

Unidade Curricular/Curricular Unit

ECTS

Ludicidade e Cultura em Educação/ Playfulness and Culture in Education 3

Objetivos de Aprendizagem e competências a desenvolver / Objectives of the curricular unit and competencies to be developed

PT

Com esta UC pretende-se que os estudantes compreendam a importância do lúdico enquanto fenómeno cultural e o papel da jogo na existência humana individual e comunitária, para que possam aplicar criticamente esse conhecimento na sua prática educativa.

Assim, no final desta UC espera-se que os estudantes sejam capazes de:

- definir e explicar os conceitos envolvidos (lúdico, jogo, tipos de jogos, estética, festa, criatividade);
- reconhecer o papel do jogo na história e na contemporaneidade.
- identificar e interpretar manifestações lúdicas da cultura portuguesa;
- explicar e debater a importância da dimensão lúdica no desenvolvimento humano e na educação;
- identificar dimensões lúdicas dos espaços públicos;
- construir uma perspetiva crítica sobre o lugar do jogo, do brincar e das festas nos contextos educativos;
- projetar atividades pedagógicas que tenha a dimensão lúdica como recurso.
- compreender os fundamentos principais do Playwork e o uso deste na criação de espaços de jogo para as crianças brincarem livremente, nomeadamente em contextos de creche e de pré-escolar.

EN

With this CU it is intended that students understand the importance of ludicity as a cultural phenomenon and the role of play in individual human existence and community, so that they can critically apply this knowledge in their educational practice.

At the end of this course it is expected that students will be able to: - Define and explain the concepts involved (playful, play, play types, aesthetics, party, creativity); - Recognize the role of play in history and in contemporary times;

- Identify and interpret playful manifestations of culture;
- Explain and discuss the importance of playful dimension in human development and education;
- Identify ludic dimensions of public spaces;
- Build a critical perspective on the place of play and games, playing and partying in educational contexts;
- Designing learning activities that has a playful dimension as a resource.
- Understanding the fundamental premises of Playwork and its use on the creation of play spaces for children to play freely, namely in early childhood education and preschool contexts.

Conteúdos programáticos / Syllabus

PT

como jogo.

b) A construção da escola e da cidade lúdicas: a reconciliação da criança com o jogo, com a autonomia e com a natureza através de uma perspectiva dialógica e ecológica.

c) Jogo, tipos de jogo e Playwork.

d) O jogo enquanto mecanismo principal de participação das crianças na comunidade.

e) Recreação e recriação: jogo, arte e criatividade e a convenção sobre os direitos da criança.

f) Dimensões lúdicas dos espaços públicos e dos espaços naturalizados (uma perspetiva transacional da relação ator-ambiente: o ambiente enquanto possibilidades de ação lúdicas (*affordances*)).

g) O brincar e os espaços para/da infância: a sala de atividades/de aula, o recreio, a comunidade, as festas e jogos tradicionais na cultura portuguesa, como contextos significativos de culturas de pares, jogo e de aprendizagem.

h) Jogo, desenvolvimento, educação, cultura.

EN

a) Homo Ludens: play and life, death and the game, play and the sacred ritual - the existence and the world as play.

b) Devising a ludic school and ludic city, reconciliation of children with play, with autonomy and with nature through a dialogical and ecological perspective.

c) Play, play types and Playwork.

d) Play as the main form of children's participation in the community.

e) Leisure and re-creation: play, art, creativity and the convention on the Rights of the Child.

f) Playful dimensions of public spaces and naturalized spaces (a transactional perspective of the actor-environment relationship: the environment as possibilities for playful action (the affordance concept)).

g) Play and spaces for / from childhood: classroom for activities, playground, community, parties and traditional games in Portuguese culture, as significant contexts of peer cultures, play and of learning.

h) Play, development, education, culture.