

# NOTA DE IMPRENSA

---

**NOTA DE IMPRENSA**14 Junho 2018 || pág. 1 | 2

---

## Ensinar crianças a programar sem acesso a computadores? Sim, é possível.

A solução nasceu durante a maratona de programação tecnológica Hack for Good, promovida pela Fundação Calouste Gulbenkian, pela mão (e engenho!) de seis investigadores do centro de investigação Fraunhofer Portugal AICOS (FhP-AICOS). O *bootcamp*, um programa de acompanhamento e mentoria para as 10 melhores ideias, arrancou este fim-de-semana.

Colocar a tecnologia ao serviço das pessoas: é isto que os investigadores do centro de investigação FhP-AICOS fazem todos os dias, e foi isto que fizeram neste concurso, onde criaram uma plataforma destinada a promover a educação tecnológica de crianças e jovens com idades compreendidas entre os 10 e os 14 anos, em contextos com poucos recursos tecnológicos.

Chama-se LitMaker. É um *kit* de “faça você mesmo” composto por uma aplicação para *smartphones* e um conjunto de sensores sem fios e de baixo custo que tem como objetivo aliar a criatividade ao pensamento lógico, promover o sentido de causa e consequência e a curiosidade pelas ciências da computação desde tenra idade.

A ideia surgiu após o contacto com parceiros africanos no âmbito do trabalho realizado no FhP-AICOS, onde a equipa constatou uma desproporcionalidade entre o número de crianças e os recursos tecnológicos (in)disponíveis nas escolas. Uma realidade que se estende também a vários estabelecimentos de ensino em Portugal. Por outro lado, os *smartphones* são cada vez mais o primeiro contacto com tecnologia que estas crianças têm. Tendo em mente este problema, a equipa decidiu criar uma solução para melhorar o acesso às tecnologias de informação, e combater a baixa literacia tecnológica desde cedo.

No dia-a-dia, estes investigadores trabalham em projetos em áreas como o bem-estar, saúde, agricultura, e tecnologias para países em desenvolvimento, contribuindo para a investigação aplicada, sempre sob a missão do FhP-AICOS: “Propor Futuros, Impactar Vidas”.

A simplicidade da solução permite que seja utilizada em meios com poucos recursos tecnológicos, lutando assim contra a exclusão e o fosso digital que existe quer entre países desenvolvidos e em desenvolvimento, escolas em meios urbanos e meios rurais, ou até escolas privadas e escolas públicas.

**FRAUNHOFER CENTER FOR ASSISTIVE INFORMATION AND COMMUNICATION SOLUTIONS – AICOS**

A equipa é composta por seis investigadores, António Sousa, Eduardo Pereira, Paulo Torres da Silva, Ricardo Graça, Ricardo Peixoto, e Tiago Borba, com experiências profissionais e competências variadas – desde o design, à interação, engenharia, programação, materiais e tecnologias de fabrico, entre outras – fator que contribuiu para o sucesso do LitMaker.

A solução arrecadou o terceiro prémio do Hack for Good, e será desenvolvida durante os próximos meses num programa de mentoria, ainda dentro do âmbito do concurso. Há ainda a possibilidade de apresentar o produto na Web Summit, em novembro.

A terceira edição do Hackathon, a maratona de programação tecnológica Hack for Good, promovida pela Fundação Calouste Gulbenkian, decorreu a 5 e 6 de maio, no Palácio dos Correios, no Porto. 170 participantes criaram durante o evento soluções tecnológicas relacionadas com o desafio proposto – aumentar o bem-estar dos idosos, crianças e jovens e promover a integração de migrantes e refugiados.

---

**NOTA DE IMPRENSA**

14 Junho 2018 || pág. 2 | 2

---