



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Programa da Unidade Curricular  
ANIMAÇÃO TURÍSTICA  
Ano Lectivo 2019/2020

**1. Unidade Orgânica**

Faculdade de Ciências da Economia e da Empresa (1º Ciclo)

**2. Curso**

Turismo

**3. Ciclo de Estudos**

1º

**4. Unidade Curricular**

ANIMAÇÃO TURÍSTICA (L0130)

**5. Área Científica**

**6. Ano curricular**

3º

**7. Tipo de Unidade Curricular / Semestre**

1º Semestre



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

#### 8. Tipo de aula e carga horária (tempo de trabalho)

Aulas Teóricas:	
Aulas Práticas:	
Aulas Teórico-práticas:	30,00
Orientação Tutorial:	20,00

#### 9. Créditos

6,00

#### 10. Coordenador da Área Científica

#### 11. Regente

Prof. Doutora MARIA MANUELA MARTINS SARAIVA SARMENTO COELHO

#### 12. Assistentes

#### 13. Língua de ensino

Português

#### 14. Objectivos Gerais

Esta unidade curricular compreende uma vasta área de intervenção, interagindo com outros ramos do saber. Estreitamente ligados aos conteúdos programáticos e às metodologias de ensino e de avaliação, pretende-se: sensibilizar os alunos para a importância da Animação Turística (AT) como instrumento fundamental para as dinâmicas do sector turístico nos destinos; fornecer informação, ideias e metodologias fundamentais associadas às diferentes opções de trabalho.

#### 15. Objectivos Específicos

- Compreender e aplicar corretamente o conceito de Animação Turística;
- Incentivar a imaginação e a capacidade de iniciativa na resolução dos problemas propostos;
- Potencializar e formular atividades de Animação em objetivos previamente definidos;
- Sensibilizar os alunos para a importância da Animação Turística, tendo em consideração o desenvolvimento sustentável dos destinos turísticos;
- Reconhecer, interpretar e aplicar corretamente os instrumentos legais da Animação Turística em Portu

#### 16. Competências a adquirir



## UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

- Capacidade de analisar as potencialidades turísticas e estratégicas da Animação;
- Desenvolver competências necessárias para a elaboração de atividades de Animação em contexto turístico;
- Desenvolver competências de criatividade e inovação desenvolvimento e criação de programas de animação turística;
- Fomentar o trabalho em equipa, a coordenação de ideias e liderança;
- Fomentar a criatividade e responsabilidade na resolução de problemas e gestão de obstáculos.

### 17. Metodologia de ensino

As aulas combinarão a exposição formal de conceitos e teorias, mas também exercícios práticos sobre os conteúdos apresentados, debates e apresentações de trabalhos, estimulando a participação dos alunos através da discussão, da intervenção e da reflexão crítica das temáticas abordadas. Decorrerão ainda, sessões de natureza prática de orientação e apoio aos trabalhos a desenvolver pelos alunos, bem como sessões de apresentação e debate dos trabalhos realizados pelos alunos.

### 18. Conteúdos Programáticos



## UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

- 1 - Animação e Turismo: A importância da animação no contexto da atividade turística.
- 2 - O sector da Animação Turística:
  - 2.1 Breve caracterização do sector em Portugal;
  - 2.2 Enquadramento legal.
- 3 - Projeto de AT
  - 3.1 Planeamento Estratégico, Tático e Operacional
  - 3.2 Importância da realização de programas alternativos
  - 3.3 Monitorização e avaliação
- 4- Conceção de produtos e serviços de Animação Turística
  - 4.1 A Animação em diferentes territórios do lazer;
  - 4.2 Tipologias da animação nos destinos turísticos (animação cultural, animação desportiva, Animação em empreendimentos turísticos);
  - 4.3 A Animação turística em populações específicas;
  - 4.4 O Animador turístico (perfil e competências);
  - 4.5 As dinâmicas de grupos (definição, Objectivos e características);
  - 4.6 Organização de eventos;
  - 4.7 Instalações e equipamentos de atracção e animação turística;
- 5 - Novas dinâmicas na Animação Turística
  - 5.1. Turismo sustentável e desenvolvimento local;
  - 5.2. Utilização das Novas Tecnologias.
  - 5.3 Dinâmica de grupos utilizando novas tecnologias
- 6 - Programas de Animação Turística: Análise e discussão de exemplos.
- 7 - Casos Práticos

### 19. Métodos de Avaliação

Respeitando o indicado no Regulamento Geral de Avaliação, destaca-se: a participação nas aulas e a realização de dois testes escritos. A avaliação é ainda complementada pela realização de um trabalho de grupo com apresentação e debate. Desta forma, a avaliação continua resultará da ponderação dos seguintes fatores:

- 2 Testes escritos
- 1 Trabalho de grupo com apresentação oral e debate

### 20. Recursos Didáticos

Projectação de slides em data-show;  
Internet;  
Bibliografia obrigatória e complementar;  
Artigos científicos e textos relativos às problemáticas da UC.



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

## 21. Palavras Chave

Animação Turística  
Planeamento  
Produtos e serviços  
Sustentabilidade  
Turismo

## 23. Bibliografia Principal

Autor(es): Almeida, P., Araújo, S.  
Título: Introdução à Gestão de Animação Turística  
Edição: 2ª Ano: 2017  
Local: Lisboa  
Editora: Lidel Edições Técnicas

---

Autor(es): Barbosa, Z. T.  
Título: Animação Turística  
Edição: 3ª Ano: 2004  
Local: São Paulo  
Editora: Editorial Roca

---

Autor(es): Puertas, X. M.  
Título: Animación en el Ámbito Turístico.  
Edição: 1ª Ano: 2004  
Local: Madrid  
Editora: Editorial Síntesis, SA

---

## 24. Bibliografia Complementar

Autor(es): Allen, J., O'Toole, W., McDonnel, I., Harris, R.  
Título: Organização e gestão de eventos  
Edição: 3ª Ano: 2008  
Local: Rio de Janeiro  
Editora: Elsevier Editora, Ltda

---

Autor(es): Soifer, J.  
Título: Empreender Turismo de Natureza.  
Edição: 1ª Ano: 2008  
Local:  
Editora: Edição de autor

---



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Ficha técnica MIP	
Título	Programa da unidade curricular 'ANIMAÇÃO TURÍSTICA': Ano Lectivo 2019/2020
Autor	Prof. Doutora MARIA MANUELA MARTINS SARAIVA SARMENTO COELHO
Classificação	-
Descritores	-
Colaborador(es)	-
Data/Hora	16-07-2019 19:08:00
Formato de dados	Texto, PDF
Estatuto de utilização	Acesso público
Relação	Versão 1,0
(c) Universidade Lusíada de Lisboa, 2019	