

projectos
transformar
experiências
parcerias
novo ciclo



HABITAÇÃO
E DESENVOLVIMENTO
LOCAL Câmara Municipal Lisboa

Programa Parcerias Locais

BIP/ZIP

Programa BIP/ZIP 2015

FICHA DE CANDIDATURA

Refª: 013

Uma Aventura no Bairro



BAIRROS e ZONAS
de Intervenção
Prioritária de Lisboa

Grupo de Trabalho dos Bairros e Zonas de Intervenção Prioritária (BIP/ZIP)

Rua Nova do Almada, nº 2 - 3º Andar 1100-060 Lisboa | Telefone: 21 322 73 60 | Email - bip.zip@cm-lisboa.pt

ENTIDADES PROMOTORAS

Designação Arisco - Instituição para a Promoção Social e da Saúde

ENTIDADES PARCEIRAS

Designação Agrupamento de Escolas Manuel da Maia

Designação Casa B - Associação Cultural

IDENTIFICAÇÃO DO PROJECTO

Designação Uma Aventura no Bairro

BIP/ZIP em que pretende intervir 42. Casal Ventoso

55. Pampulha

Síntese do Projecto

Fase de execução -----

Fase de sustentabilidade -----

DESCRIÇÃO DO PROJECTO

Objetivo Geral de Projeto

Diagnóstico O levantamento de necessidades realizado junto do Agrupamento Manuel da Maia, no âmbito da actual parceria, e a experiência da nossa intervenção no território Casal Ventoso em 2013/2014, em conjunto com a análise dos dados recolhidos a partir da Carta BIPZIP 2010 e do diagnóstico TEIP do mesmo agrupamento, revela necessidades do território que continuam a exigir uma atenção muito particular face à relação que a comunidade (nomeadamente a escolar) tem com o seu meio envolvente. A ambos os territórios está associada uma dimensão de isolamento e dificuldade na acessibilidade aos territórios circundantes. Na Pampulha e Casal Ventoso vencer os obstáculos que a geografia impõe exige um esforço suplementar para aceder à cidade no seu todo, esforço exigido a quem já se encontra em exclusão social. Estas condicionantes observam-se na população em idade escolar, nomeadamente na transição do 1º Ciclo para o 2º Ciclo. Nesta fase, de alargamento do mapa mental da criança, suportada ou não pelo meio envolvente, consideramos essencial reforçar uma autonomia consistente, sustentada na vinculação a novos lugares e pessoas, pois

este constitui-se como um fator de proteção essencial. Quem vive nos territórios do Casal Ventoso e da Pampulha tem que ter uma maior resiliência, de forma a ultrapassar a cisão (geográfica, social, histórica) que persiste nestas zonas, daí a necessidade de intervenções que reforcem a capacidade de descoberta e vinculação a novos territórios

Temática preferencial

Melhorar a Vida no Bairro

Destinatários preferenciais

Crianças

Objectivo geral

Pretende-se fazer crescer nestes territórios a existência de habitantes jovens que tragam consigo experiências positivas nos territórios vizinhos das zonas BIPZIP identificadas, e que muitas vezes são sentidos como pouco acessíveis, por vezes hostis ou mesmo “estrangeiros”. O nosso investimento numa intervenção específica nesta fase particular do percurso escolar (4º/5º ano de escolaridade) sustenta-se na convicção que esta transição (inevitável e incontornável na organização da nossa sociedade) nesta população com estas características específicas, é particularmente mais exigente, importante e com um caráter potencialmente mais determinista no futuro destas crianças, com consequências para a cultura comunitária local. Por outro lado, consideramos que esta faixa etária da população pode ter um papel estratégico nos movimentos exigidos à comunidade local como um todo. Ou seja, estes movimentos de transição parecem-nos poder ser, em parte mediados pelas crianças, como “provas vivas” da possibilidade de mudança e integração, sem perda de identidade. Pretende-se assim aumentar a resiliência das crianças nesta fase de particular fragilidade associada à transformação do seu papel na comunidade, e criar na comunidade modelos de suporte a intervenções que reforcem uma ligação consistente a novos territórios.

Objetivos Específicos de Projeto

Objetivo Específico de Projeto 1

Descrição

Pretende-se fomentar competências essenciais na abordagem das fragilidades diagnosticadas e que exigem um reforço da capacidade de descoberta e vinculação a novos territórios. Optamos assim por trabalhar competências psicossociais ao nível da sentimento de pertença ao grupo/comunidade, gestão de conflitos, capacidade de comunicação e argumentação, desenvolvimento da capacidade de auto-regulação, da autonomia e do pensamento crítico e criativo na relação com os pares e meio envolvente. A opção pela criação e



aplicação de um material que implica um jogo em grupo responde à importância que o grupo de pares tem na faixa etária escolhida e por considerarmos que o jogo em grupo é uma ferramenta poderosa no trabalho sobre os temas que pretendemos abordar. Ao criar um material específico, partindo de um modelo já testado e experimentado ao longo dos últimos 20 anos, recriando-o e adaptando-o à realidade muito particular dos nossos territórios, garantimos uma intervenção específica e adaptada ao contexto local. Esta adaptabilidade também é reforçada pelo facto do material ser construído com o contributo das crianças que habitam os territórios.

Sustentabilidade

Sendo o foco da intervenção o reforço e desenvolvimento de uma autonomia sustentada e consistente na população jovem e de uma maior capacidade na sua mobilidade, consideramos que esta aquisição é fundamental na formação de cidadãos mais participativos, interventivos e adaptados. Através do investimento num trabalho de investigação e análise de dados cria-se, simultaneamente, a oportunidade de gerar mais conhecimento sobre a pertinência deste tipo de intervenções. Deste modo, pretende-se atingir um conhecimento com maior detalhe sobre as dimensões mais relevantes das competências psicossociais envolvidas.

Objetivo Específico de Projeto 2

Descrição

Este objetivo centra-se na promoção do modelo de intervenção, envolvendo a comunidade educativa, através de ações formativas em continuidade, e envolvendo a comunidade local, através da criação um evento. A formação de professores, acreditada pelo Conselho Científico-Pedagógico de Formação Contínua (CCPFC) sustenta a continuidade da intervenção após o ano de 2015-16, assim como a apropriação e adaptação a outros territórios da cidade de Lisboa, sensibilizando os técnicos de educação para uma visão da escola como a de um espaço público de educação (António Nóvoa). A criação de um evento lúdico que una a comunidade escolar com a comunidade local permite reforçar a ligação entre ambos, fomentando o diálogo e sentimento de pertença das crianças aos diferentes ambientes. Com esta aproximação promove-se a mobilidade e autonomia das crianças e aumenta-se a consciência dos intervenientes locais da sua importância neste processo que, sendo das crianças, tem implicação e deve envolver toda a comunidade.

Sustentabilidade

A organização de ações que assegurem a formação de agentes da comunidade educativa num material de intervenção promove o desenvolvimento de novas práticas educativas, introduzindo novos métodos e sensibilizando para novas temáticas. Garantindo uma distribuição e acompanhamento da aplicação de um material estruturado que suporta as intervenções, pretende-se garantir que a intervenção é adaptada e replicada por diferentes agentes educativos nos seus contextos de ensino. A promoção da aproximação e



conhecimento mútuo entre as crianças e os representantes da comunidade local pretende criar ligações que permaneçam no tempo, mantendo a sua função de suporte ao crescimento e autonomia da criança no seu meio envolvente.

Simultaneamente, nos adultos do território que participam no projecto, reforça-se o reconhecimento da importância que têm como agentes participativos no desenvolvimento das crianças que compõe a sua comunidade.

Objetivo Específico de Projeto 3

Descrição

-

Sustentabilidade

-

CALENDARIZAÇÃO DO PROJECTO

Actividade 1 Uma Aventura no Bairro - Criação

Descrição

Criação e edição de um material lúdico-pedagógico a partir do material "Aventura na Cidade" e "Manual para Descobrir Lugares". O material "Uma Aventura no Bairro" é um jogo de personagens no qual o jogador é um personagem de uma história, cujo desenrolar vai influenciando com as suas decisões, ideias e formas de estar. É uma experiência de grupo (equipas com cerca de 6 jogadores), conduzida por um Mestre de Jogo que, permanecendo num espaço seguro, a sala de aula, conduz as crianças para espaços conhecidos e desconhecidos que podem ser descobertos e coloridos pela imaginação de cada um. No bairro/cidade existem inúmeros locais de referência (escolhidos pelas crianças e pelos orientadores), onde será possível fazer frente a situações-problema e obter enigmas que, uma vez reunidos e decifrados, conduzirão o grupo ao final da história/aventura. As situações-problema que cada grupo ultrapassa remetem para o desenvolvimento e reforço de competências psicossociais essenciais para uma plena integração comunitária. Sequencialmente, ao longo da aplicação do jogo, as crianças jogam em contexto real, fora da escola e em contacto com locais e pessoas da comunidade. A construção do material (Mapa, cadernos de apoio à aplicação das situações e folhas de equipa) será acompanhada pelas crianças do 5º ano, que participarão na sua concepção temática e gráfica.

Recursos humanos

Equipa da Associação Arisco (4 elementos), criativos da casaBranca (2 elementos)

Local: morada(s)

-

Local: entidade(s)

-



Resultados esperados	O material de aplicação "Uma Aventura no Bairro" deve estar conceptualizado até ao final de Dezembro de 2015. A partir de Janeiro de 2016 espera-se a reprodução e distribuição de 50 exemplares do material "Uma Aventura no Bairro" ao longo dos anos letivos de 2015/16, 2016/17 e de 2017/18, garantindo a continuação da aplicação do modelo de intervenção nos territórios.
Valor	14262.00 EUR
Cronograma	Mês 1, Mês 2, Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9
Periodicidade	Diário
Nº de destinatários	50
Objectivos específicos para que concorre	1
Actividade 2	Uma Aventura no Bairro - Aplicação
Descrição	Aplicação do material "Uma Aventura no Bairro" às crianças do 4º ano das EB1 Vale de Alcântara e EB1 Fernanda de Castro e às crianças do 5º ano da EB2.3 Manuel da Maia. O trabalho com as crianças do 5º ano iniciar-se-á mais cedo (Outubro de 2015) pois estes terão um papel mais participativo na Actividade 1 (irão colaborar na conceptualização do material).
Recursos humanos	Equipa da Associação Arisco (4 elementos), criativos da casaBranca (2 elementos) e professores (3 elementos).
Local: morada(s)	-
Local: entidade(s)	-
Resultados esperados	Espera-se que, entre Outubro de 2015 e Maio de 2016, sejam realizadas 25 sessões de trabalho com as crianças do 5º ano e 16 sessões com as crianças do 4º ano de escolaridade.
Valor	16932.00 EUR
Cronograma	Mês 2, Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9
Periodicidade	Semanal
Nº de destinatários	50
Objectivos específicos para que concorre	1
Actividade 3	Pesquisa e Investigação



<i>Descrição</i>	Conceptualização e implementação de um protocolo de estudo para a avaliação do impacto da intervenção nos territórios seleccionados. Algumas das competências a avaliar/medir com o material criado e aplicado nas actividades 1 e 2, serão seleccionadas dentro das categorias já identificadas (sentimento de pertença ao grupo/comunidade, gestão de conflitos, capacidade de comunicação e argumentação, desenvolvimento da capacidade de auto-regulação, da autonomia e do pensamento crítico e criativo na relação com os pares e meio envolvente). Os dados serão recolhidos junto da família, professores e das próprias crianças envolvidas, a partir de questionários e aplicação de escalas específicas para as temáticas em estudo. Os dados serão sujeitos a tratamento estatístico.
<i>Recursos humanos</i>	Equipa da Associação Arisco (1 elemento); Colaboradores da Developmind (2 elementos).
<i>Local: morada(s)</i>	-
<i>Local: entidade(s)</i>	-
<i>Resultados esperados</i>	Elaboração e apresentação de um relatório final (análise de dados, avaliação do impacto da intervenção). Está prevista uma avaliação longitudinal para os anos de 2016 e 2017.
<i>Valor</i>	5604.00 EUR
<i>Cronograma</i>	Mês 1, Mês 2, Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9, Mês 10, Mês 11
<i>Periodicidade</i>	Mensal
<i>Nº de destinatários</i>	50
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	1
<i>Actividade 4</i>	Uma Aventura no Bairro Cenário Real
<i>Descrição</i>	Esta actividade é uma adaptação do material "Uma Aventura no Bairro" para o espaço físico/externo do bairro. Durante um dia as crianças são convidadas a viver, em diferentes locais e instituições do território, situações-problema que remetem para as temáticas trabalhadas ao longo do ano na sala de aula no âmbito da Actividade 2. Com início num ponto partida comum cada equipa terá que, em formato de jogo, recolher, ultrapassando os desafios que cada estação lhe propõe, um conjunto de pistas que os conduzirá à meta final. A preparação e participação nesta actividade implica o estabelecimento de ligações com as pessoas, locais e instituições do território, implicando também o envolvimento das mesmas. Com este trabalho reforça-se a relação das crianças e instituições escolares com o seu

	território e comunidade.
<i>Recursos humanos</i>	Equipa da Associação Arisco (4 técnicos), criativos da casaBranca (2 técnicos), colaboradores externos (16 técnicos), habitantes do território (8), Professores (3).
<i>Local: morada(s)</i>	-
<i>Local: entidade(s)</i>	-
<i>Resultados esperados</i>	Participação de 50 crianças e envolvimento de, pelo menos, 8 locais/instituições do território.
<i>Valor</i>	6651.00 EUR
<i>Cronograma</i>	Mês 8, Mês 9, Mês 10
<i>Periodicidade</i>	Pontual sessão - período preparação 3 meses
<i>Nº de destinatários</i>	58
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	2
<i>Actividade 5</i>	Formação de Professores na Aventura
<i>Descrição</i>	Realização da acção de formação com a duração total de 60 horas e com acreditação pelo CCPFC (Conselho científico-pedagógico de formação contínua), que aborda temas da área da educação para a cidadania, da inclusão social e da promoção global da saúde. Esta acção de formação capacita os professores para a posterior aplicação do material "Uma Aventura no Bairro" nestes e noutros territórios educativos. Esta formação é ministrada no formato Oficina de Formação, que contempla 30 horas de formação presencial, de carácter mais teórico e de experimentação acompanhada do material "Aventura no Bairro" e 30 horas de trabalho autónomo que implica a preparação e aplicação do material, assim como reuniões de acompanhamento técnico.
<i>Recursos humanos</i>	Equipa da Associação Arisco (4 elementos).
<i>Local: morada(s)</i>	-
<i>Local: entidade(s)</i>	-
<i>Resultados esperados</i>	Participação de pelo menos 15 professores do 1º e 2º Ciclo na acção de formação.
<i>Valor</i>	6513.00 EUR
<i>Cronograma</i>	Mês 1, Mês 2, Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9, Mês 10, Mês 11

<i>Periodicidade</i>	Mensal
<i>Nº de destinatários</i>	15
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	2

MONITORIZAÇÃO DE PROJETO

Rede (resultados)

Nº de parceiros mobilizados 5

Constituição da equipa de projeto

Função Coordenadora

Horas realizadas para o projeto 900

Tipo de afetação ao BIP/ZIP Financeira

Morador no bairro do projeto Não

Função Técnico d

Horas realizadas para o projeto 720

Tipo de afetação ao BIP/ZIP Financeira

Morador no bairro do projeto Não

Função Técnico c

Horas realizadas para o projeto 720

Tipo de afetação ao BIP/ZIP Financeira

Morador no bairro do projeto Sim

Função Técnico m

Horas realizadas para o projeto 720

Tipo de afetação ao BIP/ZIP Financeira



<i>Morador no bairro do projeto</i>	Não
<i>Função</i>	Técnico m
<i>Horas realizadas para o projeto</i>	720
<i>Tipo de afetação ao BIP/ZIP</i>	Financeira
<i>Morador no bairro do projeto</i>	Não
<i>Função</i>	Técnico p
<i>Horas realizadas para o projeto</i>	720
<i>Tipo de afetação ao BIP/ZIP</i>	Financeira
<i>Morador no bairro do projeto</i>	Não
<i>Função</i>	Investigador
<i>Horas realizadas para o projeto</i>	150
<i>Tipo de afetação ao BIP/ZIP</i>	Financeira
<i>Morador no bairro do projeto</i>	Não
<i>Função</i>	Professor Vale Alcântara
<i>Horas realizadas para o projeto</i>	48
<i>Tipo de afetação ao BIP/ZIP</i>	Não Financeira
<i>Morador no bairro do projeto</i>	Não
<i>Função</i>	Professor Fernanda de Castro
<i>Horas realizadas para o projeto</i>	48
<i>Tipo de afetação ao BIP/ZIP</i>	Não Financeira
<i>Morador no bairro do projeto</i>	Não
<i>Função</i>	Professor Manuel da Maia
<i>Horas realizadas para o projeto</i>	72

Tipo de afetação ao BIP/ZIP Não Financeira

Morador no bairro do projeto Não

Função Parceiro agrupamento Manuel da Maia

Horas realizadas para o projeto 20

Tipo de afetação ao BIP/ZIP Não Financeira

Morador no bairro do projeto Não

Função Parceiro agrupamento Gil Vicente

Horas realizadas para o projeto 20

Tipo de afetação ao BIP/ZIP Não Financeira

Morador no bairro do projeto Não

Função Parceiro no terreno CampOvivo

Horas realizadas para o projeto 20

Tipo de afetação ao BIP/ZIP Não Financeira

Morador no bairro do projeto Sim

Função Monitor Cenário Real

Horas realizadas para o projeto 10

Tipo de afetação ao BIP/ZIP Financeira

Morador no bairro do projeto Sim

Função Monitor Cenário Real

Horas realizadas para o projeto 10

Tipo de afetação ao BIP/ZIP Financeira

Morador no bairro do projeto Não

Função Monitor Cenário Real

<i>Horas realizadas para o projeto</i>	10
<i>Tipo de afetação ao BIP/ZIP</i>	Financeira
<i>Morador no bairro do projeto</i>	Não
<i>Função</i>	Monitor Cenário Real
<i>Horas realizadas para o projeto</i>	10
<i>Tipo de afetação ao BIP/ZIP</i>	Financeira
<i>Morador no bairro do projeto</i>	Não
<i>Função</i>	Monitor Cenário Real
<i>Horas realizadas para o projeto</i>	10
<i>Tipo de afetação ao BIP/ZIP</i>	Financeira
<i>Morador no bairro do projeto</i>	Não
<i>Função</i>	Monitor Cenário Real
<i>Horas realizadas para o projeto</i>	10
<i>Tipo de afetação ao BIP/ZIP</i>	Financeira
<i>Morador no bairro do projeto</i>	Não
<i>Função</i>	Monitor Cenário Real
<i>Horas realizadas para o projeto</i>	10
<i>Tipo de afetação ao BIP/ZIP</i>	Financeira
<i>Morador no bairro do projeto</i>	Não

Criação de emprego (Impacto)

Nº de novos postos de trabalho criados com a constituição da equipa de projeto (com uma afetação >= 75%)

0

Nº de novos postos de trabalho criados como resultado da intervenção do projeto

0

Destinatários (Resultados)



Nº de moradores no bairro BIP/ZIP
destinatários de atividades em que é
possível a identificação dos
participantes (formativas, pedagógicas,
lúdicas) 118

Nº total acumulado de destinatários de
atividades onde não é possível a
identificação clara dos participantes 0

Nº de atividades onde não é possível a
identificação clara dos participantes 0

Equidade

Nº de destinatários com deficiência /
doença mental 0

Nº de destinatários mulheres 0

Nº de destinatários desempregados 0

Nº de destinatários jovens (- de 30
anos) 50

Nº de destinatários idosos (+ de 65
anos) 0

Nº de destinatários imigrantes 0

Com necessidades Educativas Especiais 8

Produtos/Elementos tangíveis da intervenção

Nº de produtos concebidos para venda /
demonstração 1

Nº de intervenções em edificado para
criação de serviços ou atividades
dirigidas à Comunidade 0

Nº de intervenções no espaço público 0

Nº de publicações criadas 1

Nº de páginas de Internet criadas 0

Nº de páginas de facebook criadas 1

Nº de vídeos criados 0

Nº de artigos publicados em jornais /
revistas 2

Nº de novas organizações criadas
(associações / empresas, outros) 0



<i>Encargos com pessoal interno</i>	16300.00 EUR
<i>Encargos com pessoal externo</i>	19100.00 EUR
<i>Deslocações e estadias</i>	3282.00 EUR
<i>Encargos com informação e publicidade</i>	1000.00 EUR
<i>Encargos gerais de funcionamento</i>	9780.00 EUR
<i>Equipamentos</i>	500.00 EUR
<i>Obras</i>	0.00 EUR
<i>Total</i>	49962 EUR

Montante de apoio financeiro por entidade promotora

<i>Entidade</i>	Arisco - Instituição para a Promoção Social e da Saúde
<i>Valor</i>	49962.00 EUR

Outras fontes de financiamento e respectivos montantes

<i>Entidade</i>	Casa B - Associação Cultural
<i>Tipo de apoio</i>	Não financeiro
<i>Valor</i>	3000.00 EUR

<i>Descrição</i>	Cedência de Equipamento Técnico diverso para o desenvolvimento do projecto (material áudio: leitores de mp3, headphones, mesa som, microfones, computadores, disco externo, sistema som - mesa de mistura, placa de som, amplificador - material de vídeo/imagem: câmara máquina fotográfica, projector de vídeo - e material de luz: projectores), bem como o apoio à divulgação, apoio logístico e apoio técnico para montagem, edição e tradução de conteúdos.
------------------	---

TOTAIS

<i>Total das Actividades</i>	49962 EUR
<i>Total de Outras Fontes de Financiamento</i>	49962 EUR
<i>Total do Projeto</i>	52962 EUR
<i>Total dos Destinatários</i>	223