

A MARATONA EM NÚMEROS

314 equipes cadastradas de **22 estados + DF**

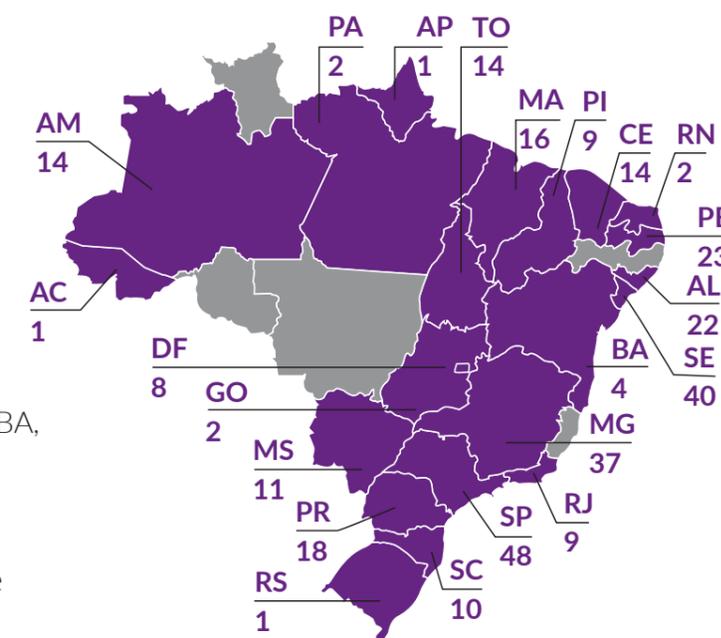
149 equipes pré-selecionadas

839 participantes cadastrados

19 equipes classificadas de 11 estados brasileiros (AL, AM, BA, MG, MS, PB, PI, PR, RJ, SC, SE)

1800 interações durante a mentoria

Equipes cadastradas por estado



Olá! Chegamos ao final da edição 2019-2020 da **Maratona UNICEF Samsung - Tecnologias móveis nas escolas**; uma iniciativa do Fundo das Nações Unidas para a Infância (UNICEF) e da Samsung, com a parceria técnica do Centro de Estudos e Pesquisas em Educação, Cultura e Ação Comunitária (CENPEC) e da Associação para Promoção da Excelência do Software Brasileiro (SOFTEX). A maratona tem por objetivo fomentar, nas comunidades escolares, o desenvolvimento de protótipos de aplicativos para dispositivos móveis que contribuam no processo de aprendizagem de meninas e meninos de escolas públicas de todo o país. Para tanto, estudantes, professores, programadores e designers contaram com mentorias pedagógicas e de programação durante todo o processo de criação e desenvolvimento.

Nesta segunda edição, realizada entre setembro de 2019 e agosto de 2020, mais de 300 equipes se inscreveram. Foram selecionados para a fase final 19 times de 11 estados. Os aplicativos desenvolvidos contemplam as áreas de conhecimento, competências e habilidades previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para o Ensino Médio - Língua Portuguesa e suas Tecnologias, Matemática e suas Tecnologias, Ciências da Natureza e suas Tecnologias, Ciências Humanas e Sociais Aplicadas - e também os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) das Nações Unidas. Os estudantes do Ensino Médio, universitários, designers, professores e programadores que participaram desta última Maratona tiveram um desafio extra: o de superar a distância física imposta pela necessidade de isolamento social por conta do novo coronavírus.

O que a princípio representou um grande desafio para as equipes, logo se transformou numa nova oportunidade de aprendizado e utilização das ferramentas digitais. As conversas em grupo e as testagens dos aplicativos que a princípio ocorreriam presencialmente foram substituídas, com êxito, por sessões de reuniões virtuais. Convidamos você a conhecer todos esses projetos e equipes nas próximas páginas. Os resultados alcançados demonstram o compromisso do UNICEF, da Samsung e de seus parceiros no estímulo de capacitar as gerações futuras para alcançar seu pleno potencial por meio de soluções e caminhos educacionais inovadores que possam ser adotados pelas escolas de todo país, bem como para o protagonismo de adolescentes e jovens.

Boa leitura!

16 ODS ABORDADOS



APRESENTAÇÃO DOS PROJETOS

Em 2020, 19 equipes de escolas públicas, de 11 estados brasileiros, foram selecionadas na segunda edição da **Maratona UNICEF Samsung - Tecnologias** móveis nas escolas. Estudantes do Ensino Médio, universitários, programadores, designers e educadores produziram aplicativos em conformidade com as temáticas previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e com os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODSs) da ONU que serão utilizados nas salas de aulas das escolas públicas de todo o país. Conheça, nas próximas páginas, todos os projetos:

Beije, e agora?

De forma lúdica e didática, o aplicativo informa e fomenta a discussão sobre mitos e preconceitos relacionados à sexualidade, a gravidez indesejada e aos relacionamentos desarmoniosos. Por meio de músicas de sucesso, os estudantes têm acesso a informações técnicas, científicas, biológicas e psicoafetivas; adquirem conhecimentos para reconhecer e combater a violência e a desigualdade de gênero e compreendem o conceito de empoderamento feminino. Ao mesmo tempo, exercitam o comportamento ético, responsável e preventivo.

“O visual é um dos fatores mais importantes de um bom aplicativo e chegar a uma composição que agradasse a todos não foi fácil. Para mim, o maior desafio foi fazer as ilustrações e escolher a paleta de cores... Mas a Maratona foi uma experiência incrível, principalmente por conta do trabalho em equipe e do comprometimento de todos. Meus colegas foram sensacionais! Só tenho a agradecer pela oportunidade de ter participado!”

CLEBSON ALMEIDA, designer



OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL



Baixe o app na Google Play:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.beije.app>

Biolinguê

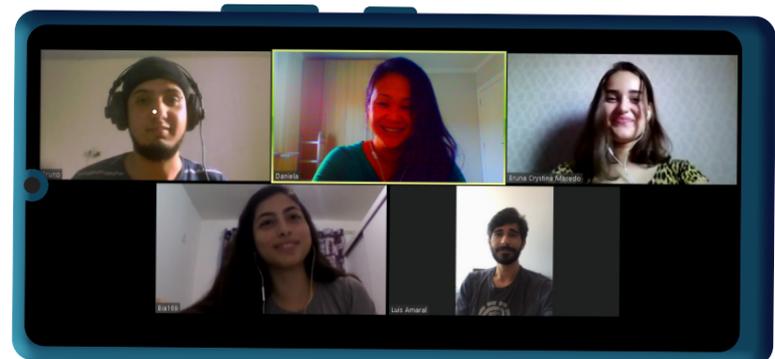
O aplicativo é um game interativo em Português e na Língua Brasileira de Sinais (Libras) que tem por objetivo orientar os estudantes sobre as Infecções Sexualmente Transmissíveis (ISTs). O jogador se transforma num agente de saúde e tem que tomar atitudes para prevenir e tratar doenças como sífilis e AIDS. O cenário revela todo um contexto de vulnerabilidade: pobreza e dificuldades de acesso aos serviços de saúde, à informação e à educação.

OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL



Baixe o app na Google Play:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Biolinguê5>
BioLingue

**PALHOÇA,
SANTA CATARINA**
CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS
TECNOLOGIAS E CIÊNCIAS
HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS

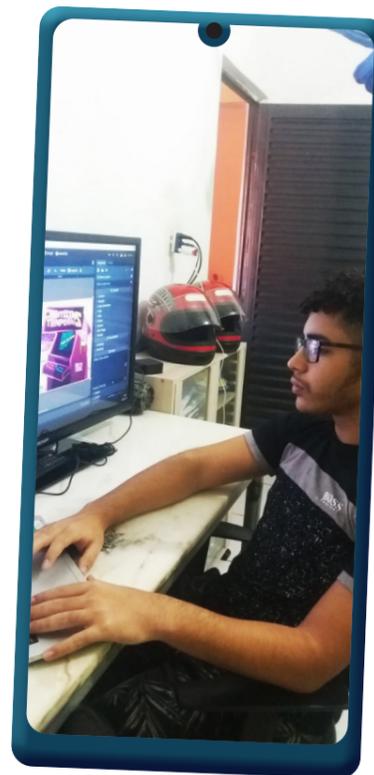


“A Maratona nos deu uma oportunidade incrível de trabalho em equipe. A experiência com os alunos foi ótima! As reuniões eram leves, divertidas, mas ao mesmo tempo muito produtivas. Eles me surpreenderam positivamente! Fiquei feliz ao ver que eles pensaram na inclusão dos alunos surdos desde o início do projeto por serem conscientes da dificuldade de acesso à informações que eles enfrentam”.

DANIELA SAITO, professora responsável

Cientistas temporais

Intuitivo e divertido, o aplicativo é um jogo no qual o aluno vivencia diversos períodos históricos para reforçar os conteúdos de Química, Física, Biologia e História aprendidos em sala de aula. Na primeira fase, que ocorre durante a Idade Média, a contaminação de um rio pela peste negra acaba provocando o adoecimento da população local, que deve então se organizar para recuperá-lo. Cientistas como Darwin e Newton aparecem como tutores para orientar o jogador. O app é acessível aos portadores de daltonismo.



**TERESINA,
PIAUI**
CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS
TECNOLOGIAS E CIÊNCIAS
HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS

OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL



Baixe o app na Google Play:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=org.godotengine.cientistastemporais>

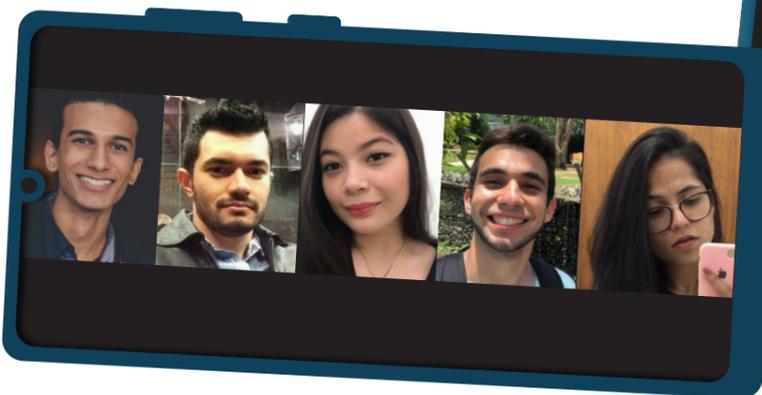


“Nossa principal expectativa era testar o jogo presencialmente, mas a pandemia do novo coronavírus impediu todo esse processo. Conseguimos contornar a situação gravando vídeos e utilizando uma plataforma virtual e foi muito útil não só para detectar falhas e rever funcionalidades, mas também para avaliar o sentimento dos usuários. Por conta disso tudo, as mentorias técnicas e pedagógicas durante toda a Maratona foram essenciais para que nós pudéssemos desenvolver o projeto e enfrentar todos os desafios”.

MATHEUS DANTAS, designer

Developers Pantaneiros

Por meio de um QR Code, os estudantes entram em turmas criadas pelos professores e, nesse ambiente, estudam, resolvem problemas e reforçam os conteúdos vistos em sala de aula. A cada desafio, conquistam pontos e vão sendo ranqueados pelo sistema. O professor pode utilizar o tempo gasto por cada estudante para responder as questões e as pontuações individuais para avaliar aspectos específicos. O aplicativo apresenta um tradutor de textos em áudio e um tradutor de textos para a Língua Brasileira de Sinais.



CAMPO GRANDE,
MATO GROSSO DO SUL
CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS
TECNOLOGIAS E MATEMÁTICA
E SUAS TECNOLOGIAS



OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL



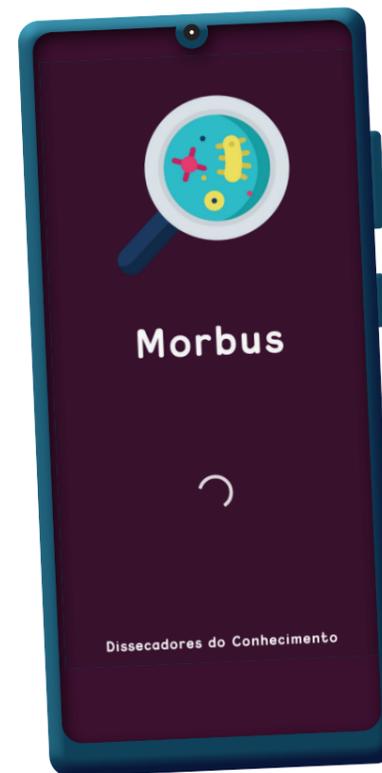
Baixe o app na Google Play:
<https://server-dd84f.firebaseio.com/>

“A Maratona nos deu a oportunidade de desenvolver um projeto que, sem dúvida, vai ajudar na educação de muitos alunos. Uma das coisas mais legais do aplicativo é que ele possibilita a expansão para outras áreas de conhecimento previstas na BNCC. Uma ideia futura é incluir a possibilidade de que os professores possam customizar os desafios, conforme suas necessidades”.

CARLOS HENRIQUE SILVA, programador

Dissecadores de Conhecimento

BELO HORIZONTE,
MINAS GERAIS
CIÊNCIAS DA NATUREZA
E SUAS TECNOLOGIAS



O aplicativo pretende melhorar o conhecimento acerca das doenças mais comuns e ajuda o estudante a fixar o conteúdo de Biologia de maneira divertida. No “modo estudo”, o usuário tem acesso à teoria de forma objetiva e concisa: por meio de listas de sintomas, de prevenção e de tratamento. Já no “modo interativo”, os estudantes fixam os conteúdos de maneira participativa, interagindo em tempo real uns com os outros. Os professores podem, por exemplo, estimular competições e jogos em equipe.

“Nós nunca tínhamos trabalhado com tecnologias móveis. A Maratona nos deu uma oportunidade enorme de aprendizado técnico por conta da linguagem de programação e de lógica, mas também com relação à postura profissional. Tentamos realizar ao máximo as tarefas de forma muito profissional para entregar tudo com qualidade e dentro do prazo, administrando os tempos e seguindo o cronograma. Foi uma experiência muito enriquecedora. É muito gratificante ver nossa ideia materializada”.

CARLOS EDUARDO IVIS DE OLIVEIRA, programador



Baixe o app na Google Play:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.example.maratonasamsung>

OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL



English Talkers

ALAGOAS
CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
APLICADAS E LINGUAGEM
E SUAS TECNOLOGIAS

Ao mesmo tempo em que estuda e pratica a gramática da Língua Inglesa, o estudante conhece a cultura e os costumes dos habitantes de países anglofalantes. Com design leve e intuitivo, o aplicativo fomenta a empatia, o diálogo, o respeito mútuo e a valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades e culturas, sem preconceitos de qualquer natureza. Os conteúdos são divididos em quatro países, representando quatro continentes: Inglaterra, Austrália, Estados Unidos e África do Sul. O estudante explora o conteúdo e realiza exercícios de múltipla escolha ou responde questões abertas.



OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL



Baixe o app na Google Play:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ifal.englishtalkers>

“No início do projeto, fizemos uma pesquisa para saber se a nossa ideia era válida. De 0 a 5, a maioria dos alunos classificou o seu nível de inglês como 0 ou no máximo 2. O que é muito preocupante entre alunos do Ensino Médio. Com relação à qualidade do ensino, a maioria deu nota 4, de 0 a 10. Então a Maratona nos deu a oportunidade de desenvolver uma ferramenta que pode suprir uma importante lacuna.”

MARIA EDUARDA SANTOS, programadora

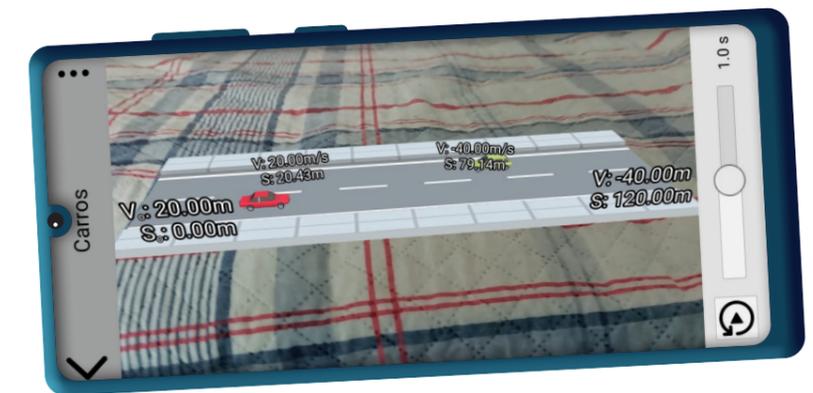
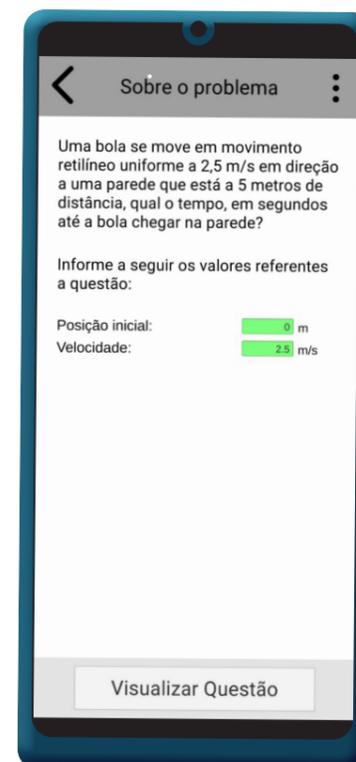
Fisicar

MANAUS,
AMAZONAS
CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS
TECNOLOGIAS E MATEMÁTICA
E SUAS TECNOLOGIAS

De forma inovadora, o aplicativo permite que os estudantes realizem problemas de Matemática e de Física por meio da imersão no conteúdo e com tecnologia futurística. Basta que o estudante acrescente os valores numéricos propostos na questão para que um plano de realidade aumentada apareça diante dele. Assim, ele “entra dentro do problema a ser resolvido”. O usuário pode ver diante de si, por exemplo, os carros acelerando ou desacelerando numa pista. Acessível aos usuários com daltonismo.

“Nosso grande desafio foi cumprir os prazos, já que tínhamos que estudar e fazer as tarefas da escola enquanto desenvolvíamos o aplicativo. A Maratona nos deu uma grande oportunidade de aprender a conciliar diversas atividades, a trabalhar em equipe, foi muito bom. Também nos deu uma chance de nos mostrar que as novas tecnologias podem melhorar a vida de todos, ainda mais num contexto em que cada vez mais vamos estar online.”

VINICIUS HONDA, designer



OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL



Baixe o app na Google Play:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.FisicARTeam.FisicAR>

InfarmNet

RIO DE JANEIRO,
RIO DE JANEIRO
CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
APLICADAS E CIÊNCIAS DA
NATUREZA E SUAS TECNOLOGIAS

O aplicativo é um game que apresenta aos estudantes os conceitos de agricultura sustentável e economia solidária e estimula o estilo de vida saudável. O usuário cria animais, planta e colhe o necessário para sobreviver, faz trocas com outros fazendeiros e deve cuidar da saúde por meio de alimentação balanceada e atividades físicas para ter sucesso no jogo. Pensando em alcançar o maior número de estudantes, o aplicativo funciona em diversos tipos de aparelhos, dos mais básicos aos mais modernos. Possui interpretação na Linguagem Brasileira de Sinais e leitura de tela.

OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL



Baixe o app na Google Play:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=ifarmnet.ifarmnet>



“No começo pensei que não fosse capaz de desenvolver um aplicativo. Mas, à medida que fomos avançando, fui vendo que era possível. No final, quando vi o jogo funcionando e sendo super bem avaliado pelas pessoas, tive a noção de como a Maratona foi importante para mim! Ela me deu confiança muito grande em mim mesma! Vai ser inesquecível porque me mostrou que, com vontade e trabalho, todos somos capazes”.

FABRÍCIA NICOMEDES, designer

Lab de Bolso

JOÃO PESSOA,
PARAÍBA
CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS
TECNOLOGIAS E MATEMÁTICA
E SUAS TECNOLOGIAS

Pensado para suprir a falta de laboratórios físicos nas escolas públicas, o aplicativo permite que os estudantes façam simulações e experimentos práticos por meio do telefone celular. Conta com guias que resumem os conceitos teóricos e orientam o usuário na realização dos experimentos práticos. Dessa forma, o estudante tem em suas mãos um “laboratório de bolso” em que pode aprender sobre a aplicação de algumas das substâncias utilizadas no cotidiano. Possui legendas em português para a comunidade surda.

“Há um mito de que a tecnologia é difícil para os que não têm experiência com programação. A Maratona tem esse poder: de desmistificar essa crença e de incentivar os jovens no uso de novas tecnologias. Motivou muito os alunos a medida que viam que era possível criar e desenvolver um aplicativo. É um processo muito enriquecedor. Como professora foi maravilhoso ver o empenho e o estudo deles, desde a concepção da ideia. Foi uma experiência maravilhosa”.

VALÉRIA CAVALCANTI,
professora responsável



OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL



Baixe o app na Google Play:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.calebeof.labdebolso>

Ligados no 220

Intuitivo e de fácil utilização, o aplicativo apresenta aos estudantes os conceitos de desenvolvimento sustentável e de fontes de energia e seus impactos ambientais. No “SustenCity”, o jogador deve administrar a geração de energia de uma cidade, instalando e removendo usinas, desde que tenha feito uma análise socioambiental prévia. O jogo incentiva o estudante a agir pessoal e coletivamente com responsabilidade. Conta com opção de ativação e desativação de músicas e sons, leitura de tela, suporte para daltônicos e não utiliza luzes que piscam ou troca de cores bruscas.



“A Maratona tem uma importância enorme porque representa um projeto com começo, meio e fim, com metas, objetivos e prazos. Então os alunos aprendem sobre organização de equipes, cronogramas e distribuição de tarefas e autonomia. Eles se superaram em todos os quesitos, mesmo durante a pandemia do novo coronavírus que trouxe um novo desafio de comunicação, de seguimento de prazos, e de organização. É uma experiência muito rica para todos”.

DANIEL DALIP, professor responsável

BELO HORIZONTE,
MINAS GERAIS
CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS
TECNOLOGIAS E CIÊNCIAS
HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS



OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL



Baixe o app na Google Play:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ligados.sustencity>

Lignem

A proposta do aplicativo é promover a integração entre diversas disciplinas do Ensino Médio por meio de um jogo divertido e interativo: o usuário deve avaliar a instalação de usinas de energia numa localidade de acordo com diversos fatores e impactos ambientais. Desse modo, o aplicativo apresenta ao estudante as principais formas de geração de energia da atualidade, suas vantagens e desvantagens. É dividido em: telas de conteúdo (páginas com informações sobre os temas), telas de jogo (em que o estudante interage com os temas e toma decisões) e tela de configurações (opções de acessibilidade para daltônicos e pessoas com deficiência motora).



“Nós nunca tínhamos trabalhado com nenhuma plataforma específica para o desenvolvimento de jogos, desconhecíamos aspectos pedagógicos e não tínhamos conhecimento para deixar o aplicativo acessível. Então foi um aprendizado muito grande. A Maratona abriu nossos olhos para a possibilidade de usar as tecnologias para solucionar problemas cotidianos. Esperamos que o app ajude numa educação de qualidade e acessível a todos”.

ARTHUR GUERRA, designer

BELO HORIZONTE,
MINAS GERAIS
CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS
TECNOLOGIAS E CIÊNCIAS
HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS



OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL



Baixe o app na Google Play:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lignem>

Ocaviva

MANAUS,
AMAZONAS
CIÊNCIAS DA NATUREZA
E SUAS TECNOLOGIAS

Entender uma cidade como um organismo vivo é o objetivo deste aplicativo que simula um município como se fosse um corpo humano. O estudante é convidado a resolver problemas e suas atitudes influenciam a saúde desse corpo, deixando-o mais ou menos saudável. Engaja e motiva os estudantes por meio de curiosidades e debates e recorda que as decisões tomadas pelo indivíduo refletem no coletivo. Conta com leitura de tela e boa relação de contraste de cores.



OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL



Baixe o app na Google Play:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ocaviva>

“Eu já tinha conhecimento sobre a criação de aplicativos, então pude compartilhar o que eu sabia com outros estudantes como eu. O processo de pesquisa dos temas de Biologia e Sociologia para a construção do projeto foi muito prazeroso porque nos permitiu explorar diferentes perspectivas para tornar o nosso aplicativo o mais dinâmico possível e de fácil compreensão. Foi maravilhoso participar da Maratona porque nos permitiu estudar e sermos criativos em equipe”.

GABRIELLY RODRIGUES, designer

Os Cavaleiros que dizem Ni

BELO HORIZONTE,
MINAS GERAIS
CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
APLICADAS E LINGUAGENS
E SUAS TECNOLOGIAS

O aplicativo é na verdade um jogo de RPG no qual o jogador está inserido na Inglaterra ludista, de 1812. À medida que avança, o estudante recebe informações sobre os processos de produção e circulação, identifica, analisa e discute circunstâncias históricas, geográficas, políticas, econômicas, sociais e ambientais. Auxilia no ensino de História, Geografia e Sociologia e promove o engajamento dos estudantes nos conteúdos. Acessível para daltônicos e representação visual dos sons.



“A Maratona foi muito importante porque nos deu a oportunidade de estudar e de aprender muito. Tivemos que pesquisar bastante sobre os ODSs e sobre os fatos históricos para manter a narrativa fiel à realidade. Todo o processo de idealização, aperfeiçoamento do conteúdo e fase final foi muito legal e gostamos muito do resultado. Foi uma experiência muito prazerosa”.

PEDRO PAULO BARBOSA, programador

OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL



Baixe o app na Google Play:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.CavaleirosQueDizemNi.VaporeGuerra>

Os Conselheiros

Com o aplicativo “Ágora”, os estudantes vivenciam experiências de debates, de exercício da argumentação, de defesa de pontos de vista e de tomada de decisões. Os usuários gerenciam juntos uma cidade tomando decisões coletivas diante de diversas situações. A cada rodada, devem argumentar, discutir e decidir se aprovam ou rejeitam uma solicitação e cada decisão afeta a cidade. Conta com filtro de cores para daltônicos e zoom para pessoas de baixa visibilidade.



“ Não foi um aplicativo fácil de fazer, então foi lindo ver o comprometimento dos alunos tanto com a parte técnica e pedagógica como também na de estudar e criar os conteúdos. Eles se organizaram tão bem que a quarentena não atrapalhou em nada; todos se uniram para pensar em ajudar a escola pública. A Maratona ajuda a transformar a vida das pessoas. É um orgulho ter participado.”

ELMARA DE SOUZA, professora responsável

Baixe o app na Google Play:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.DefaultCompany.agora>

VITÓRIA DA CONQUISTA, BAHIA
 CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS E LINGUAGEM E SUAS TECNOLOGIAS

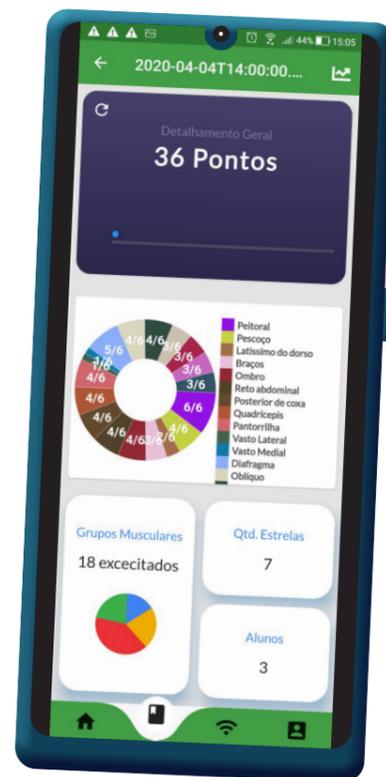


OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL



Paipujin

Motivar o estudante a praticar esportes e tornar as aulas de Educação Física mais dinâmicas é a principal proposta deste aplicativo, que também facilita a aprendizagem de temas como tecidos musculares e outros conhecimentos sobre o corpo humano. Por meio do app, o professor de Educação Física pode fazer acompanhamentos específicos do desempenho de seus estudantes. Possui um módulo para os estudantes e outro para os professores. Apresenta dois recursos de acessibilidade: leitura de tela e aumento da fonte para pessoas com baixa acuidade visual.



“ Só tenho a agradecer pela oportunidade de ter participado da Maratona. Todo o processo foi muito prazeroso e de muito aprendizado. Os jovens ficam cada vez mais em ambientes fechados, então a prática de exercícios físicos é cada vez mais importante. Então a gente espera que o aplicativo seja utilizado por muitos alunos e muitas escolas da rede pública de ensino.”

WELLYSON SOARES, designer

TERESINA, PIAUÍ
 CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS TECNOLOGIAS E LINGUAGEM E SUAS TECNOLOGIAS

OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL

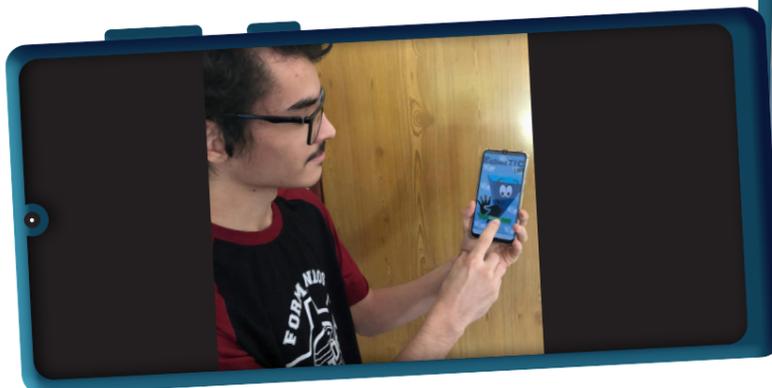


Baixe o app na Google Play:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.labiras.paipujin>

Prisma

O aplicativo relaciona os conhecimentos de Matemática com as Ciências Humanas e Sociais Aplicadas com a ajuda de um tutor especial, o mascote Thalles, que guia o usuário e apresenta histórias de personalidades com deficiências auditivas. A proposta é que a ferramenta não seja apenas acessível, mas que coloque a pessoa surda como protagonista.

PARANAÍ,
PARANÁ
CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
APLICADAS E MATEMÁTICA
E SUAS TECNOLOGIAS



“A Maratona nos deu a possibilidade de vivenciar a acessibilidade no dia a dia, durante todo o processo, desde a concepção da ideia ao desenvolvimento até concretização do projeto. Foi muito importante perceber que só nos damos conta de coisas simples relacionadas à acessibilidade quando convivemos com pessoas diferentes de nós.”

VIVIANE MORETTO, professora responsável

OBJETIVOS DE
DESENVOLVIMENTO
SUSTENTÁVEL



Baixe o app na Google Play:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.aventuramatematica>

Quântico

De forma inovadora e criativa, o aplicativo propõe aprender Física por meio da poesia. O ambiente “gamificado” desperta a familiaridade na abordagem dos conteúdos utilizando músicas, elementos visuais, um sistema de pontuação e aumento progressivo de nível de dificuldade a cada desafio superado. Incentiva o debate em torno de assuntos científicos em sala de aula e fora dela.

MANAUS,
AMAZONAS
CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS
TECNOLOGIAS E LINGUAGEM
E SUAS TECNOLOGIAS

“Eu sempre gostei das disciplinas de Exatas, mas não gostava de Linguagem, tinha uma visão muito fechada. Além de me apresentar novas ferramentas digitais, a Maratona abriu meus horizontes porque, ao estudar para a construção do projeto, aprendi a gostar de poesia”.

MELRILENE DE SOUZA, programadora



OBJETIVOS DE
DESENVOLVIMENTO
SUSTENTÁVEL



Baixe o app na Google Play:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=quantico.fisica.mais.portugues.release>

Quartel Otaku

BELO HORIZONTE,
MINAS GERAIS
CIÊNCIAS DA NATUREZA
E SUAS TECNOLOGIAS

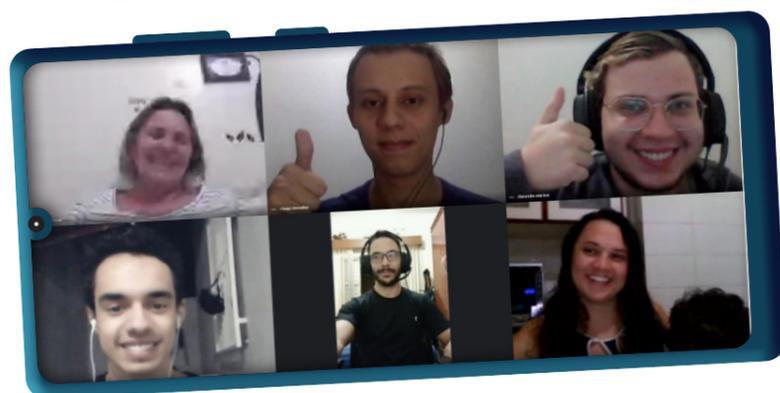


Incluir a Química de forma natural e divertida no cotidiano dos estudantes é o objetivo deste aplicativo. Com auxílio de mapas e GPS, os usuários são guiados para coletar átomos que vão aparecendo conforme a classificação: comuns, raros, épicos, lendários e sintéticos. Ao acessar a tabela periódica, é possível verificar os átomos já explorados. Possui cores agradáveis para pessoas com autismo e possui filtros para daltônicos. O modo “debug” funciona sem necessidade de sair à rua.

OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL



Baixe o app na Google Play:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.agronault.FindLabs>



“Eu nunca tinha participado de uma maratona e posso dizer que foi uma oportunidade única. Aprendi muito tanto de Química como de programação ao estudar para realizar o projeto. Agradeço a oportunidade. Foi uma experiência engrandecedora e divertida”.

THIAGO DORNELLES,
programador

Team Upgrade

BELO HORIZONTE,
MINAS GERAIS
CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
APLICADAS E CIÊNCIAS DA
NATUREZA E SUAS TECNOLOGIAS

O aplicativo procura facilitar o entendimento das formulas químicas, o conceito de hidrocarbonetos presentes na natureza e a interação dos estudantes com os professores. Os estudantes conseguem montar e visualizar as fórmulas dos principais compostos, recebendo informações sobre suas características e propriedades. Funciona off-line, facilitando o acesso dos estudantes e conta com leitor de tela e ajuste do tamanho da fonte para pessoas com deficiência visual.

“Química nunca foi uma disciplina que eu gostasse, então a Maratona me deu a oportunidade de entendê-la com mais facilidade. Foi um processo muito legal e divertido estudar para criar o aplicativo e no final ver que conseguimos criar um projeto criativo e interativo.”

GABRIEL FERREIRA,
programador



OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL



Baixe o app na Google Play:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.maratona>



Como vocês puderam conferir, os 19 aplicativos desenvolvidos, alinhados com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e com os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS) das Nações Unidas, trouxeram uma grande diversidade de temas e enfoques. A Maratona UNICEF Samsung busca propostas que incentivem o trabalho colaborativo e ofereçam soluções criativas e lúdicas para pontos sensíveis da sociedade.

De Sergipe, Santa Catarina e Minas Gerais, por exemplo, vieram projetos que contribuem para aprendizagens relacionadas ao debate sobre sexualidade, promoção da igualdade de gênero, prevenção de doenças e das Infecções Sexualmente Transmissíveis (ISTs). Equipes de Alagoas, Amazonas, Paraíba e Bahia criaram propostas que fomentam o interesse em disciplinas como Física, Química, História, Geografia, Matemática, Língua Inglesa e Língua Portuguesa.

Do Mato Grosso do Sul e do Paraná, veio a preocupação com a acessibilidade digital para pessoas com deficiências auditivas e visuais.

Já os estudantes do Piauí, criaram um projeto para incentivar a prática de esportes e os do Rio de Janeiro, idealizaram uma ferramenta para fomentar a agricultura sustentável.

Precisamos estimular e incentivar novas formas de aprendizagem. É renovador reconhecer a criatividade, a capacidade e o potencial desses adolescentes e jovens estudantes. Por meio deles, percebemos a importância de escutá-los e engajá-los na Educação e no desenho de propostas que contribuam para ações que impactam nosso presente e futuro. No atual momento da sociedade, mais do que nunca esses aplicativos contribuem para a aprendizagem e interatividade entre estudantes e educadores.

O UNICEF, a Samsung e seus parceiros na Maratona acreditam que as tecnologias móveis criadas e desenvolvidas por essas 19 equipes, das mais diversas regiões do país, ajudam a garantir o direito de aprender de cada criança e adolescente.

Obrigado por compartilhar essa jornada conosco!