

projectos
transformar
experiências
parcerias
novo ciclo



HABITAÇÃO
E DESENVOLVIMENTO
LOCAL Câmara Municipal Lisboa

Programa Parcerias Locais

BIP/ZIP

Programa BIP/ZIP 2021
Dimensão: Ignição
FICHA DE CANDIDATURA

Refª: 087

Programa o teu futuro



BAIRROS e ZONAS
de Intervenção
Prioritária de Lisboa

Grupo de Trabalho dos Bairros e Zonas de Intervenção Prioritária (BIP/ZIP)

Rua Nova do Almada, nº 2 - 3º Andar 1100-060 Lisboa | Telefone: 21 322 73 60 | Email - bip.zip@cm-lisboa.pt

ENTIDADES PROMOTORAS

<i>Designação</i>	Associação Ed-Ruptiva
<i>Designação</i>	Associação Geração 98

ENTIDADES PARCEIRAS

<i>Designação</i>	Agrupamento de Escolas de Fernando Pessoa
<i>Designação</i>	Junta de Freguesia Parque das Nações
<i>Designação</i>	Centro de Formação de Escolas António Sérgio

IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

<i>Dimensão</i>	Ignição
<i>Designação</i>	Programa o teu futuro
<i>BIP/ZIP em que pretende intervir</i>	39. Quinta das Laranjeiras 40. Casal dos Machados
<i>ODS 2030</i>	Educação de Qualidade Igualdade de Género Reduzir as Desigualdades

Síntese do Projecto

<i>Fase de execução</i>	Transformar o futuro das crianças, melhorando competências sócio emocionais, com uma metodologia pioneira, testada em projetos sociais, e com o envolvimento ativo da comunidade educativa e população local. Este trabalho irá preparar as crianças para enfrentar desafios a nível escolar e profissional, capacitando-as para se tornarem cidadãos ativos na identificação e resolução de problemas da sua comunidade, com soluções tecnológicas criativas e focus na promoção da coesão social e territorial.
<i>Fase de sustentabilidade</i>	Potenciar a aquisição de competências TIC que as tornem crianças mais ativas na identificação e resolução de problemas, de forma a terem um papel ativo na sociedade e em especial na sua comunidade. Serão formados professores para uma continuidade de métodos de Ensino 4.0. Pretende-se que os beneficiários diretos deste projeto tenham acesso a uma educação inclusiva e eficaz, ampliando substancialmente o interesse pelas TIC, traduzindo-se no aumento de competências socioemocionais e profissionais

DESCRIÇÃO DO PROJETO



Diagnóstico

Segundo as fichas de caracterização dos territórios disponibilizado pelo BipZip verifica-se que grande parte da população apenas completou o primeiro ciclo do ensino básico (747 no território 39 e 835 no território 40), atualmente é expectável que a população em geral tenha mais escolaridade. Os estudos comprovam que é na idade do pré-escolar e do 1.º ciclo, que as crianças estão mais disponíveis para novas aprendizagens. O Ministério da Educação disponibilizou a grande parte dos alunos equipamentos informáticos para servir de ferramenta formativa no percurso académico, contudo, nem todos conseguem explorar as potencialidades desses equipamentos por variados motivos. É crucial disponibilizar o uso da tecnologia na aprendizagem e no desenvolvimento de projetos, mostrando às crianças que têm o poder de criar soluções para problemas de cidadania da sua comunidade. É importante disponibilizar recursos e conhecimento tecnológico que possibilitem a autonomia da introdução destas ferramentas em sala de aula.

Este projeto irá ser promovido na Escola Infante D. Henrique, que está integrado no Agrupamento de Escolas Fernando Pessoa, inserido no programa TEIP, sendo grande parte dos alunos provenientes de meios socioeconómicos desfavorecidos, marcados pela pobreza e exclusão social, onde é fundamental criar iniciativas e projetos que combatam o abandono e insucesso escolar, promovendo a equidade e igualdade dos direitos e oportunidades com vista ao sucesso educativo de todos os alunos.

Temática preferencial

Promover a Dinamização Comunitária e a Cidadania

Destinatários preferenciais

Crianças

Objectivo geral

Preparar as crianças com competências tecnológicas (programação e ferramentas de desenvolvimento de projeto), e competências softskills (comunicação, criatividade, pensamento lógico e colaboração) que são transversais aos desafios que se venham a deparar, melhorando também a sua autoconfiança. Envolvendo a comunidade, as crianças sentem-se como intervenientes na resolução de problemas reais, com o poder de criar impacto positivo na sociedade. Terão assim uma participação ativa na melhoria do seu bairro. Este ensino, tem um impacto positivo no que respeita ao interesse das crianças pela Matemática (Pensamento Lógico), assim com maior facilidade na aprendizagem de outras disciplinas.

Objetivos Específicos de Projeto

Objetivo Específico de Projeto 1



projetos reais. Se conjugarmos estes 2 fatores, tecnologia e competências, estamos a preparar os jovens para enfrentar melhor o seu futuro. No desenvolvimento do projeto, o envolvimento da comunidade fará com que o grupo, no todo, colabore na descoberta de soluções criativas para a resolução de problemas locais. Estamos assim a envolver, várias gerações da comunidade numa partilha de conhecimento intergeracional, capacitando e combatendo muitos dos problemas sociais existentes.

Sustentabilidade

A importância do desenvolvimento de projetos relacionados com a comunidade, tem como fator principal que as crianças e jovens percebam que têm o poder de transformar as suas vidas e a sua integração na comunidade. Elas percebem que podem fazer a diferença, sendo que para isso apenas necessitam de algum apoio de adultos ou mesmo dos seus professores. O projeto irá envolver através de uma abordagem interdisciplinar, professores de outras disciplinas. Com esta capacitação, os professores da escola passam a poder usar as mesmas ferramentas tecnológicas no âmbito das suas aulas, em manter uma abordagem tecnológica nos projetos escola e de cidadania, etc. Será igualmente disponibilizada formação aos professores no âmbito da utilização destas ferramentas e metodologia de trabalho, para que possam continuar a usar as mesmas após o término do projeto.

Objetivo Específico de Projeto 3

Descrição

-

Sustentabilidade

-

CALENDARIZAÇÃO DO PROJETO

Actividade 1

Junior-ProTic

Descrição

As atividades decorrem na escola e com ações na comunidade, fora do ambiente escolar. Envolvem alunos, professores e comunidade do bairro. Têm a duração de um semestre letivo, e são disponibilizadas uma vez por semana (60-90min) a cada turma envolvida no projeto. Estão estruturadas do seguinte modo:
 Fase 1 - Descoberta: Introdução ao conteúdo e linguagem de programação, como base de conhecimento para as



fases posteriores. O conteúdo abordado encontra-se em linha com objetivos das Ciências de Computação e adaptado à idade. Serão aproveitados conceitos interdisciplinares, em colaboração com outros professores.

Fase 2 - Missão:

Identificação de um problema real do bairro, através de intervenção local com a comunidade. Análise e identificação de soluções usando ferramentas técnicas para facilitar o trabalho de investigação (recolha de informação, colaboração, brainstorm, reflexão, etc).

Fase 3 -

Construção: Desenvolvimento do projeto usando técnicas de empreendedorismo (elaboração de protótipos, testes, trabalho em equipa, etc), com objetivo de fornecer uma solução para o problema identificado. Aqui os alunos tornam-se produtores e criadores ativos, usando a tecnologia para resolver problemas reais.

Recursos humanos

- Formadores de programação
- Apoio de um estagiário de curso profissional de tecnologia numa escola da comunidade
- Serão envolvidos outros professores da escola e elementos da comunidade do bairro.
- Técnico informático para suporte aos computadores e preparação dos mesmos

Local: morada(s)

R. Padre Joaquim Alves Correia, 1800-292 Lisboa

Local: entidade(s)

Associação Geração 98

Resultados esperados

Os alunos devem no final da formação ter identificado um problema real que afete a comunidade, assim como concluir o desenvolvimento de um jogo de computador que ajude na sensibilização de todos para a resolução desse problema. Será efetuado um inquérito para avaliação dos resultados e aquisição de competências. O projeto tem assim como objetivo que todos os alunos envolvidos venham a melhorar as suas competências (softskills e técnicas), tal como finalizarem o seu projeto.

Valor

48200 EUR

Cronograma

Mês 2, Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9, Mês 11

Periodicidade

Semanal

Nº de destinatários

155

Objectivos específicos para que



concorre 1, 2

Actividade 2 Formação para professores

Descrição As ferramentas tecnológicas podem e devem passar a ser uso comum no ambiente de sala de aula, quer para apoio ao estudo, quer para desenvolvimento de projetos interdisciplinares. Será disponibilizada uma formação para professores do agrupamento sobre "Ferramentas tecnológicas para apoio ao ensino e à aprendizagem". Com esta formação, garante-se uma maior independência dos respetivos professores na continuidade deste projeto e utilização destas ferramentas em qualquer contexto / disciplina escolar. Destina-se a professores de qualquer Grupo de Recrutamento (e não apenas de TIC). O curso irá envolver até 12 professores, pode ser ministrado presencialmente ou online. Terá a duração de 6h.

Recursos humanos - Formadores de programação

Local: morada(s) R. Padre Joaquim Alves Correia, 1800-292 Lisboa

Local: entidade(s) Agrupamento de Escolas Fernando Pessoa

Resultados esperados Os professores irão ganhar competências para autonomamente aplicarem conceitos de trabalho em projeto no âmbito das suas aulas / disciplinas.

Valor 1500 EUR

Cronograma Mês 2, Mês 5, Mês 12

Periodicidade Pontual

Nº de destinatários 12

Objectivos específicos para que concorre 2

MONITORIZAÇÃO DE PROJETO

Rede (resultados)



Nº de parceiros mobilizados 3

Constituição da equipa de projeto

Função Gestão do projeto

Horas realizadas para o projeto 850

Tipo de afetação ao BIP/ZIP Financeira

Morador no bairro do projeto Não

Função Formadores de programação

Horas realizadas para o projeto 342

Tipo de afetação ao BIP/ZIP Financeira

Morador no bairro do projeto Não

Função Estagiário de Informática

Horas realizadas para o projeto 100

Tipo de afetação ao BIP/ZIP Não Financeira

Morador no bairro do projeto Não

Função Técnico de informática

Horas realizadas para o projeto 100

Tipo de afetação ao BIP/ZIP Financeira

Morador no bairro do projeto Não

Criação de emprego (Impacto)

Nº de novos postos de trabalho criados com a constituição da equipa de projeto (com uma afetação >= 75%) 0

Nº de novos postos de trabalho criados como resultado da intervenção do projeto 0

Destinatários (Resultados)

Nº de moradores no bairro BIP/ZIP



destinatários de atividades em que é possível a identificação dos participantes (formativas, pedagógicas, lúdicas) 132

Nº total acumulado de destinatários de atividades onde não é possível a identificação clara dos participantes 240

Nº de atividades onde não é possível a identificação clara dos participantes 0

Equidade

Nº de destinatários com deficiência / doença mental 12

Nº de destinatários mulheres 75

Nº de destinatários desempregados 0

Nº de destinatários jovens (- de 30 anos) 130

Nº de destinatários idosos (+ de 65 anos) 0

Nº de destinatários imigrantes 40

Produtos/Elementos tangíveis da intervenção

Nº de produtos concebidos para venda / demonstração 0

Nº de intervenções em edificado para criação de serviços ou atividades dirigidas à Comunidade 0

Nº de intervenções no espaço público 0

Nº de publicações criadas 3

Nº de páginas de Internet criadas 0

Nº de páginas de facebook criadas 2

Nº de vídeos criados 2

Nº de artigos publicados em jornais / revistas 2

Nº de novas organizações criadas (associações / empresas, outros) 0

ORÇAMENTO TOTAL DO PROJETO

Financiamento BIP/ZIP solicitado

DMHDL | DDL | DAIL

BIP/ZIP - Bairros e Zonas de Intervenção Prioritária



FORMULÁRIO DE CANDIDATURA

<i>Encargos com pessoal interno</i>	10600 EUR
<i>Encargos com pessoal externo</i>	31500 EUR
<i>Deslocações e estadias</i>	0 EUR
<i>Encargos com informação e publicidade</i>	1000 EUR
<i>Encargos gerais de funcionamento</i>	100 EUR
<i>Equipamentos</i>	6500 EUR
<i>Obras</i>	0 EUR
<i>Total</i>	49700 EUR

Montante de apoio financeiro por entidade promotora

<i>Entidade</i>	Associação Ed-Ruptiva
<i>Valor</i>	4970 EUR
<i>Entidade</i>	Associação Geração 98
<i>Valor</i>	44730 EUR

Outras fontes de financiamento e respectivos montantes

<i>Entidade</i>	Junta de Freguesia do Parque das Nações
<i>Tipo de apoio</i>	Não financeiro
<i>Valor</i>	2000 EUR
<i>Descrição</i>	Apoio logístico para a prossecução das atividades.

TOTAIS

<i>Total das Actividades</i>	49700 EUR
<i>Total de Outras Fontes de Financiamento</i>	2000 EUR
<i>Total do Projeto</i>	51700 EUR
<i>Total dos Destinatários</i>	167

