



PROPOSTA 7

Assembleia Municipal Jovem de Odivelas - 20 de abril de 2026

ESCOLA SECUNDÁRIA DA RAMADA

NOME DA PROPOSTA

Na Ponta dos Dedos – Dominar os Media

DESCRIÇÃO DA PROPOSTA

Criar gabinetes gratuitos em escolas, bibliotecas ou juntas para ajudar a população a usar serviços públicos digitais (marcar consultas, impostos, formulários online).

Em paralelo, realizar workshops nas escolas sobre Internet, aplicações e Inteligência Artificial para alunos e professores, com foco em segurança online, combate às notícias falsas e uso responsável das tecnologias.

FUNDAMENTAÇÃO

Há muitas pessoas que não conseguem usar serviços digitais e ficam em desvantagem, enquanto os jovens usam tecnologia sem formação crítica suficiente. O projeto diminui a exclusão digital, reforça a cidadania e liga escola, autarquia e comunidade.

Muitas pessoas não conseguem usar bem os serviços públicos digitais e acabam por precisar sempre de ajuda de familiares ou funcionários. Isto dificulta o acesso a direitos básicos e aumenta as desigualdades.

Ao mesmo tempo, os jovens usam muito telemóveis e redes sociais, mas nem sempre têm formação sobre riscos, privacidade e pensamento crítico. As escolas são um local importante para aprender a usar melhor as tecnologias e para ajudar, depois, a própria família.

Com este projeto queremos diminuir a exclusão digital, reforçar a cidadania e aproximar a Câmara Municipal dos cidadãos, incluindo os que têm mais dificuldades

OBJETIVOS A ATINGIR COM O PROJETO

- Criar pelo menos um gabinete de apoio digital ao nível camarário até ao final do próximo ano.
- Atender, no primeiro ano, pelo menos 200 cidadãos nos gabinetes de apoio, registando o tipo de ajuda dada, de forma a orientar as respostas à procura e redefinir objetivos se necessário.
- Realizar pelo menos 10 workshops de literacia digital, Internet, Apps e Inteligência Artificial em escolas do concelho, envolvendo pelo menos 300 alunos e 50 professores.
- Aumentar em 30% a confiança dos participantes na utilização de serviços digitais, mensurável através de questionários antes e depois das atividades.
- Formar pelo menos 20 alunos voluntários como “embaixadores da literacia digital” para apoiar os gabinetes e dinamizar sessões nas escolas.

INSTRUMENTOS NECESSÁRIOS PARA CONCRETIZAR O PROJETO

- Salas nas escolas, bibliotecas ou juntas de freguesia para funcionar como gabinetes.
- Computadores com Internet, impressoras e scanners.
- Programas básicos (navegador, editor de texto) e acesso aos principais sites de serviços públicos.
- Cartazes, folhetos e publicações online para divulgação.
- Guias simples, passo a passo, para usar os serviços digitais mais importantes.
- Formadores, professores e alunos voluntários para apoiar as sessões

ÁREA TEMÁTICA DO PROJETO

- Ação Social;
- Educação e Juventude.

EXISTÊNCIA DE OUTRA(S) ENTIDADE(S) COM COMPETÊNCIAS RELACIONADAS COM O PROJETO

- Sim:
 - Câmara Municipal de Odivelas
 - Juntas de Freguesia
 - Escolas do concelho
 - Biblioteca Municipal e Bibliotecas Escolas/ Centros de Recursos Educativos

ESTIMATIVA DE CUSTOS DE EXECUÇÃO DO PROJETO

- 10.000€ a 15.000€

CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO DO PROJETO

- 1–2 meses: Preparar o projeto, criar parcerias e escolher locais para os gabinetes.
- 3–4 meses: Adquirir materiais e equipamentos, preparar guias e formar alunos voluntários.
- 5–10 meses: Funcionamento dos gabinetes e realização dos workshops nas escolas.
- 11–12 meses: Avaliar resultados e decidir a continuação do projeto.

FUNDAMENTAÇÃO DAS SOLUÇÕES APRESENTADAS PELO PROJETO

Os gabinetes de apoio permitem que cada pessoa receba ajuda direta para resolver problemas concretos com serviços digitais e, ao mesmo tempo, aprenda a ser mais autónoma.

Os workshops nas escolas ajudam alunos e professores a usar as tecnologias de forma mais crítica e responsável, tornando-se também apoio para as suas famílias.

O projeto junta escola, autarquia e comunidade, aproveitando melhor os recursos e criando uma rede de apoio à literacia digital que pode continuar nos próximos anos.