



FUNDO DE APOIO AO
ASSOCIATIVISMO
PORTUENSE
2026

ANEXO A
FUNDO DE APOIO AO ASSOCIATIVISMO PORTUENSE
Junta de Freguesia de Ramalde

Edição de 2026

Formulário de Candidatura

Candidatura ao Eixo (indicar o Eixo a que se candidata)

- | | |
|--|--|
| ☐ <u>1. Coesão Social</u> | ☒ <u>2. Cultura e Animação</u> |
| ☐ <u>3. Desporto</u> | ☐ <u>4. Educação</u> |
| ☐ <u>5. Juventude</u> | ☐ <u>6. Ambiente</u> |

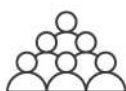
Projeto (assinalar uma das modalidades):

- | | |
|--|---|
| ☒ <u>Projeto Diverso</u> | ☐ <u>Projeto de Infraestrutura (obras)</u> |
|--|---|

1. Identificação e Caracterização da Associação

Dados da Associação

Denominação Social: Superfície Ilustrada - Associação		
Morada: Rua das Artes Gráficas 177, hab. 4.5	Código Postal: 4100-092	
Telefone: 935 172 962	Email (para efeito de notificações): asuperficieilustrada@gmail.com	
Natureza Jurídica: ASSOCIAÇÃO DE DIREITO PRIVADO		
NISS: 25188055659	NIPC: 518805565	Data Constituição: 20/05/2025
Contacto Telefónico de um Dirigente		
Nome: Carolina Semrau		
Telefone: 935 172 962		



Missão e Objetivos da Associação

A nossa missão é promover a sensibilização ambiental, a educação e a interação social utilizando a arte, o jogo de tabuleiro e o cinema como principais ferramentas.

Os nossos objetivos dividem-se em quatro eixos: Ambiental e Criativo, Cultura Lúdica e Interação Social, Educativo e Pedagógico e Inclusão e Responsabilidade Social.

Objetivos em detalhe:

Eixo Ambiental e Criativo (Consciencialização Coletiva): Promover a preservação do meio ambiente através da produção e exibição de documentários, criação de obras de arte e performances artísticas que inspirem a ação coletiva, envolvendo cidadãos de todas as idades na reflexão sobre a sustentabilidade e o futuro comum.

Eixo da Cultura Lúdica e Interação Social: Estabelecer espaços de diálogo, convívio e integração para um público intergeracional, de diversas culturas e contextos socioeconómicos, através da gestão de ludotecas e eventos abertos ao público, desenhados para fortalecer os laços familiares, promover a interação social presencial “offline” longe dos ecrãs e combater o isolamento social da população através do jogo enquanto linguagem universal.

Eixo Educativo e Pedagógico (Comunidade Escolar e Aprendizagem ao Longo da Vida): Implementar o jogo como ferramenta de desenvolvimento de competências sociais, cognitivas e emocionais, não apenas para alunos, mas estendendo a capacitação a pais, avós e educadores, promovendo uma comunidade educativa mais integrada e participativa.

Eixo da Inclusão e Responsabilidade Social (Território e Comunidade): Desenvolver projetos multidisciplinares que levem a ciência, o jogo e a arte a contextos socioeconómicos desafiantes, garantindo o acesso democrático à cultura e ao lazer para a comunidade em geral, independentemente da idade ou condição social.

Âmbito de Intervenção da Associação (CAE – Código da Atividade Económica e total de áreas temáticas de intervenção da Associação)

CAE 94992 (Defesa do Ambiente): Foco na sensibilização ambiental através da criação de filmes e documentários, campanhas e eventos de sensibilização ambiental e performances artísticas, limpezas de ecossistemas e criação de ferramentas pedagógicas como jogos de tabuleiro com a temática ambiental.

CAE 94991 (Cultural e Recreativa): Promoção da cultura lúdica dos jogos de tabuleiros, gestão de ludotecas e organização de eventos que promovem a interação social, cidadania, treinamento de competências e o pensamento crítico.



Áreas de intervenção: Arte e Ambiente, Cultura Lúdica e Social, Educação e Pedagogia, Inclusão

Destinatários (tipo e número aproximado de pessoas abrangidas/utentes/beneficiários por área de atividade)

Públicos intergeracionais (famílias com crianças a partir dos 3 anos, jovens, adultos e seniores), desde curiosos que nunca jogaram jogos de tabuleiro modernos até jogadores experientes

Nos mais de 50 dias de eventos relacionados aos jogos de tabuleiro em 2025, em que a associação funcionou como entidade facilitadora e coordenadora, tivemos uma média de 30 pessoas por evento, fazendo um total de cerca de 1.500 pessoas participantes nas atividades.

Incidência Territorial da Intervenção (Indicar Freguesia/Lugar/Equipamentos)

Grande Porto (com foco exclusivo na Freguesia de Ramalde para este projeto).

A Entidade tem protocolos/acordos estabelecidos com entidades ou organismos do Setor Público?

Não ☒

Sim ☐ Quais?

2. Descrição do projeto a que se candidata

Designação:

Mesa Aberta: Novos Jogos, Velhos Amigos

Destinatários:

Alunos, professores e famílias de escolas públicas da Freguesia de Ramalde. Utentes e profissionais de instituições de assistência à população sénior (centro de dia, projeto de intervenção sociocomunitária ou universidade sénior) na Freguesia de Ramalde.

Como parceiros potenciais e preferenciais, identificamos a Escola Básica e Secundária Fontes Pereira de Melo e escolas do AE do Viso.

ASAS (Associação de Solidariedade e Acção Social de Ramalde), Espaço Raiz e a UNIR (Universidade Intergeracional de Ramalde).

Incidência Territorial da Intervenção:

Freguesia de Ramalde



Objetivos Gerais:

Jogar é, antes de mais, um momento de celebração e diversão. No entanto, é no prazer do jogo que reside o seu maior poder: está cientificamente provado que o cérebro humano aprende até 40 vezes mais rápido quando nos estamos a divertir. O projeto visa enriquecer o ambiente educativo e combater o isolamento social através da criação de 3 ludotecas (bibliotecas de jogos) em escolas públicas e instituições seniores de Ramalde.

Uma nova geração de jogos: Importa salientar que o acervo destas ludotecas não será composto por jogos tradicionais (como xadrez ou damas), nem pelos clássicos do passado (como Monopólio ou Risco). A proposta foca-se em jogos de tabuleiro modernos. Tratam-se de jogos comerciais e educativos altamente inovadores que estão a ser utilizados em todo o mundo como ferramentas para o ensino e o desenvolvimento de competências transversais em crianças, adultos e seniores. O que distingue estes jogos modernos dos tradicionais é o facto de possuírem mecânicas muito dinâmicas, inclusivas e envolventes, focadas na cooperação, na criatividade, na comunicação e no pensamento estratégico, minimizando o peso da sorte e mantendo todos os jogadores ativos do princípio ao fim. Está provado que a diversão aumenta a motivação, que por sua vez aumenta a aprendizagem, e estes jogos capitalizam esse potencial de diversão, motivação e, portanto, aprendizagem ao máximo.

Resgatar a interação social num mundo digital: Uma parte fundamental desta proposta é abrir portas para dar a conhecer estas ferramentas à população em geral, aos educadores, às crianças, às famílias e aos seniores. Num mundo cada vez mais digital, tornou-se infelizmente comum a cena de famílias ou grupos de amigos que, mesmo estando juntos no mesmo espaço, encontram-se isolados e totalmente absorvidos nos seus próprios ecrãs ou televisões. Através desta iniciativa, queremos mostrar que existe uma alternativa imensamente recompensadora ao entretenimento digital. O nosso grande objetivo é devolver às pessoas tempo de qualidade, fomentar o diálogo intergeracional e resgatar a verdadeira interação social "olho no olho".

Objetivos Específicos (devidamente quantificados):

Implementar uma resposta lúdico-pedagógica permanente e de elevado impacto comunitário: Este objetivo visa a criação estruturada de 3 ludotecas modernas (2 em contexto escolar e 1 numa instituição de apoio sénior), garantindo uma resposta inovadora e de carácter permanente na comunidade. Para tal, será adquirido um acervo inicial total de 40 jogos de tabuleiro modernos (15 por escola e 10 para a instituição sénior), constituindo um legado do projeto para cada instituição. As ludotecas podem funcionar dentro das bibliotecas das instituições ou em local adequado designado pela instituição, não sendo necessária a criação de um espaço dedicado.

Para assegurar a durabilidade física dos materiais, será dado foco à seleção de jogos de elevada resistência, à aplicação de capas protetoras de componentes e ao fornecimento de um guião de Boas Práticas de Conservação.

Formar e capacitar mediadores para a utilização autónoma das ferramentas:

Garantir que os benefícios sociais e psicológicos chegam ao maior número de beneficiários. Este objetivo será atingido através de 16 horas de formação



especializada (6h por escola e 4h na instituição sénior), capacitando pelo menos 20 professores e técnicos sociais. As formações serão divididas em blocos de 2h ou de acordo com a disponibilidade de cada instituição. O objetivo é introduzir os profissionais ao mundo do jogos de tabuleiro modernos, ainda desconhecido para a grande parte das pessoas, discorrer e demonstrar como os jogos de tabuleiro desenvolvem competências, explicar as regras e experimentar os jogos do acervo, mostrar as vantagens desta ferramenta na educação e nos tempos de lazer, maneiras de adaptar os jogos a diferentes contextos, idades e número de jogadores.

Promover a utilização contínua e regular de jogos de tabuleiro, potenciando os seus benefícios cognitivos e sociais: Este objetivo será alcançado através da implementação de um programa de intervenção direta (Sessões de dinamização). Concretizar 30 horas de atividades práticas de jogo (10 sessões de 2h nas escolas e 5 sessões de 2h na instituição para seniores), promovendo o convívio, a aprendizagem de regras e o envolvimento de toda a comunidade.

As atividades nas escolas são direcionadas aos alunos e aos professores/educadores, e serão realizadas diretamente em sala de aula, na biblioteca da escola ou outro local designado pela instituição. O objetivo é que os alunos experimentem os diferentes jogos, aprendam a cuidar do material e interajam entre si. Os professores e educadores que participaram na formação poderão também participar ativamente nestas sessões, a explicar os jogos e a observar como a dinâmica dos jogos pode funcionar de forma prática em sala de aula ou em atividades extracurriculares.

Para as sessões com a população sénior, é importante um acompanhamento muito próximo, explicação muito clara das regras e acompanhamento próximo da partida para tirar dúvidas e para uma melhor experiência de jogo.

Competências a desenvolver com os jogos selecionados:

- Raciocínio lógico, matemática e resolução de problemas
- Trabalho em equipa e cooperação
- Comunicação, habilidade linguística e expressão criativa
- Coordenação motora e habilidades visuais
- Memória e atenção
- Reforço do currículo escolar e aprendizado de idiomas

Por fim, pretende-se criar em cada instituição um "Clube de Jogos", apadrinhado por um grupo de alunos, utentes e funcionários responsáveis por difundir o projeto, gerir o acervo e promover encontros regulares para jogar. Para garantir a continuidade, será estabelecido um canal de comunicação direta entre estes grupos e a Associação para apoio técnico permanente.

Atividades a Realizar:



Contactos e parcerias: Contactar e marcar reuniões com instituições interessadas no projeto. Fechar parcerias com as instituições participantes.

Seleção e aquisição do acervo: Seleção cuidadosa de títulos do mercado nacional e internacional de acordo com as idades e objetivos pedagógicos de cada instituição. O acervo incluirá jogos voltados para o raciocínio lógico, trabalho em equipa, comunicação, criatividade e coordenação motora. Os jogos serão protegidos para uma maior durabilidade e será criado o Guião de Boas Práticas para a Conservação.

Criação de fichas pedagógicas e acompanhamento contínuo: Desenvolver fichas pedagógica detalhadas para cada jogo que compõem o acervo das instituições. Este material de apoio incluirá uma visão geral do jogo, as habilidades e competências específicas que desenvolve, o número de jogadores, as idades recomendadas e sugestões de possíveis adaptações para os diferentes públicos (alunos e seniores). As fichas integrarão ainda recursos complementares, como links para vídeos explicativos e outros materiais educativos.

Capacitação/formação de mediadores: Realização de formações nas três instituições direcionadas a professores, educadores e técnicos. O objetivo é explicar os jogos do acervo, mostrar as vantagens desta ferramenta na educação e nos tempos de lazer, demonstrar maneiras de adaptar os jogos a diferentes contextos, idades e número de jogadores, jogar, fixar as regras do acervo e orientar as sessões iniciais. Isto permitirá que os mediadores ganhem autonomia para utilizar a ludoteca de forma independente.

Sessões de jogo: As atividades e sessões de jogos nas escolas são direcionadas aos alunos e aos professores/educadores, e podem ser realizadas em sala de aula, na biblioteca ou em formato extracurricular. O objetivo é que os alunos de cada turma experimentem os diferentes jogos. Nessas sessões, os professores e educadores poderão participar ativamente, a explicar os jogos que aprenderam na formação e a ver como a dinâmica dos jogos pode funcionar de forma prática em sala de aula ou em atividades extracurriculares.

Para os utentes e profissionais da instituição que se dedica à população sénior, é importante que todos aprendam a jogar e descubram as competências que os jogos desenvolvem. Nessas atividades, é necessário um acompanhamento mais próximo, para uma melhor experiência de jogo.

Envolvimento comunitário e familiar: Conforme disponibilidade das escolas e das instituições, organizar um dia de abertura da ludoteca para toda a comunidade e permitir a participação das famílias. Esta atividade reforça a noção de comunidade e ajuda as famílias a compreenderem a importância do jogo e a também usufruírem dos seus benefícios.

Criação de grupo de acompanhamento contínuo: Adicionalmente, será criado um grupo de acompanhamento direcionado aos profissionais e mediadores, servindo como um canal direto e permanente para o esclarecimento de dúvidas, troca de



experiências e partilha contínua de novos recursos educativos.

Avaliação de Impacto: Realização de inquéritos iniciais e finais aos utentes e profissionais para medir a eficácia da intervenção.

Recursos Necessários:

a. Recursos Materiais

40 jogos de tabuleiros modernos, assim como materiais específicos para a sua conservação (capas protetoras).
A seleção final do acervo de cada instituição será feita de forma personalizada. Em anexo encontra-se um catálogo com alguns exemplos de jogos e as competências que eles desenvolvem.
Serão ainda necessários materiais de divulgação das atividades, materiais de impressão de fichas pedagógicas e cartazes de divulgação do projeto, além de materiais de escritório para o desenvolvimento e documentação do projeto.

b. Recursos Humanos

Perfil Profissional	Função Desempenhada	% de Tempo Dedicado	Formação Específica
Engenheira Ambiental, com experiência na dinamização de atividades socioculturais intergeracionais.	Contacto com instituições, curadoria do acervo, coordenação e condução das formações e sessões de jogo, criação de fichas pedagógicas e acompanhamento contínuo durante a implementação do projeto nas instituições, gestão do projeto e das atividades, escrita de relatórios e avaliações do projeto	100 %	Experiência em educação não-formal e na criação e gestão de espaços lúdicos. Experiência na implementação de ludotecas em diversos contextos, incluindo a Escola Chapim Azul, Escola Tangerina, Livraria Zumbido, Município de Espinho e Jogos no Ponto.
Designer Gráfico, com experiência na dinamização de atividades socioculturais intergeracionais.	Contacto com instituições, curadoria do acervo, condução das formações e sessões de jogo, acompanhamento durante a	100 %	Experiência em educação não-formal e na criação e gestão de espaços lúdicos. Experiência na implementação de ludotecas em diversos contextos, incluindo a Escola Chapim Azul, Escola Tangerina,



	implementação do projeto nas instituições, gestão do projeto e das atividades, escrita de relatórios e avaliações do projeto		Livraria Zumbido, Município de Espinho e Jogos no Ponto.
Diversos, com experiência na dinamização de atividades socioculturais intergeracionais	Condução das formações e sessões de jogo, escrita de avaliações do projeto	50 %	Experiência em educação não-formal e dinamização de eventos e atividades com jogos de tabuleiros modernos, público intergeracional

Parcerias:

Parceiro	Contributo para o Projeto/Iniciativa/Resposta
Associação Quebra-Dados	Dinamização das formações e sessões de jogos, consultoria na curadoria e seleção do acervo.

Cronograma

(A duração do projeto proposto não pode exceder os 12 meses a contar da data da assinatura do contrato interadministrativo, como disposto no art. 8.º, nº 5 das Condições Gerais):

Atividade	Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5	Mês 6	Mês 7	Mês 8	Mês 9
Contactos e parcerias: Contactar, reunir e fechar parcerias com as instituições participantes									
Curadoria e aquisição: Seleção e compra do acervo com base nos objetivos educativos									
Materiais de apoio: Criação das fichas pedagógicas detalhadas para cada jogo.									
Avaliação inicial									
Capacitação: Formação técnica e pedagógica									



Dinamização: Sessões práticas de jogo com alunos, seniores e famílias.									
Avaliação final									
Relatório final: Elaboração do relatório final									

3. Fundamentação da solicitação de apoio

- ☐ Redução de fundos/receitas
- ☐ Aumento excecional de procura da resposta
- ☒ Implementação de nova iniciativa/projeto/atividade
- ☐ Outros. Quais? _____

Fundamentação (explique as razões da solicitação do apoio):

Democratização do acesso à rede pública de ensino e outras instituições: A integração de ferramentas pedagógicas inovadoras é, tipicamente, muito mais ágil e facilitada nas escolas do setor privado. Na rede pública de ensino, a implementação destes projetos tem dependido de forma quase exclusiva do financiamento das Associações de Pais. Contudo, estas estruturas debatem-se com orçamentos limitados que não conseguem abranger todas as necessidades, dado que já suportam o peso financeiro de uma série de outras iniciativas escolares. O mesmo cenário de escassez de recursos aplica-se às instituições de apoio à população sénior. Assim, este apoio visa democratizar o acesso, garantindo que as escolas públicas e as instituições sociais tenham as mesmas oportunidades.

Contexto e experiência da Associação: Embora a nossa associação seja uma entidade relativamente recente, tendo sido constituída formalmente em maio de 2025, a equipa fundadora possui uma vasta e consolidada experiência na área. Temos um histórico de sucesso na criação, curadoria e dinamização de ludotecas em diversas instituições, o que nos confere o conhecimento técnico necessário para executar esta proposta. O apoio ao associativismo é um mecanismo imprescindível para conseguirmos canalizar e aplicar este conhecimento em prol da comunidade da freguesia de Ramalde.

Eficiência financeira: A presente solicitação envolve um orçamento bastante reduzido e otimizado. Isto deve-se ao facto de a estrutura da nossa associação ser pequena e de possuímos contactos estabelecidos com editoras de jogos nacionais e internacionais. O financiamento solicitado funcionará como um investimento-semente: garantirá um acervo de alta qualidade e durabilidade, bem como a dinamização



adequada para o arranque e implementação das ludotecas.

Capacitação, autonomia e empoderamento: Mais do que entregar caixas de jogos, este projeto visa abrir as portas ao mundo dos jogos de tabuleiro modernos. Para

- **Profissionais e mediadores:** Ao realizarmos a formação com os educadores, professores e técnicos, estamos a dotá-los de autonomia para que utilizem e ensinem os jogos de forma independente nas suas salas de aula ou sessões com seniores.
- **Alunos e comunidade escolar:** A iniciativa incentiva a criação de grupos de alunos responsáveis pelas ludotecas. Este modelo empodera as crianças e jovens a tomarem conta do acervo de jogos, responsabilizando-os pela conservação dos mesmos e estimulando o espírito de liderança ao ensinarem as regras uns aos outros.

Impacto social esperado: O apoio ao associativismo é, portanto, a peça-chave que viabiliza este projeto. Ele permite-nos ajudar a promover um ensino mais dinâmico e inclusivo para as crianças e um envelhecimento ativo para os seniores, provando que é possível combater o isolamento no mundo digital atual, com uma alternativa saudável aos ecrãs de telemóveis e televisores. É a oportunidade de demonstrar que, em torno de uma mesa, novos jogos fazem velhos amigos.

4. Apoio (O montante indicado em 4.1. tem de ser igual à soma de 4.2. e 4.3)

4.1. O projeto apresentado tem o valor global de:

€ 4 985,00€ (quatro mil, novecentos e oitenta e cinco euros).

4.2. Solicita-se à Junta de Freguesia de Ramalde um apoio de:

€ 4 985,00€ (quatro mil, novecentos e oitenta e cinco euros).

4.3. A Associação encarrega-se de obter e suportar a parte restante, no montante de: € 0 (zero euros).

4.4. Orçamentos

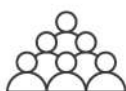
É obrigatória a junção de documentos comprovativos dos montantes das despesas a realizar para a execução dos projetos, nomeadamente orçamentos (em ficheiro PDF – art. 9.º, nº 2).

Descreva os documentos/orçamentos que junta
(entidade e tipo de despesa)

Valor

Doc. n.º

Orçamento Geral (Recursos Humanos - equipa própria para formação e dinamização de atividades, Acervo de jogos e outros Recursos Materiais, Logística)	4 985,00€	1.
Catálogo e Estimativa de Preços de Mercado - Acervo Escolas (Documento de Suporte)	-	2.



Catálogo e Estimativa de Preços de Mercado - Acervo Sénior (Documento de Suporte)	-	3.
TOTAL	4 985,00€	

5. Documentos obrigatórios

(Juntar os documentos em formato PDF ao Anexo A e em anexo ao email de envio da candidatura)

Tipo de documento	Documento (s) n.º(s)
1. Estatutos em vigor com o comprovativo da respetiva publicação; <u>ou</u> certidão permanente com indicação expressa da identificação dos representantes legais em funções (pode ser obtida em https://justica.gov.pt/Servicos/Pedir-certidao-permanente-de-associacao)	4. Estatutos 5. Publicação no diário oficial da república
2. Ata de eleição dos órgãos sociais em exercício de funções com identificação completa e legível. Caso não conste identificação completa da ata, juntar também lista nominal dos órgãos sociais em exercício de funções (nome completo, número de cartão de cidadão ou NIF)	6. ATA de eleição e posse
3. Relatório de Atividade e Contas do ano de 2024 e ata de aprovação em Assembleia Geral * Ano de 2025	7. Relatório de atividades 2025 8. Relatório de contas 2025 9. ATA de aprovação
4. Plano de Atividades de 2024 e Orçamento de 2024 e ata de aprovação da Assembleia Geral * Ano de 2026	10. Plano de Atividades e orçamento 2026 9. ATA de aprovação
5. Comprovativo do número de identificação bancária (IBAN)	11. Comprovativo IBAN_BPI
6. Certidão de inexistência de dívidas à Segurança Social	12. Certidão Segurança Social
7. Certidão de inexistência de dívidas à Autoridade Tributária e Aduaneira	13. Certidão Autoridade Tributária
8. Registo Central do Beneficiário Efetivo	14. RCBE



9. Anexo B - Declaração de Compromisso e RGPD	15. Anexo B
10. Anexo C - Declaração de compromisso de garantia do financiamento remanescente (artigo 5.º, n.º 3 das Condições Gerais)	-
11. Anexo D - Declaração relativa ao cumprimento do artigo 8.º das Condições Gerais.	16. Anexo D
12. Nos casos em que a implementação do projeto ocorra em local cuja propriedade não seja da entidade candidata esta deverá juntar comprovativo de que tem a posse (ex.: comodato ou arrendamento) do mesmo	-
13. Nos casos em que a implementação do projeto ocorra em local cuja propriedade não seja da entidade candidata e seja necessária a autorização do legítimo proprietário deverá ser anexada a autorização deste;	-
14. Nos casos em que a implementação do projeto seja de investimento estrutural (obras de beneficiação do espaço) e ocorra em local que não seja propriedade da entidade candidata (ou não seja propriedade do Município do Porto ou da Junta de Freguesia), deverá ser anexada uma garantia de que o prazo de arrendamento/cedência seja igual ou superior a 5 anos.	-

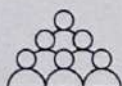
Outros documentos que juntam, com indicação do respetivo número de identificação:

Tipo de documento	Documento (s) n.º(s)
Exemplos de jogos com descrição e habilidades que desenvolvem	17. Exemplos de jogos

Porto, 23 de Abril de 2026

Assinatura(s) de quem vincula a Associação

Carolina Seixas
Aguiar



Orçamento Geral -

Projeto “Mesa Aberta: Novos Jogos, Velhos Amigos”

Item	Valor/ atividade	Qtd.	Subtotais
RECURSOS HUMANOS			
Dinamizador das sessões			
Sessões de jogos/ formação (1 h, 2 dinamizadores por sessão)	50,00€	66	3 300,00€
Custos de deslocação às escolas (sessões de 2 h)	10,00€	33	330,00€
DESPESAS DE MATERIAL			
Acervo para 2 escolas (15 jogos por escola) *	25,00€	30	750,00€
Acervo instituição sénior (10 jogos) **	25,00€	10	250,00€
Capas protetoras para jogos (sleeves)	20,00€	3	60,00€
Material de escritório para gestão do projeto	120,00€	1	120,00€
Material de divulgação das atividades e do projeto	100,00€	1	100,00€
Impressões (fichas pedagógicas)	25,00€	3	75,00€
		TOTAL	4 985,00€

* Consultar Doc. 2 Catálogo e Estimativa de Preços de Mercado - Acervo Escola

** Consultar Doc. 3 Catálogo e Estimativa de Preços de Mercado - Acervo Sénior

Estes arquivos contém uma pré-seleção dos jogos para as escolas e para a instituição sénior, com os preços de mercado dos jogos. Na altura da compra, poderá haver alguma alteração dependendo da disponibilidade dos jogos nas lojas e editoras.

Orçamento “Acervo Escola”

Jogo selecionado	Empresa
Trio	devir
Kites	devir
Cocoricó. Cocorocó	devir
Cities	devir
As Escadas Assombradas	devir
Ubongo	devir
Pelusas	gameplay
Batalla de Genios	gameplay
Slide	mebo
Kingdomino	mebo
Triqueta	mebo
Splendor	mebo
Dixit Odyssey	mebo
Qomet	mebo
Halli Galli	miniversos

Orçamento por empresa (ver documentos em anexo)	Valor
Devir	156,45
Gameplay	47,47
Mebo	170,7
Miniversos	19,99
Orçamento total	374,62
Média por jogo	24,97

Carrinho de compras

Calcular Portes e Impostos

▼

Subtotal	156,45 €
Envio (Envios em 72 horas, 3 dias úteis - Envios)	0,00 €
Taxa	29,26 €

Total c/IVA

156,45 €

Total s/IVA

127,19 €

Avançar para Finalizar Compra

Item		Preço	Qtd	Subtotal	
	<u>Trio</u>	13,99 €	1	13,99 €	
	<u>Kites</u>	19,99 €	1	19,99 €	
	<u>Cocorico</u> Cocorico	27,50 €	1	27,50 €	

Item		Preço	Qtd	Subtotal
	Cities	29,99 €	1	29,99 €
				 
	As Escadas	29,99 €	1	29,99 €
				 
	Ubongo	34,99 €	1	34,99 €
				 
Atualizar Carrinho de Compras				
Aplicar Código de Desconto				

[Iniciar sessão /
Registar](#)

(2) 47,47 €

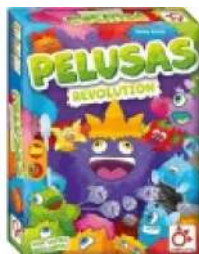


MENU

Recolha em mão na loja em Benfica

Clica no botão abaixo "[Finalizar Compra](#)" e no passo 3 escolhe a opção "[Recolha em mão na Gameplay](#)" sem custos adicionais. A encomenda só poderá ser levantada a partir do momento em que recebas um email a indicar que a mesma se encontra "Pronta para Recolha em Loja".

Carrinho de compras



Pelusas Revolutions (HIT! Extreme)

14,99 €

Em stock

- 1 +

14,99 €



Batalla de Genios Original (The Genius Square)

27,99 €

Em stock

- 1 +

27,99 €



[chevron_left](#)Continuar a comprar

Lista de favoritos

Sem artigos

2 artigos	42,98 €
Envio	4,49 €
Total (com IVA)	47,47 €

[Tens um vale? Clica aqui.](#)

Finalizar compra



Portes grátis a partir de 100€ via MRW ou loja pickup DPD (Portugal continental)



Expedição em 24h úteis, através das transportadoras DPD, CTT Expresso e MRW



Possibilidade de recolha na loja de Benfica (seleccionável como método de envio gratuito no checkout)



PORTES GRÁTIS

Em pedidos a partir de 100€ via MRW ou lojas pickup DPD (Portugal continental).



EXPEDIÇÕES EM 24 HORAS

Amanhã por esta hora podes estar a jogar o teu jogo novo.



LEVANTA NA NOSSA LOJA

Faz a tua compra online e recolhe na nossa loja em Benfica.



AJUDA PERSONALIZADA

Questões? Recomendações? Estamos ao teu dispor.



Your cart



Halli Galli

-

1

+

€19,99



< CONTINUE COMPRANDO

Subtotal €19,99

Taxas incluídas. Custos de envio calculados na finalização da compra.

Notas da encomenda

COMPRAR



[DE VOLTA AO TOPO](#)

A Miniversos é o lugar onde fãs de jogos e LEGO encontram a sua próxima aventura. Com uma seleção criteriosa de jogos de tabuleiro, TCGs, RPGs e sets LEGO, há sempre algo novo por descobrir.

Info

[Termos de Serviço](#)[Política de Envio](#)[Política de Reembolso](#)[Política de Privacidade](#)[Informações de Contacto](#)[O Nosso Espaço](#)[Sobre Nós](#)

Newsletter

Introduza o seu e-mail

Fica a par das últimas novidades, novos lançamentos e promoções exclusivas da Miniversos ao inscrever-te na nossa newsletter ou ao seguir-nos nas redes sociais:

1

Português (portugal) **PT-PT**



© 2026, Miniversos



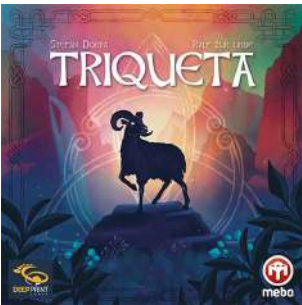
Temos portes grátis para compras acima de 40€ para Portugal Continental

✔ "Trevo de 4 Pistas" removed. Undo?

O MEU CARRINHO

[CONTINUAR A COMPRAR](#)

PRODUTOS



Product:	REF. P0329 <u>Triqueta</u>
Price:	€27.95

Quantity:

1

Subtotal:

€27.95

[REMOVED](#)



Product:

REF. P0424
[Qomet](#)

Price:

€35.95

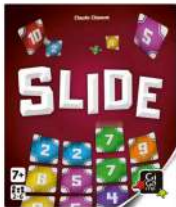
Quantity:

1

Subtotal:

€35.95

[REMOVED](#)



Product:

REF. P0372
[Slide](#)

Price: €14.95

Quantity:

1

Subtotal: €14.95

[REMOVED](#)



Product:

REF. R0133
[Kingdomino](#)

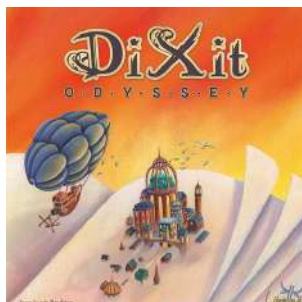
Price: €21.95

Quantity:

1

Subtotal: €21.95

[REMOVED](#)



Product:

REF. R0029
Dixit Odyssey.

Price:

€34.95

Quantity:

1

Subtotal:

€34.95

REMOVED



Product:

Splendor

Price:

€34.95

Quantity:

1

Subtotal:

€34.95

REMOVED

UPDATE CART

TEM UM VOUCHER?

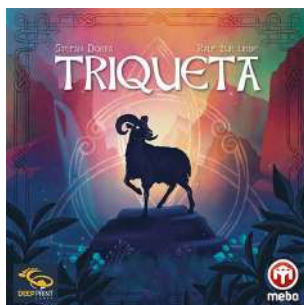
Código promocional

APLICAR

O MEU CARRINHO

[CONTINUAR A COMPRAR](#)

PRODUTOS



Product:

REF. P0329

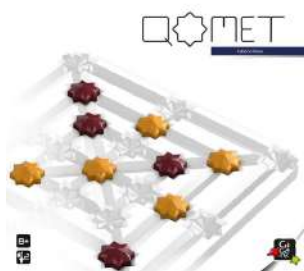
[Triqueta](#)

Price:

€27.95

Quantity:

1

[REMOVER](#)

Product:

REF. P0424

[Qomet](#)

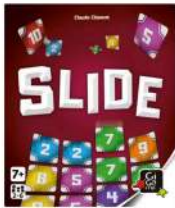
Price:

€35.95

Quantity:

1

[REMOVER](#)



Product:	REF. P0372 Slide
----------	-------------------------------------

Price:	€14.95
--------	--------

Quantity:	1
-----------	--------------

[REMOVER](#)

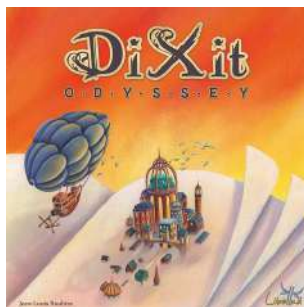


Product:	REF. R0133 Kingdomino
----------	--

Price:	€21.95
--------	--------

Quantity:	1
-----------	--------------

[REMOVER](#)



Product:

REF. R0029

Dixit Odyssey

Price:

€34.95

Quantity:

1

REMOVER

Product:

Splendor

Price:

€34.95

Quantity:

1

REMOVER

Update cart

TEM UM VOUCHER?

Subtotal:	€170.70
-----------	---------

Shipping:	Portes Portugal Continental (Free Shipping)
	Change address

Total:	€170.70
--------	---------

[FINALIZAR COMPRA](#)

SUBSCREVE A NOSSA NEWSLETTER

Seja o primeiro a conhecer os nossos jogos, promoções e outras novidades.

[CATÁLOGO](#)[PAGAMENTOS E ENTREGAS](#)[CONTACTOS](#)

POLÍTICA DE PRIVACIDADE

PERGUNTAS FREQUENTES

TENS UMA IDEIA PARA UM JOGO?

LIVRO DE RECLAMAÇÕES



@ 2021 MEBO Games

PT / ES

Orçamento “Acervo Sênior”

Jogo selecionado	Empresa
Trio	devir
Cities	devir
Ubongo	devir
Batalla de Genios	gameplay
Pelusas	gameplay
Slide	mebo
Kingdomino	mebo
Trevo de 4 Pistas	mebo
Triqueta	mebo
Qomet	mebo

Orçamento por empresa (ver documentos em anexo)	Valor
Devir	78,97
Gameplay	47,47
Mebo	127,75
Orçamento total	254,19
Média por jogo	25,42

Carrinho de compras

Calcular Portes e Impostos

▼

Subtotal	78,97 €
Envio (Envios em 72 horas, 3 dias úteis - Envios)	0,00 €
Taxa	14,77 €

Total c/IVA

78,97 €

Total s/IVA

64,20 €

Avançar para Finalizar Compra

Item		Preço	Qtd	Subtotal	
	<u>Trio</u>	13,99 €	1	13,99 €	
	<u>Cities</u>	29,99 €	1	29,99 €	
	<u>Ubongo</u> Classic	34,99 €	1	34,99 €	

[Iniciar sessão /
Registar](#)

(2) 47,47 €

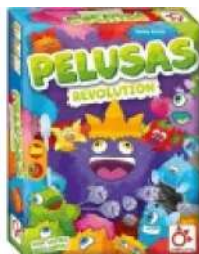


MENU

Recolha em mão na loja em Benfica

Clica no botão abaixo "[Finalizar Compra](#)" e no passo 3 escolhe a opção "[Recolha em mão na Gameplay](#)" sem custos adicionais. A encomenda só poderá ser levantada a partir do momento em que recebas um email a indicar que a mesma se encontra "Pronta para Recolha em Loja".

Carrinho de compras



Pelusas Revolutions (HIT! Extreme)

14,99 €

Em stock

- 1 +

14,99 €



Batalla de Genios Original (The Genius Square)

27,99 €

Em stock

- 1 +

27,99 €



[chevron_left](#)Continuar a comprar

Lista de favoritos

Sem artigos

2 artigos	42,98 €
Envio	4,49 €
Total (com IVA)	47,47 €

[Tens um vale? Clica aqui.](#)

Finalizar compra



Portes grátis a partir de 100€ via MRW ou loja pickup DPD (Portugal continental)



Expedição em 24h úteis, através das transportadoras DPD, CTT Expresso e MRW



Possibilidade de recolha na loja de Benfica (seleccionável como método de envio gratuito no checkout)



PORTES GRÁTIS

Em pedidos a partir de 100€ via MRW ou lojas pickup DPD (Portugal continental).



EXPEDIÇÕES EM 24 HORAS

Amanhã por esta hora podes estar a jogar o teu jogo novo.



LEVANTA NA NOSSA LOJA

Faz a tua compra online e recolhe na nossa loja em Benfica.



AJUDA PERSONALIZADA

Questões? Recomendações? Estamos ao teu dispor.

[CONTA](#)

5

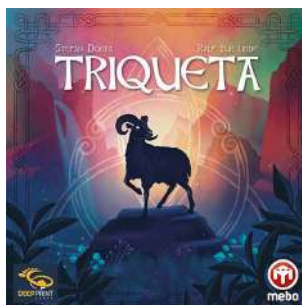
Temos portes grátis para compras acima de 40€ para Portugal Continental

✓ "Trevo de 4 Pistas" has been added to your cart.

O MEU CARRINHO

[CONTINUAR A COMPRAR](#)

PRODUTOS



Product:

REF. P0329

Triqueta

Price:

€27.95

Quantity:

1

Subtotal:

€27.95

[REMOVED](#)



Product:

REF. P0424
[Qomet](#)

Price:

€35.95

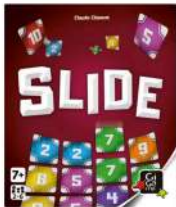
Quantity:

1

Subtotal:

€35.95

[REMOVED](#)



Product:

REF. P0372
[Slide](#)

Price: €14.95

Quantity:

1

Subtotal: €14.95

[REMOVED](#)



Product:

REF. R0133
[Kingdomino](#)

Price: €21.95

Quantity:

1

Subtotal: €21.95

[REMOVED](#)



Product:

REF. P0376

Trevo de 4 Pistas

Price:

€26.95

Quantity:

1

Subtotal:

€26.95

REMOVED

UPDATE CART

TEM UM VOUCHER?

Código promocional

APLICAR

Subtotal:

€127.75

Shipping:

Portes Portugal Continental (Free Shipping)

[Change address](#)

Total:

€127.75

FINALIZAR COMPRA



**PRIMEIRO CARTÓRIO NOTARIAL DE COMPETÊNCIA ESPECIALIZADA
DE MATOSINHOS**

**Estrada Nacional 107, Km 3, No Edifício de Serviços da A.E.P. –
Associação Empresarial de Portugal – 4450 – 617 LEÇA DA PALMEIRA –
MATOSINHOS**

**TELF. : 229956333/229956884 - FAX: 229957292
Email:- cnce.matosinhos@dgrn.mj.pt.**

Relativamente à certidão requisitada sob o nº 320/2025

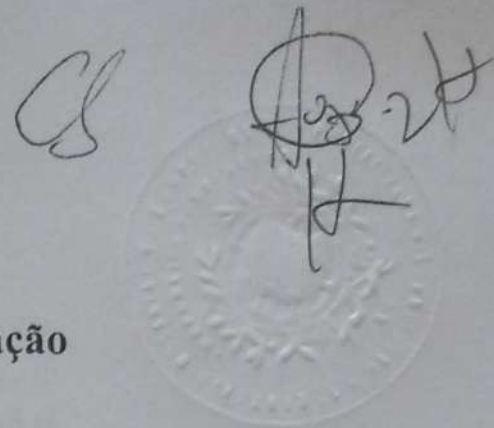
CERTIFICO

que o presente documento contendo quatro folhas incluindo esta, reproduz, em conformidade com o original, o acto constitutivo e estatutos, tudo respeitante à Associação "SUPERFÍCIE ILUSTRADA - ASSOCIAÇÃO" NIPC nº 518805565.

Todas as folhas vão numeradas, rubricadas e autenticadas com o selo branco exclusivo desta repartição.

Cartório Notarial de Competência Especializada Matosinhos ,
2025-05-20 15:43

O Oficial de Registos



Constituição de Associação

Primeiro: AUGUSTO GOMEZ DE LIMA, solteiro, maior, natural da freguesia de Ervedosa do Douro, concelho de São João da Pesqueira, residente em Rua das Artes Gráficas, Número 177, Hab.4.5, Porto, contribuinte nº 212410938.

Segundo: CAROLINA SEMRAU, solteira, maior, natural de Alemanha, residente em Rua das Artes Gráficas, Número 177, Hab.4.5, Porto, contribuinte nº 298650800.

Que constituem uma Associação que se regerá pelo disposto nos artigos seguintes:

Artigo 1.º

Denominação, sede e duração

1. A associação, sem fins lucrativos, adota a denominação SUPERFÍCIE ILUSTRADA - ASSOCIAÇÃO , e tem a sede na Rua das Artes Gráficas, Número 177, Hab.4.5, Porto , freguesia de Ramalde , concelho de Porto e constitui-se por tempo indeterminado.
2. A associação tem o número de pessoa coletiva 518805565 e o número de identificação na segurança social 25188055659.

Artigo 2.º

Fim

A associação tem como fim A associação tem como fim:

- a) Criação e curadoria de ludotecas em instituições de ensino e empresas;
- b) Prestação de serviços de formação e dinamização de atividades com jogos de tabuleiro em instituições de ensino, empresas e eventos diversos;
- c) Desenvolvimento de projetos e iniciativas de sensibilização ambiental



CS

Handwritten signature or initials.

utilizando jogos de tabuleiro;

d) Criação e produção de jogos de tabuleiro com fins educativos e ambientais;

e) Realização de documentários ambientais para promover a consciencialização ambiental;

f) Desenvolvimento de projetos e iniciativas de sensibilização ambiental com documentários ambientais.

Artigo 3.º

Receitas

Constituem receitas da associação, designadamente:

a) a joia inicial paga pelos sócios;

b) o produto das quotizações fixadas pela assembleia geral;

c) os rendimentos dos bens próprios da associação e as receitas das atividades sociais;

d) as liberalidades aceites pela associação;

e) os subsídios que lhe sejam atribuídos.

Artigo 4.º

Órgãos

1. São órgãos da associação a assembleia geral, a direção e o conselho fiscal.

2. O mandato dos titulares dos órgãos sociais é de 3 ano(s).

Artigo 5.º

CS 3
H
A

Assembleia geral

1. A assembleia geral é constituída por todos os associados no pleno gozo dos seus direitos.
2. A competência da assembleia geral e a forma do seu funcionamento são os estabelecidos no Código Civil, designadamente no artigo 170º, e nos artigos 172º a 179º.
3. A mesa da assembleia geral é composta por três associados, um presidente e dois secretários, competindo-lhes dirigir as reuniões da assembleia e lavrar as respetivas atas.

Artigo 6.º

Direção

1. A direção, eleita em assembleia geral, é composta por 3 associados.
2. À direção compete a gerência social, administrativa e financeira da associação, representar a associação em juízo e fora dele.
3. A forma do seu funcionamento é a estabelecida no artigo 171º do Código Civil.
4. A associação obriga-se com a intervenção de duas assinaturas.

Artigo 7.º

Conselho Fiscal

1. O conselho fiscal, eleito em assembleia geral, é composto por 3 associados.
2. Ao conselho fiscal compete fiscalizar os atos administrativos e financeiros da direção, fiscalizar as suas contas e relatórios, e dar parecer sobre os atos que impliquem aumento das despesas ou diminuição das receitas.



3. A forma do seu funcionamento é a estabelecida no artigo 171º do Código Civil.

Artigo 8.º

Admissão e exclusão

As condições de admissão e exclusão dos associados, suas categorias, direitos e obrigações, constarão de regulamento a aprovar pela assembleia geral.

Artigo 9.º

Extinção. Destino dos bens.

Extinta a associação, o destino dos bens que integrarem o património social, que não estejam afetados a fim determinado e que não lhe tenham sido doados ou deixados com algum encargo, será objeto de deliberação dos associados.

Os associados declaram ter sido informados de que devem proceder à entrega da declaração de início de atividade para efeitos fiscais, no prazo legal de 90 dias.

Aos 20 dias do mês de Maio de 2025

Augusto Gómez de Lima

Carolina Senra

Reconheço as assinaturas supra de Augusto Gómez de Lima, titular do Cartão de

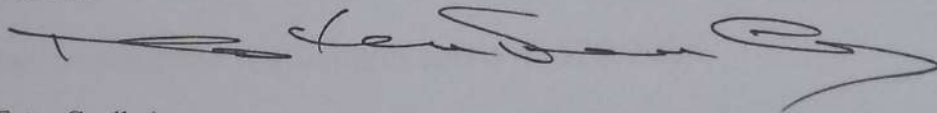
CSuH
A
B

cidadão número 10267952 5ZX8, válido até 12-03-2029; e de Carolina Semrau, titular do Cartão de identidade com o número L6Y2976RM, emitido pela República Federal da Alemanha e válido até 29-02-2028, feita pelos próprios na minha presença, cuja identidade verifiquei por exibição dos seus referidos documentos de identificação.—

Os outorgantes foram advertidos de que dispõem do prazo de 1 mês a contar de hoje para efetuar a declaração de beneficiário efetivo nos termos previstos pela portaria 233/218 de 21 de agosto.

Matosinhos e Primeiro Cartório Notarial de Competência Especializada, aos 20 de maio de 2025.

A Oficial



(Ester Coelho)

Publicações de Atos Societários e de outras entidades



REPÚBLICA
PORTUGUESA

JUSTIÇA

Imprimir

Ajuda

Fechar

Publicação

NIF/NIPC 518805565
Entidade SUPERFÍCIE ILUSTRADA - ASSOCIAÇÃO
Data Publicação 2025-05-20

Publica-se o seguinte:
Constituição de Associação relativamente à entidade:

NIPC: 518805565

Associação: SUPERFÍCIE ILUSTRADA - ASSOCIAÇÃO

Sede: Porto - Porto

Desenvolvimento: **IGFEJ**

Help Desk - Correio eletrónico: publicacoes@irn.mj.pt

Help-Desk do serviço de certidões permanentes - Correio electrónico:
certidaopermanente@irn.mj.pt

LINHA registos

211 950 500

PARA CONTACTOS DO ESTRANGEIRO
(+351) 211 950 500

ATA Nº 1 DA ASSEMBLEIA GERAL ASSOCIAÇÃO SUPERFÍCIE ILUSTRADA

Aos trinta dias do mês de junho do ano de dois mil e vinte e cinco, pelas vinte horas e quinze minutos, realizou-se, na sede da Associação, sita na Rua das Artes Gráficas, n.º 177, hab. 4.5, 4100-092, freguesia de Ramalde, concelho do Porto, a Assembleia Geral de Constituição da **Associação Superfície Ilustrada**, com a seguinte ordem de trabalhos:

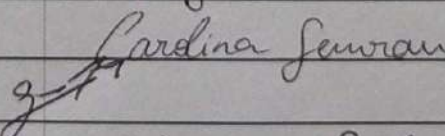
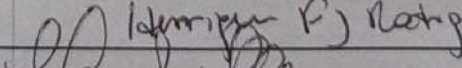
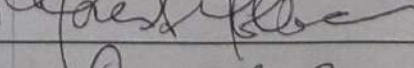
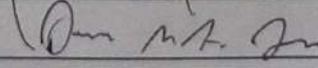
1. Informes gerais
2. Primeiras atividades da associação
3. Discussão e aprovação do Regulamento Interno
4. Eleição dos Órgãos Sociais
5. Outros assuntos

A reunião decorreu em formato misto, com sete associados presentes fisicamente e dois a participar por videoconferência, via plataforma Zoom. A identidade dos participantes online foi confirmada pelos membros presenciais, comprometendo-se os primeiros a enviar declaração de presença devidamente assinada por correio eletrónico (Anexo 1).

Ainda antes do início da ordem de trabalhos, foi eleita, por unanimidade, uma **Mesa da Assembleia Geral provisória**, composta pelos seguintes membros:

- **Presidente:** Carolina Semrau
- **Primeiro Secretário:** Omar Mahmoud Abou Ajoue
- **Segunda Secretária:** Laura Alice Marques de Santana da Guia

Esta mesa ficou responsável por conduzir os trabalhos da presente Assembleia Geral de Constituição, incluindo a redação e validação da presente ata.

Lista de Presença		
Nome	Assinatura	Participação (Presencial/ Online)
Andreza de Oliveira Lima		Presencial
Augusto Gómez Lima		Presencial
Carolina Semrau		Presencial
Giovani Amaral Berto		Presencial
Henrique Fernandes Jardim Rodrigues		Presencial
Laura Alice Marques de Santana da Guia		Presencial
Omar Mahmoud Abou Ajoue		Presencial
Andreas Noe		Online
Raquel Fortuna Sampaio Milheiro Lima		Online

1. Informes Gerais

Foi confirmada a constituição legal da Associação Superfície Ilustrada através do serviço "Associação na Hora", tendo sido escolhida a designação social de entre os nomes disponíveis. Estiveram presentes no ato constitutivo os membros fundadores **Augusto Lima** e **Carolina Semrau**, tendo sido pago o valor de **trezentos euros (300 €)** referente aos custos legais.

O **Registo Central do Beneficiário Efetivo (RCBE)** foi efetuado eletronicamente, ficando registados como beneficiários efetivos os dois membros fundadores acima mencionados.

Foi informado que os próximos passos administrativos a seguir à Assembleia serão:

- Abertura de atividade junto da Autoridade Tributária
- Abertura de conta bancária, tendo sido sugerido o banco BPI.

2. Primeiras Atividades da Associação

Foi registada como primeira atividade da Associação a implementação de uma **Ludoteca no espaço Café Ponto 2**, atividade que está já em curso e se enquadra nos objetivos estatutários da entidade.

3. Discussão e Aprovação do Regulamento Interno

Foi informado que, no ato de constituição, foi utilizado um modelo de estatutos, conforme disponibilizado pelo serviço "Associação na Hora".

No decurso da reunião, foram debatidas e aprovadas por unanimidade as seguintes alterações e orientações a constar no Regulamento Interno:

- Inclusão das seguintes áreas de atividade da associação, sem prejuízo dos que constam nos estatutos: organização de eventos lúdicos e artísticos, atividades ligadas à sustentabilidade, criação e apresentação de obras de arte, campanhas e eventos de sensibilização ambiental e performances artísticas.
- Redução do **prazo mínimo de convocatória** para assembleias de 7 (sete) dias para 3 (três) dias, sem prejuízo da boa prática de convocar com maior antecedência sempre que possível.
- Eliminação da categoria de "associado apoiador", ficando definidas apenas duas categorias de membros: **fundadores** e **efetivos**, sendo a admissão de novos associados sujeita à aprovação da Direção.
- Definição do valor da **jóia de inscrição** em **5 euros**, e da **quota associativa** em **24 euros anuais**, ou alternativamente **2 euros por mês**. Membros pagam valor conforme o tempo (em meses) que falta para o final do ano. Não serão aplicados descontos.
- Autorização do **voto por procuração simples**, sem necessidade de reconhecimento notarial.

- Manutenção do requisito de **dois anos de filiação** para elegibilidade a cargos na Direção.
- Alteração/ complementação do Artigo 17.º – Vacatura de Cargos, para maior flexibilidade quanto à elegibilidade em casos de vacaturas de cargos:

6. Sempre que não existam candidatos elegíveis que cumpram integralmente os critérios definidos neste Regulamento Interno, a Assembleia Geral poderá deliberar a flexibilização pontual das condições de elegibilidade, exclusivamente para o preenchimento dos cargos vagos. Esta deliberação deverá constar expressamente da ata da reunião e será válida apenas para o mandato em curso ou até nova eleição, não alterando as regras gerais previstas neste regulamento.

Todas as alterações e o texto final do Regulamento Interno foram lidos e aprovados por unanimidade pela Mesa da Assembleia. O documento integral segue anexo à presente ata (Anexo 2 - Regulamento Interno).

4. Eleição dos Órgãos Sociais

Foi informado que os estatutos determinam a duração de **3 (três) anos** para o mandato dos órgãos sociais.

Foram definidos os representantes de cada órgão, tendo sido aprovada por unanimidade a seguinte constituição:

Mesa da Assembleia Geral:

- **Presidente:** Henrique Fernandes Jardim Rodrigues, titular da Autorização de Residência G756T5666, NIF 308020936, residente em Rua de Cunha Júnior 69B, 2.2, 4250-186 Porto.
- **Primeira Secretária:** Laura Alice Marques de Santana da Guia, titular do Cartão de Cidadão 32282956, NIF 297251635, residente em Rua Joaquim Leitão 98, 2E 4100-288 Porto.
- **Segundo Secretário:** Giovani Amaral Berto, titular da Autorização de Residência 8H65675T7, NIF 313659095, residente em Praceta do Colégio de Gaia 128, 1º direito, 4430-999 Vila Nova de Gaia.

Direção:

- **Presidente:** Carolina Semrau, titular do Documento Nacional de Identificação L6Y2976RM, NIF: 298650800, residente em Rua das Artes Gráficas 177, hab. 4.5, 4100-092 Porto.
- **Secretário:** Augusto Gómez Lima, titular do Cartão de Cidadão 10267952, NIF 212410938, residente em Rua das Artes Gráficas 177, hab. 4.5, 4100-092 Porto.
- **Tesoureiro:** Omar Mahmoud Abou Ajoue, titular da Autorização de Residência G4391180T, NIF 322031222, residente em Rua Artur de Oliveira Valença, 33 - 3. AD, 4250-268 Porto.

Conselho Fiscal:

- **Presidente:** Andreza de Oliveira Lima, titular da Autorização de Residência P418K0014, NIF 313500029, residente em Praceta do Colégio de Gaia 128, 1º direito, 4430-999 Vila Nova de Gaia.

- **Vogal:** Andreas Noe, Documento Nacional de Identificação A3405148, NIF 293017077, residente em Rua do Fialho 5, 2520-555 Peniche.
- **Vogal:** Raquel Fortuna Sampaio Milheiro Lima, titular do Cartão de Cidadão 13792451, NIF 244525730, residente em Rua do Moreira 152 RC Traseiras, 4000-345 Porto.

Todos os membros eleitos aceitaram os respetivos cargos para os quais foram designados, comprometendo-se a exercer com responsabilidade as funções inerentes.

5. Outros Assuntos

Foi debatido o procedimento a adotar quando surgirem **oportunidades de financiamento ou projetos** com interesse para a associação.

Ficou decidido que:

- Todas as candidaturas serão analisadas coletivamente, decidindo-se em grupo se a Associação deve ou não candidatar-se;
- Caso se avance com uma candidatura, será avaliada a disponibilidade dos membros para elaborar e acompanhar a execução do projeto;
- A importância de contar com um **técnico oficial de contas (TOC)** para projetos com maior complexidade financeira foi reconhecida por todos;
- Foi acordado que os associados deverão manter-se atentos a oportunidades e divulgar propostas que possam ser do interesse da Associação.

Encerramento

Nada mais havendo a tratar, foi dada por encerrada a Assembleia pelas **vinte e uma horas e quarenta minutos**, tendo sido lavrada a presente ata, que depois de lida, foi aprovada e assinada pelos membros da mesa.

Porto, 4 de Julho de 2025

Local, Data de aprovação

Cardina Seuran (Presidente)

Orna Afonso (Primeira Secretária)

Andreas Noe (Segundo Secretário)

Assinaturas da Mesa da Assembleia Geral provisória

ANEXO 1

Declaração de presença - participação por videoconferência

1. Participante Andreas Noe:

Eu, Andreas Noe, confirmo a minha participação na Assembleia Geral de Constituição da Associação Superfície Ilustrada realizada em 30 de Junho de 2025, pelas 20h15 min, por videoconferência.

Lisbon, 03.07.2025
(Local) (Data)

A. Noe
(Assinatura)

2. Participante Raquel Fortuna Sampaio Milheiro Lima:

Eu, Raquel Fortuna Sampaio Milheiro Lima, confirmo a minha participação na Assembleia Geral de Constituição da Associação Superfície Ilustrada realizada em 30 de Junho de 2025, pelas 20h15 min, por videoconferência.

Porto, 03.07.2025
(Local) (Data)

Raquel F. Lima
(Assinatura)

ANEXO 2

Regulamento Interno

CAPÍTULO I – DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1.º – Objeto do Regulamento Interno

O presente Regulamento Interno tem por objetivo complementar os Estatutos da Associação, regulando aspetos da vida associativa que neles não se encontrem expressamente previstos.

Artigo 2º – Áreas de Atividade da Associação

Sem prejuízo dos fins e objetivos definidos nos Estatutos, a Associação desenvolve a sua atividade nas seguintes áreas, de forma integrada e coerente com a sua missão:

- a) Organização de eventos lúdicos, culturais e artísticos;
- b) Promoção de atividades ligadas à sustentabilidade, educação ambiental e cidadania ativa;
- c) Criação, apresentação e divulgação de obras de arte com relevância cultural ou social;
- d) Campanhas, ações e eventos de sensibilização ambiental;
- e) Realização de performances artísticas e intervenções públicas com fins educativos, ambientais ou comunitários.

CAPÍTULO II – ASSOCIADOS

Artigo 3.º – Categorias de Associados

A Associação poderá ter diferentes categorias de associados, a definir e rever em Assembleia Geral:

- a) **Associados Fundadores** – Participaram na constituição da Associação.
- b) **Associados Efetivos** – Aderem formalmente e participam nas atividades.

Artigo 4.º – Admissão de Associados

- 1. A admissão está sujeita a aprovação pela Direção.
- 2. Pode ser exigido o preenchimento de uma ficha de inscrição.

Artigo 5.º – Direitos dos Associados

- 1. Participar e votar nas Assembleias Gerais nos termos do Regulamento Interno.
- 2. Beneficiar de iniciativas e apoios da Associação.
- 3. Propor atividades, projetos ou melhorias.
- 4. Solicitar esclarecimentos à Direção.

Artigo 6.º – Deveres dos Associados

1. Cumprir os Estatutos e o Regulamento Interno.
2. Respeitar deliberações dos órgãos sociais.
3. Colaborar com os objetivos da Associação.
4. Pagar quotas e jóia de inscrição, quando aplicável.

Artigo 7.º – Exclusão de Associados

Pode ocorrer por:

- a) Pedido voluntário;
- b) Falta de pagamento de quotas durante 12 meses;
- c) Comportamento grave que prejudique os fins ou o bom nome da Associação;
- d) Violação dos Estatutos ou do Regulamento Interno.

Decisão cabe à Direção, com direito de recurso para a Assembleia Geral.

CAPÍTULO III – QUOTAS E CONTRIBUIÇÕES

Artigo 8.º – Jóia e Quotas

1. Jóia de inscrição: 5€. Paga no ato da inscrição.
 2. Quotas: 24€ por ano ou 2€ por mês.
 - a. Novos membros pagam valor calculado conforme o tempo (em meses) que falta para o final do ano.
-

CAPÍTULO IV – ÓRGÃOS SOCIAIS

Artigo 9.º – Composição e Competências

1. Mesa da Assembleia Geral

A Mesa da Assembleia Geral é o órgão responsável por coordenar o funcionamento das assembleias e por promover a ligação entre a associação e os seus associados.

Compete à Mesa da Assembleia Geral:

- Convocar e dirigir as reuniões da Assembleia Geral;
- Lavrar e assinar as atas das reuniões da Assembleia;
- Garantir o cumprimento das formalidades legais e estatutárias nas assembleias;
- Promover e coordenar eventos centrados nos associados, reforçando a ligação entre a associação e a sua base social.

A Mesa é composta por 3 membros:

CAPÍTULO V – FUNCIONAMENTO DAS REUNIÕES

Artigo 10.º – Assembleia Geral

1. Realiza-se ordinariamente uma vez por ano.
2. Convocada por email com antecedência mínima de 3 dias. As convocatórias da Assembleia Geral serão efetuadas por via eletrónica, sendo enviado para o endereço eletrónico fornecido por cada associado no momento da inscrição. As convocatórias devem indicar local, data, hora e ordem de trabalhos.
3. Voto pessoal e presencial ou por videoconferência (com verificação de identidade).
4. Voto por procuração simples é permitido.

Artigo 11.º – Reuniões da Direção e Outros Órgãos

1. Podem ser presenciais ou por videoconferência.
 2. Deliberações tomadas por maioria simples.
-

CAPÍTULO VI – RESPONSABILIDADES

Artigo 12.º – Responsabilidade dos Associados e Órgãos Sociais

1. A associação é uma pessoa coletiva de direito privado e sem fins lucrativos, dotada de personalidade jurídica própria. Assim, responde pelas suas obrigações apenas com o seu património, não recaindo qualquer responsabilidade pessoal sobre os associados em geral.
2. Os membros dos órgãos sociais da associação, nomeadamente os membros da Direção, Mesa da Assembleia Geral e Conselho Fiscal, assumem funções de representação, gestão e fiscalização, nos termos definidos pelos Estatutos e pela lei.
3. Os membros da Direção, incluindo o/a Tesoureiro(a), têm o dever de atuar com diligência, boa-fé e no interesse da associação, sendo responsáveis por garantir o cumprimento das obrigações legais, fiscais, contabilísticas e contratuais.
4. Em caso de erro, omissão ou violação grave dos deveres legais ou estatutários, os membros da Direção podem ser responsabilizados individual ou solidariamente, salvo se provarem que:
 - a) não participaram na decisão ou ato em causa;
 - b) votaram contra ou manifestaram oposição expressa, registada em ata;
 - c) atuaram com diligência e dentro dos limites do cargo que exercem.
5. A identificação dos beneficiários efetivos no momento da constituição da associação ou em sede de atualização legal serve apenas para efeitos de transparência e não implica, por si só, qualquer responsabilidade acrescida.
6. Todos os atos que envolvam compromissos financeiros, contratos ou gestão de fundos devem ser aprovados nos termos dos Estatutos e Regulamento Interno e devidamente registados em ata, preferencialmente com mais do que uma assinatura autorizada.

- **Presidente**, que dirige as reuniões
- **1º secretário e 2º secretário**, que apoiam o Presidente e redigem as atas.

2. Direção

A Direção é o órgão executivo da associação, com funções de gestão social, administrativa e financeira.

Compete à Direção:

- Representar a associação em juízo e fora dele;
- Gerir o funcionamento regular da associação e das suas atividades;
- Preparar planos de atividades e relatórios de contas;
- Candidatar a associação a projetos, financiamentos e parcerias;
- Celebrar contratos ou protocolos com entidades públicas e privadas;
- Administrar os recursos humanos, financeiros e materiais da associação;
- Executar as deliberações da Assembleia Geral;
- Deliberar sobre a admissão de associados.

A Direção é composta por 3 membros:

- **Presidente;**
- **Tesoureiro;**
- **Secretário.**

3. Conselho Fiscal

O Conselho Fiscal é o órgão responsável pela fiscalização da atividade da Direção e pela verificação da legalidade e regularidade das contas e atos da associação.

Compete ao Conselho Fiscal:

- Examinar os relatórios financeiros e documentos contabilísticos;
- Emitir parecer sobre o relatório de contas e orçamento anual;
- Acompanhar a execução orçamental e a utilização dos fundos;
- Solicitar esclarecimentos à Direção sempre que necessário;
- Denunciar à Assembleia Geral qualquer irregularidade relevante detectada.

O Conselho Fiscal é composto por 3 membros:

- **Presidente;**
 - **Dois vogais**
-

CAPÍTULO VII – ELEIÇÕES DOS ÓRGÃOS SOCIAIS

Artigo 13.º – Processo Eleitoral

1. Convocatória com pelo menos 3 dias de antecedência.
2. Cada lista deve indicar os membros e cargos propostos para os 3 órgãos sociais.
3. As listas são entregues por email ou em mão com prazo limite definido na convocatória.
4. Votação por maioria simples.

Artigo 14.º – Elegibilidade

1. Poderão candidatar-se à Direção e aos demais Órgãos Sociais da Associação os associados que reúnam cumulativamente os seguintes requisitos:
 - a) Antiguidade mínima de dois anos como associado efetivo à data da convocatória da Assembleia Eleitoral.
 - b) Participação ativa comprovada, com registo de presença em Assembleias Gerais e atividades oficiais da associação;
 - c) Estarem no pleno gozo dos seus direitos estatutários, com as quotas e demais obrigações financeiras regularizadas;
 - d) Não terem sido alvo de qualquer sanção disciplinar nos três anos anteriores;
2. A Direção poderá solicitar documentos ou declarações que comprovem o cumprimento dos critérios acima referidos, até cinco dias antes da realização da Assembleia Eleitoral.
3. Candidaturas que não cumpram estes requisitos serão consideradas inválidas pela Mesa da Assembleia Geral e não constarão na votação.
4. Cada lista candidata deve apresentar, de forma completa e organizada, os nomes e cargos propostos para os seguintes órgãos sociais:
 - a) Mesa da Assembleia Geral: Presidente, Primeiro Secretário e Segundo Secretário;
 - b) Direção: Presidente, Tesoureiro e Secretário;
 - c) Conselho Fiscal: Presidente e dois Vogais.
5. As listas devem ser subscritas por, pelo menos, 3 associados e entregues à Mesa da Assembleia Geral até 5 dias antes da data da eleição, podendo ser entregues em mão ou por via eletrónica com confirmação de receção.
6. Em caso de vacatura na Direção e ausência de associados disponíveis, pode ser nomeado interinamente um associado efetivo até nova deliberação da Assembleia.

Artigo 15.º – Listas e candidaturas

1. As candidaturas aos órgãos sociais processam-se através da apresentação de listas autónomas para cada um dos órgãos sociais, listas essas que devem mencionar o

- órgão social a que dizem respeito, os nomes dos associados que a integram e o cargo a que cada um se candidata.
2. A candidatura em lista deve ser subscrita por, pelo menos, 3 associados efetivos, que validem formalmente a proposta.
 3. As candidaturas à Direção devem ainda ser acompanhadas de um programa de ação para o período do mandato.
 4. Cada associado pode ingressar apenas numa única lista candidata.
 5. As candidaturas formalizam-se através do envio das listas, por via eletrónica, dirigida ao Presidente da Direção em exercício, devendo a Direção encaminhar de imediato para o Presidente da Mesa da Assembleia-Geral as listas recebidas.
 6. A Mesa da Assembleia-Geral pode recusar as listas que não respeitem o prazo estipulado para a sua apresentação.

Artigo 16.º – Votação

1. A votação será realizada por voto secreto, com boletins depositados em urna.
2. Os órgãos sociais eleitos tomam posse imediatamente após a aprovação da ata da Assembleia Geral Eleitoral ou na data definida pela mesma.

Artigo 17.º – Vacatura de Cargos

1. Qualquer vacatura, demissão, impedimento prolongado ou falecimento deve ser resolvido com a nomeação de substituto interino, escolhido pelos membros remanescentes do respetivo órgão até à próxima Assembleia Geral.
2. Substituições devem ser comunicadas por escrito à Mesa da Assembleia Geral e registadas em ata.
3. Caso a vacatura afete o cargo de Presidente da Direção, este será substituído interinamente por outro membro da Direção, preferencialmente o Secretário ou Tesoureiro, até deliberação da Assembleia Geral.
4. Caso mais de metade de um órgão cesse funções, deve ser convocada Assembleia Geral extraordinária no prazo máximo de 30 dias para novas eleições.
5. Os membros designados interinamente têm os mesmos deveres e responsabilidades legais que os titulares originais.
6. Sempre que não existam candidatos elegíveis que cumpram integralmente os critérios definidos neste Regulamento Interno, a Assembleia Geral poderá deliberar a flexibilização pontual das condições de elegibilidade, exclusivamente para o preenchimento dos cargos vagos. Esta deliberação deverá constar expressamente da ata da reunião e será válida apenas para o mandato em curso ou até nova eleição, não alterando as regras gerais previstas neste regulamento.

CAPÍTULO VIII – DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 18.º – Revisão do Regulamento

1. O presente Regulamento entra em vigor após aprovação em Assembleia Geral.

2. Pode ser alterado por proposta de qualquer associado fundador ou efetivo e aprovado por maioria absoluta em Assembléia.

Artigo 19.º – Situações Omissas

Em situações especiais ou omissas neste Regulamento, a decisão caberá à Assembleia Geral, que deliberará caso a caso.

Ponto, 4 de Julho de 2025

Local, Data de aprovação

Carolina Saurau (Presidente)

Imu M. M. (Primeira Secretária)

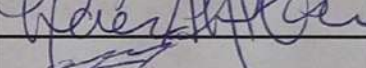
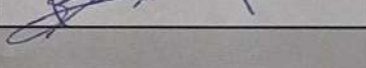
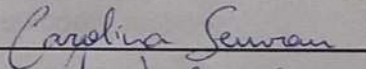
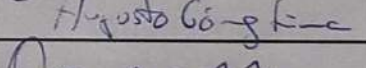
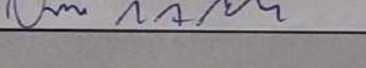
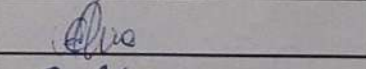
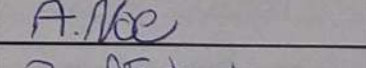
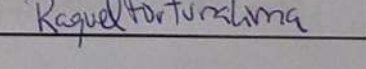
[Assinatura] (Segundo Secretário)

Assinaturas da Mesa da Assembleia Geral

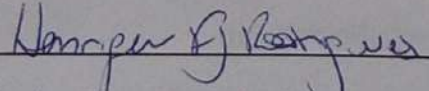
ATA Nº 2 DA ASSEMBLEIA GERAL ASSOCIAÇÃO SUPERFÍCIE ILUSTRADA

Aos sete dias do mês de Julho de dois mil e vinte e cinco, pelas vinte horas e quinze minutos, realizou-se a Tomada de Posse dos Órgãos Sociais da Associação Superfície Ilustrada na sua sede, sita na Rua das Artes Gráficas, n.º 177, hab. 4.5, 4100-092, freguesia de Ramalde, concelho do Porto, eleitos em Assembleia Geral no dia trinta de Junho do ano de dois mil e vinte e cinco.

Os empossados assumiram cumprir as suas funções e dignificar a Associação.

Cargo	Nome	Assinatura
Mesa da Assembleia Geral		
Presidente	Henrique Fernandes Jardim Rodrigues	
1.º Secretário	Laura Alice Marques de Santana da Guia	
2.º Secretário	Giovani Amaral Berto	
Direção		
Presidente	Carolina Semrau	
Secretário	Augusto Gómez Lima	
Tesoureiro	Omar Mahmoud Abou Ajoue	
Conselho Fiscal		
Presidente	Andreza de Oliveira Lima	
Vogal	Andreas Noe	
Vogal	Raquel Fortuna Sampaio Milheiro Lima	

Após as assinaturas supra que atestam esta tomada de posse, foi encerrado este ato solene pelas vinte e uma horas, da qual consta este auto, que vai ser assinado pelo presidente da Mesa da Assembleia Geral eleito.


Henrique Fernandes Jardim Rodrigues

Relatório de atividades 2025

No âmbito do projeto 'Jogos no Ponto', importa salientar que a Associação Superfície Ilustrada atuou, durante o exercício de 2025, primordialmente como entidade facilitadora e coordenadora. O papel da Associação centrou-se na curadoria lúdica e articulação estratégica. A execução direta e a operacionalização logística dos eventos e atividades no Café Ponto 2, estiveram a cargo dos diversos parceiros envolvidos, garantindo assim uma estrutura de cooperação em rede que otimiza os recursos e competências de cada entidade.

O ano de 2025 foi marcado pela inauguração da ludoteca 'Jogos no Ponto' no dia 4 de Julho. Ao longo do ano, o projeto contou com diversos eventos, como tardes e noites de jogos, apresentação de protótipos, lançamento de jogos, torneios e noites temáticas e jogos de estratégia, totalizando 50 dias de evento além dos dias de funcionamento livre da ludoteca.

Ludoteca "Jogos no Ponto" - detalhes das atividades realizadas:

Inauguração da Ludoteca no dia 4 de Julho.

Parceiros na programação de eventos: Engrenagem Lúdica, CuboCuboCubo, CameraWithNoName, André Santos, Porto Torto.

Parceiros (editoras/lojas de jogos): Devir, Mebo, Pythagoras, Salta da Caixa, Miniversos.

Parceiros (mobiliário e decoração): Minha Madeira

O evento de inauguração contou com a presença de mais de 100 convidados, incluindo editoras de jogos, designers e amantes do hobby. Foram sorteados jogos fornecidos por diversas editoras e lojas de jogos parceiras.

Julho: 10 eventos, entre eles tardes de jogos para famílias, jogos para experientes (heavy day), quiz e jogos, teste de protótipos com designers.

O parceiro Porto Torto resolveu sair após a inauguração por diferenças relacionadas à maneira de gestão dos eventos.

Agosto: 7 eventos, contando com o lançamento do jogo The Trash Travelers, tardes de jogos para famílias, jogos para experientes (heavy day), quiz e jogos.

Entrada do parceiro Board Game Wizard para dinamização de eventos de jogos.

Setembro: 9 eventos, entre eles jogos de dedução social, teste de protótipos e conversa com designers, quiz e jogos, tardes de jogos para famílias, jogos para experientes (heavy day) .

Números de participantes por evento:

12/09 (sexta-feira, organizado por Camera With No Name) - 20 pessoas

21/09 (domingo, Camera With No Name) - 16 pessoas

28/09 (domingo, CuboCuboCubo) - 12 pessoas

Outubro: 10 eventos, entre eles dois eventos especiais de halloween, com muita gente fantasiada e prêmios.

Números de participantes por evento:

31/09 (sexta-feira, evento de halloween, Camera With No Name) - 20 pessoas (14 adultos, 1 criança, 5 adolescentes)

Novembro: 8 eventos.

Números de participantes por evento:

Team Up Day (Domingo, CuboCuboCubo) - 20 pessoas, 5 horas de evento, 7 mesas

Dezembro: 6 eventos, entre eles um evento solidário de natal, em que os jogos arrecadados foram doados à Obra Diocesana do Porto.

A Ludoteca do Jogos no Ponto já conta com um acervo de 113 jogos.

A conta do Instagram conta com 698 seguidores.

Nota sobre doações de utilizadores no Jogos no Ponto:

Importa destacar que o projeto 'Jogos no Ponto' beneficiou de doações voluntárias efetuadas pelos utilizadores da ludoteca durante os dias de funcionamento normal do Café Ponto 2 (fora de eventos). Esta fonte de rendimento revelou-se importante, pois permitiu cobrir gastos correntes associados à gestão e manutenção da ludoteca, garantindo que o serviço se mantém acessível à comunidade sem onerar excessivamente os fundos próprios da Associação.

Outras atividades:

- Candidatura ao programa da Fujitsu, em continuação do projeto de financiamento do jogo The Trash Travelers.

Relatório de Contas da Direção da Associação Superfície Ilustrada

Exercício: 2025

1. Introdução

Nos termos dos Estatutos da Associação Superfície Ilustrada, a Direção apresenta o presente **Relatório de Contas** referente ao exercício de 2025, para apreciação do Conselho Fiscal e posterior deliberação em Assembleia Geral.

O documento reflete a execução financeira das atividades realizadas durante o período em análise, bem como a situação económica e patrimonial da associação no final do exercício.

2. Enquadramento Geral

Neste ano de 2025, a atividade financeira da associação resultou num défice de exploração, uma vez que as despesas superaram as receitas correntes. No entanto, a associação mantém liquidez bancária para fazer face aos seus compromissos imediatos.

A Direção manteve o compromisso de gerir os recursos de forma transparente, responsável e alinhada com os objetivos da Associação.

3. Execução Financeira

3.1. Receitas

As receitas totais no exercício de 2025 foram de **€ 197.50**, provenientes do depósito inicial requerido para abertura de conta bancária e pelas doações do Jogos no Ponto (Tabela 1).

Tabela 1: Receitas do exercício de 2025.

ID Doc (Arquivo)	Data	Origem	Descrição	Valor (€)	Observação
R25/001	19/07/2025	Depósito bancário	Depósito inicial para abertura de conta	100,00	Empréstimo Membro Fundador Carolina Semrau (para ser reembolsado)
R25/002	vários dias	Jogos no Ponto	Doações fora dos eventos de jogos	22,00	transferência feita por Carolina dia 13/11
R25/003	15/08/2025	Jogos no Ponto	Doações fora dos eventos de jogos	7,00	transferência única feita por Andreza dia 13/11
R25/003	22/08/2025	Jogos no Ponto	Doações fora dos eventos de jogos	3,00	transferência única feita por Andreza dia 13/11
R25/003	29/08/2025	Jogos no Ponto	Doações fora dos eventos de jogos	13,00	transferência única feita por Andreza dia 13/11
R25/003	17/10/2025	Jogos no Ponto	Doações fora dos eventos de jogos	0,50	transferência única feita por Andreza dia 13/11
R25/003	24/10/2025	Jogos no	Doações fora dos eventos	3,00	transferência única feita por

		Ponto	de jogos		Andreza dia 13/11
R25/004	14/11/2025	Jogos no Ponto	Doações fora dos eventos de jogos	10,00	transferência feita por Carolina dia 17/11
R25/005	3/12/2025	Jogos no Ponto	Doações fora dos eventos de jogos	6,00	transferência feita por Carolina dia 01/07/26
R25/005	vários dias	Jogos no Ponto	Doações fora dos eventos de jogos	11,00	transferência feita por Carolina dia 01/07/26
R25/005	29/12/2025	Jogos no Ponto	Doações fora dos eventos de jogos	22,00	transferência feita por Carolina dia 01/07/26
		Total Receitas		197,50	

As receitas provenientes das doações do Jogos no Ponto foram transferidas à conta da Associação pelos membros Carolina Semrau e Andreza de Oliveira Lima.

A Receita R25/001, de 19/07/2025, referente ao depósito inicial exigido para abertura de conta, no valor de 100,00 Euros, carece de reembolso, uma vez que constitui um Empréstimo do Membro Fundador Carolina Semrau.

3.2. Despesas

As despesas totais de 2025 somam **€ 489,89**, distribuídas nas seguintes categorias, como indica a Tabela 2:

Tabela 2 - Despesas totais do exercício de 2025 por categorias.

<i>Categoria</i>	<i>Valor total (€)</i>
Comissões bancárias	33,24
Impressões	65,07
Material de escritório	21,58
Mobiliário	70
Pedido de Associação na Hora	300
Refeição	0
Total geral	489,89

Nota sobre Despesas e Reembolsos:

Todas as faturas listadas foram emitidas com o NIF da Associação. As faturas assinaladas como 'Não Reembolsáveis' constituem donativos dos membros à associação, não havendo lugar a saída de fundos presentes ou futuros. Tratam-se neste caso, especificamente das despesas (2025/D002 e 2025/D003), que foram suportadas diretamente pelos membros da Associação Augusto Lima e Carolina Semrau de forma voluntária, não sendo necessário o seu reembolso.

Durante o exercício em análise, não foram processados reembolsos. O reembolso destas despesas deverá ser refletido e processado no exercício do ano seguinte, assim como o depósito inicial para abertura de conta bancária feito pelo Membro Fundador Carolina Semrau.

A Tabela 3 mostra em detalhe todas as despesas do exercício de 2025.

3.3. Despesas (Adenda de Esclarecimento)

No seguimento das recomendações do Conselho Fiscal, prestam-se os seguintes esclarecimentos sobre a aquisição de mobiliário para a ludoteca Jogos no Ponto.

A Direção procedeu à retificação da Tabela 4 (Resultado Líquido), corrigindo a discrepância de 0,74 € anteriormente identificada pelo Conselho Fiscal. O erro deveu-se a uma falta de atualização pontual da referida tabela face aos dados consolidados de 481,58 €, encontrando-se agora todos os valores do relatório devidamente harmonizados.

Despesa 2025/D011 (Cubo Kallax): Refere-se a um módulo de arrumação cinzento escuro instalado sobre o armário principal da ludoteca no Café Ponto 2. Esta aquisição visou otimizar o espaço vertical disponível e permitir o acondicionamento adequado de jogos de maiores dimensões que já não cabiam na estante principal.

Despesa 2025/D019 (Estante GNEDBY): Trata-se de uma unidade branca estreita de 2 metros de altura, instalada na lateral esquerda da estante principal. A sua compra justificou-se pela necessidade de organizar jogos de formato pequeno, prevenindo a sua queda e desorganização dentro da estante principal, facilitando assim o acesso e a preservação do acervo.

A despesa 2025/D029 foi adicionada nesta última versão do relatório, visto que trata-se da comissão bancária de Dezembro de 2025 (8,31 €), cujo movimento de débito ocorreu dia 8 de Janeiro de 2026.

3.4. Resultado do Exercício

O resultado Líquido do Exercício é de € 292,39 negativos.

Tabela 4: Resultado Líquido do exercício de 2025.

Descrição	Valor (€)
Total de Receitas	197,50
Total de Despesas	489,89
Resultado Líquido do Exercício	-292,39

Nota: O resultado negativo (déficit) indica que a associação teve mais despesas do que receitas, as quais foram financiadas pelos seus membros.

4. Fluxo de Caixa

Não foram realizados reembolsos neste exercício, e portanto a associação apresenta o seguinte saldo na conta bancária:

164,26 EUR (Data: 08/01/2026)

Tabela 3: Descrição pormenorizada das despesas.

ID Doc (Arquivo)	Data	Estabelecimento	Categoria	Descrição	Valor (€)	Estado de Reembols o	Valor* (€)	Respon sável	Observação
2025/D001	20/05/2025	Cartório Notarial de Competência Especializada Matosinhos	Pedido de Associação na Hora	Criação da Associação	300	Pendente		Carolina	não está no efatura
2025/D002	26/05/2025	IKEA	Mobiliário	Estante Eket, 4 unidades para organização dos jogos na sede da associação		Não Reembols ável	73,9	Augusto	
2025/D003	28/05/2025	Churrasqueira S. Francisco	Refeição	Almoço após reunião em escola		Não Reembols ável	24	Carolina	
2025/D004	28/06/2025	Coracao refinado (Taki tudo)	Material de escritório	Material para ATAs e organização dos documentos da associação (pasta, resma de papel e folhas transparentes)	15,98	Pendente		Carolina	
2025/D005	02/07/2025	World of Copy	Impressões	Material de divulgação Jogos no Ponto	15,91	Pendente		Augusto	
2025/D006	03/07/2025	World of Copy	Impressões	Impressões para ATA da associação	1,5	Pendente		Carolina	
2025/D007	06/07/2025	Silaba inedita (Grafipronto)	Impressões	Cópia dos documentos dos membros para abertura da atividade e da conta no banco	6,18	Pendente		Carolina	
2025/D008	07/07/2025	World of Copy	Impressões	Impressões para ATA da associação	1,44	Pendente		Carolina	
2025/D009	07/07/2025	World of Copy	Impressões	Material de divulgação Jogos no Ponto	4,55	Pendente		Augusto	
2025/D010	11/07/2025	Coracao refinado (Taki tudo)	Material de escritório	Material para associação	5,6	Pendente		Carolina	
2025/D011	15/07/2025	World of Copy	Impressões	Material de divulgação Jogos no Ponto	3,48	Pendente		Augusto	
2025/D012	24/07/2025	IKEA	Mobiliário	Estante Kallax para ludoteca Jogos no Ponto	25	Pendente		Augusto	
2025/D013	28/07/2025	World of Copy	Impressões	Jogos no Ponto, cartaz	1,55	Pendente		Augusto	
2025/D014	01/08/2025	World of Copy	Impressões	Jogos no Ponto, cartaz	1,9	Pendente		Augusto	

2025/D015	03/09/2025	World of Copy	Impressões	Jogos no Ponto, cartaz de setembro	4,15	Pendente	Augusto	
2025/D016	08/09/2025	World of Copy	Impressões	Jogos no Ponto, cópias de regras	2,8	Pendente	Augusto	
2025/D017	16/09/2025	World of Copy	Impressões		1,52	Pendente		sem comprovante físico
2025/D018	02/10/2025	World of Copy	Impressões	Jogos no Ponto, cartaz de outubro	0,95	Pendente	Augusto	
2025/D019	10/10/2025	World of Copy	Impressões	Jogos no Ponto, cópias de regras	8,74	Pendente	Augusto	
2025/D020	13/10/2025	IKEA	Mobiliário	Estante GNEDBY para organização dos para jogos pequenos no Jogos no Ponto	45	Pendente	Augusto	
2025/D021	30/10/2025	World of Copy	Impressões		0,95	Pendente	Augusto	sem comprovante físico
2025/D022	31/10/2025	World of Copy	Impressões		2,25	Pendente	Augusto	sem comprovante físico
2025/D023	31/10/2025	Banco BPI	Comissões bancárias		8,31			
2025/D024	04/11/2025	World of Copy	Impressões	Jogos no Ponto, cartaz de novembro	2,5	Pendente	Augusto	
2025/D025	30/11/2025	Banco BPI	Comissões bancárias		8,31			
2025/D026	03/12/2025	World of Copy	Impressões	Jogos no Ponto, cartaz de dezembro	1,85	Pendente	Augusto	
2025/D027	04/12/2025	World of Copy	Impressões		2,85	Pendente		sem comprovante físico
2025/D028	31/12/2025	Banco BPI	Comissões bancárias		8,31		Augusto	
2025/D029	08/01/2026	Banco BPI	Comissões bancárias		8,31			

5. Resumo de Dívidas a Reembolsar (Passivo)

A Tabela 5 mostra um resumo dos valores das dívidas a serem reembolsadas.

Tabela 5: Dívidas a reembolsar.

Categoria	Valor (EUR)	Estado
Despesas Suportadas por Membros (Com reembolso pendente)	456,65	Dívida a Membros
Adiantamento de Abertura de Conta	100	Dívida a Membros
Encargos Bancários	33,24	Pago pela Associação

6. Considerações Finais

A Direção considera que a gestão financeira do exercício de 2025 foi realizada de forma coerente com os objetivos da associação, permitindo a execução das atividades previstas e assegurando a sustentabilidade futura da organização.

Agradecemos a colaboração dos associados, parceiros e voluntários que contribuíram para o desenvolvimento das ações da associação durante este período.

A Direção acolhe favoravelmente as recomendações do Conselho Fiscal para os próximos exercícios, comprometendo-se a: 1. Implementar um sistema de recibos internos para donativos em numerário e privilegiar a via bancária/MBWay para todas as entradas de fundos. 2. Manter uma pasta física e digital organizada cronologicamente com todos os documentos legais de suporte. 3. Estabelecer circuitos formais de aprovação prévia para despesas de maior valor, garantindo o rigor nos reembolsos a membros. 4. Anexar as respectivas certidões de "não dívida" ao relatório anual do próximo exercício.

No seguimento do parecer emitido pelo Conselho Fiscal, a Direção procedeu às retificações necessárias. Face ao acolhimento integral das recomendações e à existência de um parecer favorável condicionado a estas correções, a Direção considera o relatório devidamente validado e propõe que o mesmo seja submetido diretamente para votação e aprovação em Assembleia Geral.

Porto, 18 de Janeiro de 2026

Local, Data de aprovação

Caroline Senra (Presidente)

Dom 7 (Tesoureiro)

Augusto Gay (Secretário)

ATA Nº 03 DA ASSEMBLEIA GERAL

ASSOCIAÇÃO SUPERFÍCIE ILUSTRADA

Aos vinte e um dias do mês de janeiro do ano de dois mil e vinte e seis, pelas dezanove horas e dez minutos, realizou-se, na sede da Associação, sita na Rua das Artes Gráficas, n.º 177, hab. 4.5, 4100-092, freguesia de Ramalde, concelho do Porto, a Assembleia Geral Ordinária da Associação Superfície Ilustrada, com a seguinte ordem de trabalhos:

1. Apresentação do Relatório de Atividades de 2025;
2. Apreciação e votação do Relatório de Contas do Exercício de 2025;
3. Discussão e votação do Plano de Atividades e Orçamento para 2026;
4. Outros assuntos.

Assumiu a presidência da mesa o membro Henrique Fernandes Jardim Rodrigues, secretariado por Laura Alice Marques de Santana da Guia. Verificou-se a existência de quorum legal.

A reunião decorreu em formato misto, com associados presentes fisicamente e por videoconferência, num total de 5 membros presentes. A identidade dos participantes online foi confirmada pela mesa, conforme as assinaturas e validações de participação remota constantes na Lista de Presenças (Anexo I).

Deliberações:

1. Relatório de Atividades de 2025:

Incluir no relatório de atividades de 2025 a menção de que a associação atua como facilitadora/ coordenadora de eventos do Jogos no Ponto, em vez de realizadora direta, quando aplicável, para maior clareza do seu papel institucional. A realização dos eventos está a cargo direto dos diversos parceiros. A versão final do documento consta como anexa à esta ATA (Anexo II).

2. Relatório de Contas do Exercício de 2025

Foram apresentados os valores totais de Receitas (97,50 euros de doações do Jogos no Ponto), Despesas (total de 489,89 euros) e Resultado Líquido do Exercício de 292,39 euros negativos. O saldo em conta é de 164,26 euros (data: 08/01/2026).

Foram esclarecidos os tópicos levantados pelo conselho fiscal:

- Quanto à discrepância de 0,74 € entre o total de despesas apresentado na Tabela 2 (481,58 €) e na Tabela 4 (482,32 €), o erro foi corrigido e ocorreu por falta de atualização da tabela 4 do relatório.
- Quanto à Nota Específica sobre Imobilizado (Projeto "Jogos no Ponto"): A despesa 2025/D012 trata-se do cubo Kallax cinzento escuro que está na parte superior do armário principal da ludoteca Jogos no Ponto, no Café Ponto 2. Foi comprada para dar resposta à falta de espaço para acomodar alguns jogos maiores e para fazer uso da parte superior do armário principal que não estava a ser usada. A despesa 2025/D020 refere-se a uma estante GNEDBY branca estreita de 2m de altura,

localizada na parte lateral esquerda da estante principal. Foi comprada para acomodar os jogos pequenos que ficavam muito desorganizados e que muitas vezes caíam para trás na estante grande.

Quanto às Recomendações para Transparência e Rigor de Gestão:

- Rastreabilidade das Receitas (Donativos do Jogos no Ponto): Será discutido no grupo soluções para os donativos nos dias de funcionamento normal do café (fora dos eventos), que não sejam dependentes do staff do café, que não tem como assumir mais uma tarefa como a de emitir recibos. A via bancária sugerida é uma alternativa para evitar a circulação de numerário.
- Foi acatada a recomendação de anexar as respectivas certidões de "não dívida" ao próximo relatório anual, caso a associação venha a ter atividade comercial ou funcionários.

Acréscimo das despesas da comissão bancária de Dezembro, para estar em conformidade com o extrato bancário.

O Conselho Fiscal, representado por Andreza, confirmou o parecer favorável à aprovação do Relatório. O Parecer do Conselho Fiscal encontra-se anexo à esta ATA (Anexo III).

Votação: Colocado à votação, o Relatório de Contas do exercício de 2025 foi aprovado por unanimidade, com 5 votos a favor. A versão final segue anexa a esta ata (Anexo IV).

3. Plano de Atividades e Orçamento para 2026:

Relativamente ao terceiro ponto da ordem de trabalhos, a Direção procedeu a uma apresentação do Plano de Atividades e Orçamento para o ano de 2026. Dado que os associados já tinham conhecimento prévio do documento, foi realizada uma exposição sintetizada das atividades propostas, estruturadas nos seguintes eixos estratégicos:

- Eixo 1 – Ludoteca "Jogos no Ponto": Continuidade e manutenção do projeto;
- Eixo 2 – Eventos de Jogos e Ludotecas Escolares: Promoção da cultura lúdica em contexto educativo;
- Eixo 3 – Busca de Financiamento: Definido como eixo prioritário para a sustentabilidade da Associação;
- Eixo 4 – Documentário sobre Jogos de Tabuleiro: Desenvolvimento de conteúdo audiovisual temático;
- Eixo 5 – Jogo "The Trash Travelers": Promoção e dinamização do projeto lúdico-ambiental.

Gestão Financeira: No que respeita ao Orçamento, foi informado que os únicos gastos fixos previstos para o exercício corrente são as comissões bancárias e os custos de impressão de materiais (cartazes e regras de jogos) para o projeto "Jogos no Ponto". Todas as demais despesas e rendimentos serão geridos de forma segregada, projeto a projeto, mediante a disponibilidade de financiamento.

Ações em Curso e Candidaturas: A Direção aproveitou o momento para informar a Assembleia sobre diligências já efetuadas no início de 2026, nomeadamente:

- Município de Espinho: Submissão de uma proposta à Divisão do Ambiente para a organização de um Encontro de Jogos, Educação e Ambiente (evento de dois dias com jogos e palestras), com um orçamento previsto de 4.750,00 €.
- Erasmus+: Preparação de uma candidatura a financiamento europeu em parceria com a associação "Conexão Jovem", beneficiando da experiência acumulada deste parceiro neste tipo de programas.

Retificação de Texto: No âmbito da discussão do Relatório de Atividades de 2025 e do Plano de Atividades e Orçamento para 2026, os membros Andreza e Henrique propuseram uma alteração na redação dos referidos documentos quanto ao papel institucional da Associação. A proposta, aprovada por unanimidade, visa clarificar o posicionamento institucional da Associação, definindo-a como facilitadora e coordenadora do projeto "Jogos no Ponto", enquanto a execução direta dos eventos cabe aos parceiros envolvidos. A Assembleia deliberou que estas alterações fossem integradas nos documentos finais anexas à presente ata, constituindo-se como os documentos oficiais aprovados pela Assembleia Geral.

Votação: O Plano de Atividades e Orçamento para 2026 foram aprovados por unanimidade dos cinco membros presentes. A versão final segue anexa a esta ata (Anexo V).

4. Outros assuntos:

Documentos da associação:

Foi solicitado o reenvio do documento onde constam os estatutos da associação e outros documentos relevantes da Associação para Andreza e demais membros que solicitaram acesso.

Fundo de Apoio ao Associativismo Portuense:

Foi anunciado pela direção a criação de um grupo de trabalho para discutir ideias e elaborar a proposta de candidatura ao financiamento do Fundo de Apoio ao Associativismo Portuense da Junta de Freguesia de Ramalde, com a proposta de criação de ludotecas em escolas públicas e instituições que trabalhem com a população sénior. Membros interessados em participar devem contactar a Direção.

Possíveis beneficiários do projeto: AE Clara de Resende, AE Fontes Pereira de Melo, UNIR - Universidade Intergeracional de Ramalde, ASAS - Associação de Solidariedade e Acção Social de Ramalde

Escolha por este apoio ao invés do Orçamento Colaborativo, uma vez que não é permitido submeter o mesmo projeto a ambos apoios. A direção acredita ser melhor focar no Apoio ao Associativismo, que permitirá mais tempo para preparar candidatura e melhores chances, uma vez que a associação ainda é muito recente e pouco conhecida para ganhar pontos com a votação do público.

Inclusão de CAE secundário da associação:

Atualização da área de atuação da associação para adicionar o segundo eixo de atividade relacionado aos jogos, além do ambiental. Até a data desta Assembleia, a associação estava com o CAE 94992 - Associação de Defesa do Ambiente.

A Direção se compromete a adicionar o seguinte CAE secundário como estava previsto:
CAE 94991 - Associações culturais e recreativas.

Encerramento:

Nada mais havendo a tratar, foi dada por encerrada a Assembleia pelas vinte horas e cinco minutos. Por decisão unânime dos presentes e para garantir a máxima precisão do registo, a presente ata não foi lida de imediato. Determinou-se que a respetiva minuta seria enviada por correio eletrónico a todos os membros participantes para revisão e conferência de conteúdos. Após a concordância expressa de todos os membros quanto ao texto final, a ata foi lavrada e segue agora assinada em sinal de inteira conformidade, validando-se assim as deliberações tomadas.

ASSINATURAS DA MESA DA ASSEMBLEIA GERAL:

Porto, 27 de Fevereiro de 2026

(Local, Data)

Henrique B. Rodriguez

(Presidente da Mesa da Assembleia Geral)

[Assinatura]

(1.º Secretário da Assembleia Geral)

[Assinatura] (Presidente do Conselho Fiscal)

Carolina Seuran (Presidente)

[Assinatura]

(Secretário)

ANEXO I À ATA Nº 03 DA ASSEMBLÉIA GERAL

LISTA DE PRESENCAS – ASSEMBLEIA GERAL ORDINÁRIA

ASSOCIAÇÃO SUPERFÍCIE ILUSTRADA

Data: 21 de Janeiro de 2026 | Hora: 19:00

Local: Sede Social (Rua das Artes Gráficas 177, hab. 4.5, 4100-092 Porto) e
Videoconferência (Plataforma Zoom).

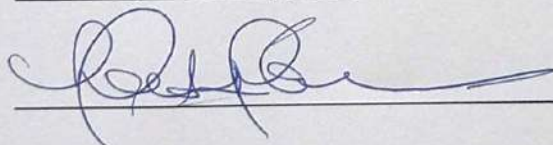
Nome do Associado	Modo de Participação		Validação
Carolina Semrau	☒ Presencial	☐ Remoto	verificado
Augusto Gómez Lima	☒ Presencial	☐ Remoto	verificado
Henrique F. J. Rodrigues	☐ Presencial	☒ Remoto	verificado
Laura Alice M. S. da Guia	☐ Presencial	☒ Remoto	verificado
Andreza de Oliveira Lima	☐ Presencial	☒ Remoto	verificado

Nota de Validação: Para os participantes remotos, a presença foi verificada através da plataforma digital, com imagem e som.

TERMO DE ENCERRAMENTO DA LISTA:

A presente lista de presenças contém 5 associados registados, dos quais 2 participaram presencialmente e 3 participaram através de meios remotos, conferindo o quórum necessário para o início dos trabalhos.

Porto, 21 de Janeiro de 2026



Primeira Secretária da Mesa da Assembleia Geral

Relatório de atividades 2025

No âmbito do projeto 'Jogos no Ponto', importa salientar que a Associação Superfície Ilustrada atuou, durante o exercício de 2025, primordialmente como entidade facilitadora e coordenadora. O papel da Associação centrou-se na curadoria lúdica e articulação estratégica. A execução direta e a operacionalização logística dos eventos e atividades no Café Ponto 2, estiveram a cargo dos diversos parceiros envolvidos, garantindo assim uma estrutura de cooperação em rede que otimiza os recursos e competências de cada entidade.

O ano de 2025 foi marcado pela inauguração da ludoteca 'Jogos no Ponto' no dia 4 de Julho. Ao longo do ano, o projeto contou com diversos eventos, como tardes e noites de jogos, apresentação de protótipos, lançamento de jogos, torneios e noites temáticas e jogos de estratégia, totalizando 50 dias de evento além dos dias de funcionamento livre da ludoteca.

Ludoteca "Jogos no Ponto" - detalhes das atividades realizadas:

Inauguração da Ludoteca no dia 4 de Julho.

Parceiros na programação de eventos: Engrenagem Lúdica, CuboCuboCubo, CameraWithNoName, André Santos, Porto Torto.

Parceiros (editoras/lojas de jogos): Devir, Mebo, Pythagoras, Salta da Caixa, Miniversos.

Parceiros (mobiliário e decoração): Minha Madeira

O evento de inauguração contou com a presença de mais de 100 convidados, incluindo editoras de jogos, designers e amantes do hobby. Foram sorteados jogos fornecidos por diversas editoras e lojas de jogos parceiras.

Julho: 10 eventos, entre eles tardes de jogos para famílias, jogos para experientes (heavy day), quiz e jogos, teste de protótipos com designers.

O parceiro Porto Torto resolveu sair após a inauguração por diferenças relacionadas à maneira de gestão dos eventos.

Agosto: 7 eventos, contando com o lançamento do jogo The Trash Travelers, tardes de jogos para famílias, jogos para experientes (heavy day), quiz e jogos.

Entrada do parceiros Board Game Wizard para dinamização de eventos de jogos.

Setembro: 9 eventos, entre eles jogos de dedução social, teste de protótipos e conversa com designers, quiz e jogos, tardes de jogos para famílias, jogos para experientes (heavy day) .

Números de participantes por evento:

12/09 (sexta-feira, organizado por Camera With No Name) - 20 pessoas

21/09 (domingo, Camera With No Name) - 16 pessoas

28/09 (domingo, CuboCuboCubo) - 12 pessoas

Outubro: 10 eventos, entre eles dois eventos especiais de halloween, com muita gente fantasiada e prêmios.

Números de participantes por evento:

31/09 (sexta-feira, evento de halloween, Camera With No Name) - 20 pessoas (14 adultos, 1 criança, 5 adolescentes)

Novembro: 8 eventos.

Números de participantes por evento:

Team Up Day (Domingo, CuboCuboCubo) - 20 pessoas, 5 horas de evento, 7 mesas

Dezembro: 6 eventos, entre eles um evento solidário de natal, em que os jogos arrecadados foram doados à Obra Diocesana do Porto.

A Ludoteca do Jogos no Ponto já conta com um acervo de 113 jogos.

A conta do Instagram conta com 698 seguidores.

Nota sobre doações de utilizadores no Jogos no Ponto:

Importa destacar que o projeto 'Jogos no Ponto' beneficiou de doações voluntárias efetuadas pelos utilizadores da ludoteca durante os dias de funcionamento normal do Café Ponto 2 (fora de eventos). Esta fonte de rendimento revelou-se importante, pois permitiu cobrir gastos correntes associados à gestão e manutenção da ludoteca, garantindo que o serviço se mantém acessível à comunidade sem onerar excessivamente os fundos próprios da Associação.

Outras atividades:

- Candidatura ao programa da Fujitsu, em continuação do projeto de financiamento do jogo The Trash Travelers.

PARECER DO CONSELHO FISCAL – EXERCÍCIO DE 2025

1. Introdução

O Conselho Fiscal da Associação Superfície Ilustrada, no cumprimento das suas competências estatutárias, procedeu à análise do Relatório de Contas referente ao exercício de 2025, apresentado pela Direção.

Cumprir registrar que, para a elaboração deste parecer, não foram disponibilizados os documentos de suporte (faturas e recibos) referentes às despesas e receitas mencionadas no relatório. Consequentemente, a presente análise incidiu exclusivamente sobre a consistência aritmética das tabelas apresentadas no referido relatório e na verificação do saldo bancário.

2. Análise e Constatações

2.1. Análise Financeira e Aritmética

Após exame dos elementos fornecidos no Relatório de Contas, o Conselho Fiscal verificou o seguinte:

- **Receitas:** As receitas totais foram de **197,50 €**, composto por um empréstimo de sócio para abertura de conta (100,00 €) e donativos transferidos por membros referentes ao projeto Jogos no Ponto.
- **Despesas:** As despesas totais somaram **481,58 €** (conforme Tabela 2 do relatório da direção), resultando num défice de exploração de **284,82 €**.
- **Fluxo Financeiro:** Confirma-se que apenas o montante de **24,93 €**, referente a comissões bancárias, constituiu saída efetiva de fundos da conta da Associação. Os restantes 456,65 € de despesas foram suportados pelos membros e os 100 € de abertura de conta encontram-se pendentes de reembolso.
- **Saldo Bancário:** O saldo bancário reportado de **172,57 €** (em 08/01/2026) encontra-se aritmeticamente correto face às receitas e despesas efetivas declaradas e está em conformidade com os registos de fluxo de caixa.
- **Ressalvas:**
 - Verificou-se uma discrepância de 0,74 € entre o total de despesas apresentado na Tabela 2 (481,58 €) e na Tabela 4 (482,32 €).
 - Fica devidamente registado que as despesas **2025/D002** e **2025/D003** foram suportadas voluntariamente por membros, não constituindo dívida para a associação.

2.2. Análise de Despesas

O Conselho Fiscal analisou a natureza das despesas apresentadas para aferir o seu alinhamento com o objeto social e as atividades da Associação.

- Conformidade Geral: Considera-se que, na generalidade, as despesas apresentadas na Tabela 3: Descrição pormenorizada das despesas (consumíveis, serviços bancários e pequenos equipamentos) são coerentes as atividades da Associação.
- **Nota Específica sobre Imobilizado (Projeto "Jogos no Ponto"):** Relativamente à aquisição de mobiliário de arrumação (Estante Kallax para ludoteca Jogos no Ponto referenciada na Tabela 3), o Conselho Fiscal reconhece a sua pertinência e necessidade. Não obstante a pertinência da compra, o Conselho Fiscal verificou que o referido bem não se encontrava alocado fisicamente ao local do projeto indicado no relatório. Existe, portanto, uma divergência entre a afetação descrita no Relatório de Atividades e a localização real do ativo. Esta situação impede o Conselho Fiscal de validar a correta utilização deste bem no exercício em análise.

3. Recomendações para Transparência e Rigor de Gestão

Visando a melhoria contínua e a transparência financeira da Associação, o Conselho Fiscal recomenda à Direção a adoção das seguintes práticas para os próximos exercícios:

- Rastreabilidade das Receitas (Donativos): Considerando a impossibilidade técnica de validar a integralidade das receitas obtidas em numerário, recomenda-se a implementação de algum mecanismo como por exemplo:
 1. Emissão de Recibo: Utilização de um livro de recibos numerado (ainda que interno) para todas as entradas de fundos, assinados por quem entrega e por quem recebe.
 2. Via Bancária: Privilegiar o recebimento de donativos via transferência bancária ou MBWAY para a conta da Associação, reduzindo a circulação de numerário.
- Arquivo Documental: É imperativo que todas as despesas e receitas sejam suportadas por documentos legais (faturas, faturas-recibo ou recibos de donativo), devidamente numerados e arquivados (física e/ou digitalmente) por ordem cronológica. O Conselho Fiscal deverá ter acesso a esta pasta em qualquer momento.
- Circuitos de Aprovação: Despesas acima de determinado valor (a definir) devem ter aprovação prévia documentada, evitando que membros adiantem verbas pessoais sem garantia de reembolso.
- Regularidade Fiscal: Assegurar que a Associação, caso tenha atividade comercial ou funcionários, mantém a sua situação regularizada perante a Autoridade Tributária e Segurança Social, anexando as respetivas certidões de "não dívida" ao relatório anual.

3. Conclusão e Parecer

Considerando que o saldo bancário reflete a movimentação financeira descrita e assumindo a boa-fé dos valores declarados pela Direção na ausência de apresentação dos comprovativos fiscais:

O Conselho Fiscal emite **Parecer Favorável** à aprovação do Relatório de Contas do exercício de 2025, recomendando, contudo, que a Direção proceda à retificação das incoerências aritméticas apontadas, anexe os comprovativos de despesa em exercícios futuros para garantir a total transparência fiscal e clarifique a situação da Estante adquirida para o projeto Jogos no Ponto.

Porto, 16 de januário de 2026.

O Conselho Fiscal

 (Presidente do Conselho Fiscal)

Raquel Fortuna Lima (Vogal)

Relatório de Contas da Direção da Associação Superfície Ilustrada

Exercício: 2025

1. Introdução

Nos termos dos Estatutos da Associação Superfície Ilustrada, a Direção apresenta o presente **Relatório de Contas** referente ao exercício de 2025, para apreciação do Conselho Fiscal e posterior deliberação em Assembleia Geral.

O documento reflete a execução financeira das atividades realizadas durante o período em análise, bem como a situação económica e patrimonial da associação no final do exercício.

2. Enquadramento Geral

Neste ano de 2025, a atividade financeira da associação resultou num défice de exploração, uma vez que as despesas superaram as receitas correntes. No entanto, a associação mantém liquidez bancária para fazer face aos seus compromissos imediatos.

A Direção manteve o compromisso de gerir os recursos de forma transparente, responsável e alinhada com os objetivos da Associação.

3. Execução Financeira

3.1. Receitas

As receitas totais no exercício de 2025 foram de **€ 197.50**, provenientes do depósito inicial requerido para abertura de conta bancária e pelas doações do Jogos no Ponto (Tabela 1).

Tabela 1: Receitas do exercício de 2025.

ID Doc (Arquivo)	Data	Origem	Descrição	Valor (€)	Observação
R25/001	19/07/2025	Depósito bancário	Depósito inicial para abertura de conta	100,00	Empréstimo Membro Fundador Carolina Semrau (para ser reembolsado)
R25/002	vários dias	Jogos no Ponto	Doações fora dos eventos de jogos	22,00	transferência feita por Carolina dia 13/11
R25/003	15/08/2025	Jogos no Ponto	Doações fora dos eventos de jogos	7,00	transferência única feita por Andreza dia 13/11
R25/003	22/08/2025	Jogos no Ponto	Doações fora dos eventos de jogos	3,00	transferência única feita por Andreza dia 13/11
R25/003	29/08/2025	Jogos no Ponto	Doações fora dos eventos de jogos	13,00	transferência única feita por Andreza dia 13/11
R25/003	17/10/2025	Jogos no Ponto	Doações fora dos eventos de jogos	0,50	transferência única feita por Andreza dia 13/11
R25/003	24/10/2025	Jogos no	Doações fora dos eventos	3,00	transferência única feita por

		Ponto	de jogos		Andreza dia 13/11
R25/004	14/11/2025	Jogos no Ponto	Doações fora dos eventos de jogos	10,00	transferência feita por Carolina dia 17/11
R25/005	3/12/2025	Jogos no Ponto	Doações fora dos eventos de jogos	6,00	transferência feita por Carolina dia 01/07/26
R25/005	vários dias	Jogos no Ponto	Doações fora dos eventos de jogos	11,00	transferência feita por Carolina dia 01/07/26
R25/005	29/12/2025	Jogos no Ponto	Doações fora dos eventos de jogos	22,00	transferência feita por Carolina dia 01/07/26
		Total Receitas		197,50	

As receitas provenientes das doações do Jogos no Ponto foram transferidas à conta da Associação pelos membros Carolina Semrau e Andreza de Oliveira Lima.

A Receita R25/001, de 19/07/2025, referente ao depósito inicial exigido para abertura de conta, no valor de 100,00 Euros, carece de reembolso, uma vez que constitui um Empréstimo do Membro Fundador Carolina Semrau.

3.2. Despesas

As despesas totais de 2025 somam **€ 489,89**, distribuídas nas seguintes categorias, como indica a Tabela 2:

Tabela 2 - Despesas totais do exercício de 2025 por categorias.

<i>Categoria</i>	<i>Valor total (€)</i>
Comissões bancárias	33,24
Impressões	65,07
Material de escritório	21,58
Mobiliário	70
Pedido de Associação na Hora	300
Refeição	0
Total geral	489,89

Nota sobre Despesas e Reembolsos:

Todas as faturas listadas foram emitidas com o NIF da Associação. As faturas assinaladas como 'Não Reembolsáveis' constituem donativos dos membros à associação, não havendo lugar a saída de fundos presentes ou futuros. Tratam-se neste caso, especificamente das despesas (2025/D002 e 2025/D003), que foram suportadas diretamente pelos membros da Associação Augusto Lima e Carolina Semrau de forma voluntária, não sendo necessário o seu reembolso.

Durante o exercício em análise, não foram processados reembolsos. O reembolso destas despesas deverá ser refletido e processado no exercício do ano seguinte, assim como o depósito inicial para abertura de conta bancária feito pelo Membro Fundador Carolina Semrau.

A Tabela 3 mostra em detalhe todas as despesas do exercício de 2025.

3.3. Despesas (Adenda de Esclarecimento)

No seguimento das recomendações do Conselho Fiscal, prestam-se os seguintes esclarecimentos sobre a aquisição de mobiliário para a ludoteca Jogos no Ponto.

A Direção procedeu à retificação da Tabela 4 (Resultado Líquido), corrigindo a discrepância de 0,74 € anteriormente identificada pelo Conselho Fiscal. O erro deveu-se a uma falta de atualização pontual da referida tabela face aos dados consolidados de 481,58 €, encontrando-se agora todos os valores do relatório devidamente harmonizados.

Despesa 2025/D011 (Cubo Kallax): Refere-se a um módulo de arrumação cinzento escuro instalado sobre o armário principal da ludoteca no Café Ponto 2. Esta aquisição visou otimizar o espaço vertical disponível e permitir o acondicionamento adequado de jogos de maiores dimensões que já não cabiam na estante principal.

Despesa 2025/D019 (Estante GNEDBY): Trata-se de uma unidade branca estreita de 2 metros de altura, instalada na lateral esquerda da estante principal. A sua compra justificou-se pela necessidade de organizar jogos de formato pequeno, prevenindo a sua queda e desorganização dentro da estante principal, facilitando assim o acesso e a preservação do acervo.

A despesa 2025/D029 foi adicionada nesta última versão do relatório, visto que trata-se da comissão bancária de Dezembro de 2025 (8,31 €), cujo movimento de débito ocorreu dia 8 de Janeiro de 2026.

3.4. Resultado do Exercício

O resultado Líquido do Exercício é de **€ 292,39** negativos.

Tabela 4: Resultado Líquido do exercício de 2025.

Descrição	Valor (€)
Total de Receitas	197,50
Total de Despesas	489,89
Resultado Líquido do Exercício	-292,39

Nota: O resultado negativo (déficit) indica que a associação teve mais despesas do que receitas, as quais foram financiadas pelos seus membros.

4. Fluxo de Caixa

Não foram realizados reembolsos neste exercício, e portanto a associação apresenta o seguinte saldo na conta bancária:

164,26 EUR (Data: 08/01/2026)

Tabela 3: Descrição pormenorizada das despesas.

ID Doc (Arquivo)	Data	Estabelecimento	Categoria	Descrição	Valor (€)	Estado de Reembolso	Valor* (€)	Responsável	Observação
2025/D001	20/05/2025	Cartório Notarial de Competência Especializada Matosinhos	Pedido de Associação na Hora	Criação da Associação	300	Pendente		Carolina	não está no efatura
2025/D002	26/05/2025	IKEA	Mobiliário	Estante Eket, 4 unidades para organização dos jogos na sede da associação		Não Reembolsável	73,9	Augusto	
2025/D003	28/05/2025	Churrasqueira S. Francisco	Refeição	Almoço após reunião em escola		Não Reembolsável	24	Carolina	
2025/D004	28/06/2025	Coracao refinado (Taki tudo)	Material de escritório	Material para ATAs e organização dos documentos da associação (pasta, resma de papel e folhas transparentes)	15,98	Pendente		Carolina	
2025/D005	02/07/2025	World of Copy	Impressões	Material de divulgação Jogos no Ponto	15,91	Pendente		Augusto	
2025/D006	03/07/2025	World of Copy	Impressões	Impressões para ATA da associação	1,5	Pendente		Carolina	
2025/D007	06/07/2025	Silaba inedita (Grafipronto)	Impressões	Cópia dos documentos dos membros para abertura da atividade e da conta no banco	6,18	Pendente		Carolina	
2025/D008	07/07/2025	World of Copy	Impressões	Impressões para ATA da associação	1,44	Pendente		Carolina	
2025/D009	07/07/2025	World of Copy	Impressões	Material de divulgação Jogos no Ponto	4,55	Pendente		Augusto	
2025/D010	11/07/2025	Coracao refinado (Taki tudo)	Material de escritório	Material para associação	5,6	Pendente		Carolina	
2025/D011	15/07/2025	World of Copy	Impressões	Material de divulgação Jogos no Ponto	3,48	Pendente		Augusto	
2025/D012	24/07/2025	IKEA	Mobiliário	Estante Kallax para ludoteca Jogos no Ponto	25	Pendente		Augusto	
2025/D013	28/07/2025	World of Copy	Impressões	Jogos no Ponto, cartaz	1,55	Pendente		Augusto	
2025/D014	01/08/2025	World of Copy	Impressões	Jogos no Ponto, cartaz	1,9	Pendente		Augusto	

2025/D015	03/09/2025	World of Copy	Impressões	Jogos no Ponto, cartaz de setembro	4,15	Pendente	Augusto	
2025/D016	08/09/2025	World of Copy	Impressões	Jogos no Ponto, cópias de regras	2,8	Pendente	Augusto	
2025/D017	16/09/2025	World of Copy	Impressões		1,52	Pendente		sem comprovante físico
2025/D018	02/10/2025	World of Copy	Impressões	Jogos no Ponto, cartaz de outubro	0,95	Pendente	Augusto	
2025/D019	10/10/2025	World of Copy	Impressões	Jogos no Ponto, cópias de regras	8,74	Pendente	Augusto	
2025/D020	13/10/2025	IKEA	Mobiliário	Estante GNEDBY para organização dos para jogos pequenos no Jogos no Ponto	45	Pendente	Augusto	
2025/D021	30/10/2025	World of Copy	Impressões		0,95	Pendente	Augusto	sem comprovante físico
2025/D022	31/10/2025	World of Copy	Impressões		2,25	Pendente	Augusto	sem comprovante físico
2025/D023	31/10/2025	Banco BPI	Comissões bancárias		8,31			
2025/D024	04/11/2025	World of Copy	Impressões	Jogos no Ponto, cartaz de novembro	2,5	Pendente	Augusto	
2025/D025	30/11/2025	Banco BPI	Comissões bancárias		8,31			
2025/D026	03/12/2025	World of Copy	Impressões	Jogos no Ponto, cartaz de dezembro	1,85	Pendente	Augusto	
2025/D027	04/12/2025	World of Copy	Impressões		2,85	Pendente		sem comprovante físico
2025/D028	31/12/2025	Banco BPI	Comissões bancárias		8,31		Augusto	
2025/D029	08/01/2026	Banco BPI	Comissões bancárias		8,31			

5. Resumo de Dívidas a Reembolsar (Passivo)

A Tabela 5 mostra um resumo dos valores das dívidas a serem reembolsadas.

Tabela 5: Dívidas a reembolsar.

Categoria	Valor (EUR)	Estado
Despesas Suportadas por Membros (Com reembolso pendente)	456,65	Dívida a Membros
Adiantamento de Abertura de Conta	100	Dívida a Membros
Encargos Bancários	33,24	Pago pela Associação

6. Considerações Finais

A Direção considera que a gestão financeira do exercício de 2025 foi realizada de forma coerente com os objetivos da associação, permitindo a execução das atividades previstas e assegurando a sustentabilidade futura da organização.

Agradecemos a colaboração dos associados, parceiros e voluntários que contribuíram para o desenvolvimento das ações da associação durante este período.

A Direção acolhe favoravelmente as recomendações do Conselho Fiscal para os próximos exercícios, comprometendo-se a: 1. Implementar um sistema de recibos internos para donativos em numerário e privilegiar a via bancária/MBWay para todas as entradas de fundos. 2. Manter uma pasta física e digital organizada cronologicamente com todos os documentos legais de suporte. 3. Estabelecer circuitos formais de aprovação prévia para despesas de maior valor, garantindo o rigor nos reembolsos a membros. 4. Anexar as respectivas certidões de "não dívida" ao relatório anual do próximo exercício.

No seguimento do parecer emitido pelo Conselho Fiscal, a Direção procedeu às retificações necessárias. Face ao acolhimento integral das recomendações e à existência de um parecer favorável condicionado a estas correções, a Direção considera o relatório devidamente validado e propõe que o mesmo seja submetido diretamente para votação e aprovação em Assembleia Geral.

Porto, 18 de Janeiro de 2026

Local, Data de aprovação

Caroline Senra (Presidente)

Dom 7 (Tesoureiro)

Augusto Gaj (Secretário)

Plano de Atividades e Orçamento 2026

Atividades

As atividades propostas estão alinhadas com a missão e objetivos da associação.

Eixo 1 - Ludoteca "Jogos no Ponto"

- **Ações:** Eventos semanais para famílias e gamers, torneios, formação de educadores e apoio a designers.
- **Impacto Financeiro:** Esta é a única área com despesa operacional prevista para materiais de apoio (impressões).

Atividades em detalhe:

- **Eventos para famílias:** Sessões de jogos de tabuleiro cooperativos e familiares para promover o convívio intergeracional.
- **Eventos para "gamers":** Organização de noites de jogos de estratégia mais complexos e desafiantes para jogadores experientes.
- **Torneios e apresentações de jogos:** Torneio de jogos e apresentação de lançamentos das editoras parceiras do projeto.
- **Eventos com quiz** e sorteios de jogos.
- **Formação de educadores:** Realização de workshops para professores e educadores, demonstrando como os jogos de tabuleiro podem ser usados como ferramentas pedagógicas em sala de aula.
- **Colaboração com designers:** Promover encontros para designers de jogos de tabuleiro, permitindo que testem os seus protótipos e recebam feedback da comunidade.

Eixo 2 - Eventos de Jogos e Ludotecas Escolares

- **Ações:** Propostas a escolas, Câmaras Municipais, alinhamento curricular.
- **Impacto Financeiro:** Custo zero imediato (trabalho voluntário da direção/membros). Despesas de implementação dependem de orçamentos escolares ou projetos aprovados.

Atividades em detalhe:

- **Novos contatos:** Contatar novas escolas, públicas e particulares, Câmaras e Bibliotecas Municipais. Enviar propostas de criação de ludotecas e de elaboração de candidaturas a orçamentos participativos, entre outros.
- **Enquadramento de jogos em atividades curriculares:** Desenvolver e testar atividades com jogos de tabuleiro que se alinhem com o conteúdo programático das escolas, como matemática, história e ciências.

Eixo 3 - Busca de Financiamento (Prioritário)

- **Ações:** Candidaturas ao Fundo de Apoio ao Associativismo Portuense, Erasmus+ e Orçamentos Participativos.
- **Objetivo:** Garantir a viabilidade dos Eixos 3, 4 e 5.

Atividades em detalhe:

- **Candidaturas a Orçamentos Participativos:** A associação irá colaborar com escolas públicas para a elaboração de candidaturas a orçamentos participativos em juntas de freguesia.
- **Candidatura ao Fundo de Apoio ao Associativismo Portuense:** a associação irá se candidatar a este fundo para possibilitar a criação de ludotecas em escolas públicas que não têm recursos para suportar o seu custo de implementação.
- **Programas Europeus:** A associação irá focar-se em candidaturas a programas de financiamento europeus, como o Erasmus+, para apoiar projetos que combinem as diversas atividades desenvolvidas.
- **Financiamento Nacional:** Procurar parcerias e apoios de empresas, fundações e entidades governamentais que se alinhem com a missão da associação.

Eixo 4 - Documentário sobre Jogos de Tabuleiro

- **Ações:** Continuação da edição e filmagem voluntária.
- **Impacto Financeiro: Condicionado.** A pós-produção profissional apenas avançará com a aprovação de fundos de cinema ou patrocínios.

Atividades em detalhe:

- **Continuação da Filmagem e Edição:** A equipa continuará a filmar o documentário sobre jogos de tabuleiro, iniciado de forma voluntária. O foco passará também para a edição do material já gravado.
- **Busca de Financiamento:** Elaborar candidaturas a fundos de cinema nacionais e internacionais para garantir o financiamento necessário para a pós-produção e a exibição do filme em plataformas e festivais.

Eixo 5 - Jogo "The Trash Travelers"

- **Ações:** Dinamização em escolas e desafio de partilha.
- **Impacto Financeiro: Condicionado.** A oferta de novos exemplares às escolas depende de financiamento obtido.

Atividades em detalhe:

A associação irá focar-se nas escolas que participam nos programas Eco-escolas e Escola Azul (ABAE - Bandeira Azul), dinamizando atividades com o jogo The Trash Travelers para promover a educação ambiental e a partilha.

- **Desafio de Partilha:** Cada escola receberá um jogo, e cada aluno será desafiado a levá-lo para casa para jogar com a família e depois passá-lo ao colega seguinte.

Esta iniciativa garante que o jogo é ativamente utilizado e incentiva a prática da partilha e do cuidado.

- **Aumento do valor do jogo:** Ao propor este desafio de partilha, a associação aumenta o valor percebido do jogo tanto para as escolas como para a comunidade, transformando o objeto numa ferramenta de colaboração e de impacto comunitário.

Orçamento Estimado 2026

Este orçamento divide-se em **Custos de Manutenção** (obrigatórios) e **Custos de Atividade** (condicionais).

A. Despesas Correntes (Funcionamento Mínimo)

Estas são as despesas que a associação terá, independentemente de realizar eventos, para manter a sua existência legal.

Descrição da Despesa	Cálculo Mensal	Total Anual
Comissões Bancárias	7,99 € + 0,32 €	99,72 €
Consumíveis (Eixo 1)	Impressões de Cartazes/Regras	60,00 € *
TOTAL DESPESAS FIXAS		159,72 €

**Valor estimado para cobrir a atividade recorrente do "Jogos no Ponto".*

B. Despesas de Projeto (Condicionais)

Projeto	Fonte de Financiamento	Valor Estimado
Implementação de Ludotecas	Subsídio Municipal / Orçamento Participativo	A definir (conforme projeto)
Pós-produção Documentário	Apoios ao Cinema	A definir (conforme projeto)

3. Plano de Financiamento e Sustentabilidade

A associação inicia o ano com um saldo de **172,57 €**.

- **Análise de Risco:** As despesas fixas anuais (159,72 €) consomem quase a totalidade do saldo atual.
- **Estratégia:**
 1. **Execução por Projetos.**
 2. **Voluntariado:** A manutenção das atividades base assentará no trabalho voluntário dos membros para evitar custos de estrutura.

4. Avaliação e Monitorização

Estes são alguns dos indicadores do impacto das atividades propostas.

EIXO 1: Número de participantes nos eventos da Ludoteca “Jogos no Ponto”, opiniões e feedback de participantes.

EIXO 2: Número de novas ludotecas, opiniões e feedback de professores das escolas participantes.

EIXO 3: Novas parcerias e valores obtidos em financiamento.

EIXO 4: Material de filmagem, novas entrevistas e peça documental.

EIXO 5: Número de escolas e comunidades alcançadas pelas atividades do “The Trash Travelers”, opiniões e feedback de participantes.

Plano de Atividades e Orçamento 2026

Atividades

As atividades propostas estão alinhadas com a missão e objetivos da associação.

Eixo 1 - Ludoteca "Jogos no Ponto"

- **Ações:** Eventos semanais para famílias e gamers, torneios, formação de educadores e apoio a designers.
- **Impacto Financeiro:** Esta é a única área com despesa operacional prevista para materiais de apoio (impressões).

Atividades em detalhe:

- **Eventos para famílias:** Sessões de jogos de tabuleiro cooperativos e familiares para promover o convívio intergeracional.
- **Eventos para "gamers":** Organização de noites de jogos de estratégia mais complexos e desafiantes para jogadores experientes.
- **Torneios e apresentações de jogos:** Torneio de jogos e apresentação de lançamentos das editoras parceiras do projeto.
- **Eventos com quiz** e sorteios de jogos.
- **Formação de educadores:** Realização de workshops para professores e educadores, demonstrando como os jogos de tabuleiro podem ser usados como ferramentas pedagógicas em sala de aula.
- **Colaboração com designers:** Promover encontros para designers de jogos de tabuleiro, permitindo que testem os seus protótipos e recebam feedback da comunidade.

Eixo 2 - Eventos de Jogos e Ludotecas Escolares

- **Ações:** Propostas a escolas, Câmaras Municipais, alinhamento curricular.
- **Impacto Financeiro:** Custo zero imediato (trabalho voluntário da direção/membros). Despesas de implementação dependem de orçamentos escolares ou projetos aprovados.

Atividades em detalhe:

- **Novos contatos:** Contatar novas escolas, públicas e particulares, Câmaras e Bibliotecas Municipais. Enviar propostas de criação de ludotecas e de elaboração de candidaturas a orçamentos participativos, entre outros.
- **Enquadramento de jogos em atividades curriculares:** Desenvolver e testar atividades com jogos de tabuleiro que se alinhem com o conteúdo programático das escolas, como matemática, história e ciências.

Eixo 3 - Busca de Financiamento (Prioritário)

- **Ações:** Candidaturas ao Fundo de Apoio ao Associativismo Portuense, Erasmus+ e Orçamentos Participativos.
- **Objetivo:** Garantir a viabilidade dos Eixos 3, 4 e 5.

Atividades em detalhe:

- **Candidaturas a Orçamentos Participativos:** A associação irá colaborar com escolas públicas para a elaboração de candidaturas a orçamentos participativos em juntas de freguesia.
- **Candidatura ao Fundo de Apoio ao Associativismo Portuense:** a associação irá se candidatar a este fundo para possibilitar a criação de ludotecas em escolas públicas que não têm recursos para suportar o seu custo de implementação.
- **Programas Europeus:** A associação irá focar-se em candidaturas a programas de financiamento europeus, como o Erasmus+, para apoiar projetos que combinem as diversas atividades desenvolvidas.
- **Financiamento Nacional:** Procurar parcerias e apoios de empresas, fundações e entidades governamentais que se alinhem com a missão da associação.

Eixo 4 - Documentário sobre Jogos de Tabuleiro

- **Ações:** Continuação da edição e filmagem voluntária.
- **Impacto Financeiro: Condicionado.** A pós-produção profissional apenas avançará com a aprovação de fundos de cinema ou patrocínios.

Atividades em detalhe:

- **Continuação da Filmagem e Edição:** A equipa continuará a filmar o documentário sobre jogos de tabuleiro, iniciado de forma voluntária. O foco passará também para a edição do material já gravado.
- **Busca de Financiamento:** Elaborar candidaturas a fundos de cinema nacionais e internacionais para garantir o financiamento necessário para a pós-produção e a exibição do filme em plataformas e festivais.

Eixo 5 - Jogo "The Trash Travelers"

- **Ações:** Dinamização em escolas e desafio de partilha.
- **Impacto Financeiro: Condicionado.** A oferta de novos exemplares às escolas depende de financiamento obtido.

Atividades em detalhe:

A associação irá focar-se nas escolas que participam nos programas Eco-escolas e Escola Azul (ABAE - Bandeira Azul), dinamizando atividades com o jogo The Trash Travelers para promover a educação ambiental e a partilha.

- **Desafio de Partilha:** Cada escola receberá um jogo, e cada aluno será desafiado a levá-lo para casa para jogar com a família e depois passá-lo ao colega seguinte.

Esta iniciativa garante que o jogo é ativamente utilizado e incentiva a prática da partilha e do cuidado.

- **Aumento do valor do jogo:** Ao propor este desafio de partilha, a associação aumenta o valor percebido do jogo tanto para as escolas como para a comunidade, transformando o objeto numa ferramenta de colaboração e de impacto comunitário.

Orçamento Estimado 2026

Este orçamento divide-se em **Custos de Manutenção** (obrigatórios) e **Custos de Atividade** (condicionais).

A. Despesas Correntes (Funcionamento Mínimo)

Estas são as despesas que a associação terá, independentemente de realizar eventos, para manter a sua existência legal.

Descrição da Despesa	Cálculo Mensal	Total Anual
Comissões Bancárias	7,99 € + 0,32 €	99,72 €
Consumíveis (Eixo 1)	Impressões de Cartazes/Regras	60,00 € *
TOTAL DESPESAS FIXAS		159,72 €

**Valor estimado para cobrir a atividade recorrente do "Jogos no Ponto".*

B. Despesas de Projeto (Condicionais)

Projeto	Fonte de Financiamento	Valor Estimado
Implementação de Ludotecas	Subsídio Municipal / Orçamento Participativo	A definir (conforme projeto)
Pós-produção Documentário	Apoios ao Cinema	A definir (conforme projeto)

3. Plano de Financiamento e Sustentabilidade

A associação inicia o ano com um saldo de **172,57 €**.

- **Análise de Risco:** As despesas fixas anuais (159,72 €) consomem quase a totalidade do saldo atual.
- **Estratégia:**
 1. **Execução por Projetos.**
 2. **Voluntariado:** A manutenção das atividades base assentará no trabalho voluntário dos membros para evitar custos de estrutura.

4. Avaliação e Monitorização

Estes são alguns dos indicadores do impacto das atividades propostas.

EIXO 1: Número de participantes nos eventos da Ludoteca “Jogos no Ponto”, opiniões e feedback de participantes.

EIXO 2: Número de novas ludotecas, opiniões e feedback de professores das escolas participantes.

EIXO 3: Novas parcerias e valores obtidos em financiamento.

EIXO 4: Material de filmagem, novas entrevistas e peça documental.

EIXO 5: Número de escolas e comunidades alcançadas pelas atividades do “The Trash Travelers”, opiniões e feedback de participantes.



COMPROVATIVO IBAN

BPI Net Empresas

De acordo com o pedido de V(s). Exa.(s), efectuado no dia 03-02-2026 às 14h30 através do BPI Net Empresas, informamos o IBAN referente à conta solicitada.

Nome | SUPERFÍCIE ILUSTRADA - ASSOCIACAO

Conta

IBAN

| 3-6445002.000.001

| PT50 0010 0000 64450020001 42

BIC | BBPIPTPL

Este documento é produzido informaticamente, pelo que não é assinado.

DECLARAÇÃO

Nome da entidade contribuinte **SUPERFÍCIE ILUSTRADA - ASSOCIAÇÃO**

Firma/Denominação **SUPERFÍCIE ILUSTRADA - ASSOCIAÇÃO**

N.º de Identificação de Segurança Social **25188055659**

N.º de Identificação Fiscal **518805565**

N.º da Declaração **126741444ASCD26**

Data de emissão **2026-04-16**

SUPERFÍCIE ILUSTRADA - ASSOCIAÇÃO
R DAS ARTES GRÁFICAS N 177 HAB 4 5
PORTO
4100-092 PORTO

Declaramos, que a entidade acima identificada tem a situação contributiva regularizada perante a Segurança Social.

Artigo 208.º do Código dos Regimes Contributivos, aprovado pela Lei n.º 110/2009, de 16 de setembro na sua versão atualizada

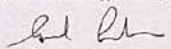
Esta declaração não constitui comprovativo de pagamento de contribuições, nem de outros valores e diz respeito à situação contributiva apurada até à data de emissão, não prejudicando o posterior apuramento de dívidas.

N.ºs 1 e 3 do artigo 82.º do Decreto Regulamentar n.º 1-A/2011, de 3 de janeiro, na sua versão atualizada

A declaração é válida pelo prazo de **4 meses**, contado a partir da data de emissão.

Artigo 84.º do Decreto Regulamentar n.º 1-A/2011, de 3 de janeiro, na sua versão atualizada

O Diretor de Segurança Social


Miguel Cardoso

Elementos para verificação da autenticidade da declaração:

Número de Identificação - 25188055659

Código de Verificação - WPDJ44A98ZJK46F

Para verificar a autenticidade desta declaração aceda à Segurança Social Direta em www.seg-social.pt e introduza o Número de Identificação e o Código de Verificação acima indicados.

Verifique se o documento obtido corresponde a esta declaração.



CERTIDÃO

Eugénia da Conceição Pinto Ferreira, Chefe de Finanças, a exercer funções no Serviço de Finanças de PORTO-4.

CERTIFICA, face aos elementos disponíveis no sistema informático da Autoridade Tributária e Aduaneira (AT), que o(a) contribuinte abaixo indicado(a) tem a sua situação tributária regularizada, nos termos do artigo 177º-A e/ou nºs 3, 6 e 13 do artigo 169º, ambos do Código de Procedimento e de Processo Tributário (CPPT).

A presente certidão é válida por quatro meses e não constitui documento de quitação, nos termos dos nºs 4 e 6 do artigo 24º CPPT, respetivamente.

Por ser verdade e por ter sido solicitada, emite-se a presente certidão 15 de Abril de 2026.

IDENTIFICAÇÃO

NOME: SUPERFICIE ILUSTRADA - ASSOCIAÇÃO

NIF: 518805565

Elementos para validação

Nº Contribuinte: 518805565

Cód. Validação: EFKEJKRMJUDY

O Chefe de Finanças,



(Eugénia da Conceição Pinto Ferreira)



Registo Central do Beneficiário Efetivo

Declaração RCBE submetida com sucesso.

! RCBE - O Código RCBE está disponível na sua Área Reservada.

Caso pretenda uma cópia, por favor imprima ou descarregue o pdf para ficar com o comprovativo.

Imprimir documento 

**Ministério da Justiça
Instituto dos Registos e do Notariado, I.P.**

Registo Central do Beneficiário Efetivo

Número Fiscal da Entidade:
518805565

Dados do Declarante

Nome(s) próprio(s)

Augusto

Apelido(s)

Gómez de Lima

País de residência ou sede

Portugal

Morada:

R Artes Gráficas, 177, 4.5, - PORTO, distrito de Porto, concelho de Porto, freguesia de Ramalde

Email

plasti75@gmail.com

País de emissão do documento

Portugal

Tipo de documento

Cartão de Cidadão

Número de documento

102679525ZX8

Data de validade

12/03/2029

País do Número fiscal

Portugal

Número fiscal

212410938

Qualidade em que atua

Membro Administração

Dados da Entidade

Firma ou Denominação

SUPERFÍCIE ILUSTRADA - ASSOCIAÇÃO

País de residência ou sede

Portugal

Morada:

Rua das Artes Gráficas, Número 177, Hab.4.5, - Porto, distrito de Porto, concelho de Porto, freguesia de Ramalde

Email

asuperficieilustrada@gmail.com

Natureza jurídica

Associação de direito privado

CAE

94992

Dados dos Beneficiários Efetivos

Beneficiário 1

Nome(s) próprio(s)

Carolina

Apelido(s)

Semrau

País de residência ou sede

Portugal ▼

Morada:

R Artes Gráficas, 177, 4.5, - Porto, distrito de Porto, concelho de Porto, freguesia de Ramalde

Email

carolina.semrau@gmail.com

Naturalidade

Alemanha ▼

Concelho e Freguesia ou Lugar

Essen

Data de nascimento

08/1993

Nacionalidade:

Alemanha ▼

País de emissão do documento

Alemanha ▼

Tipo de documento

Documento Nacional de Identificação ▼

Número de documento

L6Y2976RM

Data de validade

29/02/2028

País do Número fiscal

Portugal ▼

Número fiscal

298650800

Fonte de informação

Documento de constituição da associação, assinada pelos fundadores.

[constituicao da associacao.pdf](#)

Interesse Detido

Fundador da entidade:

Sim

Administrador da entidade:

Sim

Beneficiário da entidade:

Sim - Presidente da associação

Detém controlo final sobre a entidade:

Não

Curador da entidade:

Não

Pertence a categoria similar à de fundador, administrador ou curador:

Não

Fonte Informacao:

Pedido de Restrição de Acesso

Está associado a um PRA?

Não

Beneficiário 2

Nome(s) próprio(s)

Augusto

Apelido(s)

Gómez de Lima

País de residência ou sede

Portugal

Morada:

R Artes Gráficas, 177, 4.5, - PORTO, distrito de Porto, concelho de Porto, freguesia de Ramalde

Email

plasti75@gmail.com

Naturalidade

Portugal

Concelho e Freguesia ou Lugar

São João da Pesqueira, Ervedosa do Douro

Data de nascimento

12/1975

Nacionalidade:

Portugal

País de emissão do documento

Portugal

Tipo de documento

Cartão de Cidadão

Número de documento

102679525ZX8

Data de validade

12/03/2029

País do Número fiscal

Portugal

Número fiscal

212410938

Fonte de informação

Documento de constituição da associação, assinada pelos fundadores.

[constituicao da associacao.pdf](#)

Interesse Detido

Fundador da entidade:

Sim

Administrador da entidade:

Sim

Beneficiário da entidade:

Sim - Secretário da associação

Detém controlo final sobre a entidade:

Não

Curador da entidade:

Não

Pertence a categoria similar à de fundador, administrador ou curador:

Não

Fonte Informacao:

Pedido de Restrição de Acesso

Está associado a um PRA?

Não

Beneficiário 3

Nome(s) próprio(s)

Omar Mahmoud

Apelido(s)

Abou Ajoue

País de residência ou sede

Portugal ▼

Morada:

Rua Artur de Oliveira Valença, 33 - 3. AD, 33, 3. AD, 4250-268 Porto, distrito de Porto, concelho de Porto, freguesia de Ramalde

Email

omar.ajoue@gmail.com

Naturalidade

Brasil ▼

Concelho e Freguesia ou Lugar

São Paulo

Data de nascimento

12/1986

Nacionalidade:

Brasil ▼

País de emissão do documento

Portugal ▼

Tipo de documento

Título de Residência ▼

Número de documento

G4391180T

Data de validade

05/03/2026

País do Número fiscal

Portugal ▼

Número fiscal

322031222

Fonte de informação

ATA de eleição da associação

[ATA Eleição.pdf](#)

Interesse Detido

Fundador da entidade:

Sim

Administrador da entidade:

Sim

Beneficiário da entidade:

Sim - Tesoureiro da associação

Detém controlo final sobre a entidade:

Não

Curador da entidade:

Não

Pertence a categoria similar à de fundador, administrador ou curador:

Não

Fonte Informacao:

Pedido de Restrição de Acesso

Está associado a um PRA?

Não

Caso pretenda uma cópia, por favor imprima ou descarregue o pdf para ficar com o comprovativo.

Imprimir documento 

[Início >](#)

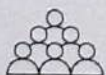


ANEXO B

Declaração de Compromisso e RGPD

Eu, abaixo assinado, Carolina Semrau, portador do cartão de cidadão (Documento Nacional de Identificação) n.º L6Y2976RM, válido até 29.02.2028, a exercer as funções de Presidente da Direção e Augusto Gómez Lima, portador do cartão de cidadão n.º 10267952, válido até 12.03.2029, a exercer as funções de Secretário da Direção, representante(s) legal(is) da instituição Superfície Ilustrada - Associação, 518805565 (NIPC), com poderes para o ato, declaro(amos), para os devidos efeitos, sob compromisso de honra e em nome da minha representada, que:

- a) atesto a veracidade de todas as informações prestadas e constantes na presente candidatura, e que aceito as condições previstas nas condições gerais de atribuição do apoio financeiro do Fundo de Apoio ao Associativismo Portuense, obrigando-me por esta forma a respeitá-las integralmente;
- b) presto o consentimento para que a Junta de Freguesia de Ramalde disponibilize e divulgue publicamente o projeto que apresenta no âmbito desta candidatura;
- c) permito, sem prejuízo do atrás disposto, a disponibilidade, articulação e o intercâmbio dos dados pessoais e dos dados da entidade que represento, fornecidos ou informados com entidades ou pessoas terceiras, desde que a divulgação dos dados tenha por finalidade a atividade da Instituição e do Fundo de Apoio ao Associativismo Portuense, salvo se, por escrito, desistir da candidatura, ou ainda se por motivo de força maior, deixarem de estar reunidas as condições necessárias para a manutenção do tratamento dos dados, sendo que, neste último caso, os referidos dados pessoais poderão ser conservados, nos termos descritos da lei;
- d) a presente declaração constitui título bastante para conferir autorização para o tratamento dos meus dados e da entidade por mim representada e documentos pessoais no âmbito do referido Fundo de Apoio ao Associativismo Portuense, promovido pela Junta de Freguesia de Ramalde, podendo esta entidade, caso o pretenda, logo que finalizado e concluído o processo, arquivar, inutilizar ou destruir





o presente processo de candidatura e todos os documentos anexos, se não os reclamar ou solicitar a sua devolução por escrito volvidos trinta dias úteis;

e) para os efeitos do Regulamento Geral de Proteção de Dados – RGPD, ter tomado pleno conhecimento e compreendido devidamente os direitos e obrigações que assistem relativamente ao tratamento, segurança e confidencialidade dos dados pessoais e o teor completo da presente declaração.

Porto, 23 de Abril de 2026

Assinatura(s) de quem vincula a Associação

Caroline Seuran
Augusto



ANEXO D

Carolina Semrau, com o cartão de cidadão (Documento Nacional de Identificação) número L6Y2976RM, válido até 29/02/2028 e Augusto Gómez Lima, com o cartão de cidadão número 10267952, válido até 12/03/2029 declara, na qualidade de representante(s) legal(legais) da Superfície Ilustrada - Associação, com o NIPC 518805565 e com sede na Rua das Artes Gráficas 177, hab. 4.5, 4100-092 Porto, que a entidade por si representada:

- a) Tem sede estatutária na Freguesia de Ramalde;
- b) não se encontra, por qualquer razão, em situação de incumprimento de qualquer obrigação pecuniária perante o Município do Porto, a Junta de Freguesia de Ramalde ou qualquer outra das Freguesias do Município;
- c) não se apresentou à insolvência ou a processo especial de revitalização;
- d) não foi até à data foi declarada insolvente;
- e) não celebrou qualquer acordo com a generalidade dos seus credores, o
- f) não lhe foi nomeado um administrador judicial para a totalidade ou parte dos seus ativos ou obrigações;
- g) não lhe foi apresentada pedido, ou aprovada uma deliberação para a dissolver ou a liquidar, de forma compulsória ou voluntária e não existe contra si pendente qualquer processo análogo, por dívidas, em qualquer jurisdição nacional.

Porto, 23 de Abril de 2026

Assinatura(s) de quem vincula a Associação

Carolina Semrau
Augusto B.

Catálogo de jogos (exemplos da curadoria)

1. Batalha de Gênios (Genius Square)



Descrição: É um jogo de lógica rápido e competitivo (ou para jogar a solo). Os jogadores lançam sete dados que indicam onde devem colocar peças "bloqueadoras" num tabuleiro de grelha. Depois, inicia-se uma corrida para ver quem consegue preencher os restantes espaços vazios do seu tabuleiro usando peças coloridas em formato de Tetris (políominós), antes do adversário. Existe sempre pelo menos uma solução possível.

Competências trabalhadas:

- **Raciocínio Espacial e Geométrico:** Capacidade de visualizar e rodar mentalmente formas para que encaixem nos espaços corretos.
- **Resolução de Problemas:** Encontrar soluções sob pressão.
- **Agilidade Mental e Velocidade:** Pensamento rápido em situação de competição.
- **Coordenação Motora Fina:** Manuseamento rápido e preciso das peças de madeira/plástico.

2. Pillado (Outfoxed!)

Descrição: Trata-se de um jogo de tabuleiro cooperativo de dedução focado no público infantil. Uma raposa roubou a tarte da senhora Plumpert e está a fugir. Os jogadores assumem o papel de galinhas detetives e trabalham em conjunto, movendo-se pelo tabuleiro para recolher pistas e analisar suspeitos. Usam um descodificador de pistas muito divertido para descobrir o culpado por exclusão de partes antes que a raposa chegue à toca.



Competências trabalhadas:

- **Trabalho em Equipa (Cooperação):** Como não há um único vencedor, as crianças aprendem a discutir estratégias e a tomar decisões em grupo.
- **Raciocínio Dedutivo e Lógica:** Aprender a usar o método de eliminação (ex: "O ladrão usa chapéu, o suspeito X não tem chapéu, logo o suspeito X é inocente").
- **Memória Visual:** Lembrar quais os suspeitos que já foram vistos e quais as roupas que vestiam.

3. Halli Galli



Descrição: É um jogo de cartas de ação e reação incrivelmente dinâmico. No centro da mesa coloca-se uma campainha (como as de receção de hotel). Os jogadores vão virando cartas do seu baralho, uma a uma, revelando diferentes frutas (bananas, morangos, limões, ameixas) em quantidades de 1 a 5. Assim que estiverem visíveis na mesa **exatamente 5 frutas** do mesmo tipo somadas, o primeiro jogador a tocar a campainha ganha todas as cartas viradas.

Competências trabalhadas:

- **Matemática Básica:** Adição rápida e contagem até 5.
- **Perceção Visual e Atenção:** Identificação rápida de padrões e cores num cenário em constante mudança.
- **Reflexos e Velocidade de Reação:** Coordenação olho-mão para ser o mais rápido a tocar a campainha.
- **Controlo de Impulsos:** Evitar a tentação de tocar a campainha quando há 4 ou 6 frutas, penalizando quem se precipita.

4. Lusíadas - O Jogo de Cartas

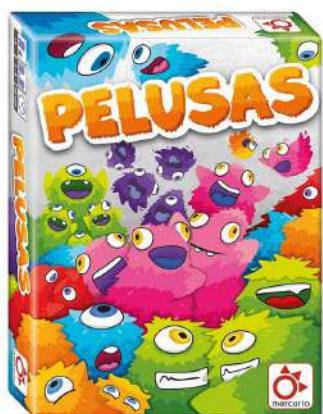


Descrição: É um jogo de cartas pedagógico português inspirado na grande obra épica de Luís de Vaz de Camões. Desenhado para tornar a aprendizagem mais lúdica, os jogadores colecionam e associam cartas que representam deuses, heróis, ninfas e episódios marcantes da viagem de Vasco da Gama à Índia (como o Adamastor ou a Ilha dos Amores).

Competências trabalhadas:

- **Cultura Geral e Literária:** Facilita a memorização de personagens, locais e enredos de *Os Lusíadas*, sendo um excelente complemento escolar.
- **Leitura e Interpretação:** Contacto direto com excertos ou resumos da obra.
- **Pensamento Estratégico:** Decidir que cartas guardar ou jogar para maximizar a pontuação baseada em conjuntos de cartas.
- **Memória:** Reter informações sobre as ligações entre as diferentes figuras mitológicas e históricas.

5. Pelusas



Descrição: Pelusas (ou "Cotões") é um jogo de cartas rápido baseado na mecânica de *push-your-luck* (arriscar a sorte). O objetivo é juntar a maior quantidade de "pelusas" (cartas numeradas de diferentes cores). No seu turno, o jogador vai tirando cartas do baralho para o centro da mesa. Pode parar e recolher as cartas que acumulou ou continuar a tirar para ganhar mais. Porém, se tirar uma carta com um número/cor que já tenha saído nessa mesma jogada, perde tudo o que estava a acumular nesse turno.

Competências trabalhadas:

- **Gestão de Risco e Tomada de Decisão:** Avaliar até que ponto compensa arriscar ("Devo parar agora ou tento tirar mais uma carta?").
- **Cálculo de Probabilidades (Intuitivo):** Perceber que, quantas mais cartas estiverem na mesa, maior a hipótese de sair uma repetida.
- **Adição Básica:** Somar os pontos no final da partida.
- **Tolerância à Frustração:** Lidar de forma saudável com o facto de perder o "saque" de um turno por ter arriscado demasiado.

6. Ubongo (Clássico)

Vencedor de múltiplos prémios internacionais, é um jogo dinâmico que desafia os jogadores a encaixar peças geométricas num tabuleiro individual para completar um padrão (semelhante a um puzzle ou *Tetris* de mesa).

- **Habilidades desenvolvidas:** Estimula intensamente o raciocínio visuoespacial, a percepção visual, a lógica geométrica e a agilidade mental. É uma das ferramentas mais eficazes para a verdadeira "ginástica cerebral".



7. Qomet

Um jogo abstrato de estratégia elegante, com componentes em madeira de alta qualidade, onde o objetivo é posicionar, mover ou empurrar estrelas para criar um quadrado no tabuleiro.

- **Habilidades desenvolvidas:** Treina o planejamento estratégico (antecipação de jogadas), o raciocínio lógico abstrato e a resolução de problemas. Os seus componentes táteis em madeira garantem uma ergonomia perfeita e acessível, valorizando a experiência física do jogo.



Trio

Um jogo de cartas brilhante e comunicativo onde o tentamos formar conjuntos de três números iguais, com uma regra de ouro: os jogadores só podem revelar as cartas que estão no centro da mesa ou pedir a outro jogador que revele a carta mais alta ou mais baixa da sua mão.

- **Habilidades desenvolvidas:** Exercita fortemente a memória de trabalho (curto prazo), a atenção sustentada e a dedução lógica. Por envolver perguntas constantes aos outros jogadores, é um excelente promotor de interação social, comunicação e riso.

