

Unidade Curricular	Opção 2 - Animação Sócio-Desportiva		Área Científica	Artes Visuais/ Ciência do Desporto/ Música														
Licenciatura em	Educação Social		Escola	Escola Superior de Educação de Bragança														
Ano Letivo	2022/2023	Ano Curricular	2	Nível	1-2													
Tipo	Semestral	Semestre	1	Créditos ECTS	4.0													
Código		9084-628-2103-01-22																
Horas totais de trabalho	108	Horas de Contacto	T	-	TP	36	PL	-	TC	-	S	-	E	-	OT	9	O	-

T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) José Augusto Afonso Bragada

Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Manifestar interesse pela história e conceitos de Animação Cultural e de Animação Sócio-Desportiva.
2. Conhecer o potencial das atividades lúdicas, recreativas e desportivas do Nordeste Transmontano, como os jogos tradicionais e populares entre outras atividades culturais.
3. Perceber a importância da animação enquanto processo de desenvolvimento psicossocial.
4. Perspetivar as virtualidades recreativas de atividades de animação concretizadas em diferentes instituições: jardins de infância, escolas, instituições de ocupação de tempos livres, campos de férias.
5. Mostrar capacidade de reflexão em torno das atitudes, ideias e valores que caracterizam e justificam a atividade festiva, lúdica e desportiva do Homem.
6. Dominar os conhecimentos metodológicos que permitam a conceção, concretização e avaliação de projetos de animação sócio-desportiva.

Pré-requisitos

Não aplicável

Conteúdo da unidade curricular

Conceitos teóricos fundamentais na animação sócio desportiva; Jogos tradicionais e atividades lúdicas de animação; Elaboração de projetos de animação sócio desportiva; Planificação e exploração de situações de micro-ensino.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Fundamentos teóricos da animação sócio desportiva
 - Conceitos de animação, animação cultural, animação e intervenção comunitária
 - Evolução histórica do conceito de animação
 - A animação como processo de educação não formal
 - As características do animador
 - Diferentes contextos de animação
2. Jogos tradicionais e outros jogos de animação
 - Prática de jogos de animação
 - Recolha de jogos tradicionais
3. Elaboração de projetos de animação sócio desportiva
 - Fases da elaboração de projetos
 - Importância da inovação e criatividade para o sucesso dos projetos
4. Planificação e realização de sessões de animação sócio desportiva
 - A definição dos objetivos, por níveis e por domínios
 - Formas de organização da atividade
 - Estrutura do plano de sessão
 - Análise e reflexão sobre a prática pedagógica

Bibliografia recomendada

Bragada, J. (2000). Jogos tradicionais e o desenvolvimento das capacidades motoras na escola. Centro de Estudos Formacao Desportiva,

Métodos de ensino e de aprendizagem

Os conteúdos programáticos serão tratados em dois tipos de sessões: 1) Sessões teórico-práticas onde se procederá a uma primeira abordagem das matérias; 2) Sessões de prática laboratorial onde serão vivenciados os conteúdos de natureza essencialmente prática. Ter-se-á em conta o recurso a: -Abordagem expositiva-interativa; -Trabalhos individuais e de grupo; - Apresentação e discussão de trabalhos.

Alternativas de avaliação

1. Avaliação continua - (Ordinário, Trabalhador) (Final)
 - Prova Intercalar Escrita - 50%
 - Projetos - 50%
2. Avaliação por exame - (Ordinário, Trabalhador) (Recurso, Especial)
 - Exame Final Escrito - 100%

Língua em que é ministrada

Português

Validação Eletrónica

José Augusto Afonso Bragada	Pedro Miguel Monteiro Rodrigues	Maria do Céu Ribeiro	Carlos Manuel Costa Teixeira
25-01-2023	31-01-2023	06-02-2023	07-02-2023