

projectos  
transformar  
experiências  
parcerias  
novo ciclo



HABITAÇÃO  
E DESENVOLVIMENTO  
LOCAL Câmara Municipal Lisboa

# Programa Parcerias Locais

## BIP/ZIP

Programa BIP/ZIP 2023  
Dimensão: Dimensão Ignição  
**FICHA DE CANDIDATURA**

Refª: 057

M@rvilaDigital+



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 Associação Geração 98

**ENTIDADES PARCEIRAS**

Designação Agrupamento de Escolas Luís António Verney  
 Designação Associação de Moradores do Condado - Marvila  
 Designação Associação Ed-Ruptiva  
 Designação Instituto de Apoio à Criança

**IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO**

Dimensão	Dimensão Ignição
Designação	M@rvilaDigital+
BIP/ZIP em que pretende intervir	28. Amendoeirias 30. Condado
ODS 2030	Erradicar a Pobreza Educação de Qualidade Reduzir as Desigualdades Síntese do Projeto
Fase de execução	Pretende-se criar e facilitar o diálogo e a colaboração intergeracional, entre idosos, e crianças, melhorando a competências sócio emocionais, através de metodologia pioneira, com o envolvimento ativo da comunidade educativa e população local. É uma forma dos participantes envolverem-se na resolução de problemas, com soluções tecnológicas criativas e focus na promoção do desenvolvimento local e na capacitação de cidades inteligentes.
Fase de sustentabilidade	A aquisição de competências tecnológicas (base do futuro do mercado de trabalho) e competências socioemocionais capacita identificação e resolução de problemas, poderão ter um papel ativo na sociedade e em especial na sua comunidade. Envolver-se-ão jovens e adultos da comunidade nos projetos, de modo que também entendam a importância deste envolvimento no futuro das crianças. Serão formados professores para uma continuidade de métodos de ensino 4.0.



## DESCRIÇÃO DO PROJETO

### Objetivo Geral de Projeto

Diagnóstico	Um estudo realizado pela organização mundial do trabalho revela que 65% dos jovens consideram ter aprendido menos desde o início da pandemia. As desigualdades existentes no acesso ao ensino digital, revelam posteriormente dificuldades acrescidas na capacitação para o mercado de trabalho. Além da educação, o impacto na saúde mental é preocupante, principalmente nas populações mais vulneráveis, como na população idosa. As escassas oportunidades e a exclusão social, são resultantes da vulnerabilidade social de muitos territórios de intervenção prioritária que influencia o desenvolvimento pessoal e académico das crianças e jovens e posteriormente as escolhas e barreiras profissionais. O Bairro do Condado e o Bairro das Amendoeiras, apresentam uma população com baixos níveis de qualificação e com baixo nível de emprego não qualificado de. É cada vez mais pertinente capacitar crianças para uma educação que permita desenvolver competências que se enquadram com as exigências atuais, de uma forma ativa e com a capacidade de influenciar outras gerações dentro da comunidade. É essencial uma educação que permita desenvolver competências que se enquadram com as exigências atuais, de uma forma ativa e com a capacidade de influenciar outras gerações dentro da comunidade. Estas atividades permitem a inclusão social através da educação, como foco no acompanhamento da transição digital.
Destinatários preferenciais	Crianças
Temática preferencial	Promover a Inclusão e a Prevenção
Objectivo geral	<p>O objetivo geral do projeto é promover a educação tecnológica e a inclusão digital de crianças a frequentar o 1º Ciclo do Ensino Básico dos Bairros do Condado e Amendoeiras e grupos em risco de exclusão e isolamento social, em particular os seniores.</p> <p>Pretende-se responder às problemáticas diagnosticadas no território, nomeadamente a falta de competências tecnológicas em diferentes faixas etárias e a necessidade de promover a participação ativa dos cidadãos na resolução de problemas na comunidade, fomentando o empreendedorismo, em consonância com a estratégia de Desenvolvimento Local do Município.</p> <p>O projeto envolve diferentes eixos de ação, pretendendo-se:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Potenciar o desenvolvimento de competências digitais e sociais das crianças que contribuam para reduzir o insucesso e o abandono escolar, formando as gerações</li> </ul>



futuras para serem atores ativos na sociedade e na sua comunidade.

- Capacitar tecnologicamente o público sénior, estimulando as suas capacidades cognitivas, de forma a promover o envelhecimento saudável e combater o isolamento social.

- Reduzir a violência, em particular o bullying e o cyberbullying, potenciando o trabalho no terreno do Instituto de Apoio à Criança (IAC) e adaptando-o para uma abordagem digital inovadora de aprendizagem através do jogo.

- Aproveitar o envolvimento dos vários grupos, para promover a diálogo intergeracional e desenvolver competências socioemocionais como empatia, colaboração e comunicação.

Para promover a articulação com outras iniciativas de desenvolvimento, este projeto irá estabelecer parcerias com associações, escolas e outras entidades educativas existentes no território, proporcionando uma sinergia eficaz entre os diferentes parceiros. A sustentabilidade do projeto será garantida por meio da formação de alunos, professores e seniores, utilização de software livre, promovendo a autonomia na criação de novas atividades e a continuidade do projeto nos anos seguintes.

---

#### Objetivos Específicos de Projeto

##### Objetivo Específico de Projeto 1

**Descrição** Pretende-se desenvolver competências tecnológicas e digitais essenciais em crianças do 1º ciclo do Ensino Básico da EB Condado e EB Manuel Teixeira Gomes, através do ensino de programação, com recurso a uma metodologia de projeto, baseado na metodologia de projeto, integrando as áreas STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática). Durante este processo, os alunos desenvolvem a capacidade de identificar problemas reais do dia a dia e de procurar soluções tecnológicas criativas e inovadoras para os problemas que identificaram, através da criação de Apps ou de modelos de Inteligência Artificial. Ao mesmo tempo que se desenvolvem competências digitais, nomeadamente o desenvolvimento do pensamento lógico, são treinadas as competências sociais, como a colaboração em trabalho de equipa e a facilidade de comunicação. Estas competências promovem a autonomia para a aprendizagem de novos conhecimentos. Pretende-se assim capacitar as crianças, desde logo para assumirem um papel ativo na sociedade e em especial na sua comunidade.

**Sustentabilidade** Será ministrada formação para professores sobre a



utilização de ferramentas tecnológicas para apoio ao ensino, para que as possam aplicar no futuro e integrar nas suas aulas. Dar a conhecer novas ferramentas digitais e de que forma podem auxiliar no processo de ensino-aprendizagem em sala de aula.

Será igualmente dada formação aos professores e alunos dos cursos profissionais de Informática das ES D. Dinis e ES António Damásio, para a implementação futura do projeto junto dos alunos do 1º Ciclo das Escolas envolvidas no projeto. Pretende-se assim, criar uma oportunidade para integrar nos estágios profissionais, a formação e capacitação de alunos mais novos pelos alunos estagiários, promovendo a continuidade do projeto e uma troca de experiências enriquecedoras entre alunos de diferentes faixas etárias.

A implementação de um programa de educação tecnológica mundial já existente, permitirá a continuação do projeto nos anos seguintes. A partilha de informação do programa (evento de apresentação, conteúdo e melhores práticas de implementação, workshops, publicações), permitirá replicar o modelo de forma autónoma.

#### Objetivo Específico de Projeto 2

#### Descrição

Desenvolver competências tecnológicas e digitais essenciais em crianças e séniores através da capacitação tecnológica, dirigida e adaptada as estas faixas etárias, em parceria com a Associação de Moradores do Condado. Pretende-se promover a troca de conhecimentos intergeracional, entre os alunos do 1º Ciclo do Ensino Básico e os seniores. Para tal, serão lecionadas aulas aos alunos do 1º Ciclo do Ensino Básico com vista ao desenvolvimento de jogos que sirvam como ferramentas de treino cognitivo para os seniores. Os jogos desenvolvidos pelas crianças fornecerão estímulos cognitivos que ajudarão os seniores a manter e melhorar as suas habilidades mentais, como memória, concentração e raciocínio. Ao desenvolver jogos para os seniores, as crianças aprendem a considerar as necessidades de um público diferente, promovendo a empatia e a colaboração, enquanto vão adquirindo competências tecnológicas. Pretende-se organizar um encontro final para apresentação dos jogos criados pelos alunos para a comunidade escolar e seniores, onde os seniores têm a oportunidade de experimentar os jogos e interagir com os alunos. Este encontro visa promover a inclusão social e o combate ao isolamento, aproximando os alunos aos seniores da comunidade.

#### Sustentabilidade

A instalação dos jogos nos tablets da Associação, permitirá aos seniores continuar a utilizar os jogos como treino cognitivo na associação ou em casa. A atividade prevê a utilização do espaço e equipamento local da Associação de Moradores, para usufruto e inclusão de um grupo social



vulnerável, identificado no diagnóstico local. O facto de se usar software livre de licenciamento, poderá igualmente permitir a replicação do seu uso pelos vários equipamentos, quer dos seniores, quer da Associação, ou por parte de familiares das crianças. Ao estabelecer parceria com a Associação de Moradores e envolver os seniores do bairro, o projeto promove a valorização dos recursos e talentos locais, contribuindo para o desenvolvimento sustentável da comunidade. Esta colaboração com parceiros e compromisso de disponibilização dos espaços e equipamentos, garante a continuidade das atividades. O apoio dos estagiários na atividades desenvolvida com idosos é uma atividade de baixa custo e que permite aos agrupamentos escolares com curso profissional de informática, direcionar novos alunos para a atividade, permitindo assim a continuidade do projeto e dando a possibilidade aos alunos do ensino secundário a preparação para o mercado de trabalho (aquisição de experiência profissional).

#### Objetivo Específico de Projeto 3

**Descrição** retende-se desenvolver jogos digitais de forma que os alunos assimilem com maior eficácia a temática dos direitos das crianças. Desta forma é possível prevenir comportamentos de risco através de uma tecnologia inovadora, que permite aos alunos o acesso a uma educação de qualidade, independentemente da sua situação socioeconómica. A Sensibilização e capacitação dos professores, tanto no âmbito dos direitos das crianças como na formação de competências tecnológicas, proporciona uma preparação adequada e atualizada, respeitando o perfil do aluno do século XXI. O desenvolvimento de jogos com temáticas tão pertinentes, permitem uma aprendizagem acessível e com uma linguagem adaptada para a faixa etária dos alunos. Uma educação inovadora permite espaço aos alunos expressarem as suas opiniões, partilhar experiências e envolverem-se de forma consciente, permitindo assim um melhor autoconhecimento sobre si próprio, sobre o outro, e reduzir assim as barreiras culturais ou económica.

**Sustentabilidade** A Capacitação dos professores, seja no âmbito das tecnologias de informação como da sensibilização dos formadores sobre os Direitos das Crianças, permite a continuação e o desenvolvimento das temáticas abordadas, sendo que o objetivo principal é sensibilizar a comunidade escolar para o uso das ferramentas digitais em prol de uma educação de qualidade. Os jogos criados pelos alunos vai motivar outros alunos e também professores a fazer uso destas ferramentas tecnológicas. Os parceiros do projeto são entidades locais que têm todo interesse na continuidade do projeto, isso permite uma dedicação de todo o consórcio de garantir a continuação e a implementação de todo o conhecimento adquirido ao longo da fase de execução.

#### CALENDARIZAÇÃO DO PROJETO

DMHDL | DDL | DAIL

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



Actividade 1	Programa tecnológico criativo
Recursos humanos	Para esta atividade serão necessários os seguintes recursos humanos: 4 formadores/mentores (2 por turma) com conhecimento da metodologia de projeto para lecionar e efetuar mentoria aos alunos 2 estagiários do curso profissional de Informática (1 para cada escola do 1º Ciclo)
Local: entidade(s)	Escola Básica do Condado (Agrupamento António Verney) Rua Engenheiro Cunha Leal, Bairro do Condado, Marvila 1950-105 Lisboa
Valor	11914 EUR
Cronograma	Mês 1, Mês 10, Mês 11, Mês 12
Periodicidade	Semanal
Nº de destinatários	35
Objectivos específicos para que concorre	1
Actividade 2	Criação de jogos para seniores
Recursos humanos	Para esta atividade serão necessários os seguintes recursos humanos: 8 formadores/mentores (2 por turma) com conhecimento da metodologia de projeto para lecionar e efetuar mentoria aos alunos 2 estagiários do curso profissional de Informática (1 para cada escola do 1º Ciclo)
Local: entidade(s)	Escola Básica do Condado (Agrupamento António Verney) Rua Engenheiro Cunha Leal, Bairro do Condado, Marvila 1950-105 Lisboa EB Manuel Teixeira Gomes (Agrupamento de Escolas dos Olivais) Rua Manuel Teixeira Gomes 1950-188 Lisboa
Valor	17600 EUR
Cronograma	Mês 3, Mês 10, Mês 11, Mês 12
Periodicidade	Semanal
Nº de destinatários	80
Objectivos específicos para que concorre	2



Actividade 3	Capacitação tecnológica de seniores
Recursos humanos	Para esta atividade serão necessários os seguintes recursos humanos: 1 formador para lecionar as aulas de capacitação tecnológica a 1 turma de seniores
Local: entidade(s)	Associação de Moradores do Condado de Marvila R. Botelho de Vasconcelos 557, Lisboa
Valor	5063 EUR
Cronograma	Mês 1, Mês 10, Mês 11, Mês 12
Periodicidade	Semanal
Nº de destinatários	12
Objectivos específicos para que concorre	2
Actividade 4	Encontro intergeracional
Recursos humanos	Para esta atividade serão necessários os seguintes recursos humanos: 8 formadores com conhecimento do trabalho desenvolvido pelos alunos (2 por cada uma das 4 turmas envolvidas no projeto) 2 estagiários do Ensino Profissional para dar apoio à atividade. Local morada(s):
Local: entidade(s)	Escola Básica do Condado (Agrupamento António Verney) Rua Engenheiro Cunha Leal, Bairro do Condado, Marvila 1950-105 Lisboa EB Manuel Teixeira Gomes (Agrupamento de Escolas dos Olivais) Rua Manuel Teixeira Gomes 1950-188 Lisboa
Valor	3464 EUR
Cronograma	Mês 1, Mês 8
Periodicidade	Pontual2
Nº de destinatários	92
Objectivos específicos para que concorre	3
Actividade 5	Tecnologia ao serviço da Infância





Recursos humanos Para esta atividade serão necessários 2 técnicos do Instituto de Apoio à Criança

Local: entidade(s) Instituto de Apoio à Criança

Valor 11043 EUR

Cronograma Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8

Periodicidade Mensal

Nº de destinatários 40

Objectivos específicos para que concorre 3

Actividade 6 Capacitação Tecnológica de Docentes

Recursos humanos Para esta atividade serão necessários os seguintes recursos humanos:  
1 formador acreditado para lecionar Ação de Curta Duração (6h) para professores

Local: entidade(s) Formato online

Valor 880 EUR

Cronograma Mês 9, Mês 10, Mês 11

Periodicidade Pontual32

Nº de destinatários 30

Objectivos específicos para que concorre 1, 2, 3

#### MONITORIZAÇÃO DE PROJETO

Rede (resultados)

Nº de parceiros mobilizados 1

Constituição da equipa de projeto

Função Gernice Silva

Horas realizadas para o projeto 800

Tipo de afetação ao BIP/ZIP Financeira



Morador no bairro do projeto Não

Função Técnico IAC

Horas realizadas para o projeto 100

Tipo de afetação ao BIP/ZIP Não Financeira

Morador no bairro do projeto Não

Função Formadores Happy Code

Horas realizadas para o projeto 200

Tipo de afetação ao BIP/ZIP Financeira

Morador no bairro do projeto Não

Função Formação Professores

Horas realizadas para o projeto 6

Tipo de afetação ao BIP/ZIP Não Financeira

Morador no bairro do projeto Sim

Função Estagiários do Curso Profissional de Informática

Horas realizadas para o projeto 60

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%) 2

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) 140

Nº total acumulado de destinatários de atividades onde não é possível a identificação clara dos participantes 180

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 60

Nº de destinatários desempregados 4

Nº de destinatários jovens (- de 30 anos) 0

Nº de destinatários idosos (+ de 65 anos) 6

Nº de destinatários imigrantes 20

**Produtos/Elementos tangíveis da intervenção**

Nº de produtos concebidos para venda / demonstração 4

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 4

Nº de páginas de Internet criadas 0

Nº de páginas de facebook criadas 0

Nº de vídeos criados 3

Nº de artigos publicados em jornais / revistas 1

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**



Encargos com pessoal interno	9000 EUR
Encargos com pessoal externo	30464 EUR
Deslocações e estadias	0 EUR
Encargos com informação e publicidade	1292 EUR
Encargos gerais de funcionamento	1142 EUR
Equipamentos	8066 EUR
Obras	0 EUR
Total	49964 EUR
	Montante de apoio financeiro por entidade promotora
Entidade	Associação Geração 98
Valor	49964 EUR
	Outras fontes de financiamento e respectivos montantes
Entidade	Instituto de Apoio à Criança
Tipo de apoio	Não financeiro
Valor	5000 EUR
Descrição	Disponibilização de técnicos qualificados que irão preparar sessões destinados aos alunos e professores com o objetivo de promover a familiarização com os direitos das crianças e a consciencialização sobre temáticas mais emergentes na comunidade.
Entidade	Junta de Freguesia de Marvila
Tipo de apoio	Não financeiro
Valor	300 EUR
Descrição	Promove a divulgação do projeto nos diversos canais de comunicação da junta de freguesia, como website, boletins informativos, redes sociais, cartazes e panfletos. Isso pode ajudar a aumentar a consciencialização e o envolvimento da comunidade local.
	Para a fase de sustentabilidade é um parceiro que facilita o estabelecimento de novas parcerias com outras entidades locais, como escolas, associações de moradores, centros de saúde, entre outros, de forma para ampliar o alcance e impacto do projeto e a obter novos financiamentos.
Entidade	Associação de Moradores
Tipo de apoio	Não financeiro



**FORMULÁRIO DE CANDIDATURA**

Valor	600 EUR
Descrição	Espaço físico: Disponibiliza instalações da associação, como salas e equipamentos informáticos comunitários, para a realização das atividades do projeto. É uma entidade que auxilia na divulgação do projeto entre os moradores da comunidade, utilizando os canais de comunicação da associação e o bom relacionameto coma comunidade.
Entidade	Ed-Ruptiva
Tipo de apoio	Não financeiro
Valor	300 EUR
Descrição	A associação Ed-Ruptiva irá apoiar no processo de recrutamento e seleção de voluntários e profissionais necessários para o projeto. Networking e parcerias: A associação pode facilitar o networking e o estabelecimento de parcerias com outras organizações, instituições locais, empresas e entidades governamentais. Esta parceria pode trazer recursos adicionais, partilha de conhecimentos e colaboração mútua para fortalecer o projeto M@rvila Digital+ e a sua sustentabilidade.
Entidade	Agrupamento de Escolas D. Dinis
Tipo de apoio	Não financeiro
Valor	200 EUR
Descrição	Disponibiliza estudantes do ensino Secundário do Curso Técnico Profissional de Informática para estagiarem em algumas atividades do projeto, principalmente aulas para adultos e idosos do bairro do condado. Esta iniciativa permite a sustentabilidade do projeto na atividade mencionada, tendo em conta os baixos recursos financeiros envolvidos.
Entidade	Agrupamento de Escolas Santa Maria dos Olivais
Tipo de apoio	Não financeiro
Valor	200 EUR
Descrição	Apoia na divulgação do Projeto e na sensibilização da comunidade escolar para a pertinência do projeto na comunidade escolar da Escola Básica do Condado. Partilha informação sobre o projeto nas suas redes de comunicação, apoiando assim a divulgação e a pertinência do projeto na comunidade escolar e comunitária.

TOTAIS



**FORMULÁRIO DE CANDIDATURA**

Total das Actividades	49964 EUR
Total de Outras Fontes de Financiamento	6600 EUR
Total do Projeto	56564 EUR
Total dos Destinatários	289

