



universidade  
de aveiro

# Casos de estudo

Literacia digital e banco de tempo -trocas solidárias



Filipa Gabriela Da Silva Machado | 94109



# LITERACIA DIGITAL

## PROJETO 1 PTIS@LITERACIA DIGITAL

**PARCEIROS/ FUNDADORES** : CÂMARA  
MUNICIPAL DE SILVES



## Contexto/ Problema

O projeto surge como forma de combater a exclusão digital dos idosos, através de um processo de ensino e de aprendizagem, de competências ao nível da literacia digital e da literacia informacional

# O PROJETO

Este projeto promove um conjunto de iniciativas, assentes na vertente formação, de modo a dotar os formandos de competências básicas que lhes permitam utilizar o computador e a internet de forma segura.



# PROCESSO DE DESIGN



## FASE 1

Criação de aulas todas as terças-feiras das 15h às 16h na Biblioteca Municiplal de Silves.

## FASE 2

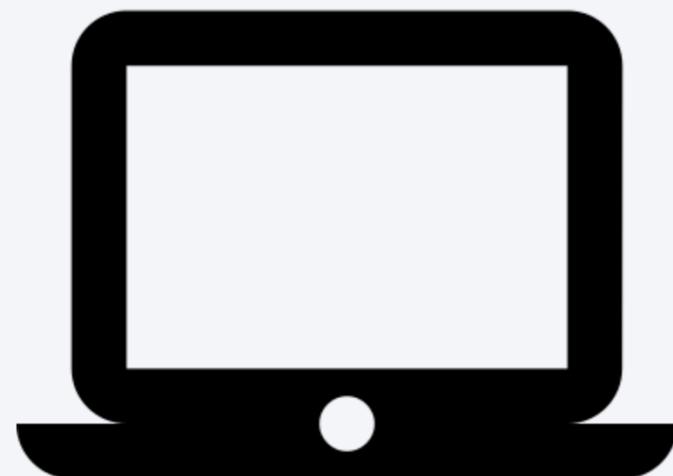
Inscrições através de um formulário de e um inquerito de avaliação de conhecimentos.

## FASE 3

Podem usufruir de vários conhecimento sobre a utilização computador

# Resultados

- Este projeto destaca-se por oferecer aos idosos aulas de diversas categorias de forma a estes conseguirem ser mais independentes na utilização das tecnologias. Desta forma acabam por se sentirem mais incluídos numa sociedade tecnologicamente avançada.





# Projeto 2

**FORMAÇÃO EM E-LEARNING NUM  
ESTABELECIMENTO  
PRISIONAL-Projeto E-pris**

**PARCEIROS/FUNDADORES :** INVESTIGADORAS  
/ ESTABELECIMENTO PRISIONAL FEMININO DE SANTA  
CRUZ DO BISPO

# Contexto/ Problema



A origem do projeto teve como finalidade dar oportunidades as mulheres reclusas de participarem na aprendizagem ao longo da vida.



# O PROJETO

O projeto pretende contribuir para o desenvolvimento de competências na utilização das TIC em mulheres em situação de reclusão, como forma de facilitar a futura reinserção no mercado de trabalho e antecipar dificuldades associadas .

# PROCESSO DE DESIGN



## FASE 1

Ocorreu uma análise diagnóstica da realidade que incluía a caracterização dos sujeitos, os seus conhecimentos, competências.

## FASE 2

Construção de um layout e de um storyboard para apresentar na plataforma Moodle, bem como a definição das atividades e das tarefas a serem desenvolvidas.

## FASE 3

Desenvolvimento, de construção dos guias de aprendizagem e do ambiente virtual de aprendizagem.

# Resultados

- Este projecto possibilita a utilização das TIC noutros contextos de aprendizagem não formal e permite experimentar soluções, avaliando a eficácia / eficiência do e-learning neste tipo de contexto populacional e de formação.
- A educação online pode também funcionar como uma opção integradora de indivíduos que se encontram em risco de exclusão social e profissional e constituir-se como uma alternativa às oportunidades de formação já existentes.



# Contexto/ Problema



O projeto visa na participação ativa dos cidadãos no diálogo social com o intuito de ter impacto crescente nas políticas nacionais e internacionais. requerendo desses mesmos cidadãos a tomada de decisões informadas.



# O PROJETO

O projeto pretende realizar um diagnóstico do nível de competências de literacia digital e mediática de alunos e professores em diferentes níveis de escolaridade e, com base no conhecimento produzido, desenhar recursos educativos .

# PROCESSO DE DESIGN



## FASE 1

Analisar as orientações referentes à educação para os media nas diferentes áreas disciplinares.

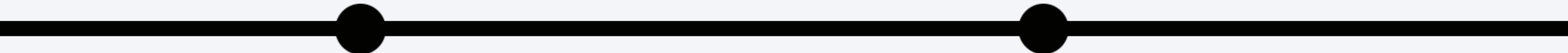
## FASE 2

Construção de diversos questionários de avaliação de competências.

## FASE 3

Validação dos questionários previamente construídos e aplicação dos mesmos.

# PROCESSO DE DESIGN



## FASE 4

Elaborar recursos educativos para promover competências de literacia digital e mediática.

## FASE 5

Apartir dos recursos as atividades lúdicas e interativas, são desenhadas de forma a favorecer o desenvolvimento das competências.

# Resultados

- Permitiu ainda criação perfis de literacia digital e mediática em função do modelo conceptual nas áreas com mais necessidades formativas .
- Por fim a criação do eBook para professores com recomendações no que respeita à educação.
- Originou ainda uma aplicação móvel para alunos que promove a aquisição de conhecimentos e o desenvolvimento de competências através de atividades interativas e lúdicas.



# Banco de tempo- Trocas sociais

## Projeto 1

**Banco de tempo de Castelo Branco**

**PARCEIROS/FUNDADORES** :AMATO LUSITANO –  
ASSOCIAÇÃO DE DESENVOLVIMENTO SOCIAL E CULTURAL-  
GRAL



# Contexto/ Problema

O projeto iniciou-se como forma de responder às necessidades na conciliação entre a vida pessoal, social e profissional. Promovendo igualmente a troca de serviços dificilmente disponíveis na sociedade económica.

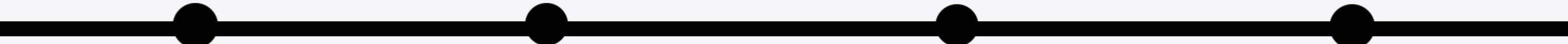


# O PROJETO

O projeto consiste recuperar o sentido de vizinhança, perdido nos centros urbanos.

Como também realizar tarefas e serviços que procura a valorização pessoal dos seus membros e da comunidade.

# PROCESSO DE DESIGN



## FASE 1

As inscrições são realizadas na Amato Lusitano – Associação de Desenvolvimento.

## FASE 2

A equipa técnica do projeto anota o pedido e consultam a base de dados dos serviços para saber quem poderá estar disponível .

## FASE 3

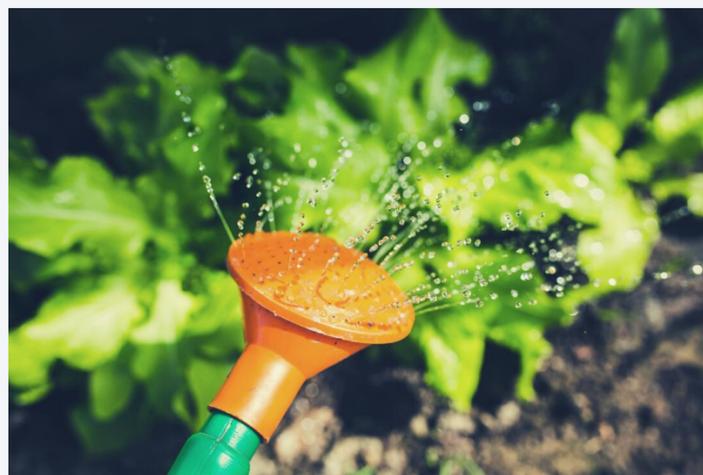
Devem escolher três serviços que estejam dispostos a dar e outros três que possam receber.

## FASE 4

Os serviços são sobretudo, pequenas funções, como fazer bolos, traduções, fazer recados, aulas de português, regar plantas..

# Resultados

- O projeto irá permitir as pessoas de Castelo Branco ajudarem-se mutuamente, conhecendo novas realidades e pessoas.
- Assim o tempo é a única moeda de troca e o Banco de Tempo afasta-se do conceito de voluntariado, já existe apenas troca de favores.





# Projeto 2

## O Troca solidária

**PARCEIROS/FUNDADORES:** PREFEITURA DE CAXIAS DO SUL/CODECA

# Contexto/ Problema

O Troca Solidária foi criado para estimular os moradores de regiões do Município ,onde o acesso é difícil para os caminhões da coleta a desta forma as pessoas poderiam fazer corretamente a separação de resíduos.



# O PROJETO

O troca Solidária visa, proporcionar aos agricultores a comercialização de seus produtos e, as associações que trabalham com o município recebem os resíduos selecionados. Além disso as pessoas ao reciclarem recebem os alimentos em troca.



# PROCESSO DE DESIGN



## FASE 1

O camião da recolha passa todos as quintas-feiras nos 24 municípios de Caxias do Sul.

## FASE 2

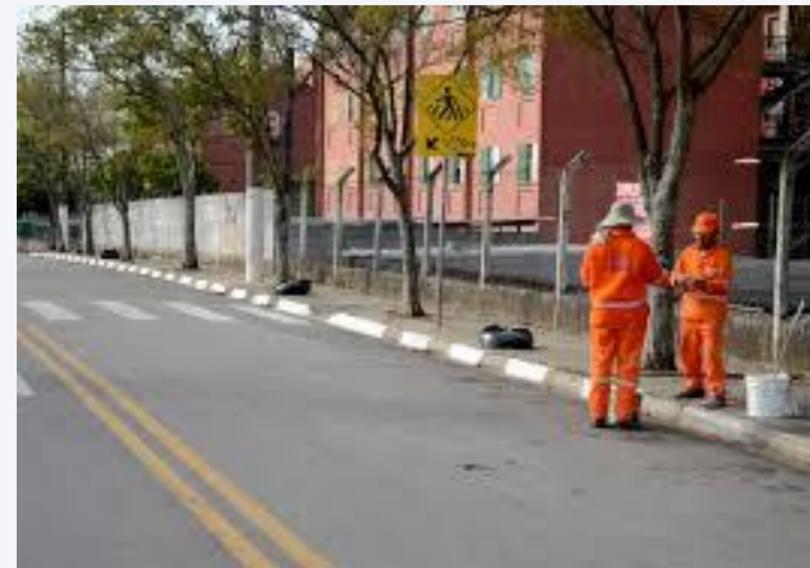
Os participantes no projeto podem trocar 4 kg de resíduos separamos por 1kg de alimentos.

## FASE 3

Ajudar a cuidar da limpeza da cidade, oferecendo complementos alimentares de qualidade.

# Resultados

- O projeto promove proteção ambiental, devido ao material recolhido que deixa de ser depositado de forma inadequada em terrenos baldios do Município.
- Através do Troca Solidária foi possível estimular a organização e a limpeza nos bairros considerados de risco e em vulnerabilidade social.



# Projeto 3

## Tampinhas & embalagens



**PARCEIROS /FUNDADORES :** ASSOCIAÇÃO TAMPA  
AMIGA -AMBISOUSA

ambisousa® 

Dos seus resíduos  
tratamos nós

## Contexto/ Problema

O projeto foi iniciado pela Associação Tampa Amiga que teve como ponto de partida a recolha de tampas e embalagens como forma de ajudar as pessoas que necessitassem de equipamentos ortopédicos.



# O PROJETO

O projeto teve como iniciativa a recolha de tampinhas de plástico, que após enviadas para empresas de reciclagem, permitem obter fundos para a aquisição de equipamentos ortopédicos, tem permitido à Ambisousa auxiliar pessoas com necessidades.

# PROCESSO DE DESIGN



## FASE 1

O material deve ser entregue no Aterro Sanitário de Lustosa - Lousada .

## FASE 2

É obrigatório a entregar meia tonelada de embalagens plásticas por cada tonelada de "tampinhas".

## FASE 3

O material ortopédico será disponibilizado posteriormente quando estiver cumprida a relação tampinhas/embalagens.

# Resultados

- O projeto tem permitido auxiliar muitas instituições e pessoas com necessidades especiais que na maioria das vezes não tem capacidade monetária para comprar os materiais necessários.
- Além disso é uma contapartida para a reciclagem através das embalagens e das tampas que podem ser reutilizadas para outros fins protegendo o planeta.



# Referências Bibliográficas

- <https://www.cm-silves.pt/pt/destaques/4902/projeto-promotor-da-literacia-digital-para-seniores-comeca-dia-30-de-outubro-na-biblioteca-municipal-de-silves.aspx>
- [https://www.psicologia.pt/artigos/ver\\_opiniao.php?promocao-da-literacia-digital-num-estabelecimento-prisional-feminino-o-projeto-e-pris&codigo=A0P0387](https://www.psicologia.pt/artigos/ver_opiniao.php?promocao-da-literacia-digital-num-estabelecimento-prisional-feminino-o-projeto-e-pris&codigo=A0P0387)
- <https://www.uc.pt/fpce/comedig/workplan>
- <http://www.amatolusitano-ad.pt/projetos/projetos-em-execucao/banco-de-tempo/>
- [http://www.codeca.com.br/projeto\\_troca\\_solidaria.php](http://www.codeca.com.br/projeto_troca_solidaria.php)
- <http://www.ambisousa.pt/pt/projetos/responsabilidade-social/projeto-tampinhas-embalagens/>