

IPCA

Projeto 'Oficina do brinquedo' vence prémio Valor IPCA/Santander

João Fernandes, estudante do 3º ano do Curso de Licenciatura em Engenharia Eletrotécnica e de Computadores, foi o vencedor do Prémio Valor IPCA/Santander Universidades, com o projeto Oficina do Brinquedo.

Este prémio monetário, no valor de 1700 euros, visa distinguir, em cada ano letivo, os estudantes que se diferenciam positivamente na vertente humana ou solidária, premiando a sua participação em atividades de práticas de cidadania ativa e de voluntariado, desenvolvidas no IPCA ou na comunidade exterior.

A Oficina do Brinquedo é um projeto que visa a adaptação de brinquedos para utilização por crianças com deficiência motora e/ou cognitiva e a reparação de outros, novos ou antigos, para doação.



Trata-se de um projeto antigo no IPCA, mas que se encontrava parado, tendo a ideia sido recuperada e melhorada por João Fernandes, que reativou uma parceria com a Associação de Pais e Amigos

de Crianças (APAC) de Barcelos. Isto aconteceu depois de se aperceber da escassez, ou preço demasiado elevado, de brinquedos no mercado para crianças com deficiência.

O alcance da Oficina do Brin-

quedo foi, também, alargado por João Fernandes, que lançou uma campanha destinada à angariação de brinquedos novos e antigos. Apostou, igualmente, na elaboração de controladores de videojogos para pessoas com deficiência motora e/ou cognitiva e na criação de controladores de computador para indivíduos com incapacidade.

A Oficina do Brinquedo foi um dos quatro projetos candidatos ao Prémio Valor IPCA/Santander Universidades deste ano. O prémio foi entregue, na sessão solene do Dia do IPCA, pela presidente da instituição, Maria José Fernandes, e pelo representante do Banco Santander, Nuno Vieira.

Na sua intervenção, João Fernandes anunciou a intenção de doar o valor total do prémio – 1700 euros

– para financiar adaptações de brinquedos destinados a crianças com deficiência motora e cognitiva, reparações de brinquedos antigos e novos para doação, elaboração de controladores de videojogos para pessoas com deficiência motora e/ou cognitiva, e criação controladores de computador. Pretende, também, que possa ser utilizado em projetos propostos por outros estudantes.

“Ao doar este prémio, pretendo que os alunos estejam à procura, e não esperem que seja a instituição ou os docentes a dar-nos tudo a nós. Temos que ir atrás e nota-se, infelizmente, que a participação não é o que deveria ser”, disse João Fernandes, que deixou um apelo a toda a comunidade estudantil para que ajude a levar por diante este projeto. ■