

projectos  
transformar  
experiências  
parcerias  
novo ciclo



HABITAÇÃO  
E DESENVOLVIMENTO  
LOCAL Câmara Municipal Lisboa

# Programa Parcerias Locais

## BIP/ZIP

Programa BIP/ZIP 2021  
Dimensão: Ignição  
**FICHA DE CANDIDATURA**

Refª: 001

**Ludos na Escol@**



**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* Associação de Jardins-Escolas João de Deus

### ENTIDADES PARCEIRAS

*Designação* Lua Cheia teatro para todos

*Designação* Agrupamento de Escolas do Alto do Lumiar

*Designação* Risca Torta

*Designação* Junta de Freguesia de Santa Clara

---

### IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

*Dimensão* Ignição

*Designação* Ludos na Escol@

*BIP/ZIP em que pretende intervir* 21. Galinheiras - a) Ameixoeira b) Charneca

*ODS 2030* Erradicar a Pobreza

Educação de Qualidade

Reduzir as Desigualdades

### Síntese do Projecto

*Fase de execução* Porque se aprende em todos os espaços da escola e não só na sala de aula o Projeto "Ludo na Escol@" vai criar condições favoráveis ao alargamento de interesses, contactos, recursos, expectativas e horizontes culturais na Escola EB1/JI das Galinheiras, de forma a estimular a motivação, a promoção da educação e a integração na sociedade. Através de um leque de parceiros formais e informais e atividades criativas, artísticas, desportivas e de empoderamento pessoal e coletivo.

*Fase de sustentabilidade* A Associação de Jardins Escolas João de Deus irá permanecer na escola 1 dia por semana continuando a dinamizar algumas oficinas e as boas práticas instaladas durante a vigência do projeto. É nosso objetivo também gerar na própria escola e professores algumas respostas e produtos que poderão ter a sua continuidade após o término do projeto. Como a Hort@ e algumas dinâmicas, experiências e atividades que os professores possam depois ser eles a dinamizar nas suas turmas.

---

### DESCRIÇÃO DO PROJETO



*Diagnóstico*

A Freguesia de Santa Clara tem uma população de 22.480 habitantes, tendo o território das Galinheiras 3340 habitantes. 924 pessoas têm o 1º Ciclo e 1075 habitantes têm baixas qualificações de 1550 habitantes ativos. O projeto vai se realizar na Escola EB1/JI das Galinheiras que pertence ao Agrupamento de Escolas do Alto do Lumiar. Este envolve uma população com múltiplas origens culturais, maioritariamente de origem africana e comunidade cigana. Estes aglomerados distribuem-se pelas freguesias do Lumiar e de Santa Clara, por vários bairros, sofrendo transformações e realojamentos, causando tensão e conflitos, famílias rivais a atritos já antigos. Estes conflitos têm repercussões no comportamento e na disponibilidade para as aprendizagens formais das crianças. Esta população é caracterizada por contextos familiares que manifestam graves problemas socioeconómicos, havendo muitas famílias que beneficiam do RSI e da Ação Social Escolar. O número de retenções no Agrupamento tem globalmente diminuído, verificando-se uma ligeira evolução do sucesso educativo. Mas o número de ocorrências disciplinares continua elevado ao longo dos anos letivos, não se verificando melhoria significativa. A percentagem de absentismo tem vindo a agravar-se nos 1º e 2º ciclo. A Escola EB1/JI das Galinheiras tem 160 alunos de 1º ciclo e 45 de JI. As suas nacionalidades são diferenciadas, com alunos oriundos dos PALOP (Angola, Moçambique, São Tomé), 2 alunos indianos, 3 brasileiros e o resto portugueses.

*Temática preferencial*

Promover a Inclusão e a Prevenção

*Destinatários preferenciais*

Crianças

*Objectivo geral*

O Projeto Ludos na Escol@ tem como objetivo geral potenciar a autonomização e a inclusão social facilitando um processo de mudança das crianças da Escola EB1/JI das Galinheiras através do desenvolvimento de competências pessoais, sociais, digitais e artísticas. O projeto foca-se numa abordagem holística atuando em diferentes níveis conducentes à integração dos participantes- educação, TIC, cidadania, arte, cultura, desporto e lazer - e tendo por base o paradigma de desenvolvimento comunitário agindo no sentido do empoderamento e da participação destas comunidades no seu processo de integração. Para uma integração plena e prevenção de comportamentos disruptivos dentro da escola ou fora dela é necessário trabalhar com as crianças competências pessoais, sociais, escolares, mas também artísticas. A aprendizagem curricular pode e deve ser complementada com uma prática educativa baseada na expressão e criatividade, desenvolvendo a criatividade individual e coletiva. A educação pela arte dota os participantes de maiores competências como as da comunicação, desenvolvimento emocional, inovação e criatividade. Através desta metodologia queremos criar condições favoráveis ao alargamento de interesses, expectativas e horizontes culturais, de forma a estimular a motivação e a promoção da educação, integração na sociedade



e prevenção de comportamentos desviantes, com a voz que todos merecem ter.

Assim, propomo-nos a criar oficinas criativas (Movimento Criativo, Expressão Dramática, Escrita Criativa, Expressão plástica, Materiais e Reciclagem, Jogos tradicionais, Danças de roda, Música, Circo), oficinas desportivas (patins em linha, skate, torneios de ténis de mesa e badminton), horta pedagógica, animação de recreios e dinamização de competências digitais.

Numa altura em que o mundo digital mais do que uma ferramenta de entretenimento, é usada como necessidade premente na vida académica e profissional, é urgente capacitar a população com literacia digital, desde o 1º ciclo.

---

## Objetivos Específicos de Projeto

### Objetivo Específico de Projeto 1

#### *Descrição*

Envolver anualmente crianças da Escola EB1/JI das Galinheiras, do pré-escolar ao 4º ano do 1º ciclo em ações que contribuam para a promoção do sucesso escolar e literacia digital. Proporcionar a estes alunos dinâmicas lúdica pedagógicas de desenvolvimento de competências pessoais e sociais, através de instrumentos de aprendizagem e vivência para o exercício da cidadania através do universo lúdico e da metodologia João de Deus. Esta resposta de cariz socioeducativo e cultural, contempla ainda uma vertente de educação para a saúde, com o desenvolvimento de ações de sensibilização à Covid-19, nutrição, higiene pessoal e a criação de uma horta. Para fazer face à realidade em que vivemos, o projeto propõe-se a trabalhar também a literacia digital com a dinamização de competências digitais. "A capacidade das empresas globais para aproveitar o potencial do crescimento tecnológico é prejudicada pela escassez de competências a esse nível" (The Future of Jobs Report 2020 - Fórum Económico Mundial). "Desenvolver competências pessoais e sociais é chave para os jovens enfrentarem os desafios de hoje e de amanhã" OCDE, sendo que a autonomização e inclusão social das crianças e jovens desenvolve-se numa base composta por "hard" e "soft" skills.

#### *Sustentabilidade*

A Associação de Jardins-Escolas João de Deus (AJEJD) desenvolve vários projetos de intervenção comunitária que visam a educação nos valores da tolerância, respeito e igualdade na diversidade. A Ludoteca João de Deus intervém em bairros sociais de cariz vulnerável, desde 2004, nos concelhos de Lisboa e da Amadora, com técnicos



especializados na área. Assim, a AJEJD continuará a garantir uma sustentabilidade económica, com os vencimentos dos técnicos, os custos com comunicações, manutenção dos equipamentos, gerador e combustível da caravana. Também continuará a garantir uma sustentabilidade nas suas atividades que já se realizam. Tem também todo o apoio da Escola Superior de Educação João de Deus, que cede voluntários e estagiárias para a realização das atividades. Por fim a Instituição promotora continuará a acompanhar e a avaliar todo o trabalho efetuado pela Ludoteca João de Deus.

### Objetivo Específico de Projeto 2

#### *Descrição*

Envolver anualmente crianças da Escola EB1/JI das Galinheiras, do pré-escolar ao 4º ano do 1º ciclo, em ações lúdico-pedagógicas, sócio-desportivas e artísticas, que facilitem uma mudança, participação e capacitação numa cidadania ativa. Realização de oficinas de cariz artístico e/ou desportivo. Valorização pessoal como recurso a uma mudança na escola e na comunidade. Trabalhar o enriquecimento da expressão e a criação pessoal. Dinamização de atividades aliciantes e produtivas dinamizadas pelos técnicos (animador socio cultural e educadora de infância) do Projeto "Ludos na Escol@" e cedidos pela Associação de Jardins Escolas João de Deus, por parceiros formais (Teatro da Lua Cheia e Associação Risca Torta) e por parceiros informais (Associação Yehudi Menuhin Portugal). Estas oficinas têm como objetivo estimular a iniciativa e a criatividade, desenvolver competências e conhecimentos através de atividades lúdicas e da educação musical e desportiva, estimular os participantes para a aprendizagem e prazer da leitura, despertar o espírito de tolerância e liderança desenvolvendo valores e atitudes.

A formação na área artística com o objetivo de desenvolvimento pessoal de cada indivíduo, promovendo elos de comunicação intra e interpessoal, a criatividade, o sonho, a disciplina e o rigor de forma integrada, diluindo as diferenças entre os indivíduos.

#### *Sustentabilidade*

A Associação de Jardins Escolas João de Deus irá permanecer na escola 1 dia por semana continuando a dinamizar algumas oficinas e as boas práticas instaladas durante a vigência do projeto. É nosso objetivo também gerar na própria escola e professores algumas respostas e produtos que poderão ter a sua continuidade após o término do projeto. Como a Hort@ e algumas dinâmicas, experiências e atividades que os professores possam depois ser eles a dinamizar nas suas turmas. Vai continuar com o apoio da Escola Superior João de Deus, com estagiárias e voluntárias, vai acompanhar e avaliar a intervenção da Ludoteca João de Deus na Escola.

### Objetivo Específico de Projeto 3



*Descrição* -

*Sustentabilidade* -

### CALENDARIZAÇÃO DO PROJETO

*Actividade 1* Ludo a Brincar

*Descrição* Promoção de dinâmicas lúdico-pedagógicas, seja através de novas técnicas, processos e materiais plásticos como tintas, gesso, papel, serralheira, argila, madeira, areia (etc), enriquecendo os seus conhecimentos técnicos e do domínio artísticos, ou através de jogos lúdicos, tradicionais, histórias e contos, reutilização de materiais reciclados e trabalhos manuais. Ao longo do ano letivo serão abrangidas todas as turmas da escola (18 a 22 crianças por turma), apesar de em cada oficina podermos ter de repartir a turma por grupos mais pequenos de modo a ser mais fácil dinamizar a atividade.  
O custo desta oficina será suportado na totalidade pela Instituição promotora.

*Recursos humanos* Uma Educadora de Infância e um Animador Sociocultural, estagiárias da Escola Superior de Educação João de Deus

*Local: morada(s)* Espaço da Ludoteca João de Deus - caravana móvel situada dentro da escola e no recinto escolar (R. Maluda, 1750 Lisboa, Santa Clara)

*Local: entidade(s)* EB1/JI das Galinheiras (R. Maluda, 1750 Lisboa, Santa Clara)

*Resultados esperados* Desenvolvimento de competências sociais, pessoais e artísticas, proporcionando momentos de lazer ao mesmo tempo que se constroem, através de materiais didáticos perspetivas e projetos futuros. N° de participantes que melhoraram 2 competências das 10 existentes, tendo participado em pelo menos 10 sessões/ano de atividades do projeto.  
(Instrumentos de avaliação: registos de presença, registos de ocorrência, questionários de aquisição de competências, observação)

*Valor* 0 EUR

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

*Periodicidade* Diário

*Nº de destinatários* 100

*Objectivos específicos para que*

<i>concorre</i>	1, 2
<b>Actividade 2</b>	Ludo no Recreio
<b>Descrição</b>	Animação de Recreios. Com o objetivo de facilitar as relações interpessoais; evitar situações de violência escolar e/ou comportamentos de desafio e de oposição; desenvolver a criatividade. As soft skills envolvem as emoções e as intuições, ambas responsáveis pela capacidade de se expressar e interpretar os sentimentos de outra pessoa, incluem a capacidade de comunicação, de escuta e empatia, entre outras. São mais difíceis de aprender, pelo menos numa sala de aula tradicional, e, por isso, são também mais difíceis de medir e avaliar, mas imprescindíveis e urgentes em ser trabalhadas desde a pré-escolar. Trabalho participado com os professores, auxiliares de educação, concelho executivo e encarregados de educação. Abrangidos os alunos do recreio.
<b>Recursos humanos</b>	Uma Educadora de Infância e um Animador Sociocultural, estagiárias da Escola Superior de Educação João de Deus
<b>Local: morada(s)</b>	Espaço da Ludoteca João de Deus - caravana móvel situada dentro da escola e no recinto escolar (R. Maluda, 1750 Lisboa, Santa Clara)
<b>Local: entidade(s)</b>	EB1/JI das Galinheiras (R. Maluda, 1750 Lisboa, Santa Clara)
<b>Resultados esperados</b>	Desenvolvimento de competências sociais, pessoais e cognitivas proporcionando momentos de lazer, promovendo de igual forma as relações interpessoais, a comunicação entre pares e o sucesso escolar. Nº de participantes que melhoraram 2 competências das 10 existentes, tendo participado em pelo menos 10 sessões/ano de atividades do projeto. (Instrumentos de avaliação: registos de presença, registos de ocorrência, questionários de aquisição de competências, observação)
<b>Valor</b>	2166 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
<b>Periodicidade</b>	Diário
<b>Nº de destinatários</b>	100
<b>Objectivos específicos para que concorre</b>	1



**Actividade 3** Ludo Criativo

**Descrição**

Espaço de desenvolvimento artístico. Onde se vai trabalhar o desenvolvimento das várias expressões do ser, seja através do movimento, seja através das artes plásticas. Em cada sessão iremos abordar um tema diferente, permitindo que os participantes possam explorar cada uma das suas competências. (Movimento Criativo - Expressão Dramática - Escrita Criativa - Expressão plástica - Materiais e Reciclagem - Jogos tradicionais - Danças - Música - Teatro e Circo). O Ludo Criativo tem como objetivo trabalhar as valências artísticas de cada participante através da experimentação. Utilizando vários exercícios e técnicas performativas, pretende-se que, ao longo das várias sessões, o grupo desenvolva a linguagem da dança e da expressão dramática na sua vertente artística. Serão apresentados novos desafios ao grupo de forma regular, de modo a criar pequenas performances, que podem ou não, ser apresentada ao público.

Ao longo do ano letivo serão abrangidas algumas ou todas as turmas da escola (depois de articulação pedagógica com os docentes) (18 a 22 crianças por turma), apesar de em cada oficina podermos ter de repartir a turma por grupos mais pequenos de modo a ser mais fácil dinamizar a atividade.

**Recursos humanos**

Dinamizadas pelos técnicos da Ludoteca João de Deus (animador socio cultural e educadora de infância), pelo Teatro da Lua Cheia, Associação Menuhin e Associação Risca Torta.

**Local: morada(s)**

Espaço da Ludoteca João de Deus - caravana móvel situada dentro da escola e no recinto escolar (R. Maluda, 1750 Lisboa, Santa Clara)

**Local: entidade(s)**

EB1/JI das Galinheiras (R. Maluda, 1750 Lisboa, Santa Clara)

**Resultados esperados**

Envolvimento e capacitação da população tendo em vista a sua autonomia e participação social. Promoção de competências pessoais, sociais e artísticas através de ferramentas de educação não formal. Promover a criatividade através da experimentação e aprendizagens novas de pelo menos 30% das crianças. (Instrumentos de avaliação: registos de presença, observação e avaliação das atividades)

**Valor**

11727 EUR

**Cronograma**

Mês 1, Mês 2, Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9, Mês 10

**Periodicidade**

Diário

**Nº de destinatários**

50





*Objectivos específicos para que concorre*

2

**Actividade 4** Ludo Digital

**Descrição**

Espaço de desenvolvimento de competências digitais (como usar o Word/Excel, ter um email, aceder a plataformas, fazer pesquisas, internet livre, etc) para as crianças da escola, oferecendo o desenvolvimento de literacia digital a todos, de forma a fazer face às exigências que a pandemia nos trouxe.  
Ao longo do ano letivo serão abrangidas algumas ou todas as turmas da escola (depois de articulação pedagógica com os docentes) (18 a 22 crianças por turma), apesar de em cada oficina podermos ter de repartir a turma por grupos mais pequenos de modo a ser mais fácil dinamizar a atividade.

**Recursos humanos**

Uma Educadora de Infância e um Animador Sociocultural, estagiárias da Escola Superior de Educação João de Deus

**Local: morada(s)**

Espaço da Ludoteca João de Deus - caravana móvel situada dentro da escola e no recinto escolar (R. Maluda, 1750 Lisboa, Santa Clara)

**Local: entidade(s)**

EB1/JI das Galinheiras (R. Maluda, 1750 Lisboa, Santa Clara)

**Resultados esperados**

Desenvolvimento de competências na área das TIC  
Nº de participantes que melhoraram 3 competências TIC das 11 existentes, tendo participado em pelo menos 10 sessões/ano de atividades do projeto.  
(Instrumentos de avaliação: registos de presença, registos de ocorrência, questionários de aquisição de competências, observação)

**Valor**

2293 EUR

**Cronograma**

Mês 1, Mês 2, Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9, Mês 10

**Periodicidade**

Diário

**Nº de destinatários**

100

*Objectivos específicos para que concorre*

1

**Actividade 5** Ludo Radical

**Descrição**

Treinos de patins em linha e skate - circuitos, livre no espaço do recreio da escola. Promove estilos de vida



	saudável abrindo a oportunidade de muitos participantes experimentarem uma modalidade nova. Apoio na dinamização de torneios de ténis de mesa e badminton na escola. Dinamização de circuitos dentro e fora da escola de patins, skate e bicicletas.
<i>Recursos humanos</i>	1 educador e 1 animador sociocultural, com apoio dos professores escola
<i>Local: morada(s)</i>	recinto escolar (R. Maluda, 1750 Lisboa, Santa Clara)
<i>Local: entidade(s)</i>	EB1/JI das Galinheiras (R. Maluda, 1750 Lisboa, Santa Clara)
<i>Resultados esperados</i>	Promover a motricidade, atenção, agilidade e a prática regular de atividade física. Número de crianças que participaram em 20% das sessões/ano promotores de uma boa atividade física. (Instrumentos de avaliação: registos de presença nas sessões, observação e avaliação das sessões)
<i>Valor</i>	3364 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>	Diário
<i>Nº de destinatários</i>	50
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	2
<i>Actividade 6</i>	Ludo Hort@
<i>Descrição</i>	Criação de uma horta pedagógica na escola. Área verde, produtiva onde todos se sintam responsáveis e tenham um papel ativo. Despertar o interesse dos alunos para o cultivo da horta, conhecimento do processo de germinação/plantação e crescimento das plantas. Proporciona um ambiente de interação, inclusão, educação ambiental, educação alimentar, sensibilizando e consciencializando os alunos para as questões do ambiente. Possibilitar o contacto com a Natureza e fomentar o respeito pela vida e pela Natureza. Participar em atividades interpessoais e de grupo, respeitando normas, regras e critérios de atuação, de convivência e de trabalho em vários contextos.
<i>Recursos humanos</i>	1 educador e 1 animador sociocultural, com apoio dos professores escola

<i>Local: morada(s)</i>	recinto escolar, exterior (R. Maluda, 1750 Lisboa, Santa Clara)
<i>Local: entidade(s)</i>	EB1/JI das Galinheiras (R. Maluda, 1750 Lisboa, Santa Clara)
<i>Resultados esperados</i>	Promoção do consumo de alimentos/produtos saudáveis de forma responsável. Promoção de um trabalho de grupo ativo, responsável, respeitando o desenvolvimento da horta, o ambiente e a continuação da horta após o término do projeto. Número de crianças que participaram em 20% das sessões/ano promotores de hábitos de saúde e vida saudáveis. (Instrumentos de avaliação: registos de presença nas sessões, observação e avaliação das sessões)
<i>Valor</i>	2794 EUR
<i>Cronograma</i>	Mês 2, Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9, Mês 10, Mês 11
<i>Periodicidade</i>	Diário
<i>Nº de destinatários</i>	75
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	1, 2
<i>Actividade 7</i>	Ludo for Change
<i>Descrição</i>	Apresentação e demonstração dos talentos adquiridos nas diversas atividades após 1 ano de projeto. O que mudou? O que aprendemos e levamos connosco?
<i>Recursos humanos</i>	Dinamizadas pelos técnicos do projeto. Animador socio cultural e educadora de infância. E por todos os parceiros formais e informais envolvidos no projeto.
<i>Local: morada(s)</i>	Espaço da Ludoteca João de Deus - caravana móvel situada dentro da escola e no recinto escolar (R. Maluda, 1750 Lisboa, Santa Clara)
<i>Local: entidade(s)</i>	EB1/JI das Galinheiras (R. Maluda, 1750 Lisboa, Santa Clara)
<i>Resultados esperados</i>	Valorização interpessoal, confiança em mim e nos outros. Valorização do trabalho de grupo, comunicação e respeito pelos outros e pelo espaço que me envolve. Troca de experiências e alargar de horizontes. Participação de pelo menos 50% dos parceiros e do público-alvo envolvido durante 1 ano de vigência do projeto. (Instrumentos de avaliação: registos de presença, observação e reuniões de articulação)



	finais com os docentes.)
<i>Valor</i>	2610 EUR
<i>Cronograma</i>	Mês 11
<i>Periodicidade</i>	Pontual1
<i>Nº de destinatários</i>	75
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	1, 2

### MONITORIZAÇÃO DE PROJETO

#### Rede (resultados)

*Nº de parceiros mobilizados*

6

#### Constituição da equipa de projeto

*Função*

Coordenadora e Técnica superior de educação - entidade promotora

*Horas realizadas para o projeto*

476

*Tipo de afetação ao BIP/ZIP*

Financeira

*Morador no bairro do projeto*

Não

*Função*

Animador sócio-cultural - entidade promotora

*Horas realizadas para o projeto*

476

*Tipo de afetação ao BIP/ZIP*

Financeira

*Morador no bairro do projeto*

Não

*Função*

Estagiárias / voluntárias - da Escola Superior João de Deus

*Horas realizadas para o projeto*

100

*Tipo de afetação ao BIP/ZIP*

Não Financeira

*Morador no bairro do projeto*

Não

*Função* Monitor de entidade parceira - Lua Cheia  
*Horas realizadas para o projeto* 50  
*Tipo de afetação ao BIP/ZIP* Financeira  
*Morador no bairro do projeto* Não

*Função* Monitor de entidade parceira - Associação Menuhim  
*Horas realizadas para o projeto* 50  
*Tipo de afetação ao BIP/ZIP* Financeira  
*Morador no bairro do projeto* Não

*Função* Monitor de entidade parceira - Associação Risca Torta  
*Horas realizadas para o projeto* 50  
*Tipo de afetação ao BIP/ZIP* Financeira  
*Morador no bairro do projeto* Não

*Função* Escola EB1/JI das Galinheiras - docentes, auxiliares  
*Horas realizadas para o projeto* 250  
*Tipo de afetação ao BIP/ZIP* Não Financeira  
*Morador no bairro do projeto* 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)* 100

*Nº total acumulado de destinatários de atividades onde não é possível a identificação clara dos participantes* 150

*Nº de atividades onde não é possível a identificação clara dos participantes* 1

**Equidade**

*Nº de destinatários com deficiência / doença mental* 6

*Nº de destinatários mulheres* 0

*Nº de destinatários desempregados* 0

*Nº de destinatários jovens (- de 30 anos)* 100

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

*Nº de destinatários imigrantes* 0

**Produtos/Elementos tangíveis da intervenção**

*Nº de produtos concebidos para venda / demonstração* 0

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

*Nº de intervenções no espaço público* 0

*Nº de publicações criadas* 20

*Nº de páginas de Internet criadas* 0

*Nº de páginas de facebook criadas* 2

*Nº de vídeos criados* 15

*Nº de artigos publicados em jornais / revistas* 0

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

**ORÇAMENTO TOTAL DO PROJETO**

**Financiamento BIP/ZIP solicitado**



**FORMULÁRIO DE CANDIDATURA**

<i>Encargos com pessoal interno</i>	11824 EUR
<i>Encargos com pessoal externo</i>	8700 EUR
<i>Deslocações e estadias</i>	70 EUR
<i>Encargos com informação e publicidade</i>	0 EUR
<i>Encargos gerais de funcionamento</i>	3910 EUR
<i>Equipamentos</i>	450 EUR
<i>Obras</i>	0 EUR
<i>Total</i>	24954 EUR

**Montante de apoio financeiro por entidade promotora**

<i>Entidade</i>	Associação de Jardins-Escolas João de Deus
<i>Valor</i>	24954 EUR

**Outras fontes de financiamento e respectivos montantes**

<i>Entidade</i>	Associação de Jardins-Escolas João de Deus
<i>Tipo de apoio</i>	Não financeiro
<i>Valor</i>	64560 EUR
<i>Descrição</i>	Financiamento da Ludoteca - caravana, manutenção, gasóleo, salários, comunicações, equipamentos já existentes na ludoteca, etc
<i>Entidade</i>	Lua Cheia
<i>Tipo de apoio</i>	Não financeiro
<i>Valor</i>	1000 EUR
<i>Descrição</i>	Cedência de marionetas ou outro material artístico do espólio da companhia
<i>Entidade</i>	Agrupamento de Escolas do Alto do Lumiar
<i>Tipo de apoio</i>	Não financeiro
<i>Valor</i>	2481 EUR
<i>Descrição</i>	o uso do espaço, das salas (limpeza): 16€/mês material de desgaste: 2000€ luz: 15€/mês água- 12,58/mês



*Entidade* Associação Risca Torta  
*Tipo de apoio* Não financeiro  
*Valor* 500 EUR  
*Descrição* Material Artístico

---

**TOTAIS**

*Total das Actividades* 24954 EUR  
*Total de Outras Fontes de Financiamento* 68541 EUR  
*Total do Projeto* 93495 EUR  
*Total dos Destinatários* 550