

Morada: Complexo Andaluz / Santarém  
 Email: cap@ese.ipsantarem.pt  
 Facebook: Centro de Apoio Pedagógico - CAP  
 Responsável: helenaluis@ese.ipsantarem.pt

## INTRODUÇÃO

A Ludoteca é uma estrutura que pertence e se articula com o CAP (Centro de Apoio Pedagógico) com o qual partilha recursos humanos e materiais. Tem como objetivos principais:

- Apoiar a formação pedagógica dos estudantes da ESES, promovendo uma articulação entre a teoria e a prática;
- Constituir-se como um centro de recursos à comunidade;
- Constituir-se como um centro de investigação que permita articular e aprofundar de forma estruturada e sistemática as duas dimensões referidas.



## OBJETIVOS

### FORMAÇÃO E DESENVOLVIMENTO

- Organizar um espaço privilegiado de formação em que os alunos dos diferentes cursos da ESES poderão dinamizar atividades lúdicas e pedagógicas com grupos de crianças e/ou jovens;
- Valorizar o recurso ao simbólico e imaginário como motor da aprendizagem e do desenvolvimento da criança;
- Observar o comportamento da criança perante situações lúdicas;
- Promover a análise crítica de material lúdico com potencial educativo;
- Promover a implementação de estratégias educativas diferenciadas e para diferentes públicos.

### EXTENSÃO À COMUNIDADE

- Criar um espaço de intencionalidade educativa e um contexto de socialização que possibilita, favorece e estimula o brincar;
- Proporcionar às crianças tanto os elementos materiais (brinquedos e outro material lúdico), como o espaço de jogo de que as crianças precisam para brincar, num clima de autoconfiança facilitador da aprendizagem;
- Participar na promoção social e cultural da comunidade;
- Apoiar diferentes iniciativas de acolhimento de crianças na Ludoteca quer pontualmente, quer no âmbito de projetos de diferentes Unidades Curriculares.

### INVESTIGAÇÃO E DESENVOLVIMENTO

- Sistematizar e investigar práticas educativas que favoreçam o imaginar e a sua relação com o construção do conhecimento;
- Acompanhar e desenvolver projetos de investigação propostos associados à importância do BRINCAR e da IMAGINAÇÃO na Educação.

## RESULTADOS ESPERADOS

Através do foco no modo como a criança compreende as suas experiências e não apenas nos conteúdos que o adulto quer ensinar esperamos como resultados:

1. Tornar as experiências de aprendizagem das crianças e dos adultos em formação mais significativas e interessantes através da intencionalização de práticas que fomentam o pensar, o criar e a imaginação;
2. Sensibilizar os educadores, professores e estudantes para dimensões essenciais à aprendizagem e ao desenvolvimento que frequentemente não são equacionadas no currículo como a imaginação, o pensar, o expressar e o brincar e promover a reflexão e a investigação centrada na práticas educativas melhorando a aprendizagem das crianças;
3. Promover o desenvolvimento da comunidade através dos projetos desenvolvidos no âmbito da Ludoteca, no espaço exterior e em outros espaços educativos não formais com públicos diversos;
4. Promover o envolvimento dos estudantes em atividades de investigação desde o 1º ciclo de formação e favorecendo o seu desenvolvimento profissional e potencial transformador nas comunidades educativas a que pertencem e a eficácia dos contextos educativos em que atuam.
5. Produzir conhecimento que possa ser publicado e divulgado na comunidade científica e educativa.

