

projectos  
transformar  
experiências  
parcerias  
novo ciclo



HABITAÇÃO  
E DESENVOLVIMENTO  
LOCAL Câmara Municipal Lisboa

# Programa Parcerias Locais

## BIP/ZIP

Programa BIP/ZIP 2019

FICHA DE CANDIDATURA

Refª: 014

GK - Goal Keepers



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* VES - Associação Viver Em Sociedade

### ENTIDADES PARCEIRAS

*Designação* Worldwide Sports generation

*Designação* Associação Jorge Pina (AJP)

*Designação* Associação desportiva e cultural da Encarnação e Olivais

---

### IDENTIFICAÇÃO DO PROJECTO

*Designação* GK - Goal Keepers

*BIP/ZIP em que pretende intervir* 38. Quinta do Morgado

39. Quinta das Laranjeiras

40. Casal dos Machados

### Síntese do Projecto

*Fase de execução* Criação de um programa para jovens de educação e formação pelos pares, implementando uma metodologia inovadora de desenvolvimento positivo através do desporto, reforço de competências de capacitação e promoção do autoconhecimento, superação, resiliência, espírito de equipa e espírito empreendedor, apostando na prática desportiva como estratégia de inclusão, participação e orientação vocacional.

*Fase de sustentabilidade* Competências e novas perspetivas adquiridas p/jovens durante a sua participação e aplicação das metodologias desenvolvidas as quais serão usadas em favor de um maior núm.de beneficiários dentro de ações a desenvolver com associações e/ou dos jovens nas comunidades. Este resultado fornecerá uma base experiencial direta p/o uso duradouro de ferramentas e abordagens destinadas a aumentar a cultura empreendedora entre os jovens e a capacidade de criar novos projetos/atividades de interesse coletivo.

---

### DESCRIÇÃO DO PROJECTO

#### Objetivo Geral de Projeto

*Diagnóstico* Estes bairros apresentam debilidades que justificam uma

intervenção comunitária: baixa escolaridade que leva à existência de elevadas taxas de desemprego/emprego precário, bem como à presença de iliteracia com elevada incidência nos jovens; a baixa participação cívica que está relacionada com uma escassa consciência social, uma reprodução de modelos desajustados, uma sobrevalorização dos direitos, em detrimento dos deveres e uma fraca identidade pessoal e social; assim como sentimento de insegurança generalizado na comunidade que surge de um elevado número de situações de violência. Portugal é o quinto país da Zona Euro com maior número de jovens sem atividade, a percentagem de jovens NEET é de 15,3%, ou seja, um em cada seis jovens portugueses encontra-se sem qualquer tipo de ocupação (Society at a Glance Report, 2014).

A presente iniciativa foi concebida para propor uma abordagem de trabalho baseada nos princípios de complementaridade e colaboração com outros parceiros, que permitirá desenvolver uma metodologia inovadora através de um processo de desenvolvimento de ferramentas e metodologias baseadas na prática desportiva, educação pelos pares e partilha de boas práticas. Potencializará as experiências sobre o tema do apoio ao emprego jovem, trazendo valor agregado graças às atividades experimentais propostas. O empreendedorismo é também, em grande parte, uma atitude mental que deve ser desenvolvida no seio da sociedade e fortalecida desde cedo na vida dos indivíduos.

*Temática preferencial*

Promover Competências e Empreendedorismo

*Destinatários preferenciais*

Jovens

*Objectivo geral*

O projeto GK foi criado com o objetivo principal de desenvolver programas para jovens de educação e formação pelos pares. Nesta 2ª edição, o projeto visa implementar uma metodologia inovadora de desenvolvimento positivo para jovens através do desporto de forma a promover o espírito empreendedor, apostando na prática desportiva como estratégia de inclusão, participação e orientação vocacional. Atualmente o desporto constitui-se como um espaço formativo por excelência em que os jovens para além da prática desportiva, adquirem competências que lhes poderão ser úteis nas mais diversas vertentes da sua existência. A participação desportiva pode aportar muitos benefícios nomeadamente nos níveis de auto eficácia, responsabilidade pessoal e ao nível do desenvolvimento e integração social. Destes benefícios, alguns serão essencialmente físicos como adquirir competências técnicas, melhorar a aptidão física e, consequentemente, a saúde. Outros são psicológicos, como desenvolver competências de liderança e iniciativa, autodisciplina e perseverança na perseguição dos objetivos previamente delineados, respeito pela autoridade, competitividade, cooperação, desportivismo e autoconfiança.

Os destinatários preferenciais são jovens em risco de exclusão sócioeconómica, com menos oportunidades de emprego, particularmente afetados por



problemas como estagnação e falta de inovação, exclusão social, desenvolvimento deficiente de competências sociais e pessoais e dificuldade de acesso ao mercado de trabalho ou criação do próprio emprego.

Os jovens

capacitados pelas competências e novas perspetivas adquiridas durante o projeto, irão assegurar a continuidade tornando-se potenciais educadores e implementadores do programa junto de outros jovens, em associações ou diretamente na sua própria comunidade.

---

## Objetivos Específicos de Projeto

### Objetivo Específico de Projeto 1

#### *Descrição*

Mobilizar a participação dos jovens através da prática desportiva, treinos específicos e/ou organização de equipas bem como de jogos/desafios promovendo hábitos de vida saudáveis junto da população, fomentando a inclusão reforçada pelo princípio da igualdade de oportunidades na competição e no direito ao desporto (desporto para todos) e estimulando a prática da atividade física e da formação desportiva como meio de promoção do sucesso. Aquisição de ferramentas inovadoras que poderão contribuir para a sua integração social através da sua inserção profissional ou promoção do espírito empreendedor, potenciando também a sua emancipação e cidadania ativa.

#### *Sustentabilidade*

Jovens mais informados, capacitados e envolvidos nas diferentes atividades desportivas, promotores de hábitos de vida mais saudável junto da população, capazes de fomentar a inclusão e o espírito empreendedor.

Incentivar

os jovens a procurar desenvolver, junto com associações de jovens/desportivas/culturais, atividades nas respetivas comunidades, desenvolvendo uma parceria entre atores públicos e privados, através de um processo de desenvolvimento de ferramentas e metodologias ligadas à prática desportiva, educação pelos pares e partilha de boas práticas.

Dinamização dos recursos e espaços já existentes. Criação de novas parcerias com escolas, escolas de formação/universidades na área do desporto para divulgação das ofertas formativas disponíveis e eventuais saídas profissionais. Manutenção das sinergias criadas e procurar estimular novas parcerias.

### Objetivo Específico de Projeto 2



**Descrição**

Desenvolver competências pessoais e sociais visando não só as competências de comunicação, regulação emocional e outras competências sociais básicas, mas também a orientação vocacional, tendo em conta as áreas de interesse e competências pessoais dos jovens, de forma articulada com os recursos existentes. Visa a criação de atividades sócio educativas no bairro. Procura-se através da prática desportiva promover a inclusão, participação dos jovens e desenvolver competências pessoais e sociais, resiliência e compromisso na fixação de objetivos e conquista de metas. Estimular a interação entre as diferentes instituições do espaço público e os jovens, proporcionando-lhes o conhecimento orgânico, institucional, a simulação prática das diferentes formas de decisão e construção da opinião.

**Sustentabilidade**

Os jovens capacitados pelas competências sociais, pessoais, empreendedoras e desportivas adquiridas poderão assegurar a continuidade do projeto tornando-se potenciais educadores e implementadores do programa junto de outros jovens em associações ou diretamente na sua própria comunidade. Criar redes de valores de atores com competências complementares (públicas, privadas e entidades sem fins lucrativos) envolvidos no apoio ao empreendedorismo social e desenvolvimento de habilidades empreendedoras entre os jovens, incentivando todas as diferentes entidades a coordenar as diferentes abordagens. Partilha de experiências e boas práticas através da divulgação do projeto e resultados.

**Objetivo Específico de Projeto 3**

**Descrição**

Implementação de processos de educação pelos pares através de mentoria técnica na aplicação da formação nos seus contextos de trabalho juvenil, promovendo ferramentas baseadas na alta qualidade e replicabilidade, com a inclusão de um serviço transversal de tutoria assegurado pelas entidades promotora e parceiras. Reforçar as competências específicas das associações de jovens/desportivas/culturais para apoiar os jovens no desenvolvimento de competências pessoais e sociais, definição de áreas de interesse, objetivos e fixação de metas.

**Sustentabilidade**

A implementação de processos de educação pelos pares através da orientação social na aplicação da formação nos seus contextos de trabalho juvenil, permitirá apoiar os jovens na fase de desenvolvimento do programa dentro das comunidades. Aplicação das metodologias desenvolvidas durante o projeto, as quais serão em seguida, usadas em favor de um maior número de beneficiários dentro das ações diárias das associações e dos jovens nas suas comunidades. A obtenção deste resultado fornecerá, portanto, uma base experiencial direta para o uso duradouro de ferramentas e abordagens destinadas a aumentar a cultura empreendedora



entre os jovens e a sua capacidade de criar novos projetos ou atividades de interesse coletivo.

### CALENDARIZAÇÃO DO PROJECTO

<i>Actividade 1</i>	Olheiros
<i>Descrição</i>	A atividade consiste na divulgação do projeto através de ações de sensibilização à comunidade nos três territórios aos quais concorre a presente iniciativa. Pretende desenvolver uma intervenção de proximidade junto dos jovens em articulação com as estruturas existentes e recursos locais da comunidade. Fazer um trabalho de rua como estratégia, que procura conhecer a população, criar novos elos e perceber as suas mais-valias para a implementação do projeto. Esta atividade decorrerá durante todo o projeto, procurando o envolvimento e participação ativa dos jovens e da comunidade do início ao fim. Recurso às entidades parceiras para a promoção do projeto e divulgação do Programa BIPZIP.
<i>Recursos humanos</i>	Envolve directamente na sua execução 1 coordenador/a, 1 técnico/a de projeto e 3 mediadores (1 por cada bairro, preferencialmente morador) e monitores das entidades parceiras.
<i>Local: morada(s)</i>	--
<i>Local: entidade(s)</i>	--
<i>Resultados esperados</i>	Integração da equipa técnica nas comunidades a intervir. Procura informar e envolver a comunidade, divulgar o projeto e programa BIP/ZIP e captar participantes. Definir estratégias de cooperação com as estruturas existentes nos territórios e criação de novas parcerias. Permitirá identificar os três mediadores que acompanharão o projeto.
<i>Valor</i>	13475 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>	Mensal
<i>Nº de destinatários</i>	1200
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	1, 2, 3
<i>Actividade 2</i>	Titulares

<i>Descrição</i>	<p>Desenvolvimento de habilidades empreendedoras entre os jovens. Seleção dos participantes; construção de um plano individual dos jovens, definição de áreas de interesse, orientação vocacional, objetivos, fixação de metas e partilha de experiências nos diferentes bairros. Promover a autonomia, responsabilidade, respetiva motivação e cariz empreendedor através da criação de um programa para jovens de educação e formação pelos pares, implementando uma metodologia inovadora de desenvolvimento positivo através do desporto, reforço de competências de capacitação e promoção do espírito empreendedor. Formação de pares, é uma estratégia reconhecida como essencial às dinâmicas comunitárias, promovendo a participação e capacitação dos jovens para chegar aos seus pares e promover o reforço à mudança de atitudes e comportamentos assim como a informação/formação sobre práticas de cidadania ativa, tornando-se influenciadores em rede.</p> <p>A formação será desenvolvida por profissionais a cargo da entidade promotora e acompanhamento realizado pelos monitores das entidades parceiras. Criação e organização reuniões, espaços de convívio para jovens e implementação de estratégias de educação não formal inovadoras através de atividades culturais.</p>
<i>Recursos humanos</i>	Envolve directamente na sua execução 1 coordenador/a, 1 técnico/a de projeto, 3 mediadores (1 por cada bairro, preferencialmente morador) e monitores das entidades parceiras.
<i>Local: morada(s)</i>	Rua Quinta Santa Maria, Bairro da Encarnação
<i>Local: entidade(s)</i>	ADCEO
<i>Resultados esperados</i>	Aquisição de competências e novas perspetivas pelos jovens durante a sua participação no projeto e dinamização de atividades de cariz empreendedor a desenvolver junto com associações de jovens/desportivas/culturais nas comunidades, que irão dar continuidade ao trabalho desenvolvido numa vertente de educação pelos pares e criação de emprego.
<i>Valor</i>	6600 EUR
<i>Cronograma</i>	Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9
<i>Periodicidade</i>	Mensal
<i>Nº de destinatários</i>	30
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	2, 3
<i>Actividade 3</i>	Misters



<i>Descrição</i>	Participação dos jovens nas atividades desportivas disponíveis, treinos específicos e organização de equipas, promovendo hábitos de vida saudáveis junto da população, fomentando a inclusão reforçada pelo princípio da igualdade de oportunidades na competição e no direito ao desporto (desporto para todos) e estimulando a formação desportiva como meio de promoção do sucesso dos jovens. Desenvolver e reconhecer competências através do desporto que podem ser aplicadas na vida pessoal e profissional e que potenciadas contribuirão para uma melhor empregabilidade e/ou visão empreendedora: perseverança, gestão de tempo, capacidade de aprender com o erro, responsabilidade individual, trabalho em equipa, aceitação da crítica, capacidade de decisão. A formação desportiva estará a cargo das entidades parceiras do projeto.
<i>Recursos humanos</i>	Envolve directamente na sua execução 1 coordenador/a, 3 mediadores (1 por cada bairro, preferencialmente morador), monitores e treinadores das entidades parceiras.
<i>Local: morada(s)</i>	Rua Quinta Santa Maria, Bairro da Encarnação
<i>Local: entidade(s)</i>	ADCEO
<i>Resultados esperados</i>	Envolver, formar, informar e capacitar os jovens nas diferentes práticas desportivas disponíveis e dinamização dos recursos e espaços já existentes. Promover hábitos de vida mais saudável junto da população, fomentar a inclusão e o espírito empreendedor. Incentivar os jovens a procurar desenvolver junto com associações de jovens/ desportivas/ culturais atividades nas respetivas comunidades, desenvolvendo uma parceria entre atores públicos e privados, através de um processo de desenvolvimento de ferramentas e metodologias ligadas à prática desportiva, educação pelos pares e partilha de boas práticas.
<i>Valor</i>	13650 EUR
<i>Cronograma</i>	Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9
<i>Periodicidade</i>	Mensal
<i>Nº de destinatários</i>	30
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	1, 2
<i>Actividade 4</i>	Adeptos
<i>Descrição</i>	Mobilização comunitária e dos parceiros para a criação de um serviço de mentoria, orientação vocacional e encaminhamento dos jovens de forma a contribuir para a sua integração social através da sua inserção profissional ou promoção do espírito empreendedor e potenciando também a



sua emancipação e cidadania ativa. Criação de redes de valores de atores com competências complementares (públicas, privadas e/ou sem fins lucrativos) envolvidos no apoio ao empreendedorismo social com a inclusão de um serviço transversal de tutoria assegurado pelas entidades promotora e parceiras.

<i>Recursos humanos</i>	Envolve directamente na sua execução 1 coordenador/a, 1 técnico/a de projeto, 3 mediadores (1 por cada bairro, preferencialmente morador) e monitores das entidades parceiras.
<i>Local: morada(s)</i>	Rua Quinta Santa Maria, Bairro da Encarnação
<i>Local: entidade(s)</i>	ADCEO
<i>Resultados esperados</i>	A implementação de processos de educação pelos pares através da orientação social na aplicação da formação nos seus contextos de trabalho juvenil, permitirá apoiar os jovens na fase de desenvolvimento e continuidade do programa dentro das comunidades.
<i>Valor</i>	3425 EUR
<i>Cronograma</i>	Mês 9, Mês 10, Mês 11, Mês 12
<i>Periodicidade</i>	Mensal
<i>Nº de destinatários</i>	50
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	3
<i>Actividade 5</i>	Desafios
<i>Descrição</i>	Dinamização de, pelo menos, 3 eventos desportivos/culturais organizados pelos jovens beneficiários do projeto para a comunidade. Estas iniciativas contarão com a monitorização e acompanhamento das entidades promotora e parceiras.
<i>Recursos humanos</i>	Envolve directamente na sua execução 1 coordenador/a, 1 técnico/a de projeto, 3 mediadores (1 por cada bairro, preferencialmente morador) e monitores das entidades parceiras.
<i>Local: morada(s)</i>	--
<i>Local: entidade(s)</i>	--
<i>Resultados esperados</i>	Interação da comunidade e promoção do convívio, dinamização dos espaços existentes, iniciativas desenvolvidas pelos jovens. Espera-se que sejam criados mecanismos que promovam uma maior autonomia, responsabilidade, espírito de equipa e diversidade de interesses na criação de novos materiais de

	sensibilização.
<i>Valor</i>	900 EUR
<i>Cronograma</i>	Mês 7, Mês 9, Mês 12
<i>Periodicidade</i>	Pontual3
<i>Nº de destinatários</i>	300
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	1, 2, 3
<i>Actividade 6</i>	Árbitros
<i>Descrição</i>	Monitorização e avaliação trimestral das atividades que visam atingir os objetivos do projeto, bem como a sua execução financeira. Avaliação feita por meios qualitativos e quantitativos, pelos jovens, entidades promotora e parceiras.
<i>Recursos humanos</i>	Envolve directamente na sua execução coordenador/a, técnico/a de projeto, mediadores, monitores, treinadores e jovens beneficiários.
<i>Local: morada(s)</i>	Rua Quinta Santa Maria, Bairro da Encarnação
<i>Local: entidade(s)</i>	ADCEO
<i>Resultados esperados</i>	Identificar as forças, fraquezas, oportunidades e ameaças que permitam refletir sobre a execução física e financeira do projeto, com vista à sua melhoria e sustentabilidade.
<i>Valor</i>	0 EUR
<i>Cronograma</i>	Mês 3, Mês 6, Mês 9, Mês 12
<i>Periodicidade</i>	Mensal
<i>Nº de destinatários</i>	40
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	1, 2, 3

## MONITORIZAÇÃO DE PROJETO

### Rede (resultados)

*Nº de parceiros mobilizados* 4

### Constituição da equipa de projeto



*Função* 1-Coordenador/a  
*Horas realizadas para o projeto* 650  
*Tipo de afetação ao BIP/ZIP* Financeira  
*Morador no bairro do projeto* Não

*Função* 1-Técnico/a de projeto  
*Horas realizadas para o projeto* 650  
*Tipo de afetação ao BIP/ZIP* Financeira  
*Morador no bairro do projeto* Não

*Função* 3-Monitores  
*Horas realizadas para o projeto* 1350  
*Tipo de afetação ao BIP/ZIP* Financeira  
*Morador no bairro do projeto* Não

*Função* 6-Treinadores  
*Horas realizadas para o projeto* 600  
*Tipo de afetação ao BIP/ZIP* Financeira  
*Morador no bairro do projeto* Não

*Função* 1-Animador sócio-cultural  
*Horas realizadas para o projeto* 300  
*Tipo de afetação ao BIP/ZIP* Financeira  
*Morador no bairro do projeto* Não

*Função* 3-Mediadores  
*Horas realizadas para o projeto* 300  
*Tipo de afetação ao BIP/ZIP* Não Financeira  
*Morador no bairro do projeto* Sim

**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)* 30

*Nº total acumulado de destinatários de atividades onde não é possível a identificação clara dos participantes* 1500

*Nº de atividades onde não é possível a identificação clara dos participantes* 2

**Equidade**

*Nº de destinatários com deficiência / doença mental* 0

*Nº de destinatários mulheres* 15

*Nº de destinatários desempregados* 0

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

*Nº de destinatários idosos (+ de 65 anos)* 0

*Nº de destinatários imigrantes* 5

**Produtos/Elementos tangíveis da intervenção**

*Nº de produtos concebidos para venda / demonstração* 0

*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* 12

*Nº de páginas de Internet criadas* 0

*Nº de páginas de facebook criadas* 2



<i>Nº de vídeos criados</i>	1
<i>Nº de artigos publicados em jornais / revistas</i>	0
<i>Nº de novas organizações criadas (associações / empresas, outros)</i>	0

**ORÇAMENTO TOTAL DO PROJECTO**

**Financiamento BIP/ZIP solicitado**

<i>Encargos com pessoal interno</i>	4800 EUR
<i>Encargos com pessoal externo</i>	21000 EUR
<i>Deslocações e estadias</i>	1200 EUR
<i>Encargos com informação e publicidade</i>	1750 EUR
<i>Encargos gerais de funcionamento</i>	3300 EUR
<i>Equipamentos</i>	6000 EUR
<i>Obras</i>	0 EUR
<i>Total</i>	38050 EUR

**Montante de apoio financeiro por entidade promotora**

<i>Entidade</i>	VES - Associação Viver Em Sociedade
<i>Valor</i>	38050 EUR

**Outras fontes de financiamento e respectivos montantes**

<i>Entidade</i>	ADECO
<i>Tipo de apoio</i>	Não financeiro
<i>Valor</i>	1200 EUR
<i>Descrição</i>	Cedência de salas e espaços desportivos para a implementação das atividades

**TOTAIS**

<i>Total das Actividades</i>	38050 EUR
------------------------------	-----------

<i>Total de Outras Fontes de Financiamento</i>	1200 EUR
<i>Total do Projeto</i>	39250 EUR
<i>Total dos Destinatários</i>	1650

