

Lisboa, 5 de fevereiro de 2021

Santa Casa e Banco Montepio investem perto de um milhão de euros em nove projetos de inovação social

Projetos de Impacto vão financiar iniciativas inovadoras nas áreas da proteção social, emprego, saúde, justiça, educação e inclusão. Os nove projetos identificados já receberam a primeira fatia do financiamento, de um valor total de 934 mil euros.

Financiar e potenciar projetos inovadores nas áreas da proteção social: emprego, saúde, justiça, educação e inclusão, assim como estimular o investimento neste setor em Portugal, são os principais objetivos dos Projetos de Impacto, uma iniciativa da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa (SCML) e do Banco Montepio.

As duas entidades, atualmente os maiores investidores sociais do país, disponibilizaram um milhão e 350 mil euros (€1.350.000,00) em instrumentos de apoio à inovação social, enquadrados no programa Portugal Inovação Social. No total, foram aprovadas nove candidaturas, dois Títulos de Impacto Social e sete Parcerias para o Impacto e serão disponibilizados 934,028.46€ aos nove projetos.

Aproveitando as competências e a visão de uma sociedade civil mais capacitada para entender os seus desafios e formular respostas inovadoras para enfrentá-los, estes projetos de inovação social convocam também o setor privado a mobilizar recursos para um investimento com impacto social e ambiental positivo, em articulação com o setor público que define as áreas prioritárias de intervenção e que pode, depois, incorporar em políticas públicas as experiências que revelaram maior potencial de impacto.

“Os Projetos de Impacto são uma iniciativa muito importante, que reforça a estratégia da Santa Casa no setor da Inovação e da Economia Social em Portugal. Os projetos aprovados contribuem para a inovação das respostas aos novos desafios contemporâneos, cada vez mais complexos, principalmente no contexto pandémico que vivemos hoje, em áreas centrais como a educação, a digitalização, o envelhecimento ativo, a arte e a cultura, empregabilidade e saúde. Fiel à sua missão e história, a Misericórdia de Lisboa corporiza nesta iniciativa a sua capacidade de adaptação a cada época e às várias oportunidades que dela advêm, como investimento para o impacto, o empreendedorismo e a filantropia estratégica”, sublinha Edmundo Martinho, Provedor da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

Para mais informações, por favor contactar:

Alexandre Guerra
Assessor de Imprensa | Press Officer
Santa Casa da Misericórdia de Lisboa
Tlm: +351 91 906 0597
alexandre.guerra@scml.pt
www.scml.pt

Lisboa, 5 de fevereiro de 2021

“Fiel à razão da sua existência e consciente de que detém um legado de quase dois séculos de história, acrescidas responsabilidades sociais e de desenvolvimento sustentável, o Banco Montepio assume o forte compromisso de contribuir para uma sociedade mais transparente, mais justa e mais sustentável. A ligação umbilical ao terceiro setor é a face mais visível deste nosso compromisso”, afirma Pedro Leitão, Presidente da Comissão Executiva do Banco Montepio.

As **Parcerias para o Impacto** financiam a criação, desenvolvimento ou crescimento de projetos de inovação social, em conjunto com investidores sociais. O objetivo é obter modelos de financiamento mais estáveis, eficazes, duradouros e assentes em resultados de impacto. Neste âmbito já foram identificados sete projetos nas áreas de saúde, arte e cultura, envelhecimento ativo, empreendedorismo, digitalização e reabilitação de espaço público.

- **“O Mundo é o meu Bairro”** é uma oportunidade para transformar um bairro com vários desafios sociais através de um projeto artístico que promove a inclusão social. Trata-se de um projeto piloto de dois anos, com 1.200 habitantes do Bairro da Quinta do Loureiro, em Lisboa, criando projetos em diversos eixos artísticos (arte urbana, artes performativas, cinema/audiovisual, música, escrita criativa, fotografia e residências artísticas).

- O **“WeGuide”** pretende ser um projeto escalável e replicável que visa o acompanhamento profissional, não voluntário, de doentes oncológicos residentes na área metropolitana de Lisboa (numa 2ª fase, também para pessoas com outras doenças crónicas e por todo o território) e também aos seus cuidadores e familiares, promovendo uma melhoria da sua qualidade de vida e do bem-estar psicológico. Visa a capacitação do doente e/ou seu cuidador para a vivência e gestão da doença.

- **“55+ Scaling for Impact”** é o projeto para escalar o impacto da metodologia 55+ em Lisboa. A 55+ tem por objetivo dar sentido e utilidade às pessoas de 55 e mais anos, enquanto satisfaz necessidades comunitárias de forma economicamente competitiva.

- A **“Skoola - Escola de Música Urbana e Contemporânea”** pretende combater a exclusão social de crianças e jovens, dos 10 aos 18 anos, que vivam em bairros social e economicamente desfavorecidos através do poder transformador da música urbana e contemporânea. Assenta a sua atividade na valorização da cultura dos jovens envolvidos, segundo o paradigma da Democracia Cultural, e oferece o espaço e o tempo para que os jovens sejam produtores da sua própria cultura e construtores da sua identidade.

- A **“Impulso”** nasceu com missão de simplificar a criação de micro-negócios para permitir a qualquer pessoa criar as suas oportunidades. Trabalha essencialmente com pessoas

Para mais informações, por favor contactar:

Alexandre Guerra
Assessor de Imprensa | Press Officer
Santa Casa da Misericórdia de Lisboa
Tlm: +351 91 906 0597
alexandre.guerra@scml.pt
www.scml.pt

Lisboa, 5 de fevereiro de 2021

desempregadas e subempregadas, facilitando todo o processo de criação e lançamento do seu pequeno negócio e, portanto, do seu próprio emprego. Adapta ferramentas e dinâmicas de criação negócios para um público sem conhecimentos empresariais, e oferece uma solução integrada: um Programa de Ignição de quatro meses, oferta de micro-serviços partilhados, e acesso a uma forte comunidade de apoio de outros microempreendedores e parceiros. Todas estas vertentes são complementadas com uma plataforma digital que permite ao empreendedor ter acesso aos materiais, serviços, descontos e a todos os membros da comunidade.

- O **“Robot PEPE”** é uma ferramenta terapêutica inovadora que alia a realidade aumentada a exergames (jogos cognitivos mediados pelo exercício físico), permitindo em simultânea a atividade física e a estimulação cognitiva. Desta forma promove uma melhor performance cognitiva, afetiva, motora, funcional e social dos participantes das aulas de ginástica cerebral. Os objetivos do projeto são a promoção de um envelhecimento ativo, a melhoria da qualidade de vida e o combate ao isolamento social dos seniores do concelho de Sintra.

- **“Na minha praceta”** é um projeto de regeneração urbana, em três bairros municipais da freguesia de Marvila, em que através de metodologias participativas e processos de placemaking os residentes vão contribuir de forma ativa na reabilitação e ativação do seu espaço público, promovendo assim o aumento do capital social e da coesão social. É uma solução diferenciadora por promover a reabilitação e ativação do espaço público de forma concertada e através de metodologias participativas.

Por sua vez, os **Títulos de Impacto Social** têm como objetivo financiar, através de um mecanismo de contratualização e pagamento por resultados, projetos inovadores em áreas prioritárias de política pública, nos domínios do emprego, proteção social, educação, saúde, justiça e inclusão digital. Foram aprovados dois projetos nas áreas de educação, digitalização e gamificação:

- **“Ubbu - code literacy em Lisboa”** visa responder aos problemas sociais do insucesso e abandono escolar e do desemprego jovem, através da capacitação dos professores, alunos e respetivas famílias, e do ensino de Ciência da Computação e da Programação nas escolas públicas dos 1.º e 2.º ciclos do ensino básico.

- **“Gamezone Lisboa”** tem como principal objetivo a mitigação do défice de competências de português e matemática de alunos com baixo estatuto socioeconómico. Para tal a Iniciativa de Inovação e Empreendedorismo Social (IIES) contempla o desenvolvimento do SPOT Literacia no Espaço Público (SLEP Lisboa), uma ferramenta pedagógica para professores, materializada num jogo multimédia, desenhado com base nos princípios do design motivacional (gamificação), que lança desafios de literacia e numeracia em torno do património cultural do município. O SLEP

Para mais informações, por favor contactar:

Alexandre Guerra
Assessor de Imprensa | Press Officer
Santa Casa da Misericórdia de Lisboa
Tlm: +351 91 906 0597
alexandre.guerra@scml.pt
www.scml.pt

COMUNICADO DE IMPRENSA

Lisboa, 5 de fevereiro de 2021

procura criar um ambiente ideal de aprendizagem que promova a motivação dos alunos, em que estes participam pela vontade de aprender, de se envolver e de se superar.

Tanto as Parcerias para o Impacto como os Títulos de Impacto Social preveem o pagamento com base em resultados e métricas de avaliação de impacto que comprovem a obtenção de resultados sociais e ganhos de eficiência em áreas prioritárias de política pública. A SCML e o Banco Montepio vão avaliar o resultado destas iniciativas empreendedoras, conhecer os seus impactos, analisar as mudanças provocadas e medi-las sempre que possível.

Para mais informações, por favor contactar:

Alexandre Guerra
Assessor de Imprensa | Press Officer
Santa Casa da Misericórdia de Lisboa
Tlm: +351 91 906 0597
alexandre.guerra@scml.pt
www.scml.pt