# Programa
## Parcerias Locais

# BIP/ZIP

Programa BIP/ZIP 2025

Dimensão: Dimensão Ignição

**FICHA DE CANDIDATURA**

Refª: 029

Raízes Digitais

LISBOA CÂMARA MUNICIPAL

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 |
| Designação | Associacao Ed-Ruptiva |

ENTIDADES PARCEIRAS

| | |
|---|---|
| Designação | Agrupamento de Escolas do Alto do Lumiar |

---

IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

| | |
|---|---|
| Dimensão | Dimensão Ignição |
| Designação | Raízes Digitais |
| BIP/ZIP em que pretende intervir | 21. Galinheiras - a) Ameixoeira b) Charneca |
| | 26. Pedro Queiróz Pereira |
| ODS 2030 | Educação de Qualidade |
| | Reduzir as Desigualdades |
| | Cidades e Comunidades Sustentáveis |

Síntese do Projeto

| | |
|---|---|
| Fase de execução | Raízes Digitais promove oficinas nos BIP21 e BIP26, onde crianças e seniores usam tecnologia para criar jogos e memórias digitais que celebram a diversidade cultural no território. A tecnologia é usada como ferramenta de aprendizagem, promoção de competências digitais e diálogo intercultural, reforçando o respeito pela diferença, a inclusão, o sentimento de pertença, a coesão social e o protagonismo comunitário. |
| Fase de sustentabilidade | O projeto valoriza a diversidade cultural através da tecnologia como ponte entre gerações. Envolve o CSM e a escola EB1 Pintora Maluda, capacitando crianças, seniores e profissionais com competências digitais duradouras e pensamento computacional. O espaço intergeracional, os produtos digitais e os equipamentos garantem a continuidade. A apropriação comunitária e o envolvimento das entidades locais, juntamente com a plataforma digital, asseguram a visibilidade e replicação dos conteúdos criados |

---

DESCRIÇÃO DO PROJETO

Objetivo Geral de Projeto

| | |
|---|---|
| Diagnóstico | Os bairros Galinheiras (BIP21) e Pedro Queiróz Pereira (BIP26) apresentam vulnerabilidades socioeconómicas, baixos níveis de qualificação e exclusão digital, com impacto direto em crianças e seniores. A população com baixas qualificações é elevada: 38,7% na Galinheiras e 33,4% em Pedro Queiróz Pereira, ambas acima da média da cidade (25,7%). Estas condições refletem-se na escassez de capital cultural e de apoio familiar à aprendizagem digital das crianças dos 5 aos 10 anos, reduzindo o seu acesso a ferramentas de ensino inovadoras e limitando o desenvolvimento de competências essenciais. A percentagem de população sénior é significativa: 17,3% no BIP21 e 8,4% no BIP26. Grande parte encontra-se isolada e com fraca literacia digital, dificultando o acesso a serviços, informação e redes de apoio, agravando o risco de solidão e declínio cognitivo. Os dois bairros têm ainda percentagens elevadas de emprego não qualificado: 27,6% (BIP21) e 16,3% (BIP26), o que compromete a mobilidade social e o acompanhamento familiar dos processos educativos. O projeto "Raízes Digitais" responde a estes desafios ao promover competências digitais, criativas e culturais nas crianças, e ao envolver seniores em oficinas de iniciação digital e partilha cultural. A tecnologia é usada como elo de aproximação, inclusão e expressão, promovendo o diálogo intergeracional, a valorização da diversidade e o sentimento de pertença. |
| Destinatários preferenciais | Crianças |
| Temática preferencial | Promover a Inclusão e a Prevenção |
| Objectivo geral | O projeto visa transformar a diversidade cultural e étnica dos territórios BIP21 e BIP26 numa força mobilizadora de inclusão social, cidadania ativa e coesão comunitária. Utilizando a tecnologia como ferramenta criativa, serão dinamizadas oficinas que valorizam, celebram e promovem o reconhecimento das diferentes culturas presentes no território. Crianças e idosos serão envolvidos na construção de narrativas digitais que cruzam tradições, saberes e histórias de vida, fomentando o respeito pela diferença, o orgulho identitário, a valorização e respeito pelas culturas locais. O projeto atua desde uma fase precoce, com as crianças como catalisadoras de mudança, promovendo a empatia, o respeito pela diversidade e a importância da inclusão. Através da utilização de robôs educativos, jogos e outras ferramentas digitais, as crianças aprenderão a construir e partilhar as suas próprias histórias, enquanto desenvolvem competências digitais e o pensamento computacional. Os seniores participam em oficinas de criação de conteúdos digitais que envolvem a exploração das suas próprias tradições e cultura. A tecnologia funcionará como elo entre gerações e comunidades, promovendo o diálogo intercultural, a criação |

de redes de vizinhança mais solidárias e a construção de uma cultura digital colaborativa. As atividades também sensibilizarão a comunidade educativa para a integração da diversidade e inclusão nas práticas pedagógicas, capacitando os professores para lidar com conflitos. O projeto fortalece os laços entre a escola, os centros sociais e as famílias, criando um ambiente de inclusão, cidadania ativa e coesão social, consolidando práticas sustentáveis de inclusão e de criatividade no território.

---

Objetivos Específicos de Projeto

Objetivo Específico de Projeto 1

| | |
|---|---|
| Descrição | Desenvolver, desde a infância, a empatia, o respeito pela diversidade e o reconhecimento da importância da inclusão, promovendo a compreensão e valorização das diferenças culturais, sociais e individuais presentes nos territórios BIP21 e BIP26. Este objetivo será operacionalizado através de oficinas colaborativas com crianças e com seniores e espaços intergeracionais que aproximam culturas, tradições e vivências, fomentando a coesão comunitária e o sentimento de pertença bem como junto de profissionais da comunidade educativa e do CSM. |
| Sustentabilidade | A sustentabilidade será garantida pela promoção de ambientes inclusivos onde crianças e profissionais da comunidade educativa continuarão a interagir e promover a inclusão e diversidade nas suas relações e no ambiente escolar. Espera-se que as competências promovidas pelas oficinas e a promoção de espaços de diálogo intercultural sejam promotores da integração e bem-estar na escola e centros sociais. A formação dos profissionais da comunidade educativa assegurará a incorporação dos valores da diversidade e inclusão nas práticas diárias, promovendo um impacto duradouro na comunidade, dando ferramentas adicionais a estes profissionais para moderar o diálogo e gestão de conflitos. A parceria com o CSM e as escolas locais reforçará a continuidade das atividades, criando um modelo replicável que poderá ser expandido para outras instituições. Adicionalmente, os conteúdos digitais criados pelos participantes (fichas, desenhos, jogos) serão disponibilizados numa plataforma aberta e acessível às entidades e famílias envolvidas como testemunhos da diversidade local e inspiração para futuras iniciativas, promovidas pelos próprios parceiros. |

Objetivo Específico de Projeto 2

| | |
|---|---|
| Descrição | Pretende-se promover a aquisição de competências digitais essenciais para o século XXI em crianças do pré-escolar (CSM) e do 1.º ciclo (EB1 Pintora Maluda), por meio de oficinas de pensamento computacional, programação e narrativas digitais. Com foco na diversidade, o projeto cria igualdade de oportunidades e reduz desigualdades no acesso à tecnologia, estimulando a criatividade, o pensamento crítico e a expressão cultural. Ao explorar culturas e etnias do território, as crianças desenvolvem competências digitais, promovendo o respeito pelas diferenças. As oficinas promoverão também a cidadania ativa e a dinamização comunitária, aproximando gerações e culturas. Serão realizadas sessões com robôs que contam histórias, oficinas de jogos digitais sobre tradições culturais e workshops de memória digital com seniores. Essas atividades possibilitarão a partilha de saberes e a valorização da diversidade, reforçando o sentimento de pertença e a coesão comunitária. Ao criar seus próprios projetos, as crianças tornam-se criadores tecnológicos, ampliando suas oportunidades escolares e profissionais. A tecnologia torna-se ponte de inclusão, expressão e desenvolvimento de competências essenciais para o futuro, promovendo o orgulho identitário e a construção de uma comunidade mais solidária. As oficinas serão orientadas com base em conteúdos pedagógicos desenvolvidos e adequados a cada público-alvo. |
| Sustentabilidade | A sustentabilidade será garantida pela possibilidade de integração das competências digitais nas rotinas das instituições envolvidas (CSM e EB1 Pintora Maluda) e pela aquisição de competências digitais por parte das crianças. A capacitação digital poderá ser incorporada no currículo escolar, permitindo que as crianças possam dar continuidade à aprendizagem em diferentes contextos e com recursos acessíveis. Além disso, as oficinas de pensamento computacional, programação e produção de conteúdos digitais serão apoiadas por equipamentos e plataformas digitais, cuja manutenção será assegurada no âmbito das entidades envolvidas. O envolvimento direto dos técnicos, educadores e mobilizadores sociais nas atividades garante a sua capacitação em metodologias práticas de pensamento computacional e programação criativa, e a sensibilização e formação na área da diversidade nas atividades escolares e comunitárias contribuirá para uma atitude mais positiva de aceitação da diferença promovendo a coesão social. A sustentabilidade passa também pela disponibilização dos conteúdos pedagógicos das oficinas para futura aplicação e replicação, assegurando que os saberes adquiridos permanecem no território e inspiram novas oportunidades de aprendizagem digital e inclusão cultural. Por último, a sustentabilidade do projeto será também reforçada pela visibilidade gerada pelas produções digitais criadas, em eventos, criando um ciclo de valorização contínua das aprendizagens. |

Objetivo Específico de Projeto 3

| | |
|---|---|
| Descrição | Pretende-se desenvolver as competências digitais básicas dos seniores do Centro de Dia do CSM, promovendo a sua autonomia tecnológica, inclusão social e participação cultural ativa. Através de oficinas de iniciação digital, os seniores terão a oportunidade de adquirir competências básicas para a navegação no mundo digital, permitindo-lhes uma maior interação e inclusão. As atividades incluirão a utilização de dispositivos digitais, como computadores e/ou tablets, em contextos pedagógicos, para facilitar a aprendizagem de ferramentas de comunicação e produção de conteúdos digitais. Além disso, as oficinas de valorização do património imaterial permitirão que os seniores transformem saberes, memórias e tradições locais em produtos digitais, como vídeos, áudios e textos, preservando e partilhando a sua cultura e história. Este processo não só reforça a autoestima e a cognição dos participantes, como também promove o diálogo intergeracional, ao proporcionar a interação entre seniores e as crianças do projeto. A participação ativa dos seniores nestas iniciativas contribui para a sua inclusão social e para o fortalecimento de laços comunitários, criando uma rede de partilha e aprendizagem que atravessa as gerações. No final do projeto, espera-se que os seniores desenvolvam uma maior confiança no uso da tecnologia, ampliando a sua capacidade de participação em atividades culturais, sociais e até mesmo profissionais no futuro. |
| Sustentabilidade | Para garantir a sustentabilidade aposta-se na criação de condições duradouras que assegurem a continuidade das aprendizagens e da participação ativa dos seniores. As oficinas digitais serão desenhadas tendo em conta as suas necessidades e as metodologias replicáveis, permitindo que as atividades possam ser mantidas pela equipa técnica do Centro que podem continuar a ser agentes ativos na inclusão digital sénior. Os produtos criados pelos seniores serão organizados numa galeria digital comunitária, criando uma memória viva partilhada da sua herança cultural e dos seus saberes. O envolvimento de jovens do território nas oficinas intergeracionais reforça o potencial de continuidade, promovendo laços que podem ser mantidos informalmente no futuro. Esta abordagem cria um ecossistema de aprendizagem digital sénior com valor afetivo, educativo e comunitário, que perdura para além do tempo do projeto. |

---

CALENDARIZAÇÃO DO PROJETO

| | |
|---|---|
| Actividade 1 | Oficinas Digitais Crianças |
| Recursos humanos | gestor do Projeto CSM, coordenador projeto ED-Ruptiva, Diretora Pedagódica - ED-Ruptiva, alunos (pré-escolar CSM, 1.º ciclo EB Pintora Maluda e Jovens CSM) , professores, formadores de programação, técnico de suporte e manutenção de equipamento. |

| | |
|---|---|
| Local: entidade(s) | Agrupamento de Escolas do Alto Lumiar, Centro Social da Musgueira |
| Valor | 29800 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 | 125 |
| Objectivos especificos para que concorre | 1, 2 |

| | |
|---|---|
| Actividade 2 | Oficinas Digitais Seniores |
| Recursos humanos | gestor do Projeto CSM, coordenador projeto ED-Ruptiva, Diretora Pedagódica - ED-Ruptiva, séniores dos CSM, técnico social do CSM, formadores, técnico de suporte e manutenção de equipamento |
| Local: entidade(s) | Centro de Dia do Centro Social da Musgueira |
| Valor | 5150 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 | 15 |
| Objectivos especificos para que concorre | 3 |

| | |
|---|---|
| Actividade 3 | Capacitação Comunid Educativa e Téc |
| Recursos humanos | gestor do projeto do CSM, coordenador projeto ED-Ruptiva, Técnica - ED-Ruptiva, formadores de programação, professores titulares das turmas, mobilizadores e técnicos sociais |
| Local: entidade(s) | Agrupamento de Escolas Alto do Lumiar |
| Valor | 2815 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 especificos para que concorre | 1, 2, 3 |

| | |
|---|---|
| Actividade 4 | Eventos/ Convívios Digitais |
| Recursos humanos | gestor do projeto do CSM, coordenador projeto ED-Ruptiva, formadores de programação, professores titulares das turmas, mobilizadores sociais, encarregados de educação, técnico de suporte e manutenção de equipamento |
| Local: entidade(s) | Agrupamento de Escolas Alto do Lumiar, Centro Social da Musgueira, Centro de Dia - CSMusgueira |
| Valor | 3050 EUR |
| Cronograma | Mês 8, Mês 9, Mês 10, Mês 11 |
| Periodicidade | Pontual7 |
| Nº de destinatários | 300 |
| Objectivos especificos para que concorre | 1, 2, 3 |

| | |
|---|---|
| Actividade 5 | Conexões Digitais |
| Recursos humanos | gestor do projeto do CSM, coordenador projeto ED-Ruptiva, formadores, técnico de suporte e manutenção de equipamento, técnico de vídeo e imagem |
| Local: entidade(s) | Agrupamento de Escolas do Alto Lumiar, Centro de Dia do Centro Social da Musgueira, Centro Social da Musgueira |
| Valor | 9125 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 | Mensal |
| Nº de destinatários | 140 |
| Objectivos especificos para que concorre | 1, 2, 3 |

---

MONITORIZAÇÃO DE PROJETO

Rede (resultados)

| | |
|---|---|
| Nº de parceiros mobilizados | 3 |
| | Constituição da equipa de projeto |
| Função | Gestor de Projeto CSM |
| Horas realizadas para o projeto | 300 |
| Tipo de afetação ao BIP/ZIP | Financeira |
| Morador no bairro do projeto | Não |
| | |
| Função | Coordenador de Projeto - Ed Ruptiva |
| Horas realizadas para o projeto | 200 |
| Tipo de afetação ao BIP/ZIP | Não Financeira |
| Morador no bairro do projeto | Não |
| | |
| Função | Diretor Pedagógico - Ed Ruptiva |
| Horas realizadas para o projeto | 100 |
| Tipo de afetação ao BIP/ZIP | Não Financeira |
| Morador no bairro do projeto | Não |
| | |
| Função | Formadores / criadores/ revisores de conteúdos |
| Horas realizadas para o projeto | 1440 |
| Tipo de afetação ao BIP/ZIP | Financeira |
| Morador no bairro do projeto | Não |
| | |
| Função | Professores das turmas/Mobilizadores Sociais |
| Horas realizadas para o projeto | 350 |
| Tipo de afetação ao BIP/ZIP | Não Financeira |
| Morador no bairro do projeto | Não |
| | |
| Função | Técnico para suporte/manutenção equipamento |
| Horas realizadas para o projeto | 100 |

| | |
|---|---|
| Tipo de afetação ao BIP/ZIP | Financeira |
| Morador no bairro do projeto | Não |
| | |
| Função | Técnico de Comunicação |
| Horas realizadas para o projeto | 180 |
| Tipo de afetação ao BIP/ZIP | Financeira |
| Morador no bairro do projeto | Não |
| | |
| Função | Técnico - Ed Ruptiva |
| Horas realizadas para o projeto | 15 |
| 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%) | 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) | 140 |
| Nº total acumulado de destinatários de atividades onde não é possível a identificação clara dos participantes | 300 |
| Nº de atividades onde não é possível a identificação clara dos participantes | 2 |
| | Equidade |
| Nº de destinatários com deficiência / doença mental | 0 |
| Nº de destinatários mulheres | 70 |

| | |
|---|---|
| Nº de destinatários desempregados | 0 |
| Nº de destinatários jovens (- de 30 anos) | 125 |
| Nº de destinatários idosos (+ de 65 anos) | 15 |
| Nº de destinatários imigrantes | 35 |
| | Produtos/Elementos tangíveis da intervenção |
| Nº de produtos concebidos para venda / demonstração | 5 |
| 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 | 10 |
| Nº de páginas de Internet criadas | 0 |
| Nº de páginas de facebook criadas | 4 |
| Nº de vídeos criados | 5 |
| Nº de artigos publicados em jornais / revistas | 0 |
| Nº de novas organizações criadas (associações / empresas, outros) | 0 |
| Jogos Digitais | 100 |

---

| | |
|---|---|
| | ORÇAMENTO TOTAL DO PROJETO |
| | Financiamento BIP/ZIP solicitado |
| Encargos com pessoal interno | 3940 EUR |
| Encargos com pessoal externo | 35725 EUR |
| Deslocações e estadias | 1000 EUR |
| Encargos com informação e publicidade | 1475 EUR |
| Encargos gerais de funcionamento | 800 EUR |
| Equipamentos | 7000 EUR |

| | |
|---|---|
| Obras | 0 EUR |
| Total | 49940 EUR |
| | Montante de apoio financeiro por entidade promotora |
| Entidade | Centro Social da Musgueira |
| Valor | 12540 EUR |
| Entidade | Associacao Ed-Ruptiva |
| Valor | 37400 EUR |
| | Outras fontes de financiamento e respectivos montantes |
| Entidade | Centro Social da Musgueira |
| Tipo de apoio | Não financeiro |
| Valor | 4000 EUR |
| Descrição | Disponibilização de instalações, água, luz, viaturas, equipamentos e recursos humanos necessários para a execução, monitorização do projeto |
| Entidade | Agrupamento de Escolas Alto do Lumiar |
| Tipo de apoio | Não financeiro |
| Valor | 4000 EUR |
| Descrição | Disponibilização de instalações, água, luz, mobiliário, equipamentos e recursos humanos necessários para a execução e monitorização do projeto. |
| Entidade | Associação ED-Ruptiva |
| Tipo de apoio | Não financeiro |
| Valor | 6000 EUR |
| Descrição | Disponibilização de instalações, know-How e recursos humanos necessários para a execução e monitorização e divulgação do projeto |

---

| | |
|---|---|
| | TOTAIS |
| Total das Actividades | 49940 EUR |
| Total de Outras Fontes de Financiamento | 14000 EUR |
| Total do Projeto | 63940 EUR |

| | |
|---|---|
| Total dos Destinatários | 590 |