



Margem

Formação e Consultadoria Económica

Manual de Apoio

UFCD 9851

Técnicas de Animação para Crianças e Jovens

Formador

António Alves

Mês, ano

Maio, 2018

Cofinanciado por:



PO ISE
PROGRAMA OPERACIONAL
INCLUSÃO SOCIAL
E EMPREGO



PORTUGAL
2020



UNIÃO EUROPEIA
Fundo Social Europeu



ENTIDADE
FORMADORA
CERTIFICADA

Perfil do animador

- **Ser ANIMADOR exige**
 - competências = SABER = conhecimentos
 - QUALIDADES = atitudes e comportamentos adequados = saber ser

■ PERFIL DO ANIMADOR

Perfil do animador

- Ser tolerante
- Ser compreensivo
- Ser inteligente
- Ter espírito de equipa
- Saber escutar
- Ter consciência de que não sabe tudo
- Ter habilidades / ser polivalente
- Ter confiança no que faz
- Ter espírito de entre-ajuda
- Compreender que a sua contribuição só é valioso se o grupo aceitar
- Saber obter a adesão através da acção
- Saber compreender o grupo no contexto do seu meio
- Saber sempre respeitar as decisões e opiniões que não coincidem com as suas
- Ajudar a melhorar sem nunca impor

Tipos de Animação

- ☐ Animação Individual
- ☐ Animação em Grupos





Animação Individual

Entende-se por animação individual a ocupação do tempo livre em actividades que possam ser realizadas sozinhas, tais como:

- ☐ Elaboração de desenhos;
- ☐ Leitura (quando a criança já sabe ler)
- ☐ Recorte....

A animação individual pode ser considerada:

- ☐ Menos dinâmica do que a animação em grupo, mas implica mais concentração na execução das actividades / tarefas;
- ☐ Promove a autonomia e a independência;

O CONCEITO DE GRUPO

GRUPO

É um conjunto de indivíduos

É necessário existir uma interação durante um período de tempo considerável

Possui uma identidade própria

Pode exercer uma forte influência no comportamento individual dos seus membros

Desempenha papéis decisivos na vida humana



Animação em grupo

Para uma animação ter sucesso deve de haver uma boa eficiência entre os membros que constituem o grupo, isto é, têm de conseguir trabalhar em conjunto.

A eficiência de um grupo depende de:

- ❖ A sua **Estrutura** (tamanho, maturidade, igualdade de participação);
- ❖ O **Ambiente** (local de trabalho, organização);
- ❖ A **Tarefa** (natureza, ambiguidade, dificuldade, tempo para a realização);
- ❖ **Processos Intra e Interpessoais** (motivação, conflitos, liderança).

Animação em grupo – Actividades

Os jogos de grupo são uma das actividades mais utilizadas em grupo. Estes jogos têm objectivos e estratégias muito bem definidas.

Conforme os nossos objectivos, existem os **jogos de apresentação, de confiança de selecção, de exposição, de diversão, e de animação/entretimento.**





Jogos de	Objectivos	Estratégias
Apresentação e Confiança	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Conhecer os elementos do grupo<input type="checkbox"/> Tornar o grupo mais coeso e unido<input type="checkbox"/> Fortalecer os laços pessoais do grupo;<input type="checkbox"/> Identificar prioridades	<ul style="list-style-type: none">❖ Perguntas/respostas❖ Apresentação individual❖ Indicação de gostos
Seleccção	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Escolher membros da equipa/grupo.<input type="checkbox"/> Dividir o grupo em subgrupos	<ul style="list-style-type: none">❖ escolha aleatória ou selectiva;❖ Voluntariado;❖ Seleccionar por gostos, idades, passatempos, etc.



Exposição	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Incentivar as pessoas a revelarem-se;<input type="checkbox"/> Estimular a participação do grupo;<input type="checkbox"/> Colocar à vontade os elementos mais reservados.	<ul style="list-style-type: none">❖ Fazer questões pessoais;❖ Solicitar a actuação individual;❖ Criar situações incómodas.
Diversão	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Quebrar a tensão no grupo;<input type="checkbox"/> Desanuviar o ambiente;<input type="checkbox"/> Amainar uma situação complicada.	<ul style="list-style-type: none">❖ Provocar uma situação divertida;❖ Fazer com que todos os elementos actuem de uma forma descontraída.
Animação / Entretimento	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Alegria um grupo;<input type="checkbox"/> Entreter as pessoas;<input type="checkbox"/> Ocupar o tempo.	<ul style="list-style-type: none">❖ Fazer jogos e brincadeiras;❖ Contar e tocar música;❖ Contar histórias e anedotas.

Exemplos de alguns jogos

APRESENTAÇÃO COM BALÕES

OBJECTIVO:

Apresentação. Aquecimento. Quebra-gelo.

DESENVOLVIMENTO

Pedimos aos participantes que escrevam seus nomes no papel e uma palavra ou desenho que os represente. Depois damos a eles um balão sem encher e pedimos que introduzam o papel no balão e depois o encham e amarrem. A partir deste momento propomos diferentes jogos e brincadeiras com balões, para que sejam estourados e revelados os papéis. Cada participante tem que ficar com um papelzinho e buscar a pessoa cujo nome está no papel. Quando a encontrar, coloca-se à direita dela, e assim vamos formando uma roda para cada um formar seu par; damos uns minutos para fazer perguntas sobre o significado da palavra escolhida e outros dados para apresentar. Quando consideramos que é suficiente, começamos com a apresentação.

MATERIAIS:

Balões. Papel (cortado de 8 x 5 cm). Canetas.



