

Programa Ambiente, Alterações Climáticas e Economia de Baixo Carbono

‘Programa Ambiente’

Mecanismo Financeiro do Espaço Económico Europeu 2014 – 2021

Relatório Final

30/04/2022

04_SGS#1 – Há Rio e Mar, Há Lixo para Transformar

De acordo com os Artigos 25º, nº 2, alínea j) e 29º, nº4 do ‘Guia para os Candidatos ao Financiamento de Projetos de Ambiente, sobre Alterações Climáticas e Economia de Baixo Carbono’

https://www.eegrants.gov.pt/media/2993/guia-para-o-financiamento-projetos-eea-grants_programa-ambiente_28112019.pdf

Índice

i. Descrição detalhada	2
O presente relatório corresponde ao relatório final, de fecho do projeto “Há Rio e Mar, Há Lixo para Transformar”, compreendendo o último trimestre (7º trimestre) do projeto bem como o acumulado desde o início do projetomesmo.....	2
Resumo das atividades realizadas.....	3
Objetivo: Promover e sensibilizar para a redução do lixo marinho através de curtas-metragens originais e inéditas.	18
Informação relativa ao envolvimento dos parceiros	21
ii. Resultados alcançados	22
Avaliação dos resultados do Projeto.....	22
Desvios ao cronograma e orçamento	23
Plano de comunicação	23
iii. Descrição dos custos e avaliação do impacto financeiro	25
iv. Descrição da contribuição do Projeto para alcançar os objetivos gerais dos EEA Grants e do ‘Programa Ambiente’	30
v. Impactos do projeto pós-financiamento.....	31

i. Descrição detalhada

O presente relatório corresponde ao relatório final, de fecho do projeto “Há Rio e Mar, Há Lixo para Transformar”, compreendendo o último trimestre (7º trimestre) do projeto bem como o acumulado desde o início do mesmo.

Tabela 1. Tabela síntese das atividades realizadas

ID	Descrição Atividade	Status	Observações/Justificações
EIXO 1 - SENSIBILIZAÇÃO			
1.1	Sessões de Caráter Técnico	Executada	
1.2	Sessões de Cinema	Executada	
1.3	Sessões teórico-práticas	Executada	
1.4	Border Game	Executada	
1.5	Campanhas de “Plogging”	Executada	
1.6	Campanhas de prevenção e redução na utilização do plástico	Executada	
2.1	Ações de acolhimento no Parque Aventura da Lipor	Executada	
2.2	Sessões de Cinema e exibição de vídeos	Executada	
2.3	Visitas ao Circuito Interpretativo do Trilho Ecológico/rio Tinto	Executada	
2.4	Campanhas de sensibilização em praias	Executada	
3.1	Sessões de esclarecimento	Executada	
3.2	Exposição de sensibilização para a temática	Executada	
3.3	Sensibilização para a reciclagem dos resíduos	Executada	
3.4	Colocação de equipamentos de deposição de resíduos	Executada	
3.5	Campanhas de “Plogging”	Executada	
EIXO 2 - LITERACIA			
4.1	Produção de conteúdos	Executada	
4.2	Ações de formação relacionados com a temática Oceanos	Executada	
4.3	Avaliação da formação	Executada	
EIXO 3 – PROMOÇÃO E DVULGAÇÃO			
5.1	Planeamento	Executada	
5.2	Apresentação pública do projeto	Executada	
5.3	Exposição itinerante	Executada	
5.5	Elaboração de um guia de boas práticas (versão impressa)	Executada	
5.6	Elaboração de um guia de boas práticas (versão digital)	Executada	
5.7	Realização de um concurso nacional	Executada	
5.8	Divulgação dos vencedores do concurso nacional	Executada	
5.9	Projeto de voluntariado jovem para a natureza e florestas	Executada	

6.1	Resumo, compilação e divulgação de Recomendações em relatório final	Executada	
6.2	Medição dos indicadores de impacto	Executada	
6.3	Avaliação e disseminação de boas práticas	Executada	
6.4	Encerramento do projeto	Executada	
Execução Técnica		100%	

Resumo das atividades realizadas

EIXO 1 – SENSIBILIZAÇÃO

Atividade ID1 – Divulgação do projeto junto dos estabelecimentos de ensino

Atividade ID1.1 - Sessões de carácter técnico

Desde o início do projeto foram realizadas 42 ações com 1086 participantes, tendo sido superado o indicador proposto.

Uma vez finalizada esta atividade (6º trimestre), apresenta-se um breve resumo:

Objetivo: Alertar para a problemática do lixo marinho e para o impacto das nossas atitudes e escolhas.

Descrição: Estas sessões consistiram na apresentação da problemática do lixo marinho, a sua origem, as consequências para o ecossistema marinho, assim como para o ser humano. Foram abordadas formas de combater e de prevenir esta ameaça, e dadas dicas para um consumo mais sustentável e de preservação dos recursos.

Formato: A maioria das sessões foi efetuada no formato online, devido à pandemia. No entanto, ainda foi possível executar algumas presencialmente. Em ambos os modelos, é exposta uma apresentação e é realizada uma dinâmica, recorrendo a um quiz, de forma a interagir com os participantes.

Público-alvo: comunidade escolar

Adesão: Estas sessões tiveram uma boa adesão, visto que as sessões propostas pela equipa do projeto foram sempre aceites pelas instituições e, frequentemente, houve contacto direto por parte das instituições a manifestar interesse em participar.

Impacto das ações: Durante as sessões é notável o interesse dos participantes, visto que estiveram sempre muito ativos, na colocação de questões e na exposição das suas opiniões. Uma vez que as escolas são acompanhadas por outro projeto, o Lipor Geração +, os técnicos constataam a mudança de comportamentos. Muitas vezes, depois das sessões, as turmas desenvolvem trabalhos de grupo sobre a temática e foram colocados alertas pela escola, para sensibilizarem comunidade escolar.

Atividade ID1.2 - Sessões de cinema

Desde o início do projeto foram realizadas 111 ações com 421 participantes, tendo sido superado o indicador proposto.

Dada a finalização da ação no final do 6º trimestre, apresenta-se um breve resumo:

Objetivo: Promover o debate e o espírito crítico dos participantes, através do visionamento de vídeos.

Descrição: Estas sessões consistiram em disponibilizar o acesso a uma plataforma, na qual os professores e os alunos poderiam visualizar os vídeos interativos, intitulados de “Curtas Há Rio e Mar”. Durante a visualização das curtas-metragens nesta plataforma, os participantes interagem através de resposta a questões que são apresentadas ao longo do vídeo.

Formato: As sessões foram dinamizadas através da ferramenta *Nearpod* (<https://nearpod.com/>), na qual são exibidos vídeos relacionados com o lixo marinho e com boas práticas para o seu combate. Alguns dos professores acederem na sala de aula, realizando a sessão para toda a turma. Por outro lado, outros docentes decidiram utilizar a dinâmica como trabalho de casa, para cada aluno aceder e fazer a atividade em família.

De acordo com o grau de escolaridade, foram produzidas 5 sessões diferentes:

- “Hospital dos Animais” – ensino Pré-escolar - <https://app.nearpod.com/?pin=8t4pl>
- “Oceano. O Grande Pulmão do Planeta” – 1º ciclo - <https://app.nearpod.com/?pin=z5uj3>
- “Earths Ekko” – 2º e 3º ciclo - <https://app.nearpod.com/?pin=9VYI7>
- “Poluição dos Plásticos” – ensino Secundário - <https://app.nearpod.com/?pin=vyaie>

Público-alvo: comunidade escolar

Adesão: Estas sessões tiveram uma boa adesão, visto que as sessões propostas pela equipa do projeto foram sempre aceites pelos professores e alunos.

Impacto das ações: Denotou-se um impacto positivo destas ações, pelas respostas que foram recebidas. A comunidade escolar apresenta uma maior consolidação dos conhecimentos e um maior compromisso com as boas práticas ambientalmente sustentáveis. Neste caso em particular, o fato desta atividade ter sido realizada no *Nearpod* garantiu às instituições uma autonomia no seu desenvolvimento.

Atividade ID1.3 - Sessões teórico práticas

No âmbito desta atividade, foram realizadas um total de 66 ações, envolvendo 2134 participantes, desde o início do projeto.

Com a finalização desta ação no final do 6º trimestre, apresenta-se um breve resumo:

Objetivo: Demonstrar a importância do ecossistema marinho para a manutenção da vida no planeta e incentivar para correta gestão de resíduos.

Descrição: Após um enquadramento teórico para a problemática associada ao excesso de consumo e da importância do oceano para a sobrevivência do Homem, os participantes são desafiados a realizar experiências:

- **Kahoot “Há Rio e Mar”** – De forma a conseguirmos obter reação e perceber se os conhecimentos foram adquiridos, foi utilizada a ferramenta digital [kahoot](#) que permite fazer questionários online, adaptados à escolaridade dos participantes da sessão teórico-prática.
 - [Há Rio e Mar, Há Lixo para Transformar - 2/3 ciclos](#)
 - [Há Rio e Mar – Secundário](#)
 - [É melhor Prevenir do que Remediar](#)
 - [Mito ou Verdade?!](#)
- **Presencial - “Lixo ou natural?”**: num recipiente com areia, imitando a praia, é necessário distinguir os materiais que são naturais do ecossistema marinho dos materiais que dizem respeito a resíduos, percebendo a sua origem e o que deve ser feito para os evitar.
- **Presencial - “O que come o peixe?”**: com um recipiente com água e missangas de várias cores, os participantes são desafiados a colocarem-se no papel de um animal marinho e tentar recolher com uma rede as missangas apenas de 1 cor (que corresponde ao alimento), sem apanhar as outras (que correspondem a microplásticos). Assim, conseguem perceber a dificuldade que um peixe sente ao tentar comer apenas o que é seu alimento.

Formato: Durante o período em que não foi possível realizar sessões presencialmente, a equipa do projeto adaptou-se utilizando ferramentas digitais que permitem interação com os participantes. Apesar disso, ainda foi possível executar as sessões presenciais em ambiente escolar e em algumas praias dos municípios associados à LIPOR.

Público-alvo: comunidade escolar

Adesão: As sessões teórico-práticas são as que mais interesse despertam nos participantes, pelo facto de poderem experienciar e descobrir por eles mesmos.

Impacto das ações: Denotou-se um impacto significativo no comprometimento dos participantes, por se sentirem envolvidos. Com a ferramenta online (kahoot), é possível captar uma maior atenção dos intervenientes, uma vez que desperta o lado competitivo para acertarem na resposta correta e serem rápidos a responder. Por outro lado, as sessões práticas presenciais permitiram uma maior perceção do impacto das atitudes no combate do lixo marinho.

Atividade ID1.4 - Border Game

A finalização desta ação decorreu no final do 6º trimestre, no entanto o lançamento oficial do jogo “O Oceano Contra Ataca” foi no dia 30 de março, no auditório da Casa do Desporto do IPDJ.

De seguida apresenta-se um breve resumo da atividade:

Objetivo: promover a aprendizagem junto dos jovens e comunidade onde se inserem, acerca das questões relacionadas com a Prevenção e Sensibilização para a redução do lixo marinho.

Descrição: O Border Game permite uma abordagem lúdica e recreativa em forma de jogo de tabuleiro. Neste jogo, os participantes são desafiados a escolher atitudes, umas que podem contribuir para a poluição e outras para um ambiente mais sustentável. Assim, o jogador aprende que não importa apenas vencer, chegando à meta, mas também não deixar o Oceano contaminado.

Público-alvo: Jovens em geral dos 6 aos 12 anos - Escolas, Casas da Juventude, Associações Juvenis, Lojas Ponto Já, espaços existentes nas Regiões Norte, Centro, Lisboa e Vale do Tejo, Alentejo e Algarve, serviços regionais do IPDJ e que estão espalhados em todos os distritos de Portugal Continental.

Adesão: A adesão dos jovens ao jogo de tabuleiro “*O Oceano Contra-Ataca*”, é extremamente positiva e os jovens demonstram grande vontade e apetência para o jogo e denota-se que os mesmos desenvolvem competências relacionais, aprendem a relacionar os temas associados à prevenção e sensibilização para a redução do lixo marinho, a questionar e a construir alternativas para um mundo melhor e para a preservação dos oceanos.

Impacto das ações: A utilização deste jogo de tabuleiro é vista como uma atividade de ensino-aprendizagem e tem o potencial de incrementar a motivação e, conseqüentemente, o envolvimento dos jovens e dos seus educadores na construção do seu conhecimento, ao nível da literacia do Oceano e a Proteção e Preservação do Mar, nomeadamente no que diz respeito à sensibilização dos jovens quanto à forma como podemos agir na prevenção e combate à poluição do ambiente marinho. O impacto do jogo foi avaliado por meio de análise qualitativa, através da observação da interação entre os jovens jogadores, interação e relacionamento com os educadores e outros monitores.

Atividade ID1.5 - Campanhas de “Plogging”

No âmbito deste projeto foram realizadas 4 ações de plogging para a população escolar, onde participaram 76 alunos e onde se recolheram e encaminharam para valorização 74kg de resíduos.

O indicador “Total de material recolhido nas ações de plogging” ficou abaixo do expectável, o que representa uma menor quantidade de resíduos nas margens dos rios e no areal. Este valor pode dever-se à existência de limpezas efetuadas pelas empresas contratadas pelos municípios ou pela iniciativa própria dos cidadãos.

Uma vez que esta atividade se encontra finalizada, apresenta-se um breve resumo:

Objetivo: Recolher o máximo de resíduos para valorização.

Descrição: As campanhas de “plogging” consistem em conciliar a caminhada/corrída com a recolha de resíduos que se vai encontrando pelo percurso definido.

Formato: Estas ações foram organizadas com escolas que demonstraram interesse em participar. Foram definidos percursos próximos das suas instalações, de forma a percorrerem alguns quilómetros junto a cursos de água. Durante a caminhada, a equipa de projeto disponibilizou todo o material necessário para a recolha de resíduos (luvas e sacos verdes, amarelos e pretos) e, no final, pesou todo o material recolhido.

Após esta pesagem, foi articulado com o município abrangido a recolha dos sacos para valorização. No caso dos resíduos recicláveis foram encaminhados para valorização multimaterial (LIPOR I), enquanto os sacos de lixo comum foram direcionados para valorização energética (LIPOR II).

Público-alvo: alunos, professores, assistentes operacionais e familiares dos alunos.

Adesão: A comunidade escolar demonstra muito interesse em participar nestas campanhas, visto que alia a atividade física à sensibilização ambiental.

Impacto das ações: Denotou-se um impacto significativo na reação dos participantes cada vez que encontravam resíduos que os faziam questionar sobre a sua origem e a atitude que levou a descartá-los de forma indevida.

Atividade ID1.6 - Campanhas de prevenção e redução na utilização do plástico

Desde o início do projeto foram realizadas 32 atividades/campanhas, abrangendo cerca de 2000 alunos assim como a comunidade docente e não docente. A ação teve o seu término durante o 6º trimestre.

Com indicador atingido, apresenta-se um breve resumo da mesma:

Objetivo: Sensibilizar a comunidade escolar, dotando-a de ferramentas que permitam a diminuição da produção de resíduos, a redução do consumo de objetos de plástico de uso-único, bem como o aumento da taxa de reutilização e de reciclagem.

Descrição: A campanha foi dividida em 4 fases:

- **Ativação:** Auscultação do interesse das instituições escolares em aderir à campanha.
- **Diagnóstico:** Solicitação de pesagens e registo fotográfico das embalagens de plástico de uso-único utilizadas pelos alunos/utentes da instituição.
- **Desenvolvimento:** Envio de dicas com boas práticas para reduzir a utilização de plásticos de uso-único, recorrendo a cartazes para afixação nos espaços comuns dos estabelecimentos de ensino.
- **Avaliação:** Envio de um pequeno questionário para testar os conhecimentos, com recurso à plataforma *kahoot*.

Formato: Todas as campanhas foram realizadas à distância com a partilha de documentos entre a equipa técnica da LIPOR e as instituições.

Público-alvo: comunidade escolar

Adesão: Apesar da comunidade escolar demonstrar interesse em participar nestas campanhas, verifica-se que a falta de disponibilidade impediu a sua concretização em mais escolas.

Impacto das ações: Denotou-se um impacto bastante positivo, pelo facto das instituições terem adotado hábitos ambientalmente mais sustentáveis. Em algumas escolas, embora tenha participado apenas 1 turma, as boas práticas foram disseminadas com a implementação de cantis e bebedouros para toda a comunidade escolar.

Atividade ID2 – Divulgação do projeto junto da comunidade

Atividade ID2.1 - Ações de acolhimento no Parque Aventura da Lipor

Neste último trimestre (janeiro a março) foram acolhidos 1303 visitantes no Parque Aventura e Trilho Ecológico

Todos os utilizadores do Parque Aventura e Trilho Ecológico da Lipor são sensibilizados no portão de acesso, com dicas apresentadas no quiosque multimédia. Nas instalações existe, ainda, um colaborador que tem a função de vigiar, monitorizar e sensibilizar os visitantes.

No período de vigência deste projeto, mesmo com as limitações de segurança impostas, foram acolhidas 6329 pessoas.

Como balanço e fecho da atividade apresenta-se uma breve descrição da mesma

Objetivo: sensibilizar os visitantes para um consumo mais consciente e sustentável, bem como para a correta gestão de resíduos.

Descrição: Exposição de mensagens com alertas sobre a problemática do lixo marinho e com exemplos de boas práticas para a prevenção da produção de resíduos.

Formato: Todos os utilizadores do Parque Aventura e Trilho Ecológico da Lipor são sensibilizados no portão de acesso, com dicas apresentadas no quiosque multimédia. Nas instalações existe, ainda, um colaborador que tem a função de vigiar, monitorizar e sensibilizar os visitantes.

Público-alvo: população em geral.

Adesão: Apesar de todos os utilizadores das instalações serem sensibilizados, o número de acessos começou a diminuir nos últimos quatro meses do ano. O principal motivo deve-se às limitações no percurso do trilho, de acordo com o plano de contingência da LIPOR, o que levou a que os visitantes não frequentassem o espaço com a mesma regularidade que faziam, quando a totalidade do trilho estava disponível.

Impacto das ações: embora tenha existido uma redução no número de visitantes no espaço, devido à pandemia, a atividade teve impacto nos comportamentos. Os utilizadores ficaram mais informados e passaram a estar mais conscientes das suas atitudes.

Atividade ID2.2 - Sessões de Cinema e exibição de vídeos

No período de implementação deste projeto foram realizadas 2 sessões de cinema. Assistiram a estas sessões 288 pessoas. A ação teve a sua finalização durante o 6º trimestre e com indicador atingido. Apresenta-se um breve resumo da mesma:

Objetivo: Reconhecer e identificar os hábitos diários que podem ser mudados para a prevenção do lixo marinho.

Descrição: Devido à pandemia, o Parque Aventura esteve encerrado e não foi possível receber visitantes. Contudo, a comunicação na rede social Facebook manteve-se e a exibição de vídeos foi uma possibilidade de sensibilizar os seguidores de forma mais clara e apelativa. O vídeo “Da Terra ao Mar, há Lixo para Transformar”, exibido para os inscritos da Academia Júnior do Parque Aventura, foi criado e produzido pela equipa técnica da LIPOR.

Formato: Esta atividade foi executada via online, através do [Facebook do Parque Aventura](#) e do *Nearpod*, “[Da Terra ao Mar, há Lixo para Transformar](#)”.

Público-alvo: população em geral

Adesão: Esta ação foi muito bem aceite pelos seguidores da página de Facebook do Parque Aventura e pelos participantes da Academia Júnior, visto que os vídeos são curtos e com atitudes que todos se identificam.

Impacto das ações: Verifica-se um impacto positivo, pelas reações nas redes sociais e na plataforma da Academia Júnior.

Atividade ID2.3 - Visitas ao Circuito Interpretativo do Trilho Ecológico/ Rio Tinto

Desde o início do projeto foram realizadas 9 visitas ao Trilho Ecológico, abrangendo um total de 1073 pessoas.

Esta atividade foi finalizada no final do 6º trimestre com indicador atingido. Apresenta-se um breve resumo:

Objetivo: Preservar e promover a biodiversidade junto dos cursos de água.

Descrição: Percorrendo o trilho, os visitantes contactam com a natureza e com as técnicas de gestão e manutenção de espaços verdes sustentáveis, tais como pastoreio e plantação de espécies autóctones. Pelo percurso junto ao Rio Tinto, onde há a possibilidade de visitar o Laboratório Rios + da LIPOR, um espaço experimental, demonstrativo e natural de técnicas de engenharia natural para a melhoria da qualidade deste ecossistema. No antigo moinho, agora Centro Interpretativo do Rio Tinto, podem observar a obra de Bordalo II, “O Peixe”, que alerta para o problema da poluição aquática e promove a reutilização de materiais, evitando que se transformem em resíduos.

Formato: Esta atividade foi executada em modo presencial e virtual. Com a pandemia, a visita foi adaptada para o modo virtual, sendo transmitida em direto, via *streaming*, para que os visitantes

pudessem percorrer o espaço, acompanhados por um técnico que os guia. Complementar a esta visita, existe um [roteiro virtual](#) que a população pode aceder para uma visita autónoma.

Durante as visitas virtuais foi também utilizado um questionário para interagir com os participantes: [Quiz da Visita Virtual ao Trilho Ecológico da Lipor](#)

Público-alvo: Alunos, agentes educativos e representantes de associações com interesse na preservação dos rios e do oceano.

Adesão: As escolas encontram-se bastante recetivas à realização desta visita, tendo maior interesse no formato presencial. Apesar disso, algumas escolas sentem dificuldade em conseguir deslocação, devido às restrições impostas pelas medidas preventivas da pandemia.

Impacto das ações: Estas visitas apresentam um impacto positivo por darem a possibilidade de os visitantes contactarem diretamente com a natureza e experienciarem.

Atividade ID2.4 - Campanhas de sensibilização em praias

Tal como previsto foram realizadas um total de 8 campanhas, que abrangeram 650 pessoas.

A atividade foi finalizada no 5º trimestre e com indicador atingido, apresenta-se um breve resumo da mesma:

Objetivo: sensibilizar a população para a correta gestão de resíduos, bem como para um consumo mais consciente e sustentável.

Descrição: Esta campanha decorreu durante a época balnear e consistiu na sensibilização dos banhistas em praias dos municípios associados à LIPOR. A informação foi prestada quer pelas estruturas instaladas (que comunicam as Boas Práticas do Guia), quer pelos promotores. Estes tiveram, ainda, o papel de convidar os banhistas que chegavam à praia para reciclar os seus próprios resíduos (produzidos na praia), usando o saco oferecido no momento. À saída, os participantes dirigiam-se ao espaço do “Há Rio e Mar, Há Lixo para Transformar” e entregavam os resíduos para reciclagem. No final, como reconhecimento, recebiam o Guia de Boas Práticas (impresso no saco de pano).

Formato:

Campanhas de sensibilização em praias		
Município	Data	Local
Espinho	24 de julho	Praia da Baía
Gondomar	28 de agosto	Praia da Lomba
Porto	31 de julho	Praia do Carneiro
Matosinhos	1 de agosto	Praia de Matosinhos, junto ao Bar do Titã

	7 de agosto	Praia de Leça, à frente da Restaurante Cascata
Póvoa de Varzim	8 de agosto	Praia dos Beijinhos
Vila do Conde	14 de agosto	Praia da Olinda
	15 de agosto	Praia de Vila Chã

Público-alvo: população em geral

Adesão: A população aderiu e interagiu facilmente nesta campanha. Contudo, em algumas praias, as condições meteorológicas não foram as mais favoráveis para o seu desenvolvimento

Impacto das ações: O impacto foi bastante positivo junto dos banhistas abordados, visto que demonstraram interesse em participar ativamente e, muitas vezes, aproximavam-se voluntariamente dos promotores para esclarecer dúvidas e para conhecer o projeto. Apesar do objetivo desta campanha ser que os banhistas entregassem apenas os resíduos produzidos durante a sua estadia na praia, verificou-se uma grande sensibilidade, sendo que, em muitos dos casos, os próprios decidiram recolher os resíduos encontrados no areal. É de salientar que esta campanha teve um alcance maior, tendo ido além dos contactos diretos.

Atividade ID3 - Divulgação do projeto junto de público específico

Atividade ID3.1 - Sessões de esclarecimento

Desde o início do projeto foram realizadas 34 ações, abrangendo 3035 pessoas, tendo sido atingido o indicador. Esta atividade teve a sua conclusão durante o 6º trimestre. De seguida apresenta-se um breve resumo da mesma:

Objetivo: Sensibilizar para o combate e prevenção do lixo marinho.

Descrição: Para técnicos, decisores políticos e representantes de associações, as sessões consistiram em conversas com partilhas de boas práticas e momentos de colocação de questões para o esclarecimento de dúvidas sobre gestão de resíduos e consumo sustentável. Para os profissionais do mar, foi realizada uma sessão que abrangeu pescadores e homens de terra (manutenção dos materiais de pesca), na qual recorremos a uma personagem teatral de rua, a “Dona Generosa” que transmitiu os seus conhecimentos e preocupações.

Formato: As sessões de esclarecimento foram desenvolvidas com o contacto direto com o público específico. Algumas das sessões decorreram no formato online, mas foi privilegiado o modelo presencial.

Público-alvo: técnicos, decisores políticos e representantes de associações e profissionais do mar.

Adesão: Em todos os locais, a equipa técnica foi bem recebida, tendo sido esclarecidas diversas questões, principalmente sobre a política de redução do consumo de plásticos de uso-único e sobre os novos materiais que surgiram para a substituição do plástico.

Impacto das ações: Verificou-se uma maior consciência do impacto das atitudes de cada um para o combate e prevenção do lixo marinho, especialmente, junto dos profissionais cujo trabalho depende do mar.

Atividade ID3.2 - Exposição de sensibilização para a temática

Durante o período de implantação do projeto foram realizadas 11 itinerâncias, envolvendo 2020 pessoas.

De acordo com o previsto no cronograma esta atividade teve o seu termino no final do 6º trimestre pelo que se apresenta um breve resumo:

Objetivo: Alertar e sensibilizar para esta temática de uma forma interativa, percorrendo vários espaços municipais e outros.

Descrição: A exposição contemplou informação sobre a problemática do lixo marinho, sobre o projeto, o [Guia de Boas Práticas](#) num quiosque multimédia (mupi), um [vídeo](#) e um [jogo “Corrida Limpa Praias”](#), disponíveis numa mesa interativa.

Formato: A exposição passou por diferentes espaços, exteriores e interiores, dos 8 municípios da área de abrangência da LIPOR (Espinho, Gondomar, Maia, Matosinhos, Porto, Póvoa de Varzim, Valongo e Vila do Conde). De junho a agosto, esta exposição esteve numa tenda itinerante, instalada em cada um dos municípios LIPOR durante 4 dias. A acompanhar a ação estiveram 3 promotores que apoiaram a utilização dos equipamentos, sensibilizaram para a prevenção do lixo marinho e esclareceram dúvidas sobre a temática. De setembro a dezembro, os equipamentos interativos estiveram com maior permanência em espaços interiores, nomeadamente no Centro de Ciência Viva de Vila do Conde e no Centro Distrital da Segurança Social do Porto.

Apesar de finalizada a itinerância, a exposição continuará permanente na receção do Edifício Administrativo da LIPOR.

Público-alvo: população em geral

Adesão: A comunidade em geral demonstrou curiosidade e interesse em aproximar-se da exposição, em visualizar os vídeos e jogar a “Corrida Limpa Praias”. Em alguns locais, a exposição recebeu também a visita de grupos de alunos e de professores cativados pela temática.

Impacto das ações: as ações de rua têm um grande impacto na população, visto que é um local onde as pessoas têm interesse em adquirir mais conhecimento e em partilhar experiências. Para além disso, demonstraram vontade em participar em outras ações, tendo sido direcionadas para atividades deste projeto, como as Campanhas de “plogging”.

Atividade ID3.3 - Sensibilização para a reciclagem dos resíduos

Desde o início do projeto, foram concretizadas um total de 33 ações, envolvendo 180 pessoas.

Dada a finalização da atividade, apresenta-se um breve resumo:

Objetivo: Sensibilizar para o aumento da taxa de encaminhamento para reutilização e reciclagem.

Descrição: As ações de sensibilização contemplaram uma abordagem direta junto dos concessionários de praia e dos profissionais do mar, onde a equipa técnica da LIPOR teve a responsabilidade de incentivar para a reciclagem dos resíduos, bem como, de identificar as necessidades relacionadas com a contentorização e com a logística de recolha.

Formato: Para os concessionários de praia, o contacto foi realizado no seu próprio local de trabalho, onde a equipa técnica identificou necessidades e esclareceu dúvidas. Junto dos pescadores e dos homens de terra, que se encontram nos armazéns a fazer a manutenção das redes e outros trabalhos piscatórios de terra, a equipa entregou um folheto informativo, um autocolante com as regras da reciclagem e um conjunto de *ecobags*.

Público-alvo: Concessionários de praia e profissionais do mar.

Adesão: Em todas as abordagens, verificou-se uma boa receptividade por parte do público-alvo.

Impacto das ações: Denotou-se um impacto positivo das ações, visto que a maioria das pessoas demonstrou interesse em melhorar as condições de entrega de resíduos nos locais de trabalho.

Atividade ID3.4 - Colocação de equipamentos de deposição de resíduos

Dada a finalização da atividade, apresenta-se um breve resumo:

Objetivo: Aumentar a taxa de encaminhamento de resíduos para reutilização e reciclagem.

Descrição: Esta ação consiste na colocação de equipamentos para a recolha de papel/cartão, embalagens de plástico/metal, embalagens de vidro, deposição de lixo comum e para o armazenamento de resíduos de pesca (ex.: redes e boias).

Formato: Colocação de contentores nos espaços comuns dos setores da comunidade piscatória e a entrega de *ecobags* distribuídos por cada armazém.

Público-alvo: Profissionais do mar

Adesão: Verificou-se uma grande receptividade e um envolvimento de toda a Comunidade Piscatória neste novo modelo de gestão de resíduos.

Impacto das ações: A entrega de equipamentos representa um elevado impacto na atividade dos profissionais do mar, visto que existem melhorias nas condições para a acomodação dos resíduos.

Atividade ID3.5 - Campanhas de "Plogging"

Como balanço final de fecho desta atividade foram realizadas 11 ações, 504 participantes e 399kg de resíduos encaminhados para valorização.

O indicador “Total de material recolhido nas ações de plogging” ficou abaixo do expectável, o que representa uma menor quantidade de resíduos nas margens dos rios e no areal. Este valor pode dever-se à existência de limpezas efetuadas pelas empresas contratadas pelos municípios ou pela iniciativa própria dos cidadãos.

Objetivo: Recolher o máximo de resíduos para valorização.

Descrição: As campanhas de “plogging” consistem em conciliar a caminhada/corrída com a recolha de resíduos que se vão encontrando pelo percurso definido.

Formato: Os participantes foram divididos por 4 equipas, cada uma delas, composta por um máximo de 25 membros. Foi atribuído a cada equipa o nome de um animal da costa do Grande Porto: Alforreca, Estrela-do-mar, Sargo e Navalheira. Foi definido um percurso com 4 check-points, um para cada uma das equipas, devidamente identificados com o seu respetivo símbolo, para deixar/guardar os sacos cheios com os resíduos recolhidos. Esta recolha teve um tempo limite após o qual os resíduos eram pesados. Após esta pesagem, foi articulado com o município abrangido a recolha dos sacos para valorização. No caso dos resíduos recicláveis foram encaminhados para valorização multimaterial (LIPOR I), enquanto os sacos de lixo comum foram direcionados para valorização energética (LIPOR II).

Em cada ação foi eleita uma equipa vencedora tendo em conta o peso de resíduos recolhidos. Todos os participantes levaram para casa uma t-shirt da sua equipa e os vencedores uma medalha.

Público-alvo: População em geral.

Adesão: Apesar das limitações de participantes decorrentes das regras de segurança Covid a população demonstrou muito interesse em participar nestas campanhas, visto que as mesmas conciliam a atividade física à sensibilização ambiental.

Impacto das ações: Denotou-se um impacto significativo na reação dos participantes cada vez que encontravam resíduos que os faziam questionar sobre a sua origem e a atitude que levou a descartá-los de forma indevida.

EIXO 2 - LITERACIA

Atividade ID4 – Literacia

Atividade ID4.1 - Produção de conteúdos

Enquadradas na Academia LIPOR, foram preparados 2 modelos de formação: a “Onda de Plástico. Como sair desta corrente?” e o “Oceano Sustentável”, com a seguinte estrutura curricular:

“Onda de Plástico. Como sair desta corrente?”	“Oceano Sustentável”
<ol style="list-style-type: none"> 1. O Oceano <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Características e funções 1.2. Economia Azul 1.3. Áreas marinhas protegidas 2. Ameaças ao Oceano <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Sobrepesca 2.2. Alterações Climáticas 2.3. Poluição – Lixo Marinho 3. O Plástico <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Produção e utilidade 3.2. Tipologias 3.3. Plásticos de uso-único 4. Como sair desta Corrente? <ol style="list-style-type: none"> 4.1. Estratégias 4.2. Medidas de Prevenção de Lixo Marinho 4.3. Ações de Limpeza de Lixo Marinho 	<ol style="list-style-type: none"> 1. O Oceano 2. Alterações climáticas <ol style="list-style-type: none"> 2.1. O que são alterações climáticas? 2.2. Quais as suas causas? 2.3. Qual o papel do oceano? 2.4. Quais as consequências? 2.5. O que podemos fazer? 2.6. Qual será o futuro? 3. Lixo marinho <ol style="list-style-type: none"> 3.1. O que é o lixo marinho? 3.2. Qual a origem do lixo marinho? 3.3. Qual o tipo de lixo mais encontrado nas praias portuguesas? 3.4. O plástico 3.5. Qual é o problema dos descartáveis? 3.6. O que são os microplásticos? 3.7. Porque é o lixo marinho uma ameaça? 3.8. Como podemos ajudar?

Atividade ID4.2 - Ações de Formação relacionados com a temática Oceanos

Desde o início do projeto, foram realizadas 14 formações, com o total de 199 formandos.

Dada a finalização da atividade, apresenta-se um breve resumo:

Objetivo: Compreender a importância do Oceano e as consequências das alterações climáticas e do lixo marinho; disponibilizar ferramentas que contribuam para a mudança de comportamentos a nível ambiental; esclarecer a importância da Prevenção e da Reciclagem dos resíduos como contributo ao combate do lixo marinho.

Descrição: A crescente necessidade de Literacia do Oceano torna-se fundamental para aumento do conhecimento e do envolvimento ativo dos cidadãos para a preservação do Oceano e dos seus serviços. No âmbito da Estratégia de Combate ao Lixo Marinho e do presente projeto, a LIPOR promove a Literacia Ambiental da Sociedade, promotora de comportamentos mais sustentáveis ao nível da Gestão Ambiental, em particular em áreas como a Prevenção na produção de resíduos, reciclagem multimaterial e o desenvolvimento sustentável.

Formato: A formação “Onda de Plástico. Como sair desta corrente?” decorreu no formato e-learning, com conteúdos disponíveis no moodle da Academia LIPOR. A formação “Oceano Sustentável” foi desenvolvida em formato online, com sessões síncronas, e uma presencial.

Público-alvo: agentes educativos, técnicos, decisores políticos, profissionais do mar, membros de ONG’s e população em geral.

Adesão: As ações obtiveram uma grande adesão, principalmente, por parte dos agentes educativos e técnicos de Educação Ambiental.

Impacto das ações: Estas formações têm impacto no percurso dos formandos, uma vez que, na maioria das vezes, os conhecimentos e ferramentas que adquirem são disseminados junto da comunidade que trabalham.

Atividade ID4.3 - Avaliação da formação

No final de cada ação, foi enviado um formulário a todos os formandos para partilharem a sua opinião e sugestões de melhoria. Numa escala de 0 a 5, a média da Avaliação das ações de formação realizadas foi o equivalente a 5.

Esta atividade é dada como executada no 6º trimestre.

EIXO 3 - PROMOÇÃO E DIVULGAÇÃO

Atividade ID5 - Promoção e Divulgação

Concluídas as ações previstas no projeto, neste período que agora se reporta, iniciou-se a recuperação e promoção de materiais de divulgação e comunicação já existentes nos diferentes canais onde a LIPOR está presente.

Foi, ainda, divulgada uma notícia com os resultados do projeto: <https://www.lipor.pt/pt/noticias/ha-rio-e-mar-ha-lixo-para-transformar-mostra-o-nosso-compromisso-com-a-sustentabilidade-e-com-a-prevencao-do-lixo-marinho/>

Atividade ID5.1 – Planeamento

O planeamento decorreu no início do projeto (reportado no 2º trimestre) como forma de organização e de uma eficaz implementação das atividades referentes aos diferentes eixos. Foram mapeadas todas as necessidades a elas associadas (recursos humanos, logísticos e comunicacionais) e o respetivo estado, num documento interno seguindo a metodologia de Kaizen e de Gestão de Projetos

Atividade ID5.2 - Apresentação pública do projeto

A primeira apresentação pública do projeto decorreu a 19 de junho de 2020, num evento de apresentação dos projetos de Prevenção e Sensibilização para a redução do lixo marinho, no Terminal de Cruzeiros do Porto de Leixões, estando elementos da LIPOR e IDPJ presentes. No decorrer do projeto outras apresentações/divulgações do projeto foram feitas

Atividade ID5.3 - Exposição itinerante

Esta atividade foi finalizada no 6º trimestre pelo que se, apresenta um breve resumo da mesma:

Objetivo: sensibilizar para a problemática e o impacto do lixo marinho, bem como, para as boas práticas que podem ser adotadas para a sua prevenção.

Descrição: Através de “totem”, comunicam-se o *top 5* dos resíduos mais encontrados nas limpezas de praia, as boas práticas ambientais, medidas preventivas de combate ao lixo marinho, bem como toda a mensagem do projeto.

Formato: Estas 8 estruturas servem para ser expostas em diferentes espaços.

Público-alvo: população em geral

Atividade ID5.5 - Elaboração de um Guia de Boas Práticas (versão impressa)

Esta atividade foi concluída no 5º Trimestre, sendo que foram impressos 1000 exemplares do Guia de Boas Práticas.

Dada a finalização da atividade, apresenta-se um breve resumo:

Objetivo: Promover a preservação do oceano, através de medidas de combate e prevenção do lixo marinho.

Descrição: O Guia de Boas Práticas, “Guia para um Verão Azul”, foi materializado através da sua impressão em saco reutilizável.

Formato: Estes guias foram distribuídos nas atividades ID 2.4. Campanhas de Sensibilização de Praia, ID 3.1. Sessões de Esclarecimento e ID 3.3. Sensibilização para a Reciclagem dos Resíduos.

Público-alvo: população em geral

Adesão: Os participantes que receberam este guia ficaram muito agradados pela oferta.

Impacto das ações: Verificou-se que a oferta deste guia incentivou os cidadãos a utilizar sacos reutilizáveis quando vão às compras.

Atividade ID5.6 – Elaboração de um Guia de Boas Práticas (versão digital)

Esta atividade foi concluída no 5º Trimestre, sendo que foi produzida 1 versão digital do Guia de Boas Práticas, alcançando o indicador.

Dada a finalização da atividade, apresenta-se um breve resumo:

Objetivo: Promover a preservação do oceano, através de medidas de combate e prevenção do lixo marinho.

Descrição: O Guia de Boas Práticas, “Guia para um Verão Azul”, possui 10 dicas que permitem prevenir o lixo marinho.

Formato: Este guia encontra-se disponível no [Portal da LIPOR](#), sendo partilhado nas ações de formação (ID 4.2. Ações de Formação relacionados com a temática Oceanos). Pode ser, ainda, visualizado em formato de [vídeo](#).

Público-alvo: população em geral

Adesão: O guia é muito bem recebido pela população, sendo de fácil e rápida consulta

Impacto das ações: Denota-se um impacto positivo pelo interesse em consultar e partilhar.

Atividade ID5.7 - Realização de um concurso nacional

Esta atividade teve a sua conclusão durante este 7º trimestre com a avaliação das curtas-metragens submetidas. A Apresentação dos jovens vencedores do Concurso Nacional de Curtas-metragens «Há Rio e Mar, Há Lixo para Transformar» foi divulgada no dia 17 de janeiro, sendo que no dia 30 de março decorreu a sessão de entrega de prémios aos vencedores.

De seguida apresenta-se o resumo da mesma:

Objetivo: Promover e sensibilizar para a redução do lixo marinho através de curtas-metragens originais e inéditas.

Descrição: Concurso de Curtas-Metragens desenvolvido a nível nacional que promovem a mudança de comportamentos da sociedade com vista à adoção de melhores práticas de gestão ambiental mostrando que o lixo marinho começa com as escolhas da sociedade e é imperativo alterar hábitos de consumo.

Formato: Concurso promovido a nível nacional para a promoção de boas práticas e prevenção/proteção do oceano.

Público-alvo: Todos os jovens com idades compreendidas entre os 14 e os 18 anos

Adesão: Pode-se considerar a adesão muito positiva tendo em consideração a qualidade dos trabalhos recebidos

Impacto das ações: O impacto é francamente positivo devido à qualidade dos participantes, esta será uma ferramenta que irá ser utilizada como forma de disseminação da temática após o término do projeto.

Atividade ID5.8 - Divulgação dos vencedores do concurso nacional

Devido ao alargamento do prazo de submissão das curtas-metragens para o concurso, a seleção e divulgação dos vencedores decorreu durante este 7º trimestre. A cerimónia de atribuição dos prémios decorreu no dia 30 de março de 2022.

Atividade ID5.9 - Projeto de voluntariado jovem para a natureza e florestas

No total desta atividade foram realizadas 3 ações de voluntariado jovem cumprindo os objetivos propostos nestas ações tendo participado um total de 87 jovens.

Dada a finalização da atividade, apresenta-se um breve resumo:

Objetivo: Promover práticas no âmbito da proteção da natureza e ecossistemas aquáticos, através da sensibilização da população em geral para o combate e prevenção do lixo marinho.

Descrição: As ações do projeto de voluntariado jovem foram divididas em 3 tarefas:

- **Sensibilização a concessionários de praia e banhistas:** nesta ação, os voluntários foram responsáveis por sensibilizar os concessionários de praia e os banhistas para a correta gestão de resíduos nos espaços de bar e areal. Sempre acompanhados por um técnico da LIPOR, os jovens contribuíram para o esclarecimento de dúvidas sobre reciclagem e para a divulgação do Guia de Boas Práticas, “Guia para um verão azul”.
- **Sensibilização e vigilância no Trilho Ecológico da LIPOR:** durante esta ação, os voluntários dinamizaram uma atividade prática no Centro Interpretativo do Rio Tinto (antigo moinho), dirigida a todos os visitantes do Trilho Ecológico da LIPOR. Nesta ação, os utilizadores deste espaço foram convidados a participar em pequenas experiências que demonstraram as consequências da poluição marinha, por via da identificação de microplásticos e da sua origem, distinguindo-os dos elementos naturais presentes na areia da praia.
- **Atividade de “plogging”:** os jovens inscritos participaram na ação “Corrida Limpa Praias”, com a responsabilidade de recolher, acondicionar e encaminhar para valorização todos os resíduos encontrados nas praias.

Formato: Todas as ações foram realizadas através do contacto direto e presencial dos voluntários junto do público-alvo, sempre com o acompanhamento e orientação dos técnicos da LIPOR.

A primeira ação decorreu de 19 de julho a 6 de agosto de 2021, na qual os jovens desenvolveram as tarefas no período da manhã, das 9h30 às 12h30.

As duas ações seguintes decorreram em dois períodos, respetivamente, de 16 a 17 de outubro e de 23 a 24 de outubro. Em cada um dos dias, os voluntários participaram em duas “Corridas Limpa Praias”, uma de manhã e outra de tarde, em praias diferentes.

Público-alvo: jovens entre os 16 e os 30 anos.

Impacto das ações: O impacto foi bastante significativo, quer para os voluntários, quer para a população abordada e sensibilizada por eles. Nesta atividade, os jovens tiveram a oportunidade de colocar em prática os conhecimentos que adquiriram, de contribuir para a mudança de comportamentos e de contactar com o mundo do trabalho.

Adesão: Dada a situação pandémica, as ações tiveram de ser limitadas a um número mais reduzido de participantes, no entanto, revelaram uma excelente adesão por parte dos jovens da região. Tal facto é confirmado pela superação do número de voluntários inscritos na atividade, para além do que era expectável.

EIXO 4 - AVALIAÇÃO E IMPACTO

Atividade ID6 - Avaliação e Impacto

Atividade ID6.1 - Resumo, compilação e divulgação de Recomendações em relatório final

Findo o projeto, o presente relatório sumaria e compila as ações levadas a cabo bem como, incorpora as recomendações aos relatórios trimestrais e as melhorias identificadas em sede das auditorias do projeto.

Atividade ID6.2 - Medição dos indicadores de impacto

Todas as atividades e iniciativas desenvolvidas no âmbito do projeto, e que constam neste relatório, estão, devidamente, identificadas com impacto das mesmas.

Com início efetivo em dezembro de 2020, a atividade é operacionalizada através da identificação e atualização dos resultados dos indicadores de impacto presentes no anexo Indicadores.

Atividade ID6.3 - Avaliação e disseminação de boas práticas

As atividades e equipamentos de comunicação concebidos no âmbito do projeto são para ter continuidade, ainda que o projeto esteja oficialmente encerrado a 31 de março de 2022. Isto porque, a disseminação de boas práticas ao longo do período de implementação do projeto tem vindo a resultar em pedidos de dinamização dessas mesmas atividades nomeadamente as atividades inseridas no **Eixo 1 da Sensibilização** (ID 1.1, ID 1.3, ID 1.4, ID 1.5, ID 1.6, ID 2.1, ID 2.3, ID 3.5), no **Eixo 2 da Literacia** (ID 4.2, ID 4.3) bem como as do **Eixo 3 Promoção e Divulgação** (ID 5, ID 5.3, ID 5.5, ID 5.6, ID 5.7).

Atividade ID6.4 - Encerramento do projeto

O projeto, que iniciou em maio de 2020, encerrou a 31 de março de 2022 tendo tido 23 meses de implementação e com uma execução técnica de 100%, e uma execução financeira de 88,03 %.

GESTÃO DE PROJETO

Durante este último trimestre mantiveram-se as reuniões de equipa e procedeu-se ao fecho das últimas atividades elencadas no cronograma do projeto.

Desde o início do projeto, que a metodologia de trabalho entre o promotor, LIPOR, e o parceiro, IPDJ, foi definida entre a equipa: realizaram-se reuniões de trabalho, essencialmente reuniões online, fizeram-se pontos de situação, alinharam-se conteúdos de comunicação e realizaram-se telefonemas sempre que necessário. A LIPOR e o IPDJ participaram em conjunto nas duas reuniões de auditoria de verificação do projeto e nas sessões promovidas pela Equipa do Programa Ambiente.

Informação relativa ao envolvimento dos parceiros

Na tabela em baixo são apresentadas informações relativas aos participantes no Projeto.

Tabela 2. Público-alvo das atividades

ID	Descrição Atividade	Participantes
1.1	Sessões de caráter técnico	Alunos e agentes educativos
1.2	Sessões de cinema	Alunos e agentes educativos
1.3	Sessões teórico-práticas	Alunos e agentes educativos
1.4	Border Game	Alunos e agentes educativos
1.5	Campanhas de “Plogging”	Alunos, agentes educativos, encarregados de educação/famílias
1.6	Campanhas de prevenção e redução na utilização do plástico	Alunos e agentes educativos
2.1	Ações de acolhimento no Parque Aventura da Lipor	População em geral
2.2	Sessões de Cinema e exibição de vídeos	População em geral
2.3	Visitas ao Circuito Interpretativo do Trilho Ecológico/Rio Tinto	Alunos, agentes educativos e representantes de associações com interesse na preservação dos rios e oceano.
2.4	Campanhas de sensibilização em praias	População em geral
3.1	Sessões de esclarecimento	Público específico: técnicos, decisores políticos e representantes de associações e profissionais do mar.
3.2	Exposição de sensibilização para a temática	População em geral
3.3	Sensibilização para a reciclagem dos resíduos	Concessionários de praia e profissionais do mar
3.4	Colocação de equipamentos de deposição de resíduos	Profissionais do mar: pescadores e homens de terra
3.5	Campanhas de “Plogging”	População em geral
4.2	Ações de Formação relacionados com a temática Oceanos	Público específico: técnicos, decisores políticos, profissionais do mar, membros de ONG’s e agentes educativos
5	Promoção e Divulgação	População em geral
5.2	Apresentação Pública de projeto	População em geral
5.3	Exposição Itinerante	População em geral
5.5	Elaboração de um Guia de Boas Práticas (versão impressa)	População em geral
5.6	Elaboração de um Guia de Boas Práticas (versã digital)	População em geral
5.7	Realização de um concurso nacional	Jovens entre os 14 e os 18 anos
5.8	Divulgação dos vencedores do concurso nacional	População em geral

5.9	Projeto de voluntariado jovem	Jovens dos 16 aos 30 anos
-----	-------------------------------	---------------------------

ii. Resultados alcançados

Avaliação dos resultados do Projeto

Em 2021 foram atingidas as metas previstas para vários indicadores, bem como a superação em alguns deles.

A tabela 2 apresenta os resultados dos indicadores deste 7º trimestre e o acumulado desde o início do projeto.

Tabela 3. Indicadores de resultados

ID Ativ.	Designação Atividade	Indicador	Unidade	Meta	Resultado 7º trimestre	Resultado final do projeto
1.1	Sessões de caráter técnico	N.º de ações de sensibilização	n.º	30	0	42
1.2	Sessões de cinema	N.º de ações de sensibilização	n.º	30	0	111
1.3	Sessões teórico práticas	N.º de ações de sensibilização	n.º	30	0	66
1.4	Border Game	N.º de Border Game	n.º	1	0	1
1.5	Campanhas de "Plogging"	Total de material recolhido nas ações de plogging	kg	250	0	74
1.5	Campanhas de "Plogging"	N.º de ações de plogging	n.º	4	0	4
1.5	Campanhas de "Plogging"	Percentagem de encaminhamento adequado para valorização de resíduos nas ações de plogging	%	100	0	100
1.6	Campanhas de prevenção e redução na utilização do plástico	N.º de ações de sensibilização	n.º	30	0	32
2.1	Ações de acolhimento no Parque Aventura da Lipor	População abrangida nas iniciativas	n.º	6.000	1303	6329
2.2	Sessões de Cinema e exibição de vídeos	População abrangida nas iniciativas	n.º	150	0	288
2.3	Visitas ao Circuito Interpretativo do Trilho Ecológico/Rio Tinto	População abrangida nas iniciativas	n.º	600	0	1073
2.4	Campanhas de sensibilização em praias	N.º de Campanhas de ativação em praias	n.º	8	0	8
3.1	Sessões de esclarecimento	População abrangida nas iniciativas	n.º	2.250	0	3035
3.3	Sensibilização para a reciclagem dos resíduos	N.º de ações de sensibilização	n.º	30	0	33
3.5	Campanhas de "Plogging"	Total de material recolhido nas ações de plogging	kg	500	0	399
3.5	Campanhas de "Plogging"	N.º de ações de plogging	n.º	8	0	11
3.5	Campanhas de "Plogging"	Percentagem de encaminhamento adequado para	%	100	0	100

		valorização de resíduos nas ações de plogging				
4	Literacia	N.º de ações de formação	n.º	12	0	14
4.6	Avaliação da formação	Avaliação das ações de formação (escala 0 a 5) - média	n.º	4	0	5
5.	Promoção e Divulgação	Campanha de Comunicação Digital	n.º	1	0	2
5.	Promoção e Divulgação	Campanha de Comunicação Física (2 estruturas interativas)	n.º	1	0	1
5.3	Exposição itinerante	N.º de estruturas expositivas para exterior	n.º	6	0	8
5.5	Elaboração de um Guia de Boas Práticas	Guia de Boas Práticas - versão impressa	n.º	1000	0	1000
5.6	Elaboração de um Guia de Boas Práticas	Guia de Boas Práticas - versão digital	n.º	1	0	1
5.7	Realização de concurso nacional	N.º de participantes	n.º	1000	0	1380
5.9	Projeto de voluntariado jovem para a natureza e florestas	N.º de ações de voluntariado	n.º	2	0	3
5.9	Projeto de voluntariado jovem para a natureza e florestas	N.º de voluntários	n.º	50	0	87

Desvios ao cronograma e orçamento

Todos os desvios ao cronograma e orçamento foram sendo identificados ao longo da implementação do projeto e devidamente justificados.

Em relação ao último trimestre do projeto, período compreendido entre janeiro e março de 2022 não há nada a indicar em termos de cronograma. No entanto, em termos de orçamento houve um pedido de ajuste de verbas (ver ponto iii.) que foi aceite pela SGA antes da preparação deste relatório.

Plano de comunicação

Prevê-se, ainda, em termos de Plano de Comunicação, rentabilizar os materiais, mantendo vivo o projeto e a temática a ele associada. Estão, por isso, previstas ações como a:

- Recuperação de vídeo ODS 14 (<https://www.facebook.com/Lipor.pt/videos/4113676411998210>);
- Recuperação de vídeo problemática (<https://www.facebook.com/Lipor.pt/videos/243550927194523>);
- Divulgação da exposição dos materiais em ações diversas;
- Balanço das ações para a Bandeira Azul;
- Recuperação jogo corrida limpa praias (<https://www.lipor.pt/pt/game-ha-rio-e-mar/>);

- Recuperação Vídeo guia de boas práticas (<https://www.youtube.com/watch?v=fRjhN-Vp3BM>);
- Vídeos "flash" com fotografias de todas as iniciativas do projeto;
- Balanço do final da época balnear (limpezas de praia);
- Para além das redes sociais, continuarão a ser potenciados, no âmbito da comunicação e divulgação a página do projeto (<https://www.lipor.pt/pt/recicla-te/ha-rio-e-mar/>), outros suportes de comunicação internos (Intranet LIPOR, TV corporativa) e externos.

De uma forma global, e apesar dos ajustes que foram sendo necessários realizar no Plano de Comunicação, de forma a adaptar o projeto ao contexto pandémico, considera-se que, no que concerne ao EIXO 3 – PROMOÇÃO E DIVULGAÇÃO, os resultados foram muito positivos.

Prova disso, são os resultados da estratégia digital, onde o projeto reuniu resultados bastante interessantes, a saber:

- Cerca de 438 000 pessoas alcançadas nas campanhas digitais patrocinadas;
- Ainda, saliente-se a adesão dos Órgãos de Comunicação Social na partilha e divulgação do projeto. Desde o início do mesmo, foram enviados cinco Press Release para os Órgãos de Comunicação Social, resultando em **96 notícias**, com um **Media Value total de 197.979,40 euros**.

iii. Descrição dos custos e avaliação do impacto financeiro

Durante o decorrer do projeto a execução financeira decorreu sem quaisquer desvios, tendo apenas se verificado necessidade de ajustes orçamentais nos dois últimos trimestres, uma vez que houve rúbricas cujos custos ficaram acima do inicialmente previsto e outras que ficaram abaixo. Todos os ajustes orçamentais solicitados são da responsabilidade da LIPOR, pelo que estes ajustamentos não alteraram os objetivos do projeto, nem o valor total do projeto ou o valor alocado a cada entidade, e foram aceites pela SGA nas devidas alturas.

Durante o 6º trimestre foram realocados 13.000,00€ da rúbrica “Campanha público em geral - Ativação em praias”, atividade já 100% executada, para a rúbrica “Campanha divulgação público em geral”, conforme destacado a amarelo na tabela 3 e respetivo Anexo I_a)Orçamento_6T.xlsx. Ajuste aceite em sede de Parecer do 6º Relatório.

Com a preparação do fecho do projeto, foi, ainda, identificada a necessidade de ajuste adicional de rúbricas orçamentais de acordo com as necessidades do mesmo, tendo sido solicitado por email, a 3 de março de 2022, uma realocação de verbas. Desta forma foi solicitada realocação do total de 3.580,78€ para a rúbrica “Eventos de Plogging” tendo origem nas seguintes rúbricas:

- 1.145,00€ da rúbrica “Campanha público em geral - Ativação em praias”
- 500,00€ da rúbrica “Campanha Divulgação público em geral”
- 820,00€ da rúbrica “Campanha digital”
- 1.115,28€ da rúbrica “Exposição de sensibilização público: pescadores, concessionários e utentes das praias, autarquias, transportes marítimo-turísticos”.

O pedido de realocação foi aceite pela Secretaria Geral do Ambiente no dia 8 de março de 2022, de acordo com Orçamento enviado. Na tabela 3 as alterações aprovadas foram destacadas a amarelo, assim como no respetivo Anexo I_a)Orçamento_7T.xlsx.

Tabela 4. Resumo dos custos executados

EIXO / Atividade ID	Descrição	Tipo de despesa	Custo total previsto	Execução 7º trimestre	Comentários / Informação adicional	Execução acumulado	Taxa de execução	Promotor / Parceiro
GESTÃO DE PROJETO								
Gestão de Projeto	Equipa de gestão e coordenação do projeto (2 pessoas)	Custos com recursos humanos afetos ao projeto	9 458,28 €	1 340,16 €	Relativo aos colaboradores Diana Nicolau e Emanuel Monteiro	9 403,94 €	99,43 %	LIPOR
	Consultoria Externa	Custos com a aquisição de serviços a terceiros para a implementação do projeto	5 000,00 €	1 350,00 €	Processo de Contratação de Sustentepopeia Unipessoal, Lda (2GO OUT Consulting)	4 950,00 €	99,00 %	LIPOR

EIXO 1 - SENSIBILIZAÇÃO								
1 Divulgação do projeto junto dos estabelecimentos de ensino e 2. Divulgação do projeto junto da comunidade	Equipa de educação e sensibilização ambiental (3 pessoas)	Custos com recursos humanos afetos ao projeto	28 180,05 €	3 641,79 €	Relativo aos colaboradores Ana Machado, Alexandre Miguel Silva e Sandra Rodrigues	22 520,89 €	79,92 %	LIPOR
	Eventos de plogging	Custos com a aquisição de serviços a terceiros para a implementação do projeto	9 905,78 €	7 876,42 €	Processo de contratação de OPAL – Publicidade S.A.	9 651,77 €	97,44 %	LIPOR
	Campanha público em geral – Ativação em praias	Custos com a aquisição de serviços a terceiros para a implementação do projeto	8 354,50 €	0,00 €	Processo de contratação de OPAL – Publicidade S.A.	8 354,50 €	100,00%	LIPOR
	Boarder Game	Custos com a aquisição de serviços a terceiros para a implementação do projeto	20 000,00 €	0,00 €	Processo de Contratação de Cidade Curiosa Associação	19 980,00 €	99,90 %	IPDJ
	Equipa IPDJ (2 pessoas)	Custos com recursos humanos afetos ao projeto	11 045,41	2 427,36 €	Relativo aos colaboradores Alcídio Jesus e Emília Martins	8 681,94 €	78,60 €	IPDJ
EIXO 2 – LITERACIA								
4.1 Produção de conteúdos; 4.2 Ações de Formação	Equipa de formação (5 pessoas)	Custos com recursos humanos afetos ao projeto	12 580,08 €	1 415,65 €	Relativo aos colaboradores Ana Machado, Alexandre Miguel Silva, Roberto Cerqueira, Sandra Rodrigues e Susana Lopes	12 855,51 €	102,19%	LIPOR
4.2 Ações de Formação	Consultoria externo	Custos com a aquisição de serviços a terceiros para a implementação	9 516,00 €	0,00 €	Processo de Contratação do Oceanário de Lisboa	5 695,00 €	59,85 %	LIPOR

		do projeto / Costs entailed by other contracts awarded by PP for the purpose of carrying out the project - Reg. Art. 8.3.1.f						
EIXO 3 – PROMOÇÃO E DIVULGAÇÃO								
5.1 Planeamento	Equipa de marketing e comunicação (3 pessoas)	Custos com recursos humanos afetos ao projeto	8 840,80 €	1 213,49 €	Relativo aos colaboradores Ana Machado, Alexandre Miguel Silva e Sandra Rodrigues	9 245,85 €	104,58%	LIPOR
	Campanha Divulgação público em geral	Custos com a aquisição de serviços a terceiros para a implementação do projeto	31 290,00 €	4 145,00 €	Processo de Contratação de OPAL – Publicidade S.A.	30 844,18 €	98,58 %	LIPOR
	Campanha digital	Custos com a aquisição de serviços a terceiros para a implementação do projeto	4 100,00 €	0,00 €	Processo de contratação de OPAL – Publicidade S.A.	4 100,00 €	100,00%	LIPOR
	Exposição de sensibilização público: pescadores, concessionários e utentes das praias, autarquias, transportes marítimo-turísticos	Custos com aquisição de serviços a terceiros para a implementação do projeto	5 304,72 €	0,00 €	Processo de contratação de OPAL – Publicidade S.A.	5 304,72 €	100,00%	LIPOR
	Guia de Boas Práticas	Custos com a aquisição de serviços a terceiros para a implementação do projeto	3 810,00 €	0,00 €	Processo de contratação de OPAL – Publicidade S.A.	3 631,25 €	95,31 %	LIPOR
	Programa de Voluntariado Jovem para a	Custos com transporte e ajudas de custo	9 000,00 €	120,00 €	Relativo a custos com Voluntários	1 860,00 €	20,67 %	IPDJ

	Natureza e Florestas	para deslocações de pessoal que participe no projeto						
	Programa Voluntariado Jovem para a Natureza e Florestas	Custos com a aquisição de serviços a terceiros para a implementação do projeto	1 000,00 €	0,00 €	Relativo a contratação de OPAL – Publicidade S.A.	999,99 €	100,00%	IPDJ
	Equipa IPDJ (2 pessoas)	Custos com recursos humanos afetos ao projeto	10 395,68 €	0,00 €	Relativo aos colaboradores Alcídio Jesus e Emília Martins	7 119,46 €	68,48 %	IPDJ
EIXO 4 - AVALIAÇÃO E IMPACTO								
Avaliação e Impacto	Equipa de Gestão e Coordenação do projeto (3 pessoas)	Custos com recursos humanos afetos ao projeto	6 359,70 €	1 572,96 €	Relativo aos colaboradores Emanuel Monteiro e Diana Nicolau	6 338,33 €	99,66 %	LIPOR
	Equipa IPDJ (2 pessoas)	Custos com recursos humanos afetos ao projeto	10 395,68 €	5 492,72 €	Relativo aos colaboradores Alcídio Jesus e Emília Martins	6 488,62 €	99,87 %	IPDJ
CUSTOS INDIRECTOS								
n.a.	Custos indiretos	Custos indiretos	16 354,73 €	2 296,01 €	Custos indiretos	15 091,13 €	92,27 %	LIPOR
	Custos indiretos	Custos indiretos	9 234,60 €	2 010,02 €	Custos indiretos	6 037,51 €	65,38 %	IPDJ
TOTAL LIPOR (com c.i.)			159 054,64 €	24 851,48 €		147 987,07 €	93,04 %	
TOTAL IPDJ (com c.i.)			67 172,99 €	10 050,10 €		51 167,51 €	76,17 %	
Custos Indiretos			25 589,33€	4 306,03 €		21 128,63 €	82,57 %	
TOTAL			226 227,63 €	34 901,58 €		199 154,58 €	88,03%	
Verba prevista para 2020			47 926,61 €			31 371,49 €	65,46 %	
Verba prevista para 2021			111 828,752 €			133 031,51 €	118,96 %	

Tabela 5. Custos com recursos humanos por atividade e colaborador no período de reporte

EIXO / Atividade ID	Identificação do Colaborador	Últimos Custos Anuais Brutos Documentados	Valor da Taxa Horária (€)	Nº horas trabalhadas pelo colaborador	Custos com pessoal	Despesa Elegível	Promotor / Parceiro
---------------------	------------------------------	---	---------------------------	---------------------------------------	--------------------	------------------	---------------------

Gestão de Projeto	Diana Nicolau	24 361,98 €	14,16 €	38	538,08 €	538,08 €	LIPOR
	Emanuel Monteiro	38 324,61 €	22,28 €	36	802,08 €	802,08 €	LIPOR
EIXO 1 - SENSIBILIZAÇÃO	Ana Machado	24 347,40 €	14,16 €	127	1 798,32 €	1 798,32 €	LIPOR
	Alexandre Miguel Silva	24 118,15 €	14,02 €	30	420,60 €	420,60 €	LIPOR
	Sandra Rodrigues	18 963,21 €	11,03 €	129	1 422,87 €	1 422,87 €	LIPOR
	Alcídio Jesus	14 933,28 €	8,68 €	135	1 172,09 €	1 171,09 €	IPDJ
	Emília Martins	15 993,10 €	9,30 €	135	1 255,27 €	1 255,27€	IPDJ
EIXO 2 – LITERACIA 4.1 Produção de conteúdos	Ana Machado	24 347,40 €	14,16 €	19	269,04 €	269,04 €	LIPOR
	Alexandre Miguel Silva	24 118,15 €	14,02 €	28	392,56 €	392,56 €	LIPOR
	Roberto Cerqueira	24 024,73 €	13,97 €	15	209,55 €	209,55 €	LIPOR
	Sandra Rodrigues	18 963,21 €	11,03 €	14	154,42 €	154,42 €	LIPOR
	Susana Lopes	41 933,66 €	24,38 €	16	390,08 €	390,08 €	LIPOR
EIXO 3 – PROMOÇÃO E DIVULGAÇÃO 5.1 Planeamento	Ana Machado	24 347,40 €	14,16 €	18	254,88 €	254,88 €	LIPOR
	Alexandre Miguel Silva	24 118,15 €	14,02€	55	771,10 €	771,10 €	LIPOR
	Sandra Rodrigues	18 963,21 €	11,03€	17	187,51 €	181,51 €	LIPOR
EIXO 4 - AVALIAÇÃO E IMPACTO	Diana Nicolau	24 361,98 €	14,16 €	45	637,20 €	637,20 €	LIPOR
	Emanuel Monteiro	38 324,61 €	22,28 €	42	935,76 €	935,76 €	LIPOR
	Alcídio Jesus	14 933,28 €	8,68 €	306	2 656,73 €	2 656,73 €	IPDJ
	Emília Martins	15 993,10 €	9,30 €	305	2 835,99 €	2 835,99 €	IPDJ
	TOTAL LIPOR					9 184,05 €	
	TOTAL IPDJ					7 920,08 €	
	TOTAL					17 104,13 €	

Tabela 6. Resumo de execução financeira por rúbrica de despesa

Rúbrica de despesa	Orçamento (€)	
--------------------	---------------	--

	Previsto	Executado	Taxa de Execução (%)
Custos com recursos humanos afetos ao projeto / Cost of staff assigned to the project - Reg. Art. 8.3.1.a	93 357,30 €	82 654,53 €	88,54 %
Custos com transporte e ajudas de custo para deslocações de pessoal que participe no projeto / Travel and subsistence allowances for staff - Reg. Art. 8.3.1.b	9 000,00 €	1 860,00 €	20,67 %
Custos com a aquisição de serviços a terceiros para a implementação do projeto / Costs entailed by other contracts awarded by PP for the purpose of carrying out the project - Reg. Art. 8.3.1.f	98 481,00 €	93 511,41€	94,95 %
Custos indiretos / INDIRECT COSTS - Reg. Art. 8.5	25 589,33 €	21 128,63 €	82,57 %
Total	226 227,63 €	199 154,58 €	88,03 %

Tabela 7. Resumo das despesas submetidas em pedidos de pagamento

Pedido de Pagamento	Data Submissão	Valor reportado	Valor a financiar pelo EEA Grants	Valor LIPOR	Valor IPDJ	Pago pelo EEA Grants
1º Pedido de Pagamento	06/11/2020	5 454,18 €	3 872,47 €	3 872,47 €	0,00 €	SIM
2º Pedido de Pagamento	28/01/2020	7 285,47 €	5 143,54 €	5 143,54 €	0,00 €	SIM
3º Pedido de Pagamento	25/03/2021	18 597,86 €	13 133,27 €	11 387,79 €	1 745,48 €	SIM
4º Pedido de Pagamento	17/06/2021	24 008,21 €	17 045,83 €	17 045,83 €	0,00 €	SIM
5º Pedido de Pagamento	21/09/2021	24 287,23 €	17 243,93 €	12 496,47 €	4 747,46 €	SIM
6º Pedido de Pagamento	26/01/2022	84 620,04 €	59 756,21 €	37 187,63 €	22 568,58 €	SIM
Último pedido de pagamento	A submeter até 30/04/2022	34 901,58 €	24 646,48 €	17 549,39 €	7 097,09 €	NÃO
TOTAL	-	199 154,57 €	140 841,73 €	104 683,12 €	36 158,61 €	-

iv. Descrição da contribuição do Projeto para alcançar os objetivos gerais dos EEA Grants e do 'Programa Ambiente'

O projeto "HÁ RIO E MAR, HÁ LIXO PARA TRANSFORMAR", promovido pela LIPOR em parceria com o IPDJ, apoiado pelo EEA Grants 2014-2021, contribui para os objetivos gerais do EEA Grants e do 'Programa Ambiente' contribuindo para o objetivo n.º 1 do Programa: "Aumentar a aplicação dos princípios da Economia Circular em sectores específicos" e o Output 1.3 do Programa, através

de promoção da Economia Circular pela “Redução de plásticos nos Oceanos, de origem em atividades terrestres”.

Com a implementação do projeto espera-se aumentar a consciencialização sobre a temática do lixo marinho e contribuir para o aumento da aplicação dos princípios da economia circular nos setores relacionados com o mar.

Com a dinamização de ações de sensibilização, associado à colocação de contentores em locais específicos e estratégicos junto de comunidades piscatórias e costeiras, espera-se aumentar a quantidade (toneladas) de plástico reciclado. Prevê-se ainda contribuir para a redução de plásticos nos Oceanos, de origem em atividades terrestres, resultado das ações de sensibilização (previstas cerca de 150 ações de sensibilização, com o envolvimento de cerca de 15000 pessoas), consubstanciadas em ações de limpeza por grupo de voluntários (onde se prevê envolver cerca de 50 voluntários) e ações de *plogging* (com 8 ações previstas que permitirão a recolha de cerca de 500kg de material recolhido por ação e correto encaminhamento de 100% para valorização de resíduos). As ações levadas a cabo com o parceiro IPDJ, permitirá a projeção do projeto além dos municípios integrantes da LIPOR, cobrindo um público mais abrangente a nível nacional, nomeadamente no que diz respeito às camadas mais jovens.

Em baixo descrevem-se os indicadores para os quais o projeto contribui e os resultados do contributo do projeto para o cumprimento dos objetivos gerais do EEA Grants e do ‘Programa Ambiente’ após finalização do projeto.

Tabela 8. Contributo do projeto para os objetivos do EEA Grants e do Programa Ambiente

Área programática Objetivo	Resultado esperado	Indicador	Unidade de medida	Atividade relacionada	Contributo do projeto
PA 11 Objetivo 1	Aumentar a aplicação dos princípios da Economia Circular em sectores específicos	Toneladas de plástico reciclado resultantes do apoio do ‘Programa Ambiente’	Número	ID 1 e 3	0,473
Output 1.3	Redução de plásticos nos Oceanos, de origem em atividades terrestres	Número de campanhas de prevenção e sensibilização apoiadas	Número	ID 1, 2 e 3	307
		Número de ações voluntárias apoiadas	Número	ID 5	3

v. Impactos do projeto pós-financiamento

A disseminação de boas práticas ao longo do período de implementação do projeto tem vindo a resultar em pedidos de dinamização dessas mesmas atividades nomeadamente as atividades inseridas no **Eixo 1 da Sensibilização** (ID 1.1, ID 1.3, ID 1.4, ID 1,5, ID 1.6, ID 2.1, ID 2.3, ID 3.5), no **Eixo 2 da Literacia** (ID 4.2, ID 4.3) bem como as do **Eixo 3 Promoção e Divulgação** (ID 5, ID 5.3, ID 5.5, ID 5.6, ID 5.7). Ainda que o projeto esteja encerrado, vamos continuar a trabalhar no sentido de incrementar a literacia dos oceanos, dinamizando a interação entre os diferentes públicos e a temática.

O Promotor do Projeto

Nome	Fernando Leite
Data e Assinatura	
Posição	Administrador Delegado

O Operador do Programa – Secretaria Geral do Ambiente

Nome	Alexandra Carvalho
Data e Assinatura	
Posição	Secretária Geral