

experiências
projectos parcerias
transformar
novo ciclo



HABITAÇÃO
E DESENVOLVIMENTO
LOCAL Câmara Municipal Lisboa

Programa Parcerias Locais

BIP/ZIP

Programa BIP/ZIP 2025
Dimensão: Dimensão Ignição
FICHA DE CANDIDATURA

Refª: 015

Tempo de brincar



BAIROS 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 Rés do Chão 119 Associação

ENTIDADES PARCEIRAS

Designação Agrupamento de Escolas D. Dinis, Lisboa

Designação Faculdade de Motricidade Humana

Designação Junta de Freguesia de Marvila

Designação Grupo Comunitário 4 Crescente

IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

Dimensão Dimensão Ignição

Designação Tempo de brincar

BIP/ZIP em que pretende intervir 32. Quinta das Salgadas / Alfinetes

33. Marquês de Abrantes

ODS 2030 Educação de Qualidade

Cidades e Comunidades Sustentáveis

Síntese do Projeto

Fase de execução Tempo de brincar fomenta a coesão social e a intergeracionalidade, promovendo novas formas de brincar ao ar livre e uma maior interação e partilha entre crianças, adultos e idosos. Através de oficinas intergeracionais e da qualificação do recreio escolar, serão potenciadas formas de brincar na escola e co-desenhado um "kit de ativação de brincadeiras" que será usado na dinamização de diferentes espaços públicos, estimulando hábitos de brincar na natureza e de convívio intergeracional.

Fase de sustentabilidade A natureza e complementariedade do consórcio e a abrangência de diferentes gerações e espaços-chave de interação nos territórios (incluindo a escola, como equipamento agregador, capaz de impulsionar transformações na comunidade e os espaços públicos que são locais privilegiados de interação entre vizinhos) assegurará um impacto alargado e de longo prazo das ações implementadas e contribuirá para a consolidação das relações de vizinhança e da coesão social.

DESCRIÇÃO DO PROJETO

Objetivo Geral de Projeto

Diagnóstico	Os territórios de intervenção são caracterizados pela falta de coesão territorial e social. A fragmentação urbana e a heterogeneidade da população (ao nível da origem, cultura, etnia) promovem frequentes tensões sociais, que se reproduzem entre gerações, baseadas em preconceitos e na falta de espaços e tempo de convívio entre diferentes grupos. Isso impacta, em particular, idosos com poucas atividades ocupacionais que, pela falta de coesão social, se encontram ainda mais inativos e isolados. Neste contexto, a escola é o principal elo de interação entre diferentes grupos, devido a uma maior espontaneidade das crianças e pelo espaço privilegiado de brincar do recreio, que potencia a relação com o outro. Porém, na Escola João dos Santos, existem áreas do recreio pouco dinamizadas, como os espaços verdes que são poucos. Desta forma, potenciar o espaço de brincar no recreio envolvendo grupos intergeracionais contribui para fomentar a coesão social, a dinamização comunitária e o uso dos espaços públicos como lugares de interação entre vizinhos. Nomeadamente, envolvendo os mais velhos e tirando partido dos seus conhecimentos sobre o brincar/cuidar da natureza e sobre jogos tradicionais para dinamizar o recreio e, posteriormente, estendendo este processo para a ativação de espaços públicos dos territórios, como o novo parque urbano em construção no bairro dos Alfinetes.
Destinatários preferenciais	Crianças
Temáticas preferenciais	Melhorar a Vida no Bairro
Objectivo geral	O projeto "Tempo de brincar" tem como principal objetivo promover a coesão social e a intergeracionalidade em Marvila, tirando partido da escola, do brincar e do espaço público como elementos agregadores de crianças, adultos e idosos e como elos promotores da relação com o outro, a despeito das suas diversidades. Queremos fomentar melhores relações de vizinhança e promover um maior uso dos espaços públicos em Marvila como lugares de encontro e de um saudável convívio intergeracional. Nomeadamente, através da criação de novos hábitos de usufruto de espaços privilegiados de brincar no território (i.e. o recreio, os espaços públicos e jardins), de forma a torná-los mais apelativos e inclusivos para crianças, adultos e idosos. A estratégia passa por tirar partido do 'brincar livre' como atividade física e emocional partilhada por diferentes grupos sociais e etários e por envolver diferentes gerações e entidades locais no processo, de forma a assegurar a

adequação das atividades e a apropriação do projeto por diversas pessoas, bem como um impacto alargado e de longo-prazo. Este projeto contribui diretamente para as metas do ODS 11 das Nações Unidas - "Até 2030, proporcionar o acesso universal a espaços públicos seguros, inclusivos, acessíveis e verdes, particularmente para as mulheres e crianças, pessoas idosas e pessoas com deficiência".

Objetivos Específicos de Projeto

Objetivo Específico de Projeto 1

Descrição

Aumentar os hábitos e as oportunidades de brincar entre crianças, adultos e idosos na escola e no espaço público, na natureza e nos espaços duros (pavimentados).

O brincar é uma forma de interação transversal a todas idades, permitindo o acesso a memórias partilhadas e a momentos de troca de conhecimentos e experiências, fomentando novas aprendizagens e relações com os outros. Hoje sabe-se que o brincar é essencial para o equilíbrio emocional e para desenvolver a criatividade e a imaginação das crianças estimulando, também, o exercício físico coletivo, a resiliência, a descoberta e a partilha.

O brincar livre permite às crianças, às suas famílias e à restante comunidade, espaço e tempo de interação saudável, inclusiva e criativa, sem metas nem agendas pré-definidas, de forma a gerar um maior entendimento mútuo e a estreitar laços, com confiança e proximidade. Entendendo a escola como motor para a transformação social, pretende-se intervir primeiramente no espaço do recreio da escola e estender depois as atividades a diversos espaços públicos dos territórios (espaços verdes e espaços duros), promovendo hábitos de socialização e uma maior apropriação e dinamização destes espaços pelos moradores. Este objetivo será cumprido, através do "laboratório intergeracional de brincar", desenvolvido de forma participativa na escola, da melhoria do espaço físico do recreio e do co-desenho do "kit de ativação de brincadeiras" que será usado para dinamizar os espaços públicos.

Sustentabilidade

Os diferentes perfis, experiências e valências deste consórcio, assegurarão a apropriação do projeto pelo público-alvo e a continuidade das dinâmicas geradas a longo prazo.

Os promotores do projeto (R/C), o Agrupamento de Escolas D. Dinis, a PRODAC - SCML, o GC4C, a Junta de Freguesia de



Marvila e a Biblioteca de Marvila têm uma vasta experiência de trabalho no território junto do público-alvo, colaborando frequentemente em iniciativas de desenvolvimento local. A R/C é especializada em processos participativos e de co-desenho, conhecendo bem a população de Marvila na sua heterogeneidade. Juntos garantirão a atratividade e adequabilidade das estratégias e ferramentas de trabalho, para que sejam apropriadas por diversas populações, ao longo do tempo.

Já a equipa da FMH, possui um percurso longo de investigação sobre o brincar no espaço público, tendo vasta experiência na dinamização de oficinas participativas para a criação de espaços de jogo e de recreio. Através de atividades de mentoria e formação ajudarão a capacitar os parceiros a dar continuidade às ações desenvolvidas, assegurando a sua eficácia e sustentabilidade.

Assim, tanto as ações de formação, como a qualificação do espaço do recreio e os "kits de ativação de brincadeiras", são resultados cujo impacto perdurará após a execução do projeto. O "kit de ativação brincadeiras" poderá, inclusive, ser replicado e usado noutros territórios no futuro, escalando o impacto do conhecimento gerado.

Objetivo Específico de Projeto 2

Descrição	Valorizar, partilhar e potenciar a troca de conhecimentos e aprendizagens entre crianças, adultos e idosos
-----------	--

Com este projeto, queremos promover a troca de conhecimentos e experiências entre diferentes faixas etárias, com base no tema do brincar. Em particular, queremos articular e partilhar diferentes hábitos de brincar (ex: dos jogos tradicionais às potencialidades do 'brincar livre') enquanto se trocam conhecimentos sobre os territórios (ex. como se brincava antigamente e como se brinca hoje), sobre o seu património imaterial (histórias, hábitos, tradições) e sobre várias formas e potencialidades de uso dos espaços públicos.

Ao longo do processo, queremos ajudar a fortalecer laços comunitários e a coesão social, enquanto fomentamos ligações sociais e emocionais entre os vários intervenientes, promovendo um maior entendimento mútuo, mais empatia, cooperação e comunicação.

Desta forma, o projeto contribui para desafiar preconceitos e tensões persistentes que separam diferentes grupos e gerações, contribuindo para uma maior compreensão, aproximação e valorização do outro. Para além disso, contribui para promover o envelhecimento ativo, proporcionando atividades sociais, lúdicas e motoras para os mais idosos e contribuindo para a sua saúde mental e bem-estar emocional.

Sustentabilidade

Os parceiros do projeto trabalham diretamente com diferentes segmentos do público-alvo nos seus projetos e atividades no território. As relações de confiança e colaboração já estabelecidas, ajudarão a angariar participantes para o projeto e a garantir que as ações e ferramentas desenvolvidas atraiam novas pessoas ao longo do tempo.

Assim, tirando partido de mediadores-chave e de algumas das suas atividades já estabelecidas que serão articuladas com o projeto e dinamizadas no espaço público, quer durante, quer após a execução do projeto (ex: parte da programação para idosos, crianças e jovens da PRODAC-SCML e da Biblioteca de Marvila e as reuniões e atividades do GC4C), conseguiremos expandir o seu impacto, continuando a atrair um público diversificado.

Os laços comunitários construídos e as competências adquiridas manter-se-ão e serão consolidados ao longo do tempo, uma vez que as melhorias concebidas durante o projeto e os "kits de ativação de brincadeiras" irão permanecer no território, após a conclusão do mesmo. Continuarão a ser utilizadas e dinamizadas, tanto pelos parceiros e participantes, como por novas pessoas que queiram tirar partido. Isso ajudará a que as relações criadas se fortaleçam no futuro, gerando dinâmicas sociais intergeracionais que apoiam o tecido comunitário no dia a dia e expandindo o impacto do projeto a um núcleo cada vez mais alargado.

Objetivo Específico de Projeto 3

Descrição

Estimular o uso da natureza e dos espaços públicos no território como espaços promotores de convívio intergeracional

Atualmente, os espaços públicos dos territórios de intervenção são subutilizados, devido a falta de manutenção ou de equipamentos, ou por serem apropriados por certos grupos e não por outros (ex. campos de jogos), demarcando barreiras invisíveis no território. Ao mesmo tempo, tanto idosos, como adultos e crianças passam cada vez menos tempo a conviver e a usufruir da natureza.

Isso é perceptível no recreio da Escola João dos Santos, onde os espaços de brincar na natureza são poucos e não são muito utilizados pelos alunos. Assim, queremos começar por potenciar os espaços de brincar nesta escola enquanto fomentamos o convívio intergeracional e, seguidamente, estender o processo para jardins e espaços públicos no território.

A necessidade de usufruir do espaço público e espaços verdes qualificados, foi identificado pela população do território que em 2018 reivindicou a construção de um

parque urbano, agora em fase de construção e que em breve será inaugurado. Será fundamental, nesta fase, potenciar o uso deste espaço por todos os que vivem no território. As sessões de brincar no espaço público (atividade 3) são fundamentais para cumprir este objetivo.

Sustentabilidade

A experiência de trabalho da R/C no território e os resultados de processos participativos anteriores junto do mesmo agrupamento de escolas, demonstram que novas oportunidades de brincar alteram as dinâmicas do recreio a longo prazo. Isso também é confirmado por estudos desenvolvidos pela Faculdade de Motricidade Humana que comprovam que mais oportunidades de brincar no espaço público, contribuem para gerar comunidades mais saudáveis, resilientes e coesas.

A Escola EB1 João dos Santos, reconhece a existência de poucos espaços verdes e de áreas do recreio pouco dinamizadas, como um desafio para um melhor usufruto deste espaço pelas crianças. As melhorias que serão executadas no recreio da escola, são fundamentais para garantir que as próximas gerações de alunos usufruam de um espaço qualificado.

Por outro lado, a construção de "kits de ativação de brincadeiras", que permanecerão no território para serem utilizados, tanto no recreio, como em espaços públicos (de forma autónoma pelos moradores e através de atividades promovidas pelas entidades do consórcio), permitirá que o impacto do projeto se prolongue no futuro, e que os espaços públicos sejam usados por mais tempo e por uma comunidade mais diversa.

CALENDARIZAÇÃO DO PROJETO

Actividade 1	Laboratório Intergeracional Brincar
Recursos humanos	Equipa da Rés do Chão Equipa da Faculdade de Motricidade Humana Equipa da Escola EB1 João dos Santos Equipa da PRODAC - Santa Casa da Misericórdia de Lisboa
Local: entidade(s)	- Agrupamento de Escolas D.Dinis; - Rés do Chão; - SCML
Valor	10850 EUR
Cronograma	Mês 1, Mês 2, Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6
Periodicidade	Semanal
Nº de destinatários	160



Objectivos específicos para que concorre 1, 2, 3

Actividade 2 Construir para brincar

Recursos humanos - Equipa da Rés do Chão
- Equipa da Faculdade de Motricidade Humana
- Equipa da Escola EB1 João dos Santos

Local: entidade(s) - Agrupamento de Escolas D.Dinis
- Rés do Chão

Valor 26370 EUR

Cronograma Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9

Periodicidade Semanal

Nº de destinatários 200

Objectivos específicos para que concorre 1, 2, 3

Actividade 3 Brincar em Todo o Lado

Recursos humanos - Equipa da Rés do Chão
- Equipa da Faculdade de Motricidade Humana
- Equipa da Escola EB1 João dos Santos
- Equipa da PRODAC - Santa Casa da Misericórdia de Lisboa
- Equipa da Biblioteca de Marvila
- Grupo Comunitário 4 Crescente
- Junta de Freguesia de Marvila

Local: entidade(s) - Agrupamento de Escolas D.Dinis
- Junta de Freguesia de Marvila
- Rés do Chão

Valor 6060 EUR

Cronograma Mês 10, Mês 11, Mês 12

Periodicidade Pontual8

Nº de destinatários 200

Objectivos específicos para que concorre 1, 2, 3

Actividade 4 Gestão e monitorização do projeto

Recursos humanos - Equipa da Rés do Chão

	- Equipa da Faculdade de Motricidade Humana - Equipa da Escola EB1 João dos Santos - Equipa da PRODAC - Santa Casa da Misericórdia de Lisboa - Equipa da Biblioteca de Marvila - Grupo Comunitário 4 Crescente - Junta de Freguesia de Marvila
Local: entidade(s)	Rés do Chão
Valor	6720 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	Semanal
Nº de destinatários	25
Objectivos especificos para que concorre	1, 2, 3

MONITORIZAÇÃO DE PROJETO

	Rede (resultados)
Nº de parceiros mobilizados	5
	Constituição da equipa de projeto
Função	Gestora de projeto, arquitecta e especialista em participação
Horas realizadas para o projeto	890
Tipo de afetação ao BIP/ZIP	Financeira
Morador no bairro do projeto	Não
Função	Arquitecta e especialista em participação
Horas realizadas para o projeto	862
Tipo de afetação ao BIP/ZIP	Financeira
Morador no bairro do projeto	Não
Função	Investigador FMH

Horas realizadas para o projeto	48
Tipo de afetação ao BIP/ZIP	Financeira
Morador no bairro do projeto	Não
Função	Técnico superior SCML
Horas realizadas para o projeto	48
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)	160
Nº total acumulado de destinatários de atividades onde não é possível a identificação clara dos participantes	40
Nº de atividades onde não é possível a identificação clara dos participantes	1
	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)	150
Nº de destinatários idosos (+ de 65 anos)	10

Nº de destinatários imigrantes	0
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	1
Nº de intervenções no espaço público	0
Nº de publicações criadas	0
Nº de páginas de Internet criadas	0
Nº de páginas de facebook criadas	0
Nº de vídeos criados	0
Nº de artigos publicados em jornais / revistas	1
Nº de novas organizações criadas (associações / empresas, outros)	0

ORÇAMENTO TOTAL DO PROJETO

Financiamento BIP/ZIP solicitado

Encargos com pessoal interno	29420 EUR
Encargos com pessoal externo	2240 EUR
Deslocações e estadias	0 EUR
Encargos com informação e publicidade	0 EUR
Encargos gerais de funcionamento	1140 EUR
Equipamentos	1200 EUR
Obras	16000 EUR
Total	50000 EUR

Montante de apoio financeiro por entidade promotora

Entidade	Rés do Chão 119 Associação
Valor	50000 EUR

Outras fontes de financiamento e respectivos montantes

Entidade	Rés do Chão Cento e Dezanove Associação
Tipo de apoio	Não financeiro
Valor	100 EUR
Descrição	Cedência do espaço de trabalho.

	TOTAIS
Total das Actividades	50000 EUR
Total de Outras Fontes de Financiamento	100 EUR
Total do Projeto	50100 EUR
Total dos Destinatários	585