

PERFIL PROFISSIONAL



ANIMADOR/A SOCIOCULTURAL

Publicação e atualizações

Publicado no Despacho n.º13456/2008, de 14 de Maio, que aprova a versão inicial do Catálogo Nacional de Qualificações.

1ª Atualização publicada no Boletim do Trabalho do Emprego (BTE) nº 48 de 29 de dezembro de 2012 com entrada em vigor a 29 de março de 2013.

2ª Atualização publicada no Boletim do Trabalho do Emprego (BTE) nº 17 de 08 de maio de 2014 com entrada em vigor a 08 de maio de 2014.

3ª Atualização em 01 de setembro de 2016.

4ª Atualização publicada no Boletim do Trabalho do Emprego (BTE) nº 8 de 29 de fevereiro de 2020 com entrada em vigor a 29 de fevereiro de 2020.

5ª Atualização publicada no Boletim do Trabalho do Emprego (BTE) nº 19 de 22 de maio de 2020 com entrada em vigor a 22 de maio de 2020.

6ª Atualização publicada no Boletim do Trabalho do Emprego (BTE) nº 27 de 22 de julho de 2020 com entrada em vigor a 22 de julho de 2020.

QUALIFICAÇÃO: ANIMADOR/A SOCIOCULTURAL

DESCRIÇÃO GERAL: Promover o desenvolvimento sociocultural de grupos e comunidades, organizando, coordenando e/ou desenvolvendo atividades de animação (de caráter cultural, educativo, social, lúdico e recreativo).

ATIVIDADES

1. Diagnosticar e analisar, em equipas técnicas multidisciplinares, situações de risco e áreas de intervenção sob as quais atuar, relativas ao grupo alvo e ao seu meio envolvente.

- 1.1. Observar e recolher informação, através de instrumentos vários, sobre a comunidade, o grupo e o indivíduo;
- 1.2. Despistar situações de risco, encaminhando-as para as equipas técnicas especializadas.

2. Planear e implementar, em conjunto com a equipa técnica multidisciplinar, projetos de intervenção sócio-comunitária.

3. Planear, organizar e avaliar atividades de caráter educativo, cultural, desportivo, social, lúdico, turístico e recreativo, em contexto institucional, na comunidade ou ao domicílio, tendo em conta o serviço em que está integrado e as necessidades do grupo e dos indivíduos, com vista a melhorar a sua qualidade de vida e a qualidade da sua inserção e interação social.

- 3.1. Conceber os materiais necessários para o desenvolvimento das atividades de animação (fantoques, gigantones, esculturas, trabalhos de cerâmica, máscaras, adereços e pinturas).

4. Desenvolver atividades diversas, nomeadamente ateliers, visitas a museus e exposições, encontros desportivos, culturais e recreativos, encontros intergeracionais, atividades de expressão corporal, leitura de contos e poemas, trabalhos manuais, com posterior exposição dos trabalhos realizados, culinária, passeios ao ar livre.

5. Promover a integração grupal e social e envolver as famílias nas atividades desenvolvidas, fomentando a sua participação.

6. Fomentar a interação entre os vários atores sociais da comunidade articulando a sua intervenção com os atores institucionais nos quais o grupo alvo/indivíduo se insere.

7. Acompanhar as alterações que se verifiquem na situação dos clientes/utilizadores e que afetem o seu bem-estar.

8. Elaborar relatórios de atividades.

COMPETÊNCIAS

SABERES

Noções de:

1. Política social.
2. Gerontologia.
3. Tecnologias da informação.

Conhecimentos de:

4. Expressão corporal, dramática, musical e plástica.
5. Psicopatologia da adolescência e da juventude.
6. Educação física, desporto e equipamentos desportivos.

Conhecimentos aprofundados de:

7. Técnicas de animação.

8. Intervenção comunitária.
9. Animação e intervenção social.
10. Artes e atividades recreativas.
11. Psicologia.
12. Sociologia.
13. Psicossociologia.

SABERES-FAZER

1. Ler e interpretar diagnósticos sociais da comunidade e relatórios psicológicos e sociais dos clientes/ utilizadores, ou programas de animação identificando as principais áreas de intervenção.
2. Utilizar técnicas de observação, entrevistas e questionários.
3. Identificar e selecionar as técnicas e práticas de animação tendo em conta o tipo de programas de animação, e as características dos clientes/ utilizadores, dos grupos e das comunidades e os objetivos que pretende atingir.
4. Identificar os recursos necessários para a concretização de projetos de intervenção sócio-comunitária e de animação.
5. Identificar as necessidades e as motivações individuais e do grupo.
6. Incentivar os clientes/utilizadores a organizarem a sua vida no seu meio envolvente e a integrarem-se na sociedade, participando ativamente, construindo o seu projeto de vida e demonstrando através da realização de diversas atividades quais as capacidades e competências de cada um.
7. Sensibilizar e envolver a comunidade no acompanhamento deste tipo de grupos, de forma a fomentar a sua integração.
8. Envolver as famílias nas atividades desenvolvidas, fomentando a sua participação.
9. Despistar situações de risco, encaminhando-o para as equipas técnicas especializadas.
10. Selecionar, organizar, sistematizar e manter atualizada informação relativa às atividades desenvolvidas.