

PROGRAMA DE UNIDADE CURRICULAR

<i>Curso:</i>	Animação e Intervenção Sociocultural	<i>Ciclo:</i>	1º
<i>Ramo:</i>		<i>Ano:</i>	2º/3º
<i>Designação:</i>	Animação, Promoção e Património Cultural	<i>Créditos:</i>	5
<i>Departamento:</i>	Artes	<i>Tipo:</i>	S
<i>Área científica:</i>	Artes/Pedagogia	<i>Opção/Obrig</i>	Opç

<i>Ano letivo</i>	<i>Docentes:</i>	<i>Responsável da UC:</i>
2014/2015	Maria Isabel de Jesus Pedro Felício	

<i>Total de Horas</i>	135	<i>Total de Horas de contacto:</i>	60
-----------------------	-----	------------------------------------	----

<i>Nº de horas de contacto:</i>			
<i>T – ensino teórico</i>	20	<i>TP – teórico-prático</i>	20
<i>TC – trabalho de campo</i>	15	<i>S – seminário</i>	
<i>OT – orientação tutória</i>	5	<i>O – outra</i>	
		<i>PL – prático e laboratorial</i>	
		<i>E – estágio</i>	

<i>Nº de Horas de trabalho autónomo</i>			
<i>Estágio</i>		<i>Projeto</i>	
<i>Estudo</i>	35	<i>Avaliação</i>	5
		<i>Trabalho no terreno.</i>	35

1- Introdução

A animação sociocultural abarca hoje em dia uma realidade muito diversa. Sendo os espaços culturais cada vez mais procurados por públicos de diversas origens sociais e culturais é da maior importância que a sua utilização e fruição seja potenciada pela mediação de profissionais cultos e tecnicamente bem preparados.

Inerente às competências do profissional de animação sociocultural está a capacidade de planear, organizar e avaliar atividades de carácter educativo e cultural em contexto institucional, na comunidade ou ao domicílio, tendo em conta o serviço em que está integrado e as necessidades do grupo e dos indivíduos, com vista a melhorar a sua qualidade de vida e a qualidade da sua inserção e interação social e, nesse sentido, é-lhe exigida a aptidão de conceber os materiais necessários para o desenvolvimento das atividades de animação, tais como, fantoches, gigantones, esculturas, trabalhos de cerâmica, máscaras, adereços e pinturas.⁰

Assim, pretende-se com a unidade curricular Animação, Promoção e Património Cultural desenvolver actividades que conduzam à aquisição destas competências, sustentadas por três pilares: a Literacia Artística, a Criação e a Animação. Estas três vertentes articulam-se transversalmente e concretizam-se em três eixos: Fruir, Produzir e Animar. O aprofundamento teórico das temáticas a abordar sustentará as discussões nas aulas e o desenvolvimento dos trabalhos realizados pelos estudantes.

⁰ Cf. Estatuto do Animador Sociocultural, ratificado no I Congresso Nacional de Animação Sociocultural, em novembro de 2010.

2- Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes)

Pretende-se que o estudante possa adquirir competências ao nível da:

- a) Organização e gestão de informação (baseada no levantamento e identificação de indicadores culturais, das estruturas sociais e comunitárias existentes);
- b) Apropriação e utilização de conceitos diferenciados (que permitam identificar as especificidades e “pontes” entre, nomeadamente, cultura, educação, instrução, desenvolvimento);
- c) Compreensão dos fatores que orientam a fruição cultural;
- d) Apropriação de conhecimentos práticos, utilizadas na animação do património cultural;
- e) Realização de trabalhos e de apresentação e discussão dos mesmos, incidindo sobre os temas referidos nas alíneas anteriores e explicitados nos conteúdos programáticos.

3-Conteúdos programáticos

3.1. Abordagem e aprofundamento de conceitos fundamentais relativos a:

1. Literacia artística
2. Cultura visual
3. Serviços educativos de bibliotecas e museus: organização e boas práticas
4. Animação e promoção do património cultural em diversos contextos
5. Objeto artístico como elemento indutor de animação sociocultural
6. Criação de elementos (artefactos) gráfico-plásticos de apoio à animação sociocultural

3.2. Técnicas de Animação do Património Cultural

Fruição:

Imagem e cultura visual;

Manifestações artísticas em diferentes contextos culturais, sociais e educativos.

Criação:

Experimentação de diferentes técnicas artísticas adequadas ao desenvolvimento de atividades de animação

Animação:

Técnicas de animação do património cultural.

4- Articulação dos conteúdos programáticos com os objetivos da unidade curricular

A unidade curricular de Animação e Património Cultural procura articular o domínio da animação sociocultural com as inúmeras vertentes de que se reveste o património cultural (nas suas dimensões materiais e imateriais), de modo a conduzir a uma consolidação de conhecimentos e práticas específicas, passíveis de serem aplicadas na promoção, divulgação e preservação do mesmo.

Neste sentido, os conteúdos programáticos abordados visam dotar os estudantes de conhecimentos ao nível conceptual e a possibilidade de os operacionalizar na análise de situações concretas, estruturando-se em três níveis complementares:

1. No primeiro bloco programático são abordados um conjunto diferenciado de conceitos-chave que intervêm na definição, compreensão, legitimação e fruição do património cultural – entendido nas suas inúmeras configurações;

2. O segundo bloco incide sobre as metodologias de animação do património cultural atendendo à articulação e operacionalização dos conceitos anteriormente discutidos a contextos de atuação concretos, considerados nas suas diversas modalidades (mais “formais”, como espaços museológicos ou os novos contextos urbanos de produção cultural).
3. O terceiro bloco dedica-se à exploração prática de técnicas e processos de desenvolvimento de produtos gráfico-plásticos, que possam apoiar a animação em contexto, tais como: fantoches, gigantones, esculturas, trabalhos de cerâmica, máscaras, adereços e pinturas, etc.

Através da articulação entre conceitos, o contacto com situações reais e a produção de elementos de apoio à animação é possível a apropriação, discussão, gestão, operacionalização de conhecimentos e metodologias de atuação na realização de trabalhos dirigidos à intervenção em contextos de acção.

5- Metodologias de ensino

Pretende-se que os temas sejam articulados, de forma a demonstrarem que o profissional pode participar de forma pró-activa na animação do património, utilizando o mesmo como recurso de socialização e desenvolvimento da cidadania.

A par da discussão dos temas teóricos nas sessões, serão realizados contactos com serviços, empresas, “ateliers” e criadores, que desenvolvem a sua atividade promovendo aspetos específicos do património cultural ou animando ações sobre o mesmo, com vista a participarem em algumas das atividades ou visitando as suas instalações e contactando com os seus profissionais e organizadores. Estas sessões terão um calendário próprio e um guião previamente definido relativamente à apresentação dos respetivos relatórios.

A ideia subjacente a estas visitas é a análise e compreensão dos inúmeros tipos de intervenção, métodos e técnicas utilizadas nas ações promovidas.

Será igualmente realizado um acompanhamento tutorial, por grupo ou individualmente, e de acordo com o tema dos trabalhos a elaborar.

6. Articulação das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular.

A organização desta unidade curricular em torno dos seus três eixos estruturantes (Fruir, Produzir e Animar) possibilita, a abordagem a um leque alargado de problemáticas e uma diversidade de perspetivas que permite a compreensão das inúmeras possibilidades de animação em contextos patrimoniais, entendidos como recursos simultaneamente culturais, sociais e identitários.

O recurso a metodologias ativas e o contacto direto com instituições, serviços, empresas, ou outras entidades coletivas que desenvolvem uma atividade de animação do património cultural possibilita a operacionalização de conhecimentos teóricos e conceitos anteriormente discutidos na observação e análise crítica de contextos reais de atuação, bem como da recolha, tratamento e apresentação pública de informação.

7. Avaliação e classificação

O processo de Avaliação Contínua incidirá sobre:

- a) Participação e discussão nos temas abordados nas sessões teórico-práticas - 20%
- b) Projeto de animação do património cultural, onde serão desenvolvidas metodologias e técnicas de animação do património cultural - 40%
- c) Criação de elementos gráfico-plásticos de apoio ao projeto de animação do património cultural - 40%.

8. Observações

Em complemento ao Programa será disponibilizado um documento com as indicações detalhadas acerca dos trabalhos a realizar no âmbito desta Unidade Curricular, bem como a respetiva calendarização das atividades a desenvolver.

9. Bibliografia principal

- DEBORD, G. (2012) *A sociedade do espectáculo*. Lisboa, Antígona (tradução da obra original “La Societé du Spectacle” de 1972)
- FORTUNA, C. e SILVA, A. S. (org.) (2002) *Projecto e circunstância: culturas urbanas em Portugal*, Porto, Afrontamento
- GERVEREAU, Laurent (2007) *Ver, Compreender, Analisar as Imagens*. Lisboa: Edições 70
- LOPES, Marcelino de Sousa (2008) *Animação Sociocultural em Portugal*. Edição Intervenção – Associação para a Promoção e Divulgação Cultural. Amarante.
- MIRANDA, J. (2002) *Teoria da Cultura*. Lisboa: Século XXI
- NABAIS, A. J. C. M., (1993) “*Nova Museologia – Novas Práticas Museológicas*” In *Vértice*, 54 - Maio-Junho.
- PEREIRA, J.; VIEITES, M.; LOPES, M. (2008) *A Animação Sociocultural e os Desafios do Século XXI*. Amarante: Edição Intervenção – Associação para a Promoção e Divulgação Cultural.
- PERES, A.; LOPES, M. (2007) *Animação Sociocultural – Novos Desafios*. Amarante: Associação Portuguesa de Animação e Pedagogia (APAP).
- RANCIÈRE, J. (2011) *O destino das imagens*. Lisboa: Orfeu Negro
- SILVA, A.; JORGE, V. [orgs.] (1993) *Existe uma cultura portuguesa?* Mesa redonda realizada na Casa das Artes (SEC, Porto) em 27 de Abril de 1992. Porto: Edições Afrontamento.
- SOUSA A. (2003) *Educação pela Arte e Artes na Educação (3ºVol)*. Lisboa: Instituto Piaget.
- TRILLA, J. (2005) *Animação Sociocultural – teorias, programas e âmbitos*. Lisboa: Instituto Piaget.
- VIDIGAL, Luís (2000) - *Museologia e animação de espaços museológicos: I*. Santarém: Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico. Cota: 069.61 MUS

Webgrafia

http://www.educathyssen.org/el_juego_de_las_miradas_del_thyssen

<http://portal.unesco.org/culture/>

<http://www.unesco.pt/>

<http://icom.museum/>

<http://www.ted.com/talks> (selecionadas)