

DESPORTO PATRIMÓNIO DA HUMANIDADE

agon-alea-ilinx-mimicry-ludus-paidea-figuratio-motus-gestus

CASA DA CULTURA DO OLIMPISMO

Comité Olímpico de Portugal

1

CORPO & CÉREBRO

2

ATIVIDADE FÍSICA & JOGO

3

OLIMPISMO & DESPORTO

4

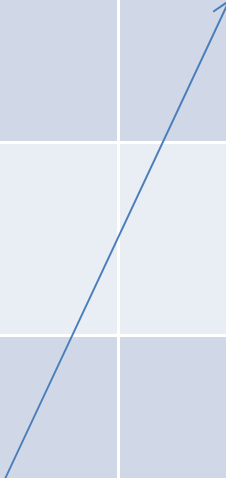
PATRIMÓNIO & COMPREENSÃO

Gestão: *Índice Matemático de Patrimonização* $[IP = Fx(iP + iD + iC / cT + cR)]$

Etapas da compreensão do Desporto e Olimpismo

O Programa Museológico estabelece uma correlação espacial e temporal com as etapas cognitivas do Processo de Compreensão

PATRIMÓNIO & COMPREENSÃO	Transformação
DESPORTO & OLIMPISMO	Seleção
ATIVIDADE FÍSICA & JOGO	Adaptação
CORPO & CÉREBRO	Variação



JOGO DE COMPREENSÃO

1	O QUE IMPULSIONA E MOTIVA A <i>ATIVIDADE FÍSICA</i> E O JOGO	Escolha um dos componentes que motiva e impulsiona a <i>Atividade Física</i> e o Jogo
2	AS MODALIDADES DA <i>ATIVIDADE FÍSICA</i> E DO JOGO	Escolha uma Modalidade
3	OS LIMITES ÉTICOS IMPOSTOS À <i>ATIVIDADE FÍSICA</i> E JOGO	Escolha um dos limites/valores positivos que transformam a <i>Atividade Física</i> e o Jogo em DESPORTO Escolha um dos limites/valores negativos que destroem e degeneram o DESPORTO
4	PATRIMÓNIO E COMPREENSÃO	Escolha um conceito, propriedade, aspeto, definição de DESPORTO e Olimpismo

ESPAÇO DESPORTIVO

Para cada *Tipo de Espaço* existe um exemplo no *Passado* e no *Presente*

NATURAL	ARTIFICIAL	DIFERENCIADO
INDEFERENCIADO	ESPECÍFICO	ESPECIALIZADO
CONTINGENTE	FIXO	QUÂNTICO
MÓVEL	ESTÁVEL	MISCIGENADO

ESPAÇO-TEMPO DESPORTIVO

TIPOS DE ESPAÇO	TIPOS DE TEMPO
ESPAÇO ENVOLVENTE	TEMPO NO CALENDÁRIO
ESPAÇO DO RECINTO	TEMPO DO CRONÓMETRO
ESPAÇO DA MOTRICIDADE	TEMPO DO EVENTO
ESPAÇO DIGITAL E QUÂNTICO	TEMPO COGNITIVO