



## DOUTORECOS PLANO PEDAGÓGICO E DE ANIMAÇÃO 2020

### PROJETO PEDAGÓGICO E DE ANIMAÇÃO

O campo de férias *Doutorecos* é uma iniciativa da Académica da Madeira e tem por objetivo estimular o interesse das crianças, entre os 6 e os 10 anos, pela aprendizagem de várias áreas do conhecimento através de atividades lúdicas e dinâmicas.

Tem como principais objetivos:

- a) Contribuir para que cada criança adquira competências e aptidões sociais, através da integração em grupos de trabalho e da interação com outras crianças;
  - b) Constituir espaços estruturados e vigiados nos quais os encarregados de educação possam confiar as crianças que se encontram de férias, sabendo-as em segurança e em aprendizagem;
  - c) Fomentar a interculturalidade entre os participantes por meio de partilhas de experiências pessoais na construção de um caminho comum que visa alcançar objetivos pessoais e grupais;
  - d) Criar um ambiente propício ao desenvolvimento pessoal e social da criança, inculcando-lhe o espírito de equipa, de partilha, de colaboração e de responsabilidade;
  - e) Permitir, através dos temas incluídos no programa, o desenvolvimento em diferentes áreas do conhecimento de forma a estimular na criança o gosto pelas mesmas, permitindo-lhe encontrar os seus gostos pessoais e a estruturação de um conhecimento amplo humanista.
- As atividades planeadas que decorrerão nas instalações da Universidade da Madeira são:

#### **Jogos tradicionais e Lúdico-desportivos na Quinta de São Roque**

Manhã dedicada a atividades ao ar livre, na Quinta de São Roque, pertencente à Universidade da Madeira. Situa-se a 5 minutos de distância do Campus Universitário. Serão organizados diversos momentos de aprendizagem como caça ao tesouro e jogos de dinâmica de grupo, havendo também espaço para atividades desportivas livres (futebol ou voleibol, por exemplo). O lanche será feito no local.

#### **Clubes: Teatro, alegria, zumba**

Através de pequenas atividades de expressão dramática e teatrais, zumba e leitura acompanhada pretendemos explorar a imaginação criando um espaço de convívio e relação social entre as crianças. Semanalmente serão desafiados a explorar pequenas peças infanto-juvenis, dando-lhes o seu cunho pessoal bem como descarregar energia com várias atividades de exploração corporal, ao ar livre, com enfoque especial nas coreografias de *zumba kids*.

### **Code School**

As crianças terão a oportunidade de aprender alguns conceitos básicos de programação, de forma divertida e através de estímulos diversos e de trabalho em equipa. Aprender a programar contribui para o desenvolvimento do raciocínio lógico auxiliando na aprendizagem de outras disciplinas como ciências, matemática e inglês.

### **Ecossistemas da Madeira**

Descobrir os animais e plantas são algumas das atividades já desenvolvidas neste atelier. Em conjunto com os monitores, as crianças assumirão o papel de cientistas e participarão ativamente em experiências simples, mas capazes de promover aprendizagens significativas.

### **Artes Plásticas**

O desenho, ou muitas vezes, um conjunto de traços malucos e dispersos numa folha de papel são fundamentais tanto para o desenvolvimento das crianças como também para atividade de lazer das crianças. Neste atelier haverá espaço para, ao ar livre, explorar diversas técnicas de pintura, dando asas à sua imaginação. Outras actividades de artes plásticas terão lugar. Com recurso a materiais diversos, as crianças são convidadas a construir um painel, estar em contacto com diversos tipos de modelagem e realizar outros tipos de atividades artísticas. No início deste momento serão mostrados exemplos do que será realizado, sendo estes apenas um modelo, dando assim às crianças total liberdade para reproduzi-los.

### **Vamos Aprender**

Semanalmente receberemos a visita de entidades externas que trabalham em temáticas diversas. Prevenção Rodoviária, Busca e Salvamento, Aplicações Informáticas e impressoras 3D e, simultaneamente o divertimento, serão o mote destes ateliers.

### **História da Madeira**

A História não precisa de ser chata e enfadonha. Aprender alguns episódios da História da Madeira, nomeadamente o ataque dos corsários franceses (a quem muitos chamam de piratas) e os bombardeamentos do Funchal nas Guerras Mundiais serão alguns dos assuntos em destaque. Este atelier terá uma componente teórica, em que serão exploradas estas temáticas e outra prática em que os alunos aplicarão os conhecimentos adquiridos.

### **Origamis**

A destreza e a imaginação serão os principais ingredientes desta atividade. Com desafios lançados pelos monitores, todos terão a oportunidade de construir o seu próprio origami e com ele brincar.

**Cinema**

A semana termina, de forma calma e relaxante, com uma sessão de cinema com películas recentes e adequadas às idades das crianças.

**Hora do conto**

Trata-se de um momento de leitura acompanhada de uma pequena história, que poderá servir de base à realização de trabalhos diversos no âmbito das artes plásticas. O objetivo deste espaço é motivar para a leitura, de forma que as crianças encarem este ato como um momento agradável, uma forma de prazer.

**Ciências**

Todas as crianças imaginam-se como cientistas em laboratórios. No atelier, a decorrer ao ar livre, os participantes são chamados à diversão ao mesmo tempo que sobre fenómenos físicos e químicos, algumas “magias” que podem ser observadas com materiais que todos nós temos em casa.

**Culinária**

O atelier de culinária pretende despertar o gosto pela culinária, incentivar uma alimentação mais saudável, ensinar noções básicas de química, mas também responsabilidade, higiene, cuidado, autonomia e respeito ao próximo.

**A Coordenação do campo de férias DOUTORECOS**