

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: 073

CRIOULUSANDO: Cidadania &T Digital



**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](mailto:bip.zip@cm-lisboa.pt)

ENTIDADES PROMOTORAS

Designação CulturFace - Associação Cultural Para o Desenvolvimento

ENTIDADES PARCEIRAS

Designação PROSAUDESC- Associação de Promotores de Saúde, Ambiente e Desenvolvimento Sócio Cultural

Designação IBR-INSTITUTO BRASIL-AS. sem fins lucrativos

---

IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

Dimensão Dimensão Ignição

Designação CRIOULUSANDO: Cidadania &T Digital

BIP/ZIP em que pretende intervir 7. Quinta da Mourisca

25. Cruz Vermelha

67. Alta de Lisboa Centro

ODS 2030 Educação de Qualidade

Reduzir as Desigualdades

Síntese do Projeto

Fase de execução As fases passam pelos seguintes momentos:

1º Criação do Espaço de Digitação, Auscultação e Planeamento;

2º Sinalização, Encaminhamentos e Dinâmicas de Proximidade;

3º Dinamização do "PALCO d'Assembleia Kid's" e eventos.

Por conseguinte, o controlo financeiro serve de referência para a gestão responsável durante a execução do projeto.

Fase de sustentabilidade

Vínculos criados entre os beneficiários, os protagonistas do "PALCO d'Assembleia Kid's". Quanto ao custo-benefício, todos ganham através do "PALCO d'Assembleia Kid's" porque os "miúdos" de hoje, "graúdos" de amanhã rumo ao desenvolvimento através de produção e a difusão do storytelling; as dinâmicas de combate a inexecução; competências em disseminação dos aspetos nefastos à segurança dos equipamentos tecnológicos: malweree, cyberbullying e conhecimentos em ações de Digitação Digital.



## DESCRIÇÃO DO PROJETO

### Objetivo Geral de Projeto

Diagnóstico	De acordo com os Censos do Instituto Nacional de Estatísticas (INE) em 2021, a Santa Clara, com um total de 22.480 habitantes, é uma das freguesias mais populosas do Distrito de Lisboa. Tem uma população bastante jovem e os núcleos familiares são numerosos. O território apresenta fortes desafios quanto à escolaridade dos seus residentes. Dos 22.480 habitantes, 1.086 não sabem ler nem escrever e 5.178 não possuem grau de ensino completo. Nesta análise, Santa Clara ocupou o 4º lugar de menor índice de residentes com 21 anos ou mais com ensino superior completo. A taxa de abandono escolar é o maior destas freguesias, 13,45%. Santa Clara também tem o 3º menor índice de crianças entre 3 e 5 anos a frequentar o ensino pré-escolar. Apesar da grande presença de jovens no território, a taxa de população residente entre os 20 e os 30 anos que não estuda, nem trabalha é elevada, 27,26%. Constatam-se igualmente o elevado absentismo escolar, a elevada taxa de cidadãos desempregados, e elevado sentimento de insegurança, pelo que propõe-se o projeto capaz contribuir para a educação de qualidade e diminuir as desigualdades, conforme a ODS 2030. De acordo com os Censos do Instituto Nacional de Estatísticas (INE) em 2021, a Santa Clara.
Destinatários preferenciais	Grupos vulneráveis
Temática preferencial	Promover a Inclusão e a Prevenção
Objectivo geral	Promover a "cultura" de participação social e participação política mostrando os mecanismos democráticos que contribuem para o desenvolvimento da sociedade. Ao mundo de transformação digital, associamos alguns aspetos relacionados com interculturalidade, a linguística e os efeitos da linguística com o propósito de ajudar as várias comunidades respeitando as Origens culturais de cada cidadão. Considerando o princípio de igualdade social. Também juntamos os Derivados da Língua Portuguesa - crioulos dos países de expressão portuguesa como um dos recursos de aprendizagem das ferramentas usuais e necessárias no mundo digital e juntos percebermos os aspetos positivos e negativos do cibernético. No campo empregabilidade, os beneficiários do projeto vão ter a oportunidade de conhecerem a importância da digitação e o comportamento e o meio digital.

### Objetivos Específicos de Projeto



**Descrição** Dinamizar as relações, através de auscultação junto de cidadãos com o propósito de promover a empatia e perceber os conhecimentos que contribuem para a sinalização de aspectos relevantes à capacitação de cidadãos mais vulneráveis com o interesse em temáticas que contribuem para desenvolvimento do cidadão Local.

1º Estruturação do Espaço Cidadania e Transformação Digital com as seguintes ações: auscultação e sinalização de cidadãos e divulgação

FASE 1: Sinalização, encaminhamento e o acompanhamento de cidadãos através de dinâmicas que implicam as ações de proximidade através de boas práticas na interação com as os meios digitais para alcançar as competências.

**Sustentabilidade**

- Encontros presenciais ou virtuais (reuniões de kick off e acompanhamento) entre os responsáveis pelo projeto;
- Focus group semestral (Implementação de uma metodologia de avaliação de resultados)
- Disseminação do projeto no site da CulturFACE entre outras plataformas.

Olhando para o custo-benefício, todos ganham através dessas ações com caráter que farão parte do quotidiano das comunidades.

**Objetivo Específico de Projeto 2**

**Descrição** "Dinamizar ações que promovam as competências digitais e a relação com os meios cibernéticos, com a intenção de mitigar a info-exclusão por meio dos recursos digitais dos próprios participantes (terminais como telemóveis, smartphones, tablet etc) .

**Sustentabilidade**

- Multiplicação de "cadeia de valores" locais através de recursos digitais;
- Cidadãos mais capacitados no domínio de aplicações tecnológicas e cada vez mais capazes de fazerem o devido acompanhamento dos seus filhos na execução de tarefas escolares, e mesmo em contexto lúdico. Pois, a interação entre o ambiente escolar e familiar são os principais sustentos do ambiente educacional saudável.

**Objetivo Específico de Projeto 3**

**Descrição** Numa altura em que o mundo é cada vez mais digital e com um mercado mais exigente, em contraposição à realidade fragilizada das pessoas que residem em territórios



periféricos de grandes centros urbanos, o conhecimento cibernético e a habilidade de digitação tornam-se importante ferramenta para empoderamento de comunidades vulneráveis, bem como para a promoção da empregabilidade. Com esta atividade, a CulturFACE espera reduzir as desigualdades ao nível de conhecimentos digitais, bem como aumentar as competências neste setor, de forma a viabilizar a utilização, o manuseio e o bom uso de ferramentas tecnológicas.

A lógica é contribuir para a atribuição de competências ao público mais vulnerável relacionar se no campo cibernético e precaver se nesse processo real da atualidade virtual que e, quando falamos da "digitação" obviamente que cruzamos o campo da empregabilidade à velocidade luz.

Durante a execução, o projeto prevê parceiros com a Polícia Municipal de Lisboa e especialistas (convidados ao Território) em domínios correspondentes, com as seguintes contribuições:

- Participação em ações de sensibilização para a promoção de comportamentos de segurança na comunidade, designadamente de prevenção do cyberbullying;
- Participação em Ciclos de Tertúlias temáticas relacionadas com a informação pública, os bens públicos e as boas práticas;
- Proposição de ações de proximidade junto à comunidade;
- Apoio na divulgação de atividades conjuntas.

**Sustentabilidade**

Olhando para o custo-benefício e o grau de importância da "velocidade digital" no campo do conhecimento e o do "saber", esse projeto as ações desse projeto são traduzidas em investimento duradouro. Pois, através das competências adquiridas os beneficiários vão ter a oportunidade de sentirem-se atualizados quanto aos novos desafios do mercado.

**CALENDARIZAÇÃO DO PROJETO**

Actividade 1	Criou(LUSA)NDO
Recursos humanos	1 Gestor
	1 - Técnico de Intervenção Social
	2 - Contador de Estórias
	2 - Artistas



Local: entidade(s)	CulturFACE - Associação Cultural Para o Desenvolvimento
Valor	19180 EUR
Cronograma	Mês 1, Mês 2, Mês 3, Mês 12
Periodicidade	Pontual
Nº de destinatários	200
Objectivos específicos para que concorre	1, 2, 3
Actividade 2	"Palco d'Assembleia Kid's"
Recursos humanos	1 Gestor de Projeto 2 Técnico de Intervenção Social 1 - Estagiário 1 - Audiovisual
Local: entidade(s)	Espaço CulturFACE
Valor	14820 EUR
Cronograma	Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7
Periodicidade	Mensal
Nº de destinatários	200
Objectivos específicos para que concorre	1, 2, 3
Actividade 3	Transformação Digital e Meio Digit
Recursos humanos	1 Gestor 1 Téc. de Intervenção Social 1 Mediador 1 Formador
Local: entidade(s)	- PM - Polícia Municipal de Lisboa - CulturFACE - Associação Cultural Para o Desenvolvimento
Valor	16000 EUR
Cronograma	Mês 8, Mês 9, Mês 10, Mês 11, Mês 12



Periodicidade	Semanal
Nº de destinatários	300
Objectivos específicos para que concorre	1, 2

**MONITORIZAÇÃO DE PROJETO**

Rede (resultados)

Nº de parceiros mobilizados 4

Constituição da equipa de projeto

Função Estagiário

Horas realizadas para o projeto 3

Tipo de afetação ao BIP/ZIP Não Financeira

Morador no bairro do projeto Não

Função Voluntário

Horas realizadas para o projeto 2

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%) 3

Nº de novos postos de trabalho criados como resultado da intervenção do projeto 2

Destinatários (Resultados)

Nº de moradores no bairro BIP/ZIP destinatários de atividades em que é possível a identificação dos participantes (formativas, pedagógicas,



	lúdicas)	60
Nº total acumulado de destinatários de atividades onde não é possível a identificação clara dos participantes		100
Nº de atividades onde não é possível a identificação clara dos participantes		60
	Equidade	
Nº de destinatários com deficiência / doença mental		2
Nº de destinatários mulheres		50
Nº de destinatários desempregados		30
Nº de destinatários jovens (- de 30 anos)		30
Nº de destinatários idosos (+ de 65 anos)		20
Nº de destinatários imigrantes		50
	Produtos/Elementos tangíveis da intervenção	
Nº de produtos concebidos para venda / demonstração		3
Nº de intervenções em edificado para criação de serviços ou atividades dirigidas à Comunidade		3
Nº de intervenções no espaço público		1
Nº de publicações criadas		52
Nº de páginas de Internet criadas		5
Nº de páginas de facebook criadas		40
Nº de vídeos criados		5
Nº de artigos publicados em jornais / revistas		10
Nº de novas organizações criadas (associações / empresas, outros)		2
Jornal É @gora, Jornal		15
RDP/África		20

ORÇAMENTO TOTAL DO PROJETO

DMHDL | DDL | DAIL

**BIP/ZIP - Bairros e Zonas de Intervenção Prioritária**

Financiamento BIP/ZIP coligado





Encargos com pessoal interno	0 EUR
Encargos com pessoal externo	30960 EUR
Deslocações e estadias	1100 EUR
Encargos com informação e publicidade	3500 EUR
Encargos gerais de funcionamento	10170 EUR
Equipamentos	0 EUR
Obras	4270 EUR
Total	50000 EUR
	Montante de apoio financeiro por entidade promotora
Entidade	CulturFace - Associação Cultural Para o Desenvolvimento
Valor	50000 EUR
	Outras fontes de financiamento e respectivos montantes
Entidade	CulturFACE - Associação Cultural Para o Desenvolvimento
Tipo de apoio	Não financeiro
Valor	1000 EUR
Descrição	Apoios traduzidos em valores relacionados com os meios computacionais fixos que vão permitir as ações de capacitação versus digitação.
Entidade	ALCC - ASSOCIAÇÃO LUSOFONIA, CULTURA E CIDADANIA
Tipo de apoio	Não financeiro
Valor	200 EUR
Descrição	Apoios traduzidos indiretamente em valor relacionado com as ações de sensibilização que visam fortalecer o desenvolvimento do projeto, cedências/utilização dos espaços e a avaliação do projeto.
Entidade	PROSAUDESC
Tipo de apoio	Não financeiro
Valor	200 EUR
Descrição	Apoios traduzidos indiretamente em valor relacionado com as ações de sensibilização que visam fortalecer o desenvolvimento do projeto, cedências/utilização dos espaços, a avaliação do projeto e ação de capacitação através de alguns workshops.

**FORMULÁRIO DE CANDIDATURA**

Total das Actividades	50000 EUR
Total de Outras Fontes de Financiamento	1400 EUR
Total do Projeto	51400 EUR
Total dos Destinatários	700

