

projectos
transformar
experiências
parcerias
novo ciclo



HABITAÇÃO
E DESENVOLVIMENTO
LOCAL Câmara Municipal Lisboa

Programa Parcerias Locais

BIP/ZIP

Programa BIP/ZIP 2022
Dimensão: Dimensão Ignição
FICHA DE CANDIDATURA

Refª: 033

Programa_Fora da Caixa "Or Else"



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 Centro Social da Musgueira

ENTIDADES PARCEIRAS

Designação Agrupamento de Escolas do Alto do Lumiar

Designação Associação Ed-Ruptiva

IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

Dimensão Dimensão Ignição

Designação Programa_Fora da Caixa "Or Else"

BIP/ZIP em que pretende intervir 21. Galinheiras - a) Ameixoeira b) Charneca
25. Cruz Vermelha

ODS 2030 Educação de Qualidade

Igualdade de Género

Reduzir as Desigualdades

Síntese do Projeto

Fase de execução A realidade pandémica e pós pandémica tem confirmado o nosso temor de que a cultura digital e as competências da comunidade educativa se encontram aquém das necessidades. Vamos capacitar crianças e jovens nas áreas tecnológicas envolvendo uma metodologia de ensino que promove o desenvolvimento de competências técnicas na área da programação e skills críticos para o sucesso escolar e para profissões do futuro, bem como idosos a fim de minimizar a solidão sentida e agravada com a pandemia.

Fase de sustentabilidade Formar crianças em competências de programação e soft skills críticas para profissões da economia 4.0, promovendo o desenvolvimento da cidadania e preparação para o mundo académico e profissional. Capacitar os professores titulares das turmas e mobilizadores sociais em ferramentas e métodos de ensino atuais e práticos, promovendo a continuidade do projeto na comunidade e nas instituições participantes. Possibilitar que os idosos adquiram conhecimentos e tenham uma voz mais ativa na sociedade.



DESCRIÇÃO DO PROJETO

Objetivo Geral de Projeto

Diagnóstico	<p>Segundo as fichas de caracterização dos territórios do BipZip grande percentagem da população possui baixas qualificações académicas e apenas parte completou o 1.º ciclo. Muitos estudos comprovam que é nas idades mais jovens que as crianças estão mais recetivas para novas aprendizagens. O Ministério da Educação e o Município disponibilizaram a muitas famílias e alunos equipamentos informáticos para servir de ferramenta formativa no percurso académico, contudo, nem todos conseguem explorar as potencialidades desses equipamentos. É crucial disponibilizar o uso da tecnologia articulada na aprendizagem e no desenvolvimento de projetos, mostrando que têm o poder de criar soluções para a comunidade e não só. É essencial disponibilizar recursos e conhecimento tecnológico que possibilitem a introdução destas ferramentas em sala de aula e na vida. Este projeto será desenvolvido no agrupamento de Escolas do Alto do Lumiar (possui 4 equipamentos de 1º ciclo, 2 na Ameixoeira/Galinheiras e 2 no Alto do Lumiar) e no Centro Social da Musgueira (ATL, Centro Comunitário e Centro de Dia). Os destinatários são crianças residentes de meios socioeconómicos muito desfavorecidos, marcados pela pobreza e exclusão social, onde é fundamental criar iniciativas que promovam o sucesso escolar e inclusão digital e social, bem como a população idosa, possibilitando a interação com outras faixas etárias, que se sintam integrados e dotados de conhecimentos que lhes permita interagir e divulgar o seu saber.</p>
Destinatários preferenciais	Crianças
Temática preferencial	Promover Competências e Empreendedorismo
Objectivo geral	<p>Contribuir para o desenvolvimento de competências digitais, pessoais e sociais em diferentes franjas da população que compõem o território âmbito de intervenção, nomeadamente, crianças, jovens e idosos, promovendo a sua integração na comunidade atual e futura. A promoção de competências tecnológicas (programação, informática, ferramentas de gestão de projeto) e pessoais e sociais (resiliência, empreendedorismo, comunicação, criatividade, pensamento lógico e computacional, trabalho em equipa, entre outras) são ingredientes essenciais aos desafios com que todos nos deparamos no dia a dia e vão contribuir indubitavelmente para o reforço da autoconfiança e sentido de pertença dos destinatários deste projeto.</p> <p>Dotando a comunidade envolvida das competências acima</p>



descritas, desde as crianças, jovens até aos idosos destes bairros mais vulneráveis, estes sentem-se coparticipantes na construção da mesma, contribuindo para um maior sentido de pertença e promovendo impactos positivos a médio-longo prazo no sucesso escolar e de inclusão.

Objetivos Específicos de Projeto

Objetivo Específico de Projeto 1

Descrição O acesso à tecnologia acrescenta profunda mais valia na inserção social, na aprendizagem e na preparação para um futuro cada vez mais tecnológico. Isto torna-se mais relevante quando se tratam de grupos vulneráveis, com menor possibilidade de acesso a uma aprendizagem nestas áreas. Pretende-se capacitar crianças e jovens de bairros vulneráveis nas áreas tecnológicas e alargar os seus horizontes em termos de alternativas de percurso escolar, académico e profissional. Pretende-se que deixem de ser meros consumidores de tecnologia e que tomem consciência de que desenvolvendo as competências técnicas necessárias são capazes de criar os seus próprios projetos tecnológicos. Ao incorporar-se a tecnologia na aprendizagem evidencia-se que têm o poder de criar projetos/soluções, nomeadamente tecnológicas, para problemas de cidadania, desde temas da comunidade em que estão inseridos até questões abrangentes relacionadas com os ODS. São desenvolvidas competências técnicas de programação, considerada a linguagem do futuro e basilar para profissões do futuro, e também competências importantes para serem bons profissionais e empreendedores no séc. XXI (raciocínio lógico, criatividade, espírito crítico, resiliência, resolução de problema complexos). Estas competências ao serem fomentadas em crianças possuem um efeito multiplicador considerável. Conjugando tecnologia e competências estamos a capacitar os destinatários e educadores para melhor lidarem com as realidades complexas do nosso tempo

Sustentabilidade As competências e o conhecimento técnico das novas ferramentas apreendidas através da metodologia de ensino implementada no projeto permitirão aos alunos continuarem o trabalho através da sua implementação noutras disciplinas escolares, mas também ao nível do efeito que geram a nível pessoal. Os alunos desenvolvem skills de criatividade, trabalho em equipa, de como estruturar as ideias para a criação de um projeto, adquirem conhecimentos no âmbito de apresentações e exposição de trabalhos, de como identificar soluções e respostas para um projeto escolar, pessoal ou comunitário. A aprendizagem da programação promove ainda o



desenvolvimento de valências muito importantes, como a resiliência e a paciência, cada vez menos desenvolvidas nas crianças dos tempos atuais. Ao longo de todo o processo e do projeto os alunos irão tomar consciência e ganhar maior confiança nas suas competências e aprendizagens, desenvolvendo a sua autoestima e poder de participação e contributo ativo e interventivo na comunidade. Para além do investimento que tem sido feito nas escolas ao nível do equipamento informático, torna-se premente capacitar e dar formação aos alunos, mas também aos professores, para que consigam explorar as potencialidades desses equipamentos. Neste sentido, também a realização de formação on-the-job disponibilizada aos professores titulares das escolas e técnicos envolvidos será uma mais-valia e essencial para a promover a continuidade do projeto nos anos letivos seguintes.

Objetivo Específico de Projeto 2

Descrição Numa sociedade cada vez mais digital os idosos são o grupo tendencialmente mais isolado por não deterem os conhecimentos básicos ao nível da utilização de ferramentas tecnológicas. Este projeto tem como objetivo dotar este grupo desses conhecimentos base, que os permita ter uma maior proximidade de diálogo com outras gerações nestas matérias, contribuindo para se sentirem "tecnologicamente incluídos", bem como ensinar-lhes a utilizar ferramentas que o permita apreender e partilhar o seu saber, bem como para comunicar mais facilmente com entes próximos.

Sustentabilidade A capacitação deste grupo etário com competências digitais, possibilitará a realização e promoção futura de iniciativas e interações geracionais entre intervenientes diretos e indiretos do projeto. Possibilitará igualmente aos intervenientes um conforto e relação com o mundo digital possibilitador de relações e interações, diminuindo consideravelmente a exclusão digital e social. Permitirá igualmente à instituição que presta serviços o desenvolvimento de interações em modo digital com os séniores que hoje em dia e durante a pandemia estiveram muito limitadas e condicionadas.

CALENDARIZAÇÃO DO PROJETO

Actividade 1 Programação: Crianças Alto Lumiar

Recursos humanos 2 Formadores de programação por turma, professores titulares das turmas das escolas e elementos da comunidade do território, técnico para suporte e manutenção do equipamento, gestor de projeto



Local: entidade(s)	Agrupamento Escolas Alto do Lumiar
Valor	10000 EUR
Cronograma	Mês 2, Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9, Mês 10
Periodicidade	Semanal
Nº de destinatários	50
Objectivos específicos para que concorre	1
Actividade 2	Programação: Crianças Galinheiras
Recursos humanos	2 Formadores de programação por turma, professores titulares das turmas das escolas e elementos da comunidade do território, técnico para suporte e manutenção do equipamento, gestor de projeto
Local: entidade(s)	Agrupamentos Escolas Alto do Lumiar
Valor	10000 EUR
Cronograma	Mês 2, Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9, Mês 10
Periodicidade	Semanal
Nº de destinatários	50
Objectivos específicos para que concorre	1
Actividade 3	Aprendizagem Digital - Séniores
Recursos humanos	1 formador de informática, gestor do projeto, 1 técnico para suporte e manutenção do equipamento, gestor de projeto
Local: entidade(s)	Centro Social da Musgueira
Valor	3500 EUR
Cronograma	Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9, Mês 10
Periodicidade	Semanal
Nº de destinatários	20
Objectivos específicos para que concorre	2



Actividade 4	Apresentação Projetos
Recursos humanos	Professores titulares das turmas, formadores de programação e mobilizadores sociais que acompanham os respetivos grupos, 1 técnico para suporte e manutenção do equipamento, gestor do projeto.
Local: entidade(s)	Agrupamento de Escolas Alto do Lumiar Centro Social da Musgueira Centro de Dia - CSMusgueira
Valor	1250 EUR
Cronograma	Mês 9, Mês 10, Mês 11
Periodicidade	Pontual6
Nº de destinatários	250
Objectivos especificos para que concorre	1, 2
Actividade 5	Logística e equipamento
Recursos humanos	Gestor do projeto, 1 técnico para suporte e manutenção do equipamento
Local: entidade(s)	Agrupamento de Escolas Alto do Lumiar Centro Social da Musgueira Centro de Dia - CSMusgueira
Valor	14000 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	Semanal
Nº de destinatários	150
Objectivos especificos para que concorre	1, 2
Actividade 6	Formação Professores
Recursos humanos	Professores titulares das turmas, mobilizadores sociais, formadores de programação, gestor do projeto
Local: entidade(s)	Agrupamento de Escolas Alto do Lumiar Centro Social da Musgueira Centro de Dia - CSMusgueira
Valor	1250 EUR



Cronograma	Mês 2, Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9, Mês 10
Periodicidade	Semanal
Nº de destinatários	10
Objectivos específicos para que concorre	1, 2
Actividade 7	Programação Juvenil
Recursos humanos	Formadores de programação, mobilizador social e técnico para suporte e manutenção do equipamento, gestor de projeto
Local: entidade(s)	Centro Social da Musgueira
Valor	3500 EUR
Cronograma	Mês 2, Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9, Mês 10
Periodicidade	Semanal
Nº de destinatários	30
Objectivos específicos para que concorre	1
Actividade 8	Comunicação e imagem
Recursos humanos	1 design gráfico, técnico de vídeo e imagem, editor de imagem, gestor de projeto
Local: entidade(s)	Centro Social da Musgueira
Valor	3500 EUR
Cronograma	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	500
Objectivos específicos para que concorre	1, 2

MONITORIZAÇÃO DE PROJETO

Rede (resultados)

DMHDL | DDL | DAIL

BIP/ZIP - Bairros e Zonas de Intervenção Prioritária



Nº de parceiros mobilizados	2
	Constituição da equipa de projeto
Função	Gestor do projeto
Horas realizadas para o projeto	250
Tipo de afetação ao BIP/ZIP	Financeira
Morador no bairro do projeto	Não
	Função
	Formadores de programação
Horas realizadas para o projeto	650
Tipo de afetação ao BIP/ZIP	Financeira
Morador no bairro do projeto	Não
	Função
	Professores titulares das turmas e mobilizadores sociais
Horas realizadas para o projeto	360
Tipo de afetação ao BIP/ZIP	Não Financeira
Morador no bairro do projeto	Não
	Função
	Técnico de manutenção de equipamento (hardware e software)
Horas realizadas para o projeto	360
Tipo de afetação ao BIP/ZIP	Financeira
Morador no bairro do projeto	Sim
	Função
	Comunicação e Imagem
Horas realizadas para o projeto	125
Tipo de afetação ao BIP/ZIP	Financeira
Morador no bairro do projeto	Sim

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) 150

Nº total acumulado de destinatários de
atividades onde não é possível a
identificação clara dos participantes 350

Nº de atividades onde não é possível a
identificação clara dos participantes 6

Equidade

Nº de destinatários com deficiência /
doença mental 2

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) 20

Nº de destinatários imigrantes 10

Produtos/Elementos tangíveis da intervenção

Nº de produtos concebidos para venda /
demonstração 6

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 20

Nº de páginas de Internet criadas 0

Nº de páginas de facebook criadas 3

Nº de vídeos criados 6



Nº de artigos publicados em jornais / revistas 0

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

ORÇAMENTO TOTAL DO PROJETO

Financiamento BIP/ZIP solicitado

Encargos com pessoal interno 3500 EUR

Encargos com pessoal externo 20000 EUR

Deslocações e estadias 1500 EUR

Encargos com informação e publicidade 3500 EUR

Encargos gerais de funcionamento 4500 EUR

Equipamentos 14000 EUR

Obras 0 EUR

Total 47000 EUR

Montante de apoio financeiro por entidade promotora

Entidade Centro Social da Musgueira

Valor 47000 EUR

Outras fontes de financiamento e respectivos montantes

Entidade Centro Social da Musgueira

Tipo de apoio Não financeiro

Valor 3500 EUR

Descrição Disponibilização de instalações, viaturas, equipamentos e recursos humanos necessários para a execução, monitorização do projeto.

Entidade Agrupamento de Escolas do Alto do Lumiar

Tipo de apoio Não financeiro

Valor 3500 EUR

Descrição Disponibilização de instalações, mobiliário, equipamentos e recursos humanos necessários para a execução e monitorização do projeto.



FORMULÁRIO DE CANDIDATURA

Entidade	Associação Ed-Ruptiva
Tipo de apoio	Não financeiro
Valor	2000 EUR
Descrição	Disponibilização de instalações, know-How e recursos humanos necessários para a execução e monitorização e divulgação do projeto.

TOTAIS

Total das Actividades	47000 EUR
Total de Outras Fontes de Financiamento	9000 EUR
Total do Projeto	56000 EUR
Total dos Destinatários	1060

