

**ID+ Desis Lab**  
**CASOS DE ESTUDO**  
LITERACIA DIGITAL / BANCO DO TEMPO

# 01. Literacia Digital CASO DE ESTUDO

**PTIS@LITERACIA DIGITAL**

Silves, Faro, Portugal

2018-19

Projeto  
PTIS@LITERACIA  
**DIGITAL**  
SENIORES

# 01. Literacia Digital

## PTIS@LITERACIA DIGITAL

### Fundação

Câmara Municipal de Silves

### Parceiros

Biblioteca Municipal de Silves



# 01. Literacia Digital PTIS@LITERACIA DIGITAL

## Contexto / Problema

Este projeto surge da necessidade de informar e educar os idosos acerca da internet e novas tecnologias. Devido à desinformação que estes possuem sobre as possibilidades e perigos da internet, o público idoso está excluído do mundo digital e é um alvo fácil para burlas e esquemas falaciosos.



# 01. Literacia Digital PTIS@LITERACIA DIGITAL

## Objetivo

O objetivo desta iniciativa é combater a exclusão digital dos idosos, através de um processo de ensino e de aprendizagem, estes adquirem competências básicas que lhes permite utilizar o computador e a internet de forma segura.

Assim, permite aos formandos adquirir conhecimentos básicos em processador de texto, correio eletrónico, redes sociais até faturação online.



# 01. Literacia Digital .PTIS@LITERACIA DIGITAL

## Processo

- Criação de aulas/formações.

## Resultado

- Idosos mais informados e autónomos.
- Inclusão social digital.



# 01. Literacia Digital

## PTIS@LITERACIA DIGITAL

### Temáticas

Desenvolvimento de competências  
Interação e Relação Social

Este projeto para além de promover o desenvolvimento de competências a nível digital, fomenta interação entre estes indivíduos.



# 02. Literacia Digital CASO DE ESTUDO

## All You Need Is Code

Internacional  
2014





# 02. Literacia Digital All You Need Is Code

## Fundação

Fondazione Politecnico di Milano  
Politecnico di Milano

## Parceiros

European Digital Learning Network  
European Schoolnet  
Cyprus Mathematical Society  
Universidade Portucalense Infante D. Henrique  
Jednota skolskych Informatiku  
European SchoolNet  
Facebook  
Liberty Global  
Microsoft  
Rovio  
SAP



Grand Coalition  
for Digital Jobs



{ European Coding Initiative }



LIBERTY GLOBAL



# 02. Literacia Digital All You Need Is Code

## Contexto / Problema

Este projeto nasce da observação dos alunos com dificuldade de aprendizagem e que manifestam falta de interesse nos métodos de ensino e estão em risco de abandono escolar.

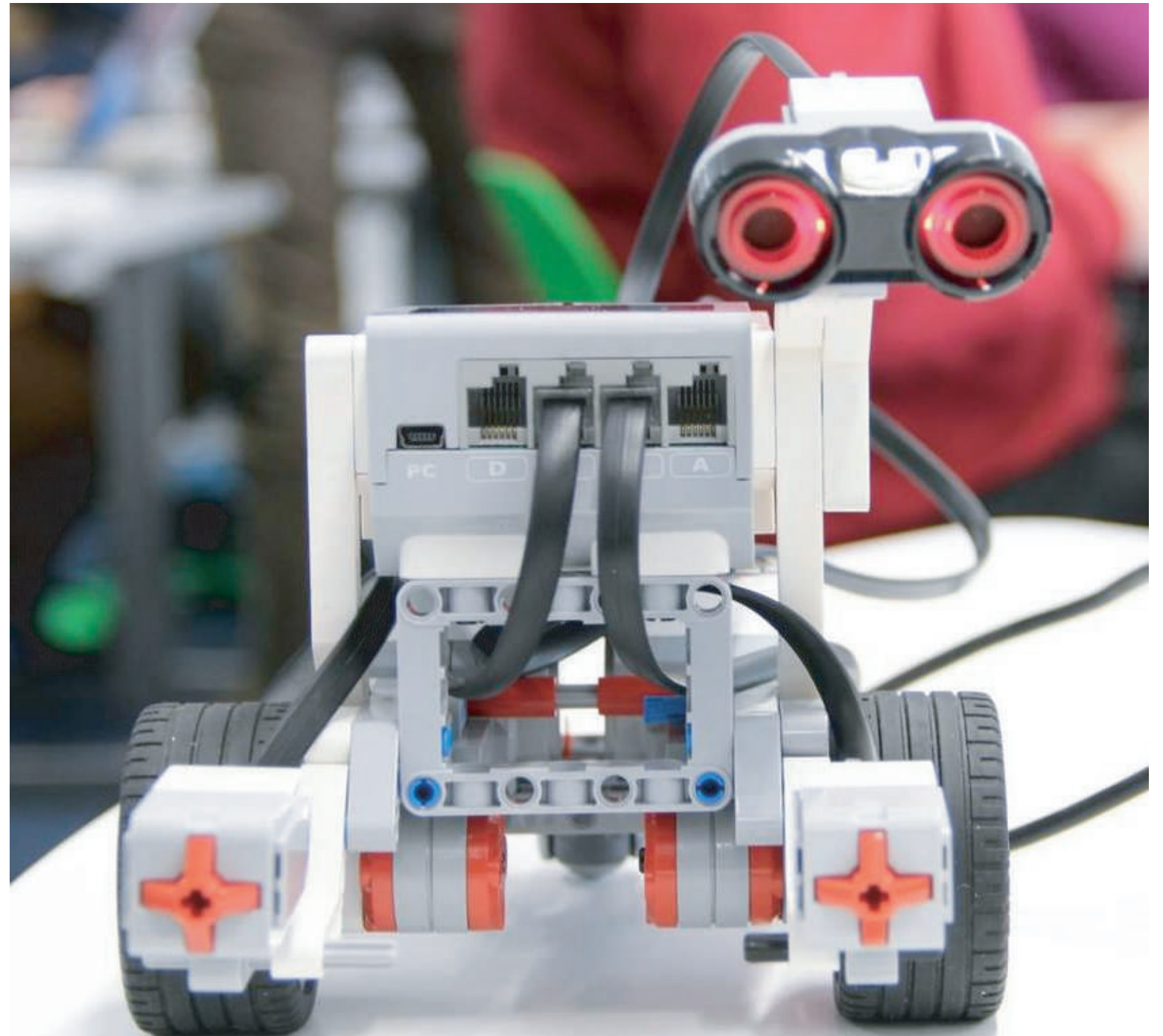


# 02. Literacia Digital All You Need Is Code

## Objetivo

O projeto destina-se a estudantes entre os 12 e os 18 anos em risco de abandono e adultos e propõe métodos diferentes para ensinar habilidades digitais, matemática e noções básicas de codificação.

Deste modo o projeto visa formar alunos e adultos no contexto digital para que estes adquiram conhecimento na área da codificação como criação de sites, programas, robótica, jogos, etc.



# 02. Literacia Digital

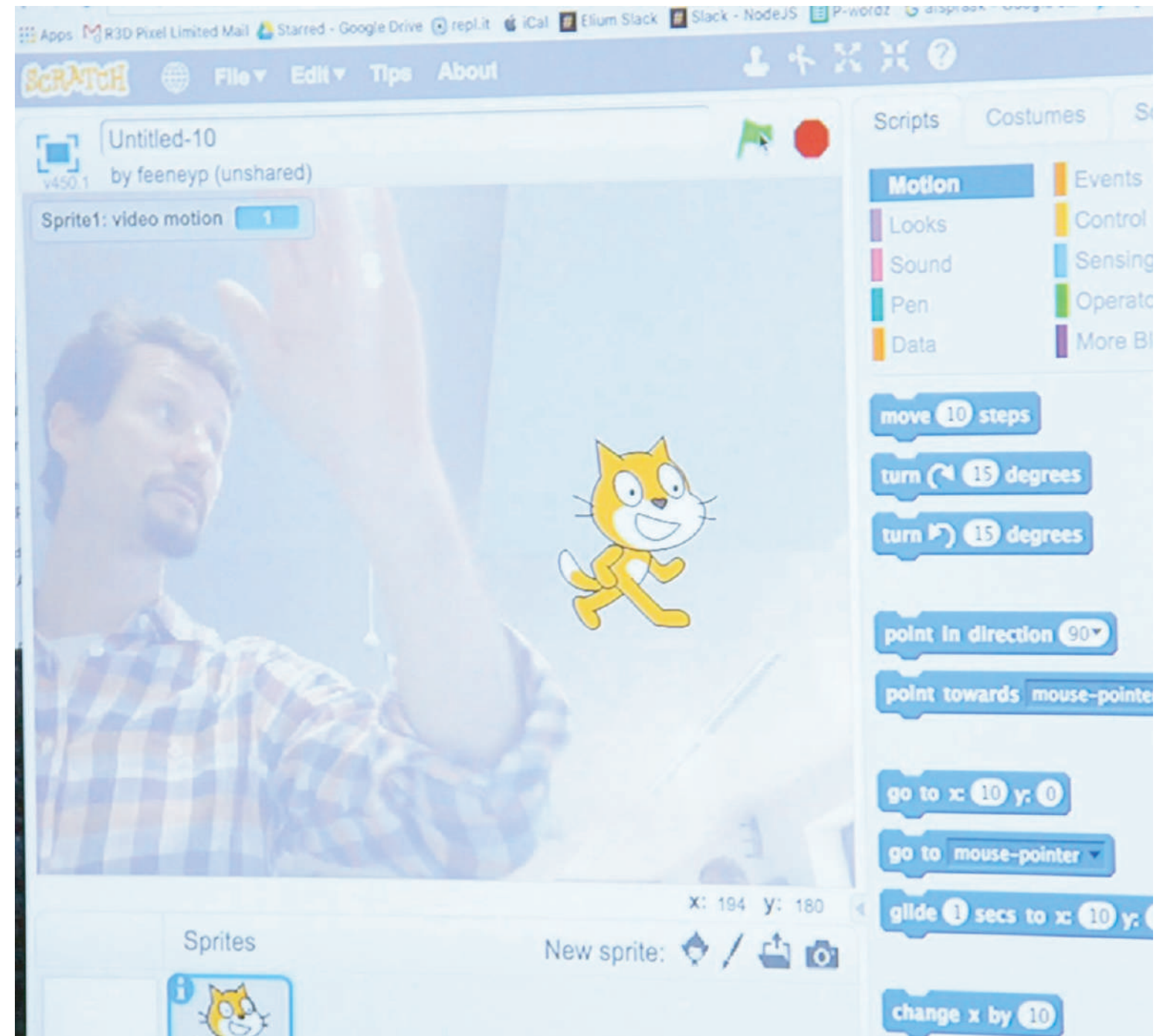
## All You Need Is Code

### Processo de design

- Parceria com instituições de educação.
- Formação online a professores.
- Inovação nos métodos de ensino.
- Abordagens personalizadas.
- Aulas online e em sala de aula.

### Resultado

- Reintegração dos alunos nos estudos.
- Novas oportunidades de futuro.



# 02. Literacia Digital All You Need Is Code

## Temáticas

Desenvolvimento de competências  
Interação e Relação Social

Este projeto visa capacitar adultos e alunos menos capacitados a terem competências a nível de programação. Os trabalhos em grupo obriga-os a comunicar fomentando assim a interação com o próximo.



# 03. Literacia Digital CASO DE ESTUDO

#EUSOUDIGITAL  
Nacional  
2019



# 03. Literacia Digital #EUSOUDIGITAL

## Fundação

INCoDe.2030

Fundação para a Ciência e a Tecnologia

Associação DNS.PT

## Parceiros

MUDA (Movimento pela Utilização Digital Ativa)



**#aprender**

**#experimental**

**#partilhar**

# 03. Literacia Digital #EUSOUDIGITAL

## Contexto / Problema

Apesar da internet se ter tornado algo comum para a maior parte de nós, há regiões de Portugal onde o acesso à internet é bastante limitado ou inexistente. Este projeto propõe-se trabalhar com pessoas que não têm hoje qualquer interação com o mundo online.





# 03. Literacia Digital #EUSOUDIGITAL

## Objetivo

Chegar onde a formação para a internet não chega. Abrangem litoral e interior, mais novos e mais velhos, numa ação que visa sensibilizar e apoiar na promoção e desenvolvimento da inclusão digital em Portugal. O projeto #EUSOUDIGITAL propõe-se trabalhar com pessoas que não têm hoje qualquer interação com o mundo online, através de ações administradas por voluntários que irão decorrer em locais de proximidade.



# 03. Literacia Digital #EUSOUDIGITAL

## Processo

- Roadshow Nacional com:
  - . Demonstração de aparelhos eletrónicos (smartphone, VR, tablet, etc).
  - . Palestras informativas
  - . Intereção voluntários/cidadão
  - . Sessões de formação
- Futuramente uma rede nacional através de parcerias locais com Escolas, Juntas de Freguesia e Instituições Públicas de Solidariedade Social.

## Resultado

- Cidadãos mais informados sobre o mundo digital.
- Interação entre pessoas de faixa etária diferente.



# 03. Literacia Digital

## #EUSOUDIGITAL

### Temáticas

Desenvolvimento de competências  
Interação e Relação Social

Este projeto propõe dar a conhecer e a informar todos os cidadãos dos meios digitais e a internet promovendo ainda a interação com grupos.



# 04. Banco do Tempo CASO DE ESTUDO

**Timebank South West**  
Plimude, Reino Unido  
2011

timebank  
south west

# 04. Banco do Tempo Timebank South West

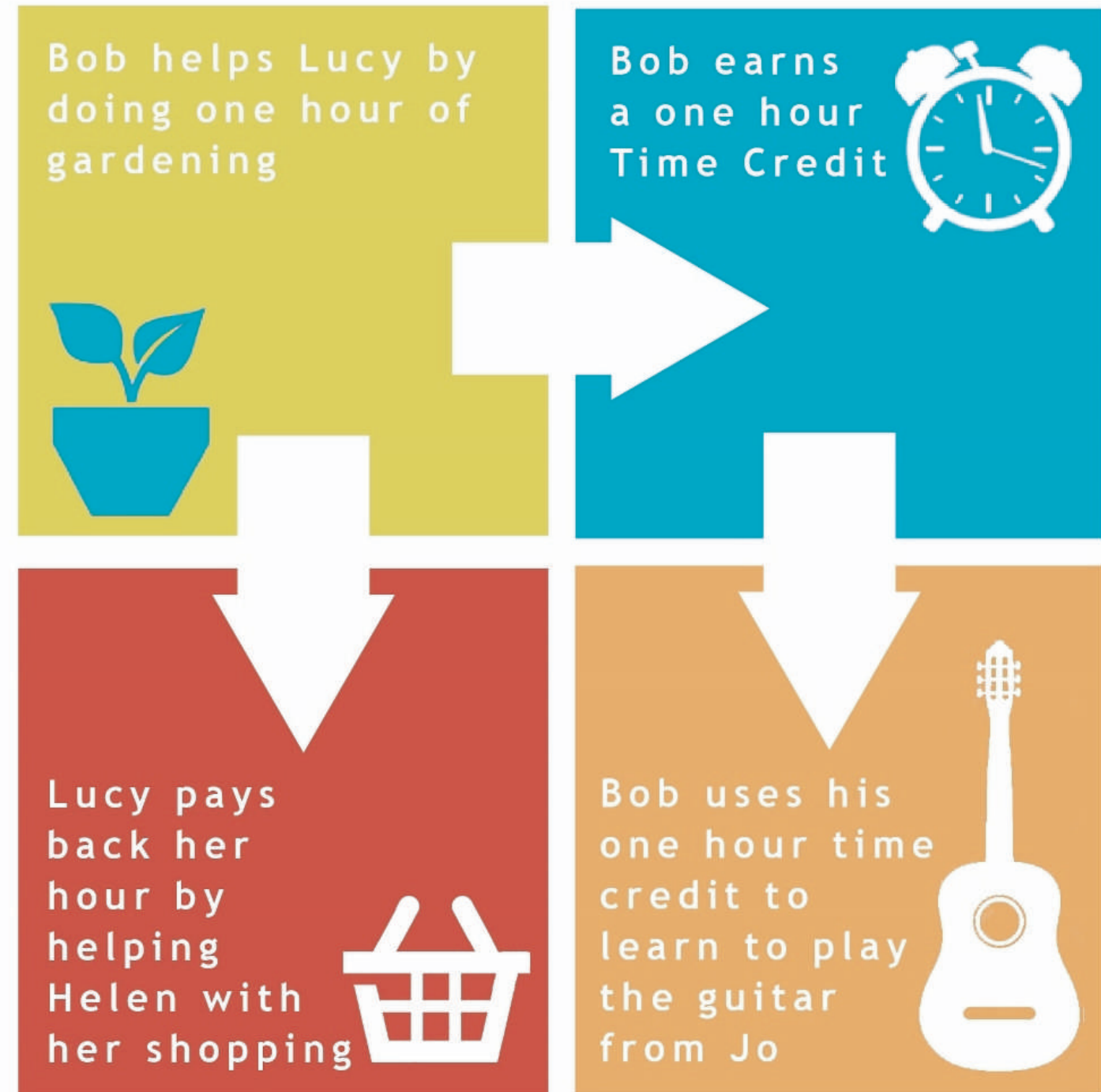
## Fundação

Liza Packer DIRECTOR

Chris Day PROJECT WORKER

Sally Walker OUTREACH WORKER

Zoe Nile OUTREACH WORKER



# 04. Banco do Tempo

## Timebank South West

### Contexto / Problema

A problemática identificada por esta equipa foi a falta de atividades, o isolamento social e a solidão a que os mais idosos estão sujeitos. Estes são fatores importantes para a saúde física e psicologia.



# 04. Banco do Tempo

## Timebank South West

### Objetivo

Este projeto tem como objetivos apoiar os princípios do Timebanking, aumentar a saúde, o bem-estar e fortalecer a coesão da comunidade através da troca de serviços e atividades coletivas tais como:

- . jardinagem
- . passear com cães
- . companhia
- . leitura em voz alta
- . artesanato
- . idiomas
- . habilidades de TI
- . etc



# 04. Banco do Tempo

## Timebank South West

### Processo

- Inscrição a membro
- Encontros semanais
- Troca de serviços
- Atividades coletivas

### Resultado

- Junta as pessoas da comunidade.
- Cria bem estar no idosos e a todos os que participam nas atividades.





# 04. Banco do Tempo

## Timebank South West

### Temáticas

Interação e Relação Social  
Desenvolvimento de competências

Sendo um projeto local, este favorece atividades coletivas de forma a promover o convívio entre a comunidade envelhecida



# 05. Banco do Tempo

## CASO DE ESTUDO

**Banco de Tempo**  
Nacional  
2000



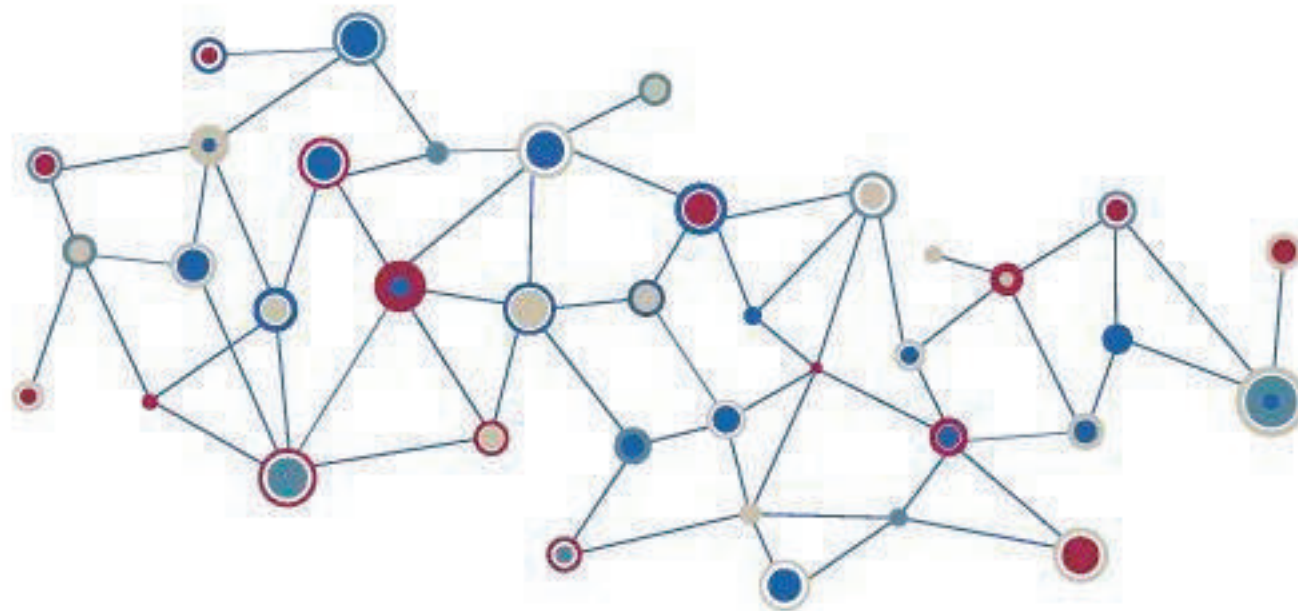
# 05. Banco do Tempo

Banco do Tempo

## Fundação

Amato Lusitano

Graal



# 05. Banco do Tempo

Banco do Tempo

## Contexto / Problema

Esta associação trabalha com a problemática do isolamento social dos idosos, o envelhecimento passivo e ajuda os mais desfavorecidos a nível nacional.



# 05. Banco do Tempo

Banco do Tempo

## Objetivo

Este projeto tem como objetivo a criação de uma rede de tipologia banco do tempo a nível nacional de forma a lutar contra as diferenças sociais e monetárias.

O BT tem demonstrado um elevado potencial na revitalização das relações de vizinhança e tem sido palco da construção de relações significativas entre pessoas que vivem numa mesma comunidade, abrindo 'janelas' a algumas pessoas em situação de isolamento e solidão.



# 05. Banco do Tempo

Banco do Tempo

## Processo

- Inscrição na plataforma
- Descrição do serviço que fornece e necessita.
- A associação cria a ponte de contacto entre os membros.

## Resultado

- Diminuir a solidão.
- Luta contra a pobreza.
- Bem-estar pessoal.
- Colaboração entre pessoas de diferentes gerações e origens.
- Valorizar o tempo e o cuidado dos outros.



# 05. Banco do Tempo

Banco do Tempo

## Temáticas

### Interação e Relação Social

Esta plataforma cria oportunidades de novas relações e interações com elementos das proximidades.



# 06. Banco do Tempo

## CASO DE ESTUDO

**Belive**  
Mundial  
2013





# 06. Banco do Tempo Beliive

Fundação

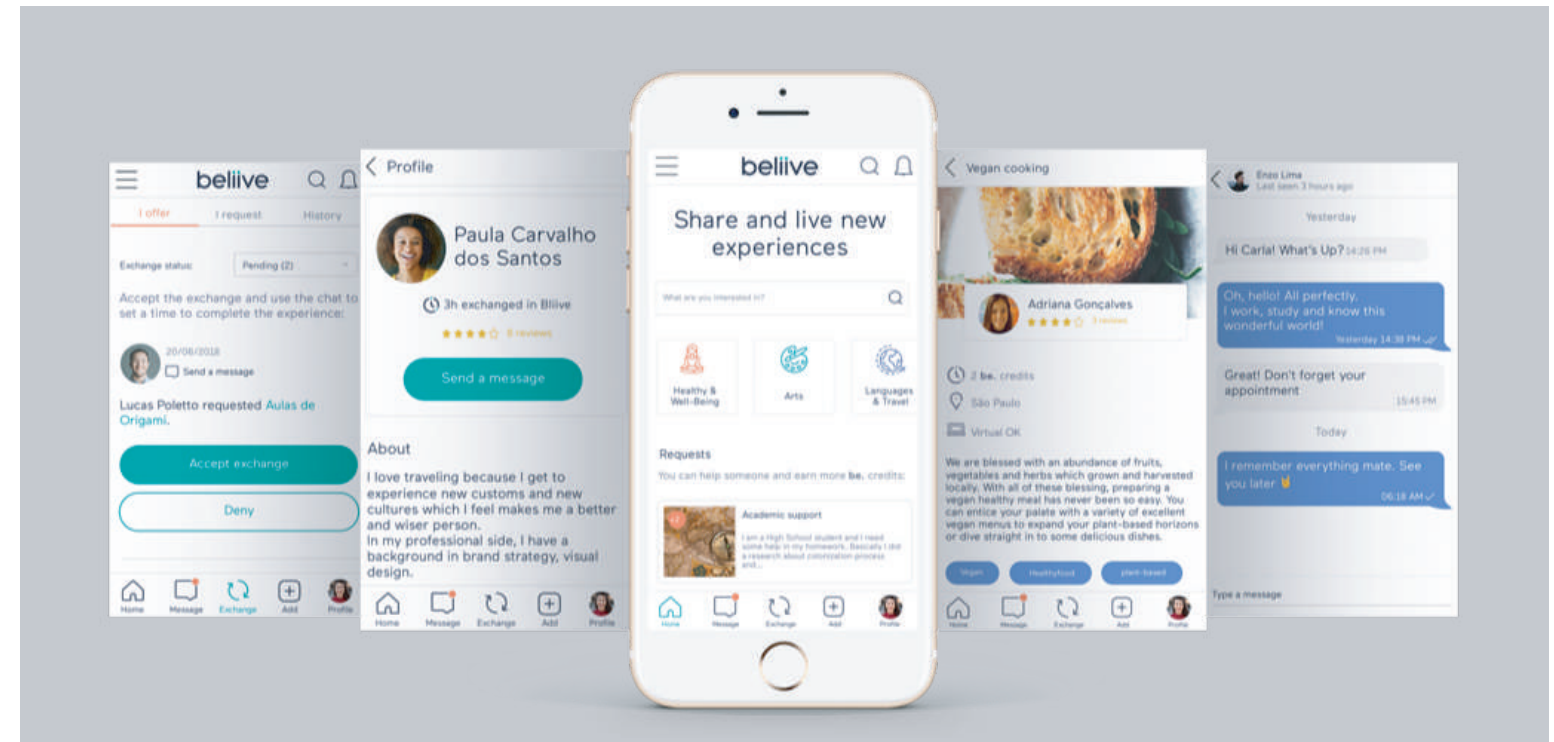


# 06. Banco do Tempo

## Beliive

### Contexto / Problema

A falta de interação social dentro das comunidades e fora delas é, nos dias de hoje, cada vez mais frequente. Isto proporciona o isolamento e a falta de partilha entre pessoas.



# 06. Banco do Tempo

## Beliive

### Objetivo

Como objetivo principal este projeto quer crescer a nível mundial, reunindo assim o maior número de interessados nesta troca de serviços. Com isto, este é um serviço que pretende consciencializar as pessoas sobre a comunidade ao seu redor.



# 06. Banco do Tempo

## Beliive

### Processo

- Instalação da aplicação
- Preenchimento do perfil
- Troca de serviços

### Resultado

- Junta as pessoas da comunidade.
- Cria novas relações e interesses.



# 06. Banco do Tempo

## Beliive

### Temáticas

Interação e Relação Social  
Troca de serviços

Este projeto tem como objetivo criar uma comunidade à volta da aplicação, criando assim novas interações entre membros da proximidade, utilizando a troca de serviços como ferramenta.

