
Ano Letivo 2019-20

Unidade Curricular ANIMAÇÃO DESPORTIVA

Cursos DESPORTO (1.º ciclo)

Unidade Orgânica Escola Superior de Educação e Comunicação

Código da Unidade Curricular 15381120

Área Científica CIÊNCIAS DO DESPORTO

Sigla

Línguas de Aprendizagem Português - PT

Modalidade de ensino Presencial

Docente Responsável Elsa Cristina Sacramento Pereira

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
Elsa Cristina Sacramento Pereira	OT; T; TP	T1; TP1; OT1	15T; 37,5TP; 7,5OT

* Para turmas lecionadas conjuntamente, apenas é contabilizada a carga horária de uma delas.

ANO	PERÍODO DE FUNCIONAMENTO*	HORAS DE CONTACTO	HORAS TOTAIS DE TRABALHO	ECTS
2º	S2	15T; 37,5TP; 7,5OT	168	6

* A-Anual;S-Semestral;Q-Quadrimestral;T-Trimestral

Precedências

Sem precedências

Conhecimentos Prévios recomendados

Pedagogia do Desporto.

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)

Descrever as competências e características profissionais do animador desportivo. Conhecer aplicações da animação desportiva em diferentes contextos. Identificar e analisar dinâmicas sócio-culturais e suas implicações ao nível dos lazeres desportivos. Conhecer as características (terminológicas, didáticas e de segurança) de actividades físicas a privilegiar no contexto dos lazeres desportivos. Conhecer metodologias de intervenção para diferentes segmentos populacionais. Saber planear sessões e programas de animação desportiva.

Conteúdos programáticos

1.Lazer, desporto e animação desportiva

1.1.Pluralidade de conceitos, objetivos, tendências e dinâmicas do lazer

1.2.Animador: caraterísticas, funções, perfis

2.Caraterísticas dos segmentos alvo

2.1.Etapas da vida, personalidades, motivações, atitudes e emoções

2.2.Dinâmica de grupos, modelos de organização de grupos, modelos de comunicação, resolução de conflitos, negociação, gestão de risco, gestão das experiências

3.Planeamento de programas de animação desportiva

3.1.Estudo Inicial: justificação, estudo das condicionantes, instalações e materiais, recursos humanos, custos

3.2.Modelos de animação e metodologias

3.3.Fases da organização: preparação, apresentação, realização, avaliação

3.4.Plano de execução de uma actividade

4.Atividades de animação em contexto natural e urbano

4.1.Jogos quebra-gelo, jogos culturais, jogos noturnos, macrojogos

4.2.Atividades de fitness, aquáticas/piscina, jogos de praia e alternativos, jogos exteriores e tradicionais

Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular

Cada objetivo integra o saber, o saber fazer e o saber estar, intrínsecos aos processos, procedimentos, skills e ações concretas, referidos nos conteúdos.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Exposição/apresentação, análise de materiais, visualização de vídeos, debates, com apoio de suportes convencionais e multimédia. Demonstração, dramatização/simulação, o estudo de caso, em cenários, individuais ou de grupo. Encontro tutorial com pequenos grupos. Avaliação distribuída com exame final.

Participação nas aulas (20%) + Participação no Evento 24 horas num hotel (10%) + Relatório do evento 24 horas num hotel (20%) + Enquadramento de actividades 1 (25%) + Enquadramento de actividades 2 (25%)

A não realização de qualquer dos instrumentos de avaliação corresponde à classificação de zero valores nesse instrumento

Os alunos com estatuto de trabalhador estudante serão avaliados pela realização dos seguintes instrumentos: Teste escrito (100%).

Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular

As metodologias a utilizar revelam uma grande diversidade de formas de abordagem dos conteúdos, visando a aprendizagem sob perspetivas complementares, através de sentidos diferentes e maior participação dos alunos. As metodologias procuram, ainda, privilegiar o desenvolvimento de competências em contextos reais.

A exposição/apresentação destina-se a fornecer aos alunos a informação essencial sobre os conteúdos a abordar. A análise de materiais desportivos adaptados a diferentes públicos e contextos visa o reforço das aprendizagens.

Bibliografia principal

- Almeida, P. & Araújo, S.(2012). *Introdução à gestão de animação turística* . Lisboa: Lidel.
- Torkildsen, G.(2011). *Sport and leisure management* . 6 th edition. New York: Routledge.
- Veal, A.(2010). *Leisure, sport and tourism, politics, policy and planning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Puertas, X. & Font, S.(2009). *Juegos y actividades deportivas para la animación turística* . Madrid: Editorial Síntesis.
- Lança, R.(2007). *O desporto e o lazer? Uma gestão integrada* . Lisboa: Editorial Caminho.
- Swarbrooke, J.(2002). *The Development and Management of Visitor Attractions* (2ª ed.) Oxford: Elsevier.
- Ferreres, J.(2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos* . Barcelona: INDE Publicaciones.
- Morales, P.(2003). *Animación y Dinámica de Grupos Deportivos* . Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva.

Academic Year 2019-20

Course unit SPORTS ANIMATION

Courses SPORTS

Faculty / School SCHOOL OF EDUCATION AND COMMUNICATION

Main Scientific Area CIÊNCIAS DO DESPORTO

Acronym

Language of instruction Portuguese - PT

Teaching/Learning modality Presencial.

Coordinating teacher Elsa Cristina Sacramento Pereira

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
Elsa Cristina Sacramento Pereira	OT; T; TP	T1; TP1; OT1	15T; 37,5TP; 7,5OT

* For classes taught jointly, it is only accounted the workload of one.

Contact hours

T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	Total
15	37,5	0	0	0	0	7,5	0	168

T - Theoretical; TP - Theoretical and practical ; PL - Practical and laboratorial; TC - Field Work; S - Seminar; E - Training; OT - Tutorial; O - Other

Pre-requisites

no pre-requisites

Prior knowledge and skills

Sports pedagogy.

The students intended learning outcomes (knowledge, skills and competences)

To identify and analyse the socio-cultural dynamics and their implications with regard to recreational sport. To gain a general insight into how sports activity programmes can be applied to different population segments and contexts. To describe the skills and characteristics of a professional sports activity leader. Familiarisation with intervention methods for different groups. Familiarisation with the characteristics (terminology, didactics and safety) of physical activities to be focussed on in the context of recreational sport. Ability to suggest activities as part of a sports activity programme. Ability to incorporate activities as part of a sports activity programme. Ability to use different forms of verbal and gestual communication suitable for different population segments. Mastery the planning process of a sport animation session and program.

Syllabus

Society, leisure and sport: social trends and leisure dynamics, plurality of the concepts of sport and recreation, sociological aspects. Sports Activity Programmes: Concepts, goals, profession, functions, models. Target Group Characteristics: stages of life, personality, motivation. Group Dynamics: organisational and communication models, techniques for conflict resolution, negotiation, risk and experience management, creativity, confidence, cooperation, cohesion and motivation. Planning the Activity: initial study, justification, restrictions, facilities and equipment, human resources, costs, activity models, methods and elements of the programme, stages of organisation: preparation, presentation, staging, evaluation, plan of action: goals, content, activities, timing, methods, facilities and equipment, human resources, evaluation systems. Sports / Activities: ice-breaking games, evening, cultural, beach, traditional, water, nature and fitness.

Demonstration of the syllabus coherence with the curricular unit's learning objectives

The content focus on the stated goals, specifically regarding the acquisition of knowledge and skills needed to design, manage, put into practice and evaluate well-planned activity programmes.

Teaching methodologies (including evaluation)

Organised in sessions that comprise: theoretical explanations, individual and group practical exercises, practical experience of different sports activities, viewing and analysis of documents in audio-visual format, small group tutorials, analysis, reflection and debate.

Semester Assessment: class participation (20%) + participation in and individual report on the event Hotels animation (30%) + Planning and implementation of a session 1 (25%)+ Planning and implementation of a session 1 (25%)

Students with working student status will be assessed by final exam.

Demonstration of the coherence between the teaching methodologies and the learning outcomes

The aim of the methods used is to focus on practical experience and autonomy in the preparation of sports activity programmes duly incorporated in real-life organisational contexts. The adapted equipments/materials analysis to different targets and conditions is developed in order to reinforce the goals achievement.

Main Bibliography

- Almeida, P. & Araújo, S.(2012). *Introdução à gestão de animação turística* . Lisboa: Lidel.
- Torkildsen, G.(2011). *Sport and leisure management* . 6 th edition. New York: Routledge.
- Veal, A.(2010). *Leisure, sport and tourism, politics, policy and planning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Puertas, X. & Font, S.(2009). *Juegos y actividades deportivas para la animación turística* . Madrid: Editorial Sinteses.
- Lança, R.(2007). *O desporto e o lazer? Uma gestão integrada* . Lisboa: Editorial Caminho.
- Swarbrooke, J.(2002). *The Development and Management of Visitor Attractions* (2ª ed.) Oxford: Elsevier.
- Ferreres, J.(2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos* . Barcelona: INDE Publicaciones.
- Morales, P.(2003). *Animación y Dinámica de Grupos Deportivos* . Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva.