HABITAÇÃO E DESENVOLVIMENTO LOCAL Câmara Municipal Lisboa

Programa
Parcerias Locais
BIP/ZIP

Programa BIP/ZIP 2021

Dimensão: Dimensão Ignição

FICHA DE CANDIDATURA

Refª: 087

Programa o teu futuro

LISBOA CÂMARA MUNICIPAL

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	Associacao Ed-Ruptiva
Designação	Associação Geração 98

ENTIDADES PARCEIRAS

Designação	Agrupamento de Escolas de Fernando Pessoa
Designação	Junta de Freguesia Parque das Nações
Designação	Centro de Formação de Escolas António Sérgio

IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

Dimensão	Dimensão Ignição
Designação	Programa o teu futuro
BIP/ZIP em que pretende intervir	39. Quinta das Laranjeiras
	40. Casal dos Machados
ODS 2030	Educação de Qualidade
	Igualdade de Género
	Reduzir as Desigualdades
	Síntese do Projeto
Fase de execução	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.
Fase de sustentabilidade	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

Objetivo Geral de 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.
Destinatários preferenciais	Crianças
Temática preferencial	Promover a Dinamização Comunitária e a Cidadania
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

Descrição	Permitir maior acesso à tecnologia e à sua utilidade, tendo em conta as limitações para as comunidades e grupos mais vulneráveis, ficando assim aquém na aprendizagem e preparação para um futuro que será cada vez mais tecnológico. A nível de competências, se estas não forem trabalhadas desde cedo com as crianças e jovens, vão se perdendo.Veja-se o exemplo da criatividade ou da persistência, competências que se não forem aplicadas no dia a dia, vão-se perdendo. Pretende-se com este projeto, repor e ensinar novas técnicas, aplicando-as em projetos reais. Se conjugarmos estes 2 fatores, tecnologia e competências, estamos a preparar as crianças para enfrentar melhor o seu futuro. 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	Através da utilização do equipamento escolar, este irá manter-se acessível após o término do projeto. As competências e conhecimento técnico de novas ferramentas, permitirá aos alunos continuarem o trabalho efetuado para outras disciplinas. Como exemplo, os alunos irão adquirir conhecimentos de como efetuar uma apresentação, de como identificar soluções para um projeto (que poderá ser um trabalho para outra disciplina). Por fim, através do projeto desenvolvido, apercebem-se e ganham maior confiança de que têm o poder de assumir um papel mais ativo e interventivo na solução de problemas do seu bairro. São competências que se vão treinando ao longo dos anos e com este projeto serão realçadas e colocadas em prática. Promove-se a necessidade de apoio intergeracional e envolvimento da comunidade no processo educativo.A formação disponibilizada a professores (uma turma até 12), será uma mais valia para que possam acrescentar estes métodos e ferramentas no seu processo de ensino, após o término do projeto.

Objetivo Específico de Projeto 2

Descrição	O acesso à tecnologia é limitado para as comunidades e grupos mais vulneráveis, ficando assim mais prejudicados na aprendizagem e preparação para um futuro que será cada vez mais tecnológico. A nível de competências, se estas não forem trabalhadas desde cedo com as crianças e jovens, vão se perdendo. Veja-se o exemplo da criatividade ou da persistência, competências que se não forem aplicadas no dia a dia, vão-se perdendo. Pretende-se com este projeto, repor e ensinar novas técnicas, aplicando-as em 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.

CALENDARIZAÇÃO DO PROJETO

Actividade 1	Junior-ProTic
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: entidade(s)	Associação Geração 98
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 especificos para que concorre	1, 2

Actividade 2	Formação para professores
Recursos humanos	- Formadores de programação
Local: entidade(s)	Agrupamento de Escolas Fernando Pessoa
Valor	1500 EUR
Cronograma	Mês 2, Mês 5, Mês 12
Periodicidade	Pontual
Nº de destinatários	12
Objectivos especificos 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
Encargos com pessoal interno	10600 EUR
Encargos com pessoal externo	31500 EUR
Deslocações e estadias	0 EUR
Encargos com informação e publicidade	1000 EUR
Encargos gerais de funcionamento	100 EUR
Equipamentos	6500 EUR
Obras	0 EUR
Total	49700 EUR
	Montante de apoio financeiro por entidade promotora
Entidade	Associacao Ed-Ruptiva
Valor	4970 EUR
Entidade	Associação Geração 98
Valor	44730 EUR
	Outras fontes de financiamento e respectivos montantes

Entidade	Junta de Freguesia do Parque das Nações
Tipo de apoio	Não financeiro
Valor	2000 EUR
Descrição	Apoio logistico para a prossecução das atividades.

	TOTAIS
Total das Actividades	49700 EUR
Total de Outras Fontes de Financiamento	2000 EUR
Total do Projeto	51700 EUR
Total dos Destinatários	167