

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: 066

CITIZEN KID: Sustentabilidade Ativa



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 EFABULA CRL - cooperativa de responsabilidade limitada

ENTIDADES PARCEIRAS

Designação Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa
 Designação Instituto Superior Agronomia - Universidade e Lisboa
 Designação Junta de Freguesia do Beato
 Designação Escola Artística António Arroio
 Designação Sociedade de Geografia de Lisboa
 Designação Universidade Católica Portuguesa
 Designação ISCTE - Instituto Universitário de Lisboa
 Designação Faculdade de Arquitetura - ULisboa

IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

Dimensão Dimensão Ignição

Designação CITIZEN KID: Sustentabilidade Ativa

BIP/ZIP em que pretende intervir 59. Empreendimento Municipal Rua Carlos Botelho
 60. Coop. Rua João Nascimento Costa / Carlos Botelho

ODS 2030 Cidades e Comunidades Sustentáveis

Ação Climática

Proteger a Vida Terrestre

Síntese do Projeto

Fase de execução Duas escolas - ensino básico e secundário - determinarão, através do levantamento efetuado pelos seus alunos, com o apoio de CITIZEN KID (demo) e do Manual Verde, o índice de sustentabilidade dos bairros, dos vários recursos e usos do território: habitação, espaço público, serviços e infraestruturas. Tendo em conta as características culturais dos habitantes, as melhores propostas de reabilitação realizadas pelos alunos, com a ajuda de especialistas, serão expostas e discutidas publicamente.

Fase de sustentabilidade A construção participada do CITIZEN KID (demo), durante a execução do projeto, proporcionará às escolas recursos



didático-pedagógicos replicáveis. A avaliação das vertentes paisagística, arquitetónica-urbana e comunicacional desenvolvida nas propostas práticas produzidas pelos alunos, com o envolvimento de diversos atores locais, vai contribuir para um balanço crítico dos indicadores de sustentabilidade, bem como para a fundamentação de uma base de dados, no futuro, extensiva a toda a cidade.

DESCRIÇÃO DO PROJETO

Objetivo Geral de Projeto

Diagnóstico	Em virtude da sua diversidade sócio-cultural e paisagística, bem como da sua heterogeneidade tipológica, a Freguesia do Beato torna-se elegível como experiência-piloto para o pôr-em-prática de uma análise ambiental abrangente, com um claro sentido operativo. A má gestão dos resíduos, a insegurança, a ausência de condições higiénicas no espaço público, o negligenciar das instituições face à precariedade habitacional e laboral e os conflitos culturais entre as populações de diferentes etnias, acabam por exprimir-se na dificuldade de manutenção de um sentido de comunidade no próprio bairro. Nesta perspetiva, é lícito encarar os BIPs 59 e 60 como um mostruário a partir do qual se poderão fixar novos critérios para a revisão da hierarquia dos indicadores de sustentabilidade, tendo, porém, agora em conta os condicionamentos das culturas locais. Todavia, para levar a cabo um exercício de auscultação e de busca de soluções para os problemas destes dois BIPs, teremos de identificar previamente a comunidade-alvo capaz de difundir o tema. A comunidade escolar, por cobrir uma faixa etária alargada de crianças e jovens e por, recentemente, ter sido palco de movimentos de sensibilização para a ação climática, evidencia como adequada a escolha de duas escolas de ensino público: a Escola EB 2, 3 das Olaias, classificada como Território Educativo de Intervenção Prioritária (TEIP), e a Escola Secundária Artística António Arroio - ambas com historial de atuação nos BIPs propostos.
Destinatários preferenciais	Jovens
Temática preferencial	Melhorar a Vida no Bairro
Objectivo geral	CITIZEN KID pretende canalizar as potencialidades criativas dos alunos (crianças e jovens) para uma progressiva tomada de consciência ambiental, relativamente à sua



responsabilidade quer como habitantes de um território, quer como membros ativos de uma comunidade. Pode considerar-se a responsabilidade ambiental como consequência decisiva de uma cidadania totalmente assumida pelos membros de uma sociedade: ela manifesta-se na assunção da consciência de um passado que impôs um sentido à reconstrução do mundo, de um presente que adquire o caráter de contingência (mais ou menos controlada) e, por essa razão, de um futuro cuja viabilidade é necessário garantir - o uso que fazemos dos recursos do planeta não deverá comprometer a sobrevivência das gerações futuras. O despertar desta consciência encontra o seu melhor vetor nas crianças e nos jovens. A estratégia escolhida consiste em envolver no processo propositivo os alunos moradores no bairro, os seus pais e os seus avós e só poderá ser bem sucedida se todos os passos do projeto assumirem um caráter claramente colaborativo e de cocriação, aproveitando o conhecimento dos próprios moradores sobre as suas aspirações e necessidades (mobilidade ou segurança, por exemplo). Tal implicará que as várias atividades a desenvolver nas escolas e no bairro, em interação com convidados especialistas, confrontem as culturas locais com os métodos de análise científicos, a partir dos quais se poderão aferir e afinar os indicadores efetivos de sustentabilidade.

Objetivos Específicos de Projeto

Objetivo Específico de Projeto 1

Descrição	Avaliação do desempenho ambiental do bairro (PROJETO EDUCATIVO PARTICIPADO)
Sustentabilidade	A avaliação do desempenho ambiental do bairro consiste numa aproximação ponderada dos níveis de sustentabilidade específicos e globais, orientando o aluno/jogador para as consequências ambientais das suas escolhas, permitindo a comparação de cada escolha com as outras opções possíveis. A partir da análise da realidade do seu bairro, o aluno/jogador realiza um diagnóstico que deteta aquilo que falta e aquilo que, em função disso, poderá prover às necessidades dos moradores. Considerando diversos cenários e certas condições de produção e de uso dos meios e recursos do território, o aluno/jogador avalia a pegada ecológica daquilo que concretiza no seu quotidiano. Perante a avaliação final do desempenho deste território, nas suas múltiplas vertentes, o aluno/jogador contribuirá para a construção de um programa de reabilitação que responde àquilo que classifica como problemas que devem ser



resolvidos no âmbito dos vários desempenhos dos atores locais, assumindo a forma de uma solução prática a partir de uma das três perspectivas previstas pelo exercício: a paisagística, a arquitectónico-urbanística e a comunicacional. No final, o aluno terá uma avaliação qualitativa e quantitativa (índice evolutivo), em termos de sustentabilidade, do seu modo de vida e do habitat artificial que o suporta.

Objetivo Específico de Projeto 2

Descrição	Elaboração de recurso didático-pedagógico (MANUAL VERDE)
Sustentabilidade	O Manual Verde é um guia para o aluno/jogador do jogo online/demo CITIZEN KID, que se destina a guiá-lo na avaliação das suas escolhas perante opções que os vários modelos (habitação/bairro/cidade) apresentam e, no futuro, perante qualquer situação que implique o uso de recursos. A mundovisão de cada aluno/jogador enriquecer-se-á, confrontada com uma perspetiva ambientalmente responsável, num primeiro momento, a partir da análise da sua própria habitação, como construção e como dispositivo de uso em relação ao seu índice de sustentabilidade. Ao mudar de escala, a análise, que só no caso do secundário ultrapassará o bairro, pode estender-se à cidade ou à região considerando, por exemplo, os ciclos ecológicos (água, carbono, oxigénio, etc.). Tudo isto deverá contribuir para a adoção, por parte do aluno/jogador, de uma cidadania consciente e ativa.

Objetivo Específico de Projeto 3

Descrição	Construção de jogo online/demo (CITIZEN KID)
Sustentabilidade	O jogo online/demo CITIZEN KID é uma plataforma digital onde o aluno/jogador poderá testar simulações das ações do seu quotidiano, no que respeita ao impacto ambiental das escolhas que faz (meios de deslocação, por exemplo). O aluno/jogador deverá perceber que não existe um exercício de verdadeira cidadania sem o respeito pelo princípio da responsabilidade ambiental e sem critérios que estabeleçam soluções consideradas socialmente e ecologicamente justas. Por outro lado, o aluno/jogador dar-se-á conta de que a forma como produzimos o nosso habitat e o modo de o habitar define o modo de estarmos no mundo, explorando-o para o nosso próprio proveito. Assim, descobrirá que há uma responsabilidade social adquirida através do confronto com o discurso fundamentado da ciência, e do reconhecimento de que nada pode substituir as conclusões desta. A experiência do jogo propõe, assim, a partilha de uma ética comum a todas as culturas, baseada na legitimidade das lógicas científicas.



	Consultorias Científicas Docentes das Escolas (parceiros) Convidados Especialistas (parceiros) Design Gráfico Viver Melhor no Beato Associação - VMBA (parceiro informal) Junta de Freguesia do Beato (parceiros)
Local: entidade(s)	Viver Melhor no Beato Associação - VMBA (parceiros informais) Espaço digital
Valor	7500 EUR
Cronograma	Mês 1, Mês 2
Periodicidade	Diário
Nº de destinatários	1573
Objectivos específicos para que concorre	1, 2
Actividade 4	4Conversas-Ação no Jardim do Bairro
Recursos humanos	Coordenação Gestão Escolar Gestão Comunitária Docentes das Escolas (parceiros) Consultorias Científicas Convidados Especialistas (parceiros) Técnica de Som (atividades) Fotografia (atividades) Viver Melhor no Beato Associação - VMBA (parceiro informal) Junta de Freguesia do Beato (parceiros)
Local: entidade(s)	A atividade terá lugar na Praça Sócrates da Costa.
Valor	5000 EUR
Cronograma	Mês 1, Mês 4, Mês 7, Mês 10
Periodicidade	Pontual4
Nº de destinatários	1573
Objectivos específicos para que concorre	1, 2
Actividade 5	CITIZEN KID (demo)
Recursos humanos	Coordenação Arquitetura Mediação Gestão Escolar



		Consultorias Científicas Convidados Especialistas (parceiros) Consultoria Programação e Produção de Jogos Programação (Jogo Demo) Sonoplastia (Jogo Demo)
Local: entidade(s)		EFABULA CRL Espaço digital
Valor		18500 EUR
Cronograma		Mês 2, Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9, Mês 10, Mês 11, Mês 12
Periodicidade		Diário
Nº de destinatários		337
Objectivos específicos para que concorre		1, 3
Actividade 6		Exposição Pública: Propostas Finais
Recursos humanos		Coordenação Gestão Escolar Gestão Comunitária Docentes das Escolas (parceiros) Consultorias Científicas Convidados Especialistas (parceiros) Fotografia (atividades) Viver Melhor no Beato Associação - VMBA (parceiro informal) Junta de Freguesia do Beato (parceiros)
Local: entidade(s)		Escola EB 2, 3 das Olaias, Escola Secundária Artística António Arroio e VMBA (Viver Melhor no Beato Associação).
Valor		3000 EUR
Cronograma		Mês 10
Periodicidade		Pontual1573
Nº de destinatários		0
Objectivos específicos para que concorre		1, 2, 3

MONITORIZAÇÃO DE PROJETO

Rede (resultados)



Nº de parceiros mobilizados	9
	Constituição da equipa de projeto
Função	Coordenação
Horas realizadas para o projeto	480
Tipo de afetação ao BIP/ZIP	Financeira
Morador no bairro do projeto	Não
	Função Consultoria Científica Arquitetura e Humanidades
Horas realizadas para o projeto	160
Tipo de afetação ao BIP/ZIP	Financeira
Morador no bairro do projeto	Não
	Função Consultoria Científica Tecnologias e Ambiente
Horas realizadas para o projeto	160
Tipo de afetação ao BIP/ZIP	Financeira
Morador no bairro do projeto	Não
	Função Gestão Escolas
Horas realizadas para o projeto	800
Tipo de afetação ao BIP/ZIP	Financeira
Morador no bairro do projeto	Sim
	Função Gestão Comunitária
Horas realizadas para o projeto	640
Tipo de afetação ao BIP/ZIP	Financeira
Morador no bairro do projeto	Sim
	Função Programação (Jogo Demo)
Horas realizadas para o projeto	100



Tipo de afetação ao BIP/ZIP	Financeira
Morador no bairro do projeto	Não
Função	Sonoplastia (Jogo Demo)
Horas realizadas para o projeto	100
Tipo de afetação ao BIP/ZIP	Financeira
Morador no bairro do projeto	Não
Função	Design Gráfico (Manual Verde)
Horas realizadas para o projeto	30
Tipo de afetação ao BIP/ZIP	Financeira
Morador no bairro do projeto	Não
Função	Direção/ Coordenação Escola EB 2, 3 das Olaias
Horas realizadas para o projeto	40
Tipo de afetação ao BIP/ZIP	Não Financeira
Morador no bairro do projeto	Não
Função	Direção/ Coordenação Escola António Arroio
Horas realizadas para o projeto	40
Tipo de afetação ao BIP/ZIP	Não Financeira
Morador no bairro do projeto	Não
Função	Convidada Especialista / Dinâmia CET ISCTE
Horas realizadas para o projeto	10
Tipo de afetação ao BIP/ZIP	Financeira
Morador no bairro do projeto	Não
Função	Convidada Especialista / Sociedade de Geografia de Lisboa



Horas realizadas para o projeto	10
Tipo de afetação ao BIP/ZIP	Financeira
Morador no bairro do projeto	Não
Função	Convidada Especialista / Linking Landscape, Environment, Agriculture and Food ISA
Horas realizadas para o projeto	10
Tipo de afetação ao BIP/ZIP	Financeira
Morador no bairro do projeto	Não
Função	Convidado Especialista / Instituto Ciências da Saúde - Universidade Católica Portuguesa
Horas realizadas para o projeto	10
Tipo de afetação ao BIP/ZIP	Financeira
Morador no bairro do projeto	Não
Função	Convidado Especialista / Sustenta - Faculdade de Arquitectura
Horas realizadas para o projeto	10
Tipo de afetação ao BIP/ZIP	Financeira
Morador no bairro do projeto	Não
Função	Convidada Especialista / Centro de Filosofia - Faculdade de Letras
Horas realizadas para o projeto	10
Tipo de afetação ao BIP/ZIP	Financeira
Morador no bairro do projeto	Não
Função	Fotografia (Atividades)
Horas realizadas para o projeto	8
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%)	2
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)	60
Nº total acumulado de destinatários de atividades onde não é possível a identificação clara dos participantes	1573
Nº de atividades onde não é possível a identificação clara dos participantes	3
	Equidade
Nº de destinatários com deficiência / doença mental	0
Nº de destinatários mulheres	0
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	0
Comunidade Escolas dos BIPs	337
	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	1
Nº de páginas de Internet criadas	0
Nº de páginas de facebook criadas	0
Nº de vídeos criados	0
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

Encargos com pessoal interno	27000 EUR
Encargos com pessoal externo	13400 EUR
Deslocações e estadias	0 EUR
Encargos com informação e publicidade	5750 EUR
Encargos gerais de funcionamento	1850 EUR
Equipamentos	2000 EUR
Obras	0 EUR
Total	50000 EUR

Montante de apoio financeiro por entidade promotora

Entidade	EFABULA CRL - cooperativa de responsabilidade limitada
Valor	50000 EUR

Outras fontes de financiamento e respectivos montantes

Entidade	OH! MULTIMEDIA
Tipo de apoio	Não financeiro
Valor	5000 EUR

Descrição Acompanhamento e consultoria em matéria de comunicação digital, audiovisual e multimédia, particularmente no que se refere ao planeamento do desenvolvimento de um jogo:



game design e produção. Acompanhamento do trabalho a efetuar em contexto escolar e nas comunidades, tendo em vista o desenvolvimento posterior e integração numa dinâmica de jogo.

	TOTAIS
Total das Actividades	50000 EUR
Total de Outras Fontes de Financiamento	5000 EUR
Total do Projeto	55000 EUR
Total dos Destinatários	3603

