

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: 080

Geração pró Futuro



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* Geração Com Futuro, Associação

### ENTIDADES PARCEIRAS

*Designação* Clube Intercultural Europeu

*Designação* Ditirambus Associação Cultural e Pesquisa Teatral

*Designação* Fundação Aga Khan - Portugal

---

### IDENTIFICAÇÃO DO PROJECTO

*Designação* Geração pró Futuro

*BIP/ZIP em que pretende intervir* 46. Quinta do Lavrado

#### Síntese do Projecto

##### *Fase de execução*

Criação Grupo informal de jovens, 14 - 18 ano, recurso a atividades baseadas nos princípios de educação experiencial - reflexão, pensamento crítico e debate; às metodologias baseadas em jogos - Gamificação, os jovens irão desenvolver competências e atitudes empreendedoras, enquanto futuros mobilizadores juvenis do Bº e envolvente. Criação de espaços de convivialidade (social, desportivo e cultural) intergeracionais de atividade regular. consolidando o espaço socioeducativo criado no BIP 2018.

##### *Fase de sustentabilidade*

Em virtude do BIP ZIP anterior, um espaço da Associação foi adaptado para ter valências também para jovens. Serve o presente Projecto para criar uma apropriação e programação desse espaço, de modo a criar uma cultura no território de acolhimento das ideias dos jovens e atenção aos seus problemas, numa lógica de contacto dos mesmos com os mais velhos e instituições que possam facilitar os seus percursos de vida.

---

### DESCRIÇÃO DO PROJECTO

#### Objetivo Geral de Projeto

##### *Diagnóstico*

Elevada fragilidade social: baixa escolaridade, elevado desemprego, menos de 1/4 residentes empregados (INE, 2011). Dependência institucional observável nas 3 dinâmicas de distribuição alimentar no bº e elevada atribuição de RSI e subsídios sociais pela SCML. Com 1/4 dos residentes com

menos de 16 anos, é marcado por elevado abandono, absentismo e insucesso escolar, desocupação juvenil, e ausência de respostas educativas, desportivas e culturais, fator de vulnerabilidade para o bem-estar e futuro das crianças e jovens num bairro com consumo e tráfico de droga e elevada taxa de reclusão prisional. O Plano Ação Local USER (URBACT II, CML/GAL, 2015) refere um vazio urbanístico, ausência de ligações básicas à cidade e de serviços de proximidade, agregado de núcleos populacionais vulneráveis Curraleira e Casal Ventoso). Cercado por equipamentos com impacto negativo na qualidade de vida (ETAR, Cemitério, Subestações EDP, estaleiros, baldios). Níveis de participação e auto-organização quase inexistentes até 2017, quando surge a GCF, à qual a CML atribuiu um espaço não-habitacional, além do bar associativo, no BIP 2018 foi reabilitada a área comunitária destinada ao papel social e educativo, com atividades para moradores, atendimento social, apoio ao estudo e sala de reuniões. Da ação do BIP anterior constatou-se a urgência de trabalhar com os jovens dos 14 aos 18 de forma mais eficaz, envolvendo-os nos processos de mudança, animação do bairro, e na própria dinâmica associativa

*Temática preferencial*

Promover a Dinamização Comunitária e a Cidadania

*Destinatários preferenciais*

Jovens

*Objectivo geral*

Promover competências empreendedoras e associativas nos adolescentes e jovens sinalizados no bairro, no BIP 2018, a par da criação de uma estrutura sustentável de continuidade do trabalho social e educativo que a associação iniciou de forma experimental e ainda incipiente no BIP já referido.

Pretende-se Pensar e criar, com eles, espaços de participação nos quais terão voz e parte ativa na resolução de alguns dos seus problemas e do bairro, favorecendo a sua inclusão na escola e/ou mercado de trabalho e na comunidade, permitindo a afirmação de dinâmicas comunitárias positivas e de auto-organização com potencial multiplicador junto dos seus pares, das suas famílias e comunidade.

Percebeu-se no decorrer das ações onde os adolescentes participaram (sobretudo ações desportivas) o seu interesse por todas as atividades da associação, e a necessidade que precisam de sentir que também, podem fazer a diferença no Bairro. Com este BIP a associação quer desafiá-los através do seu esforço e da sua capacidade de fazer a diferença a participar para o futuro da associação e do bairro. A participação requer de um lado, a necessidade de fazer alguma coisa e de mudar. Por outro lado, para que isso aconteça, terão que ter as competências necessárias para superar os desafios. A falta de capacidade pode levar a sentimentos de impotência e frustração. A falta de desafio pode levar a comportamentos de rotina e sentimentos de insignificância. Portanto, enfatizamos a importância de experiências bem-sucedidas e de começar com ações pequenas de entreaajuda para com os



mais pequenos por exemplo, a par do desenvolvimento de competências pessoais e sociais que lhes permitam lidar com as dificuldades e emoções.

A par desta ação a Associação manterá o apoio ao estudo e as atividades desportivas iniciadas em 2018 e alarga a ação para atividades complementares a estas - Mentores para o Sucesso e Gira no Bairro

---

## Objetivos Específicos de Projeto

### Objetivo Específico de Projeto 1

#### *Descrição*

Promover competências empreendedoras e associativas nos adolescentes e jovens sinalizados no decorrer do BIP 2018, que lhes permita responder aos desafios de mudança propostos por eles e/ou comunidade em estreita conexão de pares, com a associação, o bairro e zonas BIP envolventes, como o Espaço Jovem C3 do BIP 57. Numa descoberta de talentos individuais, aos quais queremos dar asas, fazê-los sair e voar de modo a servir a comunidade e os outros, desenvolvendo potencialidades e talentos para cada um ser melhor e mais útil socialmente pela sua capacidade de transformar o mundo a sua volta, num gesto generoso para o Bairro.

#### *Sustentabilidade*

Sendo fruto destes processos participativos e após experienciar e visibilizar as mais-valias individuais e coletivas que estes processos têm, a Geração com Futuro acredita que esta forma de se relacionar e de intervir vingue nos jovens e no bairro. Contudo, para favorecer esta dinâmica de criação de espaços de participação individual e coletiva em processos claros, transparentes, indo ao encontro das suas necessidades e envolvendo-os, em todas as suas fases, será assegurada pela rede de parceiros, nomeadamente nas assembleias comunitárias semanais que decorrem na sua sede.

Por outro lado a aposta no espaço social e educativo da associação como um local de sociabilidades, de animação, de capacitação, de participação, de organização coletiva e de dinâmica comunitária, sustenta e credibiliza o trabalho da associação, educando e desenvolvendo potenciais líderes associativos e locais.

Pretende-se ainda envolver algumas empresas no âmbito da responsabilidade social para apadrinharem as ações com os jovens e que os próprios no decorrer dos projetos ou ações construídos e pensados por eles, também procurem financiamentos e formas de



continuidade das próprias ações.

### Objetivo Específico de Projeto 2

#### *Descrição*

Capacitar e incentivar os jovens e animadores de juventude/educadores a partir das metodologias de aprendizagem experiencial, "Game-based learning" e "Gamificação", aproveitando as dinâmicas do projeto europeu: "Games as a tool for social change". Projeto recorre ao uso das metodologias baseadas nos princípios de educação experiencial (focadas no debate, processo de reflexão e pensamento crítico), uso dos jogos (jogos de tabuleiro, videojogos e outros) e metodologias relacionadas (introdução a programação e novas ferramentas TIC), orientadas para o objetivo de integrar desafios práticos de forma a despertar e reforçar competências dos jovens entre 14 a 18 anos da idade e animadores/educadores de juventude. Assim, é possível: promover o desenvolvimento da aquisição de competências formais e não formais; promover a participação dos animadores de juventude/educadores enquanto agentes de mudança; introduzir competências para a utilização de novas ferramentas TIC; promover a inclusão digital dos grupos desfavorecidos; Incentivar os jovens desocupados para descobrirem as novas oportunidades relacionadas ao uso e desenvolvimento das novas tecnologias; despertar a sensibilização para as ciências, matemáticas e engenharias. O projeto em questão corresponde à temática preferencial selecionada promovendo a utilização da Novas Tecnologias como forma de superar a exclusão e promover o acesso a novas fontes de informação na comunidade local.

#### *Sustentabilidade*

- 1 - Após o 1º ano de execução, a Geração com Futuro continuará as atividades recorrendo ao conhecimento adquirido durante o projeto;
- 2 - Os jovens e/ou animadores de juventude/educadores serão envolvidos em atividades ao abrigo do programa ERASMUS+ organizadas e co-organizadas pelo Clube Intercultural Europeu. CLUBE facilitará o acesso aos intercâmbios internacionais e conforme possibilidades, envolvendo o grupo alvo num intercâmbio internacional com jovens de outras associações de diferentes países, contribuindo para a continuação do desenvolvimento das competências na área da educação não formal;
- 3 - Os animadores de juventude/educadores terão oportunidade de aprofundar o conhecimento na área de Educação Experiencial aproveitando as oportunidades fornecidas pelo Clube através de relações privilegiadas com o IELN - International Experiential Learning Network;
- 4 - Os jovens podem utilizar na prática o conhecimento adquirido que os ajudará a elevar o nível técnico de intervenção no bairro como no caso dos projetos como "As costas da cidade";
- 5 - Partilha com os



jovens da experiência adquirida pelos mais velhos na condução de processos que terão continuação no Geração com Futuro através dos jovens e técnicos formados.

### Objetivo Específico de Projeto 3

**Descrição** Promoção da Identidade territorial e sentido de pertença ao bairro e à cidade, através da realização de atividades intergeracionais regulares. Criando espaços e momentos propiciadores de convivialidade (social desportivo e cultural) e da inter-relação entre diferentes grupos etários residentes não só no bairro, mas também nos vários bairros envolventes, como forma de contribuir para a diminuição da segregação espacial e territorial que neste momento caracteriza o Bairro.

**Sustentabilidade** Em termos de sustentabilidade do projecto espera-se que este alicerce a confiança dos participantes de forma a que se venham a repetir formas de organização local e de desenvolvimento do sentimento de pertença ao bairro e à própria associação. A abundância de pequenos focos de acontecimentos que se espera conseguir promover serão em si mesmo factores motivacionais para que se desenvolvam capacidades e espaços de entreatada e convivialidade. Seja de forma individual, desenvolvendo capacidades técnicas e artísticas, seja de forma conjunta buscando a representatividade das forças comunitárias envolvidas e elevando o sentimento de recompensa e gratificação pelo trabalho desenvolvido em prol do colectivo.

---

### CALENDARIZAÇÃO DO PROJECTO

**Actividade 1** Gera Ação

**Descrição** Criação de 1 grupo informal adolescentes que no último BIP, mostraram vontade de participar mais ativamente nas atividades da associação, apesar de alguns, ainda, não terem idade para o fazer. Pretende-se recorrer a metodologias já experimentadas pelo KCIDADE (AKF e SCML) e no Curso de Animadores e Líderes Locais, assim como as referidas na At 2 - baseadas no processo de reflexão, pensamento crítico e debate, os princípios de educação experiencial e "Game-based learning", "Gamificação". Os participantes desenvolvem competências de trabalho em equipe, empreendedoras e de autonomia, constituindo-se como 1 grupo de líderes juvenis no B°. Serão vistos pelos seus pares como exemplos de participação positiva e geradores de mudança nos comportamentos mais disruptivos. Com base em dinâmicas participativas, os jovens escolhem, decidem, planeiam e realizam as próprias ações de acordo com os seus interesses e do bairro.



A animação do grupo será semanal, em relação com a At 2 e At 5 e incentivar-se-á inclusive o sucesso escolar de cada um. Para além das reuniões semanais pretende-se realizar com os jovens 3 residências fechadas de 3 a 4 dias, para trabalhar o espírito de grupo, a resiliência e tirar o grupo da sua zona de conforto: a 1ª - diagnóstico do grupo, expectativas, ideias para o projeto; a 2ª entre março e abril - monitorização e avaliação dos processos e concertar ideias e ações para angariação de fundos; 3ª em julho ou agosto - celebração de sucessos e projeção para o futuro

**Recursos humanos** 1 animador juvenil, coordenador do projeto, membros da direção da associação; 3 facilitadores para as residências; os próprios adolescentes/jovens (cerca de 15) e 1 técnico de desenvolvimento comunitário (AKF)

**Local: morada(s)** Sede da Associação de Moradores Geração com Futuro na Quinta do Lavrado e as residências serão fora de Lisboa em locais a escolher pelos participantes.

**Local: entidade(s)** Associação de Moradores da Quinta do Lavrado Geração com Futuro

**Resultados esperados** 16 jovens a participar regularmente nas sessões  
 Realização de 3 residências fechadas de pelo menos 3 dias, planeadas com os próprios participantes;  
 Pais e famílias envolvidas nos processos  
 12 jovens desenvolvem capacidades de trabalho em equipe, autonomia e atitudes empreendedoras;  
 4 pequenos projetos promovidos pelos jovens para e com a comunidade

**Valor** 9600 EUR

**Cronograma** Mês 1, Mês 2, Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9, Mês 10, Mês 11, Mês 12

**Periodicidade** Pontual

**Nº de destinatários** 18

**Objectivos específicos para que concorre** 1, 2, 3

**Actividade 2** TIC PLAY

**Descrição** A atividade em questão é dedicada aos dois grupos distintos (animadores de juventude/educadores e jovens) e dividida entre três etapas que incluem viagens internacionais realizadas no âmbito do projeto Erasmus+ "Games as a tool

for social change” implementado pelo Clube Intercultural Europeu. 1ª etapa inclui: Formação para animadores de juventude/educadores no âmbito de educação experiencial realizada na Polónia (Outubro de 2019) e respetivas implementações locais (Nov-Fev 2020). A Geração com Futuro vai indicar uma pessoa que terá oportunidade de adquirir o conhecimento que lhe permita, na fase seguinte, implementar atividades baseadas no processo de reflexão, pensamento crítico e debate, os princípios de educação experiencial dedicadas aos jovens entre 14 e 18 anos da idade. 2ª etapa inclui: Formação para animadores de juventude/educadores no âmbito de “Game-based learning”, “Gamificação” e metodologias relacionadas (Abr 2020) e respetivas implementações locais (Abril-Jun 2020). As atividades desenvolvidas na primeira fase serão enriquecidas com novas ferramentas de aprendizagem. 3ª etapa inclui: Intercâmbio dos jovens na República Checa (Jun 2020). Dois jovens que participaram nas atividades anteriores vão ter a oportunidade de conhecer outros colegas e ganhar uma experiência intercultural no estrangeiro.

**Recursos humanos**

1 Técnico especializado do CLUBE que vai assegurar implementação das atividades, especificamente oferecendo: acompanhamento durante formações e intercâmbio de jovens; acompanhamento e consultas no âmbito das implementações locais.

Administração/Contabilidade responsável pela organização das viagens para o estrangeiro.

Coordenador do projeto;

2 jovens formadores - jovens líderes que irão usufruir da formação no projeto internacional e que implementarão a metodologia para outros jovens;

1 Técnico

de Desenvolvimento Comunitário AKF

1 Professor de TIC do

Agrupamento de Escolas das Olaias

**Local: morada(s)**

Sede da Associação de Moradores Geração com Futuro na Quinta do Lavrado

**Local: entidade(s)**

Associação de Moradores da Quinta do Lavrado Geração com Futuro

**Resultados esperados**

4 jovens do bairro, beneficiários de formações e intercâmbio no estrangeiro;

Min. 12 jovens, entre 14 e 18

anos da idade, participantes das atividades realizadas no âmbito de implementações locais;

Min. 10 jovens que

continuem atividades depois de 1ª fase de execução de projetos;

Verificação do interesse dos jovens nas

metodologias utilizadas e recolha das informações que

possam ser aproveitadas a fim de adaptar as ferramentas a

serem empregadas nos próximos projetos/atividades no



	território; Empoderamento intercultural e troca de experiência no âmbito de educação não-formal entre os técnicos e organizações envolvidas no projeto. Disseminação do projeto e promoção do processo educativo através do Game-based learning e gamificação.
<i>Valor</i>	8640 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>	20
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	1, 2, 3
<i>Actividade 3</i>	Mentores para o Sucesso
<i>Descrição</i>	Atividade complementar ao apoio ao estudo iniciado no Bip 2018, no qual se detetou que muitas das crianças e jovens que estão a usufruir deste apoio, necessitam de um trabalho individualizado, não só de acompanhamento escolar mas sobretudo de motivação e de suporte ao desenvolvimento de competências pessoais. Pretende-se com esta atividade criar uma bolsa de mentores voluntários que através de um jogo de cartas para o sucesso educativo, criado pela associação spot e já testado no ano letivo transato na escola das Olaias, acompanhe o percurso de cada criança e/ou jovem, ajudando-o a transpor os desafios educativos do jogo (desafios na área comportamental, matemática e português) e todo o seu percurso educativo. Já foram realizado alguns contatos com o Montepio que realizou uma ação de voluntariado na Associação em Maio com cerca de 25 funcionários e alguns destes estão disponíveis para iniciar e ajudar a criar esta bolsa de mentores
<i>Recursos humanos</i>	Coordenador, Monitor do apoio ao estudo, 10 a 12 Mentores (1 no máximo por 2 ou 3 crianças); Técnico de Desenvolvimento Comunitário AKF
<i>Local: morada(s)</i>	Sede da Associação de Moradores Geração com Futuro na Quinta do Lavrado
<i>Local: entidade(s)</i>	Associação de Moradores Geração com Futuro na Quinta do Lavrado
<i>Resultados esperados</i>	Capatação de 10 mentores;



	Mentores e Mentorados a jogar em pleno o Jogo de Cartas para o Sucesso; Resultados escolares positivos em 70% dos mentorados em Português e Matemática
<i>Valor</i>	7880 EUR
<i>Cronograma</i>	Mês 2, Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9, Mês 10
<i>Periodicidade</i>	Semanal
<i>Nº de destinatários</i>	40
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	1, 2, 3
<i>Actividade 4</i>	Gerações em Movimento
<i>Descrição</i>	Dinamização de 3 atividades com regularidade semanal (1 a duas vezes por semana), abertas a diferentes idades de caráter recreativo, artísticas e/ou desportivas, de acordo quer com os talentos existentes no bairro ou bairros envolventes e respetiva rede de parceiros locais e a própria escolha dos moradores. A par com ênfase no público infantil e juvenil pretendem-se criar bolsas para que algumas crianças/jovens do bairro participem em atividades promovidas fora do bairro e que não se justifique quer pelo número de pessoas interessadas em participar, quer por não existirem condições da sua realização no bairro, como exemplo ginástica artística (em Lisboa só 2 existe no Lisboa Ginásio Clube e no Ginásio Clube Português) ou por exemplo Ballet que até poderia ser realizado no espaço da associação, mas que é promovido por um parceiro local nas redondezas do bairro pelo que não se justifica estar a duplicar respostas.
<i>Recursos humanos</i>	2 a 3 Formadores/Animadores das diferentes atividades promovidas para os moradores de acordo com a escolha destes; coordenador do projeto, animador desportivo não remunerado por este projeto (anterior BIP), mobilizador/monitor do espaço social/educativo; Técnico de Desenvolvimento Comunitário AKF 1 Membro da direção Geração com Futuro
<i>Local: morada(s)</i>	Sede da Associação de Moradores Geração com Futuro na Quinta do Lavrado e noutras Associações que promovam atividades que não acontecem no bairro, caso existam crianças/jovens interessados em frequentar
<i>Local: entidade(s)</i>	Associação de Moradores Geração com Futuro na Quinta do Lavrado



<b>Resultados esperados</b>	30 pessoas a frequentarem regularmente as sessões desportivas/sociais ou culturais regulares; 3 atividades de áreas diferenciadas ( desportivas/sociais ou culturais) com sessões regulares 1 a 2 vezes por semana, abertas à participação da população, diferenciadas da oferta já existente no bairro, como é o caso do Coro promovido pela JF da Penha 5 a 6 crianças/jovens do bairro com bolsas para a participação de atividades que não existem no bairro. 2 ações de rua para todo o bairro (Arraial, dia desportivo, festival de talentos, entre outros exemplos)
<b>Valor</b>	5580 EUR
<b>Cronograma</b>	Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9, Mês 10, Mês 11, Mês 12
<b>Periodicidade</b>	Semanal
<b>Nº de destinatários</b>	750
<b>Objectivos específicos para que concorre</b>	3
<b>Actividade 5</b>	Gira no Bairro
<b>Descrição</b>	Promoção de Programa de Animação para a ocupação das crianças, nas interrupções letivas e férias de verão, com base em atividades experimentadas pelo grupo de parceiros da Quinta do Lavrado, no decorrer deste ano letivo. Co construir e co dinamizar com o grupo de parceiros da Qta do Lavrado (Gebalis, Creche Missão da SCML, Junta de Freguesia, Fundação Aga Khan, Paróquia, Irmãs Missionárias de Maria e Ditirambus) 1 semana de animação de férias para as interrupções lectivas do Natal e outra para a Páscoa, abertas às crianças do bairro e tendo os jovens e adolescentes At 1 como monitores e facilitadores de algumas das atividades e com pelo menos uma atividade fora do bairro. Exemplo de programa- dia do desporto, dia da ecologia, dia das artes, etc... Para o Verão coconstruir um programa mais ambicioso, com saídas fora do bairro, de exploração da cidade com a participação das crianças e dos adolescentes na própria organização e planeamento
<b>Recursos humanos</b>	5 monitores (1 por cada 6 crianças); Coordenador do projeto; 1 Animador dos Ditirambus; 1 Fotógrafo/video; 1 Técnico desportivo da Geração com Futuro,

	Tecnico de Desenvolvimento Comunitário AKF técnicos dos parceiros envolvidos.
<i>Local: morada(s)</i>	Espaços exteriores do Bairro e zonas envolventes como a Mata Madre Deus; Sede da Associação moradores Geração com Futuro e espaço Ditirambus
<i>Local: entidade(s)</i>	Associação Moradores Geração com Futuro e Associação Ditirambus
<i>Resultados esperados</i>	2 semanas de férias dinamizadas pelos parceiros com o suporte de pelo menos 5 adolescentes/jovens da at 1 (uma na interrupção letiva do Natal e outra na Páscoa) 1 Programa de férias de verão, de 2 semanas, pensado e planeado com as crianças e jovens Todos os parceiros do grupo da Quinta do Lavrado envolvidos e com papel ativo nas dinâmicas dos programas 60 crianças e jovens envolvidos e participantes nas atividades
<i>Valor</i>	8400 EUR
<i>Cronograma</i>	Mês 4, Mês 7, Mês 11
<i>Periodicidade</i>	Pontual4
<i>Nº de destinatários</i>	60
<i>Objectivos especificos para que concorre</i>	1, 2, 3

## MONITORIZAÇÃO DE PROJETO

### Rede (resultados)

*Nº de parceiros mobilizados* 10

### Constituição da equipa de projeto

*Função* coordenador

*Horas realizadas para o projeto* 1450

*Tipo de afetação ao BIP/ZIP* Financeira

*Morador no bairro do projeto* Não

FORMULÁRIO DE CANDIDATURA

<i>Função</i>	Animador/Mobilizador
<i>Horas realizadas para o projeto</i>	750
<i>Tipo de afetação ao BIP/ZIP</i>	Financeira
<i>Morador no bairro do projeto</i>	Sim
<i>Função</i>	Tecnico Desenvolvimento Comunitário
<i>Horas realizadas para o projeto</i>	200
<i>Tipo de afetação ao BIP/ZIP</i>	Não Financeira
<i>Morador no bairro do projeto</i>	Não
<i>Função</i>	Tecnico/Animador Desportivo (anterior BIP)
<i>Horas realizadas para o projeto</i>	480
<i>Tipo de afetação ao BIP/ZIP</i>	Não Financeira
<i>Morador no bairro do projeto</i>	Sim
<i>Função</i>	3 Dinamizadores de sessões regulares (artísticas,culturais ou desportivas)
<i>Horas realizadas para o projeto</i>	800
<i>Tipo de afetação ao BIP/ZIP</i>	Financeira
<i>Morador no bairro do projeto</i>	Sim
<i>Função</i>	Tecnico do Clube Intercultural (Gaming e Intercâmbios)
<i>Horas realizadas para o projeto</i>	400
<i>Tipo de afetação ao BIP/ZIP</i>	Financeira
<i>Morador no bairro do projeto</i>	Não
<i>Função</i>	2 jovens lideres participantes nos intercâmbios
<i>Horas realizadas para o projeto</i>	100
<i>Tipo de afetação ao BIP/ZIP</i>	Não Financeira



<i>Morador no bairro do projeto</i>	Sim
<i>Função</i>	10 a 12 Mentores (1 por cada 2 ou 3 alunos no máximo)
<i>Horas realizadas para o projeto</i>	2000
<i>Tipo de afetação ao BIP/ZIP</i>	Não Financeira
<i>Morador no bairro do projeto</i>	Não
<i>Função</i>	1 Membro da direção Geração com Futuro
<i>Horas realizadas para o projeto</i>	160
<i>Tipo de afetação ao BIP/ZIP</i>	Não Financeira
<i>Morador no bairro do projeto</i>	Não

**Criação de emprego (Impacto)**

<i>Nº de novos postos de trabalho criados com a constituição da equipa de projeto (com uma afetação &gt;= 75%)</i>	1
<i>Nº de novos postos de trabalho criados como resultado da intervenção do projeto</i>	4

**Destinatários (Resultados)**

<i>Nº de moradores no bairro BIP/ZIP destinatários de atividades em que é possível a identificação dos participantes (formativas, pedagógicas, lúdicas)</i>	125
<i>Nº total acumulado de destinatários de atividades onde não é possível a identificação clara dos participantes</i>	750
<i>Nº de atividades onde não é possível a identificação clara dos participantes</i>	2

**Equidade**

<i>Nº de destinatários com deficiência / doença mental</i>	0
<i>Nº de destinatários mulheres</i>	0
<i>Nº de destinatários desempregados</i>	0



<i>Nº de destinatários jovens (- de 30 anos)</i>	60
<i>Nº de destinatários idosos (+ de 65 anos)</i>	0
<i>Nº de destinatários imigrantes</i>	0
<b>Produtos/Elementos tangíveis da intervenção</b>	
<i>Nº de produtos concebidos para venda / demonstração</i>	0
<i>Nº de intervenções em edificado para criação de serviços ou atividades dirigidas à Comunidade</i>	0
<i>Nº de intervenções no espaço público</i>	0
<i>Nº de publicações criadas</i>	0
<i>Nº de páginas de Internet criadas</i>	0
<i>Nº de páginas de facebook criadas</i>	2
<i>Nº de vídeos criados</i>	5
<i>Nº de artigos publicados em jornais / revistas</i>	3
<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>	25520 EUR
<i>Encargos com pessoal externo</i>	0 EUR
<i>Deslocações e estadias</i>	6700 EUR
<i>Encargos com informação e publicidade</i>	0 EUR
<i>Encargos gerais de funcionamento</i>	5680 EUR
<i>Equipamentos</i>	2200 EUR
<i>Obras</i>	0 EUR
<i>Total</i>	40100 EUR

**Montante de apoio financeiro por entidade promotora**



*Entidade* Geração Com Futuro, Associação

*Valor* 40100 EUR

**Outras fontes de financiamento e respectivos montantes**

*Entidade* Clube Intercultural Europeu

*Tipo de apoio* Não financeiro

*Valor* 2306 EUR

*Descrição* Envio de 1 pessoa para formação inicial na Polónia (conforme orçamento do projeto): 742€  
Envio de 1 pessoa para formação avançada na Turquia (conforme orçamento do projeto): 636€  
Envio de 2 jovens para o intercâmbio de jovens na República Checa: 464€/ pessoa, total: 928€

*Entidade* Fundação Aga Khan

*Tipo de apoio* Não financeiro

*Valor* 2142 EUR

*Descrição* 200 horas de supervisão técnica à equipa de projeto e apoio à implementação das ações.

*Entidade* Geração com Futuro

*Tipo de apoio* Não financeiro

*Valor* 1740 EUR

*Descrição* 160 horas de apoio à implementação do projeto, pela direção;  
Instalações  
Pagamento de água, luz e rede net;

**TOTAIS**

*Total das Actividades* 40100 EUR

*Total de Outras Fontes de Financiamento* 6188 EUR

*Total do Projeto* 46288 EUR

*Total dos Destinatários* 888