;**
- _ **Turmas e alunos, com aulas realizadas por mês;**
- _ Professores com aulas realizadas por mês;
- _ Atividades realizadas e Desafios iniciados/concluídos;
- _ Monitorização da utilização /*Dashboards* operacionais;
- _ Próximos passos

Ilustrativo:

Dashboard operacional:
Total de alunos com aulas da ubbu

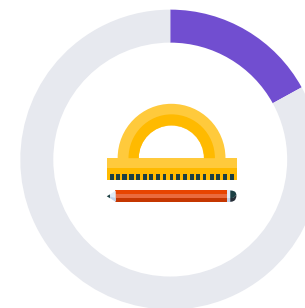


% alunos com aulas realizadas face ao universo esperado



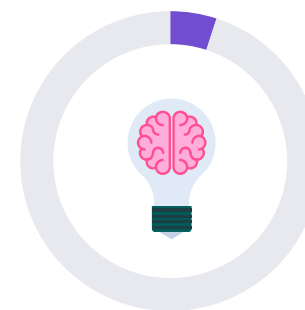
Para os **alunos**

Investigação da
Universidade NOVA
de Lisboa
demonstrou:



17%

melhoria nas notas
de Matemática



5%

melhoria no
raciocínio lógico

dos alunos após **um ano**
de aulas da ubbu



Melhor solução na
categoria
**“Empowering
Youth in Digital”**

*Prémio atribuído pela
União Europeia em 2023*



ubbu é distinguida pela União Europeia: plataforma portuguesa de aprendizagem premiada nos ‘European Digital Skills Awards 2023’

Por Executive Digest — 12:32, 30 Jun 2023

A ubbu, plataforma portuguesa de aprendizagem de código para crianças, foi distinguida no ‘European Digital Skills Awards 2023’. O júri escolheu a ubbu na categoria ‘Empowering Youth in Digital’, para a qual se candidataram outros 52 projetos de países como Alemanha, Espanha ou Itália.

Obrigado!

Pedro Costa
pedro.costa@ubbu.io

