

POLI ESCOLA SUPERIOR EDUCAÇÃO COMUNICAÇÃO DESPORTO TÉCNICO GUARDA	GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR (GFUC)	MODELO PED.007.03
--	---	-----------------------------

Curso	Animação Sociocultural						
Unidade curricular (UC)	Antropologia do Lúdico						
Ano letivo	2022-2023	Ano	2	Período	2	ECTS	4
Regime	Obrigatória	Tempo de trabalho (horas)			Total: 100	Contacto: 60	
Docente(s)	Nelson Clemente Santos Dias Oliveira						
☒ Responsável	da UC ou		Carlos Francisco Lopes Canelas				
☒ Coordenador(a)	Área/Grupo Disciplinar						
☐ Regente	(cf. situação de cada Escola)						

GFUC Previsto

1. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

Despertar o interesse do aluno pela análise e investigação da problemática do jogo e da festa, numa perspetiva antropológica.

Perceber a importância do corpo, em termos biológicos, culturais, motores e expressivos.

Suscitar a reflexão em torno das atitudes, ideias e valores que caracterizam e justificam a atividade lúdica do Homem, num ponto de vista sincrónico e diacrónico.

Refletir sobre formas de animação lúdica e festiva, em instituições diversas e na comunidade.

Proporcionar os conhecimentos metodológicos que permitam o desenvolvimento e aplicação de uma teoria científica acerca do jogo e dos jogos, nas diferentes idades e contextos socioculturais, tendo em vista o levantamento, registo, descrição e classificação das práticas lúdicas

2. CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

- 1- Antropologia, Antropologia Cultural e Cultura. Tentativa de definição de jogo.
- 2- A dimensão cultural da atividade lúdica. As diferentes teorias do jogo.
- 3- O corpo. Sua importância em termos biológicos, culturais, motores e expressivos. O corpo como elemento da cultura: O corpo e o jogo; O corpo e o trabalho; O corpo e a festa e o corpo e o sagrado.
- 4- O corpo, a sociedade tradicional e a festa. -Relações jogo-trabalho, jogo-festa, jogo-sagrado, jogo-aprendizagem.
- 5- Os jogos tradicionais. Conceito, importância e função. Jogo e coesão social.

POLI ESCOLA SUPERIOR EDUCAÇÃO COMUNICAÇÃO DESPORTO TÉCNICO GUARDA	GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR (GFUC)	MODELO PED.007.03
--	--	-------------------------------------

- 6- Responsabilidades das autarquias, coletividades locais e outras instituições na preservação, levantamento e animação dos jogos tradicionais. O papel do animador.
- 7- Jogo e contexto cultural. Os jogos e as atividades de animação em campos de férias, iniciativas turísticas, instituições de apoio à terceira idade e comunidades rurais.
- 8- Métodos e instrumentos de observação, levantamento, registo e descrição das práticas lúdicas.

9- DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DA UC

Os conteúdos programáticos apresentados, visam contribuir para a formação integral do aluno tanto pessoal como futuro animador. Para tal os conteúdos apresentados ajudam à formação e preparação dos alunos sensibilizando-os para a necessidade de saber ser, saber estar e saber fazer no domínio da antropologia do lúdico. Pretende-se que os alunos obtenham conhecimentos para desenvolverem investigação, recolha, organização e dinamização de atividades lúdicas.

10- BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL

- Alpalhão, M., Carreto, C, & Dias, I. (2017). *O jogo do mundo: ensaios sobre o imaginário lúdico*. Lisboa: IELT- NOVA FCSH.
- Bragada, J. (2002). *Jogos Tradicionais e o desenvolvimento das capacidades motoras na Escola*. Lisboa: CEFD.
- Cailllois, R. (1990). *Os jogos e os homens. A máscara e a vertigem*. Lisboa: Editorial Cotovia.
- Crespo, J. (1990). Os jogos tradicionais em Portugal. Os caminhos da Investigação, in Cameira Serra et al. *Os jogos tradicionais em Portugal: Homenagem a Noronha Feio*. Guarda: IPG e DGD.
- Crespo, J. (1990). *A História do Corpo*. Lisboa: Difel.
- Mauss, M. (1967). *Manuel d’Ethnographie*. Paris: Payot.
- Serra, M. Cameira (2001). *O Jogo e o Trabalho*. Lisboa: Edições Colibri e Inatel.
- Serra, M. Cameira (2004). *Jogos Tradicionais ao Serão e na Taberna*. Lisboa: Edições Colibri e ESEG.
- Silveira, L., & Cunha, A. (2014). *O jogo e a infância: entre o mundo pensado e o mundo vivido*. Santo Tirso: De Facto Editores.
- Titiev, M. (2009). *Introdução à Antropologia Cultural*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

POLI ESCOLA SUPERIOR EDUCAÇÃO COMUNICAÇÃO DESPORTO TÉCNICO GUARDA	GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR (GFUC)	MODELO PED.007.03
---	---	---

11- METODOLOGIAS DE ENSINO (REGRAS DE AVALIAÇÃO)

Aulas expositivas.

Aulas de discussão de casos práticos.

Orientação tutorial.

Pesquisa individual e em grupo.

Apresentação de um trabalho final realizado em grupo.

A avaliação contínua resulta do somatório da classificação a atribuir à realização e apresentação do trabalho de grupo (50%) e a classificação do teste escrito (50%).

12- DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DA UC

Para o alcançar dos objetivos definidos para a unidade curricular, as metodologias definidas assentam em princípios de formação teórica, prática e de investigação. O aluno adquire conhecimentos nas aulas e aplica através da realização de um breve trabalho de campo. As metodologias utilizadas dão oportunidade ao aluno de realizar uma investigação antropológica passando por todas as fases do processo, desde a formulação e fundamentação da situação problemática, à utilização dos instrumentos de investigação é à discussão de resultados obtidos.

13- REGIME DE ASSIDUIDADE

De acordo com o estipulado na ESECD na unidade curricular Metodologia da Investigação em Comunicação vigorará a obrigatoriedade de 2/3 de presenças às aulas para os alunos que optarem pelo processo de avaliação contínua.

14- CONTACTOS E HORÁRIO DE ATENDIMENTO

DATA

Junho de 2022

ASSINATURAS

Assinatura dos Docentes, Responsável/Coordenador(a)/Regente da UC ou Área/Grupo Disciplinar

Assinatura na qualidade de (clicar)

(assinatura)

POLI ESCOLA SUPERIOR EDUCAÇÃO COMUNICAÇÃO DESPORTO TÉCNICO GUARDA	GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR (GFUC)	MODELO PED.007.03
---	--	-------------------------------------

Assinatura na qualidade de (clicar)

(assinatura)

Assinatura na qualidade de (clicar)

(assinatura)

Assinatura na qualidade de (clicar)

(assinatura)