

projectos  
transformar  
experiências  
parcerias  
novo ciclo



HABITAÇÃO  
E DESENVOLVIMENTO  
LOCAL Câmara Municipal Lisboa

# Programa Parcerias Locais

## BIP/ZIP

Programa BIP/ZIP 2014

FICHA DE CANDIDATURA

Refª: 060

LudoFurnas



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](mailto:bip.zip@cm-lisboa.pt)

### ENTIDADES PROMOTORAS

*Designação* Junta de Freguesia de São Domingos de Benfica

### ENTIDADES PARCEIRAS

*Designação* Associação Cultural Montes Claros

*Designação* Santa Casa da Misericórdia de Lisboa

*Designação* Universidade Católica Portuguesa

*Designação* Centro Social Paroquial de São Domingos de Benfica

---

### IDENTIFICAÇÃO DO PROJECTO

*Designação* LudoFurnas

*BIP/ZIP em que pretende intervir* 45. Furnas

### Síntese do Projecto

*Fase de execução* -----

*Fase de sustentabilidade* -----

---

### DESCRIÇÃO DO PROJECTO

#### Objetivo Geral de Projeto

#### *Diagnóstico*

O Bairro das Furnas é constituído essencialmente por pessoas idosas, que vivem isoladas, têm fracas redes de suporte e que carecem de atividades ocupacionais. Por outro lado, existe um número significativo de crianças e jovens que, após o horário letivo, não frequentam qualquer tipo de atividades extracurriculares, quer por existir uma lacuna a este nível quer pelo baixo nível socioeconómico dos seus agregados familiares que não permite comportar outras atividades. Estas crianças e jovens, considerando as características referidas e a sua exposição a comportamentos desviantes por parte dos adultos do meio envolvente, têm uma maior propensão para assumirem futuramente comportamentos desviantes. Estes são dois dos temas que mais preocupam a população residente no bairro e que são considerados de intervenção prioritária. Por outro lado, é de salientar que foi aplicado um questionário de levantamento de necessidades/interesses à população infantil/juvenil e aos idosos, pelo que as atividades



integradas neste projeto pretendem ir ao encontro dos mesmos.

*Temática preferencial*

Promover a Inclusão e a Prevenção

*Destinatários preferenciais*

Adultos (população em idade ativa) Crianças/Jovens e idosos.

*Objectivo geral*

Este projeto dirige-se a toda a comunidade do Bairro das Furnas, primordialmente às populações infanto-juvenil e sénior, pretendendo-se criar uma ludoteca transgeracional onde o aprender e o brincar andam de mãos dadas. A ludoteca pretende ser um local onde se privilegia o jogo como forma de cativar e de promover o desenvolvimento de competências sociais e intelectuais. Por outro lado, este espaço incluirá outras atividades paralelas, como uma zona de estudo e desenvolvimento, uma zona de brincadeira livre, uma zona de computadores e acesso internet e a dinamização de workshops periódicos, dirigidos a ambas as populações e nos quais estas possam interagir. Os objetivos do projeto prendem-se com a prevenção de comportamentos de risco, no caso da população jovem, bem como a quebra da solidão e isolamento dos idosos residentes no bairro.

---

## Objetivos Específicos de Projeto

### Objetivo Específico de Projeto 1

*Descrição*

Promover atividades lúdicas, pedagógicas e culturais de interesse para os destinatários.

*Sustentabilidade*

Será dinamizada uma ação anual de serviço à comunidade, uma ludoteca no bairro, a qual terá vários espaços e atividades que a população do bairro poderá frequentar. A longo prazo pretende-se que este espaço seja dinamizado pela própria população, por forma a garantir a sustentabilidade do projeto.

### Objetivo Específico de Projeto 2

*Descrição*

Fomentar a interação entre gerações tendo em vista atividades que melhorem as infraestruturas e ambiente do bairro.

*Sustentabilidade*

Pretende-se criar momentos e atividades em que as duas gerações - crianças e jovens e idosos - estejam em interação e desenvolvam ações em conjunto, com vista à melhoria do ambiente no bairro. Estas atividades irão



permitir fomentar relações de confiança entre os moradores do bairro, que tenderão a manter-se após o término do projeto.

### Objetivo Específico de Projeto 3

**Descrição** Realização de formações e workshops abertas à comunidade do bairro.

**Sustentabilidade** Esta atividade envolve workshops dirigidos a toda a comunidade, bem como formações específicas aos jovens e idosos cujo objetivo será a dinamização do projeto após o término do programa Bip-Zip pela própria população do bairro. Deste modo, pretende-se promover o empoderamento desta população de forma a criar uma dinâmica de entreatajuda dentro do bairro.

### CALENDARIZAÇÃO DO PROJECTO

**Actividade 1** Quero Conhecer-te...

**Descrição** Sinalização e identificação da população destinatária direta do projeto e levantamento dos seus interesses.

**Recursos humanos** Técnicos responsáveis das Entidades Parceiras - responsável de zona  
Coordenador  
Animador Sociocultural

Nota: Custos já imputados às atividades 3 e 4.

**Local: morada(s)** -

**Local: entidade(s)** -

**Resultados esperados**

- Identificação da população-alvo do projeto;
- Divulgação das atividades do projeto;
- Adesão da população às atividades.

**Valor** 0 EUR

**Cronograma** Mês 1, Mês 2

**Periodicidade** Diário

**Nº de destinatários** 80

*Objectivos específicos para que*

<i>concorre</i>	1, 2, 3
<b>Actividade 2</b>	Queres Conhecer-me?
<i>Descrição</i>	Promoção da ludoteca transgeracional, programação e divulgação do espaço à população residente.
<i>Recursos humanos</i>	Coordenador Animador Sociocultural
<i>Local: morada(s)</i>	-
<i>Local: entidade(s)</i>	-
<i>Resultados esperados</i>	- Divulgação do projeto por toda a população residente no bairro. - Programação das atividades da ludoteca até ao final do projeto.
<i>Valor</i>	11000 EUR
<i>Cronograma</i>	Mês 2, Mês 3
<i>Periodicidade</i>	Diário
<i>Nº de destinatários</i>	200
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	1, 2, 3
<b>Actividade 3</b>	Brinca, Estuda e Joga
<i>Descrição</i>	Criação da Ludoteca com quatro espaços distintos: A - Espaço Lúdico Livre - espaço onde estarão disponíveis brinquedos, livros de atividades, quadro branco e material de desenho e onde as crianças poderão brincar livremente  B - Espaço de Jogo / Interação - Zona na qual serão desenvolvidos jogos de mesa e no qual poderão ser dinamizadas atividades com vista à interação.  C - Espaço de Estudo e desenvolvimento - Zona com mesas para estudo, com apoio de um voluntário, e com material de interesse para os idosos; Terá atividades associadas, como é o caso de aulas de inglês para as crianças/jovens e para os idosos.  D - Espaço digital - Zona com computadores que toda a população poderá utilizar, quer para o desenvolvimento de trabalhos quer para aceder à internet.



	Elaboração de um mapa de atividades e de utilização dos espaços.
<i>Recursos humanos</i>	Animador sociocultural Voluntários da Entidade Parceira - Associação Cultural Montes Claros e Universidade Católica Portuguesa Professor de Inglês
<i>Local: morada(s)</i>	-
<i>Local: entidade(s)</i>	-
<i>Resultados esperados</i>	Prevê-se uma Ludoteca com oferta de serviços integrados e ajustados ao público-alvo. Os jovens e idosos passarão a ter um local de preferência no bairro, onde poderão desenvolver atividades conjuntas e partilhar conhecimentos. Criação de redes de suporte mais eficazes para jovens e idosos, promovendo a interação de ambas as populações e minimizando o risco de exclusão social. Maior identificação e sentido de pertença ao bairro onde residem.
<i>Valor</i>	23400 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, Mês 12
<i>Periodicidade</i>	Diário
<i>Nº de destinatários</i>	150
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	1, 2
<i>Actividade 4</i>	Formação de Monitores e Mentores
<i>Descrição</i>	Formação dos jovens enquanto monitores para que os mesmos compreendam a dinâmica da ludoteca e possam assumir, posteriormente ao término do projeto, a dinamização da mesma.  Formação aos idosos para que se assumam enquanto tutores dos mais novos (mentorship).  Durante o Projeto Bip-Zip, diariamente esta formação será feita essencialmente por aprendizagem vicariante e comportará uma sessão de formação mensal com a coordenação do projeto.
<i>Recursos humanos</i>	Coordenador, Animador Sociocultural
<i>Local: morada(s)</i>	-
<i>Local: entidade(s)</i>	-

<b>Resultados esperados</b>	É esperado que ambas as populações, após formação, sejam capazes de dinamizar a Ludoteca de forma autónoma. Gradualmente, com o passar dos meses, é expectável que a organização da Ludoteca deixe de estar centralizada numa só pessoa, e passe a ser gerida pela comunidade que a frequenta.
<b>Valor</b>	9600 EUR
<b>Cronograma</b>	Mês 1, Mês 2, Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9, Mês 10, Mês 11, Mês 12
<b>Periodicidade</b>	Mensal
<b>Nº de destinatários</b>	30
<b>Objectivos específicos para que concorre</b>	3
<b>Actividade 5</b>	(In)Forma-te
<b>Descrição</b>	Formações e workshops dirigidos à comunidade em geral e que vão ao encontro das suas necessidades e interesses. Pretende-se fomentar workshops em que as várias gerações possam aprender em conjunto, nomeadamente costura, jardinagem, trabalhos manuais.
<b>Recursos humanos</b>	Coordenador Animador Sociocultural  Nota: Custos já imputados às atividades 3 e 4.
<b>Local: morada(s)</b>	-
<b>Local: entidade(s)</b>	-
<b>Resultados esperados</b>	- Adesão de, pelo menos, 25 fregueses por workshop; - Aprendizagem intergeracional, partilha de conhecimentos; - Fomentar o gosto por novas áreas e atividades; - Grau de satisfação elevado com formações frequentadas.
<b>Valor</b>	0 EUR
<b>Cronograma</b>	Mês 1, Mês 2, Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9, Mês 10, Mês 11, Mês 12
<b>Periodicidade</b>	Mensal
<b>Nº de destinatários</b>	300
<b>Objectivos específicos para que</b>	

<i>concorre</i>	2, 3
<b>Actividade 6</b>	Teatro
<i>Descrição</i>	Dinamização semanal de aulas de teatro/dramatização com crianças/jovens e idosos, cujo trabalho realizado ao longo do ano culminará numa peça final que será apresentada a todos os moradores do bairro.
<i>Recursos humanos</i>	Ator
<i>Local: morada(s)</i>	-
<i>Local: entidade(s)</i>	-
<i>Resultados esperados</i>	- Envolvimento das crianças/jovens e idosos nas aulas de teatro; - Fomentar o gosto por atividades culturais; - Maior interação social entre os públicos-alvo; - Maior partilha e expressão emocional através da dramatização;
<i>Valor</i>	6000 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, Mês 12
<i>Periodicidade</i>	Semanal
<i>Nº de destinatários</i>	25
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	1, 3

### MONITORIZAÇÃO DE PROJETO

#### Rede (resultados)

*Nº de parceiros mobilizados* -----

#### Constituição da equipa de projeto

#### Criação de emprego (Impacto)

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



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

**Destinatários (Resultados)**

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

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

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

**Equidade**

Nº de destinatários com deficiência /  
doença mental -----

Nº de destinatários mulheres -----

Nº de destinatários desempregados -----

Nº de destinatários jovens (- de 30  
anos) -----

Nº de destinatários idosos (+ de 65  
anos) -----

Nº de destinatários imigrantes -----

**Produtos/Elementos tangíveis da intervenção**

Nº de produtos concebidos para venda /  
demonstração -----

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

Nº de intervenções no espaço público -----

Nº de publicações criadas -----

Nº de páginas de Internet criadas -----

Nº de páginas de facebook criadas -----

Nº de vídeos criados -----

Nº de artigos publicados em jornais /  
revistas -----



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

**ORÇAMENTO TOTAL DO PROJECTO**

**Financiamento BIP/ZIP solicitado**

<i>Encargos com pessoal interno</i>	0 EUR
<i>Encargos com pessoal externo</i>	30000 EUR
<i>Deslocações e estadias</i>	0 EUR
<i>Encargos com informação e publicidade</i>	1000 EUR
<i>Encargos gerais de funcionamento</i>	9000 EUR
<i>Equipamentos</i>	10000 EUR
<i>Obras</i>	0 EUR
<i>Total</i>	50000 EUR

**Montante de apoio financeiro por entidade promotora**

<i>Entidade</i>	Junta de Freguesia de São Domingos de Benfica
<i>Valor</i>	50000 EUR

**Outras fontes de financiamento e respectivos montantes**

<i>Entidade</i>	Junta de Freguesia de São Domingos de Benfica
<i>Tipo de apoio</i>	Não financeiro
<i>Valor</i>	3192 EUR
<i>Descrição</i>	Cedência de um técnico a 50% para limpeza diária do espaço da ludoteca. Disponibilização de um espaço na Junta de Freguesia para o funcionamento inicial do projeto.

**TOTAIS**

<i>Total das Actividades</i>	50000 EUR
<i>Total de Outras Fontes de Financiamento</i>	3192 EUR
<i>Total do Projeto</i>	53192 EUR

*Total dos Destinatários*      785

