

 <b>Politécnico da Guarda</b> Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto	<b>GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE FORMAÇÃO</b>	<b>MODELO PED.007.02</b>
---	--	--------------------------

<i>Curso</i>	Curso Técnico Superior Profissional em Desportos de Montanha			<i>Ano letivo</i>	2021/2022		
<i>Unidade Curricular</i>	Jogos de Dinâmica de Grupos			<i>ECTS</i>	3		
<i>Regime</i>	Obrigatório						
<i>Ano</i>	1º	<i>Semestre</i>	1º Sem	<i>Horas de trabalho globais</i>			
<i>Docente</i>	Marisa Filipa Ramos Teixeira			<i>Total</i>	75	<i>Contacto</i>	30
<i>Coordenador área</i>	Teresa Fonseca						

### GFUC previsto

## 1. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

Nesta unidade curricular pretende-se que os alunos sejam capazes de: i) Reconhecer a função dos jogos nas atividades de ar livre com objetivos de *teambuilding* e/ou de lazer; ii) Organizar e enquadrar diversos jogos de equipa de acordo com os objetivos do grupo, boas práticas, tipologia dos espaços e tempo disponível; iii) Aplicar as técnicas básicas de segurança; iv) Comunicar e gerir os clientes numa atividade de Jogos.

## 2. CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

### a) Jogos

- 1) Natureza e origem dos jogos
- 2) História e caracterização dos Jogos populares e tradicionais
- 3) A função dos jogos em turismo de ar livre
- 4) Jogos de equipa em atividades de *teambuilding* e/ou de lazer

### b) Planificação e organização de jogos

- 1) Adaptação dos Jogos aos objetivos do grupo
- 2) Tipologia dos espaços
- 3) Tempo disponível

### c) Enquadramento técnico da atividade

- 1) Conteúdos obrigatórios de um *briefing*
- 2) Regras de segurança e boas práticas
- 3) Comunicação e gestão do grupo durante a atividade

### **3. DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DA UC**

i) Reconhecer a função dos jogos nas atividades de ar livre com objetivos de *teambuilding* e/ou de lazer remete para o conteúdo:

(a) Jogos;

ii) Organizar e enquadrar diversos jogos de equipa de acordo com os objetivos do grupo, boas práticas, tipologia dos espaços e tempo disponível remete para o conteúdo:

b) Planificação e organização de jogos;

iii) Aplicar as técnicas básicas de segurança remete para o conteúdo:

d) Segurança e Socorro em contexto específico;

iv) Comunicar e gerir os clientes numa atividade de Jogos remete para os conteúdos:

c) Enquadramento técnico da atividade

### **4. BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL**

Cervoeira, R.; Rodrigues, J.; Ramos, A. (2001). *Animação Desportiva para Jovens*. Coimbra: Livraria Almedina.

Datner, Y. (2006). *Jogos para educação empresarial: jogos, jogos dramáticos, roleplaying, jogos de empresa*. São Paulo: Ágora.

Ferreira, P. (1999). *Guia do Animador Animar uma Actividade de Formação*. Lisboa: Multinova.

Lança, R. (2004). *Animação Desportiva e Tempos Livres. Perspectivas de Organização*. Col. Desporto e Tempos Livres, 32. Cacém: Editorial Caminho.

Manes, S. (2007). *83 Jogos Psicológicos para Dinâmica de Grupo*. Lisboa: Editora Paulus.

Neves, D. (2013). *Segurança e Gestão do Risco no Turismo de Natureza. Territorium 20. pp: 155-165.*

### **5. METODOLOGIAS DE ENSINO (REGRAS DE AVALIAÇÃO)**

As metodologias de ensino desta unidade curricular assentam na transmissão de conhecimento mediante sessões de cariz teórico-prático. Deste modo prevêem-se: sessões práticas/experimentais, participação em exercícios de ensino, discussão/debate e

apresentações orais, trabalhos de grupo bem como resolução de situações-problema e sua experimentação prática. Pretende-se assim que o estudante aceda à informação enquadrada, favorecendo a sua transferência para o contexto prático. O processo de avaliação será de natureza contínua, incluindo as seguintes componentes: (1) trabalho de grupo e (2) Portefólio. Cada uma destas componentes é ponderada com pesos relativos de 60% e 30% respetivamente. A avaliação por exame consiste numa prova escrita.

## **6. DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR**

i) Reconhecer a função dos jogos nas atividades de ar livre com objetivos de *teambuilding* e/ou de lazer; ii) Organizar e enquadrar diversos jogos de equipa de acordo com os objetivos do grupo, boas práticas, tipologia dos espaços e tempo disponível, remetem para as seguintes metodologias de ensino:

(1) Sessões teórico/práticas, de discussão/debate e apresentações orais, participação em exercícios de ensino treino que potencializam os objetivos da sessão;

iii) Aplicar as técnicas básicas de segurança; iv) Comunicar e gerir os clientes numa atividade de Jogos, remetem para as seguintes metodologias de ensino:

(2) Sessões práticas/experimentais; trabalhos de grupo e discussão de situações problema;

## **7. REGIME DE ASSIDUIDADE**

O estudante terá de estar presente em 2/3 das aulas lecionadas ao longo de ano e cumprir as atividades de avaliação propostas.

### **Observações:**

- As aulas serão ministradas em língua portuguesa.
- Para a avaliação dos alunos com Estatuto do Trabalhador-Estudante não só será considerado o regulamento de avaliação da ESECD, como também é considerada a Lei

nº 116/97 e o artigo nº 22 da Lei nº 62/2007 de 10 de Setembro – Regime Jurídico das Instituições do Ensino superior.

**Data:**

<b>Docente</b>	<b><i>Coordenadora da área disciplinar</i></b>
<p>----- <b>(Professora Filipa Teixeira)</b></p>	<p>----- <b>(Professora Teresa Fonseca)</b></p>