INSTITUTO POLITÉCNICO DE BRAGANÇA

Unidade Curricular	Animação Sócio-Desportiva			Área Científica	Ciências do Desporto		
Licenciatura em	Desporto - Minor em Recreação e Lazer			Escola	Escola Superior de Educação de Bragança		
Ano Letivo	2022/2023	Ano Curricular	3	Nível	1-3	Créditos ECTS	4.0
Tipo	Semestral	Semestre	2	Código	9563-625-3201-00-22		

Horas totais de trabalho	108	Horas de Contacto	T	-	TP	10	PL	35	TC	-	S	-	E	-	OT	-	O	-

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

Nome(s) do(s) docente(s): Antonio Manuel Malvas Reis, José Augusto Afonso Bragada

Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:
1. Perceber a importância da animação enquanto processo de desenvolvimento social entre um grupo restrito e a sociedade envolvente, bem como, a melhoria/manutenção da qualidade de vida dos sujeitos.
2. Apresentar e defender trabalhos/projetos/tutorias realizados.
3. Planificar e concretizar atividades de animação sócio-desportiva em contexto presencial ou na forma de projeto/planos/tutorias com recursos a ferramentas tecnológicas diversificadas.
4. Dominar os conhecimentos metodológicos que permitem a conceção, concretização e avaliação de projetos de animação sócio-desportiva em diferentes contextos de intervenção.
5. Conhecer formas de animação sócio-desportiva possíveis de aplicação em diferentes instituições e contextos sociais de intervenção.

Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:
1. Compreender, interpretar e analisar textos específicos desta área de conhecimento.
2. Ter disponibilidade motora e alguma experiência em actividades recreativas.

Conteúdo da unidade curricular

Conceitos teóricos fundamentais sobre animação sócio-desportiva. Vivenciar a realização prática de atividades lúdico-recreativas dirigidas a diferentes públicos alvo. Planificação e concretização de técnicas de animação sócio-desportiva em contexto de sessões práticas de micro-ensino em grupo e em comunidade.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Bloco A – Conceitos teóricos fundamentais na animação desportiva
   - Conceitos de animação, animação cultural, animação e intervenção comunitária.
   - Animação, recreação e lazer. A importância crescente do lazer na sociedade atual.
   - Evolução histórica do conceito de animação. As características do animador
   - Diferentes contextos de animação
   - Jogo e desporto. A animação através dos jogos e dos desportos.
2. Bloco B -Atividades de animação desportiva
   - Prática de jogos tradicionais/populares e outras formas de atividade cultural e desportiva.
   - Experimentação de atividades para diferentes populações e com recurso a diferentes materiais
3. Bloco C – Planificação e concretização de atividades de Animação Desportiva.
   - Elaboração de projectos de animação desportiva. Apresentação e defesa pública.
   - Planificação e execução de sessões práticas em contexto de micro-ensino.
   - Análise crítica das sessões

Bibliografia recomendada

1. Bragada, José (2002): Jogos tradicionais e o desenvolvimento das capacidades motoras na escola. CEFD - IND
2. Lança, Rui (2003): Animação desportiva e tempos livres. Editorial Caminho
3. Ferreres, Joan (2004): Animacion deportiva, el juego y los deportes alternativos. ISBN: 8497290488 (Espanha)
4. Ruiz Omeñaca, Jesús Vicente (2011): JUEGOS COOPERATIVOS Y EDUCACIÓN FÍSICA. Paidotribo. ISBN: 978-84-8019-433-4
5. Azeredo, Z. (2018). Envelhecimento Ativo: Processo sociocultural. Ed. Instituto Piaget.

Métodos de ensino e de aprendizagem

As metodologias serão sobretudo do tipo ativo (individual e de pares). Os alunos serão convidados a realizar reflexões, debates e discussões, bem como, tarefas teórico-práticas, recorrendo a sessões de microensino e à produção de projetos/trabalhos/tutorias, usando para o efeito ferramentas tecnológicas diversificadas síncrono e assíncrono.

Alternativas de avaliação

1. A avaliação contínua - (Ordinário, Trabalhador) (Final)
   - Discussão de Trabalhos - 15% (Participação ativa na discussão de temas, quer presencialmente quer em fóruns, chats, etc)
   - Projetos - 40% (Produção e apresentação de projeto de intervenção, com recurso a diferentes formatos e ferramentas.)
   - Prova Intercalar Escrita - 45% (Realização de um teste de avaliação de conhecimentos.)
2. Avaliação por exame final - (Ordinário, Trabalhador) (Recurso, Especial)
   - Exame Final Escrito - 100% (Exame presencial (escrito) ou com recurso a metodologia online.)

Língua em que é ministrada

Português

Validação Eletrónica

Antonio Manuel Malvas Reis, José Augusto Afonso Bragada	Pedro Miguel Monteiro Rodrigues	Pedro Miguel Queirós Pimenta Magalhaes	Carlos Manuel Costa Teixeira
09-12-2022	03-01-2023	04-01-2023	05-01-2023

Este documento só tem validade académica depois de autenticado, em todas as suas folhas, com o selo a óleo da Instituição.