

projectos
transformar
experiências
parcerias
novo ciclo



HABITAÇÃO
E DESENVOLVIMENTO
LOCAL Câmara Municipal Lisboa

Programa Parcerias Locais

BIP/ZIP

Programa BIP/ZIP 2021
Dimensão: Dimensão Ignição
FICHA DE CANDIDATURA

Refª: 069

Programar o 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

Designação TreeTree2

ENTIDADES PARCEIRAS

Designação Junta de Freguesia do Lumiar

Designação Agrupamento de Escolas Professor Lindley Cintra

IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

Dimensão Dimensão Ignição

Designação Programar o Futuro

BIP/ZIP em que pretende intervir 22. Alta de Lisboa Sul

ODS 2030 Erradicar a Pobreza

Educação de Qualidade

Reduzir as Desigualdades

Síntese do Projeto

Fase de execução

Fase de sustentabilidade Uma vez implementada, a plataforma aloja o curso que pode ser ministrado em qualquer altura, formato ou circunstância, a qualquer número de alunos em simultâneo, garantindo uma oferta permanente de educação por parte da Escola (ou até mesmo outras Escolas). O material pedagógico pode abranger novos alunos interessados todos os anos, e a plataforma suporta a expansão e modificação dos conteúdos pelos professores.

DESCRIÇÃO DO PROJETO

Objetivo Geral de Projeto

Diagnóstico De acordo com a União Europeia, saber programar é uma



competência essencial do século XXI, pois não só é um elemento de literacia tecnológica e inclusão digital, como também é uma competência que desenvolve aspetos determinantes do sucesso escolar: capacidade de resolver problemas, trabalho em equipa e pensamento analítico (EU 2020). Mais, a segurança digital é uma questão de relevo, dado o aumento de crimes e invasões da privacidade que usam suportes online, e afetam desproporcionalmente aqueles com menor exposição ao meio.

Atualmente, em Portugal, antes do ensino superior, apenas alguns alunos do ensino secundário têm oportunidade de aprender a programar, e mesmo nessas situações, o ensino é feito sem um plano de desenvolvimento sustentado. Simultaneamente, a baixa literacia tecnológica e a exclusão digital são ameaças sérias à integração de indivíduos nas sociedades de informação (Selwyn, Facer 2009), e estão fortemente relacionados com problemas de exclusão social (Helsper 2012). A predominância no ensino curricular de metodologias passivas, em que ao aluno é apenas requerido que esteja presente na sala de aula enquanto o material é exposto, sem ter que controlar ativamente a sua exposição nem ter que despender atenção, e a desconexão que existe entre o material abordado e a sua utilidade prática, gera um clima de apatia que culmina em insucesso e absentismo.

Temática preferencial	Promover Competências e Empreendedorismo
Destinatários preferenciais	Crianças
Objectivo geral	

Objetivos Específicos de Projeto

Objetivo Específico de Projeto 1

Descrição	
Sustentabilidade	A sustentabilidade da iniciativa é um dos seus pilares fundamentais e está prevista desde a conceção da plataforma. Uma vez implantada na Escola, a plataforma funciona de forma autónoma, sustentando todas as atividades fundamentais do curso ou "clube" de informática e programação, com um esforço de supervisão e manutenção baixos. Isto habilita a Escola a oferecer um curso introdutório de programação a todos os alunos interessados, a partir do 2º ciclo de escolaridade, todos os anos que a plataforma se mantiver em operação.



Para além disso, a plataforma permite a expansão dos conteúdos originais, permitindo a professores ou alunos mais experientes e interessados criar os seus próprios projetos de aprendizagem ou cursos extra, mais avançados, aumentando assim a oferta disponível. A plataforma deve também estar construída de forma a possibilitar uma experiência de utilizador fácil e intuitiva, de forma a que os alunos que tenham completado o curso uma vez possam ajudar e guiar a experiência dos colegas que o completem no ano seguinte.

Finalmente, a centralização do curso numa plataforma online permite a sua eficaz escalabilidade e disseminação, tanto por mais escolas como mesmo diretamente às casas dos alunos ou outros potenciais interessados.

Objetivo Específico de Projeto 2

Descrição

Sustentabilidade

A formação dada aos professores e o material adquirido garante que a Escola está habilitada a repetir todos os anos as atividades do "clube" de informática, que poderão desenrolar-se até simultaneamente na Escola e em casa. O pacote que garante a implementação rápida do "clube" em qualquer sala vazia permanece disponível e pode ser facilmente arrumado e re-implantado consoante as necessidades de gestão de espaços da Escola. Findo o período de teste, os computadores entregues à Escola podem inclusivamente ser incorporados na rede local da mesma, permitindo a sua manutenção sem qualquer custo durante toda a vida operacional dos equipamentos. Os professores ficam também plenamente habilitados para dar continuidade ao projeto, quer repetindo o curso introdutório de programação, quer usando a plataforma para criar novos cursos (por exemplo, atividades letivas associadas a cada disciplina incorporando a programação) ou expandir os conteúdos de aprendizagem lá disponíveis. Isto resulta numa ferramenta com constante renovação de utilizadores e crescimento de oferta.

O acesso à plataforma poderá sempre ser feito recorrendo aos materiais informáticos já disponíveis na própria Escola e à rede informática pré-existente, libertando os recursos de implantação rápida para demonstrações ou atividades fora desse local.

Objetivo Específico de Projeto 3

Descrição

Sustentabilidade

O foco deste objetivo específico é precisamente a sustentação e sustentabilidade dos conhecimentos



adquiridos. As metodologias de ensino passivas tendem a concentrar o benefício da experiência num intervalo curto de tempo: o aluno poderá até ter uma experiência positiva, mas estando orientada para uma avaliação pontual, tem um rápido decaimento e um grau de retenção baixo. Por isso, consideramos que é importante ajustar as abordagens de ensino, removendo o foco da avaliação curricular e concentrando esforços na criação de uma estrutura de conhecimento capaz de se sustentar a ela própria. Isto é, o aluno adquire não só competências técnicas importantes e que estimulam a sua autonomia, como aprende a gerir a sua própria atividade de aprendizagem e a tomar decisões relativas ao seu percurso e necessidades.

CALENDARIZAÇÃO DO PROJETO

Actividade 1	Criação, Implementação e Teste
Descrição	
Recursos humanos	Gestor de Projeto e Criador de Conteúdos Coordenadores do T2 Suporte da Plataforma: designer, engenheiro informático, editor de som e imagem Alunos da Escola Alunos do IST e voluntários T2 para revisão dos materiais Professores da Escola Meios de intervenção social da Junta de Freguesia do Lumiar
Local: morada(s)	
Local: entidade(s)	Agrupamento de Escolas Professor Lindley Cintra Instituto Superior Técnico
Resultados esperados	
Valor	41000 EUR
Cronograma	Mês 1, Mês 2, Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9, Mês 10, Mês 11, Mês 12
Periodicidade	Mensal
Nº de destinatários	62
Objectivos específicos para que concorre	1, 2, 3
Actividade 2	Pack "Clube de Programação" na Hora
Descrição	



Recursos humanos	Gestor de Projeto e Criador de Conteúdos Coordenadores do T2 Suporte da Plataforma: engenheiro informático Alunos do IST e voluntários T2 para revisão dos materiais Professores da Escola
Local: morada(s)	
Local: entidade(s)	Agrupamento de Escolas Professor Lindley Cintra Instituto Superior Técnico
Resultados esperados	
Valor	6500 EUR
Cronograma	Mês 1, Mês 2, Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9, Mês 10, Mês 11, Mês 12
Periodicidade	Mensal
Nº de destinatários	62
Objectivos específicos para que concorre	2
Actividade 3	Academia de Verão de Programação
Descrição	
Recursos humanos	Gestor de Projeto e Criador de Conteúdos Coordenadores do T2 Suporte da Plataforma: designer, engenheiro informático, editor de som e imagem Alunos da Escola Alunos do IST e voluntários T2 para monitorização das atividades Professores da Escola
Local: morada(s)	
Local: entidade(s)	Instituto Superior Técnico
Resultados esperados	
Valor	2500 EUR
Cronograma	Mês 9
Periodicidade	Pontual Uma semana (5 dias), todos os dias.
Nº de destinatários	21
Objectivos específicos para que concorre	1, 3



Nº de parceiros mobilizados	3
	Constituição da equipa de projeto
Função	Gestor de Projeto e Criador de Conteúdos
Horas realizadas para o projeto	2080
Tipo de afetação ao BIP/ZIP	Financeira
Morador no bairro do projeto	Não
Função	Equipa de Suporte da Plataforma: designer, Eng. Informático, editor de vídeo e som
Horas realizadas para o projeto	1486
Tipo de afetação ao BIP/ZIP	Financeira
Morador no bairro do projeto	Não
Função	Coordenador de Projeto
Horas realizadas para o projeto	208
Tipo de afetação ao BIP/ZIP	Não Financeira
Morador no bairro do projeto	Não
Função	Co-Coordenador de Projeto
Horas realizadas para o projeto	208
Tipo de afetação ao BIP/ZIP	Não 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%)	1
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) 62

Nº total acumulado de destinatários de
atividades onde não é possível a
identificação clara dos participantes 102

Nº de atividades onde não é possível a
identificação clara dos participantes 1

Equidade

Nº de destinatários com deficiência /
doença mental 0

Nº de destinatários mulheres 31

Nº de destinatários desempregados 0

Nº de destinatários jovens (- de 30
anos) 60

Nº de destinatários idosos (+ de 65
anos) 0

Nº de destinatários imigrantes 6

Produtos/Elementos tangíveis da intervenção

Nº de produtos concebidos para venda /
demonstração 1

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 0

Nº de páginas de Internet criadas 1

Nº de páginas de facebook criadas 1

Nº de vídeos criados 20

Nº de artigos publicados em jornais /
revistas 0

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

ORÇAMENTO TOTAL DO PROJETO



Encargos com pessoal interno	21000 EUR
Encargos com pessoal externo	20000 EUR
Deslocações e estadias	1000 EUR
Encargos com informação e publicidade	0 EUR
Encargos gerais de funcionamento	1500 EUR
Equipamentos	6500 EUR
Obras	0 EUR
Total	50000 EUR
	Montante de apoio financeiro por entidade promotora
Entidade	TreeTree2
Valor	50000 EUR
	Outras fontes de financiamento e respectivos montantes
Entidade	TreeTree2
Tipo de apoio	Financeiro
Valor	9500 EUR
Descrição	Pagamento de parte da remuneração do Gestor de Projeto e Criador de Conteúdos (7000EUR) Tempo do Coordenador de Projeto (2500EUR)
Entidade	Agrupamento de Escolas Professor Lindley Cintra
Tipo de apoio	Não financeiro
Valor	5 EUR
Descrição	Cedência da utilização dos espaços onde decorrem as atividades de aprendizagem, formação dos professores e testes de usabilidade. Tempo dos professores na conceção, avaliação e adaptação do projeto.
Entidade	Instituto Superior Técnico - Universidade de Lisboa
Tipo de apoio	Não financeiro
Valor	5 EUR
Descrição	Cedência dos espaços e recursos tecnológicos existentes para formação dos professores, dos espaços e recursos tecnológicos relacionados com a Academia de Verão e divulgação das atividades.



FORMULÁRIO DE CANDIDATURA

Total das Actividades	50000 EUR
Total de Outras Fontes de Financiamento	9510 EUR
Total do Projeto	59510 EUR
Total dos Destinatários	145

