PROJETO PEDAGÓGICO
E DE
ANIMAÇÃO

(6 aos 12 anos)



ALL IN

Férias Desportivas e Culturais

INVERNO 2026

Título:
Campo Férias All In – Inverno 2026

Pedido de Licença:
O IPDJ, em conformidade com o disposto no artigo 5.º, do decreto-lei n.º 32/2011, de 07 de março, concedeu o Número de Registo 50/DRC, com data 21/06/2012, para acesso e exercício da atividade de organização de campos de férias, ao Município Vila Nova de Paiva

Edição:
Câmara Municipal de Vila Nova de Paiva

Autoria:
Setor Desporto
Setor da Cultura
Setor da Educação
Setor do Turismo

Coordenador Geral:
Vereadora do Município de Vila Nova de Paiva
Liliana Soares
liliana.soares@cm-vnpaiva.pt

Subcoordenador:
Técnico Superior Desporto
Paulo Jorge Morais Pires
paulo.pires@cm-vnpaiva.pt

Colaboração Técnica:
Vila Nova de Paiva, janeiro de 2026

1. Identificação do Campo de férias

Nome do Programa: Férias ALL IN

Modalidade: Não Residencial

Entidade organizadora: Câmara Municipal de Vila Nova de Paiva

Escalão etário: Dos 6 aos 12 anos.

2. Horários de Funcionamento

O Programa do Campo de Férias ALL IN funcionará nos dias úteis, de 2ª a 6ª Feira, das 07:45 às 18:30 horas.

3. Custo das inscrições

		Preço
1.º período	1.º período	25,00 €
	1.º período com mais do que um irmão	22,50 €

Nota: As crianças ou jovens que venham a ser identificados pelos serviços sociais do Município como casos carenciados, beneficiam de um desconto de 50% sobre os valores apresentados na tabela.

4. Alimentação

Durante o Programa de Férias All In o almoço (sopa, prato, bebida e sobremesa) será servido no refeitório da Escola EB 2,3 Aquilino Ribeiro, exceto nos dias em que as atividades se desenrolem fora de Vila Nova de Paiva, ou seja, sempre que haja saídas para outros locais (piquenique).

Nota: O reforço alimentar no período da manhã e da tarde é da inteira responsabilidade dos participantes.

5. Períodos de Realização

O Programa de Férias ALL IN terá um (1) período, correspondente ao funcionamento de uma (1) semana, com cinco (5) dias de duração.

Período de realização:

Período	**Data de realização**	**Período de Inscrições até**	**Faixa etária**	**N.º Máximo Participantes**
1.º	02 a 06 de fevereiro de 2026	29 janeiro de 2026	dos 6 aos 12 anos	25

6. Locais das Atividades

As atividades serão realizadas:
As atividades serão realizadas:

- Escola EB 2,3 Aquilino Ribeiro.
- Pavilhão Desportivo Municipal.
- Auditório Municipal "Carlos Paredes".
- Exposição de Legos - Alfândega do Porto.

7. Identificação das Instalações

Escola EB 2,3 Aquilino Ribeiro
Rua Dr. Francisco Sá Carneiro
3650-234 Vila Nova de Paiva

Pavilhão Desportivo Municipal
Rua Dr. Francisco Sá Carneiro
3650-234 Vila Nova de Paiva

Auditório Municipal Carlos Paredes
Praça do Município
3650-193 Vila Nova de Paiva

Exposição de Legos - Alfândega do Porto
Rua Nova da Alfândega
4050-430 Porto

8. Plano de atividades

A Câmara Municipal de Vila Nova de Paiva, através dos Setores de Desporto, Educação, Ação Social e Turismo, irá promover o programa de Férias ALL IN, tendo como objetivo a ocupação saudável dos tempos livres dos jovens que frequentam o Agrupamento de Escolas de Vila Nova de Paiva.

O Programa Férias ALL IN engloba várias atividades lúcidas, desportivas, culturais e recreativas.

Todos os participantes serão acompanhados pelos Professores/ Monitores/ Animadores da autarquia tendo direito a transporte, almoço e entrada nos locais selecionados para a realização do Programa Férias ALL IN ao longo dos períodos indicados anteriormente.

9. Objetivos Gerais

- Proporcionar o desenvolvimento integral e harmonioso das crianças e jovens ao nível psicomotor, cognitivo e sócio afetivo;
- Desenvolver a necessidade de descoberta, interesses, aptidões, espírito crítico, criatividade, sentido moral e a sensibilidade estética;
- Favorecer a inter-relação família/ comunidade/instituição, em ordem a uma valorização, aproveitamento e rentabilização de todos os recursos do meio;
- Promover a valorização da cultura de cada um, saberes e competências, proporcionando também o contato com as novas culturas e formas de olhar a realidade.

10. Objetivos Específicos

- Proporcionar um maior conhecimento da realidade do contacto direto com a natureza, factos sociais, história, cultura desporto, inovação e desenvolvimento global;
- A promoção de relações pessoais, de valores de entre ajuda, da disponibilidade e do respeito para com os outros e pela diferença;
- Possibilitar a utilização de espaços aliciantes onde as crianças possam desenvolver a imaginação, criatividade e autonomia, possibilitando a criação e o desenvolvimento das potencialidades que contribuem para o seu desenvolvimento global;
- Promover momentos de diversão e brincadeira, oportunidades para explorar os limites, arriscar e assumir responsabilidades, espaço para a tomada de decisões individuais e de grupo.

11. Estratégias Educativas e Pedagógicas

O programa de Férias ALL IN deve ser encarado como um espaço de Educação não-formal, facilitador do desenvolvimento de capacidades fundamentais para a vida ativa, para o qual será necessário assegurar:

- O ambiente físico adequado, proporcionando as condições ideais para o desenvolvimento das atividades, num clima claro, agradável, acolhedor e seguro;
- Um estreito relacionamento com a família, as Instituições locais e a comunidade numa perspetiva de parceria, tendo em vista a partilha de responsabilidades a vários níveis;
- Uma vasta gama de atividades integradas num projeto de animação sociocultural em que as crianças e os jovens possam escolher e participar livremente, considerando as características dos grupos e tendo como base o respeito pelo indivíduo.

12. Cronograma de atividades

1.º Período

Dia	Manhã	Almoço	Tarde
Segunda-Feira 02/02/26	**Horário:** 09.00h às 12.00h **Atividade:** Escola: Acolhimento "Jogos de Tabuleiro" **Monitores:** **Auxiliares:**	**Horário:** 12.00h às 14.00h **Almoço:** Escola VNP: Cantina Escola EB "Tigela e Pratos limpos" e "Separar para aprender" **Monitores:** **Auxiliares:**	**Horário:** 14.00h às 17.00h **Atividade:** Auditório/Escola: Cinema **Monitores:** **Auxiliares:**
Terça-Feira 03/02/26	**Horário:** 09.00h às 12.00h **Atividade:** Piscinas: Atividades Aquáticas **Monitores:** **Auxiliares:**	**Horário:** 12.00h às 14.00h **Almoço:** Escola VNP: Cantina Escola EB "Tigela e Pratos limpos" e "Separar para aprender" **Monitores:** **Auxiliares:**	**Horário:** 14.00h às 17.00h **Atividade:** Escola: Criações Recicláveis **Monitores:** **Auxiliares:**
Quarta-Feira 04/02/26	**Horário:** 09.00h às 11.15h **Atividade:** Viagem Porto **Monitores:** **Auxiliares:**	**Horário:** 11.15h às 12.00h **Almoço:** Porto: Piquenique **Monitores:** **Auxiliares:**	**Horário:** 12.00h às 15.30h **Atividade:** Porto: Visita "Exposição Legos" **Monitores:** **Auxiliares:**
Quinta-Feira 05/02/26	**Horário:** 09.00h às 12.00h **Atividade:** Escola: Mímica de Inverno **Monitores:** **Auxiliares:**	**Horário:** 12.00h às 14.00h **Almoço:** Escola VNP: Cantina Escola EB "Tigela e Pratos limpos" e "Separar para aprender" **Monitores:** **Auxiliares:**	**Horário:** 14.00h às 17.00h **Atividade:** **Escola:** "Pizza Home Made" **Monitores:** **Auxiliares:**
Sexta-Feira 06/02/26	**Horário:** 09.00h às 12.00h **Atividade:** Escola: TaskmarsterKids **Monitores:** **Auxiliares:**	**Horário:** 12.00h às 14.00h **Almoço:** Escola VNP: Cantina Escola EB "Tigela e Pratos limpos" e "Separar para aprender" **Monitores:** **Auxiliares:**	**Horário:** 14.00h às 17.00h **Atividade:** Bombeiros VNP: "Ser Bombeiro" **Monitores:** **Auxiliares:**
Não esquecer a roupa adequada para a atividade prevista para o dia.			
Nota: A Câmara Municipal de Vila Nova de Paiva designará para o acompanhamento permanente dos participantes, Monitores e Assistentes Operacionais.			

13. Descrição das atividades

Jogos Tabuleiro	
Objetivos	- Conhecer e experimentar atividades diferentes. - Realizar jogos de Tabuleiro.
Estratégias	- Dividir os participantes em grupos, de forma a que todos permanecerem em atividade. - A mesma metodologia poderá ser adotada para algumas participações individuais.
Exercícios	- Realizar jogos de tabuleiro.

Cinema	
Objetivos	- Estimular a criatividade e imaginação através do cinema; - Promover a diversão e o entretenimento das crianças; - Desenvolver a compreensão de histórias e mensagens transmitidas nos filmes;
Estratégias	- Escolher um filme adequado à faixa etária e interesse das crianças;
Exercícios	- Assegurar que no dia 2 de fevereiro no período da tarde (caso o programa não sofra alterações) o auditório municipal se encontre disponível para a realização da sessão de cinema.

Atividades Aquáticas	
Objetivos	- Promover o desenvolvimento motor, cognitivo, emocional e social. - Cooperar com os colegas. - Desenvolver a aquisição de novas competências no meio aquático. - Alertar para os cuidados a ter no meio aquático.
Estratégias	- Serão realizados jogos, como Pólo Aquático, jogo dos passes, caça ao tesouro e atividades lúdicas. - Estarão presentes os técnicos de Desporto da Autarquia e alguns auxiliares de apoio ao programa de Férias Desportivas e Culturais.
Exercícios	**- Pólo Aquático:** em zona com pé, formam-se duas equipas, tendo como principal objetivo marcar golo na baliza adversária. **- Jogos dos Passes:** em zona com pé, um grupo de crianças, dispostas em círculo, tenta fazer a bola passar por todos os elementos sem a deixar cair na água, o jogador que executar mal o passe ou deixar cair a bola é "excluído" do jogo. Ganha o jogador que ficar até ao fim. **- Caça ao Tesouro:** em zona com pé, são colocados no fundo do tanque vários objetos, cada um com um valor simbólico e alguns proibidos. Formam-se duas equipas, cujos elementos terão de apanhar o máximo de objetos, tendo em atenção aqueles que são designados de proibidos.

Criações Recicláveis	
Objetivos	- Ambientais: Diminuir a extração de recursos naturais, reduzir poluição, economizar a energia, diminuir o volume de lixo e, aterros. - Socio/educacionais: Desenvolver criatividade, cidadania, responsabilidade social e consciência ecológica, formando indivíduos mais conscientes; - Económicos: reduzir custos de insumos (para empresas) e gerar renda para cooperativas de catadores.
Estratégias	- Reutilização criativa: usar o material para o mesmo ou outro fim (ex: garrafas para porta-lápis). - Coleta Seletiva: Separar corretamente o lixo (papel, plástico, cartão etc) para facilitar processo de reciclagem. - Upcycling: Transformar algo de baixo valor em um de maior valor. - Educação ambiental: Ensinar sobre os 3Rs (reduzir, reutilizar, reciclar) em escolas e comunidades.
Exercícios	- Os participantes vão transformar materiais descartados (plástico, cartão, plástico etc) em objetos novos, úteis ou artísticos, prolongando a sua vida útil e evitando que virem lixo em aterros.

Visita à Exposição de Legos - Porto	
Objetivos	-Observar diferentes tipos de construções feitas com Legos. - Estimular a criatividade e a imaginação. - Valorizar o trabalho em equipe e a colaboração. - Vivenciar uma experiência cultural e educativa fora da sala de aula. - Desenvolver o interesse pela ciência, tecnologia e arte.
Estratégias	-Organizar o transporte e os horários de saída e retorno. -Definir regras de convivência e segurança durante a visita. -Dividir os participantes em grupos para melhor organização. -Orientar os alunos/participantes sobre o que observar na exposição. -Registar a visita por meio de fotos. -Acompanhar os grupos.
Exercícios	-Identificar diferentes tipos de construções (veículos, animais, personagens, monumentos…). -Contar quantas cores diferentes de peças aparecem em uma construção. -Escolher a construção preferida. -Montar uma construção livre.

"Workshop Culinária- Pizza Home Made"	
Objetivos	- Consciencializar e desmistificar - a alimentação saudável também é divertida e deliciosa.
Estratégias	- Dividir os participantes em grupos, distribuindo tarefas, de forma a que todos permanecerem em atividade.
Exercícios	- Cada aluno faz a sua pizza, para comer na hora de almoço.

Mímica de Inverno	
Objetivos	-Desenvolver a expressão corporal e a interação social. -Estimular a comunicação não verbal. -Incentivar a imaginação e a criatividade. -Ampliar o vocabulário sobre o tema Inverno. -Promover a socialização e o trabalho em grupo. -Desenvolver a coordenação motora e a consciência corporal. -Trabalhar emoções e interpretações de forma lúdica. -Tornar o aprendizado mais divertido e participativo.
Estratégias	-Preparar cartões com palavras ou imagens relacionadas com o Inverno (frio, neve, agasalhos, chocolate quente, etc.). -Explicar as regras da mímica antes de iniciar a atividade. -Dividir os participantes em pequenos grupos para facilitar a interação. -Demonstrar uma mímica como exemplo para orientar as crianças. -Incentivar o uso do corpo e das expressões faciais, sem falar. -Adaptar o nível de dificuldade conforme a idade do grupo. -Estimular o respeito à vez de cada participante. -Reforçar positivamente a participação e o esforço de todos. -Reservar um momento final para conversa sobre o que foi aprendido e vivido na atividade.
Exercícios	-Fingir que está a **sentir muito frio** e procurar um casaco. -Fazer mímica de **colocar luvas, cachecol e gorro**. -Representar **assoprar as mãos para aquecer**. -Imitar alguém a **andar na neve**. -Representar **tomar chocolate quente**. -Fingir que está **a aquecer se perto de uma lareira**. -Representar **andar contra o vento**. -Imitar **construir um boneco de neve**. -Fazer mímica de **escorregar no gelo**. -Representar **brincar na neve**. -Fazer mímica de **vestir um casaco pesado**.

Atividade "Ser Bombeiro"	
Objetivos	- Instruir e estimular os participantes quanto à prevenção e reação a situações de risco. - Incutir nos participantes uma cultura proactiva de segurança com a temática "primeiros socorros" e "atuação em situação de emergência/incêndio". - Sensibilizar para a ativação do 112. - Prevenir face as situações de emergência. - Dar a conhecer e disponibilizar oferta formativa, assim como sensibilizar os jovens para uma grande causa que pode projetar o seu futuro. - Conhecer a importância dos Bombeiros na nossa comunidade. - Sensibilizar para uma atuação em caso de emergência, a realização de pequenos exercícios de evacuação e simulacro. - Dar a conhecer as instalações, os meios e a atividade do Corpo dos Bombeiros.
Estratégias	- Receção dos participantes e visita ao quartel. - Demonstrações práticas. - Posteriormente serão formados pequenos grupos e distribuídos pelos diferentes cenários, onde os participantes terão de atuar como se fossem Bombeiros, tendo uma determinada atitude específica de acordo com o cenário.
Exercícios	- Visita às instalações e aos meios da corporação. - Explicação do funcionamento do dia-a-dia dos bombeiros voluntários. - Definir estações com diferentes cenários de intervenção, onde os alunos vão experienciar algumas das funções do bombeiro.

"Reduzir o desperdício alimentar" e "Separar para aprender"	
Objetivos	- Desafiar os participantes "Tigela e Prato Limpos", para reduzirem o desperdício alimentar; - Separar para aprender.
Estratégias	- Pesar, com os alunos, as sobras antes de iniciar o desafio, ou seja, no primeiro dia das ALL IN. - Durante 3 dias, incentivar as crianças a comer o que está disposto no tabuleiro, ou seja, sopa, a refeição do prato e fruta ou salada. - Voltar a pesar no final da semana e comparar. - Explicar e mostrar que separamos restos de comida, das embalagens e outros resíduos, abordando os alunos sobre a compostagem e reutilização.
Exercícios	- Incentivando a cooperação dos alunos e utilizando a balança eletrónica irão pesar as sobras e colocar as mesmas nos contentores do bio resíduos.

TaskMasterKids	
Objetivos	- Desenvolver a criatividade e o pensamento divergente. - Trabalhar a cooperação e a comunicação. - Estimular a resolução de problemas. - Promover a autoconfiança e a expressão oral. - Garantir diversão sem pressão. - Valorizar ideias originais (não só "acertar"). - Criar momentos de riso e surpresa.
Estratégias	- Regras claras e curtas. - Limite de tempo visível (relógio/contagem). - Elogiar o esforço, não só o resultado. - Permitir soluções diferentes.
Exercícios	- Os participantes realizam jogos de desafios curtos, criativos e divertidos, onde as crianças ganham pontos por cumprir tarefas de formas engenhosas. Um adulto assume o papel de **Taskmaster** (decide regras e pontua) e outro pode ser o **Assistente**. **Tarefas físicas (rápidas)** **1."Leva esta bola até à linha sem usar as mãos nem os pés."** (tempo: 2 min) Critério: rapidez + criatividade **2."Fica imóvel como uma estátua o máximo de tempo possível."** Último a mexer ganha. **Tarefas criativas** **3."Constrói a torre mais alta usando apenas papel e fita."** (tempo: 5 min) Pontos extra se ficar de pé sozinha **4."Desenha um animal que não existe e dá-lhe um nome."** Critério: originalidade + explicação **Tarefas de raciocínio** **5."Faz o Taskmaster rir em 30 segundos."** Vale tudo (sem tocar) **6."Transporta água de um copo para outro sem entornar."** Material surpresa aumentam o desafio **Tarefas de expressão** **7."Inventa uma música para escovar os dentes."** **8."Inventa um anúncio para um objeto inútil."** **Tarefas em equipa** **9."Sem falar, organizem-se por ordem de altura."** **10."Criem um aperto de mão secreto da equipa."** **Final do jogo** - Contagem de pontos com comentários engraçados. - Todos recebem algo simbólico: • Diplomas engraçados "Mestre Criatividade", "Génio do Caos". **Mensagem final**: • "No Taskmaster Kids, todos ganham por tentar." • Foto final (opcional).