



DISCIPLINAS ISOLADAS 1º SEMESTRE 2020

Protocolo de inscrição para seleção em disciplinas isoladas:

Data: 05 de março 2020 (quinta-feira), no horário de 09h00min as 11h00min e 13h00min às 16h00min.
Não receberemos inscrições fora do prazo e do horário. Aqueles que residem fora de Belo Horizonte podem enviar a documentação via Correios até 02/03/2020 e informar via e-mail o código para rastreamento.

ATENÇÃO: Não nos responsabilizamos por correspondências que chegarem fora do prazo.

E-mail: ppgiel@eeffto.ufmg.br

Endereço: UFMG - Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional
Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer
Av. Pres. Antônio Carlos, 6627 - Campus UFMG - Pampulha
CEP: 31.270-901- Belo Horizonte – MG

Documentação exigida na inscrição para a seleção:

- Formulário próprio (em anexo);
- Jusficativa pela escolha da disciplina (pode ser feito no verso do formulário);
- Cópia de diploma de graduação, histórico escolar e currículo lattes (resumido);
- Cadastro de pessoa física - CPF e cédula de identidade – RG;
- Cópia do passaporte com visto temporário de estudante ou permanente válido, se estrangeiro;
- Cópia do último contracheque e autorização da chefia, no caso de servidor da UFMG.

Resultados da Seleção: 09 de março (segunda-feira)

Inscrição dos Aprovados: 10 e 11 de março (terça e quarta-feira)

RESSALTAMOS QUE O ALUNO NÃO TERÁ NENHUM VINCULO INSTITUCIONAL COM A UFMG, CURSANDO AS DISCIPLINAS ISOLADAS.

RELAÇÃO DAS DISCIPLINAS

Código - Turma	DISCIPLINA	DATA	HORÁRIO	Professor(a)	VAGAS
DIP EFI864 - 2	TÓPICOS EM LAZER II: PRODUÇÃO DO CONHECIMENTO EM POLÍTICAS DE ESPORTE E LAZER	03/mar - 07/jul (terças-feiras)	19:30 - 22:00	Prof. Dr. Luciano Pereira da Silva	5
DIP EFI863 - 1	TÓPICOS EM LAZER I: LAZER, CINEMA E PESQUISA	4/mar - 1/jul (Quartas-feiras)	13:30 - 17:30	Profa. Dra. Christianne Luce Gomes	15
DIP EFI863 - 2	TÓPICOS EM LAZER I: AUDIOVISUAL, CULTURA DIGITAL E CONSUMO	23/mar - 27/mar (semana toda)	14:00 - 18:00	Prof. Dr. Rafael Fortes Soares	15
DIP EFI863 - 3	TÓPICOS EM LAZER I: CULTURA, ESPORTE E LAZER NA LITERATURA, NO CINEMA E NAS ARTES	13/mar - 15/abr (quintas - feiras)	09:30- 12:30	Prof. Dr. Elcio Loureiro Cornelsen	3



DIP EF1863 - 4	TÓPICOS EM LAZER I: SEMINÁRIOS SOBRE A JUVENTUDE: ASPECTOS SOCIOLOGICOS	19/mar - 18/jun (quintas-feiras)	13:30 - 17:00	Profa. Dra. Ana Cláudia Porfírio Couto	5
DIP EF1863 - 5	TÓPICOS EM LAZER I: HISTÓRIA E HISTORIOGRAFIA DO LAZER	29/jun a 03/jul (semana toda)	14:00 - 18:00	Prof. Dr. Cleber Augusto Gonçalves Dias	5

- Ementas disponíveis no Anexo I.

OBSERVAÇÕES:

1 - Não pagar a guia de recolhimento da união antes da divulgação do resultado final;

2 - Aprovados verificar procedimentos nos links:

<https://www2.ufmg.br/drca/drca/Home/Pos-Graduacao/Disciplina-Isolada/Disciplina-Isolada-2020-11>
<https://www2.ufmg.br/drca/drca/Home/Pos-Graduacao/Formularios>

3 - O requerente que obtiver deferimento receberá somente 01 (um) número de matrícula e pagará apenas uma taxa, para qualquer número de disciplinas, não importando se se trata de disciplinas de níveis diferentes (graduação e pós-graduação).

ATENÇÃO: Antes de efetuar o pagamento da taxa de matrícula verifique se sua matrícula foi aceita. Alunos com vínculo em cursos (Graduação e Pós-graduação) da UFMG não poderão solicitar matrícula em disciplina isolada. Em hipótese alguma será devolvida a taxa de matrícula.



ANEXO I

DISCIPLINA	EMENTA
PRODUÇÃO DO CONHECIMENTO EM POLÍTICAS DE ESPORTE E LAZER	Unidades: Esporte e lazer como direitos fundamentais; Legislação brasileira para o setor; Ciclo político; Análise de políticas públicas; Financiamento de políticas de esporte e lazer; Elaboração de projetos de pesquisa que elegem como objeto as políticas de esporte e lazer e Apresentação pelos alunos de pesquisas em desenvolvimento (resultados parciais) ou de propostas de pesquisa
LAZER, CINEMA E PESQUISA	Fundamentação básica sobre Lazer, Cinema e Pesquisa. Elementos da linguagem cinematográfica. Possibilidades de pesquisa considerando as dimensões narrativas, técnicas, estéticas e pedagógicas do cinema, de diferentes cinematografias e produções audiovisuais.
AUDIOVISUAL, CULTURA DIGITAL E CONSUMO	Diálogos entre Estudos Culturais, Comunicação e Lazer. Audiovisual: conteúdo, questões sócio-culturais e plataformas. Consumo e cultura digital: convergência, público e interação.
CULTURA, ESPORTE E LAZER NA LITERATURA, NO CINEMA E NAS ARTES	A presente disciplina destina-se a uma abordagem cultural do esporte e do lazer a partir de sua representação na Literatura, no Cinema e nas Artes. Em geral, as práticas esportivas como modo de lazer podem variar em sua significância de acordo com cada cultura. Por um lado, países considerados como “nações olímpicas”, por exemplo, tendem a uma multiplicidade de práticas, que despertam o interesse de literatos, cineastas e artistas em sua representação. Por outro, países em que sobressai determinada prática esportiva como motivadora de atividades de lazer, esta se torna índice de identidade e de cultura, recebendo, igualmente, o tratamento expressivo nos âmbitos da Literatura, do Cinema e das Artes. Assim, a presente disciplina dedicar-se-á tanto a análise de representações dessas praça táticas, como também a sua memória, sobretudo nos séculos XIX e XX.
SEMINÁRIOS SOBRE A JUVENTUDE: ASPECTOS SOCIOLOGICOS	Constituição de um olhar sociológicos sobre as juventudes na sociedade dos dias atuais.



**HISTÓRIA E
HISTORIOGRAFIA DO
LAZER**

Esta disciplina apresentará alguns dos principais trabalhos sobre a história do lazer, destacando suas principais conclusões, bem como suas características metodológicas. Serão abordadas também algumas das principais controversas nesse campo de pesquisa, tais como as tensões entre o lazer como forma de controle ou liberação social, as polêmicas ao redor da periodização histórica mais adequada para compreensão histórica do fenômeno, bem como enquadramentos teóricos mais recorrentes nesse campo de estudos. Por último, serão abordadas questões relativas à construção da narrativa histórica e os desafios textuais para a sua escrita.