

Projetos educativos de Leiria, Vizela, Vila Verde, Angra do Heroísmo e Braga vencem Prémio Quem Brinca É Quem É

- *Foram recebidas 614 candidaturas de todo o País, mais 200 projetos face ao ano passado*
- *Os cinco vencedores recebem 2 mil euros cada, além de uma visita à LEGO House em Billund, na Dinamarca*

Lisboa, 29 de maio de 2025. **NOTA DE IMPRENSA**

Estão encontrados os vencedores da 2.ª edição do Prémio “Quem Brinca é Quem É”. São eles: **Laboratório Baú do Brincar (Leiria); Janelas para o Mundo – Cultivar o Olhar Curioso e Inovador através do Brincar (Vizela); No Mundo da Brincadeira, Todos Aprendem à Sua Maneira (Vila Verde); Um Clube de Robótica que vai de escola em escola! (Angra do Heroísmo) e Cidade a Brincar: Cantos de Imaginação com Famílias e Comunidade (Braga).**

Brincar em Cascais – Brincadores (a tempo inteiro) em contexto escolar (Educação Pré-Escolar e 1º ciclo Ensino Básico), desenvolvido pela Câmara Municipal de Cascais; e Jogo Expressões da Cidadania (literacia emocional) – MyPolis (Associação Discurso Paralelo), de Oeiras, receberam também menções honrosas.

Após o sucesso da primeira edição, a Fundação Santander Portugal volta a distinguir quem promove metodologias de ensino centradas na aprendizagem através do brincar. Esta distinção representa o reforço do compromisso com uma visão transformadora da Educação, onde brincar é reconhecido como uma poderosa ferramenta pedagógica que fomenta a criatividade dos alunos – o que é especialmente relevante nos primeiros anos de vida escolar.

Para além de escolas, o prémio foi aberto a Câmaras Municipais, Fundações, IPSS e outras instituições que desenvolvem projetos de aprendizagem através do Brincar para alunos do pré-escola e 1º ciclo.

Para Inês Oom de Sousa, presidente da Fundação Santander Portugal, “a aprendizagem através do brincar tem um poder profundamente transformador. Ao reforçarmos esta iniciativa e alargarmos o seu alcance, queremos dar cada vez mais voz e visibilidade às escolas que estão verdadeiramente comprometidas com uma educação mais significativa, criativa e inclusiva.”

Este ano, as candidaturas ao prémio foram alargadas ao pré-escolar, dando resposta a pedidos de educadores e instituições que, no ano anterior, manifestaram a importância de incluir esta faixa etária. Com este alargamento, e com a consolidação do prémio como uma referência nacional, a edição de 2025 registou um crescimento expressivo: foram recebidas 614 candidaturas de todo o país, face às 425 no ano passado.

As candidaturas voltaram a demonstrar uma grande diversidade de abordagens, refletindo o empenho e a criatividade de comunidades educativas comprometidas com uma escola mais ativa, participativa e significativa para as crianças.

Os cinco vencedores foram premiados com um valor de 2 mil euros cada, além de uma visita à LEGO House em Billund, na Dinamarca, e um kit Lego para a escola ou associação.

Conheça melhor todos os projetos vencedores:

- **Laboratório Baú do Brincar – Ludotempo - Associação de Promoção do Brincar (Leiria)**
Um projeto educativo que promove o desenvolvimento do pensamento criativo e *soft skills* associadas a partir do Baú do Brincar, uma caixa repleta de blocos criativos de diversas formas, rodas, eixos, placas, alavancas e parafusos.
- **Janelas para o Mundo – Cultivar o Olhar Curioso e Inovador através do Brincar – Associação Mawu (Vizela)**
Um espaço educativo vivo, onde o brincar, a arte e a investigação se cruzam para dar forma ao pensamento e à expressão das crianças, a partir de temas reais — como natureza, comunidade, sustentabilidade ou cultura local. Os projetos ganham visibilidade através da documentação pedagógica, de um podcast infantil (partilhado nos suportes digitais da Rádio Vizela e RV Jornal) e da criação de uma exposição pública do projeto “Janelas para o Mundo”.
- **No Mundo da Brincadeira, Todos Aprendem à Sua Maneira – Agrupamento de Escolas de Prado - EB1 de Prado (Vila Verde)**
Projeto que alia brincadeira à aprendizagem ativa, promovendo o desenvolvimento cognitivo, social e motor das crianças, combinando robótica educativa, cidadania e criatividade. Inclui atividades ao ar livre e de exploração da localidade, trabalhos manuais com materiais reciclados, jogos envolvendo programação e ainda a manutenção de uma horta comunitária.
- **Um Clube de Robótica que vai de escola em escola! – Escola Básica e Secundária Tomás de Borba (Angra do Heroísmo)**
Um clube dentro do qual os alunos participam em sessões de robótica e programação dinamizadas em sala de aula, explorando conceitos básicos de pensamento computacional através de atividades lúdicas e interativas. Numa lógica de colaboração, os alunos mais velhos são convidados a ser mentores dos mais novos.
- **CIDADE A BRINCAR: Cantos de Imaginação com Famílias e Comunidade – Associação Creche de Braga (Braga)**
Projeto que coloca o brincar no centro da relação entre escola, famílias e cidade, em que todas as semanas, um pai ou mãe é convidado a co-criar um “Canto da Brincadeira” com as crianças, partilhando a sua profissão, talentos ou interesses. Surge assim, dentro da sala, um espaço lúdico e simbólico onde se pode ser cabeleireiro, mecânico, músico, agricultor, cozinheiro ou artista.

Menções honrosas:

- **Brincar em Cascais – Brincadores (a tempo inteiro) em contexto escolar (Educação Pré-Escolar e 1º ciclo Ensino Básico) – Câmara Municipal Cascais, Departamento de Educação (Cascais)**

Projeto que conta com 28 brincadores especializados que atuam de forma contínua e integrada nas escolas, articulando-se com o currículo, intervalos e atividades extracurriculares. Estes profissionais promovem o brincar nas escolas de forma integrada e contínua, colaborando com educadores para incluir atividades lúdicas no currículo.

- **Jogo Expressões da Cidadania (literacia emocional) – MyPolis (Associação Discurso Paralelo) (Oeiras)**

Um jogo educativo que promove o desenvolvimento emocional e social das crianças através da participação ativa. Baseado em metodologias participativas, leva os alunos a explorar emoções, identificar desafios na escola, propor e concretizar soluções em grupo. Utiliza a “Roda das Expressões” para incentivar a expressão criativa e culmina num mural coletivo e numa partilha pública. O jogo cria um ambiente seguro e inclusivo, onde todas as crianças são ouvidas e valorizadas como cidadãs.