INSTITUTO
UNIVERSITÁRIO
DE LISBOA

Plano de Negócio Social: Inclusão de Jovens Adultos com Síndrome de Down através da Interação com Crianças em Jogos Inclusivos

Mélida Carina Rodrigues Fortes

Mestrado em Gestão

Orientador:
Doutora Alexandra Etelvina Martins Marques Fernandes, Professora Associada com Agregação, ISCTE – Instituto Universitário de Lisboa

Outubro, 2023

BUSINESS
SCHOOL

Departamento de Marketing, Operações e Gestão Geral

Plano de Negócio Social: Inclusão de Jovens Adultos com Síndrome de Down através da Interação com Crianças em Jogos Inclusivos

Mélida Carina Rodrigues Fortes

Mestrado em Gestão

Orientador:
Doutora Alexandra Etelvina Martins Marques Fernandes, Professora Associada com Agregação, ISCTE – Instituto Universitário de Lisboa

Outubro, 2023

“Mamã, eu te amo do fundo do coração!”

Enzo Domingos, 4 anos

“Mãe, amo-te!”

Kevin Domingos, 12 anos

“Ser merecedora do vosso amor, é contribuir para uma sociedade melhor”

Mélida Fortes, 39 anos

Agradecimentos

Às coisas menos boas que a vida me proporcionou.

A DEUS e a Nª Sra. de FÁTIMA, por ter gerado em mim uma criança cujo diagnóstico indicava Síndrome de Down, pois sem esse acontecimento maravilhoso e turbulento este projeto não se teria consubstancializado.

KEVIN e ENZO, frutos do mesmo amor, mas absolutamente DIFERENTES em tudo! Por dentro e fora!

ENZO, tens passado com distinção todos os obstáculos que a vida te tem imposto, és a minha principal fonte de inspiração! O teu nome, não foi acaso, significas gigante, lutador, vencedor. O AMOR que emanas, todos os dias, faz de mim uma pessoa melhor meu filho, arrebatador de corações refilão.

Ao meu mais crescido, amor da minha vida KEVIN. Agradeço-te todo o apoio e paciência por tomares conta do mano, quando cada minuto era precioso para a mãe dedicar-se a este projeto. Quando te falei das características que o mano poderia ter, prontamente ACEITASTE A DIFERENÇA, és um ser ÚNICO! Sei que ralho contigo, às vezes até demais, mas quando cresceres vais perceber … só quero o teu bem! És LINDO! Desculpa por qualquer coisa, a mãe "chata" te ama, e ao mano, mais que tudo nesta vida!

À minha estrela guia, minha DEUSA, minha avó Maria da Piedade Rodrigues, a quem devo muito por ser quem fui, quem sou e quem serei. Obrigada por estares sempre por perto.

À ANDREIA FARMHOUSE e JASON FORTES, pelo contributo, ideias e participação tão uteis que pude usufruir e aplicar neste projeto.

À MARCELINA SOUSCHEK que tão bem representa a ASSOCIAÇÃO PAIS21 – DOWN PORTUGAL. Mostrou-se disponível desde o primeiro contato telefónico, com o acolhimento fantástico nas suas instalações. GRATIDÃO para sempre no meu coração.

Aos meus queridos JOVENS ADULTOS COM SINDROME DE DOWN, foi um PRAZER vivenciar esta experiência convosco, por cada encontro ficava com mais certezas de que este projeto fazia todo o sentido, estarão no coração para sempre, ADORO-VOS!

Á minha ORIENTADORA, Prof. Dra. Alexandra Fernandes, mesmo sem nos conhecermos, prontamente aceitou o convite.

À minha EXTENSA e FANTÁSTICA FAMÍLIA materna e paterna, somos tantos…é maravilhoso!!!

Aos meus primos-irmãos, com quem eu cresci… BENVINDA, CALÚ, TONY, LALLA,

PATY, CÁTIA, VAVÁ, NANA, NELSON, RUBEN, PAULINHO e RONISIA, por me terem proporcionado uma infância estupenda, cheia de amor, alegria, guerras e diversão com todas as nossas brincadeiras e aventuras. Bons velhos tempos!!!

Mano VICTOR, foi contigo que aprendi desde cedo a ser autónoma, independente e responsável. Estás longe! Mas a distância só fez aumentar o meu amor por ti, por saber que estás sempre aí, ou noutro sítio qualquer, para mim e para os miúdos…sabes que também estou aqui para ti!

Mana ARIANA e mana RONISIA, mana de sangue e mana do coração, cuja paixão é a mesma, obrigado por estarem aí, pelas nossas férias… fazem-me tão bem!

Aos meus sobrinhos e sobrinhas, cujo nome não posso deixar de pronunciar… NÁDIA, JASON, RAFAEL, DAVID, STEFANO, ADÓNIS, STACY, MÉLISSA, ADRYAN, ELLEN, CAMILA, YARA, PALOMA, YAHNIS, CHLÓE, RUBEN, FLÁVIO, MARIA, GABRIEL, CHRISTIAN, ISABELLA, VITÓRIA, LIA, MÉLISSA, RODRIGO, a tia ADORA-VOS.

Às minhas tias e tios ARMANDA, FILOMENA, INACIA, NHÚ, BIA, ANGELINA, DIDI, GRECE E TIDIK.

Aos meus em CABO VERDE (terra linda), tios, tias, primos, primas, sobrinhos, sobrinhas… saudades!

Aos meus AMIGOS E AMIGAS, que cada vez são menos, mas sei os que são… e vocês também sabem. Estão aqui… bem dentro do meu coração!

Ao pai dos meus filhos.

Às minhas CUNHADAS, também companheiras dos meus primos.

Ao meu padrasto, atualmente ausente da minha vida, mas esteve lá dos meus 7/8 anos até aos 20. Participou e ajudou na fase crucial que definiu quem sou.

Aos meus que partiram cedo, meus irmãos GABRIELA e LINO por terem feito parte da minha vida, mesmo que por tão pouco tempo, meu tio ANTÓNIO e a minha avó DÔDÔ (Teodora Angelina Lima), tenho muitas saudades!

A TODOS aqueles que de forma direta ou indireta contribuíram para esta realização.

E porque os últimos são os primeiros, á minha MÃE! Que sem saber ler nem escrever, transmitiu-me os melhores valores da vida. Mesmo que nunca tenhas verbalizado “amo-te” ou “gosto de ti”, todos os gestos de dedicação e sacrifícios de uma luta constante na tua vida em prol de mim e do VICTOR, valem mais do que qualquer palavra de amor. Ao meu PAI, tantas vezes ausente, mas presente nos momentos mais importantes. Amo-vos!

Resumo

A criação e implementação de um centro de jogos lúdicos inclusivos, destinado a visitas de estudo e festas de aniversários para crianças até aos 12 anos, acompanhadas pelos educadores e pais, onde jovens adultos com síndrome de Down tem como função orientar as crianças na execução das diversas atividades, pretende promover a inclusão social e oferecer experiências lúdicas enriquecedoras.

A metodológica compreendeu inquéritos direcionados ao público-alvo, pais e estabelecimentos de ensino, a fim de avaliar a aceitação do conceito proposto. A habilidade dos colaboradores jovens adultos com síndrome de Down foi investigada por meio de observação participante e grupo focal.

Os resultados revelaram uma notável aceitação do projeto. No caso dos estabelecimentos de ensino, 100% expressou a crença de que a inclusão desses jovens na coordenação dos jogos poderia promover a inclusão social e a conscientização sobre a deficiência. Adicionalmente, todos os participantes consideraram que a interação entre jovens adultos com síndrome de Down e alunos é benéfica durante visitas de estudo. Quanto aos pais, 99,1% acreditam que a presença desses jovens coordenadores contribuiria para uma educação inclusiva e consciente sobre a síndrome de Down.

O estudo também evidenciou que, durante as interações dos jovens adultos com síndrome de Down com as crianças, emoções como entusiasmo, alegria, insegurança, realização e orgulho foram observadas. Enquanto os coordenadores sentiram-se satisfeitos e envolvidos, algumas crianças tiveram dificuldade em entender as regras dos jogos. A preparação prévia, que passa pela formação dos coordenadores, foi apontada como essencial para uma compreensão das regras dos jogos.

Palavras-chave: Plano de negócio social, Inclusão, Jovens adultos com síndrome de Down, Jogos lúdicos inclusivos, Crianças.

Códigos de Classificação JEL:

L31 - Nonprofit Institutions; NGOs; Social Entrepreneurship

J14 - Economics of Education

Abstract

The creation and implementation of an inclusive recreational games center, designed for educational visits and birthday parties for children up to 12 years old, accompanied by educators and parents, where young adults with Down syndrome have the role of guiding children in various activities, aims to promote social inclusion and provide enriching recreational experiences.

The methodological approach encompassed surveys directed at the target audience, parents, and educational institutions, in order to assess the acceptance of the proposed concept. The ability of young adult collaborators with Down syndrome was investigated through participant observation and focus groups.

The results revealed a remarkable acceptance of the project. Regarding educational institutions, 100% expressed the belief that the inclusion of these young adults in coordinating games could promote social inclusion and awareness about disability. Additionally, all participants considered the interaction between young adults with Down syndrome and students beneficial during educational visits. As for parents, 99.1% believed that the presence of these young coordinators would contribute to an inclusive and informed education about Down syndrome.

The study also highlighted that, during interactions between young adults with Down syndrome and children, emotions such as enthusiasm, joy, insecurity, confidence, accomplishment, and pride were observed. While the coordinators felt satisfied and engaged in the experience, some children had difficulty understanding the game rules. Preparation beforehand, including the training of coordinators, was indicated as essential for a better understanding of the games rules.

Keywords: Social business plan, Inclusion, Young adults with Down syndrome, Inclusive recreational games, Children.

JEL Classification Codes:

L31 - Nonprofit Institutions; NGOs; Social Entrepreneurship

J14 - Economics of Education

Índice

Agradecimentos iii
Resumo v
Abstract vii
Glossário xv
Introdução 1
CAPÍTULO 1 3
1. Projeto Social Inovador e Identificação dos Promotores 3
CAPÍTULO 2 5
2. Revisão de Literatura 5
2.1 Organizações Sem Fins Lucrativos 5
2.1.1 Definição e Contextualização 5
2.1.2 Estratégia e Avaliação do Desempenho 7
2.2 Síndrome de Down ou Trissomia 21 9
2.2.1 Conceito e Contextualização 9
2.2.1 Importância da Intervenção Precoce 10
2.3 Empregabilidade de Pessoas com Deficiência 11
CAPÍTULO 3 15
3. Metodologia 15
3.1 Abordagens Metodológicas 15
3.2 Coleta de dados 16
CAPÍTULO 4 21
4. Análise do Ambiente e Competitividade 21
4.1 Análise Externa 21
4.1.1 Análise PESTEL 21
4.1.1.1 Fatores Políticos 21
4.1.1.2 Fatores Económicos 22
4.1.1.3 Fatores Sociais 23
4.1.1.4 Fatores Tecnológicos 24
4.1.1.5 Fatores Ecológicos 24
4.1.1.6 Fatores Legais 25
4.1.2 Mercado-Alvo 25
4.1.3 Oportunidades e Ameaças 27
4.2 Análise interna 28

4.2.1 Forças e Fraquezas 28
4.2.2 Jovens Adultos com Síndrome de Down 29
4.2.2.1 Feitos de Jovens Adultos com Síndrome de Down 29
4.2.2.1 Potenciais Colaboradores com SD 30
4.3 Análise Competitiva: SWOTi Dinâmica 32
CAPÍTULO 5 35
5. Objetivos do plano 35
CAPÍTULO 6 37
6. Estratégia de desenvolvimento 37
CAPÍTULO 7 39
7. Definição de Políticas de Implementação 39
7.1 Organização 39
7.1.1 Missão, Visão e Valores 39
7.1.2 Denominação 40
7.1.3 Estrutura Organizacional 40
7.1.4 Enquadramento Fiscal 41
7.2 Operacionalidade 42
7.2.1 Stakeholders 42
7.2.2 Jogos Lúdicos Inclusivos 43
7.2.3 Formação dos Coordenadores 45
7.3 Campanha de Marketing 46
7.3.1 Identificação da Campanha 46
7.3.2 Plataformas de Divulgação 47
7.3.3 Evento de Lançamento 47
7.3.7 Colaboração com Escolas e Instituições 48
7.4 Tecnologia 48
7.5 Avaliação Financeira 48
7.5.1 Captação de Recursos 49
7.5.2 Master Budget Previsional 50
7.5.3 Decisão Económica do Investimento 56
7.5.4 Prestação de Contas e Transparência 60
7.5.5 Atribuição de “Bolsas de Mérito” a País de Bebés com SD 61
CAPÍTULO 8 63
8. Requisitos Para a Implementação 63
Conclusões 65
Limitações 66
Referências 67

Anexos Capítulo 3: Metodologia 71
Anexos Capítulo 4: Análise do Ambiente e Competitividade 121
Anexos Capítulo 7: Definição de Políticas de Implementação 129

Índice de Figuras

Figura 1 Metodologia: Origem da Recolha de Dados....16
Figura 2 Feitos de Jovens adultos com SD....30
Figura 3 SWOTi Sistémica....33
Figura 4 Fluxograma Estratégia de Desenvolvimento....38
Figura 5 Organograma da Associação....40
Figura 6 Enquadramento Fiscal....42
Figura 7 Stakeholders....43
Figura 8 Jogos Lúdicos Inclusivos....44
Figura 9 Formação e desenvolvimento Coordenadores com SD....45
Figura 10 Logótipo....46
Figura 11 Receita Anual H1 e H2....52
Figura 12 Custos com Pessoal H1…...…….65
Figura 13 Custos com Pessoal H2....54
Figura 14 FSE H1....55
Figura 15 FSE H2....55
Figura 16 Requisitos de Implementação: espaço físico cedido por autarquia....64
Figura 17 Requisitos de Implementação: deslocação às instalações do público-alvo....64

Índice de Tabelas

Tabela 1- Identificação dos Participantes....18
Tabela 2 - CAPEX....57
Tabela 3 - Demonstração de Resultados....58
Tabela 4 - Working Capital....58
Tabela 5 - Fluxos de Caixa....59
Tabela 6 - Decisão Económica....60

Índice de Anexos

ANEXO A – Inquérito Para os pais de crianças até aos 12 anos 72
ANEXO B - Inquérito disponibilizado aos estabelecimentos de ensino publico e privado 80
ANEXO C - Email disponibilização inquéritos aos estabelecimentos de ensino publico e privado 86
ANEXO D - Respostas ao inquérito disponibilizado aos estabelecimentos de ensino publico e privado 87
ANEXO E - Respostas os inquéritos foram disponibilizados pais filhos até 12 anos 95
ANEXO F - Consentimento Informado Jovens com SD 105
ANEXO G - Consentimento informado pais crianças participaram nos jogos 106
***ANEXO H - Roteiro observação participante* 107**
ANEXO I - Guião Grupo Focal 108
ANEXO J - Entrevista Grupo Focal 109
ANEXO K - Timeline: Normativos nacionais e internacionais a favor de pessoas com deficiência 122
ANEXO L - Índice Harmonizado de Preços no Consumidor 123
ANEXO M - Previsão PIB 2023 a 2025 123
ANEXO N - Previsão Evolução da Inflação até 2025 124
ANEXO O - Euribor 3_6_12 meses 124
ANEXO P - Nados vivos de janeiro 2019 a maio 2023 125
ANEXO Q - Alunos matriculados nos últimos 10 anos do pré-escolar ao 2ºciclo 125
ANEXO R - Número de escolas nos distritos de Lisboa e Setúbal, que lecionam até nível do 2ºciclo de ensino 126
ANEXO S - Jogos Lúdicos Inclusivos 130
ANEXO T - Master Budget Previsional 135
ANEXO U - Orçamento Viatura Elétrica Citroen Berlingo 145
ANEXO V - Viabilidade Económica H2 149

Glossário

AT Autoridade Tributária

ATL Atividades de Tempos Livres

BP Banco de Portugal

BCE Banco Central Europeu

CF Cash Flow

CRC Conservatória do Registo Comercial

CRP Constituição da República Portuguesa

ENIPD Estratégia Nacional para a Inclusão das Pessoas com Deficiência

ESFL Entidades Sem Fins Lucrativos

ESNL Entidades do Sector Não Lucrativo

FSE Fornecimentos e Serviços Externos

GF Grupo Focal

H1 Hipótese 1

H2 Hipótese 2

IHPC Índice Harmonizado dos Preços do Consumidor

IMI Imposto Municipal Sobre Imóveis

IMT Imposto Municipal Sobre as Transmissões Onerosas de Imóveis

INE Instituto Nacional de Estatisca

IP Intervenção Precoce

IPSS Instituiçõs Particulares de Solidariedade Social

IRC Imposto sobre o Rendimento das Pessoas Coletivas

IRS Imposto sobre o Rendimento das Pessoas Singulares

ISCAL Instituto Superior de Contabilidade e Administração de Lisboa

ISCTE Instituto Superior de Ciências do Trabalho e da Empresa

IVA Imposto Sobre Valor Acrescentado

LP Longo Prazo

NCRF Norma Contabilística e de Relato Financeiro

NCRF-ESNL Norma Contabilística e de Relato Financeiro para Entidades do Setor Não Lucrativo

NPO Non Profits Organization

ODS Objetivos de Desenvolvimento Sustentável

OE Orçamento Estado

ONG Organização não governamental

OP Observação Participante

OSFL Organizações Sem Fins Lucrativos

P21 Associação Pais21 – Down Portugal

PCD Pessoas Com Deficiência

PIB Produto Interno Bruto

PMP Prazo Médio de Pagamentos

PMR Prazo Médio de Recebimentos

PRR Plano de Recuperação e Resiliência

RGPD Regulamento Geral de Proteção de Dados

RMMG Retribuição Mínima Mensal Garantida

SD Síndrome de Down

SS Segurança Social

TIR Taxa Interna de Retorno

T21 Trissomia 21

VAL Valor Atual Líquido

Introdução

O projeto em causa, surge de um acontecimento na minha vida pessoal há cerca de 5 anos. Quando o diagnóstico pré-natal indicava risco de o meu segundo filho ser portador de Síndrome de Down, também conhecido por Trissomia 21. Por opção, recusei a realização de um teste invasivo com risco de perda fetal (amniocentese).

A aceitação e o amor no seio familiar não se apresentavam como contrariedade, o receio prendia-se com, por um lado a aceitação social e a independência financeira, consequência da sua inserção no mercado de trabalho, e por outro os recursos financeiros para a realização de terapias diversas, imprescindíveis para o seu desenvolvimento motor, cognitivo e sensorial.

Até ao momento do seu prematuro nascimento, vivemos uma incógnita. A Trissomia 21 foi uma realidade que não se concretizou, bem como doenças do foro cardiológico. Foi submetido a uma cirurgia ao sistema digestivo com 3 dias de vida, usou prótese auditiva, tem uma malformação em dois dedos dos pés, atualmente faz terapia da fala e é acompanhado nas especialidades de neonatologia, surdez infantil e reabilitação pediátrica. Todas estas vivências despertaram em mim a vontade de realizar este projeto social, que se encaixa na perfeição na frase clichê "nada acontece por acaso".

Assim, a inclusão de jovens adultos com síndrome de Down através da interação com crianças em jogos inclusivos, é um projeto social com o objetivo central de promover a inclusão social por meio da participação em atividades lúdicas inclusivas, enquanto sensibiliza a sociedade para a diversidade e enriquece a experiência lúdica das crianças. A inclusão efetiva destes jovens no mercado laboral depende da família, escola e sociedade como um conjunto.

O estudo objetiva compreender os principais intervenientes do projeto, nomeadamente a recetividade do público-alvo, pais que desejam realizar festas de aniversário em um ambiente inclusivo e estabelecimentos de ensino públicos e privados que realizam visitas de estudo. Bem como, analisar a habilidade dos jovens adultos com síndrome de Down na coordenação dos jogos inclusivos.

A utilização de inquéritos foi a metodologia adotada para o público-alvo, aos pais com a finalidade de compreender a sua concordância em relação à frequência dos filhos em um espaço com atividades lúdicas coordenadas por jovens adultos com síndrome de Down e aos estabelecimentos de ensino a fim de avaliar a aceitação da interação entre jovens adultos com síndrome de Down e os alunos durante visitas de estudo. Em oposição, os jovens adultos com síndrome de Down, potenciais colaboradores, foram avaliados através de observação

participante e grupo focal. A observação permitiu uma análise detalhada do desempenho durante as atividades, enquanto o grupo focal explorou as suas perspetivas e opiniões sobre a coordenação dos jogos. A colaboração da Associação Pais21 – Down Portugal, foi imprescindível para a investigação.

A análise dos resultados obtidos no estudo ao público-alvo e aos potenciais colaboradores com síndrome de Down, é realizada nas seções específicas da análise externa e interna deste projeto.

A consolidação e concretização deste projeto, passa por estabelecer uma associação sem fins lucrativos, que envolve a procura por parcerias e recursos financeiros de forma a assegurar um espaço adequado á viabilidade das atividades do projeto. Caso não seja possível a obtenção de um espaço próprio, alternativas como a realização das atividades nas instalações dos estabelecimentos de ensino ou residências particulares serão consideradas. Estas possibilidades serão contempladas numa análise rigorosa da viabilidade do projeto, a qual englobará uma avaliação de caráter económico-financeiro e social, com o objetivo de aferir a sua sustentabilidade a longo prazo e a sua habilidade de subsistir de forma autossuficiente. Considerando que será instituída uma taxa de participação para os envolvidos nas atividades propostas, independentemente da captação de recursos, que para além de assegurar a operacionalidade contínua do projeto, será destinada à sua expansão e aprimoramento, possibilitando uma maior abrangência e visibilidade das suas iniciativas inclusivas.

CAPÍTULO 1

1. Projeto Social Inovador e Identificação dos Promotores

Esta secção pretende fornecer uma visão geral do projeto e apresentar os promotores envolvidos neste projeto inovador de inclusão social e suas respetivas contribuições.

O projeto, intitulado inclusão de jovens adultos com síndrome de Down através da interação com crianças em jogos inclusivos, foi idealizado por mim, Mélida Fortes, como parte do programa do mestrado em Gestão do ISCTE Business School, mas primordialmente por me ter deparado na minha vida pessoal com um problema da sociedade atual. A proposta busca promover a inclusão de jovens adultos com SD.

Será consumado com a criação de uma Associação Sem Fins Lucrativos cuja atividade se insere no CAE Grupo 949 Outras atividades de organizações associativas, através de um espaço com jogos temáticos inclusivos diversos, destinado a festas de aniversários e visitas de estudo para crianças até aos 12 anos, acompanhados pelos pais e educadores, respetivamente, que também participarão nas brincadeiras. Os jovens funcionários, portadores desta patologia, terão como função principal, orientar estas crianças na execução das diversas atividades, através de diversas tarefas, que contribuirão para a sua interação, comunicação e eliminação de possíveis preconceitos e estigmas em relação às suas capacidades.

A combinação de conhecimentos e habilidades dos promotores é fundamental para o sucesso e sustentabilidade deste projeto pioneiro, pelo que passo a explanar as caraterísticas dos promotores do projeto, ressaltando as suas áreas de expertise e as suas contribuições específicas.

Mélida Carina Rodrigues Fortes, com sua experiência profissional na área financeira desde 2007, formação académica em Contabilidade e Finanças pelo ISCAL, Pós-graduação em Economia pelo ISCTE Business School e um Mestrado Executivo em Controlo de Gestão e Performance do ISCTE Executive Education. transfere uma série de contribuições valiosas e de suporte a todas as vertentes da área financeira, permitindo abordar os desafios financeiros de forma ainda mais estratégica e eficiente.

Andreia Farmhouse, licenciada em Educação de Infância pela Escola Superior de Educação Jean Piaget e com mais de 12 anos de experiência profissional como educadora de infância e coordenadora pedagógica com maior enfoque na resposta social de creche numa IPSS, traz uma valiosa contribuição para o projeto. A sua expertise na educação, aliada à sua

experiência e conhecimento do público-alvo, será fundamental para garantir que as atividades propostas sejam enriquecedoras, educativas e inclusivas para as crianças envolvidas.

Jason Patrick Ramos Fortes, com 22 anos de idade, prestes a concluir a Licenciatura em Treino Desportivo pela Escola Superior de Desporto de Santarém, e com 7 anos de experiência profissional como treinador-adjunto em várias academias e SADs de Futebol, traz uma preciosa prática e know how na área do desporto, essenciais para estimular a participação das crianças nos jogos temáticos inclusivos com a sua capacidade de criar um ambiente positivo e encorajador que contribuirá para a experiência engrandecedora das crianças no projeto.

CAPÍTULO 2

2. Revisão de Literatura

O presente capítulo pretende analisar os estudos já publicados, alusivos aos termos relacionados com este projeto social. Por conseguinte irá ser distribuído por três subcapítulos: conceito e contextualização de Organizações Sem Fins Lucrativos (OSFL), definição de síndrome de Down e sua conjuntura e por último, abordaremos a inclusão no mercado de trabalho de pessoas portadoras de deficiência.

2.1 Organizações Sem Fins Lucrativos

2.1.1 Definição e Contextualização

A Constituição da República Portuguesa (CRP) consagra no Artº82 os Setores de Propriedade dos Meios de Produção: setor público, setor privado e setor cooperativo e social.

De acordo com Fonseca & Guia (2022), o setor cooperativo e social, denominado por terceiro setor é a junção entre o setor público, representado pela administração pública, e o setor privado, retratado pelas organizações comercializadoras de bens e serviços com o objetivo de obtenção de lucro, na medida em que combinam as finalidades do setor público, satisfazer as necessidades da sociedade a nível da educação, saúde, serviços sociais, serviços culturais e recreativos, promovendo assim o bem-estar da comunidade, e a metodologia do setor privado, utilizando a eficiência e flexibilidade do mercado.

Segundo as autoras, o terceiro sector é de extrema importância na sociedade atual e futura, por ter uma missão social própria e especifica, uma vez que atuam em problemas sociais de natureza diversa e complexa da sociedade civil, que o governo e as empresas privadas não operam ou cuja resposta é insuficiente perante as solicitações. Weerawardena (2010) agrega o facto de gerarem emprego, proporcionarem a inclusão social e desenvolverem competências.

Incrementado pelo acréscimo de problemas sociais, no mundo inteiro tem-se assistido ao aumento do número de organizações inseridos neste setor (Ortega-Rodríguez et al., 2020), que têm-se expandindo em substituição às organizações convencionais do setor público e privado (Fonseca & Guia, 2022).

Na literatura é consensual a presença de inconsistências em relação á definição e terminologia a utilizar ao citar organizações sem fins lucrativos, para Treinta et al.(2022) "organização do terceiro setor", "organização não governamental - ONG", "organização da

sociedade civil", "organização pública", "empresa social", "empreendedorismo social", "organização voluntária", são as denominações predominantes. Fonseca & Guia (2022) defendem que esta disparidade de expressões reflete a multiplicidade de organizações que atuam nas diversas adversidades sociais e que relativamente ao conceito, segundo The Johns Hopkins Comparative Nonprofit Setor, há cinco critérios comuns, a nível internacional, que definem o setor não lucrativo: entidades privadas, institucionalmente separadas do governo, entidades formalizadas, autogovernadas, voluntárias ou envolvendo um elevado grau de voluntariado e, por fim, não distribuidoras de lucro.

Relativamente á última característica, Andrade & Franco (2007) são defensores de que as OSFL devem ter lucro, não deve é ser essa a finalidade principal da sua existência. Toda a criação de valor é direcionada e reinvestida na própria organização, através da melhoria em recursos físicos, financeiros e humanos, não havendo distribuição de lucros para os seus gestores, membros ou dirigentes. Estes recursos podem ainda ser obtidos de forma externa, com o apoio particular de financiadores e/ou doadores e através de trabalho remunerado ou voluntariado.

Segundo Andrade & Franco (2007), as OSFL em Portugal assumem uma panóplia de formas legais, das quais destaco as seguintes:

Associações - Conjunto de duas ou mais pessoas que se agrupam para atingir um determinado objetivo comum. Podem ser: Associações de Defesa dos Consumidores, Associações de Pais e Associações de Pessoas Portadoras de Deficiência Associações de Defesa dos Consumidores, Associações de Estudantes, Associações de Mulheres, etc.;

Associações mutualistas - São constituídas por um número ilimitado de associados, capital indeterminado e duração indefinida que, essencialmente através da quotização dos seus associados, praticam, no interesse destes e das suas famílias, fins de auxílio recíproco (Decreto-Lei n.º 59/2018, de 2 de agosto);

Cooperativas - São entidades, pessoas coletivas autónomas, de livre constituição, de capital e composição variável, que através da cooperação e entreajuda dos seus membros, com obediência aos princípios cooperativos, visam, sem fins lucrativos, a satisfação das necessidades e aspirações económicas, sociais ou culturais daqueles (Lei n.º 119/2015, de 31 de agosto);

Fundações - O elemento fundamental é o património afeto a um fim ou conjunto de fins, e que deve ser suficiente para garantir a sua prossecução (Andrade & Franco, 2007);

Instituições Particulares de Solidariedade Social (IPSS) - São pessoas coletivas, sem finalidade lucrativa, constituídas exclusivamente por iniciativa de particulares, com o propósito

de dar expressão organizada ao dever moral de justiça e solidariedade, contribuindo para a efetivação dos direitos sociais dos cidadãos, desde que não sejam administradas pelo Estado ou por outro organismo público, regendo a sua implementação pelos princípios orientadores da Economia Social (Decreto-Lei n.º 172-A/2014, de 14 de novembro).

2.1.2 Estratégia e Avaliação do Desempenho

Ao longo do tempo vários autores definiram estratégia: Drukcer (1950) Ansoff (1965) Andrews (1971) Porter (1980) Mintzberg (1987). Nenhuma delas deve ser marcada como certa ou errada em virtude de estarem intimamente relacionadas com o contexto em que foram concebidas e, por consequência, complementam-se mutuamente na definição do que é estratégia atualmente. Segundo Laurett & Ferreira (2018) as diversas definições foram concebidas especificamente na esfera de organizações com fins lucrativos.

Contudo, a partir de década de 1980, as OSFL tornaram-se similares às organizações com fins lucrativos devido a mudanças consideráveis (Maier et al., 2016), motivadas pelo crescente número de OSFL, pela diminuição das doações, pelo aumento do interesse dos stakeholders e pelo contexto em que desenvolvem a sua atividade, que dificultam a sua permanência num mercado dinâmico, exigente, competitivo e desafiante (Laurett & Ferreira, 2018). Apesar desta nova conjuntura, muitas OSFL têm dificuldade em adaptar-se a esta realidade, mantendo a sua forma tradicional de gerir a atividade, com base na recolha de recursos através de doações ou subsídios estatuais. Nestas circunstâncias, devem implementar práticas inovadoras e alterar as suas abordagens de gestão para novas estratégias originárias do setor lucrativo, como meio de adquirir e gerir recursos assegurando assim a permanência da sua missão social (Ogliastri et al. 2016).

De acordo com Weerawardena (2010), em consequência do ambiente inquieto em que operam as NPOs, sigla de organizações sem fins lucrativos em inglês (Non Profits Organization), a estratégia a implementar passa pela construção de organizações mais sustentáveis, ou seja, capazes de sobreviver a estas transformações, sem pôr em causa as necessidades sociais e compromissos perante a sociedade, reforçando os seus recursos financeiros através do incremento de receitas, por meio da comercialização de bens ou serviços, alianças estratégicas setoriais e redução de custos, através do aumento do voluntariado, da sua produtividade e pedidos de doações em espécie.

Com a crescente relevância que as OSFL têm na sociedade, consoante Munik et al., (2021) os seus stakeholders, sociedade em geral, governo, financiadores, voluntários, entre outros, dão

cada vez mais importância á questão da transparência, especificamente relacionada o uso de recursos e alcance de sua missão social. Por isso, há a necessidade de aprimorar os processos internos, atendendo a necessidades específicas de responsabilidade social e legitimidade para seus stakeholders através da utilização de um sistema de medição do desempenho.

Treinta et al. (2020), concluem que os sistemas de avaliação e desempenho para OSFL aparentam ser mais complexos do que nas empresas com fins lucrativos, essencialmente porque, embora a missão das empresas com fins lucrativos esteja sobretudo concentrada na maximização do lucro, as OSFL têm uma orientação para a missão e os valores sociais, assim para além da viabilidade organizacional devem conter o impacto social na organização. Segundo os mesmos é necessário desenvolver ferramentas e indicadores que abordem essas particularidades especificas e que reflitam as perspetivas das partes interessadas. Somers (2005) indica como ferramenta de gestão, o Social Enterprise Balanced Scorecard, que não é mais do que o Balance Scorecard, de Kaplan e Norton, ajustável às empresas socias, pois inclui objetivos sociais, alarga a perspetiva financeira e do cliente, por um lado, para evidenciar a sustentabilidade e por outro assegurar as perspetivas das várias partes interessadas. Segundo o autor as OSFL obtém resultados positivos e desenvolvem um negócio de melhor qualidade.

Num estudo efetuado a 417 entidades do sector não lucrativo dos EUA por Salamon et al. (2010), conclui-se que a mensuração do desempenho das ESNL está atualmente enraizada, sendo reconhecida a sua importância para a gestão e prestação de informação aos seus stakeholders. No entanto, reconhece-se também que a sua concretização é contrariada por pressões relacionadas com a carência de recursos, como a insuficiência de meios financeiros e de tempo; e ainda, pelo clássico "resistência à mudança" dos gestores e pessoal de apoio. Este trabalho, demonstra também a preocupação dos gestores das ESNL e dos seus stakeholders, com as técnicas utilizadas e a informação que estas disponibilizam.

De acordo com os inquiridos é difícil quantificar os outcomes das ESNL pois estes efetivam-se muitas vezes em termos intangíveis; por conseguinte com a tentativa da sua medição, a informação obtida, com base nas decisões, pode conduzir a que se desvirtue o cumprimento dos objetivos de LP e da missão da entidade. Como necessidades essenciais para aperfeiçoar a medição do desempenho nas ESNL os inquiridos apontam: instrumentos capazes de mensurarem os impactos qualitativos; redução do tempo na utilização destas ferramentas; recursos que sustentem a função de mensuração.

2.2 Síndrome de Down ou Trissomia 21

2.2.1 Conceito e Contextualização

Consoante Coutinho et al.(2021) a Síndrome de Down, também denominada trissomia 21, tem registos longínquos na história do homem, as primeiras evidências de SD foram relatadas pelo médico pediatra John Langdon Down em 1866, quando fez a primeira apresentação clínica esta patologia, através da descrição de um grupo de crianças que tinham caraterísticas físicas semelhantes, idênticas á raça de mongol, e apresentavam atrasos intelectuais. No entanto, só em 1959 é reconhecida, pelo professor de genética Jérôme Lejeune, a causa da alteração genética mais comum em humanos que, não obstante á condição social, raça ou género, afeta 1 a cada 650 a 1000 gestações. Assim, esta disfunção genética é proveniente de um desequilíbrio cromossómico que advém de três bases citogenéticas: a trissomia simples, classificada como leve, a translocação considerada moderada e a mosaico avaliada como intensa.

De acordo com Coelho (2016), são três as alterações na condição genética da SD, a mais comum, com 95% de representação, denomina-se simples, livre ou por disfunção, caracteriza-se pela existência de um cromossomo extra junto ao par de cromossomo 21. Na translocação, ou translocação Robertsoniana, que configura 3% a 4% dos casos e a única situação em que a genética pode ser proveniente de um dos progenitores, o cromossomo extra está conexo a outro cromossomo, normalmente ao 14 ou 21, o mosaicismo, a causa mais rara, representa o remanescente de indivíduos com T21, entre 1% a 2%, é definida pela existência de uma variação no numero de cromossomos e presença de duas espécies de células, uma normal com 46 cromossomos e outra trissómica com 47 cromossomos, o cromossomo 21 não apresenta qualquer alteração, diferente das condições genéticas anteriores. Para melhor compreensão, elucida que o ser humano geneticamente normal apresenta 23 pares de cromossomos, totalizando 46 cromossomos, 1 par de cromossomos sexuais e 22 pares de cromossomos autossómicos.

Conforme Coutinho et al.(2021), entre os fatores de risco que mais contribui para que a probabilidade de ocorrência de SD, nos filhos de seres humanos sem alterações cromossómicas, está a idade paterna e materna, a idade paterna acima dos 50 anos e a idade materna acima dos 35 anos. Outro fator crucial, refere-se á hereditariedade, i.e., nas circunstâncias em que um ou ambos os progenitores são portadores de disfunção cromossómica. Antecedentes de infeções, abortos prévios, exposição a radiações e/ou produtos

químicos apresentam-se como outras causas que cooperam na possibilidade verificação desta patologia.

Fisicamente, as pessoas com T21 tem particularidades muito especificas, consoante Coelho (2016) *"… os pacientes com SD apresentam características morfológicas típicas como a baixa estatura. No plano da face, os olhos são pequenos e oblíquos, com epicanto, podendo ser ainda caracterizados por sinófris superior. O nariz é pequeno e achatado e a boca apresenta habitualmente palato alto, hipodontia, protusão e hipotonia lingual. A cabeça ostenta braquicefalia, pequeno diâmetro fronto-occipital, cabelo fino, liso e de baixa implantação. As orelhas são com frequência pequenas, irregulares e de baixa implantação. O pescoço é curto e exibe um excesso de tecido dérmico e adiposo. As mãos são caracterizadas por hipotonia musculas, prega palmas única, clinodactilia e uma distância entre primeiro e os segundo dedo do pé. A prevalência de sobrepeso ou obesidade é maior nesta população comparada á população em geral. A obesidade é particularmente observada durante a adolescência e o inicio da idade adulta. Após o nascimento, dificuldades na alimentação podem ocorrer devido ao baixo tónus muscular e á língua protuberante…"*

2.2.1 Importância da Intervenção Precoce

Para de Carvalho (2021), além das características físicas singulares, o atraso no desenvolvimento psicomotor e as múltiplas condições médicas associadas, são a principal característica diferenciadora das crianças sem T21, que reduz com o tempo, dado que as fases de progressão de desenvolvimento se concretizam mais tarde. Com esse propósito, há necessidade de efetuar estimulações de forma a incentivar o sistema motor e dotar a criança de flexibilidade, equilíbrio e coordenação, desde os quatro meses de idade. O mesmo autor intitula intervenção precoce como exercícios que acompanham as diversas etapas da evolução da criança, desenvolvendo as suas capacidades e fomentado as suas competências com o objetivo de mitigar as sequelas do seu desenvolvimento.

Segundo Coelho (2016), as condições médicas predominantes associadas á SD são: problemas de visão, problemas auditivos, apneia do sono e cardiopatia congénita. Já Carreño-León (2022) aponta doenças cardíacas, doenças da Endocrinologia, atraso no desenvolvimento da linguagem e deficiência visual, como sendo as patologias associadas á T21.

Souza et al. (2018), enfatiza que a participação da família é imprescindível no plano de estimulação precoce desenvolvido pelo Terapeuta Ocupacional e demais profissionais da equipa. Mas o Terapeuta Ocupacional exerce um papel de extrema importância na estimulação

precoce em crianças com SD logo nos primeiros meses de vida. Para além de orientar a família, contribui quando um desafio físico, mental e/ou social interfere na capacidade da criança desenvolver-se no dia-a-dia, utiliza métodos e técnicas específicos, tendo em consideração que cada criança tem seu próprio ritmo de desenvolvimento e singularidade, desenvolve estratégias lúdicas para estimular a criança, pois brincar é essencial no processo de reabilitação e estimulação infantil e reabilita na prevenção dos atrasos de desenvolvimento como interação psicossocial, os aspetos cognitivos e desempenhos motores.

Carvalho (2021), realça a relevância de introduzir a estimulação assim que seja diagnosticada a SD, uma vez que o acompanhamento de uma equipa multidisciplinar, trará benefícios a curto prazo, relativos às habilidades motoras e equilíbrio da criança e a longo prazo, possibilitando uma maior liberdade e independência na vida adulta destas crianças. Destaca, o fisioterapeuta e o terapeuta ocupacional, como sendo as figuras mais relevantes neste processo e que contribuem de forma decisiva para uma melhor qualidade de vida na infância e na fase adulta. Enquanto a prática da fisioterapia, minimizar o atraso no desenvolvimento do sistema motor proporcionando uma maior adaptação à sociedade, o terapeuta ocupacional intervém na reabilitação do sistema sensorial, ampliando os aspetos cognitivos que possibilitam a inserção na família e na sociedade. Todas estas terapias apresentam como finalidade dar confiança aos portadores de T21, para que possam adaptar-se e explorar com facilidade diferentes ambientes com maior autonomia.

2.3 Empregabilidade de Pessoas com Deficiência

O art.º 71, nº2 da CRP é explicito em relação aos cidadãos portadores de deficiência: "*O Estado obriga-se a realizar uma política nacional de prevenção e de tratamento, reabilitação e integração dos cidadãos portadores de deficiência e de apoio às suas famílias, a desenvolver uma pedagogia que sensibilize a sociedade quanto aos deveres de respeito e solidariedade para com eles e a assumir o encargo da efetiva realização dos seus direitos, sem prejuízo dos direitos e deveres dos pais ou tutores.*" Mas, de acordo com a análise efetuada às políticas de deficiência desenvolvidas em Portugal entre 1974 e 2008, por Fontes (2009), este conclui que existe um desrespeito pelas pessoas com deficiência por parte do Estado Português, pois embora tenha-se assistido a uma evolução positiva após 1974, encontra-se ainda por satisfazer muitas das necessidades das pessoas com deficiência, em virtude da vida destas pessoas continuar a ser limitada por obstáculos sociais, físicos e psicológicos que os impede de exercer os seus direitos como cidadãos e a levar uma vida emancipada como outro cidadão qualquer.

Não obstante esse estudo, a 10 de janeiro de 2019 foi publicada no Diário de República a Lei 4/2019, que estabelece o sistema de quotas de emprego, não inferior a 2% dos trabalhadores, para pessoas com deficiência cujo grau de incapacidade é igual ou superior a 60 %. Desta forma, a partir de 1 de fevereiro de 2023, as empresas com mais de 100 trabalhadores serão obrigadas ao cumprimento da quota para trabalhadores com deficiência e a 1 de fevereiro de 2024 a obrigatoriedade será alargada a empresas mais pequenas, com 75 a 100 trabalhadores.

Segundo Carreño-León et al. (2022), conhecer as informações sobre a deficiência de uma pessoa é insuficiente para definir as atividades que essa pessoa consegue desempenhar, há que interagir com ela de modo a compreender as suas limitações e o seu ambiente. A inclusão de adultos com SD no mercado de trabalho é um passo importante para que possam viver e trabalhar na comunidade de forma autónoma, mas estes encontram-se em desvantagem comparativamente com outras pessoas com deficiência.

O mesmo autor, afirma ainda que a integração laboral beneficia tanto a pessoa com deficiência como a empresa que o acolhe. Favorece a pessoa com deficiência porque: é uma condição indispensável no seu desenvolvimento como cidadão digno, como adulto com direitos e deveres, auxilia-o na construção da sua autodeterminação e independência, na obtenção de novas aprendizagens e na promoção de competências, concede um sentimento de pertença à comunidade em que vivem, promove as habilidades sociais típicas de adultos e constrói novas relações de companheirismo e amizade.

Linsday et al. (2018) acrescenta a melhoria da qualidade de vida, a garantia de uma fonte de rendimento e maior autoconfiança como benefícios secundários. O mesmo considera que na perspetiva da empresa a empregabilidade de pessoas com deficiência traduz-se: na melhoria da conexão social no local de trabalho, e consequente cultura de trabalho mais inclusiva, na possibilidade de dispor de colaboradores mais pontuais, confiáveis, fiéis á empresa e conscientes do seu trabalho, que consiste no aumento da produtividade e por conseguinte acréscimo do lucro, na oportunidade de incrementar a vantagem competitiva, em determinados setores de atividade e na normalização de um modelo de contratação de pessoas de todas as habilidades.

As vantagens na contratação de pessoas com deficiência são notórias para todos os intervenientes, mas a ausência de formação e orientação profissional, a inexistência de hábitos de trabalho no processo de formação, a proteção excessiva por parte da família e sua descrença ou a ausência do compromisso das empresas em contratar pessoas com eficiência, revelam-se como fatores desfavoráveis á integração no mercado de trabalho destas pessoas (Carreño-León et al.,2022),

Continuamos a presenciar muito estigma em torno das pessoas com deficiência, principalmente, no que toca á sua inclusão no mercado de trabalho. Infelizmente, os gestores das empresas são muito reticentes em contratar estas pessoas, incitando a discriminação, fomentando a desigualdade e não inclusão na sociedade.

A deficiência não deve ser uma barreira para o desenvolvimento de uma vida plena (Carreño-León et al.,2022), as mudanças de atitude dos profissionais de educação, da sociedade, das crianças e das famílias face aos portadores de SD pode-se efetivar na construção de uma sociedade diferente, sem preconceito, favorecendo para a melhoria como cidadãos (de Moraes,2021), pois existem pessoas com SD a trabalhar em diversas empresas, sendo a sua capacidade de adaptação a diferentes funções e ambientes uma realidade (Carreño-León et al.,2022).

CAPÍTULO 3

3. Metodologia

O presente trabalho, caraterizado como científico, requer a utilização de uma metodologia de forma a disponibilizar informação credível sobre os intervenientes do projeto, que, por conseguinte, permitirá a tomada de uma decisão mais assertiva em relação á viabilidade deste business plan social. Nesta perspetiva sobrevém analisar as várias componentes: a aceitação do público-alvo, pais com filhos até aos 12 anos e estabelecimentos de ensino público e privado, no âmbito de festas de aniversário e visitas de estudo, respetivamente, e as habilidades dos colaboradores jovens adultos com SD na coordenação de jogos.

A análise dos dados recolhidos, resultante das metodologias utilizadas, será desenvolvida no capítulo 4 Análise do Ambiente e Competitividade, precisamente nos subcapítulos Mercado-Alvo e Potenciais Colaboradores com SD e no capítulo 7 Definição de Políticas de Implementação como complemento do diagnóstico e no apoio à decisão.

3.1 Abordagens Metodológicas

Neste estudo foram utilizadas três abordagens metodológicas distintas de acordo com os diferentes intervenientes: questionários, observação participante e grupo focal. O primeiro direcionados aos potenciais clientes e os dois últimos aos potenciais colaboradores.

Para os pais de crianças até aos 12 anos, no âmbito das festas de aniversário, foi elaborado um questionário online, o anexo A, quantitativo e qualitativo, de modo a recolher informação relativa há concordância dos seus filhos virem a frequentar um espaço temático com atividades lúdicas dirigidas por jovens adultos portadores da SD. O questionário teve uma abordagem predominantemente quantitativa, utilizando respostas estruturadas com opções de resposta pré-definidas, como escalas de classificação, escolha múltipla ou respostas de sim/não, facilitando a análise estatística dos dados e permitindo obter uma visão quantitativa e geral das opiniões e preferências dos participantes. No entanto, além das questões de resposta estruturada, foram também incluídas questões abertas ou semiestruturadas, que permitiram aos participantes fornecerem respostas mais detalhadas e expressarem suas opiniões de forma mais livre e espontânea. Essas respostas abertas ou semiestruturadas fornecem insights qualitativos que enriquecem a compreensão do tema em estudo.

Aos estabelecimentos de ensino público e privado, no contexto de visitas de estudo, foi dirigido um questionário online quantitativo, cf. Anexo B, que à semelhança do questionário

direcionado aos pais com filhos até 12 anos, pretende obter informação relativa à aceitação de os seus alunos virem a participar em atividades lúdicas coordenadas por jovens adultos com T21. O questionário interpela os inquiridos com questões estruturadas, pré-definidas e organizadas, facilitando a análise quantitativa dos dados, das quais as respostas são de escolha múltipla e classificação em escalas.

Em relação aos potenciais colaboradores do projeto, jovens adultos com SD, foram utilizadas duas técnicas qualitativas dissemelhantes que se complementam na análise das suas habilidades de coordenação de jogos realizados por crianças, com o objetivo de obter uma conceção mais abrangente do estudo, a observação participante e o grupo focal. A primeira teve a finalidade observar de perto o comportamento, o desempenho, as interações dos jovens adultos e as emoções das crianças no decorrer dos jogos, proporcionando uma visão direta das suas práticas de coordenação e das interações sociais entre os participantes. A segunda metodologia, uma discussão em grupo, entre o moderador/entrevistador e os participantes com caraterísticas comuns, jovens adultos com T21, com o propósito de explorar as diferentes perspetivas dos partícipes e obter as suas opiniões relativas à experiência de orientação de jogos desempenhados por crianças.

3.2 Coleta de dados

A recolha de dados foi realizada de acordo com a seguinte informação:

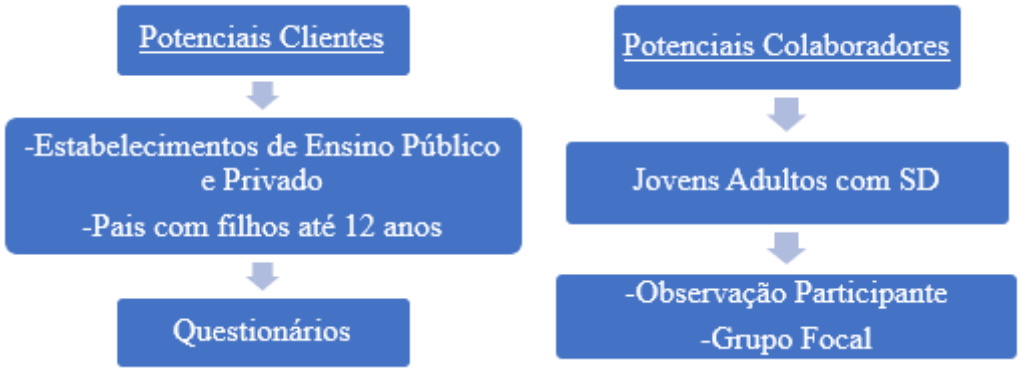


Figura 1 *Metodologia: Origem da Recolha de Dados*

Fonte: Própria

Relativamente aos potenciais clientes, ambos os inquéritos foram produzidos com o auxílio da ferramenta Google Forms[1], possibilitando a disponibilização dos questionários de forma eletrónica e garantindo a facilidade e praticidade no preenchimento por parte dos destinatários e, por conseguinte, na obtenção das respostas.

Aos estabelecimentos de ensino público e privado, os questionários foram disponibilizados por via email (anexo C), dirigido á direção/coordenação dos estabelecimentos de ensino localizados em Lisboa e Vale do Tejo. Dos 290 email enviados, obteve-se um total de 43 respostas, o que representa uma taxa de resposta de 15% (Anexo D). A lista das escolas foi obtida através do site https://www.gesedu.pt/PesquisaRede. Os e-mails de contato foram retirados do site do respetivo agrupamento, quando disponível. A seleção dos estabelecimentos de ensino, procura abranger uma amostra representativa e diversificada de escolas públicas e privadas, tendo em consideração a localização física pretendida para implementação do projeto.

No que concerne aos questionários apresentados aos pais com filhos até 12 anos, em anexo E, o link do inquérito acompanhado de uma introdução foi enviado através do aplicativo WhatsApp[2] para os contatos da minha rede pessoal, solicitando a partilha do link com outros pais e responsáveis. Adicionalmente solicitei o auxílio da professora coordenadora do 1º ciclo do agrupamento de escolas frequentado pelos meus filhos, sediado no distrito de Setúbal, que se prontificou a disponibilizar o questionário aos encarregados de educação, permitindo assim alcançar uma amostra mais diversificada de participantes. No final do período de coleta de dados, obteve-se um total de 117 respostas (Anexo E).

O estudo desenvolvido junto dos potenciais funcionários, teve a imprescindível colaboração da Associação Pais21 – Down Portugal, representada pela presidente da associação e pelos cinco jovens adultos com SD que participaram.

Inicialmente, realizou-se uma visita informal às instalações da associação, com o propósito de apresentar o projeto de pesquisa aos jovens adultos com T21 e convidá-los a participar das metodologias de observação participante e grupo focal. Durante essa visita, foi estabelecido um ambiente acolhedor, onde os participantes puderam compreender a natureza do estudo e expressar o seu interesse em participar.

Para garantir a proteção dos direitos e a confidencialidade dos participantes, foi apresentado um único termo de consentimento informado que abrangia ambas as metodologias, observação participante e grupo focal. Esse consentimento informado, em anexo F, detalhava

[1] Aplicativo de gestão de pesquisas da Google que permite elaborar questionários e formulários de registo.
[2] Aplicativo multiplataforma de mensagens instantâneas e chamadas de voz para smartphones.

os objetivos do estudo, os procedimentos envolvidos, os potenciais benefícios e riscos, além do direito de retirar o consentimento a qualquer momento.

A primeira metodologia implementada foi a observação participante, realizada em dia distinto do grupo focal. Esta sequência metodológica adotada, com a observação participante precedendo o grupo focal, pretendeu garantir uma abordagem gradual e aprofundada no estudo das experiências e habilidades dos jovens adultos com SD na coordenação de atividades.

Durante a metodologia da OP, os participantes foram devidamente identificados para facilitar a análise posterior dos dados:

Tabela 1- Identificação dos Participantes

Coordenadores		Crianças	
Numenclatura	Idade	Numenclatura	Idade
J1	29	C1	4
J2	29	C2	4
J3	21	C3	6
J4	28	C4	8
J5	30	C5	10

Fonte: Própria

Com o objetivo de preservar a confidencialidade dos participantes, foram atribuídas as nomenclaturas J1 a J5 para os coordenadores jovens adultos com T21 e C1 a C5 às cinco crianças participantes. Adicionalmente, a sigla "I" foi utilizada para identificar o intermediário e responsável pelo estudo.

Ainda foi obtido o CI dos pais das crianças participantes na OP, conforme o anexo G, onde explicava claramente os propósitos da pesquisa, os procedimentos envolvidos, a coleta de dados por meio de filmagem com a recurso a um Smartphone e a garantia de confidencialidade das informações coletadas.

No decorrer da observação, foi utilizado um roteiro, anexo H, que proporcionou uma estrutura clara e sistemática para a coleta de dados, dividido em duas fases distintas. A primeira fase, denominada "Legitimação", teve início com uma introdução e boas-vindas aos participantes. Em seguida, foram apresentados os objetivos e o propósito do estudo, bem como as regras dos jogos que seriam desenvolvidos. Cada um dos cinco jogos foi atribuído aos seus respetivos coordenadores. Nessa fase, também foi reforçado o consentimento informado, destacando-se a importância da confidencialidade dos dados coletados. Por fim, expressou-se gratidão aos participantes pela sua colaboração.

A segunda fase consistiu no desenvolvimento dos jogos e na observação propriamente dita. Foram observados e registados detalhadamente os momentos em que os jogos foram realizados. Os cinco jogos selecionados para essa etapa foram: 1. Dança das Cadeiras Musicais, 2. Jogo da Memória, 3. Estátuas Musicais, 4. Bowling e 5. Jogo da "barra do lenço". Cada jogo apresentou características únicas, permitindo a observação das interações, comportamentos e reações tanto dos coordenadores quanto das crianças participantes.

No final da OP, as informações apuradas por meio de vídeo foram analisadas e interpretadas de acordo com os objetivos da pesquisa, complementando o anexo H.

A segunda metodologia empregue junto aos jovens adultos portadores de SD, o GF, também realizada nas instalações da P21, em um ambiente apropriado de forma a assegurar conforto e um espaço favorável para a expressão dos participantes. Durante o GF, foi utilizado um smartphone para gravar a entrevista e registar os dados de forma precisa.

Para encaminhar a discussão do GF, também foi elaborado um guião, que se encontra em anexo I, composto por dois estágios desiguais: o primeiro, igual à metodologia OP, ocorreu as boas-vindas aos participantes, seguida pela apresentação dos objetivos e propósito do estudo. Adicionalmente, foram reforçados os princípios do consentimento informado, a importância da confidencialidade e expressos os agradecimentos pela participação. No segundo estágio, foram apresentadas questões pertinentes e estimulou-se a discussão entre os participantes, permitindo assim uma troca de experiências e opiniões enriquecedoras. A entrevista na integra está disponível no anexo J deste relatório.

CAPÍTULO 4

4. Análise do Ambiente e Competitividade

4.1 Análise Externa

A análise externa é uma etapa fundamental para compreender o ambiente em que o projeto será implementado. Ao compreendê-lo, estaremos preparados para enfrentar os desafios e explorar as oportunidades, garantindo uma implementação mais eficaz e eficiente do projeto. Num contexto geral será efetuada uma análise PESTEL e num contexto específico será analisado o público-alvo, com base nos questionários desenvolvidos, bem como as oportunidades e ameaças que podem afetar o desenvolvimento deste projeto de cariz social.

4.1.1 Análise PESTEL

De uma forma geral, através da análise PESTEL, serão identificados e avaliados os principais fatores políticos, económicos, sociais, tecnológicos, ecológicos e legais que podem influenciar o desenvolvimento e o sucesso do projeto.

4.1.1.1 Fatores Políticos

No contexto político o fator relevante a ser considerado na implementação deste projeto é a Estratégia Nacional para a Inclusão das Pessoas com Deficiência (ENIPD) 2021-2025, no âmbito do Plano de Recuperação e Resiliência (PRR). Este plano é *"um programa de âmbito nacional, com um período de execução até 2026, que vai implementar um conjunto de reformas e de investimentos destinados a impulsionar o país no caminho da retoma, do crescimento económico sustentado e da convergência com a Europa ao longo da próxima década, tendo como orientação um conceito de sustentabilidade inspirado nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) das Nações Unidas."*

A ENIPD, tem como objetivo promover a autonomia, autodeterminação e participação das pessoas portadores de deficiência em diferentes fases do seu ciclo de vida. Esta estratégia pretende conhecer, estudar e avaliar a realidade das pessoas portadoras de deficiência, sensibilizar instituições e contextos para os direitos dessas pessoas, melhorar a acessibilidade física e comunicacional dos ambientes, promover a educação inclusiva, modernizar o sistema de formação profissional e emprego para pessoas com deficiência, apoiar a vida independente

e a promover a inclusão através do desporto, cultura e lazer. Assim, é evidente o alinhamento deste projeto social com esta política de financiamento, para a obtenção de apoio financeiro através deste instrumento de financiamento público por meio de fundos europeus, como o PRR.

No que concerne a políticas públicas, o anexo K, adaptado de Souschek, M. B. E. (2022), demonstra que ao longo dos anos tem vindo a haver uma crescente preocupação, nacional e internacional, em torno das pessoas portadoras de deficiência. Em Portugal foi criada a Lei n.º 4/2019, de 10 de janeiro, que estabelece o sistema de quotas de emprego para pessoas com deficiência com a finalidade de garantir a inclusão social e laboral destas pessoas, permitindo oportunidades de emprego e igualdade, acesso ao mercado de trabalho e desenvolvimento das suas capacidades. Em vigor deste o presente ano, 2023, as empresas abrangidas pela lei deverão cumprir uma taxa mínima de emprego de pessoas com deficiência que será progressivamente maior, caso contrário, estarão sujeitas a multas.

A esta politica acresce, no Capítulo II Disposições fundamentais de execução orçamental do Orçamento de Estado (OE) 2023, várias políticas governamentais que impactam direta ou indiretamente as pessoas portadoras de deficiência. São elas:

- Artigo 33º, Formação em Direitos Humanos para Funções de Atendimento ao Público
- Artigo 123 º, Violência Contra Pessoas com Deficiência
- Artigo 127º, Inquérito Nacional de Caraterização Sociodemográfica da População com Deficiência;
- Artigo 139º, Atualização do Plano Nacional para o Alojamento no Ensino Superior.

4.1.1.2 Fatores Económicos

A conjuntura económica em Portugal apresentou desafios significativos no ano de 2022, com a taxa de inflação mais alta dos últimos 30 anos. Se observarmos o gráfico que consta no anexo L deste projeto, verificamos claramente a evolução preocupante desta situação no país, cf. o Instituto Nacional de Estatística (INE). No entanto, as projeções do Banco de Portugal, divulgadas no boletim económico de março de 2023, trazem esperança para a economia portuguesa nos próximos anos. A previsão indica um crescimento sustentado da economia até 2025 (Anexo M), superando a economia da zona euro, e um aumento dos preços, mas a um ritmo mais reduzido, próximo dos 2% em 2025 (Anexo N).

Essa perspetiva é encorajadora e pode trazer benefícios, pois uma redução da taxa de inflação em Portugal é um fator económico positivo para o projeto, na medida em que a estabilização dos preços ajuda a controlar os custos operacionais, como a aquisição de equipamentos, materiais e serviços necessários para a implementação e execução das atividades, as famílias têm mais recursos disponíveis, podendo participar e apoiar as iniciativas

oferecidas pela associação, como pagar pelos serviços ou contribuir voluntariamente. Adicionalmente, a estabilidade económica pode atrair mais apoio e parcerias de outras organizações, entidades governamentais e da comunidade em geral, ampliando assim o impacto e alcance do projeto.

O ano 2022 também foi marcado pelo aumento substancial das taxas Euribor[3], depois de terem estado em níveis historicamente baixos, desde 2016, a partir de junho de 2022 o Banco Central Europeu (BCE) tem vindo a aumentar de forma abrupta. À data da consulta, dia 10 de julho de presente ano, são de 3,661%, 3,931% e 4,19% para 3, 6 e 12 meses, respetivamente, conforme consta no gráfico Anexo O. Este cenário pode ter um efeito desfavorável para o projeto por impactar de forma significativa os rendimentos disponíveis das famílias, podendo conduzir á redução das despesas com bens e serviços não essenciais e a uma alteração nos padrões de consumo. É de ressalvar que este impacto varia dependendo do montante do empréstimo, do prazo, das condições contratuais e da capacidade de pagamento de cada família.

A contratação dos jovens adultos com T21, proporciona benefícios fiscais em sede de segurança social. Segundo o Guia prático redução da taxa contributiva trabalhadores com deficiência, da segurança social, os encargos referentes á taxa social única (TSU), pagos pela entidade patronal, são de 11,9% em detrimento da taxa de 23,75%, uma redução de 50%.

De acordo com o artigo 62.º, Capítulo X, benefícios fiscais relativos ao mecenato, do Estatuto dos Benefícios Fiscais, os donativos concedidos às associações de caráter social são considerados como despesas elegíveis para efeitos de dedução à coleta em sede de IRS ou IRC, sendo acrescido um valor adicional de 40% ao montante do donativo efetuado. Esta medida possibilita aos dadores o benefício de reduzir o valor de imposto a pagar e, consequentemente, incentivando-os a contribuir mais, generosamente, a apoiar as associações.

4.1.1.3 Fatores Sociais

O sucesso do projeto depende, em grande parte, de uma maior sensibilização e, consequente, aceitação de pessoas com SD por parte da sociedade civil que terá que esforçar-se. A não aceitação, discriminação ou estigma da sociedade poderiam ser considerados fatores sociais depreciativos para o projeto. No entanto e, de acordo, com a pesquisa realizada junto do público-alvo, estabelecimentos de ensino público e privado, e pais das crianças, há um

[3] R*eferência para os juros praticados em empréstimos e créditos, como hipotecas e empréstimos pessoais*.

consenso unânime da necessidade de desenvolvimento de projetos sociais deste tipo, assim como a sua importância enquanto instrumento de inclusão social.

Um dos fatores sociais relevantes a considerar é a natalidade em Portugal. Conforme o INE, o número total de nados-vivos registado nos cinco primeiros meses de 2023 (34 294) foi superior ao verificado no período homologo (32 517), representando um aumento de 5,5%. Porém, segundo a mesma fonte (ver anexo P), houve um decréscimo na natalidade de 2019 a 2021, em grande parte devido à pandemia. No entanto, em 2022, houve um aumento no número total de nascimentos registados. Essa tendência de aumento pode estar relacionada às políticas implementadas, tais como, a oferta de creche gratuita e o aumento do abono família, que podem incentivar as famílias a terem mais filhos.

Todavia, se considerarmos o número de alunos matriculados nos primeiros níveis de ensino (pré-escolar e 1º e 2º ciclos), verificamos que, nos últimos dez anos, houve um declínio gradual no número de alunos inscritos no 2º ciclo, enquanto os demais níveis de ensino sofreram oscilações pouco consideráveis (anexo Q). Mas a imigração verificada nos últimos meses, vem minimizar esta tendência decrescente. Segundo o jornal Expresso *"O número de alunos matriculados nas escolas públicas está a disparar, graças ao aumento da população imigrante, que atingiu este ano o valor mais alto de sempre"*.

Outro fator social a ser considerado é a sobre proteção dos pais dos jovens com SD. Os pais podem ter receios em permitir que os seus filhos enfrentem situações desconhecidas. Nesse sentido, é essencial trabalhar em parceria com os pais, oferecendo suporte, informação e orientação adequada para que eles possam compreender a importância da autonomia e da inclusão social na vida dos seus filhos.

4.1.1.4 Fatores Tecnológicos

Com o uso crescente da tecnologia, é fundamental considerar a incorporação da tecnologia nos jogos de inclusão, a utilização de dispositivos eletrónicos, tais como tablets ou smartphones, pode tornar os jogos mais envolventes e interativos. Recursos multimédia, tais como áudio, vídeo e imagens, podem enriquecer a experiência dos participantes, tornando-a mais estimulante e cativante. Para além de que a utilização de tecnologia nos jogos de inclusão oferece a oportunidade de monitorar o progresso dos participantes e recolher dados relevantes para avaliar o impacto do projeto.

4.1.1.5 Fatores Ecológicos

Os fatores ecológicos no projeto, objetivam a promoção da sustentabilidade ambiental e a minimização de impactos negativos no ecossistema, pelo que é essencial alinhar as práticas do projeto com os princípios da sustentabilidade. Neste contexto, Pereira et al.(2021), destacam a importância de uma mudança de mentalidade nas empresas, reconhecendo que a sustentabilidade está diretamente relacionada ao sucesso a longo prazo, sendo fundamental compreender a importância de uma gestão sustentável para garantir um futuro sólido e promissor. Assim sendo, é importante considerar como as práticas podem ser desenvolvidas de forma ambientalmente responsável, nomeadamente, a utilização de materiais sustentáveis, a minimização do consumo de recursos naturais, a redução de resíduos, a promoção da reciclagem e a consciencialização sobre a importância da preservação ambiental entre os participantes.

4.1.1.6 Fatores Legais

É fundamental garantir que o projeto esteja em conformidade com as exigências legais, nomeadamente com o Regulamento Geral de Proteção de Dados (RGPD), para proteger a privacidade e os direitos dos participantes envolvidos. Isso inclui obter o consentimento claro, específico e voluntário dos participantes para o tratamento dos seus dados pessoais, garantir a segurança e confidencialidade desses dados, informar de forma transparente sobre o seu uso, implementar medidas de proteção adequadas e limitar a retenção dos dados.

Outra condição legal crucial para a realização do projeto, é garantir a segurança e o bem-estar dos participantes durante as atividades.Para esse propósito há que considerar as normas e regulamentações aplicáveis aos espaços físicos utilizados no desenvolvimento dos jogos, incluindo questões relacionadas à segurança, medidas de segurança contra incêndios e sinalética, acessibilidade como o acesso para pessoas com mobilidade reduzida, capacidade máxima permitida para o espaço e requisitos de higiene. Intrínseco a esta condição está a necessidade de obtenção da licença de funcionamento junto da câmara municipal local, de forma a garantir que o espaço cumpra todas as exigências legais.

4.1.2 Mercado-Alvo

O mercado-alvo do projeto é constituído por estabelecimentos de ensino público e privado, no âmbito de visitas de estudo, e pais de crianças interessados em realizar festas de aniversário para os seus filhos. Com base nas respostas obtidas nos dois questionários distintos, cujo método da recolha de dados está explanado no capítulo 3 do presente relatório, foi possível

obter informações preciosas sobre a aceitação e as expectativas desses potenciais clientes em relação ao projeto.

Em geral, ambos os questionários revelaram uma elevada aceitação e recetividade favorável do conceito do projeto. No caso dos estabelecimentos de ensino, a maioria de caráter público (58,10%), situados nos distritos de Lisboa (62,8%) e Setúbal (37,2%), 100% dos participantes consideraram benéfico para os alunos a interação com jovens adultos com T21 durante as visitas de estudo. Adicionalmente, 100% dos participantes acreditam que a inclusão destes jovens como coordenadores dos jogos pode promover a inclusão social e a conscientização sobre a deficiência. O estudo também revelou que 97,7% dos participantes acreditam que os alunos se sentiriam confortáveis em participar de jogos coordenados por jovens adultos com SD. Relativamente ao questionário direcionado aos pais, 99,1% dos participantes acreditam que a presença de jovens adultos com SD como coordenadores dos jogos pode contribuir para uma educação mais inclusiva e consciente sobre a SD e 70,9% dos pais consideram-se totalmente a favor da inclusão de pessoas com deficiência em ambientes educacionais e sociais.

Quanto às preocupações, no questionário aos estabelecimentos de ensino, 39,5% dos inquiridos indicaram a capacidade dos jovens com SD em coordenar os jogos como principal fator de preocupação, enquanto no inquérito aos pais, apenas 6,8% dos participantes se sentiriam mais confortáveis se também participassem das atividades. Dentro das sugestões de melhorias apresentadas pelos pais, 44,4% indicaram a necessidade de formação para os coordenadores com SD, enquanto 51,3% sugeriram o acompanhamento de um profissional.

Quanto ao preço considerado ideal a ser cobrado por criança para a realização de festas de aniversário e visitas de estudo, tanto os pais como os estabelecimentos de ensino revelaram preferências claras: 70,9% dos estabelecimentos de ensino consideram que o preço ideal por criança é de dez euros (10,00€), contra 67,4% dos pais que também afirmaram que até 10,00€ por criança seria o valor ideal para a realização das festas de aniversário. A opção de preço entre 10,00€ e 20,00€ por criança teve adesão de 28,2% na realização de festas de aniversário, enquanto apenas 25,6% dos estabelecimentos de ensino consideraram essa faixa de preço para as visitas de estudo. Valores superiores a 20,00€ tiveram uma percentagem reduzida de preferência.

Nesta investigação ainda foi possível obter informações relevantes para o projeto, nomeadamente, que a média de alunos por turma é de 21,47 alunos, foram realizadas, em média, 4,62 visitas de estudo por turma no último ano letivo e que a preferência dos pais por festas de aniversário incide aos fins de semana. Em adicional, de acordo com a rede de escolas

disponível da DGEstE, podemos observar graficamente o número de escolas nos distritos de Lisboa e Setúbal, que lecionam até nível do 2ºciclo de ensino (anexo R).

Esta análise especifica de identificação dos potenciais clientes, irá permitir direcionar estratégias de marketing, adaptação dos serviços e apoio na tomada de decisão.

4.1.3 Oportunidades e Ameaças

As **oportunidades** do projeto são:

Contribuição para uma sociedade mais inclusiva, o projeto oferece a oportunidade de promover a inclusão de jovens adultos com T21, permitindo que eles participem ativamente da sociedade e tenham oportunidades de emprego.

Experiência divertida em jogos lúdicos inclusivos, os jogos lúdicos inclusivos oferecem uma experiência divertida, inclusiva e estimulante para as crianças. Ao adotar uma abordagem inclusiva, permitem que as crianças desenvolvam habilidades sociais e cognitivas, de forma integrada e colaborativa, criando um ambiente enriquecedor para o crescimento pessoal e de dinâmicas de interação divertidas para todos os envolvidos.

Sensibilização e quebra de estigmas, a interação entre as crianças e os jovens adultos com SD promove a sensibilização e a conscientização sobre a diversidade e a importância de valorizar as habilidades e capacidades individuais, ajudando a quebrar estigmas e preconceitos.

Ao estabelecer parcerias estratégicas com escolas e instituições de ensino e/ou civis, o projeto amplia a sua área de atuação e permite que um maior número de crianças tenha acesso às atividades lúdicas coordenadas por jovens adultos com T21.

As **ameaças** do projeto são:

Resistência e estigma social, pode haver resistência e estigma social em relação à inclusão de jovens adultos com T21, o que pode dificultar a aceitação do projeto pela comunidade e pelos potenciais participantes, embora o estudo de mercado desenvolvido seja favorável.

Sobre proteção dos pais dos potencias colaboradores, jovens adultos com T21. Quando os pais são excessivamente protetores e não permitem que os seus filhos experimentem desafios e sejam minimamente independentes, pode dificultar a participação destes jovens adultos no projeto.

Limitações de recursos financeiros, o projeto pode enfrentar desafios financeiros para garantir os recursos necessários para operar e sustentar as atividades de jogos lúdicos inclusivos.

Concorrência de outras opções de entretenimento, há uma ampla gama de opções de entretenimento disponíveis para crianças, o que pode representar uma ameaça para o projeto, já que os pais ou estabelecimentos de ensino podem optar por outras atividades em detrimento dos jogos lúdicos inclusivos oferecidos.

4.2 Análise interna

Com a análise interna, obtemos uma visão holística do projeto, considerando os seus pontos fortes e fracos. Ao avaliar os pontos fortes, destacaremos os principais diferenciais e as vantagens competitivas do projeto. Por outro lado, a análise dos pontos fracos ajudará a identificar as limitações e as áreas alvo de melhoria.

Neste segmento também será abordado um dos recursos humanos internos imprescindíveis ao progresso do projeto, os potenciais funcionários jovens adultos trissómicos.

4.2.1 Forças e Fraquezas

Os **pontos fortes** do projeto são:

Jogos lúdicos inclusivos, proporcionam uma abordagem única, inovadora e envolvente para promover a inclusão social, tornando o processo de inclusão mais natural e eficaz. Esta proposta inovadora não apenas diferencia o projeto, mas também reforça a sua missão de sensibilizar para a diversidade e fortalecer os laços dentro da comunidade.

Promoção da inclusão social, o projeto promove a inclusão de jovens adultos com SD, oferecendo-lhes oportunidades de participar ativamente na sociedade e no mercado de trabalho, contribuindo para a quebra de barreiras e estigmas.

Afirmação de parcerias estratégicas, o projeto tem o potencial de estabelecer parcerias com escolas, instituições e outras organizações, o que pode proporcionar uma maior visibilidade, acesso a recursos e ampliação do público-alvo.

O Valor social, tem uma proposta de valor social significativa, ao oferecer atividades lúdicas inclusivas de qualidade para as crianças, promover a inclusão de jovens adultos com SD e sensibilizar a comunidade para a diversidade e o respeito às capacidades individuais.

Experiência e competência dos promotores do projeto, a combinação de conhecimentos e habilidades relevantes para a implementação bem-sucedida das atividades lúdicas inclusivas, incluindo experiência profissional em suas respetivas áreas de atuação.

Os **pontos fracos** do projeto são:

Ausência de experiência dos colaboradores na coordenação dos jogos lúdicos inclusivos com as crianças. Mas com o apoio correto, formação adequada e orientação contínua, estes jovens colaboradores podem desenvolver-se e adquirir as habilidades necessárias para coordenar, de forma eficaz e bem-sucedida, os jogos lúdicos inclusivos.

Desconhecimento do público, o projeto pode enfrentar dificuldades para ser conhecido e compreendido pelo público em geral, o que pode afetar a adesão e a participação das famílias e das crianças nas atividades propostas. A comunicação entre os participantes revelou-se uma das preocupações dos inquiridos.

Dependência de recursos financeiros, o facto de depender de recursos financeiros para sua sustentabilidade, pode ser um desafio, especialmente se houver dificuldades na captação de recursos ou restrições orçamentárias.

Necessidade de parcerias para alcançar um maior impacto e abrangência, o projeto pode precisar estabelecer parcerias com escolas, instituições e outras organizações, o que requer tempo e esforço para desenvolver e manter essas colaborações.

Resistência e estigma social na inclusão de jovens adultos com SD, o projeto pode enfrentar resistência e estigma social em relação à inclusão de jovens adultos com T21, o que pode limitar o interesse e a participação de algumas famílias e criar obstáculos para a plena integração dos jovens no ambiente de trabalho, embora os inquiridos tenham apontado o contrário.

4.2.2 Jovens Adultos com Síndrome de Down

4.2.2.1 Feitos de Jovens Adultos com Síndrome de Down

Este subcapítulo tenciona destacar os feitos e realizações dos jovens adultos com SD evidenciando de forma concreta as suas habilidades, competências e capacidades, validando assim a sua participação como coordenadores dos jogos neste projeto, e transmitindo uma imagem positiva e inspiradora dos colaboradores, contribuindo para uma compreensão mais abrangente do seu potencial e valor. Estes são apenas alguns exemplos, mas há muitos outros jovens adultos com SD que têm se destacado em várias áreas.



Figura 2 **-** Feitos de Jovens adultos com SD

Fonte: Própria

4.2.2.1 Potenciais Colaboradores com SD

No sentido de estudar os potenciais colaboradores com SD, cuja principal função é a coordenação de jogos inclusivos desenvolvidos por crianças, serão relatadas as habilidades e dificuldades expressas nas metodologias observação participante e no grupo focal.

Com base nos padrões apresentados durante as interações entre os jovens adultos com T21 e as crianças nos diferentes jogos, observou-se que os coordenadores demonstraram certas emoções, tais como, entusiasmo, alegria, empatia, insegurança, confiança, realização e orgulho durante o desenvolvimento dos jogos. A realização e o orgulho foram os sentimentos predominantes. Já em relação às crianças, os jogos despertaram emoções positivas, como, por exemplo, alegria, entusiasmo, satisfação e empatia. À medida que os jogos avançaram, as crianças demonstraram mais descontração e foco, e, em alguns casos, sentiram-se desapontadas quando não alcançaram os seus objetivos. No entanto, também foram identificados alguns

desafios, como a timidez inicial das crianças e a dificuldade de alguns coordenadores em explicarem de forma clara as regras dos jogos, demonstrando alguma ansiedade ou dificuldade inicial de se comunicar. O espaço físico e a composição das equipas no último jogo, "barra do lenço", também foram fatores que influenciaram a dinâmica das atividades.

Com fundamento na entrevista mantida com os coordenadores, sobre a experiência na coordenação dos cinco jogos lúdicos desenvolvidos na OP, cujo objetivo foi obter o feedback e discutir os pontos relevantes relacionados aos jogos e à interação com as crianças, podemos destacar que se mostraram satisfeitos e envolvidos na experiência de coordenar as atividades com as crianças, expressões como "*Nós sentimo-nos… eu senti-me lindamente, eu senti-me mesmo bem-disposta, achei ótimo, foi brilhante!"* ou *"Sentia-se muito bem com os miúdos, com as miúdas, são simpáticas. Foi boa experiência!"* e ainda *"Eu senti-me nas nuvens"* evidenciam esse facto.

Relativamente às crianças, alguns mencionaram que as crianças estavam desconcentradas:" eu *senti que eles não estavam a conseguir se concentrar, digo eu!"* e tiveram dificuldade em entender as regras dos jogos, mas mostraram preocupação em suprir essa dificuldade: *"Olha meninos agora temos que ver bem as regras do jogo"* ou *"Então eu também vou dizer para as crianças as regras. Vou repetir."* Para lidarem com estas situações, alguns mencionaram a importância de serem pacientes e compreensivos com as crianças: *"O que eu fazia era ter mais paciência…"*, enquanto outros enfatizaram a necessidade de manter uma certa autoridade para garantir o bom funcionamento dos jogos: *"Isso é muita autoridade, também não é assim!"*.

Quanto á necessidade de preparação prévia, foi unânime "*Eu acho que devia"., "Eu acho que sim."* ou *"Eu também acho.",* que seria benéfico haver alguma preparação antes dos jogos, para que as crianças compreendessem melhor as regras e o propósito dos jogos.

Ainda foi abordada a importância dos jogos para o desenvolvimento das crianças e os coordenadores concordaram que os jogos são importantes para o desenvolvimento das crianças, apesar de terem perspetivas diferentes sobre o que é mais importante para o desenvolvimento das crianças, se jogos de realidade virtual/tecnologia, se jogos em casa ou se brincadeiras ao ar livre. Citações como *"Eu acho que o jogo para o desenvolvimento das crianças deve ser a realidade virtual."*, *"Dentro de casa é melhor do que tocar ás campainhas!"*, *"… por mim, era lá fora na rua."* ou *"A minha opinião, é que poderia fazer melhor tipo num ginásio."* o demonstram.

Os coordenadores mostraram entusiasmo e satisfação em coordenar as atividades com as crianças, a entrevista parece proporcionar uma visão positiva da experiência ao expressarem

interesse em trabalhar com crianças e mostrarem consciência das dificuldades que podem surgir. Com estratégias adequadas, é possível suprir estas dificuldades e otimizar as interações, promovendo um ambiente mais inclusivo, beneficiando tanto os coordenadores quanto as crianças envolvidas.

4.3 Análise Competitiva: SWOTi Dinâmica

Atendendo à análise interna e externa previamente realizada, estamos em condições de desenvolver a análise SWOT sistémica do projeto, precisamente a SWOTi, desenvolvida por um grupo de investigadores do ISCTE Business School, que visa integrar a sustentabilidade na estratégia das empresas. Esta abordagem coloca os valores e o impacto que as decisões tem na sociedade no centro da formulação estratégica (Pereira et al.,2021).

Ao combinar os factos evidenciados, ou seja, os pontos fortes e fracos identificados na análise interna, com as possíveis ocorrências no futuro próximo, oportunidades e ameaças, será possível determinar as ações estratégicas necessárias para a obtenção de vantagens competitivas para a organização. As mesmas apresentam-se na seguinte SWOTi dinâmica:

SWOTi Sistémica	Pontos Fortes/ STRENGTHS	Pontos Fracos/Weaknesses
	FO1: Jogos lúdicos inclusivos	**FR1:** Ausência de experiência dos colaboradores na coordenação dos jogos lúdicos inclusivos
	FO2: Promoção da inclusão social	**FR2:** Desconhecimento do público
	FO3: Afirmação de parcerias estratégicas	**FR3:** Dependência de recursos financeiros
	FO4: Valor social	**FR4:** Necessidade de parcerias para alcançar um maior impacto e abrangência
	FO5: Experiência e competência dos promotores do projeto	**FR5:** Resistência e estigma social na inclusão de jovens adultos com SD
Oportunidades/OPPORTUNITIES	Desafios /CHALLENGE	Avisos/ CONSTRAINT
O1: Contribuição para uma sociedade mais inclusiva	**D1 = FO2 + FO4 + O1** Desenvolver campanhas de sensibilização e conscientização, usando histórias de sucesso e experiências positivas de inclusão para quebrar estigmas e preconceitos relacionados à síndrome de Down. Isso não só promoverá a sensibilização, mas também incentivará uma mudança de atitude na sociedade	**A1 = FR1 + O1 + O2** Proporcionar suporte adequado, formação e capacitação contínua aos coordenadores dos jogos inclusivos, para garantir que os jovens adultos com T21 possam participar ativamente da sociedade e proporcionar uma experiência divertida em jogos lúdicos inclusivos aos participantes
O2: Experiência divertida em jogos lúdicos inclusivos	**D2 = F01 + FO2 + FO5 + O2 + O4** Estabelecer parcerias colaborativas com escolas e instituições locais para a realização de atividades conjuntas, assegurando que sejam bem-sucedidas na promoção da inclusão social. Isso explorará a oportunidade de criar uma experiência divertida e inclusiva em jogos lúdicos para os jovens adultos com T21	**A2 = FR2 + FR5 + O1 + O3** Desenvolver uma estratégia de marketing direcionada para alcançar o público-alvo, superando o desconhecimento do público e a resistência e estigma social, contribuindo para sensibilizar para a quebra de estigmas e uma sociedade mais inclusiva
O3: Sensibilização e quebra de estigmas	**D3 = FO2 + FO4 + O3** Criar campanhas de conscientização e eventos que destaquem o valor social do projeto, desafiando os estigmas e preconceitos em relação à síndrome de Down. Isso utilizará a promoção da inclusão social e o valor social para sensibilizar a comunidade e promover a quebra de barreiras	**A3 = FR4 + O1 + O4** Diversificar as fontes de captação de recursos financeiros, explorando parcerias com escolas, instituições e outras organizações interessadas na promoção da inclusão social. Isso eliminará a dependência exclusiva de recursos financeiros, permitindo uma ampliação das atividades inclusivas
O4: Parcerias com escolas e instituições	**D4 = FO5 + O2** Criação e implementação de atividades inovadoras e divertidas nos jogos lúdicos inclusivos, aproveitando a competência dos promotores para garantir que as atividades sejam bem planeadas, coordenadas e entregues com qualidade, proporcionando uma experiência divertida aos participantes dos jogos	**A4 = FR3 + O3** Implementar estratégias de captação de recursos diversificadas e sustentáveis para superar a dependência de recursos financeiros para que o projeto possa cumprir a sua finalidade de sensibilizar a comunidade e valorizar as habilidades individuais
Ameaças/THREATS	Restriçoes /ALERTNESS	Riscos /DANGER
A1: Resistência e estigma social	**R1 = FO2 + A1** Promover a inclusão e conscientizar a comunidade sobre a importância de valorizar as habilidades e capacidades individuais	**R1 = FR2 + FR4 + A1** Estabelecer parcerias estratégicas com organizações e instituições que tenham experiência na inclusão de jovens adultos com T21. Estas parcerias terão maior impacto no desconhecimento do público e na resistência, fortalecendo a credibilidade e as conexões do projeto.
A2: Sobre proteção dos pais dos potencias colaboradores, jovens adultos com T21	**R2 = FO3 + FO5 + A2** Criar um programa de envolvimento e comunicação contínua com os pais dos jovens adultos com T21, aproveitando a afirmação das parcerias estratégicas e a competência dos promotores, eliminando o desconhecimento do público e a sobreproteção	**R2 = FR1 + FR4 + A4** Desenvolver um programa de capacitação contínua para os jovens com SD, fornecendo formação especializada na coordenação de jogos lúdicos inclusivos, extinguindo a falta de experiência, fortalecendo parcerias com escolas e instituições e alavancando a aceitação e participação
A3: Limitações de recursos financeiros	**R3 = FO1 + A3** Procurar alternativas e estratégias para lidar com as limitações de recursos financeiros, garantindo a sustentabilidade do projeto e a disponibilidade de recursos necessários para suas atividades lúdicas inclusivas.	**R3 = FR3 + FR4 + A3** Diversificação de fontes de financiamento, desde candidatura a subsídios, patrocínios de empresas, doações de particulares e angariação de fundos, reduzindo a vulnerabilidade às limitações financeiras, por não depender exclusivamente de uma única fonte
A4: Concorrência de outras opções de entretenimento	**R4 = FO1 + FO2 + FO3 + A4** Realizar eventos e promoções que enfatizem a singularidade do projeto e seu valor social, aproveitando a promoção da inclusão social através de jogos lúdicos inclusivos e a afirmação de parcerias estratégicas, neutralizando a concorrência e atraindo a atenção do público-alvo	**R4 = FR2 + FR5 + A2 + A4** Criar uma campanha de conscientização direcionada aos pais de jovens adultos com T21, esclarecendo os benefícios do projeto e como ele aborda as preocupações de resistência e estigma social. Isso reduzirá a sobreproteção, eliminará o desconhecimento e aumentará o envolvimento dos pais.

Figura 3 - SWOTi Sistémica ***Fonte:*** *Elaboração Própria*

CAPÍTULO 5

5. Objetivos do plano

O propósito basilar deste projeto é integrar jovens adultos com T21 no mercado de trabalho, como coordenadores de jogos lúdicos inclusivos desenvolvidos para crianças. Proporcionando assim oportunidades de emprego e inclusão social para estes indivíduos, reconhecendo as suas habilidades e promovendo a sua participação ativa na sociedade.

Um segundo objetivo é, na eventualidade do projeto ser financeiramente sustentável, fornecer apoio financeiro, através de bolsas de mérito, às famílias com bebés portadores de SD, a fim de auxiliá-las com as diversas intervenções precoces imprescindíveis ao desenvolvimento das crianças. Este apoio irá garantir o acesso a terapias e a cuidados adequados o que, por sua vez, contribuirá para o progresso e bem-estar destas crianças.

O último objetivo que é de longo prazo, pretende que a convivência entre os jovens adultos com SD e as crianças de hoje, que serão os "homens de amanhã", sensibilize a sociedade, no sentido, de reconhecer as capacidades destes jovens, empregando-os sem qualquer tipo de discriminação. Até porque é nossa obrigação, enquanto sociedade inclusiva e igualitária, gerar oportunidades igualitárias de participação e sucesso a todos os indivíduos.

Estes três objetivos estão interligados e representam o propósito principal do projeto que visa promover a inclusão, o desenvolvimento e a valorização dos jovens adultos com SD, bem como fomentar uma mudança de mentalidade na sociedade em relação à diversidade e à igualdade de oportunidades.

CAPÍTULO 6

6. Estratégia de desenvolvimento

A estratégia de desenvolvimento deste projeto, em primeira instância, passará por encontrar parcerias e recursos financeiros que permitam a concretização deste projeto de cariz social, garantindo um espaço adequado para as atividades e suprindo as necessidades financeiras para o seu funcionamento eficiente. A captação de recursos e a conceção de uma campanha de marketing para divulgação do projeto, serão desenvolvidos no próximo capítulo, nas políticas de implementação financeiras e de marketing.

Por conseguinte, será apresentado às autarquias locais dos distritos de Lisboa e Setúbal, com a finalidade de obtenção de um espaço físico com as condições adequadas para a realização das atividades. Pretende-se um espaço exclusivo ou com a possibilidade de partilha, por exemplo um pavilhão desportivo.

Na eventualidade de nenhuma autarquia disponibilizar um espaço físico compatível com o desenvolvimento das atividades, será acionado o "plano B". Neste caso, o serviço será prestado diretamente nas instalações dos estabelecimentos de ensino, públicos e privados, e em casas particulares para festas de aniversário. Será necessário adquirir um meio de transporte para a deslocação da equipa e dos materiais necessários para o desenvolvimento dos jogos inclusivos. Nestas circunstâncias será imperativo o conhecimento prévio de informações tais como a localização, o espaço físico e o número de crianças participantes, de forma a repensar e adaptar a dinâmica dos jogos inclusivos a desenvolver nas instalações disponibilizadas pelo público-alvo.

Na impossibilidade de obter um espaço físico exclusivo, o "plano B" será utilizado em simultâneo.

O seguinte fluxograma permite uma visualização clara e organizada da estratégia de desenvolvimento do projeto:

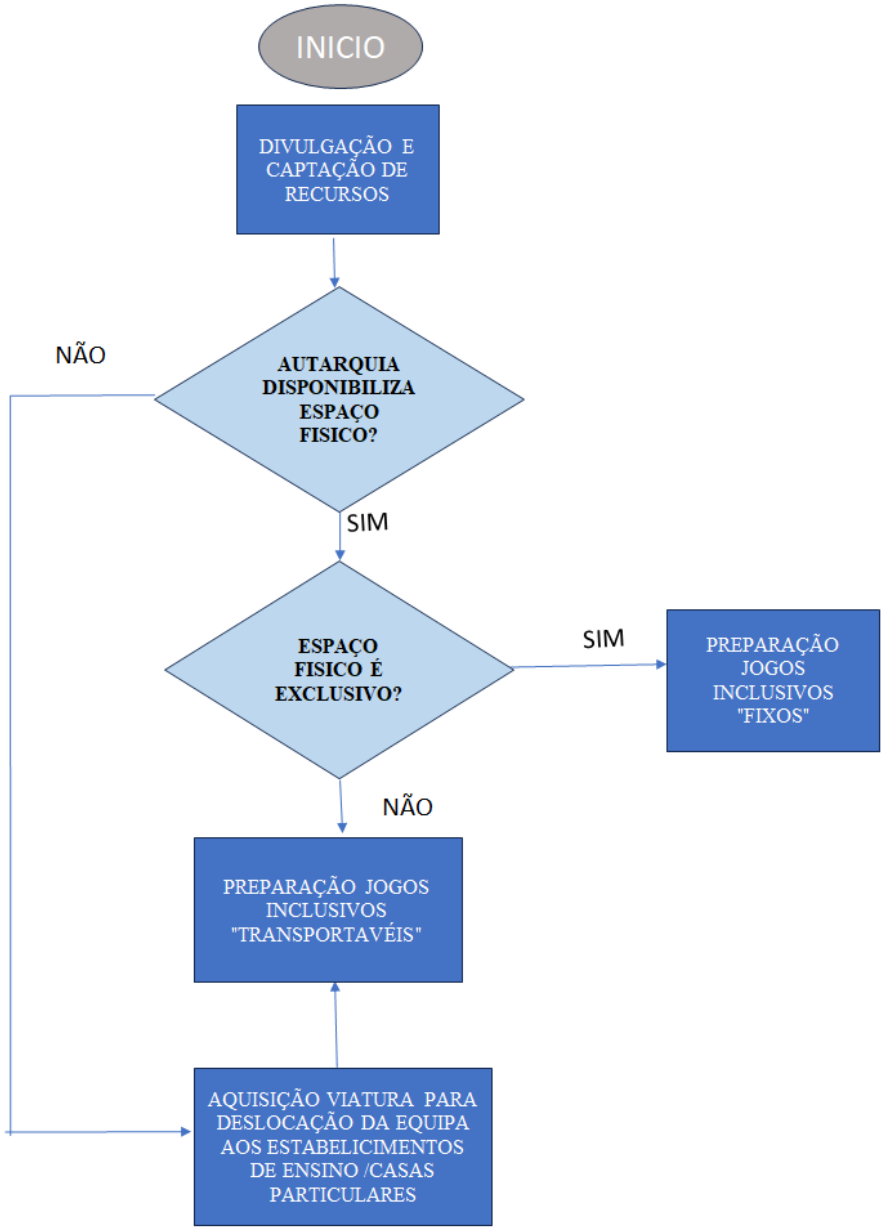


Figura 4 – Fluxograma Estratégia de Desenvolvimento

CAPÍTULO 7

7. Definição de Políticas de Implementação

Esta secção pretende estabelecer, para as diferentes áreas da associação, as diretrizes e orientações claras para o desenvolvimento e execução do projeto, garantindo que ele seja realizado com eficácia e eficiência, alinhado aos objetivos estratégicos da empresa.

7.1 Organização

7.1.1 Missão, Visão e Valores

Visão

Promover uma sociedade inclusiva, onde jovens adultos com SD sejam valorizados e reconhecidos pelas suas capacidades, através da interação com crianças em atividades lúdicas inclusivas.

Missão

A nossa missão é proporcionar um ambiente acolhedor e inclusivo, onde crianças e jovens adultos com T21 possam conectar-se, compartilhar experiências e criar memórias inesquecíveis juntos. Promovendo a aceitação, o respeito mútuo, a eliminação de estigmas da sociedade e a igualdade de oportunidade para todos.

Valores

Os sentimentos que estruturam a cultura desta ASFL são:

A Inclusão, acreditamos na igualdade de oportunidades e na valorização da diversidade, promovendo a inclusão de jovens adultos com SD em todas as esferas da sociedade.

O Respeito, valorizamos e respeito mútuo, livre de preconceitos e estigmatização.

A Alegria e diversão, pretendemos criar momentos de diversão, alegria e celebração, proporcionando experiências positivas e significativas para todas as crianças e jovens adultos envolvidos no projeto.

A Colaboração, prezamos a colaboração entre todos os membros da equipa e demais stakeholders, trabalhando juntos para alcançar os nossos objetivos.

7.1.2 Denominação

Denominação Social: “Aqui Há Vida - Associação para a Inclusão de Jovens com Síndrome de Down e pessoas portadoras de deficiência”.

Denominação Comercial: Associação “Aqui Há Vida”.

7.1.3 Estrutura Organizacional

O seguinte organograma ilustra a forma como a associação será organizada hierarquicamente:

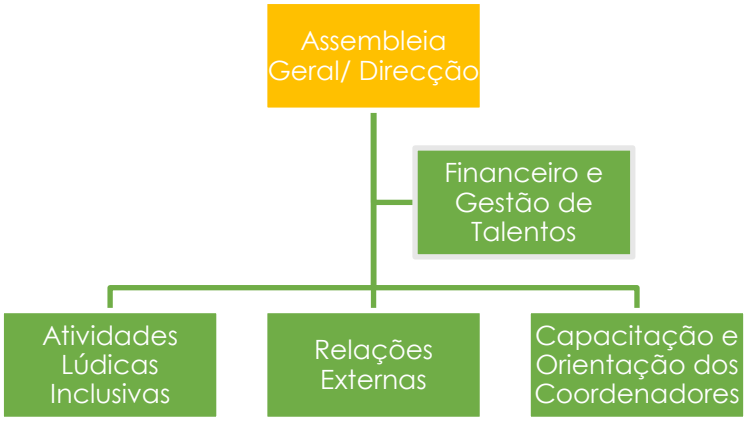


Figura 5 – Organograma da Associação

Cada departamento desempenha um papel específico dentro da estrutura organizacional da associação, contribuindo para o sucesso e alcance dos objetivos do projeto de inclusão social.

A Assembleia Geral é o órgão máximo de decisão da associação, reúne todos os associados e tem como função principal aprovar e alterar os estatutos, eleger a direção, fiscalizar as atividades da associação, discutir assuntos relevantes para a associação e tomar decisões importantes em nome dos associados.

A Direção é responsável pela gestão geral da associação, tem o papel de definir e implementar a estratégia e os objetivos da associação, coordenar as atividades dos diferentes departamentos, representar a associação em eventos e negociações externas, assegurar o cumprimento das normas legais e estatutárias, supervisionar e orientar os diferentes departamentos e prestar contas aos associados.

Ao departamento de suporte, Financeiro e Gestão de Talentos, é lhe atribuída a gestão dos recursos financeiros da associação, incluindo a elaboração e controlo do orçamento, a preparação de relatórios financeiros e o controlo de gestão. Supletivamente lidará com questões relacionadas à gestão de talentos, como o recrutamento, seleção e desenvolvimento dos recursos humanos da associação.

Ao Departamento Atividades Lúdicas Inclusivas, compete organizar e coordenar as atividades lúdicas inclusivas desenvolvidas pela associação, isto é, preparar o material necessário para as atividades, a organizar o espaço onde as atividades serão realizadas, manter comunicação com o Departamento de Relações Externas para coordenar os horários de chegada dos grupos a serem recebidos, garantir a interação com as crianças participantes e a inclusão de todos os envolvidos. Inicialmente, os coordenadores serão apoiados pelo responsável do Departamento de Capacitação e Orientação, que lhes irá orientar e dar suporte de modo a desempenharem as suas funções adequadamente.

As Relações Externas, irão estabelecer parcerias e colaborações com escolas públicas e privadas, pais e outras organizações interessadas na inclusão e desenvolvimento das crianças, através da divulgação e promoção das atividades inclusivas da associação. Também será responsável por manter um relacionamento positivo e produtivo com os stakeholders externos, representando a associação em eventos, reuniões e negociações externas, bem como na obtenção de apoios, recursos e patrocínios. A comunicação com o Departamento de Atividades Lúdicas Inclusivas será essencial para coordenar horários e grupos a serem recebidos nas atividades.

Capacitação e Orientação dos Coordenadores, as principais funções deste departamento será fornecer formação e orientação aos jovens adultos com SD que atuam como coordenadores das atividades, auxiliando-os no aprimoramento das suas habilidades de liderança, capacidade de lidar com crianças, promoção da inclusão e outros conhecimentos relevantes para o desempenho adequado das suas funções.

É importante destacar que, como se trata de uma associação de pequena dimensão, os departamentos podem ser flexíveis e algumas funções podem ser desempenhadas por um mesmo membro ou por uma equipe reduzida.

7.1.4 Enquadramento Fiscal

O enquadramento Fiscal da associação poderá ser o seguinte:



Figura 6 – Enquadramento Fiscal

O enquadramento fiscal de uma associação em Portugal é determinado por diversos fatores, incluindo a sua natureza sem fins lucrativos e os objetivos que persegue. No que diz respeito ao Imposto sobre o Rendimento de Pessoas Coletivas (IRC), a associação pode beneficiar de isenção nos termos do Artigo 10º, nº1 c) do Código do IRC, aplicada desde que a associação cumpra os requisitos estipulados pela lei.

No que toca ao Imposto sobre o Valor Acrescentado (IVA), a associação também poderá usufruir de isenção conforme o Artigo 9º, n.º 1 h) do Código do IVA. No entanto, é importante respeitar as condições estabelecidas para tal isenção e está obrigada á utilização de um programa de faturação certificado.

No âmbito dos benefícios fiscais os donativos de particulares, poderão beneficiar de deduções no IRS e as empresas que efetuem donativos à associação poderão igualmente usufruir de deduções no IRC.

7.2 Operacionalidade

7.2.1 Stakeholders

É imprescindível envolver e atrair os stakeholders ao longo do projeto, para que a colaboração e o alinhamento dos interesses de todos possam convergir para o seu sucesso e impacto positivo.



Figura 7 - Stakeholders

7.2.2 Jogos Lúdicos Inclusivos

O espaço será projetado de forma a oferecer cinco atividades: quatro jogos inclusivos e um lanche. Parte integrante desses jogos é a simulação da ausência de algum membro ou de um dos 5 sentidos, possibilitando às crianças "sentirem na pele" as dificuldades enfrentadas por pessoas com deficiência. Esta abordagem tem como finalidade promover uma experiência transformadora para as crianças, sensibilizando-as para a importância da inclusão e da valorização da diversidade humana, mostrar que, mesmo diante de desafios, todos têm capacidade e habilidade para desempenhar tarefas diversas, basta que haja empatia, compreensão e respeito.

Enumeradas e dispostas de forma sequencial, cada uma das 5 atividades contará com um temporizador de 30 minutos, permitindo que mais do que um grupo de crianças seja recebido em simultâneo, sem que se interpelem. Os jogos inclusivos terão diferentes níveis de dificuldade, adaptados à faixa etária de cada grupo de participantes, proporcionando estímulos para o raciocínio, os cinco sentidos e o desenvolvimento do espírito de equipa e união. Para finalizar o circuito das atividades, será oferecido um lanche para grupos escolares ou um lanche especial em festas de aniversário, essa pausa proporcionará momentos de partilha e

confraternização entre todos os participantes, consolidando os laços sociais e as aprendizagens adquiridas durante o evento.

Ao longo do circuito, cada grupo de crianças será acompanhado desde o início ao fim por um jovem funcionário portador de SD, que atuará como um monitor e facilitador das atividades, proporcionando uma experiência única e enriquecedora para ambas as partes.

Perante o exposto, apresenta-se o circuito e respetivos jogos inclusivos, cujo detalhe (materiais, espaço, forma de inclusão, preparação e regras) se encontra no Anexo S:

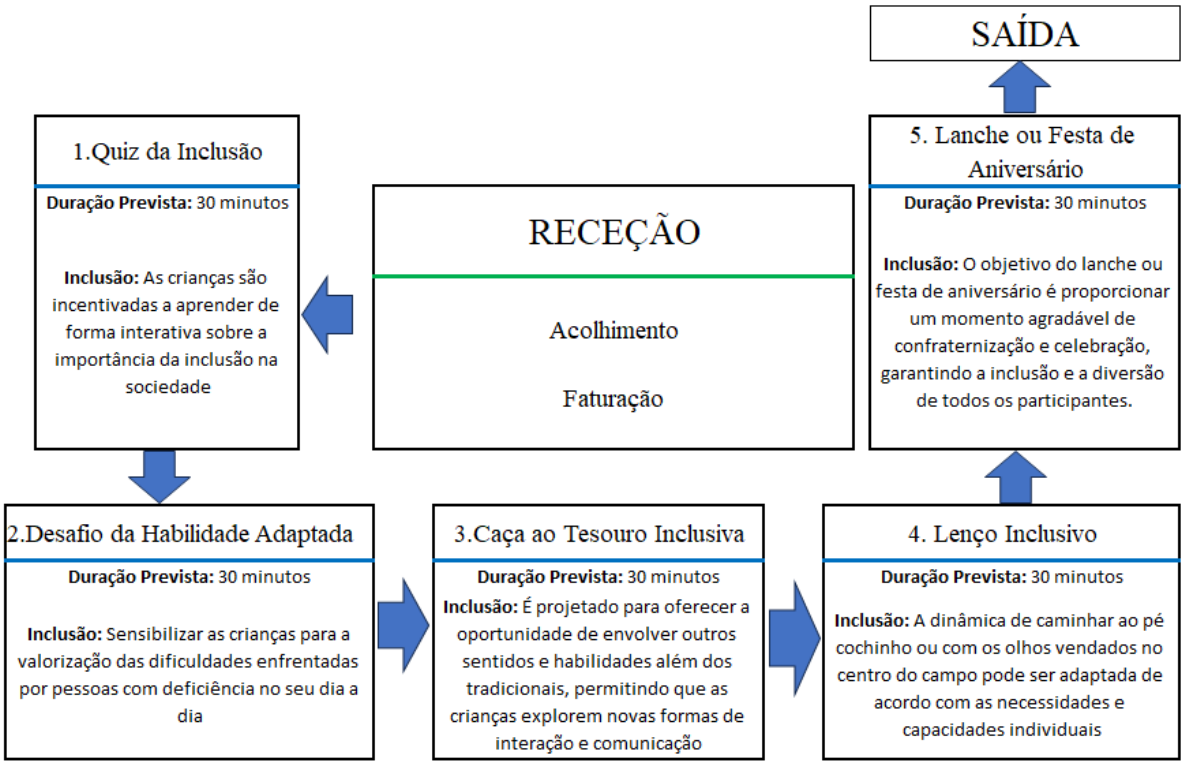


Figura 8 – Jogos Lúdicos Inclusivos

Informações adicionais:

- Os jogos inclusivos são flexíveis e adaptáveis periodicamente permitindo que sejam constantemente refinados e aprimorados, mantendo-os relevantes e cativantes ao longo do tempo;
- É crucial que haja espaço suficiente para que as crianças possam se movimentar livremente e participar das atividades de forma segura;
- Os jovens funcionários, portadores desta patologia, para além da função principal (dirigir as crianças na execução das diversas atividades) também são responsáveis por preparar o espaço e os materiais necessários para receber os grupos, bem como pela manutenção dos mesmos;
- Pais e educadores no âmbito de festas de aniversários e visitas de estudo, respetivamente, se o desejarem, também participarão nas brincadeiras;

- Após cada visita de estudo ou festa de aniversário, a associação disponibilizará um pequeno inquérito de satisfação por via eletrónica, destinado aos educadores do estabelecimento de ensino e aos pais que acompanharam as crianças durante a atividade com objetivo recolher feedback detalhado sobre a experiência vivida. As respostas e sugestões recolhidas serão analisadas de forma cuidadosa e servirão como base para o aprimoramento desta particular experiência.

7.2.3 Formação dos Coordenadores

A existência de um departamento de formação e desenvolvimento, denominado Capacitação e Orientação dos Coordenadores, irá contribuir para o crescimento e aprimoramento contínuo dos coordenadores, permitindo-lhes desempenhar adequadamente as suas funções e promover uma experiência enriquecedora e inclusiva para todas as crianças envolvidas no projeto. Desta forma iremos ao encontro das expetativas dos potenciais clientes, uma vez que esta foi uma das principais preocupações manifestadas pelos mesmos. As áreas de formação e desenvolvimento que esse departamento irá abordar são:



Figura 9 – Formação e desenvolvimento Coordenadores com SD

Com o aprimoramento deste departamento, a associação poderá posicionar-se para oferecer serviços externos de consultoria em recrutamento para outras empresas interessadas em promover inclusão de pessoas com deficiência.

7.3 Campanha de Marketing

A campanha de marketing é fundamental para a divulgação do projeto, por permitir aumentar a visibilidade do projeto, sensibilizar a comunidade sobre a importância da inclusão social e atrair o interesse de escolas, pais e potenciais participantes para as atividades lúdicas inclusivas, coordenadas por jovens adultos com SD.

As políticas de marketing apresentadas abordam as estratégias de comunicação, promoção e divulgação do projeto, as quais serão monitorizadas a fim de ajustá-las às necessidades específicas do projeto, otimizando os resultados.

7.3.1 Identificação da Campanha

A campanha irá ao encontro da missão da associação e denominar-se-á "Juntos somos inclusivos" com o slogan "Construindo um futuro inclusivo".

Relativamente á apresentação gráfica, o logotipo, será o seguinte:



Figura 10 – Logótipo

Pretende refletir a inclusão e transmitir uma sensação positiva:

- O texto Aqui há Vida apresenta-se a verde, pela esperança de acreditar na sensibilidade e compaixão do ser humano.
- A letra “Á” e respetivo assento é substituído por um coração cupido, que simboliza de forma metafórica a pretensão do projeto em atingir o “Coração” dos pais, coordenadores/diretores dos estabelecimentos de ensino, potenciais parceiros e, de uma forma geral, a própria sociedade civil. E o "Coração" porque é o local onde habita as melhores características dos indivíduos e, neste caso específico, apelando a sua sensibilização.
- Os desenhos coloridos ao redor representam a alegria, a união e a celebração das diferenças porque Juntos Somos Mais Inclusivos.

7.3.2 Plataformas de Divulgação

Página Online

Criação de um site online, atrativo e fácil de navegar, com a finalidade de informar e envolver o público. Conteúdo:

- Missão, visão e valores da associação;
- Atividades e os jogos inclusivos e como eles promovem a interação entre jovens adultos com SD e crianças;
- Informação sobre o formulário de interesse para que os pais, escolas e interessados possam deixar os seus contactos e receber atualizações sobre o lançamento da associação;
- Vendas online e respetivo agendamento das visitas de estudo e festas de aniversário;
- Benefícios da participação no projeto, como a promoção da inclusão, o desenvolvimento de habilidades sociais e a aprendizagem através dos jogos inclusivos;
- Identidade da campanha de marketing, nomeadamente o nome e slogan da campanha e o logotipo;
- Fotos e vídeos dos jogos inclusivos e testemunhos de pais, crianças e jovens adultos com SD que participaram das atividades, para transmitir confiança e entusiasmo;
- Informação referente á existência do departamento Capacitação e Orientação dos Coordenadores.
- Contatos da Associação: e-mail, telefone, morada, páginas de Facebook, Instagram, TikTok.
- Logotipo de parcerias entretanto estabelecidas.

Redes Sociais

Publicações nas redes sociais, como o Facebook, Instagram, Twitter e Linkedin, acompanhadas por fotos e vídeos das atividades, testemunhos de participantes, dicas de jogos inclusivos e informações sobre o projeto, para iniciar a divulgação do projeto e envolver o público.

7.3.3 Evento de Lançamento

Planeamento:

- Convites personalizados com base na temática da campanha, incluindo o logotipo e cores;
- Convite a pais, filhos, professores, autoridades locais e pessoas com visibilidade pública de forma a dar maior visibilidade ao projeto;
- Apresentação do projeto, os seus objetivos e a importância da inclusão na sociedade;

- Demonstração dos jogos inclusivos e promoção da interação entre os participantes;
- Durante o evento, exibição de cartazes e expositores promocionais, para salientar a inclusão e a importância da causa.

7.3.7 Colaboração com Escolas e Instituições

Atuações:

- Realização de apresentações nas escolas com a pretensão de divulgar o projeto e conscientizar sobre a importância da inclusão;
- Afirmação de parcerias com escolas e instituições locais oferecendo descontos ou pacotes especiais para visitas de estudo;
- Envio regular de newsletters para os interessados no projeto, informando sobre novas atividades, promoções especiais e partilhando histórias inspiradoras.
- Realização de palestras gratuitas com acesso online, workshops educacionais de sensibilização.

7.4 Tecnologia

Na sociedade atual onde o uso crescente da tecnologia é uma realidade, é fundamental considerar a sua incorporação, tornando o projeto mais global, eficiente e acessível, mas também por demonstrar um compromisso com a inovação e a melhoria contínua. Assim, a tecnologia será incluída:

- Nos jogos inclusivos, através da utilização de tablets;
- Num sistema de reserva de serviços online, através de uma aplicação no site da associação, onde os clientes poderão efetuar reservas e o respetivo pagamento das atividades inclusivas de maneira rápida e simples.
- Num software que mantenha as informações pessoais em sigilo e processadas de acordo com as regulamentações de proteção de dados.

7.5 Avaliação Financeira

Este ponto concentra-se em aspetos cruciais para assegurar a sustentabilidade e eficácia financeira do projeto. Estabelece diretrizes relacionadas ao financiamento, ao controle dos recursos financeiros, á capacidade de criação de valor e da sua sustentabilidade.

7.5.1 Captação de Recursos

Embora, como contrapartida do serviço prestado, seja cobrado um ingresso aos participantes, com exceção dos acompanhantes do grupo cuja participação é gratuita, para a sustentabilidade financeira do projeto é fundamental a captação de outros recursos:

Quotas dos associados

Ser associado desta associação significaria fazer parte de um projeto com um propósito transformador, onde cada membro, particular ou empresa, teria a oportunidade de contribuir para um mundo mais inclusivo e acolhedor para todos, independentemente das suas capacidades. Ao apoiar esta causa, os associados pagariam mensalmente ou anualmente uma pequena quota definida para ser acessível e atrativa aos associados, permitindo a adesão de um maior número de famílias e empresas.

Os associados para além do direito em participar nas assembleias gerais da associação, onde poderão contribuir com ideias, opiniões e sugestões para o desenvolvimento do projeto, também podem usufruir de descontos na aquisição dos serviços prestados.

Doações de particulares e empresas

As doações que melhor se adequam às necessidades do projeto são: doações monetárias, em que particulares e empresas fazem doações em dinheiro diretamente para o projeto, de forma recorrente ou uma única vez. Doações em espécie, através da entrega de equipamentos ou materiais indispensáveis às atividades do projeto, por exemplo, uma empresa de tecnologia pode doar tablets para serem usados nos jogos inclusivos.

Para obter doações bem-sucedidas, é importante seguir uma aproximação autêntica e respeitosa através da disponibilização de informações detalhadas sobre o projeto, destacando os seus benefícios e a utilização especifica das doações. Posteriormente, partilhar os resultados alcançados, incitando ao apoio continuo.

Cada doação é crucial, independentemente da dimensão, contribui para o sucesso do projeto e para a sua capacidade de criar um impacto positivo na comunidade.

Patrocínios

A Associação está interessada em estabelecer parcerias de patrocínio com diversas entidades, visando a viabilização e o enriquecimento das suas atividades inclusivas. As áreas de interesse para patrocínio incluem:

- Tablets para os jogos inclusivos, colaborações com empresas de tecnologia que possam fornecer tablets ou dispositivos similares para serem utilizados nos jogos inclusivos.
- Materiais para as atividades inclusivas, através da cooperação de empresas do setor desportivo que possam fornecer materiais diversos essenciais para a realização das atividades inclusivas. Tais como, bolas, lenços, obstáculos e outros equipamentos que enriqueçam a experiência dos participantes nos jogos lúdicos inclusivos.
- Lanche e/ou bolo de aniversário, para a última atividade do circuito, parcerias com hipermercados ou estabelecimentos alimentares que possam fornecer os lanches e bolos de aniversário para as crianças.
- Jogos inclusivos com simulação de dificuldades sensoriais, firmar parcerias com empresas que desenvolvam jogos inclusivos que simulem a ausência da visão, da audição ou de outros sentidos ou membros, permitindo que os participantes vivenciem experiências similares às de pessoas com essas limitações.
- Serviços de marketing, no caso de hipótese 2 do projeto a avançar, que envolve deslocações para realizar atividades inclusivas, não existindo recursos internos para este serviço a associação procura empresas especializadas em marketing para a divulgação das atividades.

Subsídios

A futura associação irá candidatar-se aos fundos europeus provenientes do ENIPD-PRR, este instrumento de financiamento público, irá impulsionar a realização dos nossos objetivos de inclusão e diversidade por meio dos jogos lúdicos, garantindo os recursos financeiros necessários para efetuar um impacto significativo na sociedade.

7.5.2 Master Budget Previsional

Este subcapítulo aborda a planificação e gestão financeira do projeto, proporcionando uma visão abrangente das receitas, custos e demonstrações financeiras associadas, constituindo uma base sólida para a tomada de decisões embasadas. A sua planificação, conforme detalhado no anexo T, está fundamentada em determinadas suposições. É de notar que esta planificação contempla as duas possíveis abordagens: a primeira, hipótese 1, com base na disponibilidade de um espaço físico cedido pelas autarquias locais para a edificação do projeto, e a segunda, hipótese 2, caso essa disponibilidade não se concretize, considerando a aquisição de uma viatura para a deslocação, ao estabelecimento de ensino e residências particulares, da equipa e

dos materiais. Assim, os **pressupostos** incorporam tanto elementos comuns quanto específicos a estas abordagens distintas:

- Espaço físico, adequado às atividades, disponibilizado pelas autarquias com possibilidade de dar início das atividades em janeiro de 2024;
- O horário do estabelecimento é das 9h às 18h, todos os dias do ano, com exceção das datas festivas;
- Um mês tem 30 dias, 22 dias úteis e 8 dias não úteis;
- As visitas de estudo são realizadas de 2ªfeira a 6ªfeira, e as festas de aniversário aos fins de semana;
- A taxa de IRC é 0%, na sequência da sua isenção da associação;
- Devido à isenção do IVA, os serviços prestados são isentos de IVA e nos serviços adquiridos o IVA suportado está incluído;
- O prazo médio de pagamento (PMP) aos fornecedores de 30 dias;
- O prazo médio de recebimento (PMR) é de 0 dias, ou seja, a pronto pagamento dado que os clientes efetuam o pagamento aquando da aquisição dos serviços;
- Os custos associados ao espaço físico são da responsabilidade do proprietário, nomeadamente, a manutenção e conservação do espaço e seguro multirriscos;
- A associação tem como objetivo manter reservas mínimas de disponibilidade de 10.000€;
- A taxas de aplicações financeiras é de 0,96%, de acordo com "Os melhores depósitos a prazo para 2023 da Deco Proteste";
- A viatura para as deslocações aos estabelecimentos de ensino e casas particulares é adquirida com donativos e/ou patrocínios.
- Embora não tenha sido produzido nenhum estudo, as projeções incorporam recursos provenientes de donativos, quotas, subsídios ou patrocínios, importantes fontes de estabilidade financeira e sustentabilidade do projeto a LP.

Receitas

As previsões apresentadas para os rendimentos do projeto derivam da prestação do serviço das visitas de estudo e festas de aniversário, que representam uma importante fonte de financiamento para a sua sustentabilidade financeira. Foram delineadas de forma a refletir tanto as preferências do público-alvo inquirido quanto a viabilidade econômica do projeto, nomeadamente, o valor da prestação do serviço fixado até 10,00€ por criança, a realização de festas de aniversário concentra-se, principalmente, nos fins de semana, comportando em média

15 participantes, na organização de visitas de estudo, onde o número médio de alunos por turma é estimado em 21.

As projeções contemplam ainda flutuações sazonais que afetam a afluência de visitas de estudo. Essas flutuações estão intrinsecamente relacionadas às férias escolares, de Natal, Páscoa e do Verão, assumem uma previsão conservadora com taxa de ocupação de 50%, em virtude de as estratégias de marketing serem direcionadas a instituições educativas que promovem campos de férias e atividades de tempos livres -ATL, visando otimizar a utilização das instalações e maximizar as receitas nesses momentos específicos do ano.

O plano de rendimentos anuais para ambas as situações:

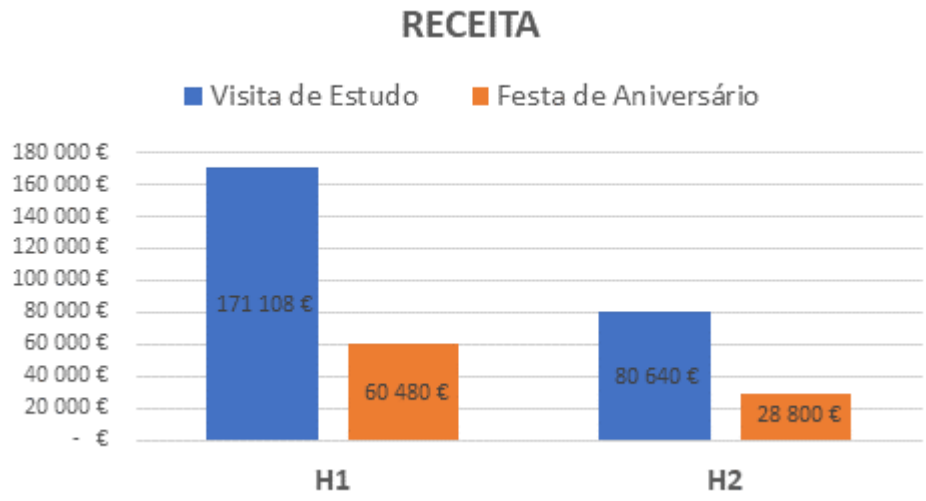


Figura 11 - Receita Anual H1 e H2

Na Hipótese 1, na qual é considerada a disponibilidade de um espaço físico cedido pelas autarquias locais para a edificação do projeto a receita estimada proveniente de visitas de estudo atingiria o montante de 171 108 euros, enquanto as festas de aniversário contribuiriam com 60 480 euros. Este cenário reflete um ingresso de 7 euros por criança. Em contrapartida, na Hipótese 2, que pressupõe a aquisição de uma viatura para a deslocação da equipa e dos materiais, as projeções de receita apresentam uma perspetiva mais cautelosa. Nesta configuração, as receitas provenientes das visitas de estudo totalizariam 80 640 euros, e as festas de aniversário contribuiriam com 28 800 euros. Com o aumento do valor do ingresso para 10 euros por criança participante, a fim de incorporar os custos associados à deslocação da equipa.

A redução substancial na receita na hipótese 2 é resultado da notável diminuição no número de participantes. Este fenômeno ocorre devido à limitação do serviço prestado, uma vez que,

em comparação com a hipótese 1, na qual se poderia atender até 6 grupos por dia, a hipótese 2 prevê somente 2 grupos diários. Tal restrição exerce um impacto direto na quantidade de crianças participantes nas atividades, consequentemente refletindo na receita global gerada pelo projeto.

Gastos com pessoal

Na primeira opção, a equipa inclui uma Direção, a trabalhar a tempo integral, responsável por conduzir a visão global do projeto, com um vencimento mensal de 1 600€, dois profissionais que atuam como responsáveis de capacitação e formação de coordenadores, que auxiliam os coordenadores nas suas atividades e revezam-se nos fins de semana, com um vencimento mensal de 1 500€ cada, um membro especializado em relações externas e marketing que integra também a equipa a tempo integral, com um vencimento mensal de 1 500€. Adicionalmente, existem seis coordenadores de jogos: três trabalham a tempo integral durante a semana, com um vencimento mensal de 810€ cada, remuneração mínima mensal garantida para 2024, enquanto os outros três operam em regime parcial, atendendo a festas de aniversário aos fins de semana, com um vencimento mensal de 324€ cada, proporcional à RMMG.

Na segunda possibilidade, a equipa também inclui uma Direção em regime de tempo integral, com um vencimento mensal de 1 600€, um responsável pela capacitação e formação de coordenadores a tempo integral, com um vencimento mensal de 1 500€, que acompanha os coordenadores durante a semana e outro elemento da mesma categoria desempenha a função em regime parcial, auxiliando nos fins de semana, com um vencimento mensal de 600€. Relativamente á equipa de coordenadores de jogos é composta por dois elementos: um a tempo integral, com um vencimento mensal de 810€, e outro em regime parcial aos fins de semana, com um vencimento mensal de 324 €.

Em ambos os cenários contam ainda com um subsídio de alimentação diário de 6€ para todos os membros da equipa. Paralelamente, a entidade patronal tem encargos com os seguros de acidente de trabalho e com a segurança social. Para os coordenadores de jogos a taxa é de 11,90% sobre as remunerações, inclui uma redução de 50% para os trabalhadores com deficiência, para os restantes colaboradores é de 23,75%.

A estrutura de gastos com pessoal anualmente:

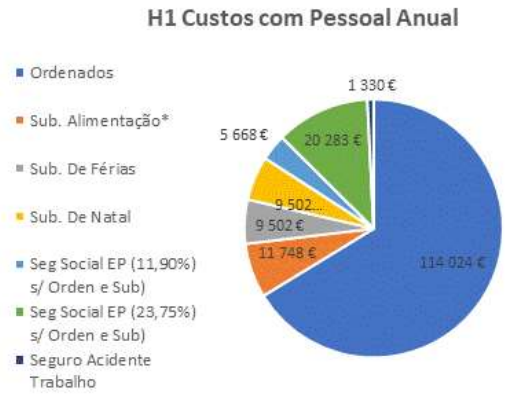


Figura 12 - Custos com Pessoal H1

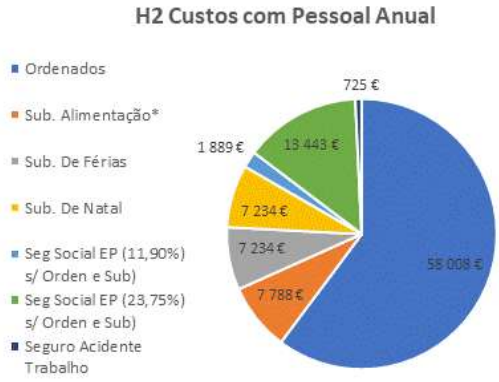


Figura 13 - Custos com Pessoal H2

Na análise dos custos com pessoal, a Hipótese 1 implica despesas substanciais relacionadas com a equipa, neste cenário os ordenados totalizam 114 024 €, aos quais se acrescentam 11 748 € referentes a subsídio de alimentação, 9 502 € de subsídio de férias e igual montante de subsídio de Natal. Os encargos sociais, que abrangem Segurança Social, 11,90% sobre ordenados e subsídios de colaboradores com SD e 23,75% sobre ordenados e subsídios dos colaboradores sem deficiência, somam 5 668 € e 20 283 €, respetivamente. Adicionalmente, o seguro contra acidentes de trabalho contribui com 1 330 €. Estes elementos totalizam os gastos com pessoal da Hipótese 1, perfazendo 172 057 €.

Por outro lado, na Hipótese 2, os custos com pessoal são mais reduzidos. Os ordenados correspondem a 58 008 €, acompanhados por 7 788 € de subsídio de alimentação, 7 234 € de subsídio de férias e o mesmo montante de subsídio de Natal. No que diz respeito aos encargos sociais, a Segurança Social (11,90%) sobre ordenados e subsídios totaliza 1 889 €, enquanto a Segurança Social (23,75%) representa 13 443 €. O seguro de acidentes de trabalho acresce 725 €. Assim, o total de gastos com pessoal para a Hipótese 2 é de 96 321 €.

Fornecimentos e Serviços Externos

No que diz respeito aos no cenário da H1, os trabalhos especializados incluem um serviço de contabilidade no valor de 150 € mensais. Este custo mínimo deve-se ao facto de existirem recursos internos com competências técnicas para desempenhar as funções inerentes a um contabilista certificado, mas limitações impedem a assinatura das demonstrações financeiras. Os gastos associados à energia e fluidos envolvem 196 € para energia elétrica e 102 € para água, sendo que para a área de Seguros, está previsto um custo de 250 € mensais para responsabilidade civil visitantes. Quanto á limpeza, higiene e conforto implicará um encargo

de 2 040 € mensais, para um serviço de limpeza que cobre 8 horas diárias de prestação durante 30 dias. Importante salientar que os materiais para os jogos inclusivos, designadamente, tablets, materiais diversos como bolas, lenços e obstáculos e alimentos para a última atividade (lanches e bolos de aniversário), serão obtidos através de patrocínios de empresas de tecnologia, desporto, hipermercados e estabelecimentos alimentares.

Por sua vez, na Hipótese 2, a componente de trabalho especializado inclui o serviço de contabilidade, que mantém o valor de 150 € mensais. Em relação ao marketing, este desempenha um papel vital na divulgação do projeto e difere da H1, onde este serviço é assegurado internamente por um colaborador com formação na área, é agora prestado por terceiros, com um custo mensal de 190 €. Introduz-se a necessidade de uma viatura elétrica, considerando a sustentabilidade ambiental, com um custo de aquisição 35 125€, sendo que os custos totais associados a essa viatura representam um encargo mensal de 328 €.

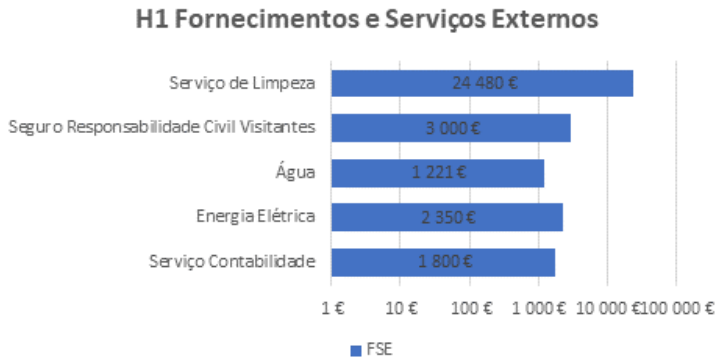


Figura 14 - FSE H1

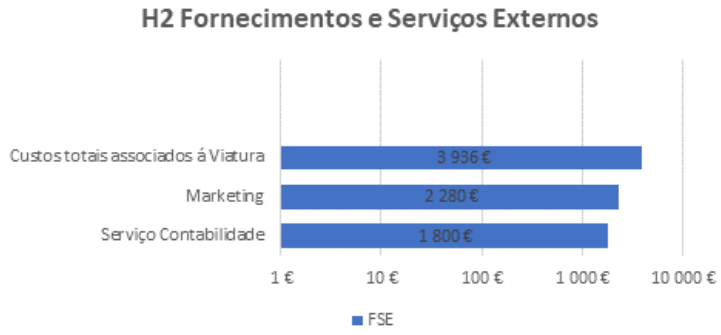


Figura 15 - FSE H2

Ao analisarmos os FSE em ambas as hipóteses, é notável que o serviço de limpeza na H1, com um custo anual de 24 480 €, representa o maior investimento nessa categoria. Em contrapartida, na H2, os custos associados à viatura assumem uma relevância significativa, com um custo anual de 3 936 €, enquanto os custos com o marketing totalizam 2 280 €.

O master budget previsional disponibiliza uma visão abrangente de toda a informação financeira relacionada com as duas hipóteses delineadas para o projeto. Este documento consistente incorpora diversos componentes fundamentais para uma gestão eficaz, englobando o plano estratégico, o programa de vendas, bem como os orçamentos gerais que contemplam tanto as receitas como os gastos envolvidos. Abarca uma abordagem minuciosa dos orçamentos específicos para os custos com pessoal, assegurando um retrato completo das despesas nessa área crucial. Também inclui uma perspetiva sobre o orçamento de tesouraria e financeiro, vital para garantir a solidez da gestão dos fluxos monetários (anexo T).

7.5.3 Decisão Económica do Investimento

No âmbito da estratégia de desenvolvimento do projeto, desenvolvida no capítulo 6 deste documento, torna-se fundamental analisar a decisão económica do investimento, considerando as duas hipóteses distintas:

H1: Disponibilidade de um espaço físico cedido por autarquias local para a edificação do projeto

A avaliação da decisão de investimento na Hipótese 1, apresenta particularidades que requerem uma abordagem diferenciada na avaliação. Neste caso, o investimento inicial é realizado por terceiros e o valor do investimento é desconhecido, o que dificulta a aplicação dos métodos de avaliação económica tradicionais, como a Taxa Interna de Retorno (TIR) Valor Atual Líquido (VAL) e payback. Dado que o enfoque principal reside no impacto social gerado, a avaliação deve ser direcionada para a análise criteriosa dos resultados sociais, alinhando-se aos princípios e objetivos do projeto.

Para embasar a decisão de investimento, é imperativo reconhecer a natureza abrangente dos impactos e benefícios sociais que este projeto social pode proporcionar a longo prazo, estendendo-se para além das meras métricas financeiras. Diante dessa realidade, com a sua implementação, torna-se crucial considerar indicadores que avaliem o impacto social e os benefícios de caráter duradouro. Isso inclui a implementação de um sistema de monitorização e avaliação contínua, permitindo mensurar o progresso, ajustar as atividades conforme as necessidades e evidenciar resultados concretos tanto para os financiadores como para os jovens coordenadores com SD. Outro aspeto crucial é avaliar se o projeto efetivamente contribui para

mudança na sociedade, alargando as oportunidades de emprego para indivíduos com SD e outras pessoas com deficiência, refletindo assim a sua relevância e alcance transformador.

H2: Aquisição de uma viatura para a deslocação da equipa aos estabelecimentos de ensino e casa particulares

Nesta hipótese, que diz respeito à aquisição de uma viatura para as deslocações da equipa e dos materiais, necessários é realização dos jogos nos estabelecimentos de ensino e residências particulares, é relevante notar que, mesmo com o investimento inicial proveniente de terceiros, como donativos ou patrocínios, o valor do investimento é conhecido e orçamentado no anexo U, para aquisição de uma viatura elétrica Citroen Berlingo. Esta informação adicional, permite uma análise detalhada através de métricas financeiras como a TIR, o VAL e o período de Payback, de forma a proporcionar uma compreensão mais aprofundada da viabilidade financeira do projeto nesta modalidade. No entanto, é fulcral manter um equilíbrio entre os resultados financeiros alcançados e os impactos sociais que o projeto poderá gerar, uma vez que o cerne deste projeto reside na inclusão e consequente melhoria do bem-estar os jovens adultos com T21. Importa referir que os valores utilizados na análise da viabilidade (Anexo V), são previsionais para 8 anos de horizonte, considerando o benefício do ativo da viatura além do período de amortização inicial de 4 anos. Por simplificação é considerada o efeito da inflação apreços constantes em todo o período.

Para obter uma compreensão completa das métricas financeiras que auxiliam na decisão de investimento, é necessário construir um conjunto de mapas financeiros, expressos em euros (€), que detalhadamente fornecem uma visão abrangente da viabilidade financeira do investimento, garantindo que todas as informações necessárias estejam disponíveis para uma decisão informada, são eles:

I – CAPEX / Amortizações

Tabela 2 - CAPEX

	Valor aq.	Txa. Amort.	Amortização (anos)	Amortização	Amortização Acumulada	Valor Líquido Contabilistico	
Viatura Citroen Berlingo	35 125	25,00%	4	8 781	35 125	0	
CAPEX (0)	**35 125**			**8 781**		**0**	**Valor Residual**

Fonte: Elaboração Própria

O mapa CAPEX, ou "Investimento de Capital", revela o valor total do investimento será de 35.125€. Este montante é amortizado ao longo de 4 anos, com uma taxa de amortização de 25%, ou seja, anualmente são amortizados 8.781€. No final do período de vida útil o valor líquido contabilístico da viatura será igual a zero, por conseguinte igual ao valor residual.

II – Demonstração de Resultados

Tabela 3 - Demonstração de Resultados

	2 024	2 025	2 026	2 027	2 028	2 029	2 030	2 031
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**
Vendas	109 440	109 440	109 440	109 440	109 440	109 440	109 440	109 440
- FSE	8 016	8 016	8 016	8 016	8 016	8 016	8 016	8 016
- Gastos com pessoal c/encargos 23,75%	56 600	56 600	56 600	56 600	56 600	56 600	56 600	56 600
- Gastos com pessoal c/encargos 11,90%	15 876	15 876	15 876	15 876	15 876	15 876	15 876	15 876
- Gastos com pessoal s/encargos	8 805	8 805	8 805	8 805	8 805	8 805	8 805	8 805
- Custo_Encargos Sociais Coordenadores	1 889	1 889	1 889	1 889	1 889	1 889	1 889	1 889
- Custo_Encargos Sociais Restantes Colaboradores	13 443	13 443	13 443	13 443	13 443	13 443	13 443	13 443
= EBITDA - Earnings Before Interests, Taxes, Depreciations and Amortizations	**4 811**	**4 811**	**4 811**	**4 811**	**4 811**	**4 811**	**4 811**	**4 811**
- Amortizações	8 781	8 781	8 781	8 781	0	0	0	0
= EBIT	**-3 970**	**-3 970**	**-3 970**	**-3 970**	**4 811**	**4 811**	**4 811**	**4 811**
- Impostos (0%)	0	0	0	0	0	0	0	0
= EBIT(1-T)	**-3 970**	**-3 970**	**-3 970**	**-3 970**	**4 811**	**4 811**	**4 811**	**4 811**
Operating Cash Flow	**4 811**	**4 811**	**4 811**	**4 811**	**4 811**	**4 811**	**4 811**	**4 811**

Fonte: Elaboração Própria

Em termos de vendas, o projeto regista uma receita constante de 109.440 euros por ano. Após a dedução dos FSE no valor de 8.016 €, e dos custos com pessoal de 96.613 €, o EBITDA, ou Resultado Operacional é de 4.811€. As significativas despesas de amortização, totalizando 8.781€ por ano, impactam diretamente o EBIT, com resultado negativo de 3.970 € nos primeiros 4 anos do projeto. No entanto, como se prevê que a associação seja isenta de IRC, os impostos são nulos, resultando em um EBIT (1-T) do mesmo valor. Após amortização total da viatura EBIT (1-T) passa a positivo nos últimos anos do projeto. Como resultado, o Fluxo de Caixa Operacional, que representa a entrada líquida de dinheiro gerada exclusivamente pelas atividades operacionais do projeto, exclui amortizações, é de 4.811€ por ano.

III– Working Capital

Tabela 4 - Working Capital

	2 024	2 025	2 026	2 027	2 028	2 029	2 030	2 031	
	1	2	3	4	5	6	7	8	
1- Necessidades									
Clientes	0	0	0	0	0	0	0	0	
IVA a Receber	0	0	0	0	0	0	0	0	
Total (1)	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	
2 - Recursos									
FSE	668	668	668	668	668	668	668	668	
Encargos Sociais_Empresa (23,75%)	960	960	960	960	960	960	960	960	
Encargos Sociais_Empresa (11,90%)	135	135	135	135	135	135	135	135	
Taxa Seg. Social (11% Colaboradores)	569	569	569	569	569	569	569	569	
Retenção fonte (IRS Colaboradores)	464	464	464	464	464	464	464	464	
IVA a pagar	0	0	0	0	0	0	0	0	
Total (2)	**2 796**	**2 796**	**2 796**	**2 796**	**2 796**	**2 796**	**2 796**	**2 796**	
3- Working Capital (1-2)	**-2 796**	**-2 796**	**-2 796**	**-2 796**	**-2 796**	**-2 796**	**-2 796**	**-2 796**	
4- Desinvestimento em Working Capita	**-2 796**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**-2 796**
									WC Valor Residual

Fonte: Elaboração Própria

O mapa de Working Capital permite a análise do equilíbrio entre as necessidades e recursos financeiros. No caso em apreço os recursos são superiores as necessidades, indicando que relativamente às necessidades, no final de cada ano não haverá valor a receber de clientes em virtude do serviço prestado ser pago imediatamente. Relativamente aos recursos, o PMP é de 30 dias, durante esse tempo a empresa retém os montantes referentes aos FSE e aos encargos com funcionários, equivalentes a um mês. Para os encargos da entidade patronal e retenção na fonte dos colaboradores, é considerado um período de 14 meses de remuneração, quanto aos FSE, o período é de 12 meses. Sendo a associação isenta de IVA não tem qualquer influência neste mapa. Esta situação revela uma gestão eficiente das finanças do projeto, por manter mais dinheiro em caixa do que o necessário para financiar suas operações normais, o que pode ser interpretado como um desinvestimento em Working Capital.

IV– Cash Flow

Tabela 5 - Fluxos de Caixa

		2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030	2031
	0	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**
1- Inflows									
Operating Cash Flow		4 811	4 811	4 811	4 811	4 811	4 811	4 811	4 811
WC Valor Residual									-2 796
Valor Residual									0
Total (1)		4 811	4 811	4 811	4 811	4 811	4 811	4 811	2 015
2 - Outflows									
CAPEX	35 125	0	0	0	0	0	0	0	0
Investimento em Working Capital		-2 796	0	0	0	0	0	0	0
Total (2)	35 125	-2 796	0	0	0	0	0	0	0
Cash Flow (1-2)	**-35 125**	**7 608**	**4 811**	**4 811**	**4 811**	**4 811**	**4 811**	**4 811**	**2 015**

Fonte: Elaboração Própria

O mapa de Cash Flow, ao agregar as informações críticas dos mapas anteriores, representa visualmente todas as entradas e saídas de dinheiro ao longo do projeto. No momento zero, que envolve a aquisição de uma viatura elétrica Citroen Berlingo no valor de 35.125 €, mostra um impacto negativo, mas nos oito anos subsequentes, mantém-se consistentemente positivo. Esta positividade contínua do CF é um indicativo favorável, pois sugere que o projeto tem capacidade de cobrir os seus custos e, potencialmente, gerar excedentes financeiros para atingir seus objetivos sociais.

Decisão Económica

Tabela 6 - Decisão Económica

VAL	3 367
TIR	2,35%
Payback (Anos)	6,72

Fonte: Elaboração Própria

Os valores das métricas financeiras apresentados para este o projeto social, analisado para 8 anos de horizonte temporal e com a taxa de desconto igual a zero, que reflete a ideia de que o foco principal é o impacto social e que não o retorno financeiro direto, indicam que o projeto é economicamente viável, com um VAL positivo de 3.367 €. A TIR de 2,35% sugere que o projeto não gera retornos financeiros substanciais. O Payback de 6,72 anos significa que o período necessário para recuperar o investimento inicial é considerável.

No geral, os resultados indicam que o projeto tem potencial e sendo o foco principal o impacto social, os retornos financeiros diretos podem não ser o principal indicador de sucesso, é importante considerar outros indicadores de impacto social e benefícios a longo prazo e realizar atualizações regulares da avaliação à medida que os dados de impacto social se tornarem disponíveis.

7.5.4 Prestação de Contas e Transparência

Em Portugal, a Norma Contabilística de Relato Financeiro (NCRF) aplicável a associações sem fins lucrativos é a Norma Contabilística e de Relato Financeiro para Entidades do Setor Não Lucrativo - NCRF-ESNL. A NCRF-ESNL estabelece os princípios contabilísticos específicos para a elaboração das demonstrações financeiras de entidades sem fins lucrativos e aborda as particularidades contabilísticas e de relato financeiro que são relevantes, tendo em

consideração a natureza das atividades realizadas, a ausência de distribuição de lucros e os objetivos sociais ou comunitários que caracterizam as associações sem fins lucrativos.

A prestação de contas e a transparência financeira serão fundamentais neste projeto em virtude de virem a demonstrar o compromisso com a responsabilidade e a confiança perante os seus associados, doadores, patrocinadores, parceiros e a comunidade em geral. Ao disponibilizar informações totalmente transparentes e acessíveis, através de relatórios financeiros periódicos, onde os interessados possam acompanhar e monitorizar o uso dos recursos financeiros do projeto, a associação estabelece um ambiente de confiança e credibilidade, fortalecendo os laços com aqueles que acreditam, apoiam e participam das suas atividades, garantindo que os recursos sejam direcionados eficazmente para os objetivos e missão da associação e assegurando que as atividades desenvolvidas alcancem impacto real e significativo.

7.5.5 Atribuição de "Bolsas de Mérito" a País de Bebés com SD

De forma a concretizar um dos objetivos do projeto, a criação de valor monetário deste projeto, será convertida em "bolsas de mérito" atribuídas aos pais cuja patologia dos seus bebés é a mesma que a dos colaboradores, SD, com a finalidade de apoiar financeiramente estas famílias nos custos associados á intervenção precoce.

Estas serão disponibilizadas com a cooperação da Associação P21, dada a sua proximidade com estas famílias.

CAPÍTULO 8

8. Requisitos Para a Implementação

Os prints abaixo são do planeador de projetos Gantt, parte integrante de um ficheiro de suporte, com extensão .xls, utilizado como ferramenta em gestão de projetos. O mesmo foi adaptado, com o intuito de auxiliar na condução das atividades fundamentais á implementação deste projeto. Com uma apresentação visual simples, pretende monitorizar a execução continua das várias tarefas ao longo do tempo.

Atendendo á estratégia de desenvolvimento apresentada no capítulo 6 deste documento, as tarefas apresentadas contemplam as duas possíveis abordagens para a conceção deste projeto, isto é, cedência de um espaço físico pelas autarquias locais para edificação do projeto, ou na impossibilidade, a aquisição de uma viatura para deslocação da equipa e dos materiais, imprescindíveis á concretização das atividades inclusivas, até às instalações do público-alvo.

O primeiro entregável deste projeto é o próprio documento atual, que define detalhadamente o escopo do projeto, apresentada na ferramenta de gestão de projetos, como a única atividade 100% concluída em ambas as hipóteses. Relativamente aos outros requisitos de implementação há atividades em comum e outras intrínsecas à forma como se irá concretizar. Entre as atividades partilhadas estão o registo na Conservatória do Registo Comercial (CRC), a inscrição na Segurança Social (SS), a abertura de atividade na AT, a elaboração do estatuto da associação, a abertura de conta bancária, a captação de recursos, desenvolvimento de parcerias estratégicas, aquisição de equipamentos e materiais, contratação de recursos humanos e formação, campanha de marketing direcionada ao mercado-alvo, testes e ajustes das atividades inclusivas, e o lançamento oficial das atividades inclusivas.

Na abordagem, onde se contempla a possibilidade de obter um espaço físico cedido pela autarquia, algumas atividades específicas incluem o levantamento e pesquisa de autarquias locais, a apresentação do projeto às autarquias solicitando um espaço físico, a análise e avaliação das propostas de espaço físico, a negociação e formalização do acordo com a autarquia, e a adequação e preparação do espaço físico são essenciais nesta abordagem.

No plano B, onde a deslocação às instalações do público-alvo é adotada, as atividades inerentes incluem a aquisição de uma carrinha para o transporte da equipe e do material, a preparação de roteiros e logística para deslocações, e a realização das atividades nas instalações dos participantes.



Figura 16 – Requisitos de Implementação: espaço físico cedido por autarquia

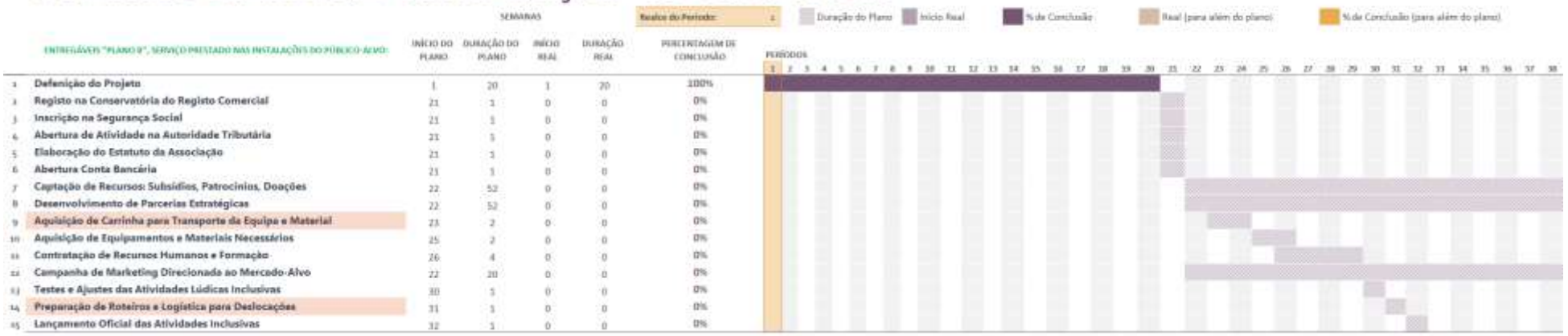


Figura 17 - Requisitos de Implementação: deslocação às instalações do público-alvo

Conclusões

Os resultados desta investigação revelam uma notável aceitação do projeto por parte dos pais e dos estabelecimentos de ensino. A interação entre os jovens adultos com Síndrome de Down e as crianças foi um testemunho vivo de emoções positivas, demonstrando que a inclusão é mais do que uma ideia, é uma realidade palpável. Esta simbiose entre gerações não só promove a inclusão social, mas também gera uma maior consciencialização sobre a importância da diversidade e da sua aceitação.

A importância da formação oferecida aos coordenadores revelou-se indispensável para a eficácia do projeto. O grupo focal sublinhou a necessidade de uma preparação prévia, que só pode ser alcançada através de um programa de formação bem estruturado e personalizado à esta realidade tão específica. Assim, o departamento de capacitação e orientação dos coordenadores nasce como um pilar fundamental para o crescimento e aprimoramento contínuo destes profissionais, capacitando-os no desempenho adequado das suas funções e garantindo a qualidade e a consistência das atividades lúdicas inclusivas, promovendo uma experiência enriquecedora e inclusiva para todas as crianças envolvidas no projeto.

Relativamente à análise da viabilidade económico-financeira das duas hipóteses, a H1, que envolve a disponibilidade de um espaço físico cedido por autarquias locais para a edificação do projeto, destaca-se pela sua abrangência social. Embora, a ausência de dados sobre o investimento inicial tenha impedido uma avaliação financeira direta, o verdadeiro impacto está na capacidade de gerar mudanças positivas e significativas na comunidade, possibilitando uma maior inclusão e empregabilidade para jovens adultos com T21 e um serviço mais acessível a um maior número de crianças. Optar pela H2, aquisição de uma viatura para a deslocação da equipa aos estabelecimentos de ensino e casa particulares, torna-se mais interessante e viável em simultâneo com a H1, uma vez que, com sinergias, seria possível otimizar a eficiência operacional e, consequentemente, aumentar o alcance e o resultado global do projeto.

Portanto, o foco principal está na análise do impacto social e na relação entre os benefícios sociais gerados e os recursos investidos, reconhecendo que os números financeiros são apenas uma parte da equação na avaliação deste projeto social.

Limitações

Ao longo do desenvolvimento deste projeto, foram identificadas algumas limitações que podem influenciar os resultados e o impacto desejado. A restrição do universo da amostra aos distritos de Lisboa e Setúbal, ao questionário realizado aos estabelecimentos de ensino público e privado e aos pais das crianças até aos 12 anos, no âmbito das visitas de estudo e festas de aniversário, respetivamente, é uma limitação do projeto. Ao limitar a investigação a estes dois distritos, pretendia-se obter como vantagem opiniões e informações do público-alvo das zonas onde o projeto será implementado, mas em contrapartida há uma falta de representatividade de outras regiões geográficas de Portugal continental e arquipélagos e, consequentemente, uma limitação na generalização dos resultados para um contexto mais amplo. Assim, os resultados obtidos a partir da amostra podem não refletir completamente a realidade e as perspetivas de outras regiões do país.

A observação participante realizada com um número limitado de crianças, apenas 5, também apresenta uma limitação ao projeto em virtude de os grupos de crianças que participarão nas atividades serem substancialmente maiores, com um mínimo de 20 crianças por grupo. Esta representatividade reduzida pode não representar adequadamente a diversidade de personalidades, habilidades e necessidades que podem estar presentes em grupos maiores que por seu turno influência os resultados observados, particularmente, a dinâmica de grupo, as interações sociais e o envolvimento nas atividades.

Referências

Assembleia da República. (2005). Constituição da República Portuguesa. Obtido de Parlamento: https://www.parlamento.pt/Legislacao/Paginas/ConstituicaoRepublicaPortuguesa.aspx

Banco de Portugal. (março 2023). *Boletim Económico março 2023*. Obtido em julho de 2023, de Banco de Portugal: https://www.bportugal.pt/page/boletim-economico-marco-de-2023

Carreño-León, M. A., Sandoval-Bringas, J. A., Cota, I. E., Carrillo, A. L., Sandoval-Carreño, M. A., & Durán-Encinas, I. (2022, outubro). *Inclusão laboral de pessoas com Síndrome de Down por meio da tecnologia*. Em 2022, Conferência Internacional sobre Tecnologias Inclusivas e Educação (CONTIE) (pp. 1-6). IEEE.

Coelho, C. (2016). A síndrome de Down. Psicologia. pt, 1-14.

Coutinho, K. A., Becher, T. V., Junior, L. L. C., Meinerz, C. C., & Pacheco, R. B. (2021). *Síndrome de down, genética e prole: uma revisão de literatura/Down syndrome, genetics and prole: a literature review*. Brazilian Journal of Health Review, 4(4), 17935-47.

da Fonseca, S. M. S. R., & Guia, A. (2022). *Governação nas organizações não lucrativas: o caso das misericórdias em Portugal Governance in non-profit organizations: the case of misericórdias in Portugal*. Brazilian Journal of Development, 8(7), 49513-49528.

Deco Proteste (2023). *Os melhores depósitos a prazo para 2023*. Obtido em agosto de 2023 de Deco Proteste: https://www.deco.proteste.pt/dinheiro/poupanca-investimento/noticias/melhores-depositos-prazo-2023

de Carvalho Sousa, J. M. (2021). *A importância da estimulação precoce em crianças com síndrome de Down*. Revista Liberum Accessum, 11(1), 13-17.

de Moraes, K. P. (2021). *Inclusão, um cromossomo à mais (Síndrome de Down) na educação*. Research, Society and Development, 10(16), e317101622702-e317101622702.

Euribor-rates.eu. *Historical Euribor Rates*. Obtido em julho de 2023, de Euribor Rates: https://www.euribor-rates.eu/

Expresso. (2023, Julho 29). *Como a imigração está a mudar um sistema: escolas públicas ganham milhares de alunos, listas de espera crescem nos colégios*. Obtido em agosto de 2023 de Expresso.pt.: https://amp.expresso.pt/sociedade/2023-07-29-Como-a-imigracao-esta-a-mudar-um-sistema-escolas-publicas-ganham-milhares-de-alunos-listas-de-espera-crescem-nos-colegios-1b13ae7c

Fontes, F. (2009). *Pessoas com deficiência e políticas sociais em Portugal: da caridade à cidadania social*. Revista Crítica de Ciências Sociais, (86), 73-93.

Grady, J. S., Her, M., Moreno, G., Perez, C., & Yelinek, J. (2019). *Emotions in storybooks: A comparison of storybooks that represent ethnic and racial groups in the United States*. Psychology of Popular Media Culture, 8(3), 207-217. https://doi.org/10.1037/ppm0000185

Gshow (2022, fevereiro 22). *Samanta Quadrado fala sobre estreia em 'Um Lugar ao Sol' e do sonho de casar com noivo*. Obtido em julho de 2023 de Gshow: https://gshow.globo.com/tudo-mais/tv-e-famosos/noticia/samanta-quadrado-fala-sobre-estreia-em-um-lugar-ao-sol-e-do-sonho-de-casar-com-noivo.ghtml

Jornal de Notícias. (2022, abril 14). *Jovens com síndrome de Down destacam-se no mundo da moda.* Obtido em julho de 2023 de Jornal de Notícias: https://www.jn.pt/pessoas/jovens-com-sindrome-de-down-destacam-se-no-mundo-da-moda-14770836.html/

Laurett, R., & Ferreira, J. J. (2018). *Estratégia em organizações sem fins lucrativos: Uma revisão sistemática da literatura e agenda para pesquisas futuras*. VOLUNTAS: Revista Internacional de Organizações Voluntárias e Sem Fins Lucrativos, 29, 881-897.

Lindsay, S., Cagliostro, E., Albarico, M., Mortaji, N., & Karon, L. (2018). *Uma revisão sistemática dos benefícios da contratação de pessoas com deficiência*. Revista de reabilitação ocupacional, 28, 634-655.

Maier, F., Meyer, M., & Steinbereithner, M. (2016). *Organizações sem fins lucrativos tornando-se business-like: Uma revisão sistemática*. Setor sem fins lucrativos e voluntário trimestralmente, 45(1), 64-86.

Ministério das Finanças. (2011) *Norma contabilística e de relato financeiro para as entidades do setor não lucrativo*. Obtido em agosto de 2023 de Ministério das Finanças: http://www.cnc.min-financas.pt/pdf/snc/normas/NCRF_ESNL.pdf

Ministério da Justiça. (2022). *Registar associação*. Obtido em julho de 2023 de Ministério da Justiça: https://justica.gov.pt/Servicos/Registar-associacao

Munik, J., Pinheiro de Lima, E., Deschamps, F., Gouvea Da Costa, S. E., Van Aken, E. M., Almeida Prado Cestari, J. M., ... & Treinta, F. (2021). *Performance measurement systems in nonprofit organizations: an authorship-based literature review*. Measuring Business Excellence, 25(3), 245-270.

Ogliastri, E., Jäger, U.P. & M. Prado, A. *Strategy and Structure in High-Performing Nonprofits: Insights from Iberoamerican Cases*. Voluntas 27, 222–248 (2016).

Ortega-Rodríguez, C., Licerán-Gutiérrez, A., & Moreno-Albarracín, A. L. (2020). *Transparency as a key element in accountability in non-profit organizations: A systematic literature review*. Sustainability, 12(14), 5834.

Pereira, L., Pinto, M., da Costa, R. L., Dias, Á., & Gonçalves, R. (2021). *The new SWOT for a sustainable world*. Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity, 7(1), 18.

Pordata. (2023). *Portugal: Alunos matriculados: total e por nível de ensino*. Obtido em julho de 2023, de Pordata: https://www.pordata.pt/Portugal/Alunos+matriculados+total+e+por+nivel+de+ensino-1002

Portal das Finanças. (2023). *Tabelas de Retenção do IRS*. Obtido em agosto de 2023 de Portal das Finanças: https://info.portaldasfinancas.gov.pt/pt/apoio_contribuinte/tabela_ret_doclib/Pages/default.aspx

Record. (2022, outubro 19). *André Almeida conquista bronze nos Mundiais de natação para Síndrome de Down.* Obtido em julho de 2023 de Record: https://www.record.pt/modalidades/natacao/detalhe/andre-almeida-conquista-bronze-nos-mundiais-de-natacao-para-sindrome-de-down

Recuperar Portugal. *Respostas Sociais*. Obtido em julho de 2023, de Recuperar Portugal: de https://recuperarportugal.gov.pt/respostas-sociais-c3/

Salamon, L. M., Geller, S. L., & Mengel, K. L. (2010). *Nonprofits, innovation, and performance measurement: Separating fact from fiction*. Listening Post Project, 17(1), 1-23.

Segurança Social. (2022). *Guia Prático Redução da Taxa Contributiva Trabalhadores com Deficiência*. Obtido em julho de 2023, de Segurança social: https://www.seg-social.pt/documents/10152/25478/2007_reducao_taxa_contributiva_deficientes/0fe15a4b-54c7-47d1-b3a6-14b4902906ea

Somers, A.B. (2005), "Shaping the balanced scorecard for use in UK social enterprises", Social Enterprise Journal, Vol. 1 No. 1, pp. 43-56.

Souschek, M. B. E. (2022). *Pensar o futuro à saída da escolaridade obrigatória na voz de jovens com perturbação do desenvolvimento intelectual* (Doctoral dissertation).

Treinta, F. T., Moura, L. F., Almeida Prado Cestari, J. M., Pinheiro de Lima, E., Deschamps, F., Gouvea da Costa, S. E., ... & Leite, L. R. (2020). *Fatores de design e implementação para medição de desempenho em organizações sem fins lucrativos: uma revisão da literatura*. Fronteiras em Psicologia, 11, 1799.

Weerawardena, J., McDonald, R. E., & Mort, G. S. (2010). *Sustentabilidade de organizações sem fins lucrativos: uma investigação empírica*. Jornal de Negócios Mundiais, 45(4), 346-356.

Anexos Capítulo 3: Metodologia

ANEXO A – Inquérito Para os pais de crianças até aos 12 anos

Inquérito sobre Festas de Aniversário em Espaço Temático com Jovens com Síndrome de Down

Se não tem filhos com idade até aos 12 anos, por favor, desconsidere este questionário.

Antes de começar, tenha em consideração que este questionário se refere apenas a um dos seus filhos. Se tiver mais do que um filho, deverá repeti-lo.

As respostas são de carater confidencial e de resposta obrigatória. Tendo em consideração a natureza social deste projeto, peço a sua maior sinceridade.

* Indica uma pergunta obrigatória

Inclusão Social



1. 1. Qual a idade do(a) seu(sua) filho(a)? *

2. 2. Qual o Distrito da sua residência? *

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Lisboa
- ◯ Setúbal
- ◯ Outra: _____

3. 3. A maior parte das vezes, onde realiza as festas de aniversário dos seu(sua) filho(a)? *

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Em casa ou casa de familiares
- ◯ Espaço exterior público (exemplo parque, jardim)
- ◯ Espaço interior/exterior privado (parque de diversões, insufláveis, laser tag, ...)
- ◯ Outra: _____

4. *

4. Já realizou alguma festa de aniversário para o(a) seu(sua) filho(a) em um espaço com atividades lúdicas (Exemplos: pintura, leitura, jogos de tabuleiro, gincanas, brincadeiras, fantoches, plasticina, dança, mímica, acampamento)?

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Sim
- ◯ Não

5. 5. Convive com alguém com síndrome de Down? *

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Sim
- ◯ Não

6. 6. Como se sentiria em permitir que o(a) seu(sua) filho(a) participe em jogos coordenados por jovens adultos com síndrome de Down? (1 Nada Confortável, 2 Pouco confortável, 3 Confortável, 4 Muito confortável) *

Marcar apenas uma oval.

Nada Confortável	
1	◯
2	◯
3	◯
4	◯
Muito Confortável	

7. 7. Sentir-se-ia mais confortável se também participasse nas atividades ? *

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Sim
- ◯ Não
- ◯ Seria indiferente

8. 8. Quais os dias da semana mais convenientes para a realização da festa de aniversário? *

Marcar tudo o que for aplicável.

- ☐ De segunda a sexta-feira - das 10h às 17h
- ☐ De segunda a sexta-feira - das 17h às 20h
- ☐ Sábado e domingo

9. 9. Qual seria a capacidade ideal do espaço para a realização da festa de aniversário? *

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Até 10 crianças
- ◯ De 10 a 20 crianças
- ◯ Mais de 20 crianças

10. 10. Qual seria o preço ideal por criança para a realização da festa de aniversário? *

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Até 10€ por criança
- ◯ De 10€ a 20€ por criança
- ◯ De 20€ a 30€ por criança
- ◯ Mais de 30€ por criança

11. 11. Acredita que a presença de jovens adultos com síndrome Down como coordenadores dos jogos pode contribuir para uma educação mais inclusiva e consciente sobre a síndrome de Down? *

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Sim
- ◯ Não

12. 12. Qual a sua opinião sobre a inclusão de pessoas com deficiência em ambientes educacionais e sociais? (1 Totalmente Contra, 2 Contra em algumas situações, 3 Neutro, 4 A favor em algumas situações e 5 Totalmente a favor) *

Marcar apenas uma oval.

Totalmente contra

1 ◯

2 ◯

3 ◯

4 ◯

5 ◯

Totalmente a favor

13. 13. O seu(sua) filho(a) já teve alguma experiência anterior com atividades coordenadas por jovens adultos com síndrome de Down? *

Marcar apenas uma oval.

◯ Sim

◯ Não

14. 14. Em caso afirmativo, como avaliaria a qualidade da experiência? (1 Muito má, 2 Má, 3 Regular, 4 Boa e 5 Muito boa)

Marcar apenas uma oval.

	Muito má					Muito boa
	1	2	3	4	5	

15. 15. Acredita que os jovens adultos com síndrome de Down possuem capacidades para coordenar atividades e jogos para as crianças? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não

16. 16. Acredita que a inclusão de jovens adultos com síndrome de Down como coordenadores de jogos pode contribuir para uma maior consciencialização e aceitação da deficiência na sociedade? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não
- Talvez

17. 17. Acredita que a participação de jovens adultos com síndrome de Down na coordenação de jogos pode ter um impacto positivo no desenvolvimento das crianças? *

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Sim
- ◯ Não

18. 18. Que tipo de suporte acha necessário para que os jovens adultos com síndrome de Down possam realizar as atividades de forma adequada? *

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Formação
- ◯ Acompanhamento de um profissional
- ◯ Outra: _____

19. 19. Acredita que a interação entre as crianças, "puras" e sem maldade, e os jovens adultos com síndrome de Down, pode contribuir para que no futuro, estas crianças que serão os "homens de amanhã", reconheçam as capacidades destes jovens e lhes deem emprego sem discriminação? *

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Sim
- ◯ Não
- ◯ Não tenho opinião formada

20. 20. Gostaria de receber informações adicionais sobre a formação e a experiência dos jovens adultos com síndrome de Down antes de contratar o serviço "festa de aniversário"? *

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Sim
- ◯ Não
- ◯ Talvez, dependeria da quantidade de informações disponibilizada

21. 21. Conhece algum estabelecimento que preste serviços, tendo como colaboradores jovens adultos com síndrome de Down? *

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Sim
- ◯ Não

22. 22. Se sim, pode indicar o nome do estabelecimento?

_____

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

ANEXO B - Inquérito disponibilizado aos estabelecimentos de ensino publico e privado

Direção/Coordenação do Estabelecimento de Ensino | Inclusão Jovens Adultos com Síndrome de Down

As respostas são de carater confidencial e de resposta obrigatória. Tendo em consideração a natureza social deste projeto, peço a sua maior sinceridade.

* Indica uma pergunta obrigatória

Inclusão Social



1. 1. O estabelecimento de ensino é: *

   Marcar apenas uma oval.

   - ◯ Público
   - ◯ Privado

2. 2. No Distrito de: *

   Marcar apenas uma oval.

   - ◯ Lisboa
   - ◯ Setúbal

3. 3. Qual o(s) nível(eis) de ensino que a escola leciona? *

   Marcar tudo o que for aplicável.

   - ☐ Pré-escolar
   - ☐ 1ºCiclo
   - ☐ 2ºCiclo
   - ☐ 3ºCiclo
   - ☐ Secundário

4. 4. Quantos alunos tem, ao todo, no pré-escolar, 1º ciclo e 2º ciclo? *

_____

5. 5. Qual a média de alunos em cada turma? *

_____

6. 6. Qual o número de visitas de estudo realizadas por cada turma no último ano letivo (2022/2023)? *

_____

7. 7. Qual seria o valor ideal, por criança, para a realização de visitas de estudo? *

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Até 10€ por criança
- ◯ De 10€ a 20€ por criança
- ◯ De 20€ a 30€ por criança
- ◯ Mais de 30€ por criança

8. 8. A escola já realizou visitas de estudo a espaços que promovem inclusão e diversidade? *

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Sim
- ◯ Não

9. 9. A escola já teve alguma experiência em realizar visitas de estudo a espaços coordenados por pessoas com deficiência? *

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Sim
- ◯ Não

10. 10. Acha que visitas de estudo a espaços onde os jogos lúdicos são coordenados por jovens adultos com síndrome de Down seria benéfico para os seus alunos? *

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Sim
- ◯ Não

11. 11. Considera importante que os alunos tenham oportunidade de interagir com pessoas com deficiência durante as visitas de estudo? *

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Sim
- ◯ Não

12. 12. Acredita que a inclusão de jovens adultos com síndrome de Down como coordenadores de jogos lúdicos durante as visitas de estudo pode ser uma forma de promover a inclusão social e a conscientização sobre a deficiência? *

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Sim
- ◯ Não
- ◯ Não tenho a certeza

13. 13. Acredita que os pais dos alunos apoiariam visitas de estudo a espaços onde as atividades são coordenadas por jovens adultos com síndrome de Down? *

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Sim
- ◯ Não
- ◯ Não tenho a certeza

14. 14. A escola permitiria que seus alunos participassem de uma visita de estudo a um espaço com jogos lúdicos coordenados por jovens adultos com síndrome de Down? *

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Sim
- ◯ Não

15. *

15. Qual o seu nível de conhecimento sobre a síndrome de Down e sobre as habilidades e potencialidades das pessoas com síndrome de Down? (1 Nenhum, 2 Baixo, 3 Médio, 4 Elevado e 5 Muito Elevado)

Marcar apenas uma oval.

Nenhum	
1	◯
2	◯
3	◯
4	◯
5	◯
Muito Elevado	

16. 16. Qual a sua opinião sobre a inclusão de pessoas com síndrome de Down em atividades educativas em geral? (1 Totalmente Contra, 2 Contra em algumas situações, 3 Neutro, 4 A favor em algumas situações e 5 Totalmente a favor) *

Marcar apenas uma oval.

Totalmente Contra	
1	◯
2	◯
3	◯
4	◯
5	◯
Totalmente a favor	

17. 17. Qual o principal fator que influência a sua decisão de levar os alunos para participar em jogos lúdicos coordenados por jovens adultos com síndrome de Down? *

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Oportunidade de aprendizagem
- ◯ Custo
- ◯ Interação com jovens adultos com síndrome de Down
- ◯ Disponibilidade de transporte
- ◯ Outra: _____

18. 18. Qual a principal preocupação em levar os alunos a participar de jogos lúdicos coordenados por jovens adultos com síndrome de Down? *

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Segurança dos alunos
- ◯ Capacidade dos jovens com síndrome de down em coordenar os jogos
- ◯ Relevância dos jogos
- ◯ Outra: _____

19. 19. Está disposto a colaborar com uma organização que promove a inclusão social de jovens adultos com síndrome de Down em atividades educativas? *

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Sim
- ◯ Não
- ◯ Não tenho a certeza

20. 20. A escola considera importante que os alunos aprendam sobre inclusão e diversidade em visitas de estudo deste género? *

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Sim
- ◯ Não

21. 21. A escola acredita que atividades como esta podem ser úteis para incentivar a empatia e o respeito pelos outros? *

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Sim
- ◯ Não

22. 22. A escola acredita que atividades como esta podem ser uteis para desenvolver habilidades sociais e emocionais nos alunos? *

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Sim
- ◯ Não

23. 23. A escola acredita que a interação entre as crianças, "puras" e sem maldade, e os jovens adultos com síndrome de Down, pode contribuir para que no futuro, estas crianças que serão os "homens de amanhã", reconheçam as capacidades destes jovens e empreguem-nos sem discriminação? *

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Sim
- ◯ Não
- ◯ Não tenho opinião formada

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

ANEXO C - Email disponibilização inquéritos aos estabelecimentos de ensino publico e privado

Direção/Coordenação do Estabelecimento de Ensino | Inclusão Jovens Adultos com Síndrome de Down

Mélida Carina Fortes <Melida_Carina_Fortes@iscte-iul.pt>

ter, 06/06/2023 23:05

Bcc:ebdlc@aevf.pt <ebdlc@aevf.pt>;ebl@aevf.pt <ebl@aevf.pt>;eblc@aevf.pt <eblc@aevf.pt>;ebt1@aevf.pt <ebt1@aevf.pt>;ebpm@aevf.pt <ebpm@aevf.pt>;ebsv@aevf.pt <ebsv@aevf.pt>;ebt@aevf.pt <ebt@aevf.pt>;jihn@aevf.pt <jihn@aevf.pt>;jit@aevf.pt <jit@aevf.pt>;coord.ebvg@queiroz.pt <coord.ebvg@queiroz.pt>;coord.ebpn@queiroz.pt <coord.ebpn@queiroz.pt>;geral@agescolasmanuelmaia.net <geral@agescolasmanuelmaia.net>;eb1scondestavel@gmail.com <eb1scondestavel@gmail.com>;eb1fernanda.de.castro@gmail.com <eb1fernanda.de.castro@gmail.com>;escola.valedealcantara@gmail.com <escola.valedealcantara@gmail.com>;coordenacao.epsantarem@aebenfica.pt <coordenacao.epsantarem@aebenfica.pt>;eb1arquitecto.grtelles@aebenfica.pt <eb1arquitecto.grtelles@aebenfica.pt>;eb1jorge.barradas@aebenfica.pt <eb1jorge.barradas@aebenfica.pt>;jin1.benfica@aebenfica.pt <jin1.benfica@aebenfica.pt>;sec.eb23almadanegreiros@gmail.com <sec.eb23almadanegreiros@gmail.com>

1 anexos (125 KB)

Declaração Inscrição ISCTE_2022.2023.pdf;

Caro(a) Diretor(a)/ Coordenador(a), deste estabelecimento de ensino,

Sou estudante do 2ºano do Mestrado em Gestão na ISCTE Business School, e estou a desenvolver um projeto social que visa a inclusão de jovens adultos com síndrome de Down. Como parte deste projeto, gostaria de convidar a vossa escola a participar num inquérito sobre a possibilidade dos vossos alunos efetuarem visitas de estudo a um espaço onde irão fazer jogos lúdicos, coordenados por jovens adultos com síndrome de Down.

O inquérito é composto por perguntas fechadas, rápido (máximo 4 minutos) e fácil de responder, e as informações serão mantidas em absoluto sigilo e confidencialidade.

Por favor, clique no seguinte link para participar do questionário:

https://forms.gle/mA8oqX16xkjghFJe9

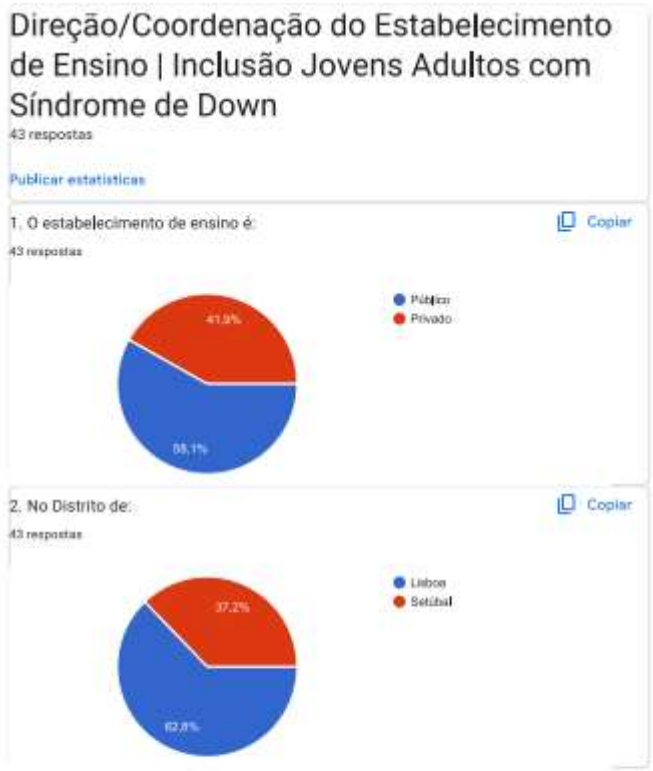
Agradeço antecipadamente a sua colaboração e disponibilidade em participar neste inquérito.

Ao dispor para qualquer esclarecimento adicional através dos seguintes contatos: +351 965360026 e mcrfs@iscte-iul.pt

Atenciosamente,

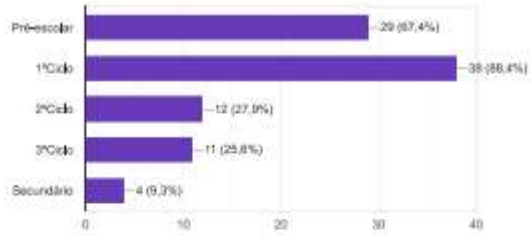
Mélida Fortes

ANEXO D - Respostas ao inquérito disponibilizado aos estabelecimentos de ensino publico e privado



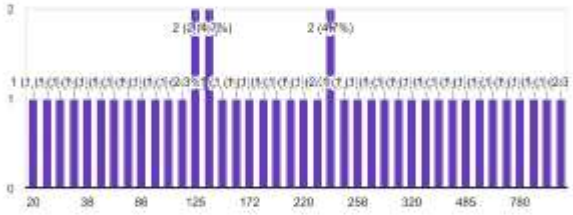
3. Qual o(s) nível(eis) de ensino que a escola leciona? Copiar

43 respostas



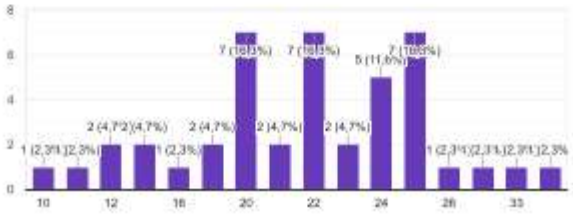
4. Quantos alunos tem, ao todo, no pré-escolar, 1º ciclo e 2º ciclo? Copiar

43 respostas



5. Qual a média de alunos em cada turma? Copiar

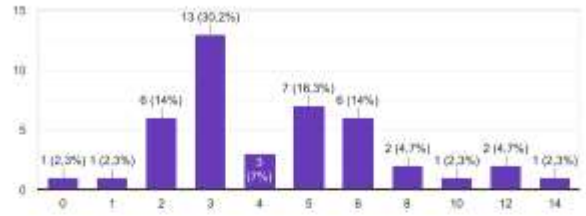
43 respostas



6. Qual o número de visitas de estudo realizadas por cada turma no último ano letivo (2022/2023)?

Copiar

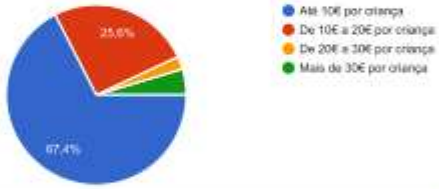
43 respostas



7. Qual seria o valor ideal, por criança, para a realização de visitas de estudo?

Copiar

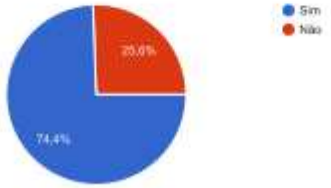
43 respostas



8. A escola já realizou visitas de estudo a espaços que promovem inclusão e diversidade?

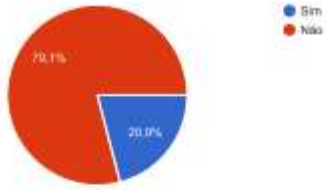
Copiar

43 respostas



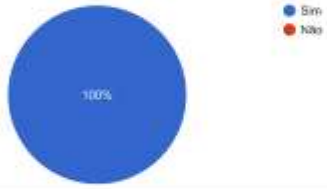
9. A escola já teve alguma experiência em realizar visitas de estudo a espaços coordenados por pessoas com deficiência? Copiar

43 respostas



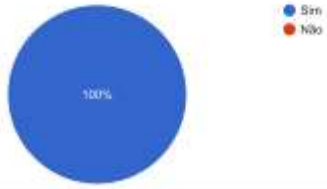
10. Acha que visitas de estudo a espaços onde os jogos lúdicos são coordenados por jovens adultos com síndrome de Down seria benéfico para os seus alunos? Copiar

43 respostas



11. Considera importante que os alunos tenham oportunidade de interagir com pessoas com deficiência durante as visitas de estudo? Copiar

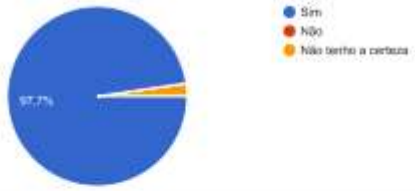
43 respostas



12. Acredita que a inclusão de jovens adultos com síndrome de Down como coordenadores de jogos lúdicos durante as visitas de estudo pode ser uma forma de promover a inclusão social e a conscientização sobre a deficiência?

Copiar

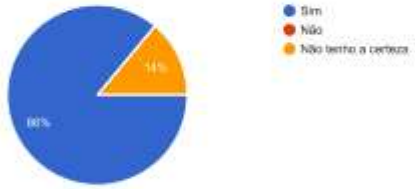
43 respostas



13. Acredita que os pais dos alunos apoiariam visitas de estudo a espaços onde as atividades são coordenadas por jovens adultos com síndrome de Down?

Copiar

43 respostas



14. A escola permitiria que seus alunos participassem de uma visita de estudo a um espaço com jogos lúdicos coordenados por jovens adultos com síndrome de Down?

Copiar

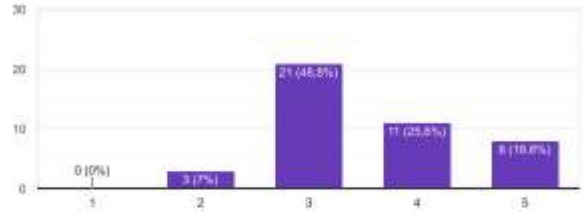
43 respostas



Copiar

15. Qual o seu nível de conhecimento sobre a síndrome de Down e sobre as habilidades e potencialidades das pessoas com síndrome de Down? (1 Nenhum, 2 Baixo, 3 Médio, 4 Elevado e 5 Muito Elevado)

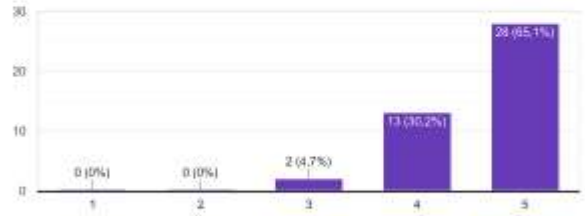
43 respostas



Copiar

16. Qual a sua opinião sobre a inclusão de pessoas com síndrome de Down em atividades educativas em geral? (1 Totalmente Contra, 2 Contra em algumas situações, 3 Neutro, 4 A favor em algumas situações e 5 Totalmente a favor)

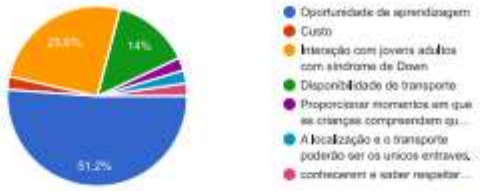
43 respostas



17. Qual o principal fator que influência a sua decisão de levar os alunos para participar em jogos lúdicos coordenados por jovens adultos com síndrome de Down?

Copiar

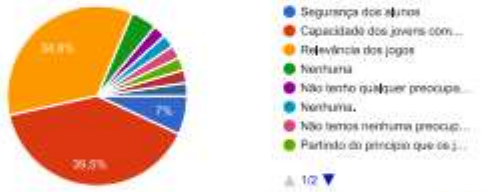
43 respostas



18. Qual a principal preocupação em levar os alunos a participar de jogos lúdicos coordenados por jovens adultos com síndrome de Down?

Copiar

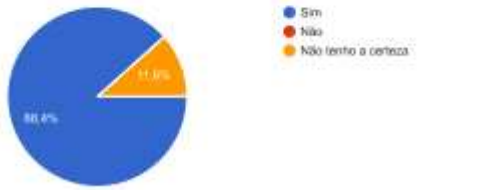
43 respostas



19. Está disposto a colaborar com uma organização que promove a inclusão social de jovens adultos com síndrome de Down em atividades educativas?

Copiar

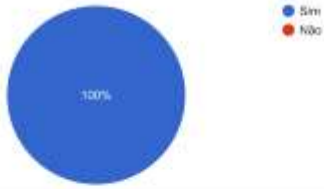
43 respostas



20. A escola considera importante que os alunos aprendam sobre inclusão e diversidade em visitas de estudo deste género?

Copiar

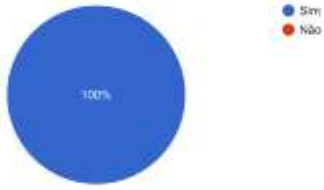
43 respostas



21. A escola acredita que atividades como esta podem ser úteis para incentivar a empatia e o respeito pelos outros?

Copiar

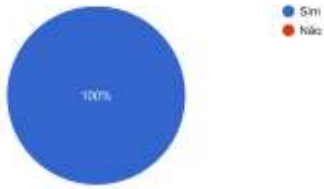
43 respostas



22. A escola acredita que atividades como esta podem ser uteis para desenvolver habilidades sociais e emocionais nos alunos?

Copiar

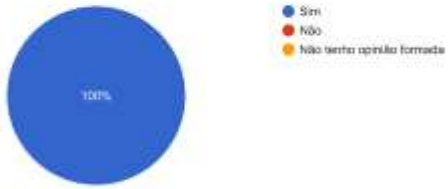
43 respostas



23. A escola acredita que a interação entre as crianças, "puras" e sem maldade, e os jovens adultos com síndrome de Down, pode contribuir para que no futuro, estas crianças que serão os "homens de amanhã", reconheçam as capacidades destes jovens e empreguem-nos sem discriminação?

Copiar

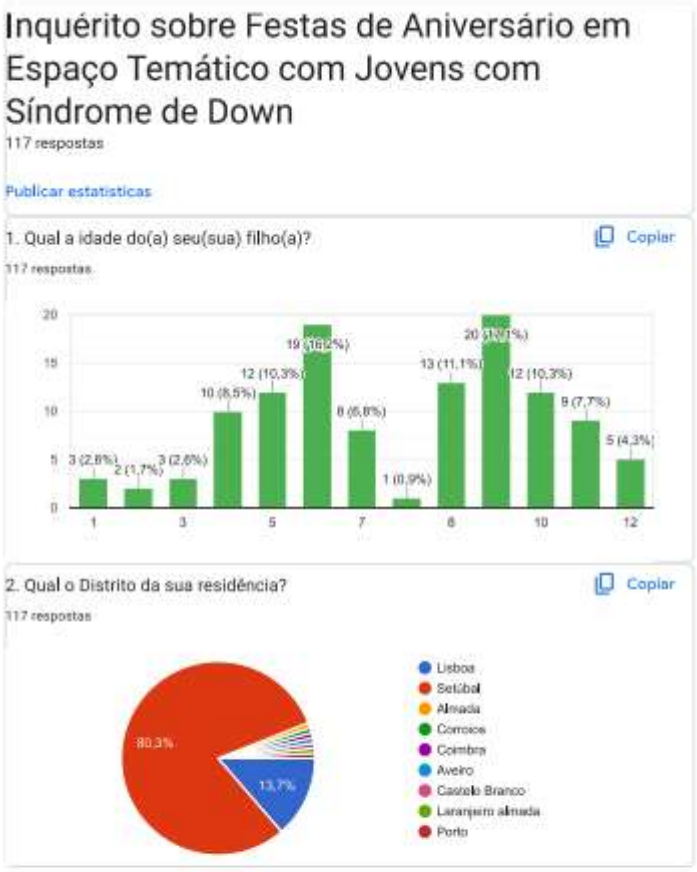
43 respostas



Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google. Denunciar abuso - Termos de Utilização - Política de privacidade

Google Formulários

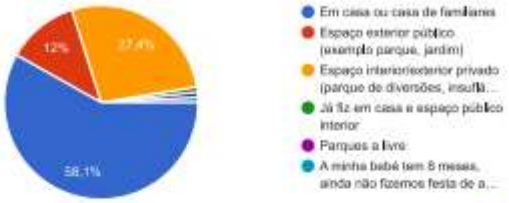
ANEXO E - Respostas os inquéritos foram disponibilizados pais filhos até 12 anos



3. A maior parte das vezes, onde realiza as festas de aniversário dos seu(sua) filho(a)?

Copiar

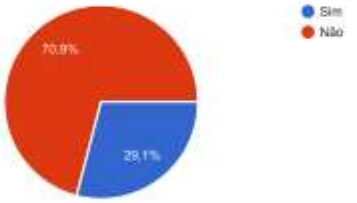
117 respostas



Copiar

4. Já realizou alguma festa de aniversário para o(a) seu(sua) filho(a) em um espaço com atividades lúdicas (Exemplos: pintura, leitura, jogos de tabuleiro, gincanas, brincadeiras, fantoches, plasticina, dança, mimica, acampamento)?

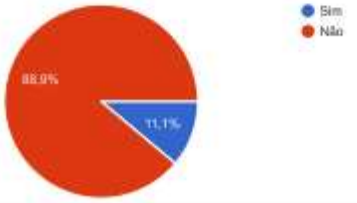
117 respostas



Copiar

5. Convive com alguém com síndrome de Down?

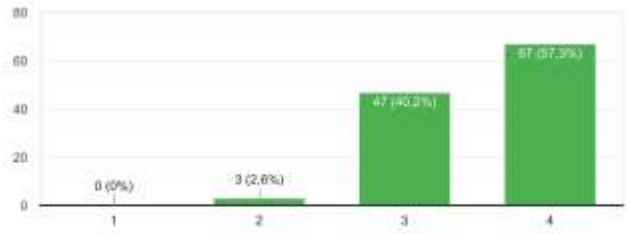
117 respostas



Copiar

6. Como se sentiria em permitir que o(a) seu(sua) filho(a) participe em jogos coordenados por jovens adultos com síndrome de Down? (1 Nada Confortável, 2 Pouco confortável, 3 Confortável, 4 Muito confortável)

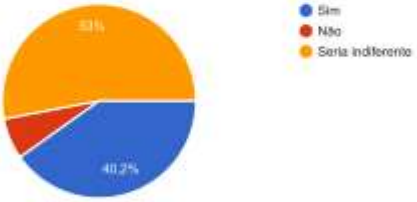
117 respostas



Copiar

7. Sentir-se-ia mais confortável se também participasse nas atividades ?

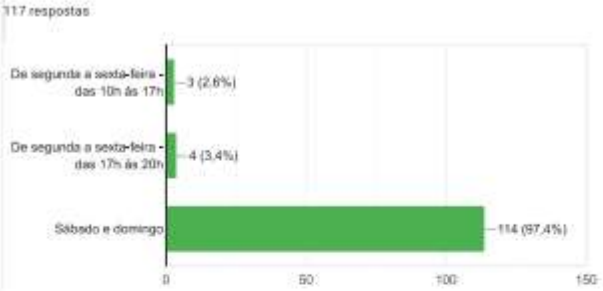
117 respostas



Copiar

8. Quais os dias da semana mais convenientes para a realização da festa de aniversário?

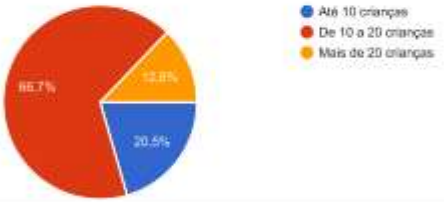
117 respostas



Copiar

9. Qual seria a capacidade ideal do espaço para a realização da festa de aniversário?

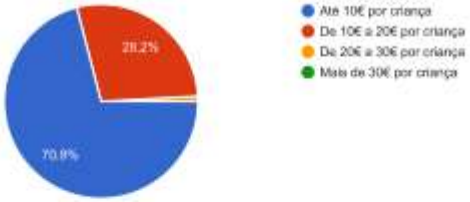
117 respostas



Copiar

10. Qual seria o preço ideal por criança para a realização da festa de aniversário?

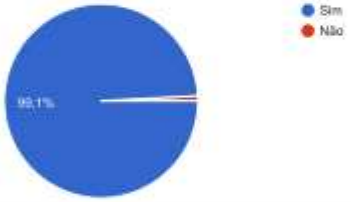
117 respostas



Copiar

11. Acredita que a presença de jovens adultos com síndrome Down como coordenadores dos jogos pode contribuir para uma educação mais inclusiva e consciente sobre a síndrome de Down?

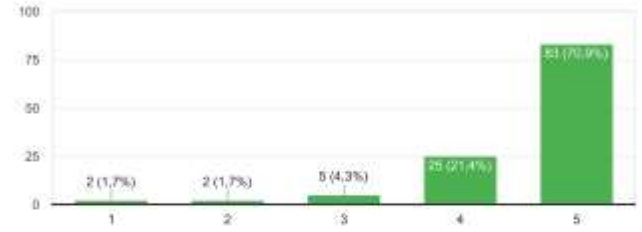
117 respostas



Copiar

12. Qual a sua opinião sobre a inclusão de pessoas com deficiência em ambientes educacionais e sociais? (1 Totalmente Contra, 2 Contra em algumas situações, 3 Neutro, 4 A favor em algumas situações e 5 Totalmente a favor)

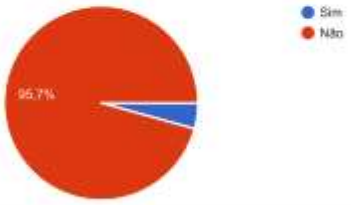
117 respostas



Copiar

13. O seu(sua) filho(a) já teve alguma experiência anterior com atividades coordenadas por jovens adultos com síndrome de Down?

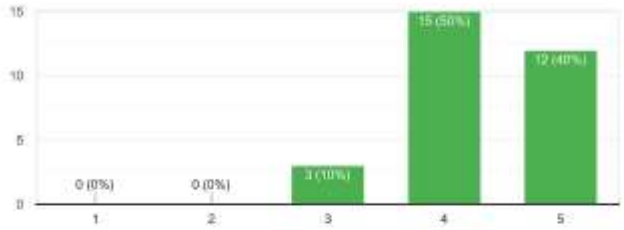
117 respostas



Copiar

14. Em caso afirmativo, como avaliaria a qualidade da experiência? (1 Muito má, 2 Má, 3 Regular, 4 Boa e 5 Muito boa)

30 respostas



Copiar

15. Acredita que os jovens adultos com síndrome de Down possuem capacidades para coordenar atividades e jogos para as crianças?

117 respostas



Copiar

16. Acredita que a inclusão de jovens adultos com síndrome de Down como coordenadores de jogos pode contribuir para uma maior consciencialização e aceitação da deficiência na sociedade?

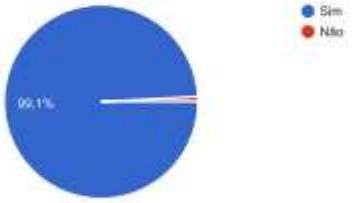
117 respostas



Copiar

17. Acredita que a participação de jovens adultos com síndrome de Down na coordenação de jogos pode ter um impacto positivo no desenvolvimento das crianças?

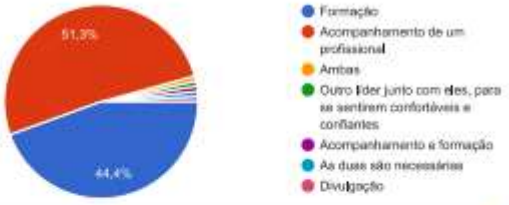
117 respostas



Copiar

18. Que tipo de suporte acha necessário para que os jovens adultos com síndrome de Down possam realizar as atividades de forma adequada?

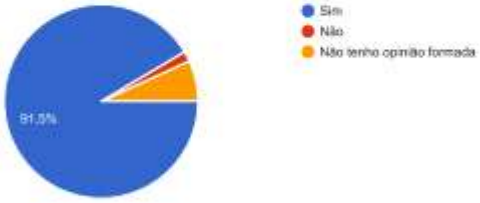
117 respostas



Copiar

19. Acredita que a interação entre as crianças, "puras" e sem maldade, e os jovens adultos com síndrome de Down, pode contribuir para que no futuro, estas crianças que serão os "homens de amanhã", reconheçam as capacidades destes jovens e lhes deem emprego sem discriminação?

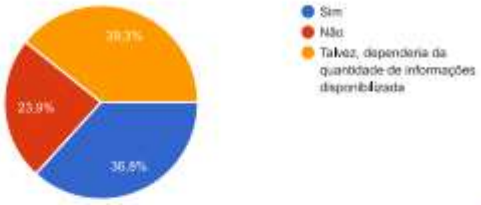
117 respostas



Copiar

20. Gostaria de receber informações adicionais sobre a formação e a experiência dos jovens adultos com síndrome de Down antes de contratar o serviço "festa de aniversário"?

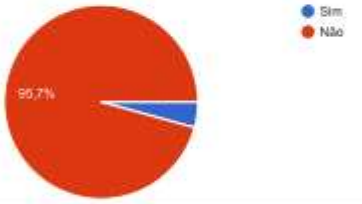
117 respostas



Copiar

21. Conhece algum estabelecimento que preste serviços, tendo como colaboradores jovens adultos com síndrome de Down?

117 respostas



Copiar

22. Se sim, pode indicar o nome do estabelecimento?

9 respostas



Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google. Denunciar abuso - Termos de Utilização - Política de privacidade

Google Formulários

ANEXO F - Consentimento Informado Jovens com SD

TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO

Olá!
Eu, Mélida Carina Rodrigues Fortes, a frequentar o Mestrado em Gestão no Instituto Superior de Ciências do Trabalho e da Empresa, convido-te a participar numa pesquisa para um trabalho académico, que se chama "Inclusão de Jovens Adultos com Síndrome de Down, Através da Interação com Crianças".
Antes de decidires participar, é importante que entendas o que será feito e os teus direitos como participante.
O objetivo é compreender a experiência e habilidades dos jovens adultos com síndrome de Down na coordenação de jogos desenvolvidos para crianças.

Aqui estão algumas informações importantes:

Porque convidaram-me a participar?
Porque sou um jovem adulto com síndrome de Down.
O que vou precisar fazer?
a) Coordenar jogos desenvolvidos por crianças, onde vou ser observado.
b) Responder a perguntas, onde partilharei as minhas experiências e as minhas opiniões relacionadas com a coordenação dos jogos.
O que acontecerá com as informações que eu fornecer?
Todas as informações fornecidas, bem como o áudio/filmagens serão tratadas com confidencialidade e utilizadas apenas para fins académicos e de pesquisa.
Posso parar de participar se eu quiser?
Sim. A qualquer momento posso interromper a minha participação, sem qualquer penalidade ou consequência negativa.

Se tiveres alguma pergunta ou precisares de mais informações, por favor, pergunta-me, através do telefone [redacted] ou email mcrfs@iscte-iul.pt. Estou aqui para ajudar-te!
Se concordares em participar, vou precisar do teu consentimento. Isso significa que autorizas a tua participação na pesquisa.

☐ Aceito
☐ Não aceito

Tua Assinatura _____

ANEXO G - Consentimento informado pais crianças participaram nos jogos

TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO

Eu, _____, como pai/mãe/responsável legal _____, concordo em permitir a participação do meu filho/filha neste estudo de pesquisa intitulado " Inclusão de jovens adultos com síndrome de Down através da interação com crianças em jogos inclusivos ". Fui devidamente informado sobre os objetivos, procedimentos e possíveis riscos associados a este estudo, e estou ciente das minhas responsabilidades e direitos como representante legal da criança.

Entendo que o propósito deste estudo é compreender a interação entre jovens adultos com síndrome de Down e crianças durante a coordenação de jogos. Meu filho/filha terá a oportunidade de participar de atividades lúdicas dirigidas por jovens adultos com síndrome de Down, onde será observado por meio de gravações de vídeo durante essas interações.

Tomei conhecimento de que as informações recolhidas durante este estudo serão tratadas de forma confidencial e serão utilizadas apenas para fins de pesquisa. A sua privacidade será protegida e os dados recolhidos serão analisados de forma agregada, sem identificação individual.

Compreendo que a participação do meu filho/filha é voluntária e que ele/ela pode optar por sair do estudo a qualquer momento, sem qualquer penalização ou consequência.

Declaro que li e compreendi este termo de consentimento informado e concordo com a participação do meu filho/filha no estudo.

Nome do Pai/Responsável Legal: _____

Assinatura: _____

Data: _____

Nome da Criança Participante: _____

Idade da Criança: ____

Este Termo de Consentimento Informado foi explicado em detalhes ao Pai/Mãe/Responsável legal da criança participante, e todas as dúvidas foram respondidas de forma satisfatória antes da assinatura

ANEXO H - Roteiro observação participante

Roteiro Observação Participante

Finalidade: Observação do desempenho dos jovens adultos com síndrome de Down na coordenação de jogos, das interações sociais e da reação das crianças.

Fases	Informação											
I. Legitimação	Introdução e boas-vindas Objetivos e propósito Normas e regras (filmado e gravado) Consentimento informado Confidencialidade Agradecimento											
II. Jogos, Regras e Observação	Jogos	Coordenador	Material	Local	Como se Joga?	Duração	Emoções sentidas pelas Crianças ao longo do jogo: C1	C2	C3	C4	C5	Emoções dos Coordenadores:
	1.Dança das Cadeiras Musicais	J1	4 Cadeiras e Equipamento de som	Sede Pais21	Organiza-se cadeiras em círculo, com uma a menos do que o número total de participantes. Liga-se a música e pede-se a para todos dançarem ao redor das cadeiras. Quando a música parar, todos devem encontrar uma cadeira para sentar. Quem ficar sem cadeira sai do jogo.	5m:31s	timidez/ alegria/ entusiasmo	timidez/ alegria/ entusiasmo/empatia / orgulho	insegurança/ Timidez /alegria	timidez/ alegria/ entusiasmo	timidez/ alegria/ entusiasmo	Empatia entusiasmo Confiança realização orgulho
							Ao início o coordenador explicou as regras do jogo, mostrou-se sentir bastante há vontade com o mesmo. De um modo geral, as crianças no início estavam tímidas, com o avanças do jogo ficaram mais descontraídas. O vencederor foi a C3. O coordenador voltou a colocar a música e a refazer o jogo, agora apenas com uma cadeira, sendo o vencedor a C2. No final dançaram os dois, coordenador e C2.					
	2.Jogo da Memória	J2	10 Pares de Cartas	Sede Pais21	São utilizadas cartas com pares de imagens iguais viradas para baixo. As crianças devem virar duas cartas por vez, tentando encontrar os pares correspondentes.	5m:34s	alegria, satisfação	satisfação/ entusiasmo	satisfação	satisfação	satisfação	realização /orgulho /afeto
							As regras foram explicadas ao longo da realizaçã do jogo.De um modo geral as crianças estavam focadas, e sempre que falhavam nas cartas sentiam-se desapontados, por terem falhado. Durante o jogo a coordenadora ajudou os mais pequenos a escolher as cartas e no fim deu um "five" a cada um.					
	3.Estatuas Musicais	J3	Equipamento de som	Sede Pais21	Coloca-se música e os participantes fazem movimentos de estatuas. Quando a música parar, todos devem congelar como estátuas. Quem se mexer, rir, falar, perde.	7m:09s	timidez/curiosidade/ empatia	timidez/curiosidade/ empatia	timidez /curiosidade/ entusiasmo	timidez/curiosidade	timidez/curiosidade	insegurança /realização /orgulho
							O coordenador começou por exemplificar uma estatua, explicando as regras do jogo, embora um pouco ansiedade e pouca confiança. O coordenador J1, ficou responsavél por para a música de acordo com as instruções de J3. Ao longo do jogo, o coordenador relaxou e desenvolveu muitas das estatuas no chão. As crianças emitavam as estatuas do coordenador. No início as crianças estavam um pouco confusas em relação a como deveriam proceder. No final houve 2 vencedores: C3 e C4.					
	4.Bowling	J4	8 Pinos e Bola	Sede Pais21	Posiciona-se os pinos e os participantes com uma bola pequena devem tentar derrubar o máximo de pinos possível em uma única jogada.	4m:23s	alegria/entusiasmo/ empatia	alegria/entusiasmo/ empatia	alegria /empatia	alegria /empatia	alegria /empatia	confiança/entusiasmo/realização/empatia
							O coordenador começou por identificar os materiais do jogo e explicar as regras do mesmo. Frisou que " quem falhar não há problema nenhum,... ", Mostrou-se bastante há vontade na interação com as crianças. Ao longo dos jogos foi dando indicações relativas às posições das crianças, a pontuação de cada um, bem como a sequência dos jogadores, as mesmas corresponderam. Foi cómica referindo que quem ganha-se recebia umas uvas. No final anunciou "ganharam todos" e ainda pediu um abraço em conjunto.					
	5.Jogo da "barra do lenço"	J5	Lenço, fita para dividir o "campo"	Sede Pais21	Primeiro, escolhe-se o portador do lenço que vai conduzir o jogo com um lenço na mão e ficar ao centro dos campos marcados pelas duas equipas. Depois constituem-se duas equipas (A e B) com igual número de jogadores. As equipas separam-se em dois grupos, os seus jogadores escolhem entre si um número secreto e posicionam-se atrás da linha de fundo do seu campo. O portador do lenço chama os jogadores pelos números e estes têm de correr em direção ao lenço para tentar agarrá-lo e voltar com ele para junto da sua equipa . Se conseguir voltar para a sua equipa, o jogador ganha um ponto. O jogo termina quando todos os elementos das equipas tiverem participado. Vence a equipa que somar mais pontos	4m:15s	alegria/entusiasmo/ empatia	alegria/entusiasmo/ empatia	alegria /empatia/ entusiasmo	alegria /empatia/ entusiasmo	alegria /empatia/ entusiasmo	insegurança/confiança/entusiasmo/ empatia
							O coordenador iniciou o jogo a defenir os membros de cada equipa, mas com dificuldade em explicar as regras do jogo. Sendo as crianças um número impar, as equipas foram formadas com número diferente de elementos. Na equipa com menos elementos (2), foi atribuido a um dos elementos 2 números. O espaço também se mostrou pouco adequado para o desempenho deste jogo, uma vez que os elementos das equipas não tinham muito espaço para correr pegar o lenço e voltar à sua posição. No decorrer do jogo a C4 ganhou e o coordenador pediu um "abracinho", a C4 estava reticente mas acabou por se aproximar e dar um abraço.na rodada a C3 venceu e também deu um abraço ao coordenador, sem qualquer indecisão. No final o coordenador anunciou a equipa vencedora " minhas senhoras e meus senhores, o vencedor..." e deu um five a cada um dos jogadores.					

ANEXO I - Guião Grupo Focal

Roteiro Entrevista – Grupo Focal

Entrevistador: E
Jovens Adultos Com Síndrome de Down: J1, J2, J3, J4, J5
Finalidade: Conhecer o feedback dos jovens adultos com síndrome de Down na experiência de coordenação de atividades temáticas desenvolvidas para crianças.

Fases	Informação disponibilizada/recebida
I. Legitimação	Introdução e boas-vindas Objetivos e propósito Normas e regras (filmado e gravado) Consentimento informado Confidencialidade Agradecimento
II. Questões e Discussão	Como foi a experiência em coordenar atividades para as crianças? como se sentem? Quais as dificuldades/desafios que enfrentaram ao interagir com as crianças durante as atividades? Que qualidades/habilidades são importantes para coordenar jogos com crianças? Qual seria a preparação a fazer antes de começar a coordenar um jogo com crianças? Na vossa opinião qual a importância da comunicação clara e da paciência para com as crianças? Acham importante que as crianças compreendam as regras para participar nos jogos? Porquê? No caso de alguma criança não ter compreendido as regras do jogo e precisar de apoio extra no decorrer do jogo, como fariam? Numa situação inesperada durante o jogo (dar exemplo), como lidariam no momento? Qual a vossa opinião sobre a importância de jogos lúdicos para o desenvolvimento infantil?

ANEXO J - Entrevista Grupo Focal

Grupo Focal

Entrevistadora: E

Coordenadores dos jogos, jovens adultos com síndrome de Down: J1, J2, J3, J4 e J5.

I. Legitimação

E: Mais uma vez quero agradecer mesmo, de coração, a vossa presença aqui, porque é mesmo importante para mim este projeto, é importante para mim, acho que também é importante para vocês ou para outras pessoas que também podem vir a ser incluídas neste projeto.

Estamos aqui todos, porque há cerca de 15 dias estiveram os cinco, com os miúdos, a coordenar os jogos. A J2 coordenou o jogo da memória, a J4 o jogo do bowling, aqui o J3 o jogo das estatuas musicais, o J5 foi o jogo do lenço e o J1 foi o jogo das cadeiras.

Eu vou fazer algumas questões e vocês vão participar através do vosso feedback, a vossa opinião em relação a como foi aquela experiência.

Antes, informo novamente que está a ser gravada apenas com objetivo de posterior análise.

II. Feedback dos jovens adultos com síndrome de Down na experiência de coordenação de atividades temáticas desenvolvidas para crianças

E: Então, digam-me como é que foi a vossa experiência em coordenar as atividades com as crianças?

J2: Como assim?

E: Como é que foi a experiência? Se foi satisfatória, se foi aborrecida, se foi divertida?

J2: Aborrecida não foi!

E: É isso que eu quero que vocês me digam.

J5: Satisfeito.

J3: Eu também.

J5: Foram engraçados e engraçadas. Gostei imenso, gostei imenso!

J4: Eu também, eu já trabalhei com crianças, e pronto, a minha vontade é que por mim, eles participaram. Acho que no fundo eles estiveram bem.

J3: Para mim, o bom é que as crianças acham que foi bem.

E: E vocês, como é que se sentiram? As crianças participaram, portaram-se bem. E vocês, como é que vocês se sentiram?

J4: Nós sentimo-nos, eu senti-me lindamente, eu senti-me mesmo bem-disposta, achei ótimo, foi brilhante!

J5: Boa J4!

J5: E eu também achei. Sentia-se muito bem com os miúdos, com as miúdas, são simpáticas. Foi boa experiência!

J1: Eu senti-me nas nuvens. Porque nestes dias o meu sexto sobrinho vai nascer.

E: E a J2? como é que se sentiste? O teu coração como bateu forte? Rss

J2: Não, não é assim muito, mas eu gosto de crianças.

J4: Mas, tu gostaste da experiência? De ter feito os jogos?

J2: Sim, sim,

E: E dificuldades?

J5: dificuldades…

E: Se sentiram dificuldades a Coordenar?

J4: A Coordenar...tenho uma coisa, que os miúdos tiveram ali um bocadinho de dificuldade um bocadinho. Estavam assim meio indecisos. Eu senti que eles não estavam a conseguir se concentrar, digo eu!

J5: eu também estou de acordo, da opinião da J4, mas não... Não conseguem perceber o que é correr.... Quando eu estava a dizer-lhe que eu ia correr, era para correr e apanhar um lenço. Só!

J1: Eu aí... eu... eu... eu... eu discordo. Discordo de uma parte. Porque no jogo das cadeiras desconcentraram-se, completamente! Quando eu digo é para dançar, e eles não dançaram.

J4: Pois, pois. Isso é uma das coisas que temos que pensar aqui! J2 o que é que tu achaste?

E: Eles portaram-se bem no teu jogo?

J2: Sim. Uns tiveram um bocadinho de dificuldades em fazer memória. Às vezes é como eu!

J3: Eu também. No jogo de bowling as crianças gostaram.

J4: Mas dificuldades?

J3: As dificuldades. Eu concordo com a opinião do J1. O bowling para mim, eu já treinei o bowling há muito tempo.

J2: Eu até gosto desse jogo.

E: Então vocês acham que antes dos jogos, devia haver alguma preparação?

J4: Eu acho que devia.

J2: Eu acho que sim.

J1: Eu também acho.

E: No sentido de quê? De explicar melhor as regras do jogo aos miúdos? Que eles perceberem melhor qual é o jogo que vão fazer?

J1: Não, não. É mais um exercício de concentração.

E: Ok. Eles estavam desconcentrados.

J4: Estavam. Um bocadinho.

J2: Eu sou um bocadinho assim.

J1: Um bocadinho? Até dizer chega!

J2: Oh Rodrigo!? Pois é, mas acha pouco!

J4: Vá lá, estamos aqui em reunião, vá lá.

E: Então, temos que ter alguma paciência com as crianças também, não é? E também incentivá-las, quando elas não estão concentradas, o que é que temos que fazer para fazer com que elas ficam concentradas?

J2: Eu quando estou a estudar inglês ou trabalhar, tenho um bocadinho de dificuldade em concentrar também. Não é só as crianças, eu também sou um bocadinho assim. Quando há muito barulho, eu não consigo concentrar-me. Só em silêncio.

J1: É como eu quando estou no meu quarto, no computador.

J4: Na maior parte dos miúdos, não estavam motivados a jogar os jogos que nós preparámos, eu notei que as regras que nós colocamos no jogo, depois tinham de perceber… realmente eles trocam. Digo eu… não sei! pode ser uma ideia minha.

J1: Eu acho que deveria haver um jogo mais especial.

J2: Ah? Um jogo que?

J1: Mais especial.

J2: Mais especial, o que é que isso quer dizer?

J3: Eu tenho uma ideia…

J4: É uma forma de expressão, não é?

J1: É.

J2: Mas isso que dizer o que?

J1: Tipo, realidade Virtual.

E: Vais fazer um jogo novo? Diferente destes 5 jogos que nós fizemos na outra vez?

J2: Dos óculos?!

J4: Vamos lá ouvir aqui esta senhora, agora.

J3: Então... eu vou fazer um jogo novo? Eu vou imitar um jogo de futebol. No jogo novo do futebol, tem que dizer às crianças para fazer um team. Ou pode ser o team de Barcelona ou Benfica...

J2: Ah!

J3: Contra o clube do Porto.

J4: Oh J3, menos!?

J2: Não percebi.

J3: Espera só. Eu vou alinhar às crianças aqui. Eu vou dizer as crianças assim, quem é... Eu vou dizer, quem é do Benfica? Essa aqui é do Benfica, tá aí.

E: Então eram duas equipas, imagina, um era do Benfica e o outro era do Sporting?

J2: Na, na, na, na, na,…

J3: É assim, eu e a J2 somos do Benfica, tem um jogador...

J2: Mas eu não sou lá muito boa no futebol, posso gostar de ver, mas não sou lá muito boa.

E: Sim, mas aqui em relação aqui aos jogos que nós fizemos? eu não sou completamente de desacordo que podemos inventar outro jogo, e há vários jogos, e o futebol, sem dúvida, que é um jogo bastante conhecido e que toda a gente gosta...

J1: Eu tenho aqui um jogo mais específico.

E: Mas olha, vamos falar dos jogos que nós fizemos aqui. E em relação ás regras. Acham que vocês explicaram bem as regras, aí eles conseguirem compreender o jogo?

J4: E eu tentei.

J1: Eu consegui, sim. Mas há um jogo especial próprio para eles, que é a realidade virtual.

E: Mas isso é porque tu trabalhas no B e trabalhas com esse jogo, não é?**

J2: Eu tive a oportunidade de ir trabalhar por lá, mas eu não estava a ver muito bem com esse trabalho para mim.

J1: Eu estava com os clientes e houve um dia que eu já tive onze clientes.

E: E em relação às regras, vocês acham que conseguiram explicar as regras às crianças?

J1: Eu consegui, sim, sim.

J3: E eu também.

J4: Eu mais ou menos, porque há uma parte que eles não perceberam das regras do jogo, porque às vezes estava um bocado acelerada e não percebem as regras.

J4: Mas eu acho que eles conseguiram ouvir as regras, eu acho que sim.

E: E aqui o J5 está muito caladinho! Conta-me lá, que eles conseguiram perceber as regras do jogo?

J5: Deveriam perceber melhor. O pior é que eles não podem rir, devem estar concentrados e ouvir... fazer uma fila... fazer uma fila separada. Que é um daqui e outro ali.

J1: Como, por exemplo, para aqui e para ali.

J5: Exato. E essa pessoa, que é eu, aqui, fazia isto assim. Um, três, vai, tem que correr. E a correr...

J1: É como estou a dizer, é para aqui e para ali. (apontar)

E: E eles se calhar não perceberam tão bem.

J5: Só ficam a rir e acho que não perceberam.

E: E quando é assim, o que é que vocês podem fazer para que eles percebam?

J4: Começar a melhorar, explicar, "Olha meninos agora temos que ver bem as regras do jogo". Quando nós dizemos uma coisa, eles tinham de fazer, não podem estar a rir. Eu como auxiliar educativa sempre…

J1: Isso é muita autoridade, também não é assim!

J4: Eu fui auxiliar e sei como é que isto funciona?

J1: Não, isso também não é assim J1. Autoridade para a criança. Autoridade para a criança.

J2: Autoridade para a criança, o que é que isso quer dizer?

J1: É fácil. É fácil.

J2: É fácil, mas eu quero perceber. Pois é! Mas acha pouco.

J1: O que eu quero dizer, como eu sou tio de cinco, agora vem o seis.

J2:Ah!

J1: Como eu sou tio, cinco vezes, agora vem o sexto.

J2: Mas o que é que quer dizer? Eu não estou a perceber.

J1: Quer dizer que os tios não podem ser autoritários. Aí, deixam-se para os pais. Porque os pais têm máxima responsabilidade do que os tios.

J5: Exatamente.

J4: Exatamente. Agora estamos aqui a falar das regras.

E: Mas em relação a vocês, coordenando os jogos com os miúdos, vocês não são familiares, vocês são o coordenador. O coordenador, acham que tem de ter autoridade mais assertiva para que elas possam vos obedecer?

J1: Mais leve, mais leve!

J4: Sim. Sim, mais simpáticos com eles, mais...

J1: Não é isso J4, é…

J2: Eles são todos uns fofinhos.

J1: o que seu estou a dizer é, nós não podemos ser autoritários para com as crianças. Isso eu deixo para os pais. Os pais têm a mais...

J4: Ó J1, é isso não tem nada a ver com os pais, homem.

J1: Mas os pais...

J2: É que eu não estou a perceber, ó J1.

J4: Ó J1, estamos a falar de coisas diferentes, estamos a falar de miúdos, não estamos a falar de pais.

J1: Os tios podem mandar, mas pouco, quem é a máxima autoridade são os pais.

E: Sim, concordo contigo. Sem dúvida que é verdade. Mas os pais, no momento dos jogos, eles não vão estar. **Quem vai estar são os coordenadores.**

J1: Mas nós temos que ser abertos. É assim, mas não podemos...

J5: É deixar de leve, deixar... Pronto... Deixar...

J4: Ir para a frente.

J1: Não adianta dizer assim... "Olha, estás a rir, estás de castigo!" Não, isso não.

J4: Pois. E no jogo, eu senti... No jogo... No jogo que eu estava a fazer com eles, também achei isso, tal igual, mas não pareceu nada de estranho.

E**: Mas eles não foram mal-educados?**

J4: Não, não, não. Nada disso. Eles Foram impecáveis.

J2: É verdade também outra coisa, ó J1, ó J1, também é verdade essa coisa.

J4: estamos a falar de outra coisa, jovem …

J2: Ó J4, espera aí. É verdade que não são estas crianças. Mas podem ser outras, mas há meninos que são um bocadinho mais difíceis.

J1: Como lidar, como lidar com eles…

J2: Não é por ser mais idade. Há crianças que, para além de nós, também têm outras dificuldades.

J4: ó J2, mas o que nós estamos a falar neste caso é dos jogos, com os meninos.

J2: Está bem, mas eu não estou a falar só dos jogos, J4. Estou a falar das crianças.

J1: No geral...

J2: No geral. Há crianças que podem não ter o que nós temos que é a trissomia, que isso é verdade, mas há crianças que têm dificuldades. Uma das quais pode ser da fala.

J4: Pois, mas nós estamos a falar dos jogos das brincadeiras.

J2: Eu sei! Não estão a falar só dos jogos, J4. Porque é difícil de se perceber, ou os jogos ou outra coisa qualquer, ou porque não tem noção do que é que os jogos são.

E: E quando isso acontece, como é que vocês lidam? Quando eles não compreendem... Porque não estão concentrados, estão distraídos e não compreendem a regra. Vocês voltam a explicar as regras para eles perceberem ou vocês ignoram aquela criança que não percebeu e seguem?

J4: Eu às vezes ignoro.

J1: Também não é assim J4.

J3: Não é assim.

E: Mas ignoras porque ele estava desconcentrado ou porque motivo é que tu ignoras? Ignorarias caso ele não...

J2: Deixa-me só dizer uma coisa…

J4: Eu posso sentir, em opinião …

J2: J4, J4, J4, desculpa, deixa-me só dar uma coisa à senhora. É verdade que há crianças com, além de ter dificuldades, eu conheço uma associação também, que é a nossa J4, lar das diferenças. Que há crianças também, não sei se sabe quem é o Doutor Miguel Palha? há crianças também, mesmo fora, não terem trissomia, há crianças que podem ser medicadas. Há crianças que estão a ser medicadas para a concentração.

E: J3, e tu o que é que achas em relação, aos meninos se não perceberem as regras, como é que tu vais fazer?

J1:O J3 está de acordo comigo.

J3: Então eu também vou dizer para as crianças as regras. Vou repetir.

J4: Eu vou repetir também.

J1: Se não perceberem pela segunda vez, sai.

J3: Não.

J4: Oh, J1 não é assim.

E: Mas o Rodrigo está a dar uma segunda oportunidade. Se não perceberem pela segunda vez, e se estiverem a portar mal, saem. Se tiverem de portar mal, não é? Ou saem porque sim...

J4: Eu acho que ele tem razão. Eu acho que desta vez tenho que concordar com o J1.

E: J5, diz-me tu. Como é que fazias se a criança não perceber as regras?

J5: O que eu fazia era ter mais paciência de aturar e posso estar de acordo cm o J1.

E: E se durante um jogo, a criança cai e magoa-se? Como é que vocês reagiriam?

J4: Eu reajo mal.

E: Tu não consegues lidar com a situação dele se tem magoado?

J4. Não. Pra mim é um bocado difícil de entender isso.

J2: Usar os primeiros socorros.

E: Chamar os primeiros socorros? Não percebi. Desculpa, J2.

J2: Chamar ou tratar deles. Eu posso não ter formação para isso.

J1: Por exemplo, eu sei estancar o sangue.

J2: Ia, J1, não fales nisso.

E: Se uma criança se magoasse, como é que tu fazias, J3? Ias ter com a criança, ignoravas, como é que é neste sentido? Porque eu sei que nenhum de nós tem formação médica, não é? A questão é como é que nós iríamos lidar com a criança.

J4: Eu consigo...

J3: Eu posso ajudar essa criança.

E: Como é que ajudarias?

J2: Dar um bocadinho d'água.

J3: Olha, tens toda a razão. Isso, um bocadinho d'água, então, vou ajudar essa criança. É a primeira coisa. Se não ligar para os médicos, para virem.

J1: Não, isso também não J3.

J4: Isso também não. É assim se as crianças se magoam, temos de estar atentos. E as vezes quando há imprevistos, por exemplo, há uma criança que cai, por exemplo. O meu namorado tem um sobrinho, que ás vezes se magoa… e os miúdos quando chegam aqui nos nossos jogos, ás vezes caem ou magoam-se dizes "olha precisas de ajuda? precisas que vá chamar alguém?" e eu isso consigo fazer. Agora, para conseguir digerir isto que acabaste de dizer, acho que tens toda a razão.

J1: Eu não concordo com isso. Eu não concordo com isso.

E: Rodrigo, não concordas que se a criança se magoar, deves dirigir a ela e perguntar se precisa de ajuda e encaminhar?

J1: Eu quando estou com uma criança, a minha frente, cai e magoa-se. Eu vou buscar betadine.

J2: Se magoaram, se há feridas.

J4: Mas não há feridas, neste caso.

J1: É isso que eu estou a dizer.

J2: Neste caso, não há ninguém ferido. Se fossem uma ferida, justifica-se o que estás a dizer.

J3: eu tenho…

J1: se for um caso mais grave…

E: Espera aí, espera aí que o J3 está a falar e eu não consigo ouvir os dois ao mesmo tempo.

J4: Vamos lá ouvir o J3 agora.

J3: É assim, algumas vezes aconteceu comigo, eu estava em Angola, estava estudar numa escola inglesa.

J2: Estava numa escola inglesa?

J3: Sim, há muito tempo. Quando eu era criança, quando eu estive com uns 14 anos, e outro colega de lá ele estava a brincar de pular, então, ele resolveu pular em cima do meu, depois, com o peso dele, o peso do corpo dele, olha, partiu-me o joelho todo.

E: A pessoa que estava por perto, como é que ela agiu?

Ela agiu, tipo assim, tipo desesperada. É por isso que eu parti o meu joelho.

E: Mas às vezes o desespero não ajuda, não é? Naquele momento...

J4: Lá está temos que acalmar os miúdos, a ideia é acalmá-los de uma maneira diferente.

J1: Há uma coisa que eu não concordo. Quando uma criança, está comigo, cai, magoa-se …

J3: Eu posso-me tirar a foto do meu joelho?

E: Depois mostras no fim, pode ser?

J3: Tá bom.

J1: Por exemplo, se a minha cabeça está à minha frente, cai, magoa-se, se houver ferida, com muito sangue, eu estanco o sangue, eu faço assim.

J2: Ai oh J1!

J4: Vá lá oh J1!

J1: Deixa-me acabar o meu raciocínio, se faz favor. Por exemplo, um pedaço de pano, não é?

J4: Sim.

J1: Um pedaço de pano, primeiro põe-se um bocadinho de álcool ali, não é?

J2: Não é álcool, é betadine.

J1: É betadine ali à volta, não é?

J2: Álcool é se for para o joelho...

J1: Espera, ouve. Ponho o betadine á volta, em cima da ferida. E quando ainda está a sangrar, arranjo um cabo de pano, meto na perna, e na ferida, , ato o pano lá, não é? E aí o sangue para.

E: Esta é a última questão que eu tenho para vos colocar. Que é: no desenvolvimento das crianças, acham que estes jogos, de variadíssimas formas, no caso, só fizemos 5 jogos, mas podiam ser outros, acham importante para o desenvolvimento das crianças?

J1: Eu acho que o jogo para o desenvolvimento das crianças deve ser a realidade virtual.

(riso generalizado)

J1: É verdade! Os meus sobrinhos jogam Play Station…

J3: E também as crianças têm de ser futebolistas.

J2: Oh J1, o que é que isso tem a ver?

J1: Tem tudo a ver…

E: Mas olhem, em relação ao desenvolvimento das crianças, o que é que vocês acham? Se os jogos são importantes para o desenvolvimento das crianças.

J4: Eu acho que são.

E: Quando vocês eram mais pequenos, quando eram crianças, vocês fizeram muitos jogos, com certeza. **E acham que foi importante para o vosso desenvolvimento?**

J4: Eu fiz.

J1: Sim.

J2: Foram.

J1: Por exemplo, há crianças que gostam de jogar Game Boy, Sega e Playstation. Isso faz parte... Isso faz parte da realidade virtual.

J2: Oh, J1! Tu e realidade virtual.

E: Mas achas que é mais importante a realidade virtual ou a realidade real?

J4: Real. Para mim é a real.

E: Que é aquela que os miúdos estão a interagir.

J5: sim, sim, sim, …

J4: Eu quando era pequenina, muitas vezes que eu jogava jogos, eu notava eu se calhar posso não ter gostado muito, mas…. Eu adora fazes equipas e fazer aquilo brincadeira.

E: Não percebi, Desculpa J4, a brincadeira o quê?

J4: Eu ás vezes quando era pequenina, eu brincava, eu jogava, fazia tudo. E virtualmente isso que diziam dos miúdos, agora faz todo o sentido, para mim é real, para mim é mais do que verdade.

E: O real é mais importante?

J4: eu acho que é isso.

E: E tu, J2?

J2: Não percebi.

E: O que é que tu achas em relação ao desenvolvimento das crianças? Se jogos são importantes para as crianças desenvolverem?

J2: Por exemplo, o jogo da memória. Eu às vezes também tenho dificuldade na memória. Mesmo para estudar textos ou isso, às vezes também é difícil para mim.

J5: É como eu!

J1: Pois. E como eu!

J5: Todos.

J2: Mas há crianças que nem sequer sabem o que é que é textos. Não sabem qual é o mundo da representação.

E: Sim, mas tu estás a dizer isso porque vocês têm de decorar, porque são atores, não é?! Mas tirando essa questão, independentemente de não ser só o jogo da memória, porque há outros jogos, não é? Esses jogos são importantes para que a criança se sinta criança e se desenvolva?

J4: Eu acho que sim.

J3: Eu já fui criança.

J2: mais ou menos.

E: Diz-me, J5, estás muito caladinho. Conta-me lá…é importante para o desenvolvimento das crianças em que sentido?

J5: No sentido de boa disposição mais... lembra-me aqui uma coisa há outro jogo sem ser o do J1, que é o jogo das escondidas...

J2: O jogo das nas escondidas, não. Que eu não gosto!

J5: outro que podemos fazer é... tocar á campainha de uma das portas. Isso é que é pior!

E: Tocar a campainha e fugir. Isso é um bom exemplo de brincadeiras de rua… As brincadeiras fora de casa são mais importantes do que as brincadeiras dentro de casa com jogos. É isso?

J5: Exato… Sim.

J4: Eu acho que sim também

J2: Dentro de casa é melhor do que tocar ás campainhas!

J1: Isso, isso, eu concordo com o J1. Mas há uma coisa que no outro dia, como eu estou a trabalhar no B**. No outro dia apanhei duas crianças. Eu sei que mais para a realidade do virtual. Bem, eles ficaram fascinados, até me deram um abraço. Sério. Até me deram um abraço.

J2: e agradeceram-te?

J1: Sim, sim. Aí até me deram um abraço quase... quase emocionados. Aquilo é mais importante. A realidade virtual.

J2: Eu estou a falar ao J1. E aos teus pais também não são importantes para ti? Ou são realidade virtual?

E: É outro tipo de importância!

J4: Nós estamos aqui a falar de outras questões.

J1: (mostra imagem dos óculos da realidade virtual) esta imagem é mais importante do que jogos de rua.

E: Vocês gostam de crianças?

J1: Sim!

J3: Eu gosto!

J4. Nós gostamos muito, eu adoro! E vou dizer porquê. Eu fui auxiliar educativa, com crianças numa escola e eu estou habituada a nível dos jovens em casa.

J2: (fala em simultâneo com J4) Eu gosto mais de jogos em casa do que na rua…

E: Estamos a dispersas-nos um bocadinho. Temos de falar todos em conjunto. Porque depois a J4 está a falar comigo, vocês estão a falar em conjunto. Vamos partilhar entre todos as vossas experiências, assim ouvimos todos.

J2: Há jogos que eu não gosto muito. Por exemplo, das campainhas, brincadeiras de rua eu não gosto muito.

E: Mas acham mais importante as brincadeiras de rua, que não são as das campainhas, são brincadeiras divertidas, de futebol, estes jogos que nós fizemos aqui dentro, podíamos perfeitamente tê-los feito na rua, no jardim, não é? Acham mais importante estes jogos ou os jogos que são feitos em casa, Playstation…?

J1: Playstation sim!

J4: E eu acho… posso dar a minha opinião? J1, J3, J2 e J5 oiçam o que eu vou dizer… por mim, era lá fora na rua.

J5: Sim, sim, sim.

J3: E eu também.

J2: Mas eu tenho receio de uma coisa…

J2: Meninos agora esperem, é um de casa vez!

J3: Eu tenho três jogos… dança, jogo de fazer tiktok ou ser um youtuber.

E: Mas tudo na rua? Ou dentro de casa?

J3: Dentro de casa.

J4: Dentro de casa é um bocado triste!

J3: Acho que não é triste. Algumas crianças... Eu também já fiz alguns vídeos no tiktok e no youtube.

J2: Isso do tiktok, eu tenho um bocado de medo!

J5: Ah, pois, pois.

J2: É porque eu ouvi há pouco tempo no telejornal, nas oito, uma coisa assim, que essas brincadeiras do TikTok podem ser perigosas.

E: Muitas vezes são perigosas. É verdade, muitas vezes são perigosas. Há brincadeiras que não são perigosas, mas há outras que são perigosas e que nós não devemos replicar aquilo que eles fazem.

J4: e para os miúdos, eu acho que ainda é pior.

J3: Eu, como eu sou famoso, eu já estou a ganhar dinheiro no TikTok.

E: Quero ouvir-te, J5. Brincadeiras de rua ou brincadeiras de casa? Fazer brincadeiras na rua ou fazer brincadeiras em casa? Onde é que as crianças se sentem mais livres? Diz-me tu, a tua opinião…

J5: A minha opinião é que poderia fazer melhor tipo num ginásio. Para fora da rua.

E: Um ginásio, um pavilhão?

J5: sim, um pavilhão e também com ... há um jardim, há algumas coisas, aquilo que é, também há brinquedos. Também pode ser para bebés, também pode ser mais pequeno crescidos, isso e tal, é bom fazer visto assim (movimento com os braços) para mexer bem os músculos, e com duas pernas.

J1: Há uma parte que eu concordo com aquilo, é fazer uma semana na rua e uma semana em casa. Ou vice-versa.

J2: Eu na rua tenho um bocado de medo!

J4: Ah, eu não tenho, sinto-me á vontade.

J1: Uma semana na rua, futebol e não sei que. Outra semana, para a playsation, realidade virtual.

E: Fazer uma mistura dos dois, não é? Sim. Nem só uma coisa, nem só outra.

J5: E a gerir, para acabar isto aqui, gerir...

J1: A concentração.

J5: Não, não é só concentração, que é... Gerir... A vida. Comportamentos... de vida. Como disse a J2, tens medo. Mas tens de gerir.

J2: Sim, eu só digo isso por uma razão. Tenho um bocado de medo. Há alguns jogos que podemos fazer na rua, podem ser perigosos. Porque podem vir carros e atirar uma bola para o meio da estrada.

E: Mas na rua seria num jardim onde não há carros, não é? Quinta das conchas… Nunca seria perto de uma zona onde houvesse muito movimento.

J1: Uma semana no jardim e uma semana em casa.

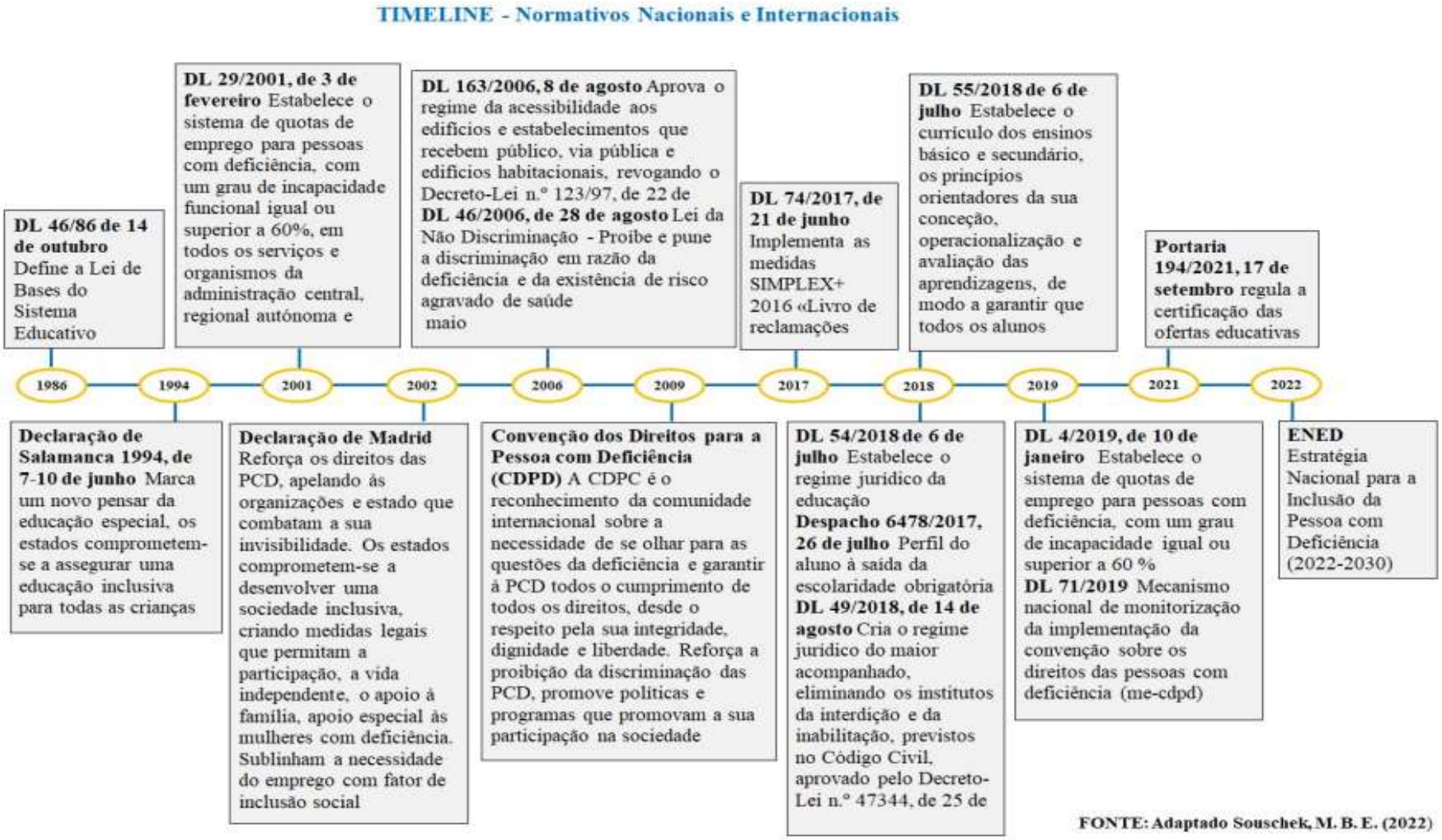
E: Eu gostei muito, muito, muito desta conversa convosco, mesmo! Adorei!

J2: Em setembro, as crianças podem voltar?

E: Podemos combinar!

Anexos Capítulo 4: Análise do Ambiente e Competitividade

ANEXO K - Timeline: Normativos nacionais e internacionais a favor de pessoas com deficiência



FONTE: Adaptado Souschek, M. B. E. (2022)

ANEXO L - Índice Harmonizado de Preços no Consumidor



ÍNDICE DE PREÇOS NO CONSUMIDOR – dezembro de 2022

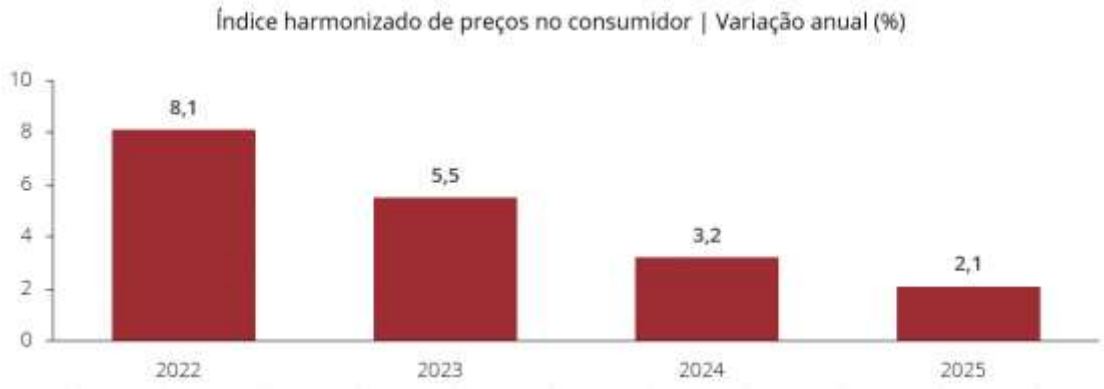
Fonte: INE

ANEXO M - Previsão PIB 2023 a 2025



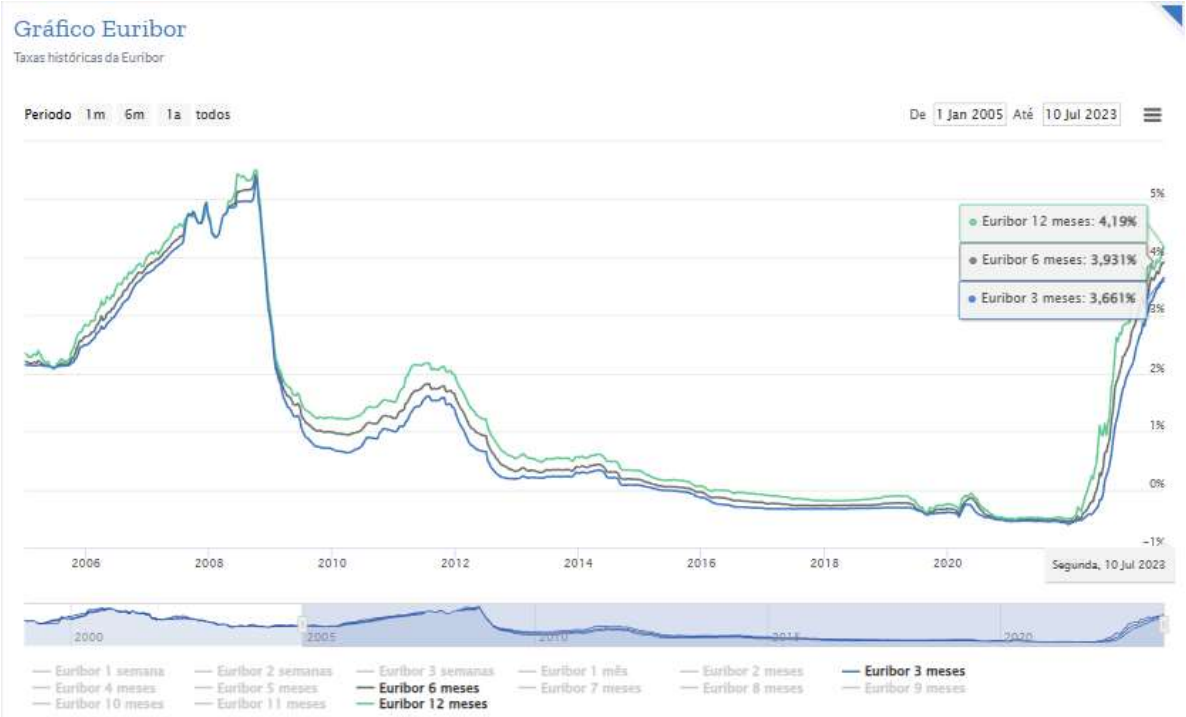
Fonte: Banco de Portugal, Boletim Económico março 2023

ANEXO N - Previsão Evolução da Inflação até 2025



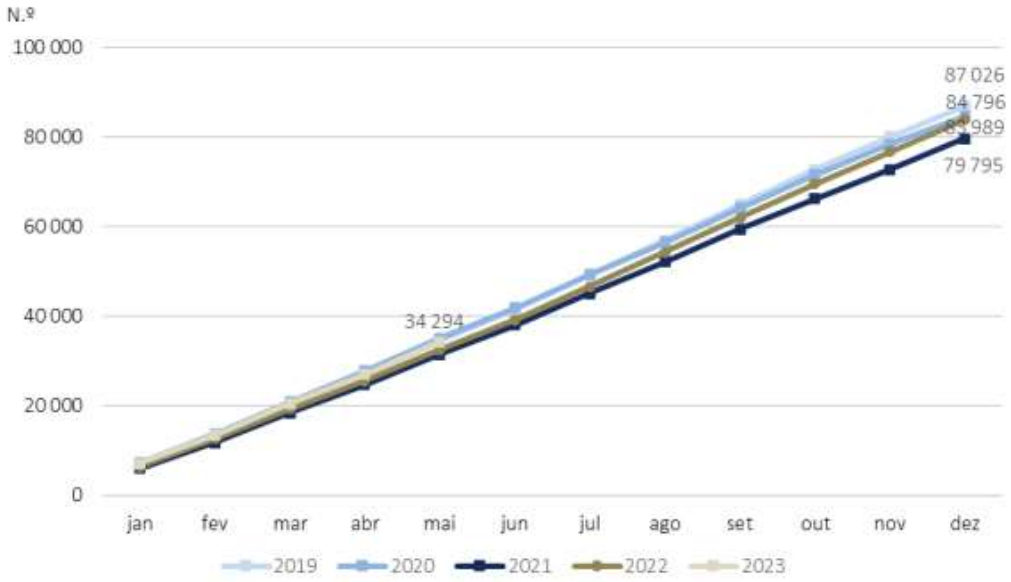
Fonte: Banco de Portugal, Boletim Económico março 2023

ANEXO O - Euribor 3_6_12 meses



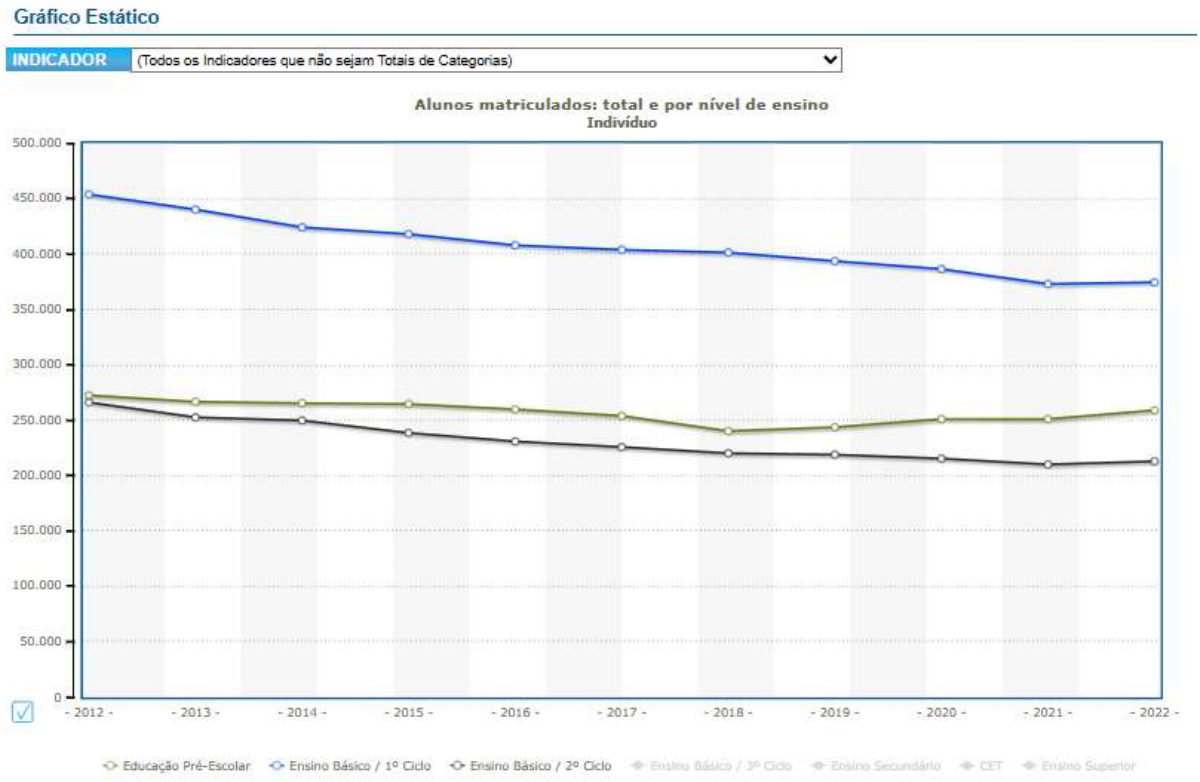
Fonte: Euribor Rates

ANEXO P - Nados vivos de janeiro 2019 a maio 2023



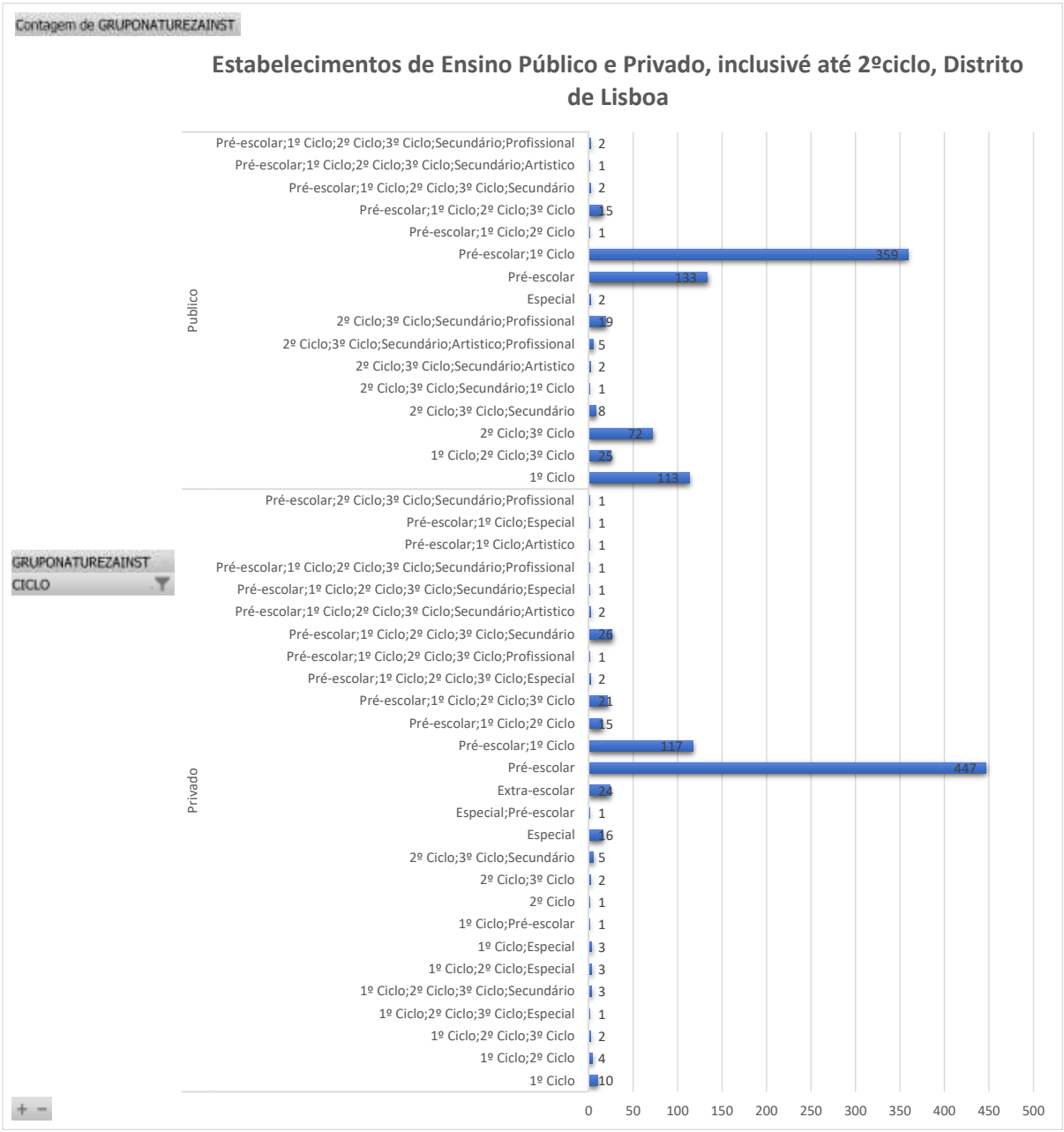
Fonte: INE, Nados-vivos.

ANEXO Q - Alunos matriculados nos últimos 10 anos do pré-escolar ao 2ºciclo

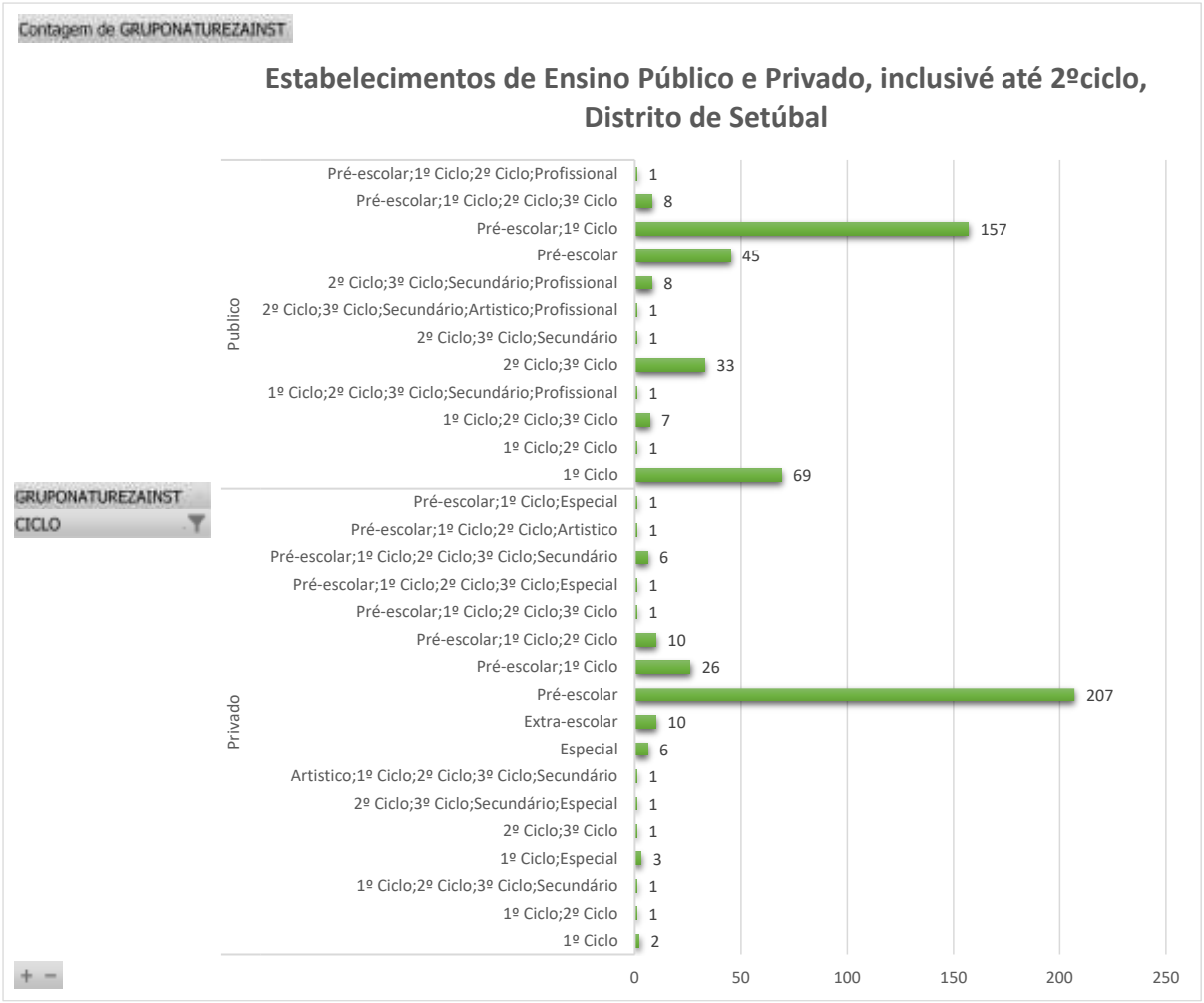


Fonte: PORDATA

ANEXO R - Número de escolas nos distritos de Lisboa e Setúbal, que lecionam até nível do 2ºciclo de ensino.



Fonte: Adaptado www.gesedu.pt/PesquisaRede



Fonte: Adaptado www.gesedu.pt/PesquisaRede

Anexos Capítulo 7: Definição de Políticas de Implementação

ANEXO S - Jogos Lúdicos Inclusivos

Jogos Lúdicos Inclusivos

1. Quiz da Inclusão

Material necessário - Tablets

Espaço físico - Sala com cadeiras para os participantes se sentarem comodamente.

Duração prevista - 30 minutos

Inclusão - As crianças são incentivadas a aprender de forma interativa sobre diferentes formas de diversidade, a valorizar as habilidades únicas de cada um e a compreender a importância da inclusão na sociedade.

Adaptação - As questões exemplo e respetivas respostas são adaptadas para uma linguagem mais acessível às crianças. Para um grupo de crianças que não sabem ler, serão utilizadas imagens como possíveis respostas.

Preparação - O coordenador disponibilizará os tablets já preparados a cada um dos participantes.

Regras - Existem 3 três opções de resposta para cada pergunta, sendo apenas uma delas a correta. Por cada resposta correta é atribuído 1 ponto. Primeiramente o coordenador irá ler as perguntar e respetivas respostas, só após a sua indicação os participantes poderão responder. Os participantes têm 30 segundos para responder a cada questão. No final será atribuída a classificação total de cada participante e haverá lugar a uma "discussão" sobre o tema inclusão.

1. O que significa ser amigo de todos, mesmo que sejam diferentes?
a) Afastar-se das pessoas diferentes
b) Ser gentil e amigável com todos
c) Ignorar as pessoas diferentes

2. O que significa dar oportunidades iguais para todos?
a) Dar vantagens para algumas pessoas
b) Dar a todos as mesmas oportunidades
c) Escolher apenas algumas pessoas

3. O que é ajudar alguém que precisa de ajuda?
a) Ignorar a pessoa que precisa de ajuda
b) Oferecer ajuda quando alguém precisa
c) Fazer brincadeiras com a pessoa que precisa de ajuda

4. O que é respeitar as diferenças entre as pessoas?
a) Fazer todos serem iguais
b) Aceitar e valorizar as diferenças

c) Rir das pessoas diferentes

5. O que significa ser inclusivo?
a) Excluir as pessoas diferentes
b) Incluir e aceitar todos, mesmo que sejam diferentes
c) Ficar apenas com os amigos de sempre

6. O que é ajudar alguém a se sentir incluído?
a) Ignorar a pessoa
b) Fazer a pessoa se sentir parte do grupo
c) Fazer brincadeiras com a pessoa

7. O que é ser gentil com todos, independentemente das diferenças?
a) Ser mau com as pessoas diferentes
b) Ser amável e respeitoso com todos
c) Ficar longe das pessoas diferentes

8. O que significa ser amigo de alguém que é diferente de ti?
a) Fazer brincadeiras com a pessoa diferente
b) Ser amigo e respeitar a pessoa, mesmo que ela seja diferente
c) Não falar com a pessoa diferente

9. O que é tratar todos com igualdade?
a) Tratar algumas pessoas melhor do que outras
b) Tratar todas as pessoas de forma justa e igual
c) Escolher apenas algumas pessoas para tratar bem

10. O que é respeitar e valorizar as características únicas de cada pessoa?
a) Ignorar as características das pessoas
b) Reconhecer e apreciar as características de cada pessoa
c) Fazer com que todos sejam iguais

2. Desafio da Habilidade Adaptada

Material necessário - Papel, canetas, objetos variados, roupas de criança, corda ou fita adesiva para simular a ausência dos membros.

Espaço físico - Uma sala ampla o suficiente para acomodar as estações de desafio, permitindo que as duplas de crianças possam circular facilmente entre elas.

Duração prevista - 30 minutos

Inclusão - Sensibilizar as crianças para a valorização das dificuldades enfrentadas por pessoas com deficiência no seu dia a dia. O jogo em duplas permitirá que as crianças se ajudem mutuamente, desenvolvendo essa sensibilidade.

Adaptação - O jogo é adaptado às diferentes faixas etárias ajustando o grau de complexidade dos desafios propostos em cada estação.

Preparação - Preparação das estações de desafio com os objetos necessários em cada estação e explicação das regras de cada estação. As crianças são divididas em duplas e o membro que não pode ser utilizado, será imobilizado com uma corda ou fita adesiva.

Regras -Cada dupla terá a oportunidade de passar por todas as estações:

- Estação da escrita com uma mão – uma criança deve escrever o seu nome ou fazer um simples desenho, como uma casa com a mão esquerda (ou direita caso a criança seja calhota) a outra mão será imobilizada. Na vertical, enquanto uma criança segura a caneta e escreve/desenha a outra segura a folha de papel. Deve haver trabalho de equipa de forma que a palavra/desenho seja percetível.

- Estação do jogo de agarrar objetos com uma mão ao "pé-coxinho" - uma criança, ao "pé coxinho" usará apenas uma mão para tentar agarrar objetos do chão, enquanto a outra criança segura um cesto para que os objetos sejam depositados.

- Estação da tarefa doméstica com uma mão - uma das crianças deve dobrar as peças de roupa com apenas uma mão, enquanto a outra criança pode oferecer assistência, segurando a roupa ou ajudando a alisar as dobras.

3. Caça ao Tesouro Inclusiva

Material necessário - Puzzle táteis com peças grandes e texturas variadas, cartões com gestos de comunicação inclusiva, tesouro final simbólico, como uma caixa com doces ou pequenos prêmios.

Espaço Físico - Sala ampla o suficiente para acomodar as duas estações temáticas, permitindo que os jogadores se movam facilmente de uma estação para outra.

Duração prevista - 30 minutos

Inclusão - É projetado para oferecer a oportunidade de envolver outros sentidos e habilidades além dos tradicionais, permitindo que as crianças explorem novas formas de interação e comunicação.

Adaptação - O jogo já é adaptado, com quebra-cabeças táteis e gestos de comunicação inclusiva, permitindo que crianças com diferentes habilidades participem de forma ativa e significativa.

Preparação - Organizar as estações temáticas para receber os jogadores, certificando que os materiais para cada estação, como quebra-cabeças táteis e cartões com gestos de comunicação estão preparados. Definir a sequência de pistas que levarão os jogadores de uma estação para outra, culminando no tesouro final.

Regras - Os participantes são divididos em 2 equipas e é designado um líder, preferencialmente um adulto acompanhante. As equipas, uma de cada vez, terão de passar por duas estações temáticas para recolher pistas:

- Puzzle tátil - a equipa terá que resolver quebra-cabeças táteis para receber uma pista.

- Comunicação por gestos - a equipe aprenderá gestos de comunicação inclusiva. Tendo de demonstrar o gesto correto para receber uma pista.

Cada equipa deverá colecionar as pistas necessárias em cada estação para progredir no jogo, chegar ao tesouro final. A primeira equipa que chegar ao tesouro final será a vencedora.

4. Lenço Inclusivo

Material necessário - lenço, dois cones ou marcadores para delimitar a área de jogo, fitas coloridas/pulseiras para identificar cada participante, apito para marcar o início e o fim do jogo.

Espaço Físico - Sala ampla o suficiente para acomodar as duas equipes e a área de jogo delimitada pelos cones.

Duração prevista- 30 minutos

Inclusão - A dinâmica de caminhar ao pé-coxinho ou com os olhos pode ser adaptada de acordo com as necessidades e capacidades individuais.

Adaptação - as regras podem ser adaptadas para atender às necessidades específicas dos participantes. Por exemplo, se um participante tiver dificuldades com o desafio de caminhar ao pé-coxinho, pode ser permitido que eles caminhem normalmente. O objetivo é garantir que todos possam participar da atividade de acordo com suas capacidades individuais.

Preparação - Marcar o campo com os cones para delimitar a área de jogo. Dividir os participantes em duas equipas. Distribuir as fitas aos participantes de cada equipa e atribuir um número a cada participante. Posicionar o lenço no centro do campo. Utilizar o apito para dar início e o fim do jogo.

Regras - O jogo começa quando apito é tocado. Todos os participantes ficam posicionados atrás das bases, ao longo das linhas demarcadas no campo. Um participante de cada equipa é chamado pelo seu número e deve se dirigir ao centro do campo, onde o lenço está localizado. Ao pé-coxinho ou com os olhos vendados os participantes são chamados pelo seu número para agarrar no lenço e voltar á sua base. Os colegas da equipa devem dar orientações e apoio ao colega que está no centro, garantindo que ele se sinta seguro durante o desafio. Cada vez que um participante retorna à sua base com o lenço sem ser tocado pela equipe adversária, a equipe marca um ponto. Após o retorno com o lenço à sua base, o próximo participante é chamado, e o jogo continua. O jogo termina quando todas as rodadas estipuladas forem concluídas ou quando uma equipe alcançar uma pontuação pré-definida.

5. Lanche ou Festa de Aniversário

Material necessário - Alimentos para o lanche (exemplos: sanduíches, frutas, bolachas, pipocas, etc.), bolo de aniversário (em caso de festa de aniversário), bebidas (sumos e água), pratos, copos, talheres “amigos do ambiente”, guardanapos, decorações (se aplicável, como balões, toalhas de mesa temáticas, etc.)

Espaço Físico – sala adequada para acomodar os participantes, com mesas e cadeiras para todos.

Duração prevista - 30 minutos

Inclusão - O objetivo do lanche ou festa de aniversário é proporcionar um momento agradável de confraternização e celebração, garantindo a inclusão e a diversão de todos os participantes.

Adaptação - Aquando visitas de estudo, será oferecido aos participantes um lanche. Em festas de aniversário a este lanche será adicionado o bolo de aniversário.
Em festas de aniversário, além do lanche, o bolo de aniversário pode ser adicionado à preparação. Certifique-se de que o bolo esteja de acordo com as preferências e necessidades dos participantes.

Preparação - Selecionar os alimentos que serão oferecidos no lanche, tendo em consideração as preferências e necessidades dos participantes. Preparar o lanche com antecedência, garantindo que os alimentos estejam frescos e prontos para servir. Se for uma festa de aniversário, o bolo de aniversário deve ser decorado de acordo com o tema da festa. Organizar as mesas e cadeiras no espaço escolhido. Dispor os pratos, copos, talheres e guardanapos para que os participantes possam se servir facilmente. Se houver decorações, como balões ou toalhas de mesa temáticas, colocá-los para criar uma atmosfera festiva. Ter em consideração a necessidade dietética ou restrição alimentar dos participantes.

ANEXO T - Master Budget Previsional

MASTER BUDGET Previsional- Associação "Aqui há vida"

A: Guia - Plano

H1: Disponibilidade de um espaço físico cedido por autarquias local para a edificação do projeto

1. Coordenadores e Atividades

Coordenadores	Dias Laborais	Grupos Crianças p/Coodenador	Duração do Circuito (5 atividades)
3	Dias Uteis	1 (mãnha) + 1 (tarde)	Aprox 2h30
3	Fins de semana	1 (mãnha) + 1 (tarde)	Aprox 2h30
6			

2. Horário Coordenador p/Dia

	Coordenador	Coordenador	Entrada manhã	Saida manhã	Almoço	Entrada tarde	Saída Tarde	Total Horas de
Dias Uteis	Full Time	Coordenador 1	9h	12h	12h-13h	13h	16h	6h
		Coordenador 2	10h	13h	13h-14h	14h	17h	6h
		Coordenador 3	11h	14h	14h-15h	15h	18h	6h
Fins de semana	Part Time	Coordenador 4	9h	12h	12h-13h	13h	16h	6h
		Coordenador 5	10h	13h	13h-14h	14h	17h	6h
		Coordenador 6	11h	14h	14h-15h	15h	18h	6h

H2: Aquisição de uma viatura para a deslocação da equipa aos estabelecimentos de ensino e casa particulares

Coordenadores	Dias Laborais	Grupos Crianças p/Coodenador	Duração do Circuito (5
1	Dias Uteis	1 (mãnha) + 1 (tarde)	Aprox 2h30
1	Fins de semana	1 (mãnha) + 1 (tarde)	Aprox 2h30
2			

	Coordenador	Coordenador	Entrada manhã	Saida manhã	Almoço	Entrada tarde	Saída Tarde	Total Horas de Trabalho
Dias Uteis	Full Time	Coordenador 1	9h	12h	12h-13h	13h	16h	6h
Fins de semana	Part Time	Coordenador 2	9h	12h	12h-13h	13h	16h	6h

3. Grupos de Crianças p/Dia

	Dias Uteis - Visitas de Estudo				
	Coordenador	Grupo	Inicio	Fim	Nr médio de Crianças por Grupo* p/dia
Manhã	Coordenador 1	Grupo 1	9H30	12h	21
	Coordenador 2	Grupo 2	10h30	13h	21
	Coordenador 3	Grupo 3	11h30	14h	21
Tarde	Coordenador 1	Grupo 4	13h15	15h45	21
	Coordenador 2	Grupo 5	14h15	16h45	21
	Coordenador 3	Grupo 6	15h15	17h45	21
					126

*Conforme Estudo de mercado/Inquérito aos Estabelecimentos de Ensino

	Fins de Semana - Festas de Aniversário				
	Coordenador	Grupo	Inicio	Fim	Nr médio de Crianças por Grupo** p/dia
Manhã	Coordenador 4	Grupo 1	9H30	12h	15
	Coordenador 5	Grupo 2	10h30	13h	15
	Coordenador 6	Grupo 3	11h30	14h	15
Tarde	Coordenador 4	Grupo 4	13h15	15h45	15
	Coordenador 5	Grupo 5	14h15	16h45	15
	Coordenador 6	Grupo 6	15h15	17h45	15
					90

**Conforme Estudo de mercado/Inquérito aos Pais das Crianças

	Dias Uteis - Visitas de Estudo				
	Coordenador	Grupo	Inicio	Fim	Nr médio de Crianças por Grupo*
Manhã	Coordenador 1	Grupo 1	9H30	12h	21
Tarde	Coordenador 1	Grupo 2	14h00	16h30	21
					42

*Conforme Estudo de mercado/Inquérito aos Estabelecimentos de Ensino

	Fins de Semana - Festas de Aniversário				
	Coordenador	Grupo	Inicio	Fim	Nr médio de Crianças por Grupo**
Manhã	Coordenador 2	Grupo 1	9H30	12h	15
Tarde	Coordenador 2	Grupo 2	14h00	16h30	15
					30

**Conforme Estudo de mercado/Inquérito aos Pais das Crianças

4. Horário de Funcionamento do Esbelecimento

Abertura	Fecho
9h	18h

5. Objetivos da Prestação do Serviço

Descrição	UF	Pv (Euros) ***	Vendas (Q) ****	
			Mês	Mês /Quinzena férias escolares *****
Visita de Estudo	p/criança	7	2 772	50%
Festa de Aniversário	p/criança	7	720	Não Aplicavél

***Considerando a Preferência do Estudo de mercado/Inquérito aos Pais das Crianças e Estabelecimentos de Ensino

**** De acordo com pressuposto: um mês tem 20 dias uteis e 8 dias não uteis

*****Sazonalidade: Quinzena Férias Natal, Páscoa e 3 meses Férias Verão

Descrição	UF	Pv (Euros) ***	Vendas (Q) ****	
			Mês	Mês /Quinzena férias escolares *****
Visita de Estudo	p/criança	10	924	50%
Festa de Aniversário	p/criança	10	240	Não Aplicavél

6. Gastos com Talentos

	Colaborador/Encargos		Valor Mensal Euros/ %
Remunerações	1 Direcção	Full Time	1 600
	2 Responsável Capacitação e Formação de Coordenadores	2 Full Time	1 500
	1 Relações Externas/MKT	Full Time	1 500
	6 Coordenador Jogos	3 Full Time	810
		3 Part Time	324
	Sub. Alimentação	p/dia	6
Encargos	Encargos Sociais	Coordenador Jogos	11,90%
		Restantes Colaboradores	23,75%

	Colaborador/Encargos		Valor Mensal Euros/ %
Remunerações	1 Direcção	1Full Time	1 600
	2 Responsável Capacitação e Formação de Coordenadores	1Full Time	1 500
		1 Part Time	600
	2 Coordenador Jogos	1 Full Time	810
		1 Part Time	324
	Sub. Alimentação	p/dia	6
Encargos	Encargos Sociais	Coordenador Jogos	11,90%
		Restantes Colaboradores	23,75%

6. Gastos/Patrocínios Comerciais e Administrativos

Descrição	Valor Mensal (Custo Médio Euros)	Fonte
Trabalho Especializado		
Serviço Contabilidade	150	A equipa tem recursos internos para prestar este serviço. Devido á imcompatibilidade de funções como Direção e CC, será necessario este serviço externo.
Energia e Fluidos		
Energia Elétrica	196	Tarifas de eletricidade para empresas - Descubra a mais barata (comparamais.pt)
Água	102	Fatura média da água varia entre 5 e 40 euros por mês – ECO (sapo.pt)
Seguros		
Responsabilidade Civil Visitantes	250	Informação gasto médio ñ encontrada. Estimativa com base em realidade conhecida pelo autor do projeto
Limpeza Higiene e Conforto		
Serviço de Limpeza	2 040	Quanto custa um serviço de limpeza geral? - Zaask

Patrocínios	Entidade
Materiais para Jogos Inclusivos	
Tablet	Empresas de tecnologia
Outros Materiais	Empresas de Desporto
Lanches e/ou bolo de Aniversário	Hipermercados estabelecimentos alimentares

Descrição	Valor Mensal (Custo Médio Euros)	Fonte
Trabalho Especializado		
Serviço Contabilidade	150	A equipa tem recursos internos para prestar este serviço. Devido á imcompatibilidade de funções como Direção e CC, será
Marketing	190	Quanto custa um serviço de consultoria de
Viatura		
Custos totais associados á Viatura	328	Sabe quanto custa manter um carro por ano? | Caetano Retail

Patrocínios	Entidade	Valor de Aquisição Euros
Materiais para Jogos Inclusivos		
Tablet	Empresas de tecnologia	
Outros Materiais	Empresas de Desporto	
Trabalho Especializado		
Serviço de Marketing	Empresas de MKT	
Deslocação		
Viatura Citroen Berlingo	Donativos Particulares ou Empresa	35 125

7. Prazos de pagamento Encargos Sociais da Empresa e Descontos dos Trabalhadores

Descrição		Coordenadores com SD	Restantes colaboradores
Ordenados e Sub. Alimentação		**Fim do mês**	**Fim do mês**
Subsídios de Férias	**Equivalente a um mês de Ordenado**	**A pagar em Junho**	**A pagar em Junho**
Subsídios de Natal	**Equivalente a um mês de Ordenado**	**A pagar em Dezembro**	**A pagar em Dezembro**
Seguro Acidente Trabalho	**1% venc Anual**	**PP**	**PP**
Contribuições para a Segurança Social (Encargos da entidade patronal)	**A pagar a 30 dias**	**11,90% sobre Ordenado e Subsidios**	**23,75% sobre Ordenado e Subsidios**
Retenções na Fonte por conta dos colaboradores	**A pagar a 30 dias**		

8. Outras Informações Gerais

Descrição	PMP e PMR
Prestação Serviço Visitas de Estudo	**PP**
Prestação Serviço Festas de Aniversário	**PP**
Energia Elétrica	**30 dias**
FSE	**30 dias**
Seguros	**30 dias**

Descrição	Valor Euros/%
Disponibilidade minimas	**10 000**
Tx de juro Média D. Prazo	**0,96%**

MASTER BUDGET Previsional - Associação "Aqui há vida"

B: Programas

1. Programa de Vendas

H1: Disponibilidade de um espaço físico cedido por autarquias local para a edificação do projeto

Descrição	UF	Pv (€)	Vendas (Quantidades)													
			Jan	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun	Total 1º Semestre	Jul	Ago	Set	Out	Nov	Dez	Total 2º Semestre	TOTAL ANUAL
Visita de Estudo	p/criança	7	2 772	2 772	2 520	1 260	2 520	2 520	14 364	1 260	1 260	1 260	2 520	2 520	1 260	10 080	24 444
Festa de Aniversário	p/criança	7	720	720	720	720	720	720	4 320	720	720	720	720	720	720	4 320	8 640
									18 684							14 400	33 084

H2: Aquisição de uma viatura para a deslocação da equipa aos estabelecimentos de ensino e casa particulares

Descrição	UF	Pv (€)	Vendas (Quantidades)													
			Jan	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun	Total 1º Semestre	Jul	Ago	Set	Out	Nov	Dez	Total 2º Semestre	TOTAL ANUAL
Visita de Estudo	p/criança	10	924	840	840	420	840	840	4 704	420	420	420	840	840	420	3 360	8 064
Festa de Aniversário	p/criança	10	240	240	240	240	240	240	1 440	240	240	240	240	240	240	1 440	2 880
									6 144							4 800	10 944

MASTER BUDGET Previsional - Associação "Aqui há vida"

C: Orçamento Geral

H1: Disponibilidade de um espaço físico cedido por autarquias local para a edificação do projeto

H2: Aquisição de uma viatura para a deslocação da equipa aos estabelecimentos de ensino e casa particulares

1. Orçamento das Vendas

Descrição	UF	Pv (€)	1º Semestre	2º Semestre	Anual
Visita de Estudo	p/criança	7,00 €	100 548,00 €	70 560,00 €	171 108,00 €
Festa de Aniversário	p/criança	7,00 €	30 240,00 €	30 240,00 €	60 480,00 €
Total			130 788,00 €	100 800,00 €	231 588,00 €
IVA Isento	Isento		- €	- €	- €
Faturação			130 788,00 €	100 800,00 €	231 588,00 €

Descrição	UF	Pv (€)	1º Semestre	2º Semestre	Anual
Visita de Estudo	p/criança	10,00 €	47 040,00 €	33 600,00 €	80 640,00 €
Festa de Aniversário	p/criança	10,00 €	14 400,00 €	14 400,00 €	28 800,00 €
Total			61 440,00 €	48 000,00 €	109 440,00 €
IVA Isento	Isento				
Faturação			61 440,00 €	48 000,00 €	109 440,00 €

2. Orçamento dos Gastos Gerais

Descrição	1º Semestre	2º Semestre	Total
Trabalho Especializado			
Serviço Contabilidade	900,00 €	900,00 €	1 800,00 €
Energia e Fluidos			
Energia Elétrica	1 174,80 €	1 174,80 €	2 349,60 €
Água	610,32 €	610,32 €	1 220,64 €
Seguros			
Responsabilidade Civil Visitantes	1 500,00 €	1 500,00 €	3 000,00 €
Limpeza Higiene e Conforto			
Serviço de Limpeza	12 240,00 €	12 240,00 €	24 480,00 €
Total	16 425,12 €	16 425,12 €	32 850,24 €

Descrição	1º Semestre	2º Semestre	Total
Trabalho Especializado			
Serviço Contabilidade	900,00 €	900,00 €	1 800,00 €
Marketing	1 140,00 €	1 140,00 €	2 280,00 €
Viatura			
Custos totais associados á Viatura	1 968,00 €	1 968,00 €	3 936,00 €
Total	4 008,00 €	4 008,00 €	8 016,00 €

MASTER BUDGET Previsional - Associação "Aqui há vida"

D: Orçamento Gastos com Pessoal

1. Gastos com Pessoal

H1: Disponibilidade de um espaço físico cedido por autarquias local para a edificação do projeto

Colaboradores Com Deficiência				Colaboradores Sem Deficiência			
Rubrivas	**1º Semestre**	**2º Semestre**	**Total Anual**		**1º Semestre**	**2º Semestre**	**Total Anual**
Ordenados	20 412,00 €	20 412,00 €	40 824,00 €	Ordenados	36 600,00 €	36 600,00 €	73 200,00 €
Sub. Alimentação*	2 700,00 €	3 240,00 €	5 940,00 €	Sub. Alimentação*	2 640,00 €	3 168,00 €	5 808,00 €
Sub. De Férias	3 402,00 €	- €	3 402,00 €	Sub. De Férias	6 100,00 €	- €	6 100,00 €
Sub. De Natal	- €	3 402,00 €	3 402,00 €	Sub. De Natal	- €	6 100,00 €	6 100,00 €
Seg Social EP **(11,90%)** s/ Orden e Sub)	2 833,87 €	2 833,87 €	5 667,73 €	Seg Social EP **(23,75%)** s/ Orden e Sub)	10 141,25 €	10 141,25 €	20 282,50 €
Seguro Acidente Trabalho	238 €	238 €	476,28 €	Seguro Acidente Trabalho	427 €	427 €	854,00 €
Total Gastos com pessoal	**29 586,01 €**	**30 126,01 €**	**59 712,01**	**Total Gastos com pessoal**	**55 908,25 €**	**56 436,25 €**	**112 344,50**
Retenções na Fonte por conta dos colaboradores	- €	- €	- €	Retenções na Fonte por conta dos colaboradores (taxa média 17,2%*)	7 344 €	7 344 €	14 689 €
Segurança Social por conta dos colaboradores 11%	2 620 €	2 620 €	5 239 €	Segurança Social por conta dos colaboradores 11%	4 697 €	4 697 €	9 394 €

* Tabela RF continente, não casado, sem dependentes

** No mês em que recebe o sub. de férias não recebe o sub. Alimentação

H2: Aquisição de uma viatura para a deslocação da equipa aos estabelecimentos de ensino e casa particulares

Colaboradores Com Deficiência				Colaboradores Sem Deficiência			
Rubrivas	**1º Semestre**	**2º Semestre**	**Total Anual**		**1º Semestre**	**2º Semestre**	**Total Anual**
Ordenados	6 804,00 €	6 804,00 €	13 608,00 €	Ordenados	22 200,00 €	22 200,00 €	44 400,00 €
Sub. Alimentação**	900,00 €	1 080,00 €	1 980,00 €	Sub. Alimentação**	2 640,00 €	3 168,00 €	5 808,00 €
Sub. De Férias	1 134,00 €	- €	1 134,00 €	Sub. De Férias	6 100,00 €		6 100,00 €
Sub. De Natal	- €	1 134,00 €	1 134,00 €	Sub. De Natal	- €	6 100,00 €	6 100,00 €
Seg Social EP **(11,90%)** s/ Orden e Sub)	944,62 €	944,62 €	1 889,24 €	Seg Social EP **(23,75%)** s/ Orden e Sub)	6 721,25 €	6 721,25 €	13 442,50 €
Seguro Acidente Trabalho	79 €	79 €	158,76 €	Seguro Acidente Trabalho	283 €	283 €	566,00 €
Total Gastos com pessoal	**9 862,00 €**	**10 042,00 €**	**19 904,00 €**	**Total Gastos com pessoal**	**37 944,25 €**	**38 472,25 €**	**76 416,50**
Retenções na Fonte por conta dos colaboradores	- €	- €	- €	Retenções na Fonte por conta dos colaboradores (taxa média 11,47%*)	3 246 €	3 246 €	6 492 €
Segurança Social por conta dos colaboradores 11%	873 €	873 €	1 746 €	Segurança Social por conta dos colaboradores 11%	3 113 €	3 113 €	6 226 €

* Tabela RF continente, não casado, sem dependentes

** No mês em que recebe o sub. de férias não recebe o sub. Alimentação

MASTER BUDGET Previsional - Associação "Aqui há vida"

E: Apuramento do IVA

1. Apuramento do IVA ISENTO

Apuramento do IVA	Taxa	1ºSemestre	2ºSemestre	total
Iva Faturado	0%	- €	- €	- €
Iva Suportado	0%	- €	- €	- €
Iva a Pagar		- €	- €	- €

MASTER BUDGETPrevisional - Associação "Aqui há vida"

F: Orçamento de Tesouraria e Financeiro

H1: Disponibilidade de um espaço físico cedido por autarquias local para a edificação do projeto

1. Orçamento de Tesouraria de Exploração

	PMR/PMP	1ºSemestre	2ºSemestre	Total	Balanço
1. Recebimentos					
Ano					
Prestação Serviço Visitas de Estudo	PP	100 548 €	70 560 €	171 108 €	- €
Prestação Serviço Festas de Aniversário	PP	30 240 €	30 240 €	60 480 €	- €
Retenções na Fonte por conta dos colaboradores	próprio mês	7 344 €	7 344 €	14 689 €	- €
Segurança Social por conta dos colaboradores 11%	próprio mês	7 317 €	7 317 €	14 633 €	- €
Total Recebimentos		**145 449 €**	**115 461 €**	**260 910 €**	**- €**
2. Pagamentos					
Ano					
Trabalho Especializado					
Serviço Contabilidade	30 dias	750 €	900 €	1 650 €	150 €
Energia e Fluidos					
Energia Elétrica	30 dias	979 €	1 175 €	2 154 €	196 €
Água	30 dias	509 €	610 €	1 119 €	102 €
Seguros					
Responsabilidade Civil Visitantes	30 dias	1 250 €	1 500 €	2 750 €	250 €
Limpeza Higiene e Conforto	30 dias				
Serviço de Limpeza	30 dias	10 200 €	12 240 €	22 440 €	2 040 €
Pessoal					
Ordenados	Fim do mês	57 012 €	57 012 €	114 024 €	
Sub. Alimentação*	Fim do mês	5 340 €	6 408 €	11 748 €	
Sub. De Férias	A pagar em Junho	9 502 €	- €	9 502 €	
Sub. De Natal	A pagar em Dezembro	- €	9 502 €	9 502 €	
Seg Social EP **(11,90%)** s/ Orden e Sub)	mês seguinte	2 362 €	2 834 €	5 195 €	472 €
Seg Social EP **(23,75%)** s/ Orden e Sub)	mês seguinte	8 451 €	10 141 €	18 592 €	1 690 €
Seguro Acidente Trabalho	PP	665 €	665 €	1 330 €	- €
Retenções na Fonte por conta dos colaboradores	mês seguinte	6 120 €	7 344 €	13 465 €	1 224 €
Segurança Social por conta dos colaboradores 11%	mês seguinte	6 097 €	7 317 €	13 414 €	1 219 €
IVA Isento					
Total Pagamentos		**109 237 €**	**117 648 €**	**226 885 €**	**7 344 €**
Saldo de Tesouraria		**36 212 €**	**- 2 187 €**	**34 025 €**	

H2: Aquisição de uma viatura para a deslocação da equipa aos estabelecimentos de ensino e casa particulares

	PMR/PMP	1ºSemestre	2ºSemestre	Total	Balanço
1. Recebimentos					
Ano					
Prestação Serviço Visitas de Estudo	PP	47 040 €	33 600 €	80 640 €	- €
Prestação Serviço Festas de Aniversário	PP	14 400 €	14 400 €	28 800 €	- €
Retenções na Fonte por conta dos colaboradores	próprio mês	3 246 €	3 246 €	6 492 €	- €
Segurança Social por conta dos colaboradores 11%	próprio mês	3 986 €	3 986 €	7 972 €	- €
Total Recebimentos		**64 686 €**	**51 246 €**	**115 932 €**	**- €**
2. Pagamentos					
Ano					
Trabalho Especializado					
Serviço Contabilidade	30 dias	750 €	900 €	1 650 €	150 €
Marketing	30 dias	950 €	1 140 €	2 090 €	190 €
Viatura					
Custos totais associados á Viatura	30 dias	1 640 €	1 968 €	3 608 €	328 €
Pessoal					
Ordenados	Fim do mês	29 004 €	29 004 €	58 008 €	- €
Sub. Alimentação**	Fim do mês	3 540 €	4 248 €	7 788 €	- €
Sub. De Férias	A pagar em Junho	7 234 €	- €	7 234 €	- €
Sub. De Natal	A pagar em Dezembro	- €	7 234 €	7 234 €	- €
Seg Social EP **(11,90%)** s/ Orden e Sub)	mês seguinte	787 €	945 €	1 732 €	157 €
Seg Social EP **(23,75%)** s/ Orden e Sub)	mês seguinte	5 601 €	6 721 €	12 322 €	1 120 €
Seguro Acidente Trabalho	PP	362 €	362 €	725 €	- €
Retenções na Fonte por conta dos colaboradores	mês seguinte	2 705 €	3 246 €	5 951 €	541 €
Segurança Social por conta dos colaboradores 11%		3 322 €	3 986 €	3 986 €	664 €
IVA Isento					
Total Pagamentos		**55 895 €**	**59 754 €**	**112 328 €**	**3 151 €**
Saldo de Tesouraria		**8 791 €**	**- 8 508 €**	**282 €**	

MASTER BUDGETPrevisional - Associação "Aqui há vida"

F: Orçamento de Tesouraria e Financeiro

H1: Disponibilidade de um espaço físico cedido por autarquias local para a edificação do projeto

H2: Aquisição de uma viatura para a deslocação da equipa aos estabelecimentos de ensino e casa particulares

2. Orçamento Financeiro

	1ºSemestre	2ºSemestre	Total
Origens de Fundos			
Disponibilidades iniciais		10 000,00 €	- €
Saldos + O. Tesouraria de Exploração	36 877,29 €		36 877 €
Remuneração de Aplicação Financeira*		129,01 €	129 €
Utilização de Donativos/Subsidios em €		*2 058,37 €*	2 058 €
Total Origens	**36 877,29 €**	**12 187,38 €**	**39 064,67 €**
Aplicações de Fundos			
Disponibilidades Finais	10 000,00 €	10 000,00 €	10 000,00 €
Saldos - O. Tesouraria		2 187,38 €	2 187,38 €
Compra de ativos/Equipamento	- €	- €	- €
Reembolso de Empréstimos			
De ML Prazo	- €	- €	- €
De Curto Prazo	- €	- €	- €
Juros de Empréstimos			
De ML Prazo	- €	- €	- €
De Curto Prazo	- €	- €	- €
Aplicações Financeiras	*26 877,29 €*	- €	26 877 €
Total Aplicações	**36 877,29 €**	**12 187,38 €**	**39 064,67 €**

*Remuneração anual média do deposito a prazo 0,96% , de acordo com Os melhores depósitos a prazo para 2023 | DECO PROTESTE

	1ºSemestre	2ºSemestre	Total
Origens de Fundos			
Disponibilidades iniciais		10 000,00 €	- €
Saldos + O. Tesouraria de Exploração	8 790,58 €		8 791 €
Remuneração de Aplicação Financeira*		- €	- €
Utilização de Donativos/Subsidios em €	*36 334,42 €*	*8 508,43 €*	44 843 €
Total Origens	**45 125,00 €**	**18 508,43 €**	**53 633,43 €**
Aplicações de Fundos			
Disponibilidades Finais	10 000,00 €	10 000,00 €	10 000,00 €
Saldos - O. Tesouraria		8 508,43 €	8 508,43 €
Compra de ativos/Equipamento	35 125,00 €		35 125 €
Reembolso de Empréstimos			
De ML Prazo	- €	- €	- €
De Curto Prazo	- €	- €	- €
Juros de Empréstimos			
De ML Prazo			- €
De Curto Prazo			- €
Aplicações Financeiras			- €
Total Aplicações	**45 125,00 €**	**18 508,43 €**	**53 633,43 €**

ANEXO U - Orçamento Viatura Elétrica Citroen Berlingo

Berlingo VP
Feel Berlingo M | 100% Elétrico Automática
Emissões de CO2 (misto) **0 g/km***



Consumos WLTP	Emissões de CO2 (misto)	**0 g/km***

Preço Final*
35 125 € c/IVA*

Modelo & Motorização

35 125 € c/IVA*

Berlingo VP
Feel Berlingo M | 100% Elétrico Automática

Combustível **Elétrico** | Caixa de velocidades **Automática** | Potência **Sem dados**

1CK9AFPESFB0A060

Cores & Interiores

Incluído no preço

Exterior

Branco Icy
Incluído no preço

Interior



Tecido Curitiba
Incluído no preço

1CK9AFPESFB0A060

Equipamentos & Opções

undefined c/IVA

Em opção

-

De série (Incluído no preço)

Equipamentos Principais	Airbags frontais e laterais condutor e passageiro (desactivavel) + Airbags de cortina na 1ª e 2ª fila de bancos
	Deteção de pneu vazio
	ESP
	Vidros traseiros com abertura a compasso
	Retrovisores exteriores com regulação e desembaciamento elétricos
	Portão Traseiro com acionamento manual
	Limitador e Regulador de velocidade
	Faróis automáticos
	Speed limit information
	Coffee Break Alert
	Filtro de Polen
	Cabo de carga Modo 3
	DWLIMC
Interior & Bancos	Chapeleira
Vidros e Portas	Porta lateral deslizante
Bancos	Bancos da 2ª fila escamoteáveis 2/3 - 1/3 com fixações ISOFIX
	Banco do condutor regulável em altura
Conforto & Estética	Ar condicionado manual
Funcionalidades Interiores	Travão de estacionamento elétrico
Arrumações	CAPUCINE
Sistemas de ajuda à condução	Pack Safety

1CK9AFPESFB0A060

Caraterísticas do modelo

Consumos WLTP	Consumo elétrico (misto)	**195 kWh/100Km**
	Autonomia em modo 100% elétrico	**283 Km**
	Emissões de CO2 (misto)	**0 g/km***
Motor	Cilindrada (cm3)	**1**
Caixa de velocidades	Caixa de velocidades	**Automática**
Outras	Designação da alfândega	**VP-ELEC87038010000M**

ANEXO V - Viabilidade Económica H2

a) **Dados**

	2 024	2 025	2 026	2 027	2 028	2 029	2 030	2 031
Taxa de inflação	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%

Tax	0,00%
RU	0,00%

Rendimentos e Gastos

		IVA		
Preço de Prestação Serviço unitário	10,00 €	0,00%		
FSE	8 016,00 €	0,00%		
Gastos com pessoal c/encargos 23,	56 600,00 €		17,2%	Taxa Média Retençãona Fonte (IRS)
Gastos com pessoal c/encargos 11,	15 876,00 €			
Gastos com pessoal s/encargos	8 804,76 €		11,00%	Desc. Seg. Social (Colaborador)
Custo_Encargos Sociais Coordena	1 889,24 €		11,90%	Taxa Seg. Social (Empresa)
Custo_Encargos Sociais Restantes (	13 442,50 €		23,75%	Taxa Seg. Social (Empresa)

Vendas (quantidades)	10 944	10 944	10 944	10 944	10 944	10 944	10 944	10 944

Working Capital

PMR_ Prazo Médio de Recebimen	0,0 meses
PMP_ Prazo Médio de Pagamento	1,0 meses
PM Pagamento IVA	0,0 meses
PM Recebimento IVA	0,0 meses
PM Pagamento Seg. Social	1,0 meses
PM Pagamento IRS	1,0 meses

I - CAPEX /Amortizações

	Valor aq.	Txa. Amort.	Amortizaçã o (anos)	Amortizaçã o	Amortizaçã o Acumulada	Valor Líquido Contabilisti	
Viatura Citroen Berlingo	35 125	25,00%	4	8 781	70 250	-35 125	
CAPEX (0)	**35 125**			**8 781**		**-35 125**	**Valor Residual**

Horizonte Investimento **8 anos**

	2 024	2 025	2 026	2 027	2 028	2 029	2 030	2 031
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**
Vendas (quantidades)	10 944	10 944	10 944	10 944	10 944	10 944	10 944	10 944

II - DR

	2 024	2 025	2 026	2 027	2 028	2 029	2 030	2 031
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**
Vendas	109 440	109 440	109 440	109 440	109 440	109 440	109 440	109 440
- FSE	8 016	8 016	8 016	8 016	8 016	8 016	8 016	8 016
- Gastos com pessoal c/encargos 23,	56 600	56 600	56 600	56 600	56 600	56 600	56 600	56 600
- Gastos com pessoal c/encargos 11,	15 876	15 876	15 876	15 876	15 876	15 876	15 876	15 876
- Gastos com pessoal s/encargos	8 805	8 805	8 805	8 805	8 805	8 805	8 805	8 805
- Custo_Encargos Sociais Coordena	1 889	1 889	1 889	1 889	1 889	1 889	1 889	1 889
- Custo_Encargos Sociais Restantes (	13 443	13 443	13 443	13 443	13 443	13 443	13 443	13 443
= Interests, Taxes, Depreciations and Amortizations	**4 811**	**4 811**	**4 811**	**4 811**	**4 811**	**4 811**	**4 811**	**4 811**
- Amortizações	8 781	8 781	8 781	8 781	0	0	0	0
= EBIT	**-3 970**	**-3 970**	**-3 970**	**-3 970**	**4 811**	**4 811**	**4 811**	**4 811**
- Impostos (0%)	0	0	0	0	0	0	0	0
= EBIT(1-T)	**-3 970**	**-3 970**	**-3 970**	**-3 970**	**4 811**	**4 811**	**4 811**	**4 811**
Operating Cash Flow	**4 811**	**4 811**	**4 811**	**4 811**	**4 811**	**4 811**	**4 811**	**4 811**

III - Working Capital

	2 024	2 025	2 026	2 027	2 028	2 029	2 030	2 031	
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	
1- Necessidades									
Clientes	0	0	0	0	0	0	0	0	
IVA a Receber	0	0	0	0	0	0	0	0	
Total (1)	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	
2 - Recursos									
FSE	668	668	668	668	668	668	668	668	
Encargos Sociais_Empresa (23,75%	960	960	960	960	960	960	960	960	
Encargos Sociais_Empresa (11,90%	135	135	135	135	135	135	135	135	
Taxa Seg. Social (11% Colaboradore	569	569	569	569	569	569	569	569	
Retenção fonte (IRS Colaboradores	464	464	464	464	464	464	464	464	
IVA a pagar	0	0	0	0	0	0	0	0	
Total (2)	**2 796**	**2 796**	**2 796**	**2 796**	**2 796**	**2 796**	**2 796**	**2 796**	
3- Working Capital (1-2)	**-2 796**	**-2 796**	**-2 796**	**-2 796**	**-2 796**	**-2 796**	**-2 796**	**-2 796**	
4- Desinvestimento em Working	**-2 796**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**-2 796**
									WC Valor Residual
		-2 796							

Mapa auxiliar de EOEP (SS+IRS)

	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**
Segurança Social:								
Trabalhadores (11%)	7 972	7 972	7 972	7 972	7 972	7 972	7 972	7 972
Empresa (23,75%)	13 443	13 443	13 443	13 443	13 443	13 443	13 443	13 443
Empresa (11,90%)	1 889	1 889	1 889	1 889	1 889	1 889	1 889	1 889
Valor em dívida em 31/12 (1 mês)	**1 665**	**1 665**	**1 665**	**1 665**	**1 665**	**1 665**	**1 665**	**1 665**
Retenção de IRS	6 492	6 492	6 492	6 492	6 492	6 492	6 492	6 492
Valor em dívida em 31/12 (1 mês)	**464**	**464**	**464**	**464**	**464**	**464**	**464**	**464**
Recursos Financeiros de Exploração em EOEP (SS+IRS)	**2 128**	**2 128**	**2 128**	**2 128**	**2 128**	**2 128**	**2 128**	**2 128**

IV - Cash Flow

	0	2024 1	2025 2	2026 3	2027 4	2028 5	2029 6	2030 7	2031 8
1- Inflows									
Operating Cash Flow		4 811	4 811	4 811	4 811	4 811	4 811	4 811	4 811
WC Valor Residual									-2 796
Valor Residual									0
Total (1)		4 811	4 811	4 811	4 811	4 811	4 811	4 811	2 015
2 - Outflows									
CAPEX	35 125	0	0	0	0	0	0	0	0
Investimento em Working Capital		-2 796	0	0	0	0	0	0	0
Total (2)	35 125	-2 796	0	0	0	0	0	0	0
Cash Flow (1-2)	**-35 125**	**7 608**	**4 811**	**4 811**	**4 811**	**4 811**	**4 811**	**4 811**	**2 015**

DECISÃO ECONÓMICA

1) **Cálculo do Valor Atual Líquido**

Ru 0,000% se o Ru for aumentando o VAL vai bair saber qual o rU

VAL @ RU 3 367

	0	2024 1	2025 2	2026 3	2027 4	2028 5	2029 6	2030 7	2031 8
PV of Cash Flow	-35 125	7 608	4 811	4 811	4 811	4 811	4 811	4 811	2 015
VAL	**3 367**								

TIR 2,354%

DECISÃO ECONÓMICA

1) **Cálculo do Valor Atual Líquido**

Ru 0,000%

VAL @ RU 3 367

	0	2024 1	2025 2	2026 3	2027 4	2028 5	2029 6	2030 7	2031 8
PV of Cash Flow	-35 125	7 608	4 811	4 811	4 811	4 811	4 811	4 811	2 015
VAL	**3 367**								

TIR 2,354%

Payback

Ano	Cash Flow	A Cash Flo	SUM VA CF	n/m
0	-35 125	-35 125	-35 125	NA
1	7 608	7 608	-27 517	NA
2	4 811	4 811	-22 706	NA
3	4 811	4 811	-17 894	NA
4	4 811	4 811	-13 083	NA
5	4 811	4 811	-8 271	NA
6	4 811	4 811	-3 460	NA
7	4 811	4 811	1 352	0,72
8	2 015	2 015	3 367	0,67
Payback	**6,72** anos			
	6,72			

Resumo:	
VAL	3 367
TIR	2,35%
Payback (Anos)	6,72