

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	2023/2024	Ano Curricular	2	Nível	1-2
Créditos ECTS	4.0				
Tipo	Semestral	Semestre	1	Código	9084-628-2103-01-23
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) Pedro Miguel Monteiro Rodrigues

### 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

Pedro Miguel Monteiro Rodrigues	José Augusto Afonso Bragada	Maria do Céu Ribeiro	Carlos Manuel Costa Teixeira
25-02-2024	26-02-2024	25-03-2024	04-04-2024