

FUNDAÇÃO CHAMPAGNAT

Ludoteca de Adroana

Relatório de Actividades e Contas

Janeiro de 2015

ÍNDICE

Parte I – Relatório de Actividades

- 1. INTRODUÇÃO**
- 2. CONTEXTUALIZAÇÃO**
 - a. Breve descrição
 - b. Identificação de áreas prioritárias
 - c. Objetivos gerais, específicos, estratégias de intervenção
 - d. Parcerias
- 3. A EQUIPA**
 - a. Organização
 - i. Monitores/Funções/Habilitações/ Horários
 - ii. Reuniões: Equipa /Entidade Gestora/ CMC/ Rede Ludotecas
 - b. Balanço
 - i. Pontos fortes / a melhorar /decisões – quadro resumo
 - ii. Formação
 - iii. Novas necessidades de formação diagnosticadas - áreas
- 4. TIPO DE SERVIÇOS OFERECIDOS**
 - a. Breve descrição do tipo de oferta
 - b. Mapa global de actividades com calendarização
 - c. Balanço
- 5. FUNCIONAMENTO**
 - a. Condições gerais de funcionamento
 - b. Horário de funcionamento e Condições de acesso
 - c. Balanço
- 6. PÚBLICO**
 - a. Utilizadores: dados de monitorização
 - b. Avaliação dos utilizadores
 - c. Balanço
- 7. MATERIAL PEDAGÓGICO**
 - a. Material Pedagógico: dados de monitorização
 - b. Aspetos qualitativos e Balanço
- 8. ESPAÇO FÍSICO**
 - a. Espaço físico: dados de monitorização
 - b. Aspetos qualitativos e Balanço
- 9. REFLEXÃO FINAL**
 - a. Aspetos positivos e Aspetos a melhorar
 - b. Perspectivas de desenvolvimento futuras

Parte II – Relatório de Contas

1. MAPA PESSOAL
2. MAPAS GESTÃO FINANCEIRA
3. REFLEXÃO FINAL

ANEXOS

- I. Instrumentos de monitorização, registo e avaliação de funcionamento, públicos, materiais e espaços
- II. Tipos de classificação e catalogação de jogos utilizados

Parte I – Relatório de Atividades

1. INTRODUÇÃO

A presente conjuntura socioeconómica do país, com as implicações sociais já conhecidas, tem suscitado a construção de respostas em matéria de infância e juventude cada vez mais construtivas, com vista à contenção de custos, ao aproveitamento dos recursos existentes e ao desenvolvimento da comunidade. Neste enquadramento, fomos auscultados pela Câmara Municipal de Cascais no sentido de nos assumirmos como entidade reguladora responsável pela dinamização do espaço da Ludoteca da Adroana, considerando a boa experiência e os resultados que decorrem do trabalho desenvolvido ao longo de 19 anos pela Fundação Champagnat.

Neste enquadramento, à luz dos princípios orientadores que emanam da Fundação Champagnat, atendendo aos valores e diretrizes que decorrem da constituição de uma Ludoteca e considerando as características da população alvo, impôs-se a necessidade da dinamização de um espaço humanamente acolhedor, facilitador do estabelecimento de relações saudáveis, com condições que permitissem a todas as crianças o brincar livre e orientado proporcionando-lhes melhores condições de prevenção, de desenvolvimento sensório-motor, sócio-afetivo, cognitivo e de desenvolvimento da linguagem e da comunicação.

Considerando a especificidade da população que habita na Adroana foi nosso desafio implementar esta filosofia tentando em paralelo minorar o impacto que a realidade social das crianças residentes no bairro da Adroana tem na sua inserção na comunidade. O insucesso escolar, a vivência em contexto de violência doméstica, as fragilidades a nível de competências pessoais e sociais, as baixas competências linguísticas no português em termos orais e escrito, a segregação social, o reduzido acesso a recursos e as dinâmicas familiares disruptivas foram aspetos a considerar na definição de uma **intervenção comunitária** cujo objetivo se centrou na **promoção da igualdade de oportunidades, na inclusão social, no desenvolvimento integral das crianças e na promoção dos seus direitos e das suas famílias**, tendo como base de intervenção o **direito ao jogo e ao brincar**.

Face ao contexto onde estávamos inseridos, desenvolvemos um projeto diferenciado, **Ludoteca Comunitária**, com uma modalidade de funcionamento e objetivos adaptados, **em regime de meio tempo**, de acordo com as características das crianças, **num total de 60 clientes no primeiro mês de atividade**, foi nosso intuito, nesta primeira fase, sensibilizar a família e comunidade em geral para a importância do brincar no desenvolvimento global da criança, oferecendo múltiplas atividades que enriquecessem a experiência infantil.

Ainda neste contexto dinamizámos a **Ludoteca Itinerante**, enquadrados na revitalização dos Mercados Municipais, estendendo a nossa intervenção a outros públicos, oferecendo um espaço de jogo, de brincadeira e de partilha lúdica na rua ou em espaços ponderados para o efeito.

A nossa ação foi potenciada graças a um **trabalho concertado em rede** com as instituições sediadas no bairro e com todos os profissionais envolvidos, com o objetivo de promover e consolidar a imagem da Ludoteca.

Contudo, neste início de atividade deparámo-nos com constrangimentos que acabaram por redundar em oportunidades, mais concretamente, o estado de degradação do edifício, a indisponibilidade da entidade reguladora anterior em facultar dados referentes à intervenção realizada e, conseqüentemente, a impossibilidade de uma continuidade ao trabalho desenvolvido, a precariedade de material lúdico, a intervenção em simultâneo de diferentes serviços com pouca articulação entre si, pese embora a existência de uma rede estabelecida e operacional. Estas contrariedades impuseram a necessidade de implementação de toda uma filosofia e cultura que culminou com o envolvimento da

Ludoteca de Adroana | Relatório de Actividades e Contas 2014
comunidade na construção de uma nova imagem da Ludoteca, facilitando o reconhecimento desta nova resposta como um novo recurso para colmatar as necessidades da população.

Atentos à necessidade de notoriedade e de consolidação desta nova imagem pautou-se pela abertura da Ludoteca à comunidade envolvente com vista a aumentar e melhorar a capacidade da resposta social para com a população contemplada, investindo no fortalecimento destes laços para consolidar uma rede fluída de respostas para a variedade de situações observada. Neste sentido foram estabelecidas várias parcerias dando cumprimento ao objetivo de divulgar e atrair novos públicos para a Ludoteca.

O presente relatório de atividades reflete o trabalho realizado ao longo de **4 meses de intervenção** e explana todas as atividades concretizadas na prossecução dos objetivos a que a nossa entidade se propôs: a implementação, dinamização e qualificação do espaço da Ludoteca, a consolidação da sua identidade, com vista a criar condições para favorecer o desenvolvimento integral de cada criança realçando as suas características sociais, culturais e emocionais, sempre sob a égide do **brincar e do jogo como instrumento integrador e catalisador de desenvolvimento das pessoas e da sua comunidade.**

2. CONTEXTUALIZAÇÃO

a. Breve descrição

O empreendimento do Bairro da Adroana está inserido na freguesia de Alcabideche e foi construído em 2004 ao abrigo do Programa Especial de Realojamento (PER), sendo as primeiras famílias realojadas no decorrer do ano de 2005. Neste contexto procurava-se resolver e atenuar os fenómenos da pobreza, exclusão social e, conseqüentemente, dignificar as condições de vida destes grupos.

Com base nos dados apurados em 2013 pelo Instituto Nacional de Estatística, e demais informações que decorrem do diagnóstico participado elaborado pela Rede de Organizações para o Desenvolvimento da Adroana (RODA), residem no Bairro da Adroana 884 cidadãos, dos quais 455 são homens e 429 são mulheres. No que diz respeito à estrutura etária, 53% da população tem idades compreendidas entre os 0 e os 24 anos, 45% entre os 25 e os 64 anos e apenas 2% dos residentes tem mais de 65 anos. Relativamente aos níveis de ensino concluídos, 25% da população completou o 1.º ciclo de escolaridade, 24% concluiu o 2.º ciclo, 30% terminou o 3.º ciclo, 17% completou o Secundário e 4% concluiu o ensino superior. No que concerne à composição do agregado familiar, das 247 famílias residentes no bairro da Adroana, 30% dos agregados são compostos por 1 ou 2 elementos, em 44% residem 3 ou 4 elementos e 26% é composto por mais de 5 elementos. No que diz respeito à inserção laboral, este estudo revela que em 67% das famílias não existe desemprego, em 28% desses agregados existe 1 elemento desempregado e 5% depara-se com 2 ou mais elementos no desemprego. Da população total deste bairro, cerca de 50% é de nacionalidade portuguesa, sendo os restantes 50% oriundos de países africanos de língua oficial portuguesa.

Trata-se, portanto, de uma comunidade com 50% de residentes imigrantes e 50% de cidadãos de nacionalidade portuguesa, da qual emergem grupos de diferentes etnias e religiões. Observa-se que as diferenças e divergências ao nível da identidade e, conseqüentemente, de posicionamento têm início no interior do bairro onde praticamente não existe interação entre os grupos heterogéneos da população.

Por conseguinte, identificam-se franjas importantes da população, em idade ativa, em situação de desemprego e dependência de prestações sociais e jovens com baixas habilitações académicas e percursos de vida desviantes que correm o risco de desembocarem em atos de delinquência.

Estamos perante famílias multidesafiadas, às quais estão associadas histórias de violência doméstica, alcoolismo, com dificuldade no acesso a bens e serviços e que vive o quotidiano em situação de pobreza e de fome.

Nos bairros com elevada presença de imigrantes, como se verifica no empreendimento da Adroana, ponderou-se como crucial o estabelecimento e manutenção de uma relação de proximidade com Associações ou Instituições Particulares de Solidariedade Social, na medida em que contribuiria para a integração social da comunidade, considerando o impacto quer a nível da mediação institucional e do interesse pela cooperação e solidariedade comunitária, quer no incremento de atitudes cívicas e da sensibilização para as necessidades da comunidade.

Neste enquadramento, com o objetivo de combater a pobreza e a exclusão social nos bairros da Adroana e da Cruz Vermelha Portuguesa, foi assinado o Contrato Local de Desenvolvimento Social (CLDS), a 17 de Abril de 2008, do qual resulta a instalação de uma creche familiar, de um espaço de aprendizagem e formação e de uma ludoteca na comunidade da Adroana, no sentido de pôr em prática processos educativos capazes de contribuir para a melhoria da dimensão social, comunitária e pessoal e que estes fossem sentidos, pela comunidade, como sendo uma resposta às suas necessidades.

Por conseguinte, Ludoteca da Adroana surge integrada num programa de desenvolvimento local, cujo enquadramento advém do Regulamento de Organização dos Serviços Municipais (ROSM), da Câmara Municipal de Cascais, definindo-se com um espaço lúdico, de intervenção educativa, em resposta a uma necessidade emergente, **a promoção do tempo livre e de lazer da infância e da juventude.**

Neste contexto esta resposta assumiu-se como um espaço comunitário com o objetivo de promover a atividade lúdica e a animação sócio-educativa como estratégia fundamental para o desenvolvimento harmonioso da criança e do jovem, constituindo-se como um pólo de desenvolvimento local.

Em linha com os seus princípios basilares e percurso histórico, assumindo o direito ao jogo e ao brincar como estratégia de intervenção e dinamizando atividades lúdicas e diversificadas, livres e/ou programadas, a intervenção na Ludoteca foi no sentido de promover um tempo de brincar e de exploração livre onde se desenvolvesse a iniciativa, a autonomia, se construíssem vínculos, se vivenciassem valores comunitários e se criasse uma rede de apoio na comunidade, num ambiente que se queria participativo e que favorecesse o crescimento pessoal e comunitário.

Pese embora o registo de brincadeira, considerando as características identitárias daquela população, a nossa atuação revestiu-se de uma intencionalidade educativa, favorecendo a ocupação do tempo livre de forma saudável e prazerosa para todos; potenciando o desenvolvimento de capacidades cognitivas e criativas, através da estruturação do pensamento; promovendo a inserção do indivíduo no seu contexto sócio-cultural estimulando processos de cooperação, solidariedade e de participação; favorecendo o fortalecimento do sentimento de pertença através do conhecimento da história e das tradições locais e nacionais e fomentando a estimulação de processos afetivos e da relação intergeracional dentro da família.

Com efeito, todas as atividades foram definidas e concretizadas com base no pressuposto de que a educação é integral, ativa e criativa, tendo o brincar e o brinquedo no centro de todo o projeto ou atividade.

Neste sentido, foi oferecido um leque de serviços e de atividades que pautaram pela diversidade e permitiram o acesso a novas formas de expressão e de experiências que tinham como intenção propiciar e facilitar a assimilação de valores sociais e comunitários, bem como, o desenvolvimento de competências pessoais e sociais.

A convivência lúdica foi, nesta primeira fase, o caminho para criar vínculos e assumiu o papel de catalisador de mudanças e conseqüente transformação da comunidade, através da disponibilização de um espaço com áreas e material diversificado e adequado aos projetos desenvolvidos. Desta forma, foi possível a criação de situações de jogo livre e espontâneo que se caracterizaram pelo simples prazer de brincar, de estar sozinho ou acompanhado num processo de gestão de escolhas, de liberdade, de respeito pelo desejo de cada um e de partilha de um espaço, de uma vivência, de uma experiência, de vários sentimentos.

b. Identificação de áreas prioritárias

Face às especificidades das crianças, muitas vezes transversais às gerações passadas de todo um sistema familiar em desequilíbrio e sob a égide do brincar e do jogo como instrumento integrador e catalisador do desenvolvimento pessoal das crianças, a nossa intervenção foi no sentido de minorar o impacto que a realidade social das crianças residentes no bairro da Adroana tem na sua inserção na comunidade.

O insucesso escolar, as baixas competências linguísticas no português em termos orais e escrito, a segregação social, as dinâmicas familiares disruptivas, a ausência de figuras de referência e de retaguarda familiar, a vivência em contexto de violência e o reduzido acesso a recursos foram aspetos a considerar no âmbito da nossa intervenção, pelo que na definição dos nossos objetivos, a **promoção da igualdade de oportunidades, a inclusão social, o desenvolvimento integral das crianças e a promoção dos seus direitos** assumiram-se como áreas prioritárias de intervenção.

Neste contexto, a nossa intervenção assumiu uma **dimensão ética** ao reconhecer o direito à igualdade de oportunidades para todos, uma **dimensão ideológica** ao propormos o jogo como forma de intervenção e uma **dimensão comunitária** quando convidámos a população a constituir-se como protagonista do seu próprio desenvolvimento assumindo a sua potencialidade na suplantação da visão do assistencialismo, no sentido de uma sociedade mais justa, humana e divertida, num reflexo fiel da identidade das **Ludotecas Comunitárias**.

Face às áreas prioritárias de intervenção e no sentido de afirmarmos a nossa identidade enquanto recurso e resposta às necessidades da comunidade, de criarmos sinergias, partilharmos boas práticas e constituirmo-nos como um agente válido e ativo, na definição de políticas no quadro de uma gestão partilhada, definimos os seguintes eixos de atuação:

Eixo 1. Consolidar a Imagem da Ludoteca da Adroana

Eixo 2. Dinamizar o trabalho em Rede

Eixo 3. Divulgação e comunicação

Eixo 4. Diversificar atividades geradoras de receita

c. Objetivos gerais e específicos, estratégias de intervenção

A clarificação dos objetivos e das ações, bem como a definição dos recursos materiais e humanos necessários foram fundamentais para conseguirmos consolidar a papel da Ludoteca enquanto recurso da comunidade.

Pese embora o curto período de intervenção, conseguimos através das atividades desenvolvidas, Ludoteca de acesso livre, da dinamização de ateliês, da organização de visitas e passeios e da Ludoteca itinerante dar cumprimento e/ou consolidar os seguintes objetivos a que nos propusemos:

- a. Assimilação de normas e de hábitos sociais;
- b. Promoção o desenvolvimento de competências pessoais, sociais e comunitárias;
- c. Promoção da inclusão social;
- d. Aproximação de grupos heterogêneos ao bairro;
- e. Organização de atividades com a comunidade envolvente.

Eixo.1 Consolidar a Imagem da Ludoteca da Adroana		
Objetivo Estratégico	Ação/Estratégia	Resultado
Implementar, Dinamizar e Qualificar o projeto da Ludoteca	Qualificação dos espaços e do material lúdico; Criar condições para favorecer o desenvolvimento integral realçando características sociais, culturais e emocionais.	Disponibilização de espaços diversificados, adequados e estimulante (Dramatização, Construção, Faz de conta, Arte, Conceptual e da Natureza e das Ciências); Disponibilização de materiais lúdicos diversificados, adequados aos serviços oferecidos (jogos, brinquedos, livros).
	Adequação da oferta à comunidade e em complemento no território; Realizar ofertas diversificadas de serviços que favoreçam a qualidade e uma boa gestão do tempo de ócio;	Oferta Ludoteca de Acesso Livre, entre as 15h30 e as 19h30, de segunda a sábado.
	Dinamização do espaço exterior.	Ludoteca Itinerante. Presença mensal no Mercado de Cascais; presença no Mercado de Natal do Campo Pequeno; Participação nos eventos dinamizados pelo Portugal Real.
		Serviço cedência de espaço a particulares e instituições: Projeto URB, Grupo de Costura, Grupo de Teatro, Dançarina Particular no âmbito de ensaios de coreografias, Organização de festas de aniversário.

Eixo.1 Consolidar a Imagem da Ludoteca da Adroana		
		Participação no curso de formação promovido pelas Hortas de Cascais para revitalização dos canteiros exteriores.
		Empréstimo de jogos e de brinquedos.
	Difundir uma plaqueta de apresentação da Ludoteca e do seu funcionamento	Foram fixadas normas de funcionamento e de utilização do espaço, bem como, diretrizes que norteiam a nossa intervenção.
	Atrair novos públicos ao espaço da Ludoteca	Foram dinamizados eventos para aproximação de novos públicos (<i>Halloween</i> ; Inauguração do espaço; Desfile de Carnaval); Foi efetuada uma parceria com as Guias de Carcavelos; Foram dinamizadas 2 visitas de instituição parceira.
	Formar e capacitar a equipa técnica	Foi elaborado plano de formação anual; Presença nas 3 reuniões, da Rede de Ludotecas (1) e nas Reuniões do RODA (2); Participação no curso de formação da Associação Sorrir – <i>Smile Dance</i> .
	Definição de um plano de alargamento da Rede no território.	Foi elaborado relatório de atividades que reflete as potencialidades e resultados da Ludoteca no quadro da partilha de sinergias e de conhecimento.
Definição de Projeto Lúdico-Pedagógico	Elaborar Projeto Lúdico-Pedagógico alinhado com o plano global da rede de Ludotecas.	Foi elaborado Projeto Lúdico-Pedagógico; Foi elaborado Plano de Atividades;
	Definir um modelo de organização e de funcionamento adequado às necessidades diagnosticadas.	Foi elaborado Regulamento Interno e definidas normas de funcionamento.
	Criar e implementar instrumentos de planeamento, monitorização e de avaliação	Foram criados os seguintes instrumentos: ficha de inscrição, cartão de sócio, avaliação de atividades, questionário de satisfação dos clientes, ficha pedagógica e técnica do jogo.
	Criar e manter atualizado uma base de dados dos clientes.	Foi elaborado um documento para registo de todos os clientes. A base de dados está em processo de elaboração.

Tabela 1 Eixos de Atuação – Consolidar a Imagem da Ludoteca da Adroana

Eixo. 2 Dinamizar o trabalho em Rede		
Objetivo estratégico	Ação/Estratégia	Resultado
Fomentar e desenvolver a cooperação, a reflexão e a partilha de boas práticas	Organização de grupos de trabalho conjunto.	Participação nas 7 reuniões dinamizadas pelos grupos de intervenção territorial (Rede de Ludotecas, RODA, Culturisol, Clube+).

	Definição de instrumentos de planificação, monitorização e avaliação comuns à Rede.	Elaboração de Projeto Lúdico-Pedagógico e Relatório de Atividade e Contas de acordo com as matrizes disponibilizadas.
	Dinamização de ações de intervenção comunitária conjuntas.	Dinamização da Festa de Natal e do Desfile de Carnaval em parceria com a CulturSol e com o Clube+; Participação nas reuniões do RODA; Participação na Reunião da Rede de Ludotecas;
	Criar uma plataforma das Ludotecas de Cascais com vista à partilha de boas práticas, de instrumentos, de parceiros e de recursos.	Não se concretizou

Tabela 2 Eixos de Atuação - Dinamizar o trabalho em Rede

Eixo 3. Divulgação e Comunicação		
Objetivo estratégico	Ação/Estratégia	Resultado
Promover e divulgar as Ludotecas como um recurso para a comunidade.	Produção e disseminação de conhecimento.	Acolhemos 1 Estagiário de Animação Sócio-cultural.
	Formação.	Foi elaborado plano de formação anual; Participação em Curso <i>Smile Dance</i> .
	Divulgação.	Criação de página de Facebook; Divulgação das atividades através da <i>Mailing List</i>
	Organizar eventos com a finalidade de promover a Ludoteca.	Organização Festa de <i>Halloween</i> ; Festa Inauguração da Ludoteca; Organização da Festa de Natal; Participação nos Mercados de Cascais – Ludoteca Itinerante.
	Estabelecer parcerias e celebrar novos protocolos.	Estabelecemos as seguintes parcerias: Rede de Ludotecas RODA Millennium BCP Vela solidária Banco BPI Guias de Carcavelos DNA Cascais Associação Sorrir Hortas de Cascais Ludoteca da Galiza Clube+ CulturSol Casa da Criança de Tires

Tabela 3 Eixos de Atuação - Divulgação e Comunicação

Eixo. 4 Diversificar Atividades geradoras de receita		
Objetivo estratégico	Ação	Resultado
Dinamizar ações de <i>Fundraising</i>	Participação em eventos da comunidade envolvente	Festa de Natal; Participação nos Mercados de Cascais; Participação Mercado de Natal do Campo Pequeno; Participação Eventos Portugal Real; Participação Festa da Solidariedade; Externato Marista de Lisboa.
	Dinamização de workshops e de Ateliês temáticos	Foi realizado 1 Atelier – Numbersmania.
	Candidatura a linhas de financiamento	Não de aplicou.
	Organização de eventos e passeios	<i>Halloween</i> ; Inauguração da Ludoteca; Passeio ao circo; Festa de Natal; Passeio de Barco à Vela.

Tabela 4 Eixos de Atuação - Diversificar Atividades geradoras de receitas

d. Parcerias

As parcerias estabelecidas foram fundamentais para a concretização dos nossos objetivos. Neste enquadramento a nossa primeira abordagem foi no sentido de conhecer o ambiente sócio-cultural e educativo circundante, identificando potenciais parceiros e posicionando-nos de forma complementar. Considerando a nossa especificidade comunitária e no sentido de potenciar a nossa intervenção pautámos por uma atuação em rede, com participação ativa das entidades locais, procurando a mobilização de meios, a partilha de saberes e conhecimentos e o estabelecimento de compromissos que conduzissem a uma gestão partilhada. Esta dinâmica fomentou o envolvimento da comunidade e a aproximação de empresas a este novo projeto, resultando nas parcerias acima explanadas.

Por conseguinte, auscultámos também o Instituto de Apoio à Criança (IAC), enquanto entidade reguladora dos princípios orientadores do trabalho desenvolvido nas Ludotecas, visando dar a conhecer o projeto e solicitar apoio no sentido da adequação da nossa intervenção esperando que este contato resulte num contributo válido, para melhorar, ajustar e introduzir eventuais mudanças no funcionamento da Ludoteca.

De enfatizar a importância da parceria existente com a Casa da Criança de Tires, cuja doação de excedentes de material lúdico, de brinquedos e de jogos e disponibilização da rede de parceiros impulsionou a abertura da Ludoteca da Adroana e afigurou-se como um excelente recurso para renovação dos materiais e equipamentos.

3. A EQUIPA

a. Organização

A concretização da nossa missão dependeu em grande medida do trabalho humano e da dedicação dos nossos colaboradores, cuja composição abaixo descrevemos. Sendo esta uma nova resposta foi possível fazer uma seleção de recursos humanos considerando as necessidades da comunidade e adequação aos serviços oferecidos. Assim, os colaboradores que estão no direto com as crianças tinham competências que se complementaram, o que revelou ser uma mais-valia na prática diária.

O facto de termos um estagiário na equipa será um constrangimento para a estabilidade da equipa e continuidade do trabalho desenvolvido, sendo um factor a ponderar de futuro face ao financiamento disponível.

Seria um incremento para a melhoria da qualidade dos serviços prestados que os técnicos tivessem formação na área da ludicidade, com vista à diversificação das ofertas lúdicas e à adequação do desempenho.

Atendendo ao modelo de funcionamento que implica um horário a meio tempo, importa esclarecer que esta equipa corresponde às necessidades da comunidade em período letivo, sendo que aquando das interrupções letivas detectámos que seria importante a Ludoteca alargar o seu período de funcionamento. Não obstante, existem outras entidades no terreno que poderão acautelar esta lacuna, se a complementaridade de serviços se concretizar de forma consistente.

No serviço que oferecemos, as competências humanas e relacionais dos trabalhadores, foram tão relevantes como as competências técnicas e estratégicas. A equipa revelou ser coesa, organizativa e cooperativa o que facilitou bastante a sua adaptação face a este novo desafio.

Na equipa foram valorizadas competências individuais, como a capacidade de interagir e estabelecer relações contentoras e securizantes, de facilitar e animar as atividades, a capacidade para identificar e interpretar os sinais manifestados pelas crianças, bem como, o assumir um modelo de identidade e integridade, empatia, a flexibilidade, a criatividade, o dinamismo, disponibilidade para ouvir e utilização de uma linguagem centrada nos afetos e na sensibilidade.

As reuniões de equipa assumiram uma importância crucial na conciliação da metodologia, na adequação da prática educativa, na definição de estratégias de intervenção, na avaliação dos processos, na aferição do desempenho de cada elemento, na partilha de saberes, de boas práticas e de responsabilidades, assim como, na clarificação de papéis e de funções.

i. Quadro geral: Monitores/Funções/Habilitações/ Horários

Nome	Função	Horário de Trabalho	Habilitações
Carla Semedo	Coordenação técnica	Isenção de Horário	Licenciatura em Psicopedagogia
Ana Ramos	Técnica de serviço social	08h/semana	Licenciatura Serviço Social
Fábio Anjos	Ludotecário	22,5h/semana 15h30 às 19h00 de seg. a sex. 17h00 às 19h30 sáb.	Licenciatura Educação Social
Vera Pinto	Ludotecário	35h/semana 13h30 às 19h30 seg. a sex. 14h30 às 19h30 sáb.	Licenciatura Animação Sociocultural

Nome	Função	Horário de Trabalho	Habilitações
Serviço de Limpeza	Empresa MDS	4h/Semana	-

Tabela 3 Quadro Geral: Monitores/Funções/Habilitações/Horários

ii. Reuniões: Equipa / Entidade Gestora/ CMC/ Rede Ludotecas

Quem	Com quem	Objetivos	Periodicidade
Coordenação	Entidade Gestora	Planeamento	Mensal
Equipa	Equipa	Organização do material pedagógico, experimentação de material lúdico, reposição de faltas, atualização de inventário, planificação e avaliação das atividades	Semanal
Coordenação, Entidade Gestora	Equipa	Supervisão e planeamento	Quinzenal
Equipa	Rede de Ludotecas	Formação e Acompanhamento	Realizou-se 1 Reunião e 1 visita de acompanhamento.
Equipa	Entidade Gestora e CMC	Avaliação intermédia	Semestral

Tabela 4 Reuniões: Equipa/Entidade Gestora/CMC/Rede Ludotecas

b. Balanço

i. Pontos fortes / a melhorar /decisões – quadros resumo

Ludotecários/áreas	Pontos Fortes	Pontos a Melhorar	Decisões
Formação	Equipa com formação superior multidisciplinar; Elaboração de plano anual de formação;	Formação contínua nos domínios do brincar, do brinquedo e das ludotecas; Possuir conhecimentos no âmbito do desenvolvimento infantil e da mediação de grupos; Consolidar a formação de base e os saberes específicos dos técnicos: em psicologia do desenvolvimento, atividade lúdica e conhecimento das funções e potencial dos jogos e dos brinquedos.	Formalização da parceria com o IAC; Elaborar plano de formação anual; Oferecer estágios locais; Dinamizar sessões de esclarecimento na área do brincar, do jogo e demais áreas de interesse.
Trabalho em equipa	Equipa coesa, proativa, motivada e disponível; Multidisciplinaridade da equipa; Regularidade das reuniões.	Ajustar as dinâmicas de modo a conciliar os horários das reuniões; Diversificação de Recursos Humanos com variadas competências no domínio das expressões artísticas.	Encerrar a Ludoteca 2h quinzenalmente para concretização das reuniões de equipa; Formação de Equipa de Voluntários.
Organização da Ludoteca	Qualificação dos espaços lúdicos; Diversificação da oferta serviços; Disponibilização de materiais lúdicos variados	Renovação regular dos materiais; Consolidação e adaptação dos instrumentos criados; Dinamização do espaço exterior;	Aquisição de materiais; Estabelecimento de Parcerias; Criar uma base de dados para gestão dos clientes;

	e adequados aos serviços oferecidos; Elaboração de documentos orientadores.	Consolidação da dinâmica definida.	Participação formação Hortas de Cascais; Criação de Mala Lúdica com jogos tradicionais; Disponibilizar o serviço de empréstimo de jogos, livros e de brinquedos.
Público /Utilizadores	Recetividade às atividades; Participação ativa nos projetos propostos; Afluência dos clientes.	Ir ao encontro de novos públicos; Aproximação e envolvimento das famílias.	Definição de regras; Dinamização de Oficinas para Pais; Dinamização de Eventos Comunitários; Dinamizar de atividades diversificadas; Definição de horários e de atividades que respondam às necessidades dos adolescentes; Manutenção da Ludoteca Itinerante; Disponibilizar serviço de cedência de espaço.
Tempo para reflexão, aprofundamento do trabalho, pesquisa	Participação ativa nas reuniões de parceiros	Aprofundar conhecimentos sobre o funcionamento, filosofia e cultura de intervenção nas Ludotecas	Conhecer outros espaços semelhantes para adequação do modelo de funcionamento

Tabela 5 Balanço Organização da Ludoteca – Ludotecários

Coordenação/áreas	Pontos Fortes	Pontos a Melhorar	Decisões
Liderança	Fazer reuniões regulares com a equipa; Articulação com Entidades Parceiras; Divulgação e Implantação da Imagem da Ludoteca.	Participação no dia-a-dia da Ludoteca; Aproximação à comunidade; Favorecer a estabilidade da equipa.	Participação nas reuniões; Presença nas atividades diárias da Ludoteca; Pesquisa de parceiros de interesse para o desenvolvimento da atividade da Ludoteca.
Projeto	Constituição como um recurso que responde às reais necessidades da comunidade; Conciliação entre a área social e educativa; Complementaridade em relação aos serviços oferecidos pelos restantes parceiros; Definição de Projeto Lúdico-Pedagógico, plano de atividades e Regulamento interno.	Diversificação da oferta de atividades e de serviços que favoreçam a qualidade e uma boa gestão do tempo de ócio.	Estabelecer parcerias que potenciem a nossa oferta no que respeita a atividades diversificadas e criativas; Dinamização das Oficinas para Pais.
Equipa	Contratação de pessoal assalariado diplomado, com qualificação nos domínios das atividades desenvolvidas; Equipa dinâmica e motivada; Reuniões regulares; Planeamento com a participação de todos os elementos.	Participar em ações de formação nos domínios do brincar, do brinquedo e das Ludotecas; Clarificação das incumbências de cada elemento da equipa; Favorecer a complementaridade de competências e a combinação de saberes das	Pesquisa de formações de interesse para o desenvolvimento de competências na equipa; Definição de papéis e responsabilidades.

		distintas áreas de formação de cada membro da equipa.	
Organização e Gestão	Reestruturação e reparação do Edifício; Planificação de atividades considerando a vertente social e educativa; Definição de modelo de organização e de funcionamento adequado à necessidades da comunidade; Dinamização do trabalho em rede; Adequação e gestão de recursos de acordo com o financiamento existente; Criação e implementação de instrumentos de planeamento, monitorização e de avaliação.	Alinhar objetivos com as necessidades da comunidade; Consolidar a imagem da Ludoteca; Dinamizar o trabalho em rede; Divulgação do trabalho desenvolvido.	Auscultar parceiros e respostas congéneres no sentido de uma melhor adequação da resposta; Estabelecer e celebrar parcerias e protocolos; Atualizar página do <i>Facebook</i> ; Elaborar <i>Newsletter</i> ; Dinamizar ações conjuntas com entidades parceiras; Divulgar as atividades.

Tabela 6 Balanço Organização – Coordenação e Gestão da Resposta

ii. Formação

No âmbito das nossas incumbências detetámos a necessidade de participar em sessões de formação, workshops ou grupos de trabalho onde fossem abordadas temáticas no domínio da ludicidade, se promovesse o desenvolvimento de diferentes tipos de saberes dos ludotecários, a gestão do tempo, a organização dos espaços lúdicos de interior e de exterior, fornecendo respostas concretas para as necessidades sentidas no dia-a-dia pelos profissionais, num ambiente de partilha e de troca de experiências.

Por conseguinte, participámos no curso de formação da Associação A Sorrir no qual, entre outros, aprendemos uma ferramenta de comunicação fabulosa, denominada *Smile Dance*, para o desenvolvimento de competências pessoais e sociais nos clientes da Ludoteca.

iii. Novas necessidades de formação diagnosticadas – áreas

Decorrente do diagnóstico de necessidades emergiram as seguintes temáticas a abordar:

- ✓ Ludicidade – conceitos, práticas e competências;
- ✓ Materiais e práticas lúdicas;
- ✓ Organização dos espaços;
- ✓ Catalogação, classificação e higienização de materiais;
- ✓ A atividade lúdica e as novas tecnologias;
- ✓ Relações interpessoais;
- ✓ Reutilização de materiais de desperdício na construção de jogos e brinquedos;
- ✓ Desenvolvimento Infante-Juvenil;
- ✓ Primeiros Socorros;
- ✓ O jogo infantil: Organização das Ludotecas.

4. TIPO DE SERVIÇOS OFERECIDOS

a. Breve descrição do tipo de oferta

Desfrutando do direito ao jogo e no âmbito da dinamização de atividades lúdicas diversificadas, livres e programadas, pretendeu-se promover um tempo de brincar e de exploração livre onde se desenvolvesse a iniciativa, a autonomia, se construíssem vínculos, se vivenciassem valores comunitários e criassem redes de apoio na comunidade, num ambiente participativo e que favorecesse o crescimento pessoal e comunitário.

As atividades lúdico-pedagógicas realizadas permitiram que as crianças adquirissem e/ou melhorassem habilidades e competências, de uma forma natural, espontânea e divertida. As atividades programadas para estimular o desenvolvimento pessoal atuaram sobre o emocional (dimensão afetiva) e o interpessoal, valorizando o autoconhecimento das emoções e afetos. No que toca ao desenvolvimento intelectual realçou-se a importância do pensamento crítico, autonomia, motivação, gestão do tempo, da partilha, de respeito pelo próximo e responsabilidade, face a um novo espaço, com regras distintas. Com as atividades pensadas para premiar o desenvolvimento social e cultural facilitou-se a valorização as relações entre o grupo, de modo a pudessem transferir as novas aprendizagens para outros contextos onde se observaram dificuldades na regulação dos comportamentos, nomeadamente, na escola e na própria vivência comunitário, onde imperaram comportamentos de intransigência, de intolerância, de impulsividade e de violência.

Por fim, no que diz respeito ao desenvolvimento físico tendo por base a importância do bem-estar físico e mental da criança, assumimos a expressão corporal e a dança como estratégia de intervenção, aproveitando esta área de interesse comum para comprometer as crianças com o espaço da Ludoteca, com as novas aprendizagens e na relação com os novos Ludotecários de referência.

No espaço da Ludoteca as crianças e famílias puderam encontrar jogos de construção, de dramatização, uma pequena biblioteca, um espaço para dançar, cantar, contar uma história e levar uma boa memória. Os espaços lúdicos foram de livre acesso. Esta alteração mediante o que vigorava anteriormente teve impacto no aumento da afluência de crianças a este espaço. Por conseguinte, na gestão do tempo de permanência nas áreas lúdicas e, para que todos pudessem usufruir da oferta de serviços, alguns momentos lúdicos acabaram por ficar condicionados.

Nas crianças entre os quatro e os doze anos foi visível a necessidade de percorrer todos os espaços lúdicos diariamente, não se destacando nenhuma preferência significativa. Também observamos uma maior afluência de jovens que assumiram a Ludoteca como um espaço de encontro e de convívio, tendo como preferência o espaço de dança, de media e os jogos de mesa.

A Ludoteca dispôs ainda de ateliês e de workshops onde a convivência lúdica foi o mote para criar, partilhar, sonhar e crescer com o outro. Foi dinamizado um atelier de Robótica, promovido pela *Numbersmania*.

Conseguimos, também, levar a Ludoteca, com o seu ambiente lúdico e de cooperação, a outros espaços e envolvendo outros públicos, dinamizando atividades lúdico culturais ao ar livre ou em espaços de entidades parceiras, no quadro de uma **Ludoteca Itinerante**, assegurando que a Ludoteca tivesse visibilidade para além do espaço físico.

Foi possível dinamizar ações conjuntas com outras entidades que trabalham no território, através da organização de eventos, realizamos passeios e projetos, observando-se alterações comportamentos, a nível pessoal e social.

b. Mapa global das atividades realizadas com calendarização

Tipo de serviço	Descrição	Objetivos	Temas	Público-Alvo	Calendarização	Responsável
Brincar livre no local	Oferta diversificada de atividades lúdicas.	Promover o bem-estar da criança, de forma a ser capaz de se situar e expressar num clima de compreensão, respeito e aceitação mútua.	"Silêncio... Que vamos brincar".	Público em geral.	Diário ao longo do ano.	Ludoteca da Adroana.
Ateliês Temáticos	Oferta de atividades lúdico-pedagógicas utilizando diferentes expressões artísticas.	Estruturar e realizar atividades que promovam e valorizem o desenvolvimento físico, intelectual, social e cultural das crianças.	"Ideias, sons e palavras à soltas..."	Público em geral.	Mensal ao longo do ano.	Ludoteca da Adroana; Entidades parceiras a definir.
"Uma prenda viajada..."	Oferta de atividades lúdicas programadas para públicos específicos Ludoteca Itinerante.	Aproximar novos públicos através da partilha de conhecimentos e aprendizagens, consolidando o trabalho desenvolvido na Ludoteca.	"Mala lúdica... O que há para descobrir hoje".	Público em geral.	Com marcação/agendamento prévio; Participação Mensal no Mercado de Cascais.	Ludoteca da Adroana.
Visitas Instituições	Oferta de atividades programadas para públicos específicos no espaço da Ludoteca	Organizar dinâmicas com a comunidade envolvente, de forma a estimular a relação Ludoteca/comunidade e desmistificar a imagem do bairro.	"Ideias, sons e palavras à soltas..."	Instituições da comunidade; Equipamentos Educativos.	Com marcação prévia.	Ludoteca da Adroana.
Turistas por um dia	Promoção de passeios e de visitas à comunidade envolvente.	Promover a descoberta de uma comunidade e potenciar o sentimento de pertença a uma cultura.	"Vou descobrir o mundo ali ao lado!"	Clientes residentes na Adroana.	Dinamizar 3 saídas anuais	Ludoteca da Adroana; Entidades Parceiras.

Eventos	Dinamização de uma jornada de atividades explorando temáticas transversais que complementam o trabalho em rede e o trabalho com a comunidade.	Organizar dinâmicas com a comunidade envolvente, de forma a estimular a relação família/Ludoteca/comunidade/parceiros da Rede.	<i>Halloween</i> ; Inauguração da Ludoteca; Festa de Natal.	Público em geral	Dinamização de 3 eventos.	Ludoteca da Adroana; Entidades parceiras.
Cedência de Espaço	Oferta do espaço para realização de projetos particulares, sessões de formação, e outros.	Otimizar o espaço aberto ao público.	Grupo de Costura; Grupo de teatro; Projeto URB; Cedência a título particular para aulas de dança e organização de festa de aniversário.	Público em geral.	Com marcação prévia.	Ludoteca da Adroana.

Tabela 7 Mapa Global de Atividades Realizadas com calendarização

c. Balanço

Tipo de serviço	Objetivos	Indicadores de avaliação	Aspetos Positivos	Aspetos a Melhorar	Decisões
Brincar livre no local “Silêncio ... que vamos brincar”	Promover o bem-estar da criança, de forma a ser capaz de se situar e expressar num clima de compreensão, respeito e aceitação mútua	Nº de clientes inscritos; Nº de dias em funcionamento; Média de frequência diária; Média de frequência mensal; Grau de satisfação dos clientes.	Grande afluência do público; Aproximação de novos públicos externos ao Bairro da Adroana; Recetividade das crianças e parceiros.	Consolidação das regras; Trabalho ao nível das competências pessoais e sociais dos clientes residentes no Bairro da Adroana; Pesquisa de estratégias que facilitem a convivência e interação entre as diferentes	Criar regras para a Ludoteca em conjunto com os clientes; Organizar workshops para o desenvolvimento de competências pessoais e sociais; Direcionar os jovens com mais de 12 anos para os horários com

				faixas etárias; Adequação dos horários; Encontrar forma de dar resposta à afluência dos clientes face à lotação máxima.	menor afluência; Definir um tempo máximo de permanência no espaço de modo a promover a rotatividade.
Brincar no local com animação - Ateliês Temáticos	Estruturar e realizar atividades que promovam e valorizem o desenvolvimento físico, intelectual, social e cultural das crianças.	Nº de Ateliês dinamizados ; Nº de inscritos externos ao Bairro da Adroana; Grau de satisfação dos clientes.	Recetividade de a novas ofertas e públicos; Dinamização do espaço.	Diversificar oferta.	Estabelecer novas parcerias.
"Crescer a brincar"	Fomentar o espírito crítico, a criatividade e o desenvolvimento da autonomia de cada criança, ajudando a conhecer-se a si própria e aos outros que a rodeiam.	Não se aplicou.	Não se aplicou.	Não se aplicou.	Concretizar ação.
"Uma prenda viajada..."	Aproximar novos públicos através da partilha de conhecimentos e aprendizagens, consolidando o trabalho desenvolvido na Ludoteca.	N de Ações desenvolvidas; N de participantes ; N de eventos; N de entidades envolvidas.	Recetividade do público; Envolvimento das famílias.	Diversificar oferta; Dar a conhecer o trabalho das Ludotecas.	Estabelecer parcerias; Distribuir panfleto elucidativo do papel das Ludotecas.
Visitas Instituições	Organizar dinâmicas com a comunidade envolvente, de forma a estimular a relação Ludoteca/comunidade e desmistificar a imagem do bairro.	N de visitas; N de participantes ; Grau de satisfação dos clientes.	Envolvimento da comunidade; Divulgação do trabalho.	Divulgação da oferta de serviços.	Estabelecer parcerias; Distribuir panfleto elucidativo do papel das Ludotecas.
Jogos tradicionais na rua	Promover a partilha de saberes e o convívio intergeracional.	N de jogos disponíveis; Frequência de empréstimos ; Grau de satisfação dos clientes.	Não se aplicou.	Não se aplicou.	Concretizar ação.
Turistas por um dia "Vou descobrir o mundo ali ao lado"	Promover a descoberta de uma comunidade e potenciar o sentimento de pertença a uma cultura.	Nº de saídas; Nº de participantes ; Grau de satisfação dos clientes.	Grande receptividade do público; Boa articulação entre os parceiros envolvidos.	Comportamento desajustado de alguns clientes; Divulgação da atividade aos restantes parceiros.	Organizar workshops para melhorar as competências sociais; Definir plano de divulgação

					das atividades.
Eventos	Organizar dinâmicas com a comunidade envolvente, de forma a estimular a relação família/Ludoteca/comunidade/parceiros da Rede	N de eventos realizados; N de participantes; N de entidades envolvidas.	Aproximação à comunidade; Participação ativa do público; Aproximação de novos públicos ao bairro.	Divulgação atempada das ações.	Definir plano de marketing e de divulgação.
Cedência de Espaço	Otimizar o espaço aberto ao público.	Nº de vezes em que o espaço é cedido; Nº de instituições parceiras.	Ludoteca como um recurso da comunidade; Aproximação das famílias.	Definir regras de utilização do espaço.	Disponibilizar minuta de cedência de espaço para formalização.
Oficinas para crescidos	Fomentar a livre expressão; desenvolver a espontaneidade e a capacidade de invenção, comunicação e a aptidão para resolver problemas de maneira criativa; Favorecer a participação das famílias na atividade da Ludoteca.	N de ações realizadas; N de participantes inscritos; N de atividades propostas pelos próprios.	Não se aplicou.	Não se aplicou.	Concretizar projeto.

Tabela 8 Tipo de serviço oferecido - Balanço

5. FUNCIONAMENTO

a. Condições gerais de funcionamento

A Ludoteca da Adroana esteve aberta ao público em geral, quer para utilização livre dos espaços e participação nos ateliês temáticos quer para empréstimo de jogos e de livros para utilização no domicílio e/ou no exterior. Com efeito, as regras de boa convivência de utilização do espaço, foram previstas e salvaguardadas no Regulamento Interno.

a. Horário (s) de funcionamento e Condições de acesso

Neste enquadramento, teve um horário adaptado às necessidades e interesses das crianças e famílias da Adroana, pelo que, esteve em funcionamento de segunda a sábado, das 15h30 às 19h30.

No que refere às condições de acesso, registou-se uma maior afluência de clientes, entre os 4 e os 12 anos, pese embora tenhamos observado de jovens entre os 14 e os 18. Todos puderam usufruir do espaço mediante do preenchimento de uma ficha de inscrição, emissão de um cartão de sócio e pagamento da quota de sócio, no valor de €1,00 mensal e €12,00 anuais. Apesar de se observar uma aproximação de novos públicos aquando dos eventos promovidos não foi registada nenhuma inscrição de crianças externas ao bairro.

A frequência de ateliês específicos, ocorreu mediante o pagamento de valor que foi definido de acordo com a especificidade da atividade. Foi dinamizado um ateliê de Robótica sendo necessário ajustar a forma como são divulgadas as ações. Os utilizadores esporádicos puderam utilizar o espaço mediante o pagamento de €0,50. Quer as crianças residentes no bairro da Adroana, quer os filhos dos trabalhadores puderam usufruir do espaço da Ludoteca gratuitamente sendo a contrapartida o cumprimento de atividades em prol da comunidade. Assim, até ao final do ano tínhamos um total de 67 novos clientes.

O espaço pôde, ainda, ser utilizado por parceiros, grupos, instituições e equipamentos educativos, através de marcação prévia, em condições a acordar, mediante o serviço pretendido. Por conseguinte, recebemos duas visitas de instituições parceiras.

A cedência de espaço foi efetuada mediante celebração de parceria escrita, com vista ao compromisso e responsabilização dos clientes. Com efeito, foi possível dar continuidade ao curso de costura, cedemos o espaço para dinamização de festas de aniversário e sessões de teatro e elaboração de uma curta-metragem.

b. Balanço

Funcionamento	Aspectos positivos/a manter	A melhorar	Decisões
Condições gerais	Existência de um regulamento interno; Manutenção de um controlo rigoroso e estatístico da frequência do público, dos empréstimos e das inscrições; Adequação entre os serviços oferecidos e o orçamento considerado; Boa gestão dos recursos humanos e financeiros.	Melhorar a funcionalidade dos instrumentos de controlo e estatística; Planeamento e avaliação das atividades atempada.	Criar uma base de dados; Definir <i>timings</i> enquadrados na dinâmica institucional para planear e avaliar as atividades.
Horários	Dias e horas regulares de funcionamento adaptados ao público;	Definir melhor horário para integrar as reuniões de equipa e de parceiros;	Definir dia e/ou horário de encerramento para realização de reuniões;

			Conciliar Ludoteca de Porta Aberta com Ludoteca Itinerante.
Acesso	Definição clara dos serviços a oferecer e condições de acesso; Acesso gratuito ou com valor acessível a vários públicos.	Ajustar os horários para dar resposta às diferentes faixas etárias; Controlar afluência entre as 17h30 e as 19h30.	Definir ações/logística/dinâmica para integração de várias faixas etárias.
Comunicação	Espaço devidamente identificado e sinalizado; Divulgação do espaço nos media; Manutenção de relações de proximidade com parceiros;	Comunicação das atividades a desenvolver.	Dinamizar <i>Newsletter</i> ; Atualizar o <i>Facebook</i> regularmente.

Tabela 9 Funcionamento Balanço

6. PÚBLICO

a. Utilizadores: dados de monitorização

Faixa Etária	Frequência Média					Nº de clientes	de Visitas de Instituições	de Grupos e de	Visitas/Passeios
	D	S	S	F	M				
0-6	8	48	8	10	208	17	10		4
6-8	6	37	7	9	156	16	6		6
8-10	6	37	7	8	156	10	1		3
10-12	6	37	7	7	156	11			8
12-14	3	17	2	2	78	5			2
14-18	1	1	1	1	1	1			-
Adultos	-	5	5	-	80	5			-
Totais	30	182	37	37	835	65	17		23

Tabela 10 Utilizadores: dados de monitorização atendendo ao número de visitas

D- Diária; S- Semanal; S- Sábado; F- Férias; M- Mensal

b. Avaliação dos utilizadores

Dado o curto período de intervenção não foi aplicado o instrumento para aferir o grau de satisfação dos clientes na medida em que se trata de uma fase de estabelecimento de relação e de apropriação.

c. Balanço

Público	Aspectos positivos/a manter	A melhorar	Decisões
Dados da monitorização	Manter registo diário.	Ajustar alguns instrumentos à prática diária.	Reestruturação dos documentos existentes.
Comunicação/Divulgação	Criação de página do <i>facebook</i> .	Dar a conhecer as atividades através de vários meios de comunicação.	Elaboração de <i>Newsletter</i> e de <i>Mailing List</i> .
Apoio a iniciativas dos clientes.	Disponibilização dos espaços para iniciativas de parceiros e de clientes; Disponibilidade para ouvir e responder às solicitações dos clientes.	Compromisso para com o projeto; Responsabilização na utilização do espaço.	Sensibilizar os clientes para potencial do espaço.
Envolvimento e participação das Famílias.	Respeitar os ritmos e os interesses dos públicos	Favorecer a participação das famílias.	Dinamizar Momentos de partilha; Dinamizar Oficinas para Pais.
Envolvimento e participação da Comunidade	Organização de atividades em parceria com as instituições locais; Implicação da comunidade no projeto.	Divulgação da Ludoteca a todos os membros da comunidade e parceiros.	Dinamizar ações e eventos em parceria com a comunidade; Dinamizar sessões de sensibilização.

Parcerias	Rede de parceiros estabelecida.	Manter contato regular com parceiros a nível formal e informal.	Prospecção de novos parceiros.
Alargamento a novos públicos	Acolhimento de diferentes públicos, de várias faixas etárias	Divulgação das atividades aos públicos da comunidade envolvente; Favorecer encontros entre os vários públicos.	Dinamizar eventos, ateliês e workshops que atendam a vários interesses.

Tabela 11 Balanço relação com o público

7. MATERIAL PEDAGÓGICO

a. Material Pedagógico: dados de monitorização

Tipo material ou jogo	Quantidade	Diversidade	Qualidade	Adequação aos utilizadores	Conservação	Acessibilidade	Necessidade de renovação ou S/N?	Empréstimo S/N?
Construção	5	4	5	4	5	5	S	N
Mesa	4	3	3	4	4	4	S	N
Brinquedos	5	5	5	5	4	5	S	N
Faz-de-conta	5	5	5	5	5	5	S	N
Expressões	5	5	5	5	5	4	S	N
Musicais	3	3	4	3	2	4	S	N
Experiências	x	x	x	x	x	x	x	x
Carpintaria	x	x	x	x	x	x	x	x
Movimento	x	x	x	x	x	x	x	x
Multimédia	4	4	4	4	5	5	S	N
Leitura	4	3	4	3	4	4	S	S
Jogos de exterior	4	4	4	5	4	5	S	S

Tabela 12 Material Pedagógico: dados de monitorização

Escala: 0-Não se aplica, 1-muito fraco, 2-fraco, 3-razoável, 4-bom, 5-muito bom, 6-excelente, 7-inovador

b. Aspectos qualitativos e Balanço

Material Pedagógico	Aspectos positivos/a manter	A melhorar	Decisões
Dados da monitorização.	Ter um sistema de classificação e de catalogação do	Criação de uma base de dados para	Utilizar um método de arrumar os jogos e

	material para seu melhor controlo;	catalogação dos materiais.	brinquedos adaptados aos diversos públicos; Conceber uma base de dados que facilite a monitorização dos materiais.
Inventariação, catalogação, classificação e reflexão sobre o material lúdico adquirido ou construído.	Dispor de material lúdico diversificado e em quantidade suficiente, em relação aos projetos, às atividades e aos diversos públicos; Ter jogos e brinquedos em bom estado, completos, bem condicionados e limpos ; Ter todos os materiais da ludoteca catalogados; Propor material lúdico condizente às normas de segurança.	Criação de um método de arrumação para jogos e brinquedos adaptados aos diversos públicos com indicações simples e acessíveis.	Criação de um sistema de inventariação e de catalogação comum a todas as Ludotecas.
Conhecimento e avaliação das funções educativas, pedagógicas e didáticas do material lúdico disponível e/ou a construir	Formação específica na área.	Atualizar e aprofundar os conhecimentos sobre jogos e brinquedos; Possuir um bom conhecimento material, técnico, psicológico, pedagógico, histórico, cultural dos jogos e brinquedo.	Pesquisar formações e informações sobre as funções educativas, pedagógicas e didáticas do material lúdico;
Informação sobre as potencialidades do material lúdico na perspectiva do desenvolvimento pessoal e social e da participação dos utilizadores.	Elaboração de ficha técnica das áreas lúdicas; Preparar a utilização dos jogos e brinquedos:	Conhecer as diferentes redes de fabricação, de edição, de distribuição do material lúdico	Consolidar utilização da ficha técnica dos jogos.

	cotação, inventário, registo, marcação, aprendizagem do jogo.	e os autores dos jogos.	
Registo da utilização, preferência, evolução de escolhas, análise de comportamentos dos utilizadores perante material.	Criação de instrumentos de análise de comportamentos mediante a oferta.	Analisar e monitorizar as preferências e evolução das escolhas	Consolidação dos instrumentos; Articular com a rede de Ludotecas para partilha de conhecimento.
Atualização do inventário	Gestão regular dos jogos, brinquedos e livros com vista à sua renovação.	Gestão das doações.	Criar base de dados que facilite o controlo dos materiais.

Tabela 13 Aspectos qualitativos e balanço relativo ao material pedagógico

8. ESPAÇO FÍSICO

a. Espaço físico: dados de monitorização

Áreas	Acolhe dor	Qualidade (estética, funcionalidade, segurança, versati lidade)	Acessibilid ade	Adequa ção aos utilizado res	Boas condiçõe s de Ventilaç ão, iluminaç ão e temperat ura	Necessidade renovação/actual ização S/N?
Acolhimento	6	6	6	6	6	N
Biblioteca	6	6	6	6	6	N
Multimédia	6	6	6	6	6	N
Jogos de mesa	6	6	6	6	6	N
Jogos de construção	6	6	6	6	6	N
Expressões	6	6	6	6	6	N
Faz-de Conta	6	6	6	6	6	N
Arrumos	4	4	6	0	6	S
Cozinha	0	0	0	0	0	0
Escritório	0	0	0	0	0	0
Zona construção e reparação brinquedos/j ogos	6	6	6	6	6	N
Wc's	6	6	6	6	6	N
Áreas no exterior	6	6	6	6	6	S
Jogos com água e areia, etc	0	0	0	0	0	S

Tabela 14 Espaço Físico: dados de monitorização

Escala: 0-Não se aplica, 1-muito fraco, 2-fraco, 3-razoável, 4-bom, 5-muito bom, 6-excelente, 7-inovador

b. Aspectos qualitativos e Balanço

Espaços	Aspectos positivos/a manter	A melhorar	Decisões
Dados da monitorização.	Instrumentos criados para o efeito.	Levantamento de necessidades regular para manutenção e preservação do edificado.	Disponibilizar o questionário de satisfação.
Áreas necessárias ao funcionamento.	Ter locais reservados unicamente à ludoteca e dispor de um espaço exterior para brincar;	Reorganizar os espaços em função da	Reinventar os espaços e criar dinâmicas

	Dispor de superfície de tamanho suficiente às atividades e aos diversos públicos acolhidos.	afluência diária.	que favoreça o crescimento salutar.
Espaço exterior de brincar.	Dispor de um espaço exterior para brincar.	Reabilitação do espaço da Horta Pedagógica.	Participar na formação das Hortas de Cascais.
Organização do espaço em função dos utilizadores e atividades.	Organizar os espaços abertos ao público em função das idades, dos tipos de atividades e dos serviços oferecidos; Possuir mobiliário modulável e funcional, adaptado aos diferentes públicos, aos jogos, às atividades; Apresentar as regras gerais e o funcionamento da ludoteca; Ter um bom conhecimento do público para poder personalizar o acolhimento; Organizar o espaço, seleccionar e preparar os jogos e brinquedos em função dos públicos atendidos; Estar atento ao que se passa, observar e criar condições que permitam a cada um encontrar seu lugar em relação aos demais.	Promover a versatilidade dos espaços.	Reinventar os espaços e criar dinâmicas que favoreça o crescimento salutar.

Tabela 15 Aspectos qualitativos e balanço relativo ao espaço físico

9. REFLEXÃO FINAL

a. Aspectos positivos e Aspectos a melhorar

Para implementar a Ludoteca foram considerados quatro aspetos fundamentais: a gestão do espaço físico, a aquisição de mobiliário, de equipamentos e de material lúdico, a definição de um projeto Lúdico-Pedagógico e a seleção de recursos humanos capacitados para a dinamização de atividades. Por outro lado aferimos a especificidade da população e o contexto onde estaríamos integrados.

Assim, foi criado um espaço físico e emocional, atrativo, organizado, gerador de experiências e vivências salutares, com uma diversidade de materiais necessários e adequados às atividades e aos projetos. Por conseguinte, foi dividido em áreas como a dramatização, construção, arte, conceptual e das ciências, dispostas de modo a fomentar a facilidade de movimentos e a versatilidade, em função dos interesses e projetos dos clientes.

Face ao estado de degradação do edifício, à precariedade dos materiais existentes, à inexistência de informação que acautelasse uma continuidade do trabalho, os trâmites burocráticos para a substituição da entidade responsável, os primeiros meses de intervenção foram no sentido de acautelar as condições de conforto e de segurança, bem como, na preparação do espaço e do material adequados à prossecução dos objetivos definidos.

Como resultado, foi nossa primeira abordagem criar laços/vínculos com a comunidade e que esta interiorizasse a dinâmica e metodologia utilizada na Ludoteca, assumindo-a como um recurso no sentido do desenvolvimento integral das crianças, na melhoria da comunicação e dinâmicas intra-familiares e na consequente transformação da comunidade.

Pese embora a Ludoteca tenha aberto ao público a 01 de dezembro de 2014, todo o trabalho de aproximação à comunidade resultou na inscrição de 67 crianças, entre os 4 e os 18 anos, que beneficiaram do serviço de acesso livre ao espaço e de atividades lúdicas diversificadas e orientadas, desfrutando do direito ao jogo e ao brincar. Atualmente observamos que a metodologia e dinâmica da Ludoteca está interiorizada e que foram desenvolvidas algumas competências pessoais e sociais, como a iniciativa e a autonomia, a partilha, a cooperação, resultando em situações de menor recurso à violência para gestão dos conflitos.

Com a realização de atividades centradas na relação Ludoteca/Comunidade, pautou-se pela troca de conhecimentos e experiências entre as diferentes faixas etárias e culturas presentes na comunidade, fomentando assim um maior respeito pelas diferenças e semelhanças entre as pessoas e que, consequentemente, existisse um maior compromisso e responsabilização perante este novo espaço.

Em simultâneo, constituímos-nos como a resposta complementar às instituições parceiras no sentido de solucionar alguns dos problemas da comunidade, mediante a oferta de atividades Lúdico-Pedagógicas, criando sinergias positivas em prol do desenvolvimento comunitário.

No trabalho em rede foi nossa intenção partilhar experiências, metodologias, boas práticas mas também as dificuldades, constrangimentos e debater temas de interesse para todos os parceiros da rede.

Paralelamente, direccionámos a nossa intervenção no sentido de atrair novos públicos a este novo espaço e que o reconhecessem como útil e, consequentemente, desmistificar a imagem enraizada dos bairros sociais, sensibilizando para a existência de Ludotecas no concelho e para a importância do jogo enquanto veículo de coesão da comunidade.

Neste percurso deparamo-nos com os seguintes constrangimentos:

- Fragilidades ao nível de um acompanhamento mais especializado às famílias em situação de vulnerabilidade social;

- Sobreposição de serviços e conseqüentemente saturação e desvalorização do trabalho desenvolvido;
- Inexistência de uma continuidade do trabalho desenvolvido até ao momento, criando uma imagem de rutura que condiciona a prossecução dos objetivos da CMC;
- Desvalorização do brincar como elemento de desenvolvimento integral.

E com as seguintes oportunidades:

- Espaço com potencial de mudança e, após obras de manutenção, com ambiente propício à dinamização de projetos e de atividades Lúdico-pedagógicas;
- Sinergias que decorrem do trabalho em rede com as entidades que intervêm no território;
- Consolidação da imagem da Ludoteca enquanto recurso irá favorecer a aproximação à comunidade.

b. Perspectivas de desenvolvimento futuras

Face ao desafio que tínhamos em mãos foram dados os primeiros passos no sentido da qualificação desta resposta, do seu reconhecimento enquanto recurso da comunidade e da consolidação da sua imagem. Será nosso objetivo futuro:

1. Consolidar o trabalho em rede com os restantes parceiros da comunidade, reabilitando a imagem do Bairro, trazendo novos públicos, mobilizando os residentes para o desenvolvimento da sua própria comunidade, através de ações coletivas de expressão cultural e artística, proporcionando experiências e vivências de integração harmoniosa na sociedade, com vista à resolução das problemáticas diagnosticadas;
2. Capacitar os ludotecários para que possam compreender a importância do jogo e as oportunidades que o espaço lúdico oferece ao desenvolvimento das crianças, mas suas famílias e da comunidade. Com efeito, pretende-se que os ludotecários conheçam as orientações que estão na génese da constituição das Ludotecas, assim como, os fatores organizativos, funcionais e operativos, que compreendam o mundo lúdico e a sua relação com o desenvolvimento humano, no quadro dos direitos humanos e da lei de promoção e proteção das crianças;
3. Acompanhar as famílias e as suas problemáticas que afetam o seu desempenho parental, adotando para o efeito a convivência lúdica como forma de comunicação.
4. Promover o direito ao jogo e ao brincar através de sessões de sensibilização e/ou dinamização de ações comunitárias, sensibilizando as pessoas para a importância do brincar e para existência de Ludotecas, com todas suas funções educativas, sociais, culturais e artísticas. Com efeito pretendemos criar panfletos informativos e construir um livro em torno do brincar.

Parte II – Relatório de Contas

1. MAPA EQUIPA

Nome	Função	Horário de Trabalho	de	Carga horária	Habilitações	Vencimento
Carla Semedo	Coordenadora Técnica	Iseção de Horário	de	Iseção de Horário	Licenciatura em Psicopedagogia	€697,56
Ana Ramos	Técnica de Serviço Social	Iseção de Horário	de	8h/Semanais	Licenciatura em Serviço Social	€591,60
Fábio Anjos	Ludotecário	Seg. a Sex. 15h30/19h30 Sáb. 17h30/19h30		22,5h/semanais	Licenciatura em Educação Social	€3 034,78
Vera Pinto	Ludotecária Estagiária	Seg. a Sex. 14h00/20h00 Sáb.15h30/19h30		35h/semanais	Licenciatura em Animação Sociocultural	€2 814,31
A contratar	Auxiliar de serviços gerais	Seg, Qua e Sáb das 19h às 21h		6h/semanais	9º ano de Escolaridade	€488,16

2. MAPA RESUMO GESTÃO FINANCEIRA

	Tipo despesa	Itens	€	
Despesas	Pessoal	Vencimentos, Segurança Social, seguros, subsídio de alimentação...	€7 626,41	
		Formação	x	
	SUB-TOTAL			€7 626,41
	Funcionamento	Material desgaste		€7,80
		Aquisição de Material		€31,09
		Projetos (Atividades programadas, ateliês temáticos)		
		Saídas, visitas		
		Seguro		€45,00
		Divulgação (Panfletos)		
	SUB-TOTAL			€83,89
Instalações, conservação e reparação	Segurança, telefone, internet, material de desgaste		€234,70	
	Arranjos e manutenção		€848,49	
SUB-TOTAL			€1083,19	
TOTAL				
Receitas	CMC	Subsídio Funcionamento	€7 000,00	
		Subsídio Equipamento		
		Subsídio Material Pedagógico	€2 000,00	
	SUB-TOTAL			€9 000,00
	Entradas e Quotas	Clientes e não clientes, visitas instituições, entre outros.		x
	SUB-TOTAL			x
	Projetos Específicos	Oficinas, ateliês		€33,50
Eventos			€47,00	
Visitas Instituições			€73,00	

	Ludoteca Itinerante	€272,50
SUB-TOTAL		€426,00
Outros	IEFP	€2 383,47
SUB-TOTAL		€2 383,47
TOTAL		€11 809,47
BALANÇO		€3 105,98

Nota explicativa ao Mapa Gestão Financeira

- Na rubrica de pessoal estão contemplados os vencimentos, seguros, subsídio de alimentação, higiene e segurança no trabalho;
- No que refere às despesas de funcionamento estão equacionadas todas as despesas respeitantes a material de desgaste, contratação de dinamizadores externos, visitas e passeios, deslocações, aquisição de material de divulgação (panfletos).
- Quanto às instalações e conservação do espaço, estão incluídas despesas referentes à pintura do espaço e pequenas reparações, seguro de vidros e material de desgaste (limpeza e manutenção da salubridade do espaço);
- No que refere à proveniência das receitas, para além do subsídio atribuído pela Câmara Municipal de Cascais foram contempladas outras ações, como acima discriminadas, com o objetivo de angariação de fundos para facilitar a prossecução dos objetivos da resposta.
- Importa ressaltar que a verba em caixa decorre das parcerias estabelecidas quer a nível da reparação e conservação do espaço, quer a nível de cedência e doação de materiais, equipamentos e mobiliário, minimizando os custos nestas rubricas, conforme previsto no nosso Projeto Lúdico-Pedagógico. Esta verba será alocada à renovação de materiais e dinamização de atividades e de ateliês com vista à prossecução dos nossos objetivos.

Gestão financeira	Aspetos positivos a manter	A melhorar	Decisões
Adequação das verbas ao funcionamento.	Foi efetuada uma previsão de custos ajustando o subsídio atribuído à qualidade do funcionamento.	Garantir atividades geradoras de receitas.	Dinamização de atividades e de eventos.
Adequação das verbas às atividades propostas.	As atividades foram aferidas considerando o subsídio atribuído.	Ponderar atividades que concretizem os objetivos.	Estabelecer parcerias com entidades que dinamizem atividades <i>pro bono</i> .
Estratégias de sustentabilidade financeira.	Estão equacionadas estratégias de angariação de fundos para uma melhor prossecução dos objetivos.	Envolvimento de pessoas com as resposta.	Estabelecer parcerias, protocolos e angariar mecenas.

3. REFLEXÃO FINAL

Assumindo como princípio fundamental que toda criança precisa de afeto, segurança e limites para se desenvolver de forma harmoniosa e integral, que para atingir esse objetivo o direito ao jogo e ao brincar assume-se como uma metodologia válida, no quadro de uma educação não formal, equilibrada e com limites razoáveis que ajudem a criança a construir uma imagem positiva do mundo e de si própria, caminhamos no sentido do desenvolvimento pessoal e social das crianças e do desenvolvimento local.

A Ludoteca ofereceu atividades que implicaram a participação e o compromisso de todos os utilizadores, permitindo-lhes reconhecer e trabalhar as suas próprias limitações e problemas, conciliar esforços para delinear soluções comunitárias e trabalhar a resiliência e cooperação para superar novas vicissitudes, no sentido da melhoria da sua qualidade de vida.

Não obstante, estamos conscientes da complexidade deste desafio no sentido em que, a valorização do brincar e a ênfase do jogo enquanto necessidade de desenvolvimento, não se constitui como prioritário numa comunidade cujas necessidades mais básicas não se encontram sanadas.

O processo de educação de mentalidades assume-se sempre como gradual e complexo, na medida em que há uma necessidade de apropriação de novos conceitos, de uma nova atitude face a um novo paradigma que só será consolidado quando as famílias e crianças, após desfrutarem do direito ao jogo e vivenciarem essas experiências como positivas, percepcionarem o impacto na relação e educação, passando a reproduzir as novas aprendizagens em todos os contextos da sua vida.

A consolidação de dinâmicas, a estabilidade e a consistência da intervenção serão estratégias que nos aproximarão da comunidade. Nesta caminhada que abraçamos, queremos construir novos desafios JUNTOS, crianças, família, comunidade, instituições parcerias e público em geral.

Na prossecução dos nossos objetivos, pautaremos pelo empreendedorismo e pela inovação social, dinamizando estratégias com vista à sustentabilidade e de aproximação a respostas sociais semelhantes, promovendo a partilha de experiências, de património e de soluções, com base numa comunicação fluída e transparente, potenciadora de novas sinergias e de um crescimento sustentável.