

PROJETO “EXPERIMENTA-TE”

CONDIÇÕES GERAIS DE PARTICIPAÇÃO

I - Enquadramento

O Experimenta-te foi lançado em 2018 como um projeto anual de atividades formativas extracurriculares, com o objetivo de complementar a oferta educativa formal, através de experiências práticas, criativas e participativas, em contexto não formal.

Desde 2021, o projeto culmina numa apresentação final dos trabalhos desenvolvidos pelos jovens, integrada num evento único e aberto à comunidade, que visa valorizar o empenho dos participantes, promover a partilha de experiências e reforçar a ligação à comunidade local.

Na edição de 2026, o projeto reforça uma abordagem interdisciplinar e integrada, alinhada com os princípios STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics), promovendo o cruzamento entre áreas artísticas, técnicas e tecnológicas, sem prejuízo da autonomia pedagógica de cada curso.

O projeto promove o desenvolvimento de competências técnicas, criativas, artísticas, sociais e digitais, o trabalho colaborativo e uma cidadania ativa, consciente e participativa.

As atividades decorrem maioritariamente aos fins de semana, ao longo de cerca de 3 meses, com uma carga horária total aproximada de 40 horas por curso.

II - Promoção e Destinatários

O Experimenta-te é promovido pela Unidade de Juventude do Município de Oeiras.

Esta iniciativa destina-se a jovens residentes e/ou estudantes no concelho de Oeiras, com idades compreendidas entre os 13 e os 18 anos, podendo, mediante disponibilidade de vagas, ser admitida a participação de jovens destas idades que não reúnam estes requisitos.

A inscrição de menores de 18 anos nas ações formativas depende de prévia autorização dos respetivos representantes legais, sem prejuízo de poderem prestar, ao abrigo do disposto no n.º 2 do artigo 16.º da Lei n.º 58/2019, de 8 de agosto, os consentimentos legalmente exigíveis para efeitos de tratamento dos respetivos dados pessoais.

III - Objetivos

O Experimenta-te visa:

- Promover atividades de ocupação qualificada dos tempos livres, favorecendo a socialização e o envolvimento juvenil;
- Proporcionar conhecimentos e experiências práticas que complementem a oferta educativa formal, abrangendo áreas diversificadas, nomeadamente artes, tecnologia, ciência, criatividade e expressão;
- Estimular a experimentação, a curiosidade e o pensamento crítico, através de metodologias ativas;
- Incentivar a reflexão e a participação coletiva em torno de temas relevantes para a comunidade, contribuindo para uma cidadania ativa, consciente e criativa;
- Promover o trabalho colaborativo, quer no seio de cada curso, quer através de momentos de articulação entre diferentes áreas formativas, potenciando projetos interdisciplinares e a sua apresentação pública.

IV - Tratamento de Dados Pessoais

O tratamento de dados pessoais no âmbito do Projeto Experimenta-te, rege-se pelo disposto no Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados, aprovado pelo Regulamento (UE) 2016/679 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 27 de abril de 2016, de ora em diante abreviadamente denominado de RGPD, na Lei n.º 58/2019, de 8 de agosto, que assegura a execução, na ordem jurídica nacional, do Regulamento (UE) 2016/679 e demais legislação aplicável nesta matéria.

V - Inscrições e Processo de Seleção

As inscrições realizam-se no mês anterior ao início das formações, através do Portal do Município de Oeiras.

A inscrição de participantes menores de idade requer a autorização do respetivo representante legal.

Cada jovem pode inscrever-se em mais do que uma atividade, desde que conciliáveis em horários, mas deve considerar possíveis incompatibilidades para a apresentação final dos projetos.

VI - Preenchimento de Vagas

As vagas são preenchidas com base na data e hora de envio do comprovativo de pagamento para o e-mail inscricoes.juventude@oeiras.pt, em momento subsequente à conclusão da inscrição na plataforma eletrónica.

O mesmo procedimento se aplica, caso o número de inscrições exceda o número de vagas previstas.

VII - Colaboração e Metodologia

Cada curso do Experimenta-te constitui uma unidade formativa autónoma, com objetivos, conteúdos e inscrição próprios.

Sem prejuízo dessa autonomia, o projeto promove momentos de colaboração entre dois ou mais cursos, através de sessões conjuntas e projetos interdisciplinares, potenciando o contacto entre diferentes áreas e linguagens, numa lógica STEAM e de cidadania ativa.

Estes momentos colaborativos são definidos pedagogicamente pelas entidades formadoras e pela equipa do projeto, podendo ocorrer em fases iniciais, intermédias ou finais do percurso formativo.

Para reforçar o compromisso dos participantes, o projeto inicia com uma sessão de apresentação/ acolhimento, dirigida aos jovens e, sempre que aplicável, aos respetivos familiares, onde são apresentados os objetivos, metodologia e enquadramento geral do projeto.

A ocorrência de duas ausências consecutivas não justificadas pode determinar a substituição do participante por um suplente.

VIII - Pagamento

A inscrição em cada atividade encontra-se sujeita ao pagamento prévio do preço no valor de 10 euros por forma a registar-se uma acessibilidade da oferta à população alvo e, simultaneamente, promover o estabelecimento de um compromisso responsável por parte dos participantes.

Para efeito de processamento do pagamento é emitida uma fatura/recibo pelo Município de Oeiras sendo legalmente exigível para o efeito a indicação nome, residência e número de Identificação Fiscal do Participante.

A aceitação da inscrição depende da apresentação ao Município de Oeiras do respetivo comprovativo de pagamento.

IX - Certificado de Participação

A participação no projeto poderá dar lugar à emissão de certificado de frequência ou de conclusão com sucesso, sendo este último atribuído aos participantes que apresentem uma assiduidade mínima de 80% da carga horária prevista.