



European **LE**arning **S**yllabus for outdoor **A**nimators



Co-funded by
the Lifelong Learning
Programme
of the European Union



O projecto ELESA foi gerido conjuntamente por entidades ligadas à formação e por associações de empregadores do sector *Outdoor*.

Entidades de formação

- UC Leuven-Limburg (UCLL), Bélgica: Dries De Ruytter * (assistido por Brenda De Fré)
- Coaching Ireland, Limerick, Irlanda: Fiona Larkin
- University of Physical Education Budapest, Hungria: Gyongyver Lacza
- IDTOUR, Universidade de Aveiro, Portugal: Nuno Lopes
- Institute of Health Sciences and Sports, University of Tallin, Estónia: Reeda Tuula
- Institute of Technology, Tralee, Irlanda; Tomas Aylward

Associações de empregadores

- France Plein Air (SNEPSALPA), França : Jean-Yves Lapeyrère *
- Swiss *Outdoor* Association (SOA), Suíça: Katrin Blumberg
- Vereniging Buitensport Ondernemingen Holanda (VeBON), Netherlands: Hans Lightermoet (assistido por Robert den Dunnen)
- Asociación Nacional de Empresas de Turismo Activo (ANETA), Espanha: Lazaro Mediavilla
- Associação Portuguesa de Empresas de Congressos, Animação Turística e Eventos (APECATE), Portugal: Paulo Rocha
- Hellenic Association of Tourist Enterprises of *Outdoor* Activities (HATEOA), Grécia: Michalis Tsoukias (assistido por Charis Kouthouris)

Coordenação:

- European Confederation of *Outdoor* Employers (EC-OE), Belgium; Herman Smulders *

* Equipa de Gestão

www.elesa-project.eu

Project N° 539073-LLP-1-2013-1-BE-ERASMUS-EQR

© 2015 ELESA: *Manual de Formação Europeu para Outdoor Animators*. Todos os direitos reservados

O conteúdo desta publicação está sujeito a direitos de autor mas pode ser reproduzido, no todo ou em parte, excepto para fins comerciais, desde que o excerto seja precedido por uma referência completa ao projecto ELESA. Os direitos de autor e de Propriedade Intelectual (IPR) do projeto ELESA estão confiados à European Confederation of Outdoor Employers (EC-OE).

A versão portuguesa deste Manual de Formação é da autoria da equipa da APECATE que integrou o projecto ELESA. Foi redigida ao abrigo do antigo Acordo Ortográfico. Por sugestão do Consórcio ELESA, os termos “Outdoors”, “Outdoor Animator” e “Active Leisure” foram mantidos no original.



Índice

Colophon	2
Prefácio	4
PARTE 1 Breve enquadramento do Sector <i>Outdoor</i>	5
PARTE 2 O percurso para o ELESA (processo de 8 etapas)	11
PARTE 3 Documentos produzidos anteriormente	15
PARTE 4 Manual de Formação	19
Introdução	20
Descritores dos Módulos	21
Capacidades Técnicas Profissionais (CTP)	46
ANEXOS	
ANEXO 1 : Lista de Actividades <i>Outdoor</i>	64
ANEXO 2 : Quadro de Competências	65
ANEXO 3 : Quadro de Resultados de Aprendizagem	66
ANEXO 4 : Mapa funcional	67
ANEXO 5 : Glossário	68



Prefácio

Na sequência dos projectos EQFOA (2006 - 2008) e CLO2 (2008-2010), o projecto ELESA é a pedra angular deste ciclo de três etapas. O seu ponto culminante é a elaboração de um programa especializado de formação para *Outdoor Animator* profissionais que trabalham neste sector.

Projecto	Objectivo	Principais Outputs e resultados
EQFOA	Descrever o Sector	Mapa Funcional e Quadro de Competências
CLO2	Desenvolver resultados de aprendizagem a partir das competências identificadas no EQFOA	Quadro de Resultados de Aprendizagem
ELESA	Desenvolver um conjunto de módulos de formação e aprendizagem a partir do CLO2	Manual de Formação Especializada

Ciclo de três projectos

Desde o início deste processo de pesquisa que o foco incidiu, sempre, sobre as competências que o *Outdoor Animator* deve dominar para poder trabalhar com êxito no sector *Outdoor* comercial. Estas competências conduziram à identificação dos respectivos resultados de aprendizagem. Os resultados de aprendizagem foram divididos em *Soft Skills* (não técnicas) e *Hard Skills* (técnicas), com o objectivo de diferenciar, claramente, todas as competências transversais envolvidas nas actividades de animação *outdoor* das competências técnicas puras ligadas a uma actividade. Isto evita que se caia na armadilha de reduzir o *outdoor Animator* a um mero “técnico” em sentido estrito, das actividades *outdoor*.

Na verdade, se todos os clientes do *outdoor* comercial estão interessados em desfrutar de uma actividade de forma segura e divertida, são poucos os que consideram o aspecto “técnico” da actividade como uma prioridade. A protecção e segurança são extremamente importantes na dinamização das actividades e é vital que o *Outdoor Animator* domine um certo nível de competências técnicas para a actividade. No entanto, o nível de competências técnicas não representa a essência e o propósito do serviço prestado, nem corresponde à motivação central do cliente que compra o serviço/ programa de actividades *Outdoor*.

A separação entre estes dois níveis de competências (*soft skills* / *hard skills*) facilitou a análise de como os serviços de *Active Leisure*, direccionados para turistas e clientes de programas de lazer, são melhor prestados quando a principal preocupação é o “divertimento” e a “segurança” e não o “desempenho técnico”.

Os 40 resultados de aprendizagem produzidos no âmbito do CLO2 estão ordenados em **12 Descritores de Módulos** (*soft skills*). Os requisitos das *hard skills* (seleccionados por actividade *outdoor*) são definidos nos **Descritores das “Competências Técnicas Profissionais”** (“PTC’s - *Professional Technical Capacities*”), que identificam a capacidade/competência técnica mínima requerida para que o *Outdoor Animator* possa operar ao nível comercial.^{1 & 2}

Não está previsto que as Competências Técnicas Profissionais (CTP’s) substituam diplomas ou certificações nacionais mas que sejam utilizadas como um processo para avaliar a competência técnica de um *Outdoor Animator* para operar de forma eficiente no sector *outdoor* comercial. As CTP’s foram desenvolvidas de modo a avaliar a competência técnica exigida para dinamizar uma actividade *outdoor* “normal do dia-a-dia” de um típico prestador destes serviços.

Para definir, com mais precisão, a actividade “normal do dia-a-dia” de um prestador de serviços *outdoor*, recorreu-se ao conceito de “raio de acção”.

O termo “raio de acção” refere-se ao contexto físico e técnico, no qual o *Animator* irá trabalhar:

- O meio físico onde a actividade “normal do dia-a-dia” tipicamente se realiza (montanha, rocha, mar, lago, etc.)
- As características técnicas da actividade “normal do dia-a-dia” (grau de dificuldade do rio, grau de dificuldade da actividade de escalada, condições meteorológicas, etc.)

A lista de actividades *outdoor* seleccionadas para o programa ELESA deve ser entendida como uma lista inicial; se, num futuro próximo, forem necessários mais CTP’s para outras actividades, esta lista poderá ser alargada. Por exemplo, enquanto se seleccionavam as actividades, o consórcio não incluiu qualquer actividade de “Ar”, devido ao seu número limitado no espaço europeu. No entanto, as empresas que promovem actividades de “Ar” sem dúvida que também irão precisar, num futuro próximo, de CTP’s.

É importante referir que os descritores dos módulos só indicam o conteúdo específico do programa de formação do técnico *Outdoor*. São identificadas estratégias de ensino e aprendizagem, assim como formatos de avaliação (abordagens didáticas), mas a escolha final da metodologia de ensino será da responsabilidade das entidades de formação.

¹ http://www.elesa-project.eu/fileadmin/user_upload/documents/ELESA_Desk_Research_Summary.pdf (pp. 25-32).

² http://www.elesa-project.eu/fileadmin/user_upload/documents/ELESA_Desk_Research_Summary.pdf (pp. 36-44).

PARTE 1

Breve enquadramento do Sector *Outdoor*



³ Este enquadramento / caracterização é baseado no documento ELESAs 'Policy context':
[http://www.elesa-project.eu/fileadmin/user_upload/documents/
Policy_Context_of_the_ELESAs_project.pdf](http://www.elesa-project.eu/fileadmin/user_upload/documents/Policy_Context_of_the_ELESAs_project.pdf)

Co-funded by
the Lifelong Learning
Programme
of the European Union



Introdução

Sob ponto de vista comercial, o sector *Outdoor* é relativamente recente: em alguns países desenvolveu-se nos anos 70 e 80 enquanto em outros só começou a emergir no fim dos anos 90. Em alguns países do Leste Europeu está a surgir agora.

O Skiing, por exemplo, começou nos anos 60 em França, Itália, Áustria e Suíça e desenvolveu rapidamente um mercado interno de massas. O Rafting foi introduzido, a partir dos Estados Unidos, em França e na Suíça em meados dos anos 80, ao mesmo tempo que o windsurfing. Estas actividades comerciais *outdoor* só começaram a atrair o mercado de massas em Inglaterra nos anos 80, enquanto que noutros países, como a Rússia, só se regista um consumo de massas no princípio do século XXI.

Se certas actividades foram desenvolvidas no início do período pós 2.ª guerra mundial, outras têm apenas 10-15 anos de idade. É o caso dos parques de arborismo, criados no final dos anos 90. Da mesma forma, actividades como o canyoning e o kitesurfing são relativamente recentes e algumas actividades estão a ser literalmente inventadas para alimentar as exigências do mercado turístico, sempre em busca de novas atracções ((jet ski, moto-quatro, paintball, etc.).

É interessante referir que, no seu formato original, algumas actividades surgiram num contexto de certo modo ‘técnico’ e ‘desportivo’, enquanto outras aparecem ligadas a um contexto histórico. Em França, por exemplo, as forças armadas sempre estiveram - e ainda estão -, até certo ponto, envolvidas no desenvolvimento da equitação.

No entanto, o mercado das actividades *outdoor* tem sido impulsionado pelo crescimento do turismo.

Em todo o mundo, as chegadas de turistas internacionais rondavam 1,0 bilião em 2012 (51,6% na Europa), com uma média anual de crescimento global de 4,1%, entre 2009 e 2012.

Estimou-se que as chegadas de turistas internacionais (ITA) atingiriam 1,2 biliões em 2014 (51,9% na Europa) e 1,8 biliões em 2030 (41,1% na Europa), levando a uma taxa de crescimento anual média de 2,6% (1,2% na Europa).⁴

Apesar deste aumento significativo, o potencial de crescimento do turismo *outdoor* é ainda maior, o que é bem retratado em vários estudos que refletem esta tendência global. É possível encontrar extensa documentação e análise estatística sobre «turismo de aventura» em publicações da “Organização Mundial do Turismo” (OMT)⁵, assim como da Adventure Travel Trade Association (ATTA)⁶.

A nível europeu, o ‘Flash Eurobarómetro 392’⁷ - um estudo realizado anualmente pela Comissão Europeia - demonstrou que, em 2013, cerca de 13% dos turistas europeus viajaram por motivos de natureza (montanhas, lagos, paisagem...) e que 5% foram motivados por actividades relacionadas com desporto (por exemplo, mergulho ou btt), o que leva a um resultado à volta de 18% - ambos representando uma taxa média de crescimento anual de 15,9% e 5,2%, de 2009 a 2013.

Os voos low cost, os telemóveis e a Internet têm, amplamente, contribuído para a expansão das actividades comerciais *outdoor* desde o início do século XXI. O recente desenvolvimento dos conceitos de serviço e de indústria do lazer têm, certamente, aberto muitas oportunidades de crescimento para este sector durante as últimas décadas.

Actualmente, e no que à Europa diz respeito, o sector *outdoor* é um mercado vasto, com um número crescente de cidadãos europeus dispostos a moverem-se de um país para o outro para o usufruto de umas férias ao ar livre com amigos e familiares, para uma pausa de fim-de-semana, um programa de team-building ou uma festa de despedida de solteiro, ...

Devido à sua “tenra idade” o sector *outdoor*, tinha necessidade de definição⁸, de organização e de padronização profissional⁹; pela mesma razão, está a abordar questões como a segurança do consumidor¹⁰, requisitos para a prestação de serviços, formação de quadros e capacidades e competências mínimas¹¹.

Numa indústria de serviços, um aspecto-chave da garantia de qualidade refere-se à capacidade da equipa para prestar o serviço de forma a que os clientes se sintam seguros, felizes e com vontade de voltar.

Esta é a razão pela qual temas como o Programa de Aprendizagem ao Longo da Vida (ALV), Quadro Europeu de Qualificações (QEQ), Qualificação Profissional Nacional e Garantia de Qualidade são uma preocupação primordial para todos os profissionais e para as suas organizações empresariais.

As competências e capacidades no sector *outdoor* são, assim, o principal motor no desenvolvimento do projecto ELESA¹².

4 Análise IDTOUR, baseada em UNWTO (2014) e Euromonitor (2014) http://idtour.pt/pdfs/Tourism_and_Outdoors_Trends_ELESA.pdf

5 <http://media.unwto.org/press-release/2014-11-04/unwto-and-adventure-travel-trade-association-release-global-report-adventur>

6 <http://www.adventuretravel.biz/>

7 http://ec.europa.eu/public_opinion/flash/fl_392_en.pdf

8 H. Smulders (2010), Defining the outdoors, EC-OE, <http://www.ec-oe.eu/defining-the-outdoors/>

9 The European Confederation of Outdoor Employers (EC-OE), 2008, www.ec-oe.eu

10 H. Smulders, J-Y Lapeyrière & Ann O'Connor (2013), Non-regulatory measures related to the safety of outdoor leisure activities in the EU, DG Sanco, <http://www.ec-oe.eu/publications/>

11 Projecto Europeu ELESA (2013-2015) : <http://www.elesa-project.eu/home/>

12 ELESA: European LEarning Syllabus for outdoor Animators (2013-2015), <http://www.elesa-project.eu/home/>

Contexto do sector *outdoor*

Existem alguns aspectos chave que, historicamente, distinguem as actividades *outdoor* de outros sectores industriais e de serviços; estas especificidades podem ser encaradas como as “contingências *outdoor*”¹³.

Mobilidade dos consumidores

Na sua essência, as actividades *outdoor* desenvolvem-se “fora de portas” das cidades; é claro que algumas pistas artificiais de ski ou paredes de escalada *indoor* são construídas em meio urbano, mas a maioria das actividades *outdoor* são realizadas no campo. Consequentemente, as empresas do sector *outdoor* estão localizadas, muitas vezes, em lugares rurais remotos e, como tal, são fundamentais para incrementar os meios locais de subsistência e a sustentabilidade da economia rural.

Enquanto que cerca de 75% da população da União Europeia vive em vilas e cidades, as actividades *outdoor* induzem um elevado nível de mobilidade de consumidores para o campo. Tal resulta, por um lado, numa rotação relativamente elevada de clientes e, por outro lado, numa diversidade de consumidores para as empresas de organização de actividades *outdoor*. Em termos de competências, isto significa que uma empresa pode receber cidadãos de muitas nacionalidades da União Europeia.

Significa também que os consumidores rapidamente ganharam uma visão internacional deste sector, ao ponto de poderem até saber mais sobre as opções oferecidas em toda a União Europeia do que os próprios profissionais locais: enquanto um técnico de ski trabalha, todos os invernos, nas encostas da mesma aldeia, alguns dos seus clientes já podem ter experimentado locais de ski em vários países.

Comunicação

Devido a questões culturais e linguísticas, o sector tem necessidade de empregar recursos humanos com competências específicas. Uma empresa de catering com uma carteira diversificada de clientes (holandeses, britânicos, flamengos, russos, etc.) vai beneficiar muito com a presença de animadores e outros membros do *staff* que não só falam várias línguas mas também partilham da cultura dos visitantes.

Esta é uma questão muitas vezes ignorada. Um técnico pode ser verdadeiramente competente no conhecimento do local e no domínio das competências técnicas de uma determinada actividade, mas, por força das suas limitações linguísticas e/ou desconhecimento das referências culturais, não conseguir comunicar de forma eficaz com os clientes, sendo visto como um mau prestador de serviço, quando não como perigoso em certos casos.

Nas actividades *outdoor* não chega ter competências técnicas. Se não conseguir comunicar com os clientes, não servem para nada. Sazonalidade e mobilidade de trabalhadores

A natureza sazonal de muitas actividades *outdoor* pode promover a mobilidade de trabalhadores do sector: para esquiar é preciso neve, para fazer rafting é preciso água bravas, para o canyoning é preciso uma combinação de terreno apropriado e bom tempo, etc. Para poder ganhar a vida, um *Outdoor Animator* especializado, por exemplo, em rafting, ou terá de migrar - mesmo para fora da Europa - tendo em conta as condições das águas bravas, ou de se especializar (investir) noutras actividades que possa dinamizar perto de casa.

Em muitos casos, a mobilidade sazonal causa, também, uma desvantagem para a sustentabilidade dos empregadores locais de *outdoor*, sejam eles privados ou públicos. Muitas vezes, os empregadores locais, ano após ano, têm que recomeçar um dispendioso e stressante recrutamento de *Outdoor Animators*.

Para possibilitar que os *Outdoor Animator* possam ter um ordenado a tempo inteiro, é primordial uma formação adequada e adaptada, que aumente a sua competência em várias actividades *outdoor* e promova a sua mobilidade geográfica e sazonal. Por outro lado, uma formação adequada e adaptada irá, certamente, reduzir significativamente o ‘abandono’ sazonal de técnicos neste sector, que ficarão mais motivados a permanecer nele se conseguirem ter uma carreira durante todo o ano.

A questão das competências transversais não é apenas uma questão-chave para os técnicos, mas, também, para as comunidades locais que precisam de oferecer programas durante todo o ano. Como resultado, mantém a sua população local, desde que sejam competentes em múltiplas actividades de ar livre. A sustentabilidade da montanha / economia rural local está, por conseguinte, directamente relacionada com a competência dos técnicos e com a sua capacidade de enquadrar programas locais de actividades *outdoor* numa base anual.

¹³ Policy context of the ELESA project: <http://www.elesa-project>, (pp.18-21)



Impossibilidade de deslocalização

Outro aspecto específico das actividades *outdoor* é que muitas delas estão ligadas ao local onde são organizadas e, como tal, não podem ser realizadas noutra lugar. De facto, a localização está intimamente ligada com a actividade *outdoor*.

Bons exemplos são as caminhadas /escalada em Chamonix, o surfing na Nazaré (Portugal), o canyoning em Aragão (Espanha) ou a vela na Grécia .

Uma pequena localidade na montanha que tenha um rio para canoagem continuará a beneficiar deste recurso por muito tempo: o rio não irá desaparecer. Além disso, e, sobretudo por causa do contexto ambiental, as actividades *outdoor* são sempre muito específicas e não podem ser deslocalizadas.

Diversidade de actividades outdoor

As actividades *outdoor* são numerosas e as principais foram classificadas durante o primeiro projecto em apreço. O projeto EQFOA produziu um quadro subdividindo as actividades *outdoor* em 5 “sub-sectoros “. É importante frisar que o sector *outdoor* é muito “dinâmico” e, conseqüentemente, a lista produzida poderá variar no tempo. Esta última questão implica que qualquer programa de formação para o “*Outdoor Animator*’ deve ser flexível.

ELESIA

O contexto de ensino e formação

Com o objectivo de obter uma imagem coerente da actual configuração da formação dos *Outdoor Animator*, o consórcio ELESA pesquisou o contexto de educação e formação nos Estados-Membros europeus representados.

À medida que esta investigação foi sendo feita, tornou-se claro que o contexto é bastante vasto. Paralelamente às estruturas tradicionais de ensino, de nível secundário e universitário (não universitário e universitário) as ligações para o futuro programa de formação dos *Outdoor Animator* podem ser encontradas na esfera da educação e formação vocacional. Além disso, relações úteis podem também ser encontradas, por exemplo, nos programas de formação em desporto e turismo.¹⁴

Enquanto a competência nos diferentes níveis identificados pelo Quadro Europeu de Qualificações é, regra geral, conseguida e definida através de certificados via educação e formação, também pode ser adquirida e reconhecida num certificado individual através de um processo de reconhecimento e validação de aprendizagens previamente realizadas.

Durante o projeto CLO2, a competência-chave dos *Outdoor Animator* profissionais foi identificada no nível 5 do Quadro Europeu de Qualificações (QEQ). Neste sentido, o funcionamento de estruturas de educação e formação neste nível são de particular interesse para o projecto ELESA.¹⁵

Em toda a União Europeia, existem diversos programas e diplomas que conferem o nível 5 do QEQ. Alguns são classificados como ciclos de curta duração no Ensino Superior (SCHE). Em vários países, são usados como um ponto de acesso para o primeiro ciclo no processo de Bolonha: o certificado de licenciatura (nível 6 do QEQ). Isto pode envolver um programa que faz a ponte ou a incorporação dos créditos acumulados ECTS do programa de formação anterior para o nível 6 do QEQ.

Reconhecimento das qualificações profissionais: Mobilidade

A Comissão Europeia descreve o QEQ da seguinte forma:

- O Quadro Europeu de Qualificações (QEQ) é uma ferramenta de tradução que ajuda a comunicação e a comparação entre os sistemas de qualificações na Europa.¹⁶
- Para que se possa realizar o trabalho do QEQ, os Europeus ... são convidados a relacionar os seus níveis nacionais de qualificação com ... o QEQ e a indicar o nível do QEQ para todas as novas qualificações, certificados, diplomas e documentos Europass.¹⁷
- O portal do QEQ fornece os resultados dos processos nacionais para relacionar os níveis de qualificação nacionais com os níveis do QEQ. No “Quadro Comparativo de Qualificações” é possível verificar como os níveis de qualificações nacionais dos países que já finalizaram o processo de equivalência estão a ser relacionadas com o QEQ.¹⁸

O Manual de Formação do ELESA está construído sobre os princípios do QEQ.

Embora o consórcio do projecto ELESA esteja plenamente consciente de que as equivalências ao QEQ devam ser feitas pelos Centros de Coordenação Nacional (PCN), desde o início que o manual de formação ELESA foi concebido para funcionar no **nível 5 do QEQ**. Por isso, o projecto ELESA está essencialmente relacionado com o sistema de crédito ECVET e com os **ciclos de curta duração no Ensino Superior (SCHE)**.

Por outro lado, a Comissão Europeia afirma que “a implementação do EQF exige que todas as qualificações que estão relacionadas com o Quadro Europeu de Qualificações, via quadros nacionais de qualificação, sejam descritas em termos de **resultados de aprendizagem**.”¹⁹ E é exactamente sobre isto que o ELESA se debruça.

Além do mais - e, precisamente, porque o ELESA é construído sobre os resultados da aprendizagem - acredita-se que também é compatível com ferramentas de trabalho, tais como o **Europass**, disponibilizadas pela União Europeia com o objectivo de promover a mobilidade dos trabalhadores.

No entanto, isto é apenas uma face da moeda. A outra face é o **reconhecimento das qualificações profissionais**.

Uma vez que o ELESA foi concebido como um programa de formação pan-europeu exclusivo para *Outdoor Animators*, pode contribuir para o mútuo reconhecimento das qualificações profissionais ao nível europeu. Irá promover e facilitar a mobilidade dos *Outdoor Animators* em toda a União Europeia.

Acreditamos que, precisamente pela sua abordagem *pan-europeia*, o projecto ELESA é totalmente compatível com os princípios da nova Directiva europeia 2013/55 (que substitui a Directiva 2005/36), no que respeita ao reconhecimento das qualificações profissionais. A Directiva 2013/55 deverá estar em vigor a partir de 18/01/2016.²⁰

14 http://www.elesa-project.eu/fileadmin/user_upload/documents/Policy_Context_of_the_ELESA_project.pdf

15 <https://ec.europa.eu/ploteus/content/descriptors-page>

16 <https://ec.europa.eu/ploteus/search/site?>

17 <https://europass.cedefop.europa.eu/en/about>

18 <http://ec.europa.eu/ploteus/en/compare>

19 [https://ec.europa.eu/ploteus/search/site?f\[0\]=im_field_entity_type%3A97](https://ec.europa.eu/ploteus/search/site?f[0]=im_field_entity_type%3A97)

20 <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2013:354:0132:0170:en:PDF>



Conclusões

Inserido no contexto desta sucinta introdução ao Manual de Formação ELESA, o breve enquadramento do Sector *Outdoor* pode ser sumariado nas seguintes palavras-chave: **QEQ (nível 5); ECVET; ciclos de curta duração no ensino superior (SCHE); resultados de aprendizagem; Europass; reconhecimento das Qualificações Profissionais (Dir 2013/55.); pan-europeu; mobilidade.**

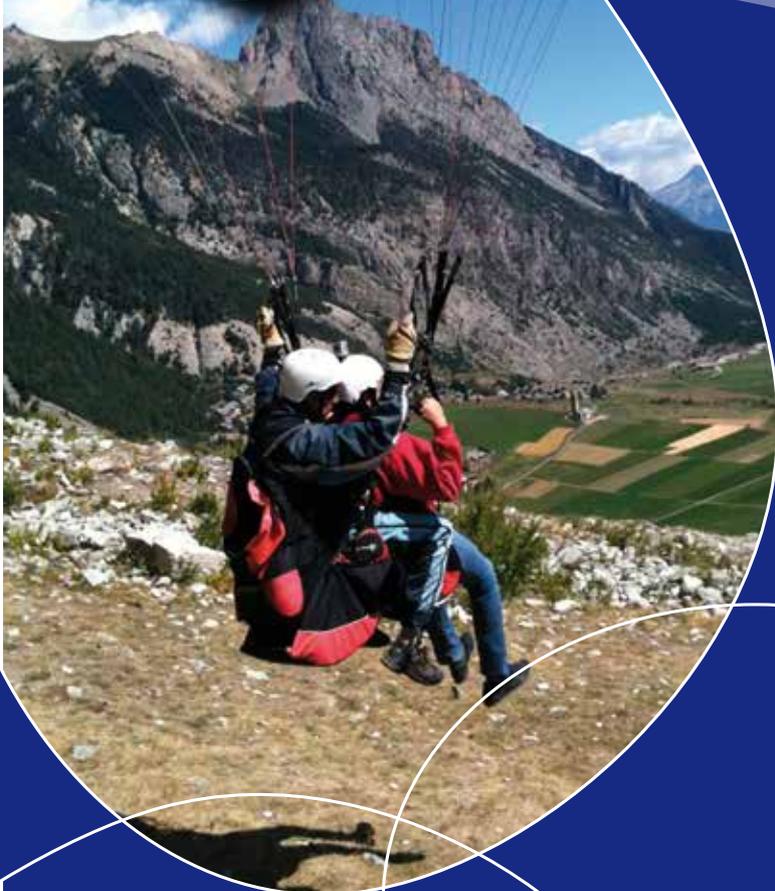
ELESA



PARTE 2

O percurso para o ELES

(processo de 8 etapas)



Co-funded by
the Lifelong Learning
Programme
of the European Union





O caminho para o ELESIA

Antes da apresentação do Projecto EQFOA, em 2006, a primeira reunião dos parceiros do consórcio *outdoor* – envolvidos em projectos financiados pela União Europeia - realizou-se em Lyon (França), em Junho de 2005. Este encontro reuniu 15 pessoas de diferentes áreas, nomeadamente Universidades e associações de empregadores. O objectivo da reunião foi o arranque de um processo conducente à construção de um Manual de Formação “pronto a utilizar” para os *Outdoor Animators*. Estamos gratos ao Prof. Jean Camy (Universidade de Lyon – França) pelo seu input em iniciar este longo processo na União Europeia.

No entanto, estes primeiros “parceiros” perceberam, claramente, que o caminho para tal realização implicaria uma longa sucessão de etapas que teriam de ser cuidadosamente planeadas.

Inspirados por outros projectos, tais como o do Sector do Fitness (um outro aspecto do Active Leisure) e pelo trabalho realizado no campo do Diálogo Social em França, o projecto EQFOA (2006-2008) foi desenvolvido para responder às seguintes questões:

- O que é o sector Outdoor?
- Quais as profissões envolvidas no sector Outdoor?
- Em que consistem estas profissões?
- Quais as funções desempenhadas por quem trabalha no sector Outdoor?
- Quais as competências requeridas - pelos empregadores do sector – para o exercício destas funções?

Os principais resultados do projecto EQFOA foram ²¹ :

1. A definição do Sector *Outdoor*
2. O mapa ocupacional do sector *Outdoor*
3. A descrição completa e detalhada destas ocupações, definindo o *Outdoor Animator* como sendo a profissão nuclear a ser tratada
4. O mapeamento detalhado das funções do *Outdoor Animator* incluindo, em particular, as que estão relacionadas com a prestação do serviço
5. A compilação, por parte das organizações de empregadores da União Europeia, das competências requeridas aos *Outdoor Animators* para o cumprimento com êxito das suas funções e responsabilidades

Através de uma bem-sucedida relação entre entidades de formação e associações de empregadores, o EQFOA rapidamente levou os seus representantes a acreditar que deveriam e poderiam ser atingidas novas etapas. Foi, assim, construído um novo consórcio e o projecto CLO2 (2008-2010) foi apresentado com o objectivo de concluir mais duas grandes etapas no processo global:²²

1. Definir a posição mais adequada da principal profissão no Quadro Europeu de Qualificações (QEJ)
2. Determinar o que os formandos devem saber e dominar no final da sua formação, para poderem corresponder aos requisitos previamente definidos pelos empregadores.

O projecto CLO2 foi, novamente, um sucesso. Permitiu posicionar, idealmente, a profissão do *Outdoor Animator* no nível 5 do QEJ e desenvolver um exaustivo Quadro de Resultados de Aprendizagem.

Deve ser mencionado que os parceiros do projecto CLO2 foram bastante longe e com grande rigor na definição dos necessários Resultados de Aprendizagem. De facto, o quadro construído não inclui apenas os Resultados de Aprendizagem combinados com todas as competências requeridas pelos empregadores; sugere, também, questões como as “Estratégias de Aprendizagem”, “Esforço de Aprendizagem” (dividido em “Horas de Contacto”, “Auto-Aprendizagem” e “Aprendizagem em Contexto de Trabalho”), “Atribuição de Créditos” e, por fim, “Estratégias de Avaliação”.

A qualidade do consórcio CLO2 e o forte envolvimento com as Entidades de Formação de toda a Europa resultou no desenvolvimento de documentação muito exaustiva.

Nesta fase, o consórcio, com o apoio da Comissão Europeia, estava, claramente, numa posição forte para atingir os objectivos definidos em 2005 e finalizar a última etapa do processo, isto é, a produção de um Manual de Formação “pronto a utilizar” para os *Outdoor Animators*.

Este foi o propósito chave do projecto ELESIA, que não poderia ter sido alcançado sem o exaustivo material produzido durante os projectos anteriores EQFOA e CLO2.

²¹ Todos os documentos relevantes do projecto EQFOA podem ser consultados em: <http://www.ec-oe.eu/projects/eqfoa/>

²² Todos os documentos relevantes do projecto CLO2 podem ser consultados em: <http://www.ec-oe.eu/projects/clo2/>



O EESA completou um percurso (iniciado em 2005) que envolveu, a vários níveis e nos diferentes projectos, 26 organizações de 12 países membros da União Europeia mais a Suíça, incluindo 5 organizações da União Europeia e muitos especialistas de vários países europeus:

Entidades de formação:

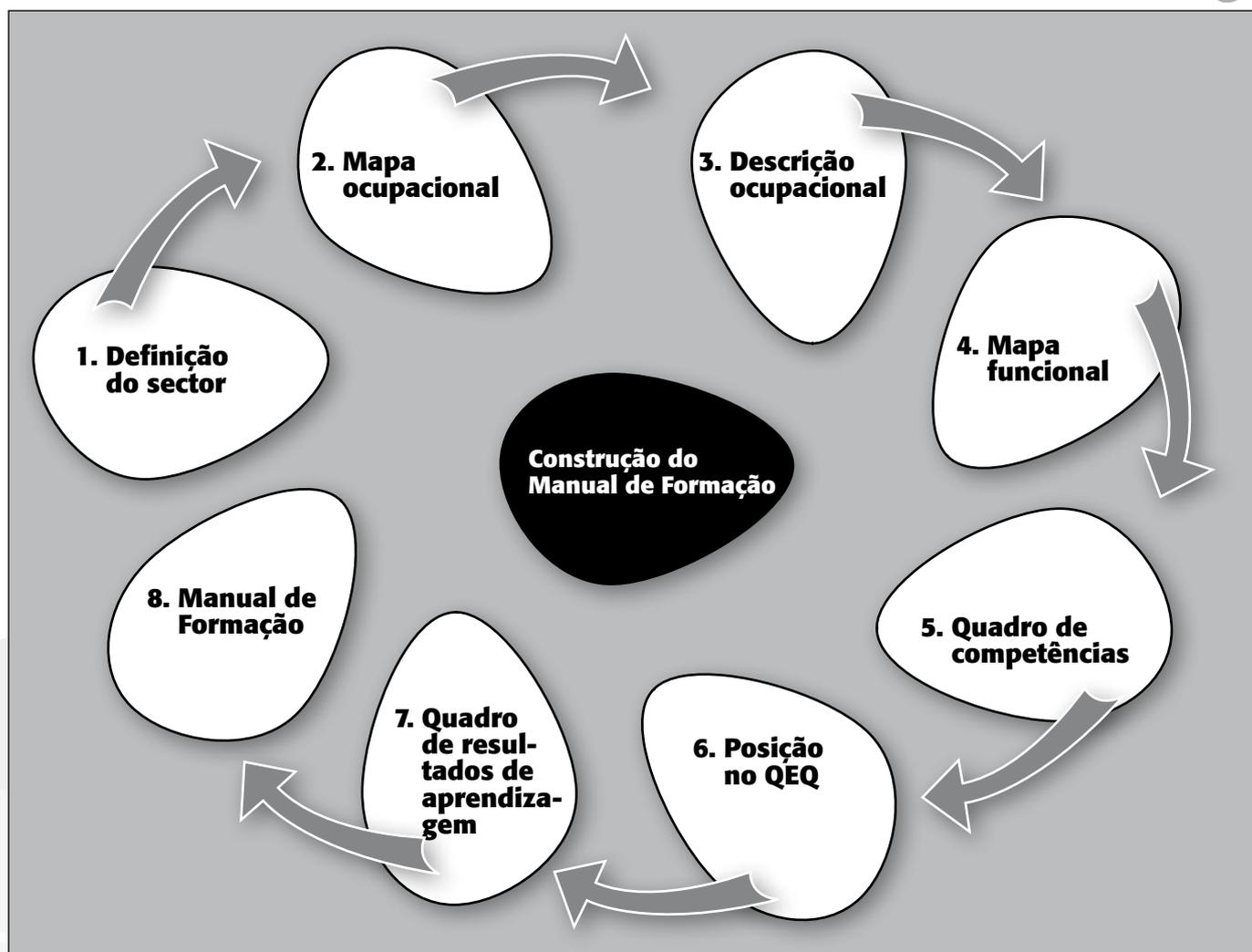
1. FR-UCBL University - Lyon
2. LT-LAPE University - Kaunas
3. ES-INEFC - Barcelona
4. FI-Vierumaki
5. BE-UCLL Leuven-Limburg
6. IR-ITTralee
7. EE-Tallinna Ulikool
8. GR-Democritus University of Thrace
9. UK-SPRITO (± 2006 +) / UK-SkillsActive
10. FI-HAAGA-HELIA - Vierumaki
11. PT-IDTOUR, University of Aveiro
12. HU-University of Physical Education
13. IR-Coaching Ireland

Organizações Umbrella Europeias:

1. EU-European Confederation of *Outdoor employers* (EC-OE)
2. EU-European Association of Sport Employers (EASE)
3. EU-European Observatoire of Sport and Employment (EOSE)
4. EU-EURO-MEI (European Trade Union)
5. EU-European Network of Sport Science, Education & Employment (ENSSEE)

Associações empregadoras do Sector Outdoor:

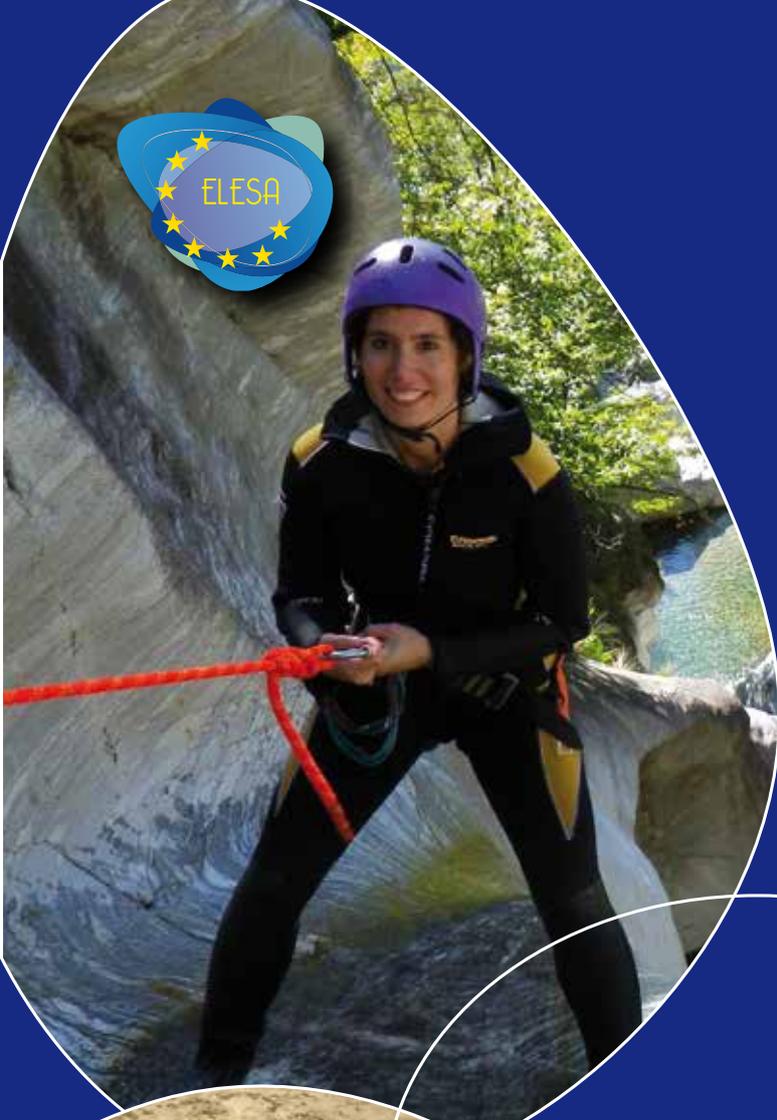
1. FR-SNEPSALPA (France Plein Air) / FR-SNELM
2. IR-ILAM (± 2012 +)
3. NL-VeBON
4. BE-BFNO
5. PT-PACTA / PT-APECATE
6. CH-SOA
7. ES-ANETA
8. GR-HATEOA



8 etapas no percurso para o ELESa

PARTE 3

Documentos produzidos anteriormente



Co-funded by
the Lifelong Learning
Programme
of the European Union





Breve visão geral dos documentos anteriormente produzidos

A quantidade de informação produzida durante o processo é bastante substancial e poderá ser consultada no website da EC-OE ²³ e/ou do projecto ELESA ²⁴.

No entanto, existem 5 documentos chave que se assumiram como marcos para o projeto ELESA e devem ser mencionados neste documento como representativos do trabalho realizado.

Os conteúdos mais relevantes destes documentos estão anexados ao presente Manual de Formação (Anexos). Não obstante, uma sucinta análise é essencial para compreender o processo de construção deste Manual. Os 5 documentos são:

1. Mapa Ocupacional
2. Descrição Ocupacional
3. Mapa Funcional
4. Quadro de Competências e posição no nível 5 do Quadro Europeu de Qualificações
5. Quadro de Resultados de Aprendizagem

Com mais detalhe:

1. Mapa Ocupacional ²⁵

O mapa ocupacional integra os dois primeiros passos do processo, definindo, em sentido lato, o Sector *Outdoor*. Este documento aborda, também, questões como, por exemplo, as estruturas organizacionais e as actividades do sector, informação do mercado laboral, principais impulsionadores, linhas de acção da União Europeia e governos nacionais, organizações parceiras e força de trabalho.

O mapa ocupacional inclui, ainda, uma visão abrangente das 4 principais categorias profissionais e 4 categorias associadas que podemos encontrar no Sector *Outdoor*.

No seu anexo final apresenta uma lista das principais actividades *Outdoor*. Esta lista é, naturalmente, um documento em actualização dado que novas actividades vão surgindo, como é o caso, recentemente, das Moto-Quatro (Anexo 1).

2. Descrição Ocupacional ²⁶

Este documento apresenta uma lista de pontos-chave que contribuem para determinar o conteúdo de cada categoria profissional do sector *Outdoor*. Centra-se nas 4 principais ocupações directamente relacionadas com “animação”.

Os pontos-chave são os seguintes:

- O título da ocupação
- Uma descrição ocupacional
- As principais responsabilidades associadas à animação
- Logística, comercialização e administração
- Os requisitos do técnico em termos psicológicos
- Aptidões físicas e de comportamento social
- O desenvolvimento profissional contínuo e a progressão na carreira.

²³ <http://www.ec-oe.eu> www.ec-oe.eu

²⁴ <http://www.elesa-project.eu> www.elesa-project.eu

²⁵ http://www.ec-oe.eu/fileadmin/Projekte/EQFOA/EQFOA_A_Industry_Occupational_Map_for_the_Outdoor_Sector_en.pdf

²⁶ http://www.ec-oe.eu/fileadmin/Projekte/EQFOA/EQFOA_B_Industry_Occupational_Description_for_the_Outdoor_Sector_en.pdf

3. Mapa funcional ²⁷

O mapa funcional é um exaustivo documento que apresenta as “funções-chave” de um *Outdoor Animator*, incluindo:

- Objectivo principal das actividades *Outdoor*
- Áreas-chave
- Papéis-chave
- Funções-chave
- Indicadores de desempenho.

Não obstante o documento referir cada “papéis-chave” que os colaboradores podem exercer no Sector *Outdoor*, só foram identificados as funções-chave e os indicadores de desempenho para o papel-chave do técnico: “A prestação do serviço” (Anexo 4), dado ser este o foco do projecto.

4. Quadro de Competências e a posição no nível 5 do Quadro Europeu de Qualificações ²⁸

O quadro de competências, documento final do projecto EQFOA, apresenta as competências exigidas a um *Outdoor Animator*. Estas foram, essencialmente, identificadas pelos empregadores da União Europeia (Anexo 2).

O Quadro de Competências é baseado na “Protecção e Segurança” e reúne competências adicionais dentro de 4 temas, nomeadamente:

- Atitude pessoal
- Comunicação interpessoal
- Meio ambiente
- Equipamento.

Estas competências são, também, combinadas em 4 “níveis” que consistem em:

- Competências fundamentais
- Competências comuns a todas as actividades *Outdoor*
- Conhecimentos e competências específicas dos sub-sectoros
- Conhecimentos e competências específicas das actividades.

Embora o posicionamento no nível 5 do Quadro Europeu de Qualificações tenha sido decidido após vários exercícios e debates, o *consórcio* ELESA optou por não incluir nenhuma documentação específica sobre esta matéria, além da mencionada neste documento. Uma das razões reside no facto de que a definitiva deliberação do registo de nível 5 é da responsabilidade dos Órgãos Nacionais de Coordenação. ²⁹

²⁷ http://www.ec-oe.eu/fileadmin/Projekte/EQFOA/EQFOA_C_Functional_Map_Outdoor_Sector__en_.pdf

²⁸ http://www.ec-oe.eu/fileadmin/Projekte/EQFOA/EQFOA_D_The_Outdoor_Animator_Competence_Framework__en_.pdf

²⁹ <https://ec.europa.eu/ploteus/en/recognition-qualifications>

5. Quadro de Resultados de Aprendizagem ³⁰

O quadro de resultados de aprendizagem faz, claramente, a ponte entre, por um lado, o Quadro de Competências e, por outro lado, o Manual de Formação “pronto a utilizar” para os *Outdoor Animators*. (Anexo 3)

O quadro consiste, essencialmente, em 8 conjuntos de resultados de aprendizagem, juntamente com os pré-estabelecidos:

- Créditos correspondentes
- Estratégias de aprendizagem
- Estratégias de avaliação
- Correspondência detalhada com as competências requeridas (de acordo com o quadro de competências).

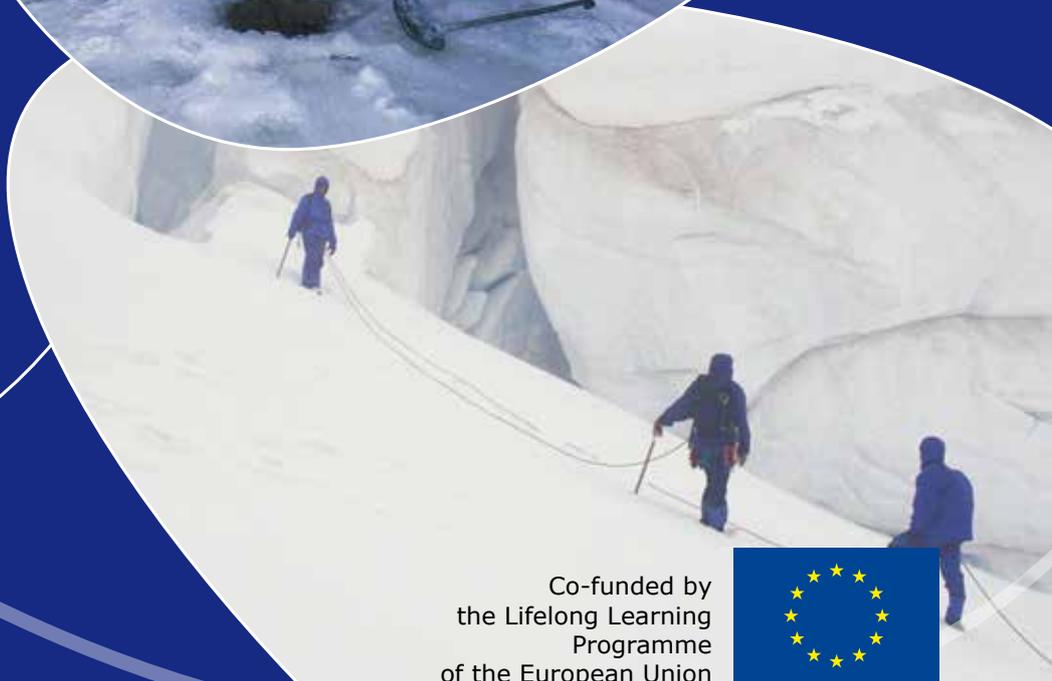
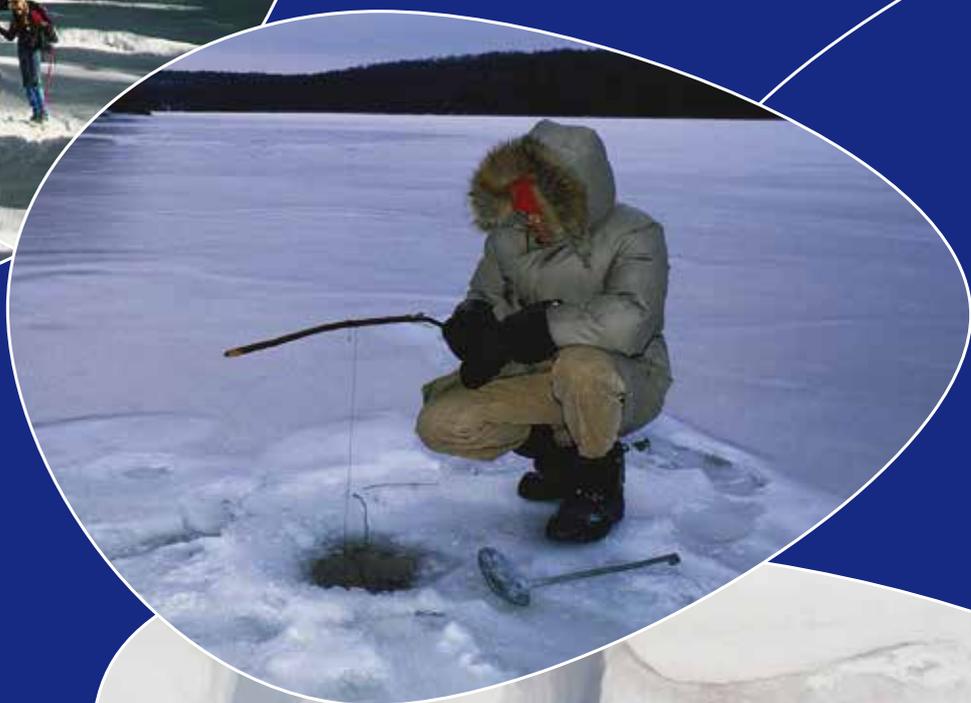
Os 8 conjuntos de resultados de aprendizagem usados como um degrau para finalmente criar o Manual de Formação “pronto a utilizar”, são:

1. Competências de animação
2. Gestão da Segurança no sector Outdoor
3. Gestão de recursos técnicos
4. Regulamentação e gestão de equipamento de segurança
5. Estratégias pedagógicas e de comunicação
6. Prática em contexto de trabalho
7. Conhecimento, apreciação e respeito pelo ambiente Outdoor
8. A componente humana nas actividades Outdoor.

³⁰ http://www.ec-oe.eu/fileadmin/Projekte/CLO2/2_Learning_Outcomes_Matrix_English.pdf

PARTE 4

O Manual de Formação



Co-funded by
the Lifelong Learning
Programme
of the European Union





Introdução

O objetivo final do projeto ELESA é produzir um manual de formação sectorial, “pronto a utilizar”, para a formação dos *Outdoor Animators*

O enquadramento formativo e profissional onde o projeto ELESA deve ser situado foi discutido no documento ‘*Policy Context*’³¹, a metodologia, o desenvolvimento dos Descritores de Módulos de Formação e os Descritores das Competências Técnicas Profissionais foram apresentados no documento ‘*Desk Research Summary*’³².

O manual de formação adopta a forma de um conjunto de Descritores de Módulos de Formação, acrescido dos Descritores das Capacidades Técnicas Profissionais (CTP) requeridas para 16 actividades seleccionadas.

Com base nos resultados expressos no ‘*Desk Research Summary*’, foram identificados 12 Descritores de Módulos de Formação (*soft skills*) que cobrem os 40 resultados de aprendizagem seleccionados.³³

Os Descritores de Módulos de Formação incluem:

1. Descritivo do Módulo / Objectivos
2. Horas de aprendizagem
3. Créditos ECVET
4. Pré- requisitos
5. Resultados da aprendizagem
6. Estratégias de ensino e aprendizagem sugeridos
7. Estratégias de avaliação recomendadas
8. Temas e conteúdos do Manual
9. Leituras recomendadas
10. Jornais, websites e outros documentos

Como já foi mencionado no Prefácio deste Manual, os Descritores dos Módulos apenas indicam o conteúdo específico do programa de formação do *Outdoor Animator*. São recomendadas estratégias de ensino e aprendizagem, assim como formatos de avaliação (abordagens didáticas), mas a escolha final da metodologia de ensino será da responsabilidade das entidades de formação.

O mesmo princípio foi aplicado às secções “Livros recomendados” e “Jornais, websites e outros documentos”. Estas secções foram deixadas em branco e poderão ser preenchidas de acordo com os critérios dos formadores.

Os Descritores das CTP (*hard skills*) centram-se na identificação e validação das Capacidades Técnicas Profissionais (CTP) requeridas para um *Outdoor Animator* enquadrar uma actividade *outdoor* “normal do dia a dia”, oferecida por um típico prestador de serviços *outdoor*.

Com o objetivo de, por um lado, identificar os requisitos das CTP e, por outro, os critérios de desempenho, os Descritores das CTP têm, de facto, duas entradas. Isto implica que, para as 16 actividades *outdoor* seleccionadas, foi adicionado ao manual um total de 16 Descritores de CTP.

Relativamente às CTP, deve ser lembrado que este conceito para o sector não tem a intenção de substituir ou desacreditar qualquer modelo de formação existente, diploma ou certificado. Além disso, é assumido que não é relevante o local ou instituição onde o candidato a *Outdoor Animator* conseguiu as capacidades para evidenciar as CTP acordadas. O que é importante é que consiga demonstrar que tem as CTP requeridas para um determinado ambiente natural e técnico, como definido pelo sector.³⁴

Em suma, o Manual de Formação é constituído por:

- 12 Descritores de Módulos de Formação
- 16 Descritores de CTP

31 http://www.elesa-project.eu/fileadmin/user_upload/documents/Policy_Context_of_the_ELESA_project.pdf

32 <http://elesa-project.eu/6/>

33 http://www.ec-oe.eu/fileadmin/Projekte/CLO2/2_Learning_Outcomes_Matrix_English.pdf

34 http://www.elesa-project.eu/fileadmin/user_upload/documents/ELESA_Desk_Research_Summary.pdf (pp. 38 – 41).

1 Descritores de Módulos de Formação

Os 12 Descritores de Módulos de Formação são:

1. Enquadramento das actividades outdoor
2. O *Outdoor Animator* como profissão
3. Programa básico de Segurança
4. Gestão de equipamentos 1
5. Fisiologia aplicada
6. Organização no local de trabalho – Gestão
7. Gestão de grupos
8. Gestão de equipamentos 2
9. Psicologia aplicada
10. Pedagogia e estratégias de comunicação
11. Gestão da Segurança
12. Organização da prestação do serviço

1 Enquadramento das Actividades *Outdoor*

Descrição do Módulo / Objetivos

No final deste módulo, o formando deve ser capaz de interpretar as características históricas, culturais e naturais dos territórios onde se desenvolvem as actividades *outdoor* e de identificar e aplicar leis, regulamentos, regras e normas relevantes. Esta formação dota os formandos de conhecimentos abrangentes sobre os principais recursos e aspectos relacionados com as actividades *outdoor* e as expectativas dos turistas.

São estes conhecimentos que, no seu trabalho de acompanhamento de turistas no terreno, lhes permitirão enquadrar a actividade no contexto ambiental e cultural, dar informações precisas e prestar um serviço de qualidade.

Horas de Aprendizagem

Horas de Aprendizagem				Créditos
Horas de contacto (HC)	Esforço individual do aluno (EI)	Formação em Contexto de Trabalho (FTC)	Total	ECVET
180	60	0	240	9

Pré-requisitos

N/A

Resultados de Aprendizagem

No final deste módulo o formando deve ser capaz de:

1	Descrever e interpretar a cultura, a história e o ambiente do local onde exerce a actividade.
2	Descrever e interpretar o ambiente natural e geográfico do local onde exerce a actividade
3	Descrever e interpretar designações internacionais, tais como as relacionadas com áreas específicas de conservação.
4	Aplicar o princípio “leave no trace” no local de trabalho
5	Reconhecer e relacionar a meteorologia e a topografia.

Estratégias de Ensino-Aprendizagem

	Prática >>>> Teórica	Resultados de aprendizagem	Conteúdos dos Módulos
1	Formação prática	1, 2, 4 & 5	1 & 2
2	Prática na condução de actividades <i>outdoor</i>	5	1 & 2
3	Prática simulada inter-pares de condução de actividades. Micro ensino / <i>Role Play</i>	N/A	N/A
4	Prática de observação do <i>outdoor animator</i> em contexto de trabalho	1, 2, 4 & 5	1, 2 & 3
5	Trabalhos individuais e/ou de grupo, estudos de caso, <i>workshops</i> , apresentação de trabalhos	1, 2 & 3	1, 2 & 3
6	Aulas (Apresentações, etc.).	1, 2, 3, 4 & 5	1, 2 & 3

Estratégias de Avaliação

	Prática >>>> Teórica	Resultados de aprendizagem	Contínua ou Final
1	Avaliação prática em contexto de trabalho	1, 2, 3, 4 & 5	C
2	Avaliação de desempenho em actividades <i>outdoor</i>	4	C
3	Avaliação de portefólio, casos e projectos	1, 2 & 3	F
4	Avaliação do Relatório de Aprendizagem	N/A	N/A
5	Avaliação escrita	1, 2, 3, 4 & 5	F

Conteúdos do Programa			
Temas		Horas	Conteúdos
1	História, cultura e ambiente social	HC = 80 EI = 20 FCT = 0	<ul style="list-style-type: none"> • Património classificado mundial e nacional • Outros aspectos do património material e imaterial e tradições dos territórios: arquitectura rural, técnicas locais de construção, história, etnografia, instrumentos e ferramentas de trabalho • Pré-História e História • Património cultural: artes; folclore; música; contos e lendas; estilos e códigos de vestuário; gastronomia e enologia; princípios e informação chave • Actividades económicas tradicionais na perspectiva do desenvolvimento local e regional
2	Ambiente Natural	HC = 60 EI = 20 FCT = 0	<ul style="list-style-type: none"> • Geografia • Elementos- chave das paisagens: conhecimento local e geomorfologia • Distribuição de áreas naturais: montanha, floresta, rios, etc • Técnicas de orientação e navegação: orientação; topografia; conhecimentos complementares; referências naturais • Meteorologia: nuvens; precipitação; aerologia; higrometria; pressão atmosférica; tempestades; trovoadas; nevoeiro • Climatologia: clima; microclima; especificidades dos ambientes de ar livre • Conhecimento da água: hidrologia e inundações; tempestades; diferenças de altitude; águas subterrâneas; descargas de barragens; inundações naturais • Neve e avalanches: quedas de neve; transformação, influência do vento e do calor • Habitats naturais e áreas classificadas • Princípios e classificação da biodiversidade da flora e da fauna • Ecologia
3	Actividades <i>outdoor</i> : normas, regulamentos, impactos e infra-estruturas	HC = 40 EI = 20 FCT = 0	<ul style="list-style-type: none"> • Lei, regras e normas para o ambiente natural (contexto) • Enquadramento de actividades <i>outdoor</i> em ambiente natural com base na diversidade de territórios geográficos (conceito) • Infraestruturas e serviços relacionados com actividades <i>outdoor</i>: resorts; postos de turismo; governo local; empresas de meios mecânicos em estâncias de ski; meios de segurança; lojas; alojamentos; agências de viagem; operadores turísticos; empresas de animação turística. • Construções, revitalização e usos • Conceito de sustentabilidade global • Relação entre a actividade humana e o meio ambiente • Estratégias para o “leave no trace”; ética nas actividades <i>outdoor</i> • Actividades <i>outdoor</i>: a importância da ecologia e das rotas do património natural e cultural • Análise do meio ambiente no contexto do planeamento e condução da actividade. • A influência do clima sobre os territórios turísticos • A paisagem como recurso turístico e fonte de trabalho • Quadro geral e papel da geografia nos mapas turísticos

Leituras Recomendadas				
Título	ISBN	Autor(es)	Editor	Ano / Edição
1				
2				

Jornais, Websites & e outros documentos	
Tipo	Descrição
1	
2	

2 Outdoor Animation como Profissão



Descrição do Módulo / Objetivos

No final deste módulo, o *outdoor animator* deve ser capaz de sintetizar e analisar a história e a cultura onde se integram o *Active Leisure* em geral e as Atividades *Outdoor* em particular.

Deverá também ser capaz de analisar o estatuto profissional do *Outdoor Animator* neste contexto e de aplicar as boas práticas na prestação do serviço.

Horas de Aprendizagem				Créditos
Horas de contacto (HC)	Esforço individual do aluno (EI)	Formação em Contexto de Trabalho (FTC)	Total	ECVET
140	20	300	460	17

Pré-requisitos

Conhecimentos básicos sobre as diferentes actividades *outdoor*

Resultados de Aprendizagem

No final deste módulo o formando deve ser capaz de:

1	Identificar e explicar as características de um <i>outdoor animator</i> profissional
2	Explicar e aplicar as melhores práticas na condução de actividades <i>outdoor</i>
3	Responder de forma apropriada à alteração das condições durante uma actividade

Estratégias de Ensino-Aprendizagem

	Prática >>>> Teórica	Resultados de aprendizagem	Conteúdos dos Módulos
1	Formação prática	N/A	N/A
2	Prática na condução de actividades <i>outdoor</i>	2 & 3	3 & 4
3	Prática simulada inter-pares de condução de actividades. Micro ensino / <i>Role Play</i>	2 & 3	3 & 4
4	Prática de observação do <i>outdoor animator</i> em contexto de trabalho	1	3 & 4
5	Trabalhos individuais e/ou de grupo, estudos de caso, <i>workshops</i> , apresentação de trabalhos	1	1 & 2
6	Aulas (Apresentações, etc.)	1, 2 & 3	1, 2, 3 & 4

Estratégias de Avaliação

	Prática >>>> Teórica	Resultados de aprendizagem	Contínua ou Final
1	Avaliação prática em contexto de trabalho	2 & 3	C
2	Avaliação de desempenho em actividades <i>outdoor</i>	2 & 3	C
3	Avaliação de portefólio, casos e projectos	2	F
4	Avaliação do Relatório de Aprendizagem	2 & 3	F
5	Avaliação escrita	1	F

Conteúdos dos Módulos			
Temas		Horas	Conteúdos
1	Contexto do sector	DL = 45 SL = 5 FCT = 50	<ul style="list-style-type: none"> • Conceito de “<i>Active Leisure</i>” e de sector <i>Outdoor</i>, turismo e desporto • Definição de <i>active leisure</i>, evolução do turismo e lazer: história, evolução dos consumidores, evolução social, perspectivas
2	Contexto do <i>active leisure</i>	HC = 45 EI = 5 FCT = 50	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizagem tradicional das actividades <i>outdoor</i> • Expectativas dos participantes nas actividades <i>outdoor</i> • Tendências e questões actuais na liderança da aventura e da animação • Metodologia das actividades de aventura; programas de <i>active leisure</i>; cursos de actividades recreativas • Modelos de prática na aprendizagem de actividades <i>outdoor</i>; ciclos de aprendizagem .
3	Ética profissional	L = 25 EI = 5 FCT = 100	<ul style="list-style-type: none"> • Aparência pessoal e comportamento; saber ser • Atitude e atributos pessoais • Ética profissional • Código de conduta em actividades com crianças
4	Identidade profissional	HC = 25 EI = 5 FCT = 100	<ul style="list-style-type: none"> • Interiorização do conceito de competência • Autoemprego • Competências de um guia turístico e de um <i>outdoor animator</i> • Perfil pessoal nas actividades turísticas e <i>outdoor</i> • Gestão da informação e tecnologia

Leituras Recomendadas				
Título	ISBN	Autor(es)	Editor	Ano / Edição
1				
2				

Jornais, Websites & e outros documentos	
Tipo	Descrição
1	
2	

3 Programa Básico de Segurança



Descrição do Módulo / Objetivos

Neste primeiro módulo sobre segurança, pretende-se dotar o formando de conhecimentos básicos, competências e atitudes requeridas para garantir um ambiente de segurança para os clientes e para o próprio *Outdoor Animator*.

No fim deste módulo, o formando deve ser capaz de identificar e explicar a legislação de segurança para as actividades *outdoor*, europeia e nacional, e demonstrar as competências de primeiros socorros apropriadas ao sector *Outdoor*.

Horas de Aprendizagem

Horas de Aprendizagem				Créditos
Horas de contacto (HC)	Esforço individual do aluno (EI)	Formação em Contexto de Trabalho (FTC)	Total	ECVET
40	20	0	60	2

Pré-requisitos

Módulo 2: *Outdoor Animation* como Profissão

Resultados de Aprendizagem

No final deste módulo o formando deve ser capaz de:

1	Identificar e explicar a legislação nacional relacionada com a segurança em programas <i>outdoor</i>
2	Aplicar e justificar os regulamentos nacionais e locais relacionados com a segurança em programas <i>outdoor</i>
3	Demonstrar conhecimentos apropriados ao <i>Active Leisure</i> e ao sector <i>Outdoor</i> na área dos primeiros socorros e evidenciar as suas competências nesta matéria.

Estratégias de Ensino-Aprendizagem

	Prática >>>> Teórica	Resultados de aprendizagem	Conteúdos dos Módulos
1	Formação prática	3	3
2	Prática na condução de actividades <i>outdoor</i>	N/A	N/A
3	Prática simulada inter-pares de condução de actividades. Micro ensino / <i>Role Play</i>	N/A	N/A
4	Prática de observação do <i>outdoor animator</i> em contexto de trabalho	N/A	N/A
5	Trabalhos individuais e/ou de grupo, estudos de caso, <i>workshops</i> , apresentação de trabalhos	1, 2 & 3	3
6	Aulas (Apresentações, etc.)	1, 2 & 3	1, 2 & 3

Estratégias de Avaliação

	Prática >>>> Teórica	Resultados de aprendizagem	Contínua ou Final
1	Avaliação prática em contexto de trabalho	2	C
2	Avaliação de desempenho em actividades <i>outdoor</i>	3	C
3	Avaliação de portefólio, casos e projectos	N/A	N/A
4	Avaliação do Relatório de Aprendizagem	N/A	N/A
5	Avaliação escrita	1, 2 & 3	F

Conteúdos dos Módulos			
Temas		Horas	Conteúdos
1	Obrigações e responsabilidades; seguros	HC = 10 EI = 10 FCT = 0	<ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidade dos <i>Outdoor Animators</i> e dos clientes. • Princípios de responsabilidade: responsabilidade profissional • Seguros: de Responsabilidade Civil, de Trabalho e de Acidentes Pessoais para clientes • Programas de proteção para crianças
2	Introdução à gestão de risco	HC = 5 EI = 0 FCT = 0	<ul style="list-style-type: none"> • Terminologia em gestão de risco • Análise de risco em ambiente <i>Outdoor</i>. • Planos de emergência: introdução aos procedimentos de emergência.
3	Primeiros socorros em contexto <i>outdoor</i>	HC = 25 EI = 10 FCT = 0	<ul style="list-style-type: none"> • Primeiros socorros em contexto <i>outdoor</i> • Cuidados de emergência • Comportamentos em situação de emergência e outras situações inesperadas. • Gestão de emergências • Bolsa de primeiros socorros: conteúdo; arrumação; uso e reposição

Leituras Recomendadas				
Título	ISBN	Autor(es)	Editor	Ano / Edição
1				
2				

Jornais, Websites & e outros documentos	
Tipo	Descrição
1	
2	

4. Gestão de Equipamentos 1

Descrição do Módulo / Objetivos

Este módulo pretende dotar o formando de capacidades de gestão eficiente e segura dos equipamentos técnicos em geral.

No fim deste módulo, o formando deve ser capaz de selecionar, utilizar e manter todos as ferramentas, equipamentos, vestuário e dispositivos de protecção necessários, de acordo com a legislação, os regulamentos, as regras, as normas, as instruções dos fabricantes e as boas práticas do sector.

Horas de Aprendizagem				Créditos
Horas de contacto (HC)	Esforço individual do aluno (EI)	Formação em Contexto de Trabalho (FTC)	Total	ECVET
200	60	130	390	15

Pré-requisitos

N/A

Resultados de Aprendizagem

No final deste módulo o formando deve ser capaz de:

1	Explicar o uso dos equipamentos de acordo com as normas de utilização dos fabricantes
2	Compreender e analisar o funcionamento do equipamento em função da atividade a realizar; explicar as suas características fundamentais
3	Assumir a responsabilidade pelos equipamentos a seu cargo.
4	Monitorizar o uso de equipamentos e reconhecer usos indevidos e inseguros.
5	Identificar e reportar problemas e incidentes relacionados com equipamento
6	Interpretar as normas de inspeção e manutenção do equipamento
7	Identificar e localizar novas informações sobre os equipamentos
8	Cumprir os procedimentos de armazenamento e controlo de stocks dos equipamentos
9	Compreender, interpretar e explicar as marcas CE.

Estratégias de Ensino-Aprendizagem

	Prática >>>> Teórica	Resultados de aprendizagem	Conteúdos dos Módulos
1	Formação prática	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 & 9	3 & 4
2	Prática na condução de actividades <i>outdoor</i>	1, 2, 3, 4 & 5	3 & 4
3	Prática simulada inter-pares de condução de actividades. Micro ensino / <i>Role Play</i>	N/A	N/A
4	Prática de observação do <i>outdoor animator</i> em contexto de trabalho	N/A	N/A
5	Trabalhos individuais e/ou de grupo, estudos de caso, <i>workshops</i> , apresentação de trabalhos	9	1 & 2
6	Aulas (Apresentações, etc.)	2, 6, 7, 8 & 9	1, 2 & 4

Estratégias de Avaliação			
	Prática >>>> Teórica	Resultados de aprendizagem	Contínua ou Final
1	Avaliação prática em contexto de trabalho	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8 & 9	C
2	Avaliação de desempenho em actividades <i>outdoor</i>	1, 2, 3, 4, 5 & 8	C
3	Avaliação de portefólio, casos e projectos	2, 6 & 7	F
4	Avaliação do Relatório de Aprendizagem	N/A	N/A
5	Avaliação escrita	6 & 7	F

Conteúdos dos Módulos			
Temas	Horas	Conteúdos	
1	Legislação e regras HC = 20 EI = 10 FCT = 10	<ul style="list-style-type: none"> Legislação, normas, marcas e certificações aplicáveis ao equipamento Marcação de equipamentos Procura de informações sobre fabricantes de equipamentos 	
2	Informação geral sobre equipamentos HC = 40 EI = 40 FCT = 20	<ul style="list-style-type: none"> Comportamento dos materiais: física, composição e comportamento dos materiais; plásticos e fibras; têxteis; alumínio, ferro e compósitos; preços; valor. Identificação e localização de novas informações sobre os equipamentos 	
3	Uso, armazenamento e controlo de stocks HC = 80 EI = 5 FCT = 50	<ul style="list-style-type: none"> Instruções e normas do equipamento: uso adequado de acordo com as normas do fabricante e das boas práticas do sector; compra de equipamentos adequados. Escolha do equipamento e roupa adequados para as actividades. Uso adequado do equipamento Armazenamento e controlo de stocks 	
4	Mau uso, incidentes, relatório e reparação de equipamentos HC = 60 EI = 5 FCT = 50	<ul style="list-style-type: none"> Problemas do uso indevido do equipamento Possíveis incidentes e acidentes Elaboração e compilação de um relatório sobre problemas e incidentes relativos ao equipamento. Reparação de equipamentos: condições normais e situações de emergência. 	

Leituras Recomendadas				
Título	ISBN	Autor(es)	Editor	Ano / Edição
1				
2				

Jornais, Websites & e outros documentos	
Tipo	Descrição
1	
2	

5. Fisiologia aplicada



Descrição do Módulo / Objetivos

No fim deste módulo, o outdoor animator, deve ser capaz de descrever e interpretar os princípios básicos da fisiologia, anatomia e biomecânica aplicados à preparação, execução e adaptação numa actividade outdoor.

Horas de Aprendizagem

Horas de Aprendizagem				Créditos
Horas de contacto (HC)	Esforço individual do aluno (EI)	Formação em Contexto de Trabalho (FTC)	Total	ECVET
50	10	30	90	4

Pré-requisitos

N/A

Resultados de Aprendizagem

No final deste módulo o formando deve ser capaz de:

1	Ter em consideração os aspectos da fisiologia e anatomia humanas quando faz actividades <i>outdoor</i>
2	Avaliar o que os diferentes participantes em actividades <i>outdoor</i> conseguem ou não fazer em contexto <i>Outdoor</i> .
3	Identificar e reagir/responder à alteração de condições e seu efeito no corpo humano.

Estratégias de Ensino-Aprendizagem

	Prática >>>> Teórica	Resultados de aprendizagem	Conteúdos dos Módulos
1	Formação prática	1, 2 & 3	1, 2 & 3
2	Prática na condução de actividades <i>outdoor</i>	1, 2 & 3	3
3	Prática simulada inter-pares de condução de actividades. Micro ensino / <i>Role Play</i>	N/A	N/A
4	Prática de observação do <i>outdoor animator</i> em contexto de trabalho	N/A	N/A
5	Trabalhos individuais e/ou de grupo, estudos de caso, <i>workshops</i> , apresentação de trabalhos	1, 2 & 3	2 & 3
6	Aulas (Apresentações, etc.)	1, 2 & 3	1, 2 & 3

Estratégias de Avaliação

	Prática >>>> Teórica	Resultados de aprendizagem	Contínua ou Final
1	Avaliação prática em contexto de trabalho	N/A	N/A
2	Avaliação de desempenho em actividades <i>outdoor</i>	1, 2 & 3	C
3	Avaliação de portefólio, casos e projectos	N/A	N/A
4	Avaliação do Relatório de Aprendizagem	N/A	N/A
5	Avaliação escrita	1, 2 & 3	F

Conteúdos dos Módulos			
Temas		Horas	Conteúdos
1	O corpo humano em movimento	HC = 15 EI = 5 FCT = 0	<ul style="list-style-type: none"> Anatomia: esqueleto; articulações; músculos; órgãos; sistemas nervoso e vascular Biomecânica: estudo da aplicação de forças; acção sobre ferramentas e indivíduos; consequências físicas e psicológicas
2	Funções do corpo humano	HC = 15 EI = 5 FCT = 0	<ul style="list-style-type: none"> Fisiologia: funcionamento muscular; ventilação; digestão; circulação Sistemas de energia, capacidade aeróbica e anaeróbica
3	O corpo humano em contexto <i>outdoor</i>	HC = 20 EI = 0 FCT = 30	<ul style="list-style-type: none"> Fitness e questões de saúde Impacto da actividade física na forma física e na saúde Efeitos do ambiente nos participantes: envolvimento psicológico dos clientes; medos; vertigem; motivação Conceitos-chave sobre o metabolismo e regulação térmica Desidratação; hipotermia-hipertermia; exaustão; lesões; stress Dietética: balanço calórico; necessidades durante a actividade; gasto energético História clínica: análise; cuidados e precauções; drogas; emergências

Leituras Recomendadas				
Título	ISBN	Autor(es)	Editor	Ano / Edição
1				
2				

Jornais, Websites & e outros documentos	
Tipo	Descrição
1	
2	

6. Organização no Local de Trabalho - Gestão



Descrição do Módulo / Objetivos

No final deste módulo, depois de uma abordagem teórica sobre os princípios da *outdoor animation* no local de trabalho, incluindo regras e regulamentos, questões de organização corporativa e criação e desenvolvimento de produtos, o *outdoor animator* deve ser capaz de analisar, aplicar e refletir sobre esses princípios.

Horas de Aprendizagem				Créditos
Horas de contacto (HC)	Esforço individual do aluno (EI)	Formação em Contexto de Trabalho (FTC)	Total	ECVET
60	50	120	230	8

Pré-requisitos

Módulo 2: *Outdoor animation* como profissão

Resultados de Aprendizagem

No final deste módulo o formando deve ser capaz de:

1	Articular a sua capacidade de refletir sobre a sua prática profissional enquanto <i>outdoor animator</i>
2	Identificar e priorizar os aspectos-chave da actividade <i>outdoor</i>
3	Operar de acordo com as regras e regulamentos que se aplicam dentro da indústria / sector

Estratégias de Ensino-Aprendizagem

	Prática >>>> Teórica	Resultados de aprendizagem	Conteúdos dos Módulos
1	Formação prática	N/A	N/A
2	Prática na condução de actividades <i>outdoor</i>	N/A	N/A
3	Prática simulada inter-pares de condução de actividades. Micro ensino / <i>Role Play</i>	N/A	N/A
4	Prática de observação do <i>outdoor animator</i> em contexto de trabalho	2	2
5	Trabalhos individuais e/ou de grupo, estudos de caso, <i>workshops</i> , apresentação de trabalhos	1, 2	1, 2 & 3
6	Aulas (Apresentações, etc.)	1, 2 & 3	1, 2 & 3

Estratégias de Avaliação

	Prática >>>> Teórica	Resultados de aprendizagem	Contínua ou Final
1	Avaliação prática em contexto de trabalho	N/A	N/A
2	Avaliação de desempenho em actividades <i>outdoor</i>	N/A	N/A
3	Avaliação de portefólio, casos e projectos	2	F
4	Avaliação do Relatório de Aprendizagem	1	C
5	Avaliação escrita	2 & 3	F

Conteúdos dos Módulos			
Temas		Horas	Conteúdos
1	Regras & regulamentos	HC = 20 EI = 20 FCT = 50	<ul style="list-style-type: none"> Legislação do Turismo: agências de viagens; operadores turísticos Legislação do trabalho: código do trabalho, regulamentos internos, contratação coletiva; folhas de vencimento; segurança social; fundo de desemprego; reforma; outros custos de protecção social Leis e regulamentos nacionais e internacionais para empresas: matérias legais e fiscais; estruturas jurídicas; taxas; contabilidade
2	Funcionamento da empresa	HC = 20 EI = 20 FCT = 50	<ul style="list-style-type: none"> Organização e gestão da empresa, compreensão das funções das pessoas dentro da empresa Especificidades da dupla liderança “no terreno” (representante do operador turístico + guia local): responsabilidades, comunicação, gestão diária, identificação de problemas
3	Criação do Produto	HC = 20 EI = 10 FCT = 20	<ul style="list-style-type: none"> Criação de produto, desenvolvimento de produto: recolha de dados e técnicas de produção; preços; validação; marketing; comercialização; vendas; serviço pós-venda Produtos turísticos <i>outdoor</i> e pacotes; relacionamento com fornecedores Aspectos-chave dos programas de actividade centrados no cliente

Leituras Recomendadas				
Título	ISBN	Autor(es)	Editor	Ano / Edição
1				
2				

Jornais, Websites & e outros documentos	
Tipo	Descrição
1	
2	

7. Gestão de grupos

Descrição do Módulo / Objetivos

Este é um módulo prático dedicado à gestão e liderança de um grupo no terreno. No final deste módulo, o formando deve ser capaz de dinamizar grupos e aplicar as melhores práticas de liderança em actividades *outdoor* no que respeita à gestão de grupo e à interacção humana.

Horas de Aprendizagem				Créditos
Horas de contacto (HC)	Esforço individual do aluno (EI)	Formação em Contexto de Trabalho (FTC)	Total	ECVET
140	10	400	550	20

Pré-requisitos

Conhecimentos básicos sobre as diferentes actividades *outdoor*

Resultados de Aprendizagem

No final deste módulo o formando deve ser capaz de:

1	Coordenar e dinamizar autonomamente grupos de pessoas de diversos tipos de acordo com as suas necessidades.
2	Conduzir e assumir a responsabilidade por uma actividade de uma forma dinâmica e activa.
3	Analisar e dar resposta às necessidades dos diferentes participantes (incluindo os que têm necessidades especiais)
5	Explicar (Identificar) e aplicar as melhores práticas na condução de actividades <i>outdoor</i> (reflexivo)

Estratégias de Ensino-Aprendizagem

	Prática >>>> Teórica	Resultados de aprendizagem	Conteúdos dos Módulos
1	Formação prática	2 & 3	2
2	Prática na condução de actividades <i>outdoor</i>	1, 2, 3 & 4	1 & 2
3	Prática simulada inter-pares de condução de actividades. Micro ensino / <i>Role Play</i>	1, 2 & 4	1 & 2
4	Prática de observação do <i>outdoor</i> animator em contexto de trabalho	1, 2 & 3	1 & 2
5	Trabalhos individuais e/ou de grupo, estudos de caso, <i>workshops</i> , apresentação de trabalhos	N/A	N/A
6	Aulas (Apresentações, etc.)	1, 2, 3 & 4	1 & 2

Estratégias de Avaliação

	Prática >>>> Teórica	Resultados de aprendizagem	Contínua ou Final
1	Avaliação prática em contexto de trabalho	1, 2, 3 & 4	C
2	Avaliação de desempenho em actividades <i>outdoor</i>	1, 2 & 3	C
3	Avaliação de portefólio, casos e projectos	4	F
4	Avaliação do Relatório de Aprendizagem	2	C
5	Avaliação escrita	3 & 4	F

Conteúdos dos Módulos			
Temas		Horas	Conteúdos
1	Interação humana	HC = 80 EI = 20 FCT = 0	<ul style="list-style-type: none"> • Ciências Sociais: principais características dos ambientes sócio-culturais; gestão de turistas estrangeiros • Ciências Humanas: o comportamento humano em território desconhecido; gestão de pessoas; construção de confiança e técnicas de valorização humana • Abordagem psicológica dos clientes • Confiança e relacionamento interpessoal; controle inicial e avaliação permanente do bem-estar dos clientes • Conceito de tomada de decisão
2	Gestão de grupos	HC = 80 EI = 20 FCT = 0	<ul style="list-style-type: none"> • Dinâmica de grupos • Jogos de cooperação • Técnicas de gestão do grupos: organização; liderança; gestão; técnicas de coaching, incluindo clientes com necessidades especiais • Técnicas de supervisão: organização do ambiente de trabalho; previsão das necessidades dos participantes, incluindo necessidades especiais; assistência psicológica; transporte e movimentação do grupo • Estilos de liderança e estratégias de ensino em actividades <i>outdoor</i>; características de liderança • Responsabilidades do guia líder de grupo para com o cliente, a empresa e o público • Função do organizador especializado na gestão do risco e da experiência • Desenvolvimento de competências de liderança e identificação de estilos de liderança para trabalhar num ambiente <i>outdoor</i> • Boas práticas na liderança de actividades <i>outdoor</i> • Questões éticas: valores e ética na liderança em actividades <i>outdoor</i>

Leituras Recomendadas				
Título	ISBN	Autor(es)	Editor	Ano / Edição
1				
2				

Jornais, Websites & e outros documentos	
Tipo	Descrição
1	
2	

8. Gestão de Equipamentos 2



Descrição do Módulo / Objetivos

Este módulo pretende dotar o formando de capacidades de gestão eficiente e segura dos equipamentos técnicos específicos das diferentes atividades, particularmente daquelas onde pretende uma especialização.

No fim deste módulo, o formando deve ser capaz de descrever os riscos e responsabilidades de transportar pessoas e cargas e de aplicar as melhores práticas no terreno.

Horas de Aprendizagem				Créditos
Horas de contacto (HC)	Esforço individual do aluno (EI)	Formação em Contexto de Trabalho (FTC)	Total	ECVET
70	40	120	230	8

Pré-requisitos

N/A

Resultados de Aprendizagem

No final deste módulo o formando deve ser capaz de:

1	Explicar o uso dos equipamentos de acordo com as normas de utilização dos fabricantes
2	Compreender e analisar o funcionamento do equipamento em função da atividade a realizar; explicar as suas características fundamentais.
3	Assumir a responsabilidade pelos equipamentos a seu cargo.
4	Monitorizar o uso de equipamentos e reconhecer usos indevidos
5	Selecionar o equipamento de segurança para o grupo e os EPI (Equipamento de Protecção Individual) adequados para duas atividades <i>outdoor</i> diferentes.

Estratégias de Ensino-Aprendizagem

	Prática >>>> Teórica	Resultados de aprendizagem	Conteúdos dos Módulos
1	Formação prática	1, 2, 3, 4 & 5	1 & 2
2	Prática na condução de atividades <i>outdoor</i>	1, 2, 3 & 4	1 & 2
3	Prática simulada inter-pares de condução de atividades. Micro ensino / Role Play	N/A	N/A
4	Prática de observação do <i>outdoor animator</i> em contexto de trabalho	1, 2, 3, 4 & 5	1 & 2
5	Trabalhos individuais e/ou de grupo, estudos de caso, <i>workshops</i> , apresentação de trabalhos	5	1 & 2
6	Aulas (Apresentações, etc.)	2	1 & 2

Estratégias de Avaliação

	Prática >>>> Teórica	Resultados de aprendizagem	Contínua ou Final
1	Avaliação prática em contexto de trabalho	1, 2, 3, 4 & 5	C
2	Avaliação de desempenho em atividades <i>outdoor</i>	N/A	N/A
3	Avaliação de portefólio, casos e projectos	2	F
4	Avaliação do Relatório de Aprendizagem	N/A	N/A
5	Avaliação escrita	5	F

Conteúdos dos Módulos			
Temas		Horas	Conteúdos
1	Equipamento específico	HC = 40 EI = 30 FCT = 90	<ul style="list-style-type: none"> • Requisitos e limitações dos equipamentos específicos: lagos e mar; neve; terra; rios; ar • Escolha adequada de equipamentos e vestuário de acordo com as actividades, as condições e os utilizadores • Selecção e função dos Equipamentos de Protecção Individual • Acessórios de segurança: melhoria do uso de acessórios • Instrução e supervisão do uso dos equipamentos pelos clientes • Reparação de equipamento específico (em situações de emergência)
2	Transporte específico	HC = 30 EI = 10 FCT = 30	<ul style="list-style-type: none"> • Condução: comportamento; verificações de segurança; procedimentos-padrão • Transporte de pessoas: aplicação da legislação e regras de empresa; verificações de segurança • Transporte de carga: carga do veículo; regras; verificações de segurança. • Técnicas e materiais para acondicionamento da carga • Condução de atrelados com equipamentos e de veículos com suportes de tejadilho: ferramentas, verificações de segurança, técnicas de acondicionamento • Regras e boas práticas do transporte inclusivo • Segurança no transporte

Leituras Recomendadas				
Título	ISBN	Autor(es)	Editor	Ano / Edição
1				
2				

Jornais, Websites & e outros documentos	
Tipo	Descrição
1	
2	

9. Psicologia Aplicada



Descrição do Módulo / Objetivos

No final deste módulo, o formando deverá ser capaz de descrever e interpretar de que forma os princípios da psicologia humana se aplicam à preparação, execução e adaptação de programas *outdoor* centrados no cliente.

Horas de Aprendizagem

Horas de Aprendizagem				Créditos
Horas de contacto (HC)	Esforço individual do aluno (EI)	Formação em Contexto de Trabalho (FTC)	Total	ECVET
70	10	30	110	4

Pré-requisitos

N/A.

Resultados de Aprendizagem

No final deste módulo o formando deve ser capaz de:

- | | |
|---|---|
| 1 | Avaliar o que diferentes participantes em actividades <i>outdoor</i> são ou não capazes de fazer em contexto <i>Outdoor</i> . |
|---|---|

Estratégias de Ensino-Aprendizagem

	Prática >>>> Teórica	Resultados de aprendizagem	Conteúdos dos Módulos
1	Formação prática	1	2
2	Prática na condução de actividades <i>outdoor</i>	1	2
3	Prática simulada inter-pares de condução de actividades. Micro ensino / <i>Role Play</i>	N/A	N/A
4	Prática de observação do <i>outdoor animator</i> em contexto de trabalho	N/A	N/A
5	Trabalhos individuais e/ou de grupo, estudos de caso, <i>workshops</i> , apresentação de trabalhos	N/A	N/A
6	Aulas (apresentações, etc.)	1	1 & 2

Estratégias de Avaliação

	Prática >>>> Teórica	Resultados de aprendizagem	Contínua ou Final
1	Avaliação prática em contexto de trabalho	1	C
2	Avaliação de desempenho em actividades <i>outdoor</i>	N/A	N/A
3	Avaliação de portefólio, casos e projectos	N/A	N/A
4	Avaliação do Relatório de Aprendizagem	1	C
5	Avaliação escrita	1	F

Conteúdos dos Módulos			
Temas		Horas	Conteúdos
1	Mente humana em movimento	HC = 35 EI = 5 FCT = 15	<ul style="list-style-type: none"> • Princípios da Psicologia • Conceito de zona de conforto • Princípios de saúde física e mental • Psicofisiologia
2	Funcionamento da mente humana em contexto <i>outdoor</i>	HC = 35 EI = 5 FCT = 15	<ul style="list-style-type: none"> • Princípios da psicologia aplicada às actividades <i>outdoor</i> • Psicofisiologia aplicada • Educação social e impacto ambiental sobre o comportamento • Zona de conforto aplicada às actividades <i>outdoor</i> • Percepção de risco pelos clientes e comportamento induzido

Leituras Recomendadas				
Título	ISBN	Autor(es)	Editor	Ano / Edição
1				
2				

Jornais, Websites & e outros documentos	
Tipo	Descrição
1	
2	

10. Pedagogia e Estratégias de Comunicação

Descrição do Módulo / Objetivos

No final deste módulo, o formando deve ser capaz de comunicar eficientemente com todos os participantes em ambiente *outdoor*, em pelo menos duas línguas, demonstrando aptidões pedagógicas adequadas às necessidades dos clientes.

Deve também ser capaz de demonstrar o uso competente das tecnologias da informação e comunicação (TIC).

Horas de Aprendizagem				Créditos
Horas de contacto (HC)	Esforço individual do aluno (EI)	Formação em Contexto de Trabalho (FTC)	Total	ECVET
140	60	250	450	17

Pré-requisitos

N/A

Resultados de Aprendizagem

No final deste módulo o formando deve ser capaz de:

1	Comunicar eficientemente com os participantes em mais de uma língua da UE.
2	Demonstrar competências pedagógicas relevantes na relação com os clientes.
3	Proporcionar, avaliar e responder de forma construtiva ao feedback.
4	Analisar e responder às necessidades dos diferentes participantes (incluindo os que têm necessidades especiais).
5	Usar apropriadamente as tecnologias de informação em consonância com o sistema ECDL (European Computer Driving Licence).

Estratégias de Ensino-Aprendizagem

	Prática >>>> Teórica	Resultados de aprendizagem	Conteúdos dos Módulos
1	Formação prática	1, 2, 3 & 4	2, 3 & 4
2	Prática na condução de actividades <i>outdoor</i>	1 & 4	2, 3, 4 & 5
3	Prática simulada inter-pares de condução de actividades. Micro ensino / <i>Role Play</i>	2 & 3	2, 3, 4 & 5
4	Prática de observação do <i>outdoor animator</i> em contexto de trabalho	1, 2, 3 & 4	2 & 4
5	Trabalhos individuais e/ou de grupo, estudos de caso, <i>workshops</i> , apresentação de trabalhos	5	5
6	Aulas (apresentações, etc.)	1, 2, 3, 4 & 5	1, 2, 3, 4 & 5

Estratégias de Avaliação

	Prática >>>> Teórica	Resultados de aprendizagem	Contínua ou Final
1	Avaliação prática em contexto de trabalho	1, 2, 3 & 4	C
2	Avaliação de desempenho em actividades <i>outdoor</i>	1, 2 & 4	C
3	Avaliação de portefólio, casos e projectos	5	F
4	Avaliação do Relatório de Aprendizagem	3	C
5	Avaliação escrita	4 & 5	F

Conteúdos dos Módulos			
Temas		Horas	Conteúdos
1	Comunicação	HC = 40 EI = 15 FCT = 70	<ul style="list-style-type: none"> Modelos teóricos de comunicação: técnicas de auto-apresentação, código de conduta, técnicas verbais e não verbais de comunicação e construção de confiança, sinais de respeito, linguagem corporal, vocabulário. Competências de comunicação social (prático) Expressão oral: estruturação, discurso, técnicas de dicção, expressão dramática Linguagem e comunicação Língua inglesa: gramática e vocabulário específico Dialetos: aquisição de vocabulário básico utilizado localmente
2	Comunicação e relacionamento interpessoal	HC = 40 EI = 15 FCT = 70	<ul style="list-style-type: none"> Técnicas de comunicação Conceitos básicos de relações interpessoais e comunicação Competências sociais e de comunicação O papel da linguagem na comunicação e liderança Comunicação escrita: tipologias de textos, interpretação e expressão através da escrita
3	Reflexão e feedback	HC = 20 EI = 10 FCT = 40	<ul style="list-style-type: none"> Princípio da revisão ativa Competências de facilitação da aprendizagem <i>outdoor</i> Facilitação da reflexão e feedback do cliente Revisão e avaliação da aprendizagem experimental Métodos de feedback Estruturas e ferramentas para uma comunicação eficaz Métodos de avaliação Auto-reflexão
4	Necessidades do Cliente	HC = 20 EI = 10 FCT = 40	<ul style="list-style-type: none"> Satisfação das necessidades dos clientes, incluindo os que têm necessidades especiais Diferentes grupos, com necessidades especiais e diferentes níveis Adaptação de atividades para pessoas com necessidades especiais Interação com clientes difíceis e circunstâncias críticas
5	TIC	HC = 20 EI = 10 FCT = 30	<ul style="list-style-type: none"> Uso de dispositivos electrónicos modernos (TIC= Tecnologias de Informação e Comunicação) para apoiar a administração, a realização do programa, a logística e a segurança de um prestador de serviços <i>outdoor</i>

Leituras Recomendadas				
Título	ISBN	Autor(es)	Editor	Ano / Edição
1				
2				

Jornais, Websites & e outros documentos	
Tipo	Descrição
1	
2	

11. Gestão da Segurança

Descrição do Módulo / Objetivos

Neste segundo módulo de Gestão da Segurança, o formando aprende como aplicar as normas de segurança e demonstrar práticas seguras em ambientes *Outdoor*, no que respeita à análise/gestão do risco, programas de segurança, planos de emergência e planos de gestão de segurança.

No final deste módulo o formando deverá ser capaz de pôr em prática a legislação de segurança e de aplicar da melhor forma as medidas de prevenção para minimizar o risco em qualquer atividade *outdoor*.

Horas de Aprendizagem				Créditos
Horas de contacto (HC)	Esforço individual do aluno (EI)	Formação em Contexto de Trabalho (FTC)	Total	ECVET
60	20	130	210	9

Pré-requisitos

Módulo 3: Programa Básico de Segurança

Resultados de Aprendizagem

No final deste módulo o formando deve ser capaz de:

1	Identificar e explicar a legislação nacional de segurança existente relativa ao sector
2	Aplicar e justificar a legislação nacional e local relativas à segurança de actividades <i>Outdoor</i>
3	Conceber e demonstrar a aplicação de práticas responsáveis e seguras no sector do <i>Active Leisure</i> e <i>Outdoor</i> .
4	Elaborar e executar um sistema de análise e gestão de riscos.
5	Formular e analisar um plano de emergência para, pelo menos, uma atividade <i>outdoor</i>
6	Organizar e implementar um plano de segurança para uma atividade específica

Estratégias de Ensino-Aprendizagem

	Prática >>>> Teórica	Resultados de aprendizagem	Conteúdos dos Módulos
1	Formação prática	3, 4, 5, & 6	3, 4, 5, 6 & 7
2	Prática na condução de actividades <i>outdoor</i>	4	4, 5 & 6
3	Prática simulada inter-pares de condução de actividades. Micro ensino / <i>Role Play</i>	3	5
4	Prática de observação do <i>outdoor animator</i> em contexto de trabalho	3	5
5	Trabalhos individuais e/ou de grupo, estudos de caso, <i>workshops</i> , apresentação de trabalhos	1, 2 & 5	3 & 4
6	Aulas (apresentações, etc.)	1, 2, 3, 4 & 5	1, 2, 3, 4, 5 & 6

Estratégias de Avaliação

	Prática >>>> Teórica	Resultados de aprendizagem	Contínua ou Final
1	Avaliação prática em contexto de trabalho	2, 3 & 6	C
2	Avaliação de desempenho em actividades <i>outdoor</i>	N/A	N/A
3	Avaliação de portefólio, casos e projectos	3, 4, 5 & 6	F
4	Avaliação do Relatório de Aprendizagem	N/A	N/A
5	Avaliação escrita	1 & 2	F

Conteúdos dos Módulos			
Temas		Horas	Conteúdos
1	Legislação	HC = 15 EI = 5 FCT = 30	<ul style="list-style-type: none"> • Diretivas Comunitárias e legislação nacional para atividades <i>outdoor</i>; segurança dos consumidores; segurança no trabalho. • Segurança relacionada com forças militares, proteção civil e polícia.
2	Medidas não obrigatórias		<ul style="list-style-type: none"> • Padrões do sector e boas práticas • Boas práticas e normas de conduta não governamentais. • Regras gerais de segurança no sector <i>outdoor</i> (do tipo “10 Mandamentos”)
3	Teoria e processo de gestão do risco	HC = 15 EI = 5 FCT = 40	<ul style="list-style-type: none"> • Teoria da gestão de riscos • Sistemas, princípios e estratégias de gestão de riscos • Processos e fases na gestão de riscos • Elaboração de plano de gestão de riscos; aspectos técnicos • Auto reflexão
4	Avaliação de riscos		<ul style="list-style-type: none"> • Avaliação de riscos das actividades. Análise de incidentes/acidentes.
5	Preparação de atividades	HC = 10 EI = 5 FCT = 30	<ul style="list-style-type: none"> • Preparação e planificação da segurança de actividades <i>outdoor</i>. Elaboração de um manual de operações de segurança para diferentes actividades e ambientes. Minimização de riscos. • Antecipação de alteração de circunstâncias. • Uso de manuais de operações de segurança: tarefas práticas, aplicação.
6	Gestão de emergências e resgate	HC = 10 EI = 5 FCT = 20	<ul style="list-style-type: none"> • Procedimentos e respostas de emergência • Comportamentos em situação de crise; pensamento crítico • Sistemas de comunicação: comunicação de uma emergência, comunicações durante emergências • Conhecimento das estruturas e serviços de socorro; resgate em ambientes <i>outdoor</i> específicos • Técnicas básicas de sobrevivência
7	Relatórios de incidentes/acidentes	HC = 10 EI = 0 FCT = 10	<ul style="list-style-type: none"> • Relatórios gerais. Relatórios de actividades. • Relatórios de incidentes/acidentes; registo; documentação • Avaliação de relatórios com identificação e compreensão das causas de incidentes/acidentes

Leituras Recomendadas				
Título	ISBN	Autor(es)	Editor	Ano / Edição
1				
2				

Jornais, Websites & outros documentos	
Tipo	Descrição
1	
2	

12. Organização da Prestação do Serviço

Descrição do Módulo / Objetivos

No final deste módulo, o formando deve ser capaz de planear, organizar e prestar o serviço de enquadramento de actividades *outdoor* de acordo com as normas, regulamentos e boas práticas do sector, e de demonstrar capacidade para o fazer de forma autónoma.

Horas de Aprendizagem

Horas de Aprendizagem				Créditos
Horas de contacto (HC)	Esforço individual do aluno (EI)	Formação em Contexto de Trabalho (FCT)	Total	ECVET
50	30	100	180	7

Pré-requisitos

Módulo 2 – *Outdoor animation* como profissão

Resultados de Aprendizagem

No final deste módulo o formando deve ser capaz de:

1	Planear e organizar o seu trabalho com eficiência, de forma colaborativa e/ou autónoma
2	Operar de acordo com as regras e regulamentos aplicáveis ao sector

Estratégias de Ensino-Aprendizagem

	Prática >>>> Teórica	Resultados de aprendizagem	Conteúdos dos Módulos
1	Formação prática	1 & 2	1
2	Prática na condução de actividades <i>outdoor</i>	1 & 2	1
3	Prática simulada inter-pares de condução de actividades. Micro ensino / <i>Role Play</i>	N/A	N/A
4	Prática de observação do <i>outdoor animator</i> em contexto de trabalho	N/A	N/A
5	Trabalhos individuais e/ou de grupo, estudos de caso, <i>workshops</i> , apresentação de trabalhos	N/A	N/A
6	Aulas (apresentações, etc.)	1	1

Estratégias de Avaliação

	Prática >>>> Teórica	Resultados de aprendizagem	Contínua ou Final
1	Avaliação prática em contexto de trabalho	1 & 2	C
2	Avaliação de desempenho em actividades <i>outdoor</i>	1 & 2	C
3	Avaliação de portefólio, casos e projectos	N/A	N/A
4	Avaliação do Relatório de Aprendizagem	N/A	N/A
5	Avaliação escrita	N/A	N/A

Conteúdos dos Módulos			
Temas		Horas	Conteúdos
1	Prestação do Serviço (Final e avançada)	HC = 50 EI = 30 FCT = 100	<ul style="list-style-type: none"> • Planeamento, organização e enquadramento de uma atividade <i>outdoor</i>, estratégias de ensino, gestão de grupos, liderança, comunicação, tomada de decisão, qualidade na prestação do serviço, padrões e boas práticas, foco no cliente, reflexão/auto-avaliação, resposta/adaptação à mudança. • Prestação do serviço: conceito; história; cultura; evolução; perspectivas; nível de expectativa dos clientes • Técnicas de atendimento: recepção e organização de boas-vindas; regras sociais; técnicas

Leituras Recomendadas					
Título	ISBN	Autor(es)	Editor	Ano / Edição	
1					
2					

Jornais, Websites & e outros documentos	
Tipo	Descrição
1	
2	

2. Capacidades Técnicas Profissionais (CTP)

Os 16 CTP descritores são:

A. Lagos e Mar

1. Caiaque / Canoa
2. Caiaque de Mar

B. Neve

3. Ski Alpino
4. Snowboard

C. Terra

5. Caminhadas
6. Orientação
7. Bicicletas
8. Canyoning
9. Espeleologia
10. High Ropes
11. Escalada com segurança por cima
12. Via Ferrata
13. Tiro com Arco

D. Rios

14. Caiaque / Canoa
15. Rafting
16. Natação Águas Bravas

ELESIA

1 Caiaques e canoas em lagos

CTP – Âmbito de Acção	
Outdoor Animator EQF5: Caiaques/Canoas em Lagos – Quadro Geral	
Subsector	Lagos
Actividade	Passeios de caiaque e canoa em lagos (passeios de um dia) Embarcação avaliada*
Âmbito de acção profissional para prestação do serviço	Águas interiores até 300m da margem com possibilidade de travessias curtas, em condições meteorológicas favoráveis e ventos até força três.

* **Observações:** A Capacidade Técnica Profissional do candidato será avaliada para uma das seguintes embarcações: caiaque não insuflável, caiaque insuflável/*fun-yak*, canoa insuflável, canoa aberta ou *sit-on-top*. Por este motivo, o tipo de embarcação utilizada pelo candidato no processo de avaliação deve ser identificado no título da CTP atribuída.

Opções futuras	
Nenhuma	

CTP – Requisitos	
Contexto do teste	Lago

Capacidades Técnicas requeridas ao candidato.	1	Levantar e transportar a embarcação, pô-la na água e trazê-la para terra.
	2	Governar correctamente a embarcação em condições meteorológicas favoráveis.
	3	Fazer auto resgate.
	4	Resgatar clientes e embarcações/equipamentos.
	5	Nadar bem.
	6	Utilizar de forma correcta a corda de resgate.

CTP – Critérios de Avaliação		
Critérios a usar pelo júri para avaliação das competências técnicas do candidato	1	Levantar e transportar a embarcação, pô-la na água e trazê-la para terra com impacto reduzido sobre os participantes e a embarcação, em diferentes ambientes (por ex. arenoso, rochoso) e condições (águas calmas, ondas)
	2	Utilizar as técnicas básicas da canoagem (propulsão, retropulsão, propulsão circular, retropulsão circular, chamadas e apoios) para estabilizar, parar, mudar de direcção e fazer movimentos laterais.
	3	Reentrar na embarcação em águas profundas. Realizar a técnica de esquimotagem, caso esteja a utilizar um caiaque.
	4	Recuperar um participante que virou e respetivo equipamento. Utilizar técnica de resgate através de reboque. Organizar um resgate com reentrada na embarcação em águas profundas. Em caso de caiaque não insuflável, transportar também uma pessoa que esteja inconsciente ou ferida.
	5	Realizar um percurso num determinado tempo.
	6	Utilizar a corda de resgate de forma precisa e num tempo determinado. Realizar dois lançamentos seguidos da corda de resgate, com precisão e rapidez, num tempo determinado.

2 Caiaque de mar

CTP – Âmbito de Acção	
Outdoor Animator EQF 5: Caiaque de Mar – Quadro Geral	
Subsector	Lagos e mar
Actividade	Caiaque de Mar (passeios de um dia)
Âmbito de acção profissional para prestação do serviço	Zonas costeiras até 300 m da costa, com possibilidade de travessias curtas de baías, em condições meteorológicas favoráveis, com ventos superiores a força três.

Opções futuras	
Âmbito de acção mais exigente	Requisito a especificar.

CTP – Requisitos	
Contexto do teste	Mar de acordo com o âmbito de acção

Capacidades Técnicas requeridas ao candidato	1	Levantar e transportar o caiaque, pô-lo na água e trazê-lo para terra.
	2	Governar correctamente a embarcação, inclusive em condições meteorológicas difíceis.
	3	Dominar o caiaque em condições de surf.
	4	Fazer auto resgate.
	5	Resgatar clientes e embarcações/equipamentos.
	6	Demonstrar domínio das condições do mar.

CTP – Critérios de Avaliação		
Critérios a usar pelo júri para avaliação das competências técnicas do candidato	1	Transportar o caiaque, pô-lo no mar e trazê-lo para terra de forma segura, com impacto reduzido sobre as pessoas e o caiaque, em diferentes ambientes (por ex. arenoso, rochoso) e condições (mar calmo, ondas, surf).
	2	Utilizar as técnicas básicas da canoagem (propulsão, retropulsão, propulsão circular, retropulsão circular, chamadas e apoios) para estabilizar, parar e mudar de direcção, em várias condições de vento.
	3	Seguir uma onda, surfar e recuar, manter a trajetória, demonstrar capacidade de avaliação.
	4	Fazer esquimotagem em condições difíceis e reentrar na embarcação em águas profundas.
	5	Recuperar um participante que virou e respectivo equipamento. Reboçar barcos e pessoas. Organizar um resgate com reentrada na embarcação em águas profundas. Transportar um barco com uma pessoa inconsciente ou ferida
	6	Reconhecer e interpretar marés e correntes, ventos e vagas. Escolher uma rota apropriada.

3 Ski Alpino

CTP – Âmbito de Acção	
Outdoor Animator EQF 5: Ski Alpino	
Subsector	Neve
Actividade	Ski Alpino
Âmbito de acção profissional para prestação do serviço	Pistas marcadas e controladas em estâncias de ski.

Opções futuras	
Nenhuma.	

CTP – Requisitos	
Contexto do teste	Pistas Azuis (sem manutenção), vermelhas e pretas

Capacidades Técnicas requeridas ao candidato	1	Demonstrar viragens largas
	2	Demonstrar viragens curtas e médias
	3	Executar viragens numa encosta íngreme
	4	Executar uma descida em terreno sem manutenção.
	5	Demonstrar manobras básicas
	6	Executar um salto básico
	7	Demonstrar uma série de manobras básicas

CTP – Critérios de Avaliação		
Critérios a usar pelo júri para avaliação das competências técnicas do candidato	1	Numa pista azul, ligar viragens deixando marcas dos dois skis e a uma velocidade consistente.
	2	Numa pista vermelha e por esta ordem, ligar 6 viragens médias imediatamente seguidas de 10 viragens curtas com ritmo, a velocidade constante e seguindo uma linha descendente.
	3	Numa pista preta, fazer várias viragens, mostrando controlo da velocidade e em linha.
	4	Esquiar uma pista azul, sem manutenção, mostrando bom equilíbrio e realizando um trajeto adequado de acordo com o terreno.
	5	Numa pista azul, completar 2 viragens de forma controlada, seguidas de 3 viragens usando o ski interior, seguida de 3 viragens usando o ski exterior.
	6	Completar um salto com um metro, com uma chegada limpa ao solo.
	7	Executar numa pista azul uma sequência de 4 giros em cunha, seguidas de 4 viragens básicas, mantendo uma velocidade constante, com ritmo e em linha.

4 Snowboard

CTP – Âmbito de Acção	
Outdoor Animator EQF 5: Snowboard	
Subsector	Neve
Actividade	Snowboard
Âmbito de acção profissional para prestação do serviço	Pistas marcadas e controladas em estâncias de ski e Snowparque

Opções futuras	
Nenhuma	

CTP – Requisitos	
Contexto do teste	Pista Vermelha e Snowparque

Capacidades Técnicas requeridas ao candidato	1	Demonstrar viragens curtas
	2	Demonstrar viragens largas
	3	Demonstrar manobras básicas
	4	Executar um salto básico
	5	Demonstrar uma série de manobras básicas

CTP – Critérios de Avaliação		
Critérios a usar pelo júri para avaliação das competências técnicas do candidato	1	Executar, numa pista vermelha, uma série de 8 viragens curtas usando 2 das 4 técnicas de rotação mais usadas.
	2	Executar, numa pista vermelha, uma série de viragens em carving usando posições neutras e dinâmicas.
	3	No Snowparque, realizar um slide 360, um slide, um ollie, andar em fakie/switch e realizar dois 180 diferentes.
	4	No Snowparque, no salto de dificuldade verde, executar um salto de um metro com uma boa aterragem e um salto bem aterrado com um grab
	5	Demonstrar 2 manobras básicas no Snowparque

5 Caminhadas

CTP – Âmbito de Acção	
Outdoor Animator EQF 5: Caminhadas – Quadro Geral	
Subsector	Terra
Actividade	Caminhadas
Âmbito de acção profissional para prestação do serviço	Passeio de um dia em condições meteorológicas favoráveis em terrenos de baixa perigosidade.

Opções futuras	
Nenhuma	

CTP – Requisitos	
Contexto do teste	Ambiente natural adequado.

Capacidades Técnicas requeridas ao candidato	1	Caminhar com uma mochila
	2	Mostrar conhecimento sobre o ambiente cultural e natural.
	3	Tomar decisões simples sobre a escolha da rota
	4	Orientar uma carta topográfica recorrendo à bussola e ao GPS
	5	Ler e interpretar a meteorologia antes e durante a caminhada

CTP – Critérios de Avaliação		
Critérios a usar pelo júri para avaliação das competências técnicas do candidato	1	Caminhar 12 km em 3 horas, com uma mochila com um peso igual a 20% do peso do candidato, em terreno adequado, com desnível mínimo acumulado de 600m.
	2	Conversar 15 minutos sobre questões culturais e ambientais.
	3	Identificar um mínimo de 5 características culturais e naturais específicos para a caminhada
	4	Caminhar 30 minutos sem carta topográfica e identificar depois a sua posição usando uma bússola e um GPS.
	5	Produzir e explicar uma previsão meteorológica antes da caminhada e as suas possíveis implicações para a realização da mesma.

6 Orientação

CTP – Âmbito de Acção	
Outdoor Animator EQF 5: Orientação – Quadro Geral	
Subsector	Terra
Actividade	Orientação
Âmbito de acção profissional para prestação do serviço	Parque, floresta ou montanha

Opções futuras	
Nenhuma	

CTP – Requisitos	
Contexto do teste	Parque, floresta ou montanha

Capacidades Técnicas requeridas ao candidato	1	Planear um percurso de orientação
	2	Orientação com carta topográfica e uso da bússola e GPS. Uso de diferentes tipos de cartas topográficas e interpretação da legenda
	3	Orientação em curtas distâncias usando apenas o relevo e outras características do terreno
	4	Uso eficiente da bússola e do GPS

CTP – Critérios de Avaliação		
Critérios a usar pelo júri para avaliação das competências técnicas do candidato	1	Planear um percurso de orientação apropriado, para um grupo específico, com 10-12 pontos de controlo.
	2	Determinar a posição em diferentes tipos de cartas topográficas, usando o relevo, as características do terreno e uma bússola.
	3	Navegar no máximo durante 5 km usando apenas as características do terreno.
	4	Usar a bússola e o GPS para realizar um atalho entre duas rotas diferentes.

7 Mountain Biking (MB1 and MB2)

CTP – Âmbito de Acção MB1		CTP – Âmbito de Acção MB2	
Outdoor Animator EQF 5: Mountain Biking – Quadro Geral		Outdoor Animator EQF 5: Mountain Biking – Quadro Geral	
Subsector	Terra	Subsector	Terra
Actividade	BTT MB1	Actividade	BTT MB2
Âmbito de acção profissional para prestação do serviço	Centros de BTT, caminhos públicos e trilhos, florestas, montes e zonas rurais não montanhosas.	Âmbito de acção profissional para prestação do serviço	Rede de trilhos sinalizados e mapeados para BTT ou trilhos com diferentes tipos de utilizadores situados na envolvente de uma estância de montanha, Bike Parks ou Centros de BTT homologados, em condições não inverniais.

Opções futuras		Opções futuras	
BTT MB2			

CTP – Requisitos MB1		CTP – Requisitos MB2	
Contexto do teste	Terreno acidentado com diferentes tipos de piso naturais.	Contexto do teste	Parque de estacionamento em asfalto ou gravilha, excepto para o requisito 8.

Capacidades Técnicas requeridas ao candidato	1	Capacidades Técnicas requeridas ao candidato	1	
	Escolher os equipamentos / materiais e roupas apropriadas e realizar uma inspeção visual da bicicleta. Ajustar correctamente a altura do selim e posicionamento na bicicleta.		2	Demonstrar a manobra de salto de obstáculos („bunny-hop“)
	Demonstrar a postura correcta a pedalar e técnica básica de escolha de mudanças.		3	Demonstrar a manobra de andar com a roda da frente levantada / „cavalinho“ („wheelie“)
	Demonstrar de forma correcta e fluente as técnicas básicas de BTT para subir, descer, curvar e travar.		4	Demonstrar a manobra de descida de obstáculo („drop-off“) com chegada a um piso direito.
	3		5	
Demonstrar de forma correcta e fluente as técnicas básicas de BTT para subir, descer, curvar e travar.		Demonstrar habilidade técnica para reparações durante os percursos nos trilhos.	6	
	4	Demonstrar competências de reparação nas avarias mais comuns.	7	
			8	
			Executar uma volta livre num percurso BTT classificado de nível vermelho (ou percurso de nível equivalente mais próximo) que inclua pisos desnivelados, pisos inclinados lateralmente, subidas, descidas e curvas abertas/rápidas e apertadas/lentas.	

CTP – Critérios de Avaliação MB1		CTP – Critérios de Avaliação MB2		
Critérios a usar pelo júri para avaliação das competências técnicas do candidato	1	Critérios a usar pelo júri para avaliação das competências técnicas do candidato	1	
	Escolher a bicicleta adequada e fazer os ajustes de tamanho usando os critérios correctos. Aconselhar sobre o apropriado e inapropriado vestuário e equipamento de segurança básico (capacete e luvas)		2	Permanecer próximo de parado, equilibrado numa posição livre em cima da bicicleta sem apoio, sem colocar os pés no chão, durante pelo menos 5 segundos, dentro de uma área de 2m x 2m
	Explicar a postura correcta para pedalar e a técnica de selecção de mudanças, e demonstrar as mesmas de forma fluente.		3	Executar o levantamento controlado da roda frente, com a bicicleta em movimento.
	Demonstrar as técnicas básicas de pedalar em terrenos acidentado e sinuoso numa variedade de pisos dos trilhos (técnicas de subir, descer, selecção de mudanças, curvar e travar).		4	Executar uma descida controlada de um desnível, tipo degrau, com mínimo de 30 cm de altura (uma plataforma elevada ou um nível superior para inferior do chão) com técnica apropriada e segura (ambas as rodas devem sair do chão).
	4	Demonstrar a reparação de uma das avarias mais comuns utilizando um kit de reparação básico.	5	
			6	
			Subir um degrau quadrado de aproximadamente 10 cm de altura enquanto mantém total equilíbrio e controlo da bicicleta.	
			7	
			Realizar a pedido qualquer uma das seguintes reparações (temporárias) no terreno usando apenas as ferramentas transportadas sempre pelo guia: furo, corrente partida, substituição de calço de travão, afinação de mudança, raio partido ou solto.	
			8	
			Realizar um teste completo de segurança da bicicleta incluindo os seguintes pontos: Tamanho do quadro: suficiente altura livre entre pernas. Rodas: cubos, apertos rápidos ou porcas dos eixos, raios. Rotação livre. Pneus: condição gera e correcta pressão de enchimento. Travões: funcionamento correcto e seguro dianteiro e traseiro, calços afinados Avanço, Guiador, Pedaleira, Pedais: tudo apertado e seguro. Realizar configuração da bicicleta que inclui os seguintes ajustes: pressão de pneus, altura do espigão de selim, pressão das suspensões.	
			8	
			Demonstrar competência, confiança e técnicas adequadas como ciclista de montanha / BTT, incluindo uso correcto das mudanças, travagem controlada (incluindo uso independente dos travões dianteiro e traseiro de forma apropriada), bom posicionamento do corpo e distribuição do peso, escolha correcta de trajetórias, posicionamento correcto a pedalar nas curvas, passando obstáculos e pisos inclinados lateralmente e bom equilíbrio.	

8 Canyoning



CTP – Âmbito de Acção	
Outdoor Animator EQF 5: Canyoning – Quadro Geral	
Subsector	Terra
Actividade	Canyoning
Âmbito de acção profissional para prestação do serviço	Rios 1.1.I até 3.3.III

Opções futuras	
Rios acima de 3.3.III	Módulos de formação extra para poderem: explorar e equipar em equipa um novo rio; preparar e descer em segurança um rio 5.5.V como chefes de equipa.

CTP – Requisitos	
Contexto do teste	Rios 4.4.III

Capacidades Técnicas requeridas ao candidato	1	Usar de forma segura e realizar uma inspeção visual de todo o equipamento colectivo e individual usado em rios 4.4.
	2	Avaliar e utilizar pontos de ancoragem apropriados em rios.
	3	Nadar correctamente em rios 4.4.III
	4	Resgatar um participante bloqueado na corda a partir de uma posição mais elevada (a partir da reunião de rappel) e a partir de uma posição menos elevada (a partir da base do rappel)
	5	Estimar o caudal do rio e a possibilidade de uma inundação repentina do rio, com base nos guias, cartas topográficas, meteorologia, vegetação e geologia do local.
	6	Preparar e descer em segurança, um rio 4.4.III (como chefe de equipa)

CTP – Critérios de Avaliação		
Critérios a usar pelo júri para avaliação das competências técnicas do candidato	1	10 questões sobre equipamento e pontos de ancoragem
	2	Mostrar e explicar os passos para avaliar um ponto de ancoragem
	3	Nadar um percurso técnico num rio 4.4.
	4	Resgatar um participante bloqueado na corda a partir de cima e a partir de baixo.
	5	Estimar e explicar a probabilidade de uma enchente para um determinado rio.
	6	Liderar uma descida num rio 4.4.III

9 Espeleologia

CTP – Âmbito de Acção	
Outdoor Animator EQF 5: Espeleologia – Quadro Geral	
Subsector	Terra
Actividade	Espeleologia
Âmbito de acção profissional para prestação do serviço	Passeios de até um dia em grutas horizontais, com poços inferiores a 10m de desnível.

Opções futuras	
Nenhuma	

CTP – Requisitos	
Contexto do teste	Grutas Horizontais com alguns poços com 10 – 25m de desnível máximo.

Capacidades Técnicas requeridas ao candidato	1	Escolher o equipamento apropriado para uma actividade de espeleologia a realizar.
	2	Usar de forma correcta e eficiente os EPI adequados e os sistemas e técnicas de progressão.
	3	Controlar de forma correcta e eficiente a segurança de um cliente.
	4	Demonstrar o resgate com material individual de um cliente bloqueado numa corda.
	5	Demonstrar correctamente a equipagem de um poço.
	6	Demonstrar correctamente a instalação de um ponto de amarração

CTP – Critérios de Avaliação		
Critérios a usar pelo júri para avaliação das competências técnicas do candidato	1	Diferenciar o equipamento correcto a ser usado em situações de progressão vertical e horizontal em gruta e escolher correctamente o equipamento de transporte de comida e água.
	2	Progredir de forma correcta e eficiente em gruta, usando os diferentes sistemas de segurança e técnicas de progressão.
	3	Descer um cliente de forma segura usando técnicas de progressão em corda.
	4	Aplicar de forma rápida e segura os procedimentos apropriados.
	5	Equipar correctamente um nova corda para progressão vertical.
	6	Equipar correctamente um novo ponto de amarração.

10 Parques de *High Ropes*

CTP – Âmbito de Acção	
Outdoor Animator EQF 5: High Ropes – Quadro Geral	
Subsector	Terra
Actividade	Parques de <i>High Ropes</i>
Âmbito de acção profissional para prestação do serviço	Parques de <i>High Ropes</i>

Opções futuras	
Nenhuma	

CTP – Requisitos	
Contexto do teste	Percurso de <i>High Ropes</i> que inclua pelo menos 3 obstáculos diferentes

Capacidades Técnicas requeridas ao candidato	1	Conduzir uma inspeção visual de todo o equipamento de escalada e segurança necessário.
	2	Operar de forma correcta os sistemas de segurança e progressão.
	3	Operar de forma autónoma, rápida e correctamente, num percurso de <i>high ropes</i>
	4	Realizar de forma segura o resgate de uma pessoa em dificuldades em qualquer parte do percurso.
	5	Realizar inspecções visuais de rotina.

CTP – Critérios de Avaliação		
Critérios a usar pelo júri para avaliação das competências técnicas do candidato	1	Escolher o equipamento correcto a ser usado nos diversos tipos de parques de <i>high ropes</i> .
	2	Percorrer um percurso de <i>high ropes</i> com desembaraço, usando os diferentes sistemas de segurança e de progressão.
	3	Usar as técnicas apropriadas para, de forma autónoma, aceder, percorrer e sair de um percurso em qualquer ponto e a qualquer hora.
	4	Aplicar procedimentos apropriados usando o equipamento de resgate existente no parque de <i>high ropes</i> .
	5	Verificar o percurso de <i>high ropes</i> para detecção de objectos perigosos ou que dificultem a progressão.

11 Escalada com segurança por cima

CTP – Âmbito de Acção	
Outdoor Animator EQF 5: Escalada com segurança por cima – Quadro Geral	
Subsector	Terra
Actividade	Escalada
Âmbito de acção profissional para prestação do serviço	Escalada com segurança por cima de um único largo numa parede natural ou artificial onde existem amarrações certificadas colocadas previamente.

Opções futuras	
Escalada a abrir	Locais de escalada semelhantes mas com colocação de amarrações naturais/entaladores na altura

CTP – Requisitos	
Contexto do teste	Local de escalada acessível a pé, sem ser necessário o uso de técnicas de escalada para lhe aceder.

Capacidades Técnicas requeridas ao candidato	1	Usar de forma segura e inspecionar visualmente os EPI necessários.
	2	Instalar a corda necessária para a actividade.
	3	Demonstrar bom desempenho das técnicas de escalada.
	4	Efectuar segurança a outro escalador.

CTP – Critérios de Avaliação		
Critérios a usar pelo júri para avaliação das competências técnicas do candidato	1	10 questões sobre equipamento e progressão
	2	Instalar uma corda por cima
	3	Escalar com à vontade uma via 5a (gradação francesa)
	4	Efetuar corretamente a segurança ao colega de escalada.

12 Via Ferrata

CTP – Âmbito de Acção	
Outdoor Animator EQF 5: Via Ferrata	
Subsector	Terra
Actividade	Via Ferrata
Âmbito de acção profissional para prestação do serviço	Via Ferrata certificada por entidade independente em questões de segurança e outros riscos. Deve ser uma Via Ferrata nível 1 ou 2.

Opções futuras	
Nenhuma	

CTP – Requisitos	
Contexto do teste	Via Ferrata nível 3

Capacidades Técnicas requeridas ao candidato	1	Realizar inspecções visuais de todos os EPI necessários
	2	Avaliar uma Via Ferrata em termos de segurança, incluindo a qualidade do equipamento (inspecções visuais dos pontos de ancoragem e correntes/cabos de aço).
	3	Progredir rápida e autonomamente de forma competente numa Via Ferrata
	4	Instalar material/corda de segurança

CTP – Critérios de Avaliação		
Critérios a usar pelo júri para avaliação das competências técnicas do candidato	1	Realizar avaliações assertivas sobre o equipamento pessoal e coletivo para Vias Ferratas
	2	Subir e descer rápida e correctamente uma Via Ferrata nível 3
	3	Usar técnicas apropriadas para, de forma autónoma, aceder, percorrer e, se necessário, sair da Via Ferrata em qualquer lugar e a qualquer hora.
	4	Improvisar e instalar material/corda de segurança usando os EPI de Vias Ferrata.

13 Tiro com Arco

CTP – Âmbito de Acção	
Outdoor Animator EQF 5: Tiro com Arco – Quadro Geral	
Subsector	Terra
Actividade	Tiro com arco
Âmbito de acção profissional para prestação do serviço	Área preparada e controlada

Opções futuras	
Nenhuma	

CTP – Requisitos	
Contexto do teste	Área controlada (10 x 30 metros)

Capacidades Técnicas requeridas ao candidato	1	Preparar uma área de tiro apropriada
	2	Demonstrar correctamente como se faz tiro com arco
	3	Conduzir um briefing de segurança e técnico
	4	Identificar e demonstrar comandos específicos relativos ao tiro com arco.

CTP – Critérios de Avaliação		
Critérios a usar pelo júri para avaliação das competências técnicas do candidato	1	Preparar correctamente uma área de tiro com arco adaptada ao terreno.
	2	Acertar num alvo (distância mínima 10 metros) usando correctamente um arco e uma flecha.
	3	Conduzir correctamente um briefing técnico e de segurança
	4	Aplicar de forma correcta comandos específicos do tiro com arco.

14 Caiaques/Canoas em Rios

CTP – Âmbito de Acção	
Outdoor Animator EQF 5: Caiaques/Canoas em Rios	
Subsector	Rios
Actividade	Passeios em caiaques e canoas em rios (passeios de um dia) Embarcação avaliada*
Âmbito de acção profissional para prestação do serviço	Rios Classe I e II

* **Observações:** A Capacidade Técnica Profissional do candidato será avaliada para uma das seguintes embarcações: caiaque não insuflável, caiaque insuflável, canoa insuflável, canoa aberta ou *sit-on-top*. Por este motivo, o tipo de embarcação utilizada pelo candidato no processo de avaliação deve ser identificado no título da CTP atribuída.

Opções futuras	
Superior a Rios Classe II	Requisitos a especificar

CTP – Requisitos	
Contexto do teste	Rápido de Classe III

Capacidades Técnicas requeridas ao candidato	1	Levantar e transportar a embarcação, pô-la na água e trazê-la para terra.
	2	Governar correctamente a embarcação em e através de rápidos.
	3	Fazer auto resgate.
	4	Resgatar clientes e embarcações/equipamento.
	5	Nadar bem em rápidos de Classe III.
	6	Utilizar correctamente a corda de resgate.

CTP – Critérios de Avaliação		
Critérios a usar pelo júri para avaliação das competências técnicas do candidato	1	Pôr na água e trazer para terra a embarcação em rios e correntes, utilizando técnicas apropriadas e estabilizando a embarcação sem virar.
	2	Utilizar as técnicas básicas da canoagem (propulsão, retropulsão, propulsão circular, retropulsão circular, chamadas e apoios) para estabilizar, parar, mudar de direcção e fazer movimentos laterais. Fazer um percurso através de um rápido escolhendo a trajectória correcta e utilizando as principais técnicas de canoagem (<i>ferry glide, eddy catching, paragem, edging</i>).
	3	Reentrar na embarcação (levar a embarcação até à margem e voltar a entrar). Em caiaque não insuflável, fazer também uma esquimotagem.
	4	Recuperar um participante que virou e respectivo equipamento. Utilizar a técnica de resgate através de reboque. Organizar um resgate. Em caiaque não insuflável, transportar o caiaque com uma pessoa a bordo que esteja inconsciente ou ferida. Demonstrar conhecimento dos perigos do rio e de locais de segurança. Demonstrar técnicas de resgate em águas bravas (incluindo pés e barcos entalados, libertação de vítimas e utilização de tirolesas)
	5	Nadar com um colete de flutuação de forma controlada, descer e atravessar um rápido.
	6	Demonstrar o uso preciso e atempado de uma corda de resgate a partir da margem. Realizar dois lançamentos seguidos da corda de resgate, com precisão e rapidez, num tempo determinado.

15 Rafting

CTP – Âmbito de Acção	
Outdoor Animator EQF 5: Rafting – Quadro Geral	
Subsector	Rios
Actividade	Rafting
Âmbito de acção profissional para prestação do serviço	Rios de Classe I, II e III

Opções futuras	
Rios de Classe superior a III	Requisitos a especificar

CTP – Requisitos	
Contexto do teste	Rápidos de Classe III

Capacidades Técnicas requeridas ao candidato	1	Nadar de forma correcta em rápidos de Classe III
	2	Utilizar correctamente a corda de segurança.
	3	Virar ao contrário e voltar a colocar o raft na posição correcta
	4	Navegar em rápidos de Classe III com tripulação
	5	Parar em segurança um raft com tripulação
	6	Recuperar o raft
	7	Resgatar um cliente que esteja na água
	8	Conhecer o código de sinais aplicáveis

CTP – Critérios de Avaliação		
Critérios a usar pelo júri para avaliação das competências técnicas do candidato	1	Nadar de forma controlada e determinada descendo e cruzando o rápido
	2	Utilizar a corda de segurança de forma segura e precisa em tempo limitado. Realizar dois lançamentos seguidos da corda de resgate de forma segura e precisa em tempo limitado
	3	Virar ao contrário e voltar a colocar o raft na posição correcta, no meio de um rápido de forma rápida e numa curta distância.
	4	Completar um percurso incluindo <i>ferry glides</i> , <i>eddy catching</i> , e o uso eficiente da tripulação escolhendo e executando uma trajectória lógica dentro de um tempo limitado
	5	Parar em segurança o raft com a tripulação numa curta distancia e em tempo limitado.
	6	Recuperar um raft preso no rio, utilizando cordas, de forma eficiente e segura.
	7	Resgatar um cliente da água, com o raft em movimento, num tempo limitado. Demonstrar técnicas de resgate em águas bravas (incluindo pés e barcos entalados, libertação de vítimas, perigos do rio e tirolesas)
	8	Demonstrar conhecimento e usar fluentemente os sinais aplicáveis.

16 Natação em Águas Bravas

CTP – Âmbito de Acção	
Outdoor Animator EQF 5: Natação em Águas Bravas	
Subsector	Rios
Actividade	Natação em Águas Bravas
Âmbito de acção profissional para prestação do serviço	Rios classe WW1 to WW3

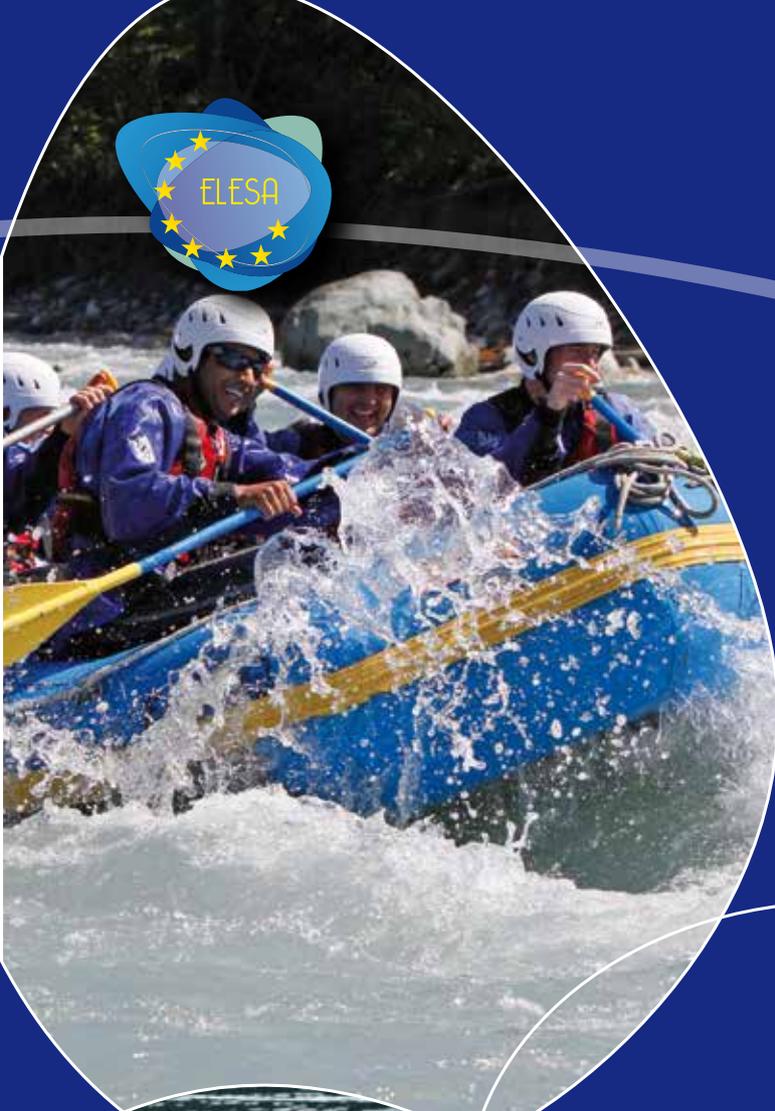
Opções futuras	
Nenhuma	

CTP – Requisitos	
Contexto do teste	Rápido WW3

Capacidades Técnicas requeridas ao candidato	1	Nadar correctamente num rápido WW3 sem barbatanas
	2	Ter preparação física apropriada e ser tecnicamente um bom nadador com barbatanas
	3	Resgatar clientes e equipamento

CTP – Critérios de Avaliação		
Critérios a usar pelo júri para avaliação das competências técnicas do candidato	1	Progridir de forma controlada e determinada descendo ou cruzando um rápido.
	2	Completar um percurso num tempo limite (com barbatanas)
	3	Resgatar e assistir um cliente de forma pro activa em tempo limite. Demonstrar técnicas de resgate em águas bravas (incluído resolver problemas como: pé entalado, salvamento em rápidos e montagem de slide com corda)

ANEXOS



Co-funded by
the Lifelong Learning
Programme
of the European Union



ANEXO 1

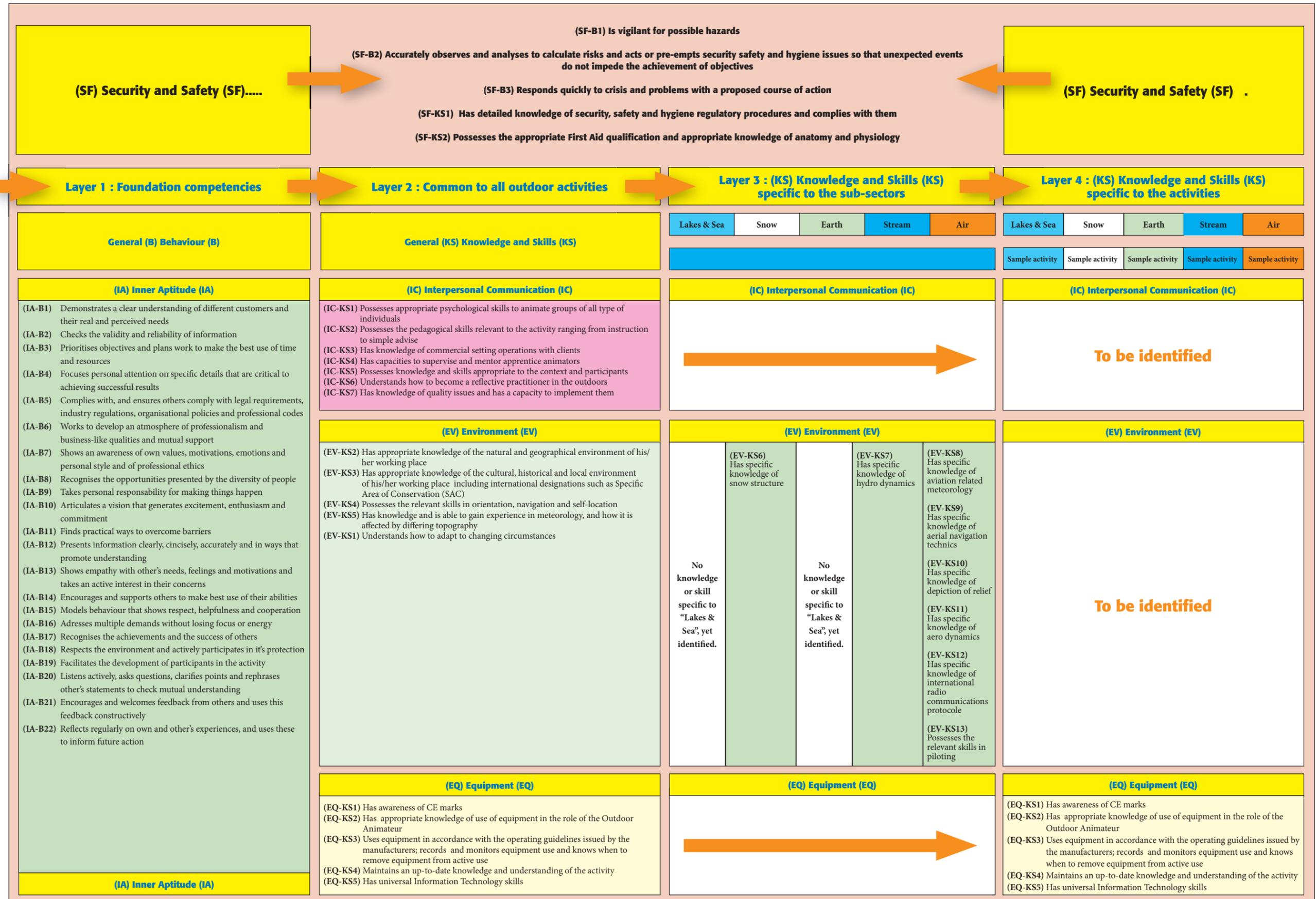
List of Outdoor Activities ³⁴

Lakes & sea	Snow	Earth	Stream	Air
Main Activities	Main Activities	Main Activities	Main Activities	Main Activities
Beach games	Alpine skiing	Group A	Canoeing	Hot air balloon
Board surfing	Crosscountry skiing	Hiking - Walking	Fishing	Parachuting
Body board surfing	Ice fishing	Nature discovering	Hydro speed	Paragliding
Buggy sailing	Ice skating	Nordic walking	Kayaking	Parapenting
Canoeing	Kick sledding	Orienteering	Rafting	ULM flying
Deep sea fishing	Kite skiing		Rapid swimming	
Diving	Mountaineering	Group B		
Jet skiing	Musher	4X4 driving		
Kayaking	New tools	ATB biking		
Kite surfing	Ski joering	Cycling		
Parasailing	Ski trekking	Horse riding		
Sailing	Sledging	Quad riding		
Wake boarding	Snow shoes trekking	Roller skating		
Water skiing	Snowboarding			
Wind surfing	Snowmobile	Group C		
	Telemark skiing	Abseiling		
		Bungee jumping		
		Canyoning		
		Caving		
		High ropes parks		
		Rock climbing		
		Via ferrata		
		Group D		
		Archery		
		Assault courses		
		Paint ball		
		Shooting activities		

³⁴ http://www.ec-oe.eu/fileadmin/Projekte/EQFOA/EQFOA_A_Industry_Occupational_Map_for_the_Outdoor_Sector_en_.pdf, p. 11

European Competence Framework for Outdoor Animator (EQFOA Project) ³⁶

Units of session F1

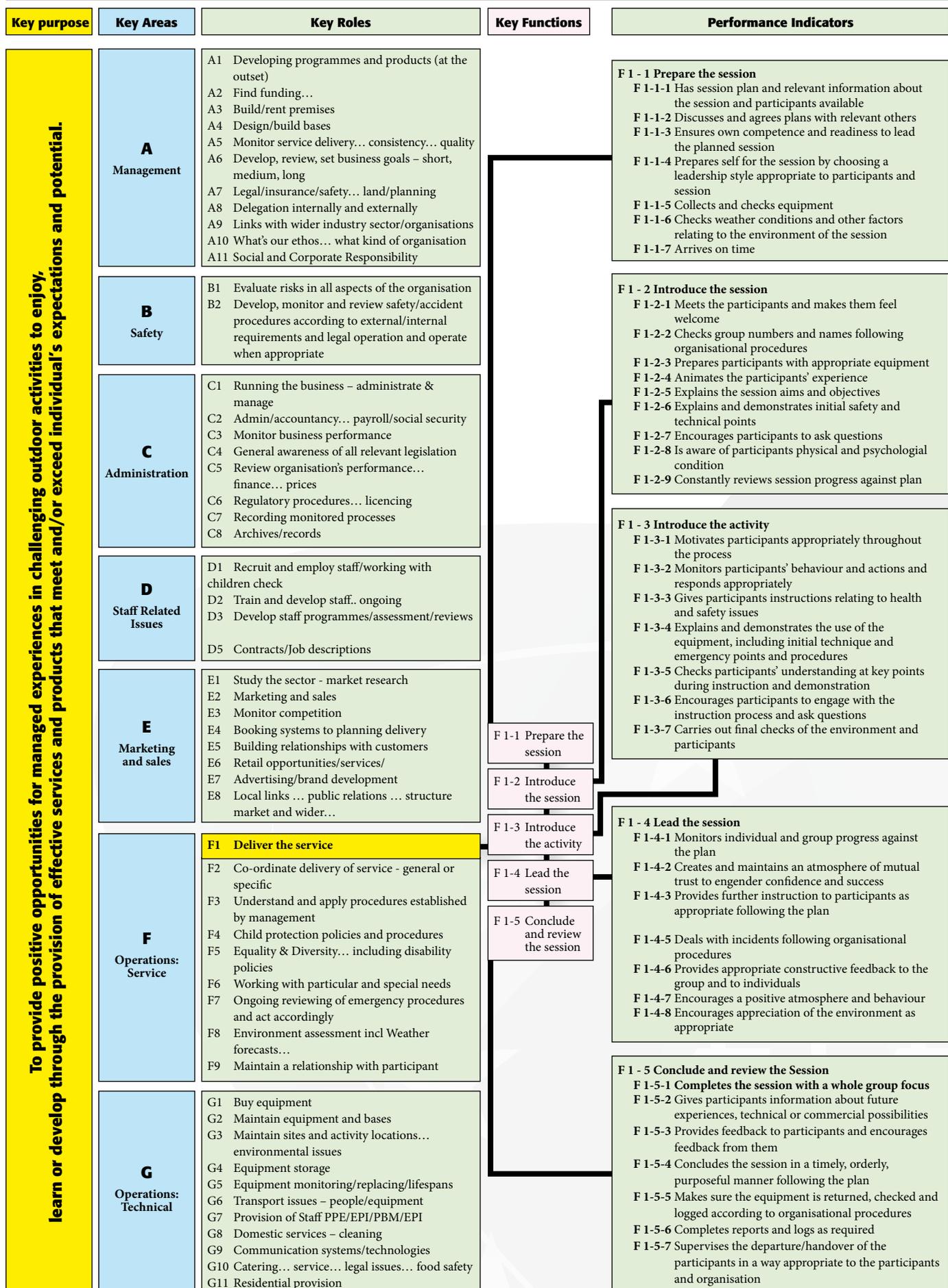


Unit F 1-1: Prepare the session
 Unit F 1-2: Introduce the session
 Unit F 1-3: Introduce the activity
 Unit 1-4: Lead the session
 Unit F 1-5: Conclude and review the session

36 http://www.ec-oe.eu/fileadmin/Projekte/EQFOA/EQFOA_D_The_Outdoor_Animator_Competence_Framework__en_.pdf

ANEXO 4

Industry Functional map of the European Outdoor Sector ³⁸



ANEXO 5

GLOSSÁRIO

Nota preambular

Estas definições foram elaboradas pelo Consórcio ELESA para clarificar as expressões mais usadas nos documentos produzidos durante o Projecto ELESA.

As definições apresentadas em itálico foram produzidas por terceiros e extraídas da Internet

Accessory / Acessório

O que é comumente utilizado como ferramenta (ver definição abaixo), como por exemplo um par de bastões, de esquis, um remo, um aparelho electrónico fixado numa bicicleta, uma sela.

Active Leisure / Lazer Activo

É uma combinação de fitness e actividades baseadas no outdoor que são, geralmente, não estruturadas e não competitivas. Promovem estilos de vida activos e saudáveis através de actividades, eventos e exercício. São normalmente actividades disponibilizadas sob a direcção de técnicos qualificados ou instrutores, para que possam adequar-se às capacidades dos participantes e ir ao encontro das suas necessidades de forma agradável e segura.

http://www.ec-oe.eu/fileadmin/user_upload/Active_Leisure/Sector_Position__Active_Leisure_.pdf

Mais informação sobre Lazer Activo pode ser encontrada em: http://www.eurofound.europa.eu/sites/default/files/ef_files/pubdocs/2013/211/en/1/EF13211EN.pdf

Assessment strategies / Estratégias de Avaliação

1. Avaliação prática em contexto de trabalho

É a avaliação do formando em tarefas práticas, delimitadas e definidas no contexto de trabalho, de modo a avaliar se evidencia um ou mais resultados de aprendizagem. A avaliação dos resultados de aprendizagem pode ser baseada em indicadores tangíveis.

2. Performance assessment in the Outdoors / Avaliação de desempenho no sector Outdoor

É a avaliação global do profissionalismo de um formando no sector *Outdoor* em geral. Integra a avaliação da maturidade e da competência geral que é esperada num profissional.

3. Portfolio, cases and projects assessment / Avaliação de portefólio, casos e projectos

Avaliação de portefólio é a compilação sistemática de trabalhos dos formandos medida a partir de critérios de pontuação pré-determinados.

http://wikieducator.org/Assessment_portfolio

4. Reflective journal assessment / Avaliação do relatório de aprendizagem

Um relatório de aprendizagem é um registo pessoal das experiências de aprendizagem. É um espaço onde o formando pode registar e reflectir sobre as suas observações e reacções a situações, e que depois pode ser utilizado para explorar e analisar modos de pensar. Apesar de serem geralmente escritos, os relatórios podem, também, integrar imagens, desenhos e outro tipo de materiais de referência.

http://wikieducator.org/Reflective_journals

5. Written assessment / Avaliação escrita

Avaliação de potencial ou desempenho através de um trabalho escrito.

Classified Areas / Áreas Classificadas

Uma área natural classificada como, por exemplo, a Rede Natura 2000 e/ou outras áreas nacionais protegidas.

CLO2 (Professionalising training and mobility for Outdoor animators in Europe bridging the gap between sector Competences and Learning Outcomes)

A segunda parte de um conjunto de 3 projectos europeus, cujo objectivo global foi o desenho de uma “Matriz de Resultados de Aprendizagem”

<http://www.ec-oe.eu/projects/clo2/>

Competence / Competência

Significa a capacidade comprovada de utilizar o conhecimento, as aptidões e as capacidades pessoais, sociais e/ou metodológicas, em situações profissionais ou em contextos de estudo e para efeitos de desenvolvimento profissional e/ou pessoal. No âmbito do Quadro Europeu de Qualificações, descreve-se a competência em termos de responsabilidade e autonomia

[http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/ALL/?uri=CELEX:32008H0506\(01\)](http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/ALL/?uri=CELEX:32008H0506(01))

Competence Framework / Quadro de competências

Síntese das competências mínimas exigidas ao *Outdoor Animator*, resultante do trabalho realizado durante o projecto EQFOA.

http://www.ec-oe.eu/fileadmin/Projekte/EQFOA/EQFOA_D_The_Outdoor_Animator_Competence_Framework_en.pdf

Credit for Learning Outcomes / Créditos de aprendizagem

Conjunto de resultados de aprendizagem que foram avaliados e que podem ser acumulados para obter uma qualificação ou ser transferidos para outros programas de aprendizagem ou qualificações.

http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=uriserv:OJ.C_.2009.155.01.0011.01.ENG

EACEA (Education, Audiovisual and Culture Executive Agency)

A Agência tem como missão assegurar a execução de diversas componentes de mais de quinze acções e programas financiados pela União Europeia nos domínios da educação e formação, cidadania activa, juventude, audiovisual e cultura. A gestão desses programas sob a égide de uma única instância permite coordenar melhor a sua gestão e prestar aos beneficiários dos mesmos uma gama completa de serviços. Embora a Agência tenha personalidade jurídica própria, responde perante três serviços da Comissão Europeia, designadamente a Direção-Geral da Educação e da Cultura (EAC), a Direção-Geral da Comunicação (COMM) e o Serviço de Cooperação responsáveis pela programação, avaliação e definição de políticas.

http://europa.eu/about-eu/agencies/executive_agencies/eacea/index_en.htm

EC-OE (European Confederation of Outdoor Employers)

Confederação com sede em Huldenberg (Bélgica), que desde 2007 integra, representa e defende, ao nível da União Europeia, os interesses das associações nacionais de empregadores que, por sua vez, integram as PMEs do sector *outdoor* na Europa.

<http://www.ec-oe.eu/home/>

ECTS (European Credit Transfer and accumulation System) / ECTS (Sistema Europeu de Transferência e acumulação de Créditos)

O Sistema europeu de transferência e acumulação de créditos (ECTS) é uma ferramenta que ajuda a conceber, descrever e pôr em prática programas de estudo e a atribuir qualificações no ensino superior. A utilização do ECTS, juntamente com quadros de qualificação baseados em resultados, melhora a transparência dos programas de estudo e das qualificações e facilita o seu reconhecimento.

http://ec.europa.eu/education/ects/ects_en.htm

ECVET (European Credit system for Vocational Education and Training) Sistema Europeu de Créditos do Ensino e Formação Profissionais

Expressão numérica do peso global dos resultados de aprendizagem num processo de qualificação e do peso relativo de cada unidade nesse processo.

http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=uriserv:OJ.C_.2009.155.01.0011.01.ENG

ELESA (European Learning Syllabus for Outdoor Animators)

Na sequência dos projectos EQFOA (2006-2008) e CLO2((2008-2010), o ELESA é a pedra angular do ciclo destes 3 projectos que culminam num programa de formação especializado para *Outdoor Animator*

<http://www.elesa-project.eu/home/>



EQF (European Qualification Framework) / EQF (Quadro Europeu de Qualificações)

O Quadro Europeu de Qualificações é um dispositivo de tradução que ajuda à comunicação e comparação entre sistemas de qualificações na Europa. Os seus oito níveis de referência comuns são descritos em termos de resultados de aprendizagem: conhecimentos, capacidades e competências. Isto permite traduzir para os níveis EQF os diferentes sistemas nacionais de qualificações, quadros nacionais de qualificações (QNQ) e qualificações da Europa. Formandos, detentores de qualquer grau de ensino, fornecedores e empregadores podem utilizar estes níveis para compreenderem e compararem qualificações obtidas em diferentes países e através de diferentes sistemas de educação e formação.

[https://ec.europa.eu/ploteus/search/site?f\[0\]=im_field_entity_type%3A97](https://ec.europa.eu/ploteus/search/site?f[0]=im_field_entity_type%3A97)

EQFOA (European Qualification Framework for Outdoor Animators) / EQFOA (Quadro Europeu de Qualificações para Outdoor Animators)

Primeiro de um conjunto de três projectos europeus, que teve como objectivo a concepção de um “Mapa Ocupacional”, uma “Descrição Ocupacional”, um “Mapa Funcional do Sector” e um “Quadro de Competências”.

<http://www.ec-oe.eu/projects/eqfoa/>

Functional Map / Mapa Funcional

Os parceiros do projecto EQFOA definiram as funções que os Outdoor Animators desenvolvem no seu dia-a-dia, como parte do seu envolvimento no sector. Um mapa funcional não é uma lista de descritivos da profissão. É antes uma forma estruturada de descrever as funções no sector outdoor, começando pelo “Objectivo Chave”, que depois se divide em áreas funcionais mais restritas, cada uma como um sub-conjunto da anterior. O mapa funcional não é uma lista de capacidades ou conhecimentos necessários para executar essas funções, mas deve incluir todas as funções respeitantes ao sector, desde a ‘Gestão’ às ‘Operações Técnicas’.

<http://www.ec-oe.eu/projects/eqfoa/> : Functional Map definition

International Sectoral Organisation / Organização Sectorial Internacional

Associação de organizações nacionais, que inclui, por exemplo, os empregadores e organismos profissionais, que representam os interesses do sector.

[http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/ALL/?uri=CELEX:32008H0506\(01\)](http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/ALL/?uri=CELEX:32008H0506(01))

Knowledge / Conhecimento

Significa o resultado da assimilação de informação através da aprendizagem. Os conhecimentos constituem o acervo de factos, princípios, teorias e práticas, relacionados com uma área de trabalho ou de estudo. No âmbito do Quadro Europeu de Qualificações, descrevem-se os conhecimentos como teóricos e/ou factuais.

[http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/ALL/?uri=CELEX:32008H0506\(01\)](http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/ALL/?uri=CELEX:32008H0506(01))

Learning effort / Esforço de aprendizagem

Total do processo de aprendizagem formal e informal, em conjunto com a auto-aprendizagem e a aprendizagem em contexto de trabalho, necessário para alcançar os respectivos resultados de aprendizagem. O esforço de aprendizagem corresponde a um determinado número de créditos, seja em termos de ECVET ou de ECTS.

Learning Outcomes / Resultados de Aprendizagem

Enunciado do que um formando conhece, compreende e é capaz de fazer aquando da conclusão de um processo de aprendizagem, descrito em termos de conhecimentos, aptidões e competências.

[http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/ALL/?uri=CELEX:32008H0506\(01\)](http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/ALL/?uri=CELEX:32008H0506(01))

Module Descriptor / Descritor do Módulo

Formato que representa as várias unidades individuais de estudo que, no seu conjunto, constituem um programa. Estas unidades individuais de estudo (Módulos) são descritas em termos de Objectivos, Esforço e créditos de aprendizagem, Pré-requisitos, Resultados de aprendizagem, Estratégias de ensino e aprendizagem, Estratégias de avaliação, Temas do manual (incluindo horas e conteúdos), Leituras recomendadas, Jornais, websites e outros documentos.

National Qualifications Framework / Quadro Nacional de Qualificações

Instrumento concebido para a classificação de qualificações segundo um conjunto de critérios para a obtenção de níveis específicos de aprendizagem, que visa integrar e coordenar os subsistemas nacionais de qualificações e melhorar a transparência, o acesso, a progressão e a qualidade das qualificações em relação ao mercado de trabalho e à sociedade civil.

[http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/ALL/?uri=CELEX:32008H0506\(01\)](http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/ALL/?uri=CELEX:32008H0506(01))

National Qualifications System / Sistema Nacional de Qualificações

Todos os aspectos da Actividadee de um Estado-Membro relacionada com o reconhecimento da aprendizagem e outros mecanismos que conjuguem a educação e a formação com o mercado de trabalho e a sociedade civil. Inclui a elaboração e aplicação de disposições e processos institucionais relativos à garantia da qualidade, à avaliação e à atribuição de qualificações. Um Sistema Nacional de Qualificações pode ser composto por diversos subsistemas e incluir um Quadro Nacional de Qualificações.
[http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/ALL/?uri=CELEX:32008H0506\(01\)](http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/ALL/?uri=CELEX:32008H0506(01))

Outdoors (The) / O Sector Outdoor

O Sector Outdoor oferece uma ampla e diversificada gama de experiências que atravessam o espectro da actividade humana e, em particular, a aprendizagem e a recreação.

Utiliza actividades relacionadas com o ar livre (canoagem, rafting, passeios a cavalo, etc) como base para a prestação de um serviço de lazer. Recorre a técnicos qualificados para prestar estes serviços num contexto de lazer, recreação, turismo, de aprendizagem outdoor ou de educação ambiental. De um modo geral, os fornecedores destes serviços não oferecem competição ou acções de formação.

Um denominador comum no sector é a utilização do meio natural, com algumas excepções dignas de nota, como é o caso das paredes artificiais de escalada.

As actividades outdoor podem ser usadas para um leque variado de objectivos, a maior parte planeados, mas, às vezes, e igualmente valiosos, não planeados. Os objectivos das actividades outdoor podem ir da recreação pessoal à social, à utilização destas e do meio natural como um veículo para a aprendizagem e desenvolvimento de atitudes pessoais e inter-pessoais (e até mesmo em áreas recentes como a terapia de aventura). Finalmente, uma actividade pode ser utilizada como uma base para a aprendizagem escolar formal em áreas como as ciências, a história natural, a geologia, a matemática, etc

http://www.ec-oe.eu/fileadmin/Projekte/EQFOA/EQFOA_A_Industry_Occupational_Map_for_the_Outdoor_Sector_en.pdf

Outdoor Animator *

Denominação genérica do profissional que, em segurança, guia grupos nas Actividades *outdoor* e que, dependendo do país, pode ser chamado de “guia”, “instrutor”, “líder”, “monitor”. A competência deste profissional foi posicionada no nível 5 do QEQ (projectos EQFOA e CLO2).

*Em Portugal, a qualificação de nível 5 deste profissional, integrada na Área Turismo e Lazer do Catálogo Nacional de Qualificações, identifica-o como Técnico de Turismo de Ar Livre.

http://www.ec-oe.eu/fileadmin/Projekte/EQFOA/EQFOA_B_Industry_Occupational_Description_for_the_Outdoor_Sector_en.pdf

Professional Technical Capacity (PTC) / Capacidades Técnicas Profissionais (CTP)

Nível mínimo de capacidades ou “Hard Skills” que um *Outdoor Animator* deve ter numa actividade, para poder conduzir em segurança os clientes de uma empresa, dentro de um raio de acção determinado.

Qualification / Qualificação

Resultado formal de um processo de avaliação e validação, obtido quando uma entidade competente decide que uma pessoa alcançou um resultado de aprendizagem de acordo com determinados requisitos.

[http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/ALL/?uri=CELEX:32008H0506\(01\)](http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/ALL/?uri=CELEX:32008H0506(01))

Range of Action (Classic) / Raio de Acção (Clássico)

Ambiente no qual os *Outdoor Animators*, com competências iniciais ou intermédias, enquadram os clientes nas Actividades *outdoor*, de forma segura e bem sucedida.

Range of Action (Specialised) / Raio de Acção (Especializado)

Ambiente no qual os *Outdoor Animators* enquadram, de forma segura e bem sucedida, Actividades *outdoor* para clientes mais avançados e/ou mais exigentes, em termos das suas necessidades particulares, capacidades ou incapacidades, ou em ambientes/ condições mais perigosos.

Recognition of Learning Outcomes / Reconhecimento de Resultados de Aprendizagem

Atestação oficial dos resultados de aprendizagem alcançados através da atribuição de unidades ou qualificações

http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=uriserv:OJ.C_.2009.155.01.0011.01.ENG

Recreation / Recreação

Recreação é uma actividade de lazer, entendendo-se o lazer como tempo livre de obrigações. A ‘necessidade de fazer alguma coisa para recreação’ é um elemento essencial da biologia e psicologia humanas. As actividades recreativas são feitas, muitas vezes, para satisfação, entretenimento ou prazer e é suposto serem divertidas.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Recreation>

Sector

Agrupamento de actividades profissionais com base no seu principal produto, serviço, tecnologia ou função económica.
[http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/ALL/?uri=CELEX:32008H0506\(01\)](http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/ALL/?uri=CELEX:32008H0506(01))

Skills / Aptidões

Capacidade de aplicar conhecimentos e utilizar recursos adquiridos para concluir tarefas e solucionar problemas. No âmbito do Quadro Europeu de Qualificações, descrevem-se as aptidões como cognitivas (incluindo a utilização de pensamento lógico, intuitivo e criativo) e práticas (implicando destreza manual e o recurso a métodos, materiais, ferramentas e instrumentos).
[http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/ALL/?uri=CELEX:32008H0506\(01\)](http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/ALL/?uri=CELEX:32008H0506(01))

Teaching and Learning strategies / Estratégias de ensino e aprendizagem

1. Practical training / Formação prática

Aquisição ou treino de aptidões num 'contexto de aplicação' (não com clientes ou participantes), isto é, praticando-as e não estudando-as na sala de aula.

2. Practical training / Prática na condução de actividades outdoor

Aquisição ou treino de aptidões na condução de participantes ou clientes num programa de actividades *outdoor*.

3. Peer Leadership practice, Micro teaching / Role Play / Prática simulada inter-pares. Micro ensino / Role-play

O Micro-ensino consiste numa aula organizada para aperfeiçoamento técnico. O elemento do grupo que assume o papel de professor ensina uma pequena audiência (os seus pares), sendo a sessão gravada para posterior visualização após o final. O professor revê as imagens gravadas, faz correcções onde for necessário, melhora e repete a aula até que seja alcançado o resultado esperado.

Tool / Ferramenta

Equipamento específico usado para participar numa actividade *outdoor*, por exemplo um par de esquis, uma bicicleta, um raft.

Unit of Learning Outcomes / Unidade de resultados de aprendizagem

Componente de uma qualificação, que corresponde a um conjunto coerente de conhecimentos, capacidades e competências, susceptível de ser objecto de avaliação e validação.

http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=uriserv:OJ.C_.2009.155.01.0011.01.ENG

Validation of Learning Outcomes / Validação de resultados de aprendizagem

Processo de confirmação de que os resultados de aprendizagem alcançados e avaliados correspondem aos resultados específicos que podem ser exigidos para obter uma determinada unidade ou qualificação.

http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=uriserv:OJ.C_.2009.155.01.0011.01.ENG