

**A Associação de Ludotecas do Porto (ALP)**, com 20 anos de vida, é uma instituição que se preocupa em actualizar a sua filosofia de intervenção. Será, pois do maior interesse a partilha do Projecto que desenvolve.

A ALP pauta-se, entre outras, pelas seguintes finalidades:

- Sensibilizar todos para a importância do jogo e do brincar no desenvolvimento humano, enquanto motores de descoberta de inúmeras competências...;
- Incentivar a reflexão sobre as distâncias existentes entre os discursos teóricos e as práticas sobre o jogo e o brincar, nos mais diversos contextos educativos;
- Entender os Outros enquanto identidades em construção, com experiências competências e valores diversificados a quem importa dar condições de descoberta e reconhecimento das mesmas;
- Desmistificar falsos conceitos de parceria, trabalhando em redes cooperativas para o desenvolvimento de iniciativas de base geradoras de respostas educativas criativas e por isso, originais;

As acções desenvolvidas suportam-se em conceitos de educação; formação; jogo e brincar que cumpre explicitar. Interessa à ALP:

- Intervir para que o jogo e o brincar sejam reconhecidos como elementos essenciais de vida, com direito à sua verdadeira dimensão formativa;
- Considerar os sujeitos influenciadores e influenciados pelas experiências que realizam lutando contra o “mecanicismo” de fraccionar o desenvolvimento, “trabalhando-o à parcela”;
- Valorizar a aprendizagem activa e os ritmos individuais e grupais;
- Intervir para que os diferentes contextos educativos se articulem e integrem;
- Promover formação com profissionais de diferentes áreas como incentivo ao desenvolvimento de atitudes reflexivamente fundamentadas;

Alguns dos pressupostos anteriormente mencionados, concretizam-se em espaços lúdicos da ALP e em extensões destes para os mais diversos contextos de vida (formais, não formais e informais).

## **CENTRO LÚDICO DA IMAGEM ANIMADA\_ANILUPA**

O Centro Lúdico da Imagem Animada (CLIA\_ANILUPA) nasce em 1998 e integra o Estúdio ANILUPA que lhe deu origem. Esta valência da ALP desenvolve actividades com qualquer faixa etária, apostando na animação da imagem enquanto área multidisciplinar com inúmeras potencialidades de

criação, expressão e comunicação de saberes, experiências... Como “espaço incubador” de ideias, percepções, respostas criativas... o CLIA propõe-se animar os intervenientes a:

- Projectar-se de dentro para fora, na sua relação com o mundo e na sua relação com o seu mundo;
- Criar oportunidades de escuta e materialização dos seus interesses, ânsias e competências;
- Transvazar o(s) fruto(s) de experiências/ sentimentos, que motiva a realizar, para os contextos vivenciais dos intervenientes;

Actualmente tanto na sede, como noutros espaços onde é chamado ou se propõe intervir, o CLIA desenvolve:

**Visitas Animadas** – Compostas por: Exploração livre de brinquedos e jogos de animação de imagem; projecção de filmes animados do Estúdio ANILUPA e construção de um pequeno brinquedo óptico.

**Oficinas de Construção de Brinquedos Ópticos** – Criação de brinquedos ópticos para experimentação de algumas das técnicas de animação de imagem.

**Oficinas de Cinema de Animação** – Produção e realização de filmes, após a concepção de uma história, personagens, cenários, escolha de técnicas... Oficinas realizadas em colaboração com os professores: Na 1ª fase, regra geral, as actividades efectuam-se em contexto escolar, posteriormente, em sede do CLIA, os grupos procedem às filmagens finais.

**Sessões de Formação em Animação de Imagem**

**Mostras de Cinema de Animação**

**Exposições Itinerantes.**

**Clube da Imagem Animada** – Desenvolve-se na modalidade de associado da valência.

## **OFICINA DE ANIMAÇÃO**

Outra valência da ALP, a Oficina de Animação, surge em 2002 como serviço lúdico-educativo, de carácter não formal, aberto, flexível, livre... facilitador de apropriação e vinculação de quem o frequenta. É uma valência cuja intervenção ultrapassa o atendimento directo à população infanto-juvenil para se alargar à comunidade.

A Oficina foi concebida para ser um espaço de experimentação de novas metodologias em educação não formal, procurando-se que o formulado teoricamente seja uma realidade prática pelo:

- Desbloquear estereótipos em relação à infância, juventude, desenvolvimento, jogo e brincar...
- Desenvolver competências críticas, criativas, relacionais, pelo acesso a espaços e materiais de expressão dramática, plástica, verbal e não verbal... favorecendo o alargamento de horizontes sócio - culturais:
- Valorizar processos de aprendizagem e não apenas produtos finais, facilitando a descoberta e reconhecimento de competências promotoras de auto - estima, autonomia...

Actualmente, a Oficina de Animação desenvolve actividades com crianças e jovens em contextos distintos:

#### **Espaços Interno e Externos:**

**Exploração de materiais lúdicos diversificados**, considerando que qualquer objecto pode ser motor de criação, desde que cumpra condições de segurança e higiene;

**Oficinas de expressão dramática, motora, plástica, verbal, não verbal;**

Organização conjunta de **saídas e visitas** a locais diversos;

#### **Famílias:**

Realização de **oficinas lúdicas**, nas quais se tenta implicar as famílias nos processos educativos dos filhos.

#### **Escola:**

**Animação de recreios e da biblioteca escolar** pela introdução de novas modalidades de relação educativa, materiais e técnicas. O principal objectivo é motivar a comunidade escolar para o papel do jogo e do brincar como facilitadores de aprendizagens.

#### **Comunidade:**

O trabalho com a comunidade adveio da ideia de criar uma rede inter institucional para o desenvolvimento de projectos conjuntos (ex.: cortejo de gigantes; mostras interactivas).

## **ANIMAÇÕES EM ESPAÇOS PÚBLICOS**

Este tipo de animações visa:

- Proporcionar diferentes actividades de jogo e brincadeira;
- Incentivar a criatividade, através de experiências que permitem a descoberta de competências variadas.
- Potenciar processos de auto e hetero–descoberta nas interações intra e inter- grupos.

Estas animações de carácter lúdico anualmente são enriquecidas com novas áreas, por exemplo: os espaços de expressão plástica; jogo simbólico...

Em síntese, as acções que se desenvolvem nas e pelas valências, suportam-se no acreditar ser necessário e possível intervir com as pessoas e grupos como seres de corpo inteiro, com competências muitas das vezes por descobrir, inibidas por processos de socialização dominantes na sociedade actual, cuja criatividade e singularidade urge reforçar, alargando o leque de oportunidades para a realização de experiências criativas.