

Planificação Modular

Curso: **Animador/a Sociocultural**

Ano: **1º - Turma 10º**

Disciplina: **Área de Expressões Criativas**

Módulo: **O Jogo**

Nº de horas: **25**

Nº de tempos: **33**

I – Conteúdos:

- Conceito de jogo. Tipos de jogos (regras, simbólicos, sensório-motores, tradicionais).
- História e evolução dos jogos.
- Jogos tradicionais portugueses;
- Objectivos, finalidades dos jogos e nível etário do público-alvo;
- Planeamento e construção de jogos.

II – Objetivos / Competências:

- Definir: Jogo, Jogos de regras, Jogos simbólicos, Jogos sensório-motores;
- Conhecer e identificar jogos tradicionais portugueses e sua história;
- Identificar diferentes jogos e as idades em que se aplicam.

III – Estratégias de aprendizagem:

- Implementação de jogos na turma;
- Realização uma atividade baseada em jogos;
- Construção de um jogo;
- Elaboração de um manual de jogos.

IV – Recursos:

Os existentes na escola; computador com ligação net.

<p style="text-align: center;">Domínio Cognitivo/Procedimental (capacidades, aptidões, conhecimentos)</p>	<p style="text-align: center;">70 % (14 valores)</p>	<p>1.Trabalhos escritos.....7 valores 2.Trabalhos práticos.....7 valores <u>Instrumentos de avaliação:</u> Trabalhos escritos; Diário de bordo; Relatórios de atividades; Arquivo de pesquisa; Relatório individual no final de cada módulo.</p>
<p>Domínio Atitudinal (Socioafetivo)</p>	<p style="text-align: center;">30% (6 valores)</p>	<p>Autonomia (25%); Responsabilidade (25%); Empenho, Cooperação e Participação (25%); Sociabilidade (25%)</p>
<p>Classificação final de cada módulo resulta da ponderação do domínio cognitivo e do domínio atitudinal.</p>		
<p>Observações: Os pesos relativos da avaliação nos domínios referidos estão de acordo com o estabelecido no Conselho Pedagógico de 22 de julho de 2015, considerando as especificidades das disciplinas que integram o Departamento de Expressões. O/A aluno/a tomará conhecimento dos critérios e dos resultados através da ficha de evidências.</p>		