

# Estudos de caso

Docentes: Dra. Teresa Franqueira;  
Dr. Gonçalo Gomes; Dr. João  
Sampaio

Discente: Filipe Neves da Silva, Nº  
Mec. 98804;

Design Social em Gerontologia.

## Banco do tempo

Shoulder to Shoulder Online -  
Escócia

<https://timebank.org.uk/volunteer-projects/shoulder-to-shoulder/>



## Problemática

Pessoas excluídas socialmente a recuperar de problemas afetos à saúde mental e, que tenham estado em situação de precariedade, sem abrigos ou alcoólicos.

## Soluções do projeto

Por via dos voluntários dar aconchego emocional, ensiná-los a gerir o seu dinheiro, usar os transportes públicos, fazer exercício físico e escrever currículos.

## População envolvida

População excluídas socialmente e de oportunidades de realização pessoal e profissional.

# Banco do tempo

## TimeBank Voices

- <https://timebank.org.uk/volunteer-projects/timebank-voices/>



## Problemática

Integração desajustada de emigrantes. O projeto procura dar voz através do uso das gravações.

## Soluções do projeto

Gravações de histórias de vida destas pessoas, por forma, a servirem de exemplo e de base para as pessoas que chegam emigradas de outros países.

## População envolvida

Pessoas emigradas e que não conseguem integrar-se socialmente.

# Banco do tempo

- Talking Together
- <https://timebank.org.uk/volunteer-projects/talking-together/>



## Problemática

Pessoas emigradas e que não sabem ou têm poucos conhecimentos da língua inglesa.

## Soluções do projeto

O projeto fornece aulas de inglês a estas pessoas, com o fim de, interagirem com pessoas novas, ganharem mais confiança e capacidades para aplicarem a língua nas ocorrências do dia a dia.

## População envolvida

População marginalizada que não sabe inglês.

# Literacia digital

- ROBBO - Robótica Educacional.
- <https://ifworlddesignguide.com/design-guide/get-inspired/social-impact?filter=%7B%22filters%22%3A%5B%7B%22type%22%3A%22categories%22%2C%22ids%22%3A%5B1879%5D%7D%5D%7D#/pages/page/entry/286841-robbo>



## Problemática

Jovens que não estejam incluídos na educação robótica.

## Soluções do projeto

Projeto procura integrar as crianças/jovens para uma área bem remunerada, e dar recursos e conhecimentos nas áreas robóticas.

## População envolvida

Crianças/jovens .

# Literacia digital

- Programa para a Inclusão e Literacia Digital.
- <https://www.lisboa.pt/municipio/organizacao-municipal/recursos-humanos/formacao>



## Problemática

Desintegração digital, procura de ajudar as pessoas nesta vertente, para que desenvolvam competência e acompanhem o ritmo da sociedade.

## Soluções do projeto

Projeto que procura desmistificar o uso da tecnologia e da internet.

## População envolvida

Qualquer pessoa, submete a inscrição, mas é sujeita de confirmação.

# Literacia digital

- Literacia digital – Biblioteca de Arganil
- <https://bibliotecas.cm-arganil.pt/projetos/literacia-digital/>



## Problemática

Falta de formação nas novas tecnologias.

## Soluções do projeto

Contribuir para a formação nas novas tecnologias da população de Arganil.

## População envolvida

Pessoas interessadas em desenvolver as suas competências digitais/tecnológicas.

Outros  
projetos  
selecionados,  
das quais  
não escolhidos

- Banco do tempo:
  - <https://timebank.cc/pizza-cc/>
  - <http://www.amatolusitano-ad.pt/projetos/projetos-em-execucao/banco-de-tempo/>
- Literacia digital:
  - <https://www.de.ed.ac.uk/project/understanding-learning-pathways-curriculum-analytics>
  - <https://ifworlddesignguide.com/design-guide/get-inspired/social-impact#/pages/page/entry/237932-literacy-for-a-billion>