

projectos
transformar
experiências
parcerias
novo ciclo



HABITAÇÃO
E DESENVOLVIMENTO
LOCAL Câmara Municipal Lisboa

Programa Parcerias Locais

BIP/ZIP

Programa BIP/ZIP 2023
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

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 Ignição
Designação M@rvilaDigital+
BIP/ZIP em que pretende intervir 28. Amendoieiras
30. Condado
ODS 2030 Erradicar a Pobreza
Educação de Qualidade
Reduzir as Desigualdades
Síntese do Projeto
Fase de execução
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.

Temática preferencial Promover a Inclusão e a Prevenção

Destinatários preferenciais Crianças

Objectivo geral

Objetivos Específicos de Projeto

Objetivo Específico de Projeto 1

Descrição

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

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

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

Actividade 1	Programa tecnológico criativo
Descrição	
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: morada(s)	
Local: entidade(s)	Escola Básica do Condado (Agrupamento António Verney) Rua Engenheiro Cunha Leal, Bairro do Condado, Marvila 1950-105 Lisboa
Resultados esperados	
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
Descrição	
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: 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

Resultados esperados

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

Descrição

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: morada(s)

Local: entidade(s) Associação de Moradores do Condado de Marvila
R. Botelho de Vasconcelos 557, Lisboa

Resultados esperados

Valor 5063 EUR

Cronograma Mês 1, Mês 10, Mês 11, Mês 12

Periodicidade Semanal

Nº de destinatários 12

Objectivos específicos para que concorre 2



<p>Actividade 4</p> <p>Descrição</p> <p>Recursos humanos</p> <p>Local: morada(s)</p> <p>Local: entidade(s)</p> <p>Resultados esperados</p> <p>Valor</p> <p>Cronograma</p> <p>Periodicidade</p> <p>Nº de destinatários</p> <p>Objectivos específicos para que concorre</p>	<p>Encontro intergeracional</p> <p>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):</p> <p>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</p> <p>3464 EUR</p> <p>Mês 1, Mês 8</p> <p>Pontual2</p> <p>92</p> <p>3</p>
<p>Actividade 5</p> <p>Descrição</p> <p>Recursos humanos</p> <p>Local: morada(s)</p> <p>Local: entidade(s)</p> <p>Resultados esperados</p> <p>Valor</p> <p>Cronograma</p> <p>Periodicidade</p>	<p>Tecnologia ao serviço da Infância</p> <p>Para esta atividade serão necessários 2 técnicos do Instituto de Apoio à Criança</p> <p>Instituto de Apoio à Criança</p> <p>11043 EUR</p> <p>Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8</p> <p>Mensal</p>



Nº de destinatários	40
Objectivos específicos para que concorre	3
Actividade 6	Capacitação Tecnológica de Docentes
Descrição	
Recursos humanos	Para esta atividade serão necessários os seguintes recursos humanos: 1 formador acreditado para lecionar Ação de Curta Duração (6h) para professores
Local: morada(s)	
Local: entidade(s)	Formato online
Resultados esperados	
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



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 relacionamento com a 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

