

RJ4All Publications
<https://www.rj4allpublications.com/>
contact@rj4allpublications.com | | www.rj4all.info RJ4

All Publications é uma editora independente especializada em ciências sociais e na publicação de investigação de ponta sobre justiça restaurativa, justiça penal, igualdade e direitos humanos. RJ4All Publications é o braço editorial do Instituto Internacional de Justiça Restaurativa para Todos (RJ4All), e a editora da revista internacional Youth Voice Journal (YVJ™) e do Internet Journal of Restorative Justice (IJIR®). Restorative Justice for All (RJ4All) International Institute é uma Organização Não Governamental (ONG) internacional com a missão de promover a coesão comunitária e social a nível local, nacional e internacional. Através dos nossos programas, redistribuímos o poder na sociedade utilizando a educação e os valores e práticas da justiça restaurativa.

Publicado pela primeira vez no Reino Unido em Janeiro de 2023 por RJ4All Publications

© 2023 RJ4All

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida, armazenada num sistema de recuperação, ou transmitida, sob qualquer forma ou por qualquer meio, sem a autorização prévia por escrito de RJ4All, ou conforme expressamente permitido por lei ou licença ou nos termos acordados com a organização apropriada de direitos de reprografia. Não deve fazer circular esta publicação sob qualquer outra forma, e deve impor a mesma condição a qualquer adquirente.

Aviso de marca registada: “Justiça Restaurativa para Todos”, “Internet Journal of Restorative Justice”, “IJIR®”, o Youth Voice Journal, “YVJ™”, o logotipo RJ4All, o logotipo IJRJ® e o logotipo YVJ™ são todas marcas registadas do Instituto Internacional de Justiça Restaurativa para Todos. Todos os direitos reservados. Os nomes de produtos ou empresas podem ser marcas comerciais ou marcas registadas e são utilizados apenas de boa fé e para fins de identificação. Direito de base de dados RJ4All Publications (fabricante)

Catálogo da Biblioteca Britânica em Dados de Publicação

ISBN 978-1-911634-75-1

LIVE WITH CULTURE LIVE THE CULTURE

MANUAL DE FORMAÇÃO



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

2020-1-UK01-KA227-SCH-094521

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do conteúdo que reflecte apenas a opinião dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações nela contidas.

TABELA DE CONTEÚDOS

ACERCA DO PROJETO	5
ORGANIZAÇÃO DE PARCEIROS & AUTORES	6
INTRODUÇÃO & PRÍNCIPIOS DE APRENDIZAGEM	9
VISÃO GERAL DOS MÓDULOS	10
MÓDULO I - DEFINIÇÃO DE PATRIMÓNIO CULTURAL (REINO UNIDO)	12
MÓDULOII - CULTURAL HERITAGE AND MUSEUM EDUCATION (ANAMUR, TURQUIA)	20
MÓDULO III - UNESCO, PATRIMÓNIO CULTURAL & NATURA (AKETH, GRÉCIA)	40
MÓDULO IV - PATRIMÓNIO CULTURAL E ARTE (ESPACIO ROJO, SPAIN & FATTORE K, ITÁLIA)	68
MÓDULO V - PATRIMÓNIO TECNOLÓGICO (BOYZAZI, TURQUIA)	93
MÓDULO VI - PATRIMÓNIO ECOLÓGICO (BARREIRO, PORTUGAL)	108
APÉNDICE 1 - PLAN DE SESIONES PARA LAS ESCUELAS PRIMARIAS	134
APÉNDICE 2 PLAN DE SESIONES PARA ESCUELAS SECUNDARIAS	163

ACERCA DO PROJETO

A pandemia de Covid-19 teve um impacto socio-económico devastador nos sectores cultural e artístico, uma vez que os centros de arte e educação não puderam permanecer abertos devido a medidas de distanciamento social. Para além das imensas consequências financeiras que muitas organizações sofreram, a promoção da cultura e da arte como instrumentos de coesão quase desapareceu dos ambientes comunitários. Neste contexto, é crucial que tomemos medidas para proteger e desenvolver o património cultural e a expressão criativa, particularmente em contextos educativos com jovens.

Além disso, a pandemia de Covid-19 exacerbou as condições de divisão em todo o mundo. Mais do que anteriormente, as pessoas estão mais isoladas das oportunidades de intercâmbio cultural e compreensão mútua. Luz do acima exposto, as abordagens digitais são particularmente importantes para promover a deslumbramento cultural e encorajar a inclusão social.

O projecto Our Cultures centra-se na produção de material de aprendizagem digital criativo que promove a consciência cultural entre alunos e educadores.

Objetivos do projeto

O projeto visa criar ferramentas, recursos e materiais que encorajem a criatividade e a aprendizagem multicultural. O nosso principal objetivo é criar oportunidades de aprendizagem ativa em contextos formais e informais através da utilização da tecnologia nas artes e na educação.

O principal objetivo do projecto “Our Cultures Project” é aumentar a curiosidade e a tolerância entre alunos e educadores através da utilização de ferramentas figuradas e da aprendizagem criativa. Através destes projetos, alunos e pessoas poderão experimentar intercâmbios culturais virtuais com comunidades em toda a Europa.

O projeto proporcionará aos estudantes oportunidades de aprenderem sobre o património cultural nas regiões onde os nossos parceiros vivem através da utilização de ferramentas interactivas de aprendizagem on-line, bem como de um curso electrónico acreditado. O projecto “Our Culture” irá:

Incentivar o intercâmbio cultural digital durante um período em que a aprendizagem face a face não está disponível ou é extremamente limitada devido ao rescaldo da pandemia;

Ajudar os estudantes a compreender a variedade de dimensões da cultura através da utilização de ferramentas digitais e da criação de aprendizagem;

Desenvolver a literacia digital, a colaboração e a capacidade de pensamento crítico dos estudantes.

No final deste Manual de Formação eBook encontrará dois planos de sessão que poderá utilizar para o ajudar a conceber e estruturar quaisquer lições de aprendizagem que deseje implementar no seu programa de estudos”. Cada Plano de Sessão foi cuidadosamente concebido para maximizar a experiência de aprendizagem e alcançar resultados definidos pelo Live with Culture-Live the Culture project.

PARCEIROS ORGANIZACIONAIS & AUTORES



RESTORATIVE JUSTICE FOR ALL (RJ4ALL) - REINO UNIDO

Restorative Justice for All (RJ4All) é um instituto internacional com a missão de promover a coesão comunitária e os direitos humanos a nível local, nacional e internacional. RJ4All redistribui o poder de uma forma mais igualitária, entregando projetos de justiça social, programas educacionais e oportunidades de voluntariado de alta qualidade aos grupos mais marginalizados da sociedade.

RJ4All faz isto utilizando o poder da educação, do desporto e das artes, bem como as práticas (mediação, conferência, círculos, diálogo, workshops) e os valores da justiça restaurativa, incluindo a partilha do poder, justiça, igualdade, dignidade e respeito. RJ4All é a principal rede de justiça restaurativa a nível europeu com membros de mais de 40 países. RJ4All realizou uma série de projetos para a UE, fundadores do Reino Unido e organizações internacionais, o que inclui avaliação independente de programas de reabilitação e justiça restaurativa, projectos de sensibilização e formação, trabalho sobre radicalização, bem como consultorias de investigação e aconselhamento especializado a governos e organizações internacionais. RJ4All também dirige um editorial independente. RJ4All Publications é uma editora de impacto, especializada em ciências sociais e na publicação de investigação de vanguarda.



ANAMUR FAITH PRIMARY SCHOOL - TURQUIA

A escola Anamur, iniciou como “Fatih Primary School” no ano académico de 1974, é uma instituição que deu provas tanto em actividades académicas como socioculturais com o seu núcleo de pessoal. No âmbito da sua visão educativa, dá passos bem sucedidos para se tornar uma instituição educativa original e distinta que desenvolve programas para alunos a fim de serem felizes, virtuosos, produtivos e solucionarem problemas. Desde a sua criação, a escola Anamur tem procurado elevar os seus alunos como cidadãos do mundo dependentes dos seus valores nacionais. Uma abordagem educacional centrada no aluno tem sido sempre a sua filosofia básica.

É oferecido aos alunos um rico ambiente de aprendizagem em sala de aula. As actividades do clube são realizadas na escola para levar a criatividade dos alunos ao nível seguinte e para adquirir as competências necessárias para a vida no século XXI. Na nossa escola, o método de ensino Creative Drama é aplicado ativamente nas salas de aula e nas oficinas de teatro criativo. A escola Anamur recebeu o “Prémio Bandeira Branca” ao candidatar-se ao “Projeto Bandeira Branca”, que é um produto da cooperação entre o Ministério da Saúde e o Ministério da Educação.



AKETH DEVELOPMENTAL CENTER OF THESSALY - GRÉCIA

The Development Center of Thessaly (AKETH) localizado em Trikala é uma organização sem fins lucrativos. Foi fundado em 2006 como uma organização de consultoria. De 2006 a 2008 foi instalado num edifício no centro da cidade de Trikala e desde então tem estado a ser transferido para instalações privadas. Desde a sua criação, AKETH tem estado envolvida com programas regionais, nacionais e europeus em vários campos (financiamento, educação, consultoria, etc.).

AKETH está alinhada com o quadro estratégico da UE sobre o combate ao aumento dos níveis de desemprego - em particular entre os jovens. É o mesmo risco que ameaça um elevado número de trabalhadores adultos, resultando em fenómenos de exclusão social e no aumento da pobreza. Tais fenómenos estão a surgir cada vez mais, ameaçando a coesão social e o nível de vida. A principal forma de enfrentar o acima exposto é através da melhoria da educação/formação fornecida em termos de qualidade e eficiência. A missão da AKETH é proporcionar oportunidades certificadas de educação e formação, aconselhamento e desenvolvimento pessoal, a fim de contribuir para a melhoria das suas vidas.



ESPACIO ROJO - ESPANHA

Espacio Rojo is a non-profit association, which was born in 2004 to promote, disseminate and encourage culture and art in society, making this a daily, participatory and educational experience.

Espacio Rojo understands art as an essential part of the human being that promotes personal, emotional, sensory and expression development and growth, for which they carry out research work in the teaching of art in which creativity is taught through play, experimentation, the environment and interaction with other arts.

They support artistic creation in all its facets, generating spaces for reflection, debate and meeting of people related to the cultural field and we promote participation projects that promote interculturality, integration and social awareness, bringing art and culture closer, with the objective of improving and building a better society.



FATTORE K - ITÁLIA

Fattore K. é a companhia de teatro fundada em 1976 por Giorgio Barberio Corsetti (atual director do Teatro di Roma), dirigida por Francesca Macrì e apoiada pela companhia italiana Ministério da Cultura.

Desde o início, tem apoiado o trabalho artístico de Corsetti e de outros artistas emergentes e não emergentes. O Fattore K tem sempre apoiado a investigação de palco e a experimentação da utilização do vídeo e de outras tecnologias na dramaturgia teatral. As suas atividades de produção estão principalmente centradas em autores contemporâneos nacionais e estrangeiros, bem como em experimentação e mistura de linguagens cénicas e investigação a nível tecnológico, apoiando artistas jovens e em ascensão.

Para além das produções dos seus espectáculos, Fattore K. também se ocupa da distribuição e apoia vários workshops por sua vez realizados em colaboração com a Provincia di Roma,

Universidades e institutos de formação. Atores e diretores envolvidos nas atividades da associação estão também envolvidos em projetos destinados a jovens.

Fattore K trabalha em cooperação com Quirinetta, um dos mais importantes teatros históricos localizados no centro de Roma.



BOYZAZI KULTUR SANAT VE MUZIK DERNEGI - TURQUIA

Bozyazi Culture, Arts and Music Association é uma associação sem fins lucrativos que trabalha ativamente desde 2014, para o desenvolvimento de jovens e adultos em todos os ramos das artes na sua região e para a promoção de atividades artísticas e de educação na nossa localidade e região. Com 75 membros, 120 participantes e administração tentam há 6 anos aceder a todos os distritos da sua região e a encorajar os jovens a participar em atividades culturais, artísticas, democráticas e cívicas. O seu principal objetivo é, sem qualquer discriminação, inspirar/transformar e enriquecer a nossa comunidade e os nossos cidadãos, especialmente adultos/jovens/crianças de grupos vulneráveis através das artes e da literatura.

Todos os anos, Boyazi assume um papel ativo na arte e na vida cultural da sua região com concertos e seminários. A sua região é composta por 26 bairros e cidades rurais, e a maior parte da população é composta por pessoas pouco instruídas.



AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DO BARREIRO - PORTUGAL

O Agrupamento de Escolas do Barreiro é uma unidade orgânica de ensino público que integra a educação pré-escolar, 1º, 2º e 3º ciclo do ensino básico. Existem diversos alunos com dificuldades de aprendizagem de diferentes tipos (tais como dislexia, ou distúrbios de aprendizagem). A escola apresenta este projeto com o objetivo de melhorar a “oferta educativa” da escola. Os alunos do Agrupamento de Escolas do Barreiro estão realmente interessados em utilizar a língua estrangeira “inglês” na sua vida quotidiana, mas não têm qualquer hipótese de ir para o estrangeiro por causa das limitações orçamentais das suas famílias. Este projeto ERASMUS irá ajudá-los a usar o inglês na sua vida diária e também aprenderão sobre os diferentes países e as suas culturas. Fazer parte do ERASMUS PLUS é a melhor forma de aprender sobre outros países, é uma oportunidade para os alunos terem contacto com uma nova Europa comum. Os projetos europeus são essenciais para desenvolver competências-chave para a aprendizagem ao longo da vida e, de acordo com as diretrizes europeias, para melhorar as competências-chave: comunicação numa língua estrangeira, competências digitais e aptidões interpessoais. A diversidade de países e a localização geográfica proporcionarão uma oportunidade de partilha de experiências, promoção da participação na vida social, exploração da dimensão europeia, utilizando vários aspetos das áreas curriculares e encorajando a criatividade.

INTRODUÇÃO

Este Manual de Formação foi desenvolvido pelo consórcio do projecto Erasmus + “Live with the Culture”. É dirigido a professores, educadores, líderes juvenis e organizações que trabalham com jovens em todo o mundo.

O objetivo deste manual de formação é tornar-se um recurso sustentável para os utilizadores, fornecendo orientação compreensiva e quadro metodológico para o transger do património cultural e o desenvolvimento de valores artísticos culturais para as gerações mais jovens. Este manual de formação é um recurso gratuito, pelo que pode ser descarregado e utilizado por qualquer organização educativa que deseje cultivar o património cultural.

Princípios de aprendizagem

- Utilização de inquéritos e abordagens de aprendizagem baseadas em problemas.
- Acomodação de múltiplos estilos de aprendizagem (aprendizagem baseada em trabalho e projectos, workshops e trabalho em parceria)
- Contextualizar a aprendizagem para cumprir os objectivos do projecto numa variedade de contextos.
- Proporcionar oportunidades de aprendizagem autênticas
- Apresentar o conteúdo em pequenos pedaços modulares que serão capazes de proporcionar resultados de aprendizagem mais fáceis de digerir
- Fornecimento das melhores práticas

VISÃO GERAL DOS MÓDULOS

O manual seguinte fornece seis módulos em torno do património cultural e uma série de aspetos do património, cada um dividido em módulos próprios.

Módulo 1: Definição de Património Cultural (desenvolvido por RJ4All) Este módulo fornece uma introdução extensiva à ideia de património e a variedade de definições no âmbito do património pode ser analisada. Durante este módulo, espera-se que os estudantes reconheçam itens de património cultural tangível e intangível. O objetivo é que os alunos realizem a dimensão local e universal do conceito de património cultural e que estejam dispostos a protegê-lo.

Módulo 2: Património Cultural e Educação Musical (desenvolvido pela escola ANAMUR) Este módulo explica porque é que os museus servem objetivos como a manutenção do património cultural, ligando o passado, o presente e o futuro de uma forma significativa. Ao longo deste módulo, pretende-se que os estudantes examinem, interpretem e protejam os edifícios históricos à sua volta e as obras universais nos museus.

Módulo 3: UNESCO, Património Cultural e Natural (desenvolvido por AKETH) O objetivo deste módulo é apresentar a UNESCO aos alunos e ajudá-los a ter informação sobre o trabalho da UNESCO em matéria de património cultural. No final do módulo, os alunos irão conhecer a UNESCO, explicar a Lista do Património Cultural Mundial e a razão pela qual foi criada. Ao mesmo tempo, os nossos alunos, que são o nosso futuro, ganharão sensibilidade e consciência para proteger o património cultural.

Módulo 4: Património Cultural e Arte (desenvolvido por Espacio Rojo e Fattore K) O módulo visa permitir aos alunos compreender a arte e as atividades artísticas, que são uma parte importante do património cultural, e reconhecer obras locais e transnacionais. A arte também dá uma visão sensível e estética. Durante este módulo, o objetivo é que os estudantes reconheçam e protejam os campos das artes performativas, meios de comunicação, artes literárias e artes visuais.

Módulo 5: Património Tecnológico (desenvolvido pela escola Boyzazi)

Este módulo foi criado a fim de sensibilizar os alunos para o património tecnológico e de transmitir como podem melhorar o património cultural através da utilização da tecnologia. Com base nos critérios de inclusão na Lista do Património Mundial da UNESCO, definiu ‘artefactos que são importantes em termos de desenvolvimentos tecnológicos num período de tempo ou geografia cultural e mostram o desenvolvimento da tecnologia da humanidade’ como ‘património tecnológico’. Com base nesta definição, é aceite como o património comum da humanidade nos desenvolvimentos tecnológicos desde o tempo da humanidade até aos dias de hoje.

Módulo 6: Património Ecológico (desenvolvido por AE Barreiro)

O objetivo deste módulo é desenvolver a consciência e sensibilização ambiental nos nossos estudantes do grupo-alvo. É fornecida uma explicação sobre a necessidade de preservar os elementos naturais e o ecossistema no nosso mundo e de os transferir para as gerações futuras para uma vida sustentável e para o mundo, e para aumentar a consciencialização. No âmbito do módulo, deseja-se aumentar a consciencialização ambiental com base em elementos como o ecossistema, diversidade biológica, seres vivos e recursos naturais.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Live with culture – Live the Culture

2020-1-UK01- KA227-SCH-094521

Módulo de Formação: Património cultural

Desenvolvido por:





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Conteúdos

Resumo do Módulo	2
Objetivos	2
Unidade de aprendizagem	2
1: Definição de Património Cultural	3
2: Definição do Património Cultural Tangível	3
3: Definição de Património Cultural Intangível	4
Bibliografia	6

Resumo do Módulo

Esta secção destina-se a alunos do grupo-alvo para compreenderem a definição de património cultural, elementos do património cultural. Durante este módulo, espera-se que os estudantes reconheçam os elementos do património cultural tangível e intangível.

Além disso, o seu objectivo é que percebam a dimensão local e universal do conceito de património cultural e estejam dispostos a protegê-lo.

Objetivos

- Conhecer o conceito de património cultural
- Ser capaz de explicar os elementos que compõem o património cultural.
- Ser capaz de contar os elementos que compõem o património cultural tangível
- Conhecer bens de património cultural intangível
- Dar exemplos de bens de património cultural imaterial
- Mostrar provas do círculo imediato de que os bens culturais foram alterados do passado para o presente.
- Dar exemplos de bens de património comum em vários países
- Comparar vários lugares de diferentes países com as características culturais do seu próprio ambiente em termos de semelhanças e diferenças.
- Ser voluntário para proteger o nosso património histórico e cultural.
- Ser voluntário para proteger e transferir o património cultural
- Ser capaz de explicar a importância dos elementos culturais na vida em comum das pessoas

Unidades de Aprendizagem

1	<i>Definição de Património Cultural</i>
2	Definição de Património Cultural Tangível
3	Definição de Património Cultural Intangível
<i>DURAÇÃO: 1 hora</i>	

1: Definição de Património Cultural

O património cultural consiste em bens que têm um certo significado para um grupo cultural específico e que são de valor para a sociedade no seu conjunto. Estes bens são herdados de gerações passadas, mantidos pelas gerações presentes, e outorgados para benefício das gerações futuras. Além disso, o património cultural pode ser dividido em dois: Património cultural tangível e intangível.

Por favor, veja o vídeo introdutório sobre a definição de património cultural:

<https://www.futurelearn.com/info/courses/cultural-heritage-cities/0/steps/30884>

2. Definição de Património Cultural Tangível

Tangível refere-se a algo que é feito de substância/material e que pode ser percebido pelo toque. Como resultado, quando falamos de património cultural tangível, falamos de sítios arqueológicos, monumentos históricos, paisagens naturais, e artefactos físicos. Estes têm valor simbólico para a cultura a que pertencem, uma vez que constituem um traço físico da sua história.

Estes sítios são importantes devido ao seu elemento histórico, e ao significado cultural global que abrangem. Além disso, são também importantes, pois podem ser vistos como atracções turísticas, tornando-os assim bens económicos. Mas o que os torna ainda mais importantes é o sentido de coesão social e estabilidade que representam para a cultura específica a que pertencem, pois ajudam a moldar a ideia de uma identidade nacional.

Além disso, são relevantes na escala das comunidades locais, bem como a nível mundial. De facto, estes sítios são não só uma representação da história de uma variedade de culturas, mas também da história da humanidade como um todo, e como resultado, é crucial preservar estes sítios.

A preservação destes sítios inclui a manutenção de paisagens naturais e sítios arqueológicos por autoridades governamentais e/ou outras entidades como a UNESCO, bem como a criação de museus para a custódia e exposição de artefactos físicos.

Exemplos de Património Cultural Tangível

Espanha - Cidade velha de Salamanca, Parque Nacional de Teide, Santiago de Compostela, etc



Turquia - Sítio Arqueológico de Tróia, Parque Nacional de Göreme, e os Sítios Rochosos da Capadócia, Afrodísia, etc



Grécia- Acrópole de Atenas, sítio arqueológico de Olympia, cidade medieval de Rhodes, etc



Portugal- Região do Alto Douro, Centro Histórico de Évora, Mosteiro dos Jerónimos e Torre de Belém em Lisboa, etc



Reino Unido - Stonehenge; Royal Botanic Kew Gardens; Dorset e East Devon Coast, etc



Itália - Coliseu, Basílica de São Pedro, etc



3. Definição de Património Cultural Intangível

O património cultural intangível, por outro lado, não é físico, mas engloba uma multiplicidade de coisas que têm relevância cultural e que existem intelectualmente. Inclui tradições ou expressões vivas, tais como tradições orais, artes cénicas, práticas sociais, rituais, línguas, eventos festivos, conhecimentos e práticas relativas à natureza e ao universo ou os conhecimentos e habilidades para produzir artesanato tradicional, comida e medicina. Além disso, como fazem parte do património cultural, estas tradições e expressões vivas têm sido transmitidas pelos antepassados ao longo de gerações.

O património cultural intangível é tão importante como o património cultural tangível, embora seja mais difícil de definir. No entanto, também ajuda com um sentido de unidade dentro de uma cultura e proporciona tradições e expressões que permitem aos indivíduos moldar as suas identidades.

Infelizmente, devido à sua natureza não física, o património intangível é mais difícil de preservar. Como resultado, os Estados devem concentrar-se na preservação dessas tradições que não só são simbolicamente significativas, mas também significativas, uma vez que são as coisas que diferenciam as culturas, ao mesmo tempo que as unem. Por exemplo, certas tradições pertencem a culturas específicas, enquanto outras são partilhadas por grupos diferentes. Em ambos os casos, estas tradições são fulcrais para o sentimento de fazer parte de uma comunidade, bem como de ter uma identidade particular.

Para a preservação do património cultural imaterial, encoraja-se a ensinar às gerações mais jovens as tradições e a promover a continuidade das expressões vivas através da sociedade. A UNESCO criou uma lista de patrimónios culturais imateriais da humanidade, onde estes são destacados.

Alguns exemplos são:

Espanha- Festa de Valência Fallas, Flamenco, etc



Portugal- Canção popular urbana de fado, Carnaval de Podence, etc



Grécia- Artesanato em Mármore Tiniano, música e expressão Rebetiko, etc



Turquia - tradição turca do café, língua assobiada, etc



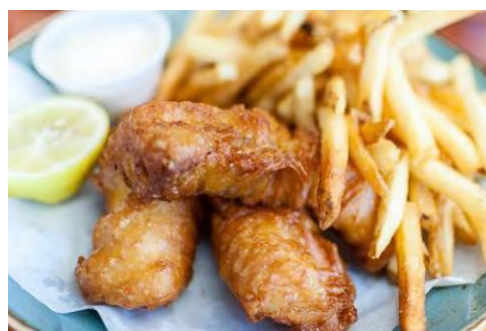
Itália - ópera, a arte das contas de vidro, etc



Muitos dos países acima mencionados também têm em comum um património cultural intangível: a dieta mediterrânea.



Embora o Reino Unido não siga a dieta mediterrânea, há também aí um exemplo de património cultural intangível relacionado com a comida... peixe e batatas fritas!



Actividades de Reflexão

Atividade 1: Questões de Reflexão

Pode citar um exemplo de "património cultural tangível" e um exemplo de "património cultural intangível" na sua vida?

Pense na região geográfica em que vive. Quais podem ser alguns exemplos do "património natural"?

Como é que a sua comunidade preserva várias formas de património cultural?

Pensa que é importante preservar o património cultural? Porquê ou porque não?

Atividade 2: Mini-relatório de investigação

Pense na comunidade em que vive. Escolha um exemplo de património cultural tangível, intangível, ou natural. Tome 15 minutos para fazer alguma pesquisa sobre este exemplo (pode ser um lugar, estátua, planta, comida, dança, etc.). Crie um mini-relatório sobre este exemplo incluindo o nome, localização, origem, e sinalética cultural. Se houver tempo, os alunos podem apresentar os seus exemplos à turma.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Live With Culture – Live The Culture

2020-1-UK01- KA227-SCH-094521

Módulo de Formação 2:
PATRIMÓNIO CULTURAL E EDUCAÇÃO MUSEOLÓGICA

Desenvolvido por:



Conteúdos

Resumo do Módulo	3
Objetivos	3
Subunidades de aprendizagem	3
A) MUSEU E PATRIMÓNIO CULTURAL	
4	
1-) Património cultural	4
2-) Museu	4
3-) A Relação entre Museu e Património Cultural	
4	
B) TIPOS DE MUSEU	
5	
C) EDUCAÇÃO MUSEOLÓGICA	7
1) Etapas da Educação do Museu	8
2) Método e técnicas que podem ser usadas na educação dos museus	10
3) Medição e Avaliação em Museus	
15	
D) MUSEU E TECNOLOGIA	
17	
1) Sistemas tecnológicos de museus	17
2) Utilização da tecnologia na sala de aula para a educação dos museus	
21	
Sugestões-chave a considerar	22
Atividades	
23	
Bibliografia	
23	
Figura 1	
7	



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Figura 2
17

Figura 3
18

Figura 4
18

Figura 5
18

Figura 6
19

Figura 7
19

Figura 8
19

Figura 9
20

Figura 10
20

Resumo do módulo

Os museus servem objetivos tais como manter o património cultural, ligar o passado, presente e futuro de uma forma significativa, compreender, proteger e manter vivos os bens culturais e artefactos antigos, reconhecer e compreender a sua própria cultura e culturas diferentes com uma abordagem versátil e tolerante, desenvolver a compreensão intercultural e a empatia. Ao longo deste módulo, pretende-se que os estudantes examinem, interpretem e protejam os edifícios históricos à sua volta e as obras universais nos museus.

Objetivos

- Ser capaz de explicar o conceito de museu.
- Ser capaz de explicar porque é que os museus são estabelecidos e o seu papel na manutenção do Património Cultural.
- Ser capaz de relacionar o museu com a educação.
- Ser capaz de compreender a função dos museus de proteger as obras de arte e de as transportar para o futuro.
- Ser capaz de aprender os valores culturais da cidade em que vive, com base nos objectos do museu.
- Ser capaz de explicar a importância da utilização da tecnologia no museu.
- Ser capaz de construir um museu simples a partir dos seus próprios objectos.
- Ser capaz de classificar os museus de acordo com os seus tipos.
- Ser capaz de estabelecer uma relação entre o passado, presente e futuro.
- Ser capaz de explicar o museu virtual.
- Poder utilizar técnicas de medição e avaliação em museus.

Subunidade de aprendizagem

1	Museus e Património Cultural
2	Tipos de Museus
3	Educação museológica
4	Museu e Tecnologia
Duração :	

A) MUSEU E PATRIMÓNIO CULTURA

1-) Património cultural

A UNESCO define património como "o que vivemos do passado, o que vivemos hoje e o que transmitimos às gerações futuras" e divide-o em dois: património cultural e património natural.

O "património cultural" é definido como "o que uma geração passa para a geração seguinte". O significado do conceito de património cultural expandiu-se do património cultural tangível para o património cultural intangível com as várias convenções apresentadas pela UNESCO (Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura) estabelecida em 1954.

Na Convenção da UNESCO para a Protecção do Património Mundial Cultural e Natural de 1972, o património natural é definido da seguinte forma:

Características naturais resultantes de formações ou comunidades físicas e biológicas de excepcional valor universal do ponto de vista estético ou científico, formações geológicas e fisiográficas de excepcional valor universal do ponto de vista da ciência ou da conservação, e zonas designadas onde crescem espécies animais e vegetais ameaçadas de extinção, locais naturais ou zonas naturais estritamente designadas de excepcional valor universal do ponto de vista da ciência, da conservação ou da beleza natural".

2-) Museu

Os museus são aceites como uma das instituições educacionais, científicas e culturais básicas que deveriam estar presentes numa sociedade contemporânea, permitindo a partilha de bens e práticas patrimoniais com a sociedade. Porque, tal como definido pelo Conselho Internacional de Museus ICOM (2019), um museu é; "Uma instituição com o princípio de estar ao serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, é uma instituição permanente que recolhe e preserva materiais/activos tangíveis e intangíveis que testemunham as pessoas e o ambiente em que vivem, e partilha esta informação sem fins lucrativos para que os membros da sociedade os examinem, aprendam e desfrutem, conduzindo pesquisas sobre eles".

3-) A Relação entre Museu e Património Cultural

"Museu" e "Património Cultural" são conceitos que se relacionam diretamente um com o outro. O "Museu" preserva os objectos e elementos do "Património Cultural", realiza pesquisas sobre eles, partilha este conhecimento com o indivíduo e a sociedade, e exhibe-os para estudo, educação e fruição. Por outras palavras, o museu é uma das principais instituições que trabalham para o reconhecimento e compreensão do património e para o avanço da educação e cultura da sociedade.

Os museus fazem parte de um sistema cultural que torna selectivamente visíveis certos aspectos de uma cultura. Este sistema funciona com os pontos fortes de certos interessados e estes identificam as provas tangíveis e intangíveis do património cultural de um país a serem transmitidas às gerações futuras.

Compreensões culturais complexas, semelhantes e diferentes baseadas na diversidade cultural são comuns em sociedades multiculturais. Estes entendimentos culturais são moldados por muitos factores tais como idade, sexo, raça, características étnicas, classe socioeconómica, identidade religiosa, comportamentos sexuais, educação, história. Assim, cada indivíduo percebe o mundo a

partir da sua própria perspectiva cultural. Os museus são um dos lugares mais importantes onde diferentes culturas podem ser introduzidas e as diferenças podem ser encontradas mais valiosas do que a mesmice. Saber e ver quantas culturas viveram na mesma terra na história aumentará a consciência de quão difícil é a unidade cultural.

Através dos museus, as crianças têm a oportunidade de ver as realidades dos objectos da vida utilizados nos períodos históricos que lêem nos livros, e tentam estabelecer relações entre os acontecimentos históricos e os objectos da vida desse período. Isto ajuda-as a adquirir uma consciência histórica correta.

As crianças comparam as diferenças e semelhanças entre os objectos do museu e os objectos de hoje nos seus pensamentos. Além disso, os museus desenvolvem a observação, lógica, criatividade, imaginação e sentido de gosto e apreciação estética e apoiam o pensamento criativo.

B) TIPOS DE MUSEU

Existe uma grande variedade de objetos em museus de todo o mundo. Agora, quando os museus são mencionados, apenas museus/edifícios formados a partir de arqueologia e colecções de arte não são compreendidos, e existem museus de quase todos os tipos de produtos do património cultural tangível e intangível. Além disso, os museus contêm não só património cultural, mas também património natural. Na 18ª Assembleia Geral do ICOM em 1995, foram incluídos os seguintes elementos nos limites do museu:

*Lugares e monumentos históricos, monumentos e sítios naturais, arqueológicos e etnográficos no carácter dos museus que apresentam, preservam e recolhem material relacionado com a sociedade e o seu ambiente;

*Jardins botânicos e zoológicos, aquários, que contêm colecções de espécies vivas de plantas e animais;

*Centros científicos e planetários;

*Exposições realizadas permanentemente por arquivos e bibliotecas, institutos de conservação;

*Áreas de reserva naturais (Madran, 1999).

São feitas diferentes classificações para os museus. Museus; 'de acordo com a unidade administrativa a que está afiliada', 'de acordo com a região que servem', 'de acordo com o seu público', 'de acordo com o conteúdo das suas colecções', 'de acordo com os métodos de exibição das suas colecções', etc., podem ser divididos em tipos. (Ambrose e Paine, 2012). Salienta-se que a definição principal dos museus não será alterada de acordo com o estilo de classificação, no item (1.a) da declaração, que foi reorganizada e aceite na 18ª Assembleia Geral do ICOM (Madran 1999).

Atualmente, os museus são criados a partir de diferentes coleções. Os museus podem ser mais frequentemente classificados de acordo com as suas coleções da seguinte forma:

*Museus Gerais: Museus que contêm diferentes tipos de coleções são chamados 'museus gerais'. São também conhecidos como multi-disciplinares ou interdisciplinares. Por exemplo, os museus das cidades podem ser dados como exemplos de tais museus porque contêm coleções de arte, arqueologia, ciência e história.

*Museus Arqueológicos: Estes são museus que contêm objectos de valor arqueológico. É possível incluir sítios arqueológicos e monumentos antigos neste grupo.

*Museus Etnográficos: Os museus etnográficos contêm coleções de folclore, arte popular e tradições, e de valor etnográfico pertencentes a culturas avançadas. Estes museus são museus que refletem a cultura popular através das suas exposições e animações e desempenham um papel ativo na transferência de conhecimento de geração em geração.

*Museus de arte: Pintura, escultura, têxtil, vestuário, mobiliário, fotografia, metal, cerâmica, instalação, arte digital, etc. com valor artístico. Os museus de arte moderna e contemporânea estão também incluídos neste grupo.

*Museus de História: Os museus de história são museus que examinam a história e as características da história relacionadas com o presente e o futuro, e examinam uma instituição, uma região, um país ou uma sociedade do ponto de vista económico, político e social. Tais museus incluem arte e objectos arqueológicos.

Documentam e exibem todo o tipo de objectos históricos. Casas históricas e sítios históricos estão também incluídos neste grupo.

*Museus de História Natural: Centrados na natureza e na cultura; São museus que contêm coleções de história natural, mineralogia, zoologia e antropologia. Com o tempo, os problemas ambientais e a diversidade biológica foram também incluídos na área de interesse destes museus.

*Museus da Indústria: Os Museus da Indústria são combinados com Museus da Ciência em muitos países do mundo são avaliados em conjunto; No entanto, devido ao facto de os tipos de museus serem muito diversos, os Museus da Indústria são discutidos sob um título à parte devido à necessidade de fazer uma limitação. Fábricas históricas (ferro-aço, tecelagem, automóvel, locomotiva, etc.), oficinas

(fundição, tipografia, alfaiataria, gráfica), centrais eléctricas e os seus materiais são avaliados nos Museus da Indústria .

*Museus de Ciência e Tecnologia:

Testemunhar as atividades industriais, técnicas e científicas da sociedade.

São museus que contêm objectos de tecnologias de transporte como caminhos-de-ferro, companhias aéreas, veículos terrestres, agricultura, produtos industriais, mineralogia e paleontologia, espaço e astronomia, medicina, objectos de mineração e metalurgia e etc. (Madran, 1999)



Figure 1

C) EDUCAÇÃO MUSEOLÓGICA

Os desenvolvimentos tecnológicos, que se desenvolveram rapidamente nos últimos anos e entraram no uso diário das pessoas ao mesmo ritmo, e as investigações sobre as competências de aprendizagem humana, revelaram que os ambientes de aprendizagem extra-escolar adequados à natureza da aprendizagem dão contributos muito sérios para a aprendizagem activa. Consequentemente, beneficiar de diferentes técnicas de aprendizagem e diferentes ambientes de aprendizagem tornou-se o centro da educação.

É evidente que os museus estão na vanguarda destes ambientes de aprendizagem e agora os museus são uma parte indispensável da educação. A investigação mostra que, através dos museus, as crianças aprendem formas de melhorar os seus conhecimentos e ganham o hábito de comparar estes conhecimentos com os conhecimentos dos livros.

Educação dos museus; Inclui a utilização do museu como uma área activa de aprendizagem e desenvolvimento, ao mesmo tempo que aborda o objectivo e as qualidades do museu, as exposições, as obras de arte/objectos expostos, o ambiente do museu, a relação entre o museu e as pessoas, e os aspectos interdisciplinares do museu.

Educação do museu; compreender-se a si próprio e às pessoas especialmente no tempo e no espaço, manter o património cultural e natural, relacionar o passado, presente e futuro de forma significativa, compreender / proteger e manter vivos os bens culturais e os artefactos antigos, serve objectivos como o reconhecimento e a compreensão com uma abordagem, fazer dos museus uma instituição viva, desenvolver a compreensão intercultural e a empatia.

As contribuições da educação a realizar no museu estão resumidas abaixo:

- Ajudar a adaptar-se a um mundo em mudança,
- Para evitar a alienação do ambiente de vida,
- Estabelecendo uma ligação entre o passado e a vida presente,
- Para compreender os problemas e conflitos de hoje,
- Ao construir pontes entre os objectos expostos no museu e as pessoas, assegurando a integração dos objectos com as suas vidas,
- Assegurar que os objetos são vistos como um documento concreto e autêntico da vida humana, assim como a sua percepção com os seus valores materiais ou ideais,
- Para permitir às pessoas compreender as relações políticas, culturais, sociais, económicas e ecológicas, ligando objectos com as suas vidas actuais,
- Desenvolver os aspectos investigativos das pessoas,
- Permitir que as pessoas pesquisem e desenvolvam elas próprias o conhecimento,
- Avaliar o tempo dos indivíduos de forma criativa,
- Proporcionar oportunidades para fazer do museu um modo de vida e intensificar a comunicação e a aprendizagem,
- Desenvolver a economia do museu. O objectivo da educação a ter lugar nos museus é desenvolver os pensamentos criativos das pessoas formadas enquanto utilizam os museus como um ambiente educativo.

1) Fases da Educação dos Museus

Live with culture – Live the Culture

2020-1-UK01- KA227-SCH-094521



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

*Eventos pré-museu

Estes estudos são os processos de preparação de pessoas e condições. O professor que irá realizar o estudo determina o grupo e o ambiente de aprendizagem extra-escolar relevante. Visita o ambiente de trabalho com antecedência. Se não houver oportunidade de visita, faz uma pesquisa online. Prepara o plano de visita de acordo com a natureza do grupo que obterá as permissões e as datas necessárias. Informa o grupo sobre o que fazer e fornece materiais a serem utilizados. Informa as pessoas relevantes no museu sobre o dia, hora e características do grupo para ir ao museu.

Determina a realização relacionada com a lição a ser ensinada no museu e que lições serão cooperadas com esta realização. Para além destes emparelhamentos, novos emparelhamentos podem ser feitos tendo em conta o conteúdo do curso e as competências que se pensa obter através da visita ao museu.

Os estudantes podem ser convidados a fazer investigação sobre os resultados alcançados. Em algumas lições, podem ser organizadas atividades para reforçar os ganhos anteriormente adquiridos e para os associar à vida real.

Recomenda-se ao professor que crie a seguinte lista de verificação antes da formação no museu:

- *Os métodos e técnicas a serem utilizados na atividade a realizar no museu são determinados.
- *Os administradores das escolas são informados sobre a atividade educativa com o museu, e as suas opiniões sobre a educação são tomadas.
- *É feito um exame preliminar e/ou investigação sobre o local onde a formação será realizada (museu, centro de ciência, galeria de arte, ruínas, área de escavação, etc.).
- *Estabelece-se uma comunicação com os funcionários dos museus. O objetivo e o conteúdo do trabalho educativo é explicado através de reuniões com os funcionários do museu.
- *Os objectos do museu a serem objecto de educação do museu são determinados através de contribuições dos especialistas do museu.
- *Então são preparados o plano de viagem e os documentos de trabalho.
- *As permissões necessárias são obtidas a fim de organizar a educação do museu. É feita uma reserva para a visita ao museu. Dentro do plano preparado, esta informação é dada às autoridades do museu com pelo menos 2-3 dias de antecedência.

* Actividades no Museu

As obras no museu são pré-planejadas, mas abertas a diferentes alternativas de acordo com as condições, apelando a diferentes percepções e sentidos, educacionais, divertidas, criativas e adequadas para pensar claramente. Não é necessário ver todo o museu para as obras no museu. A educação do museu, que se concentra principalmente num objecto, período e pensamento, inclui métodos apropriados que apoiam novas aquisições, tais como teatro criativo e oficinas.

Recomenda-se ao professor que crie a seguinte lista de verificação na educação do museu:

- * Os estudantes que participam na viagem são divididos em grupos de 10-15 pessoas.
- *A presença de um professor para cada grupo é importante para a eficiência do trabalho a ser realizado no museu.
- *Os alunos não devem ser deixados sozinhos durante a viagem.
- *Os alunos não devem tocar em objectos para além das áreas reservadas às oficinas no museu, não devem atravessar barreiras ou divisórias de vidro; Pode ser lembrado que não é apropriado correr e gritar dentro do museu.
- *Como será utilizado o tempo atribuído para a visita ao museu é determinado com antecedência.
- *Pode atribuir uma certa parte do tempo gasto durante a visita ao museu a objectos, períodos, análises conceptuais ou estudos teatrais. Um certo período de tempo gasto durante uma visita ao museu pode ser dedicado ao exame de objectos, períodos, conceitos ou ao desenvolvimento de competências com métodos educativos adequados ao museu.
- * Após a formação planeada, outras partes do museu podem ser visitadas durante o resto do tempo.

* Eventos Pós-Museu

Os resultados do trabalho realizado no museu são avaliados no museu ou na escola. Os produtos (pinturas, tecidos, máscaras, esculturas, etc.) das atividades apresentadas nas oficinas podem ser apresentados sob a forma de uma exposição. Os resultados intelectuais dos estudos são revelados através de aplicações tais como composição, discussão, carta, notícias de jornal. Em estudos de educação museológica; - estudos sobre artesanato, - estudos literários, - estudos de teatro criativo, - estudos sobre som, cheiro, gosto, - estudos de história viva ou história oral, etc., podem ser utilizados como método.

Uma das ligações importantes da atividade "educação com museu" é a transferência do que se aprende sobre a viagem para a sala de aula ou para o ambiente escolar após a visita ao museu. Com base nas atividades que realizou durante a visita ao museu, pode organizar atividades nas aulas, tais como escrever textos, ilustrar, preparar apresentações e drama para as aquisições relevantes.

Recomenda-se ao professor que crie a seguinte lista de verificação após a formação no museu

- *Informações sobre os produtos/objectos obtidos como resultado das actividades durante e após a visita ao museu podem ser partilhadas no jornal da escola, se disponíveis, no sítio web da escola.
- *Pode ser exibido no canto da excursão e observação da escola com as brochuras que contém as conclusões de cada aluno e que eles próprios se organizam.

No final da formação do museu, o participante deve fazer a si próprio as seguintes perguntas:

- 1- Que experiência tinha eu?
- 2-Como me senti em relação a esta experiência?
- 3-O que penso desta experiência?
- 4-Como é que penso nesta experiência?

- 5- Porque pensei eu nestes pensamentos?
- 6- Que critérios/valores considere basicamente quando julguei?
- 7- Porque é que gosto de algumas coisas e não gosto de algumas coisas?
- 8- O que é que posso fazer para melhorar a situação?
- 9- Onde/como posso beneficiar destas experiências?

2) Método e técnicas que podem ser usadas na educação dos museus

Deve ser evitada a uniformidade de atividades na Educação Musical. Música, pintura, jogos, dança, arquitectura, etc. que aumentarão a taxa de lembrete em eventos. as artes devem ser usadas.

Professor;

- deve participar em atividades quando necessário e observar quando necessário.
- deverá fazer observações de acordo com critérios objectivos e de uma forma que não distraia o participante.
- deve ouvir as críticas e sugestões dos participantes.
- deveria transmitir os seus próprios pensamentos como sugestões.
- deveria não ser tendencioso.
- deveria assegurar que o ambiente é divertido, e deveria permitir o prazer de jogar jogos.
- deveria perguntar ao grupo se o trabalho é agradável e divertido em diferentes momentos, que fases atravessam no trabalho, que tipo de atividades querem realizar.
- não deve preocupar-se com o certo ou o errado, não deve esquecer que o processo é importante.

*Método Dramático Criativo;

Drama criativo é o facto de os indivíduos fazerem sentido de uma experiência, evento, ideia, por vezes um conceito ou comportamento abstracto em trabalhos de grupo e processos lúdicos, reorganizando os seus velhos padrões cognitivos (San, 1990). No drama, o indivíduo entra em diferentes papéis, tanto como ele próprio como parte de um grupo. Além disso, são conduzidas discussões sobre o processo dramático e o processo é avaliado como um todo pelo grupo (Ílhan et al., 2011). Estudos dramáticos criativos consistem em fases de preparação-aquecimento, animação e avaliação. O objectivo da fase de preparação-aquecimento é criar a dinâmica participante e preparar o grupo para a fase de activação. Na fase de animação, a partir de um ponto de partida no âmbito do tema, são utilizadas dramatizações, improvisações e muitas técnicas diferentes. A fase de avaliação é a última fase em que são feitas

determinações sobre a essência, importância e qualidade do processo dramático e em que as emoções são partilhadas. Todas as discussões sobre o processo são realizadas nesta fase (Ílhan et al., 2011).

Improvisation:

A improvisação é uma animação não premeditada ou minimamente concebida e livremente realizada. O que é decisivo na improvisação é o uso da imaginação para alcançar o local visado. Aqui, naturalidade e sinceridade são também fatores importantes, também (Adigüzel, 2018). A fim de proporcionar uma experiência interactiva no museu, é necessário estimular as capacidades dos visitantes em termos de experimentação, curiosidade, descoberta, significado pessoal e criatividade. As crianças desenvolvem muitas capacidades através de experiências interactivas no museu: interagir com objectos, observar, expressar emoções, imaginação, interpretação e ligá-los à sua própria vida, ler os objectos no museu, reconhecer os valores culturais, procurar a verdade, analisar as mensagens dadas nas obras, elaborar o plano do museu. participar nas práticas do museu, fazer experiências, avaliar, trabalhar em equipa e colaborar, estimar, tirar conclusões, etc. (Paykoç, 2008). O Drama pode ter aqui uma função estimulante. O drama/teatro no museu visa aumentar as experiências educativas dos visitantes do museu. Há muitos géneros, desde contar histórias até à interpretação ao vivo da história, desde atuações musicais a fantoches, mímicas, etc. (Okvuran, 2012).

Imagem monótona:

A imagem monótona, que também é frequentemente utilizada no método do drama criativo, é a forma de criar e reflectir imagens silenciosas, não verbais, utilizando os seus próprios corpos individualmente ou em pequenos grupos. É uma técnica fácil e eficaz de aplicar. Em particular, é possível que os significados sejam transformados em imagens concretas, e que as emoções sejam interpretadas por outros participantes da forma mais simples. A realização do objectivo da técnica depende da capacidade dos membros individuais ou do grupo para expressar esta imagem da melhor forma (Adigüzel, 2018). Nos processos de aplicação de imagem monótona, os participantes podem animar objectos que podem ser bens do património cultural com os seus corpos. Nos estudos de imagens fixas realizados em grupos, os grupos podem prever as animações uns dos outros.

Esculturas de grupo / Pintura:

Em estudos dramáticos criativos, um dos participantes dá uma forma, uma tabela, a um pequeno grupo de outros membros do grupo ou a todo o grupo para um fim específico. A criação de uma escultura de grupo, que também requer uma colaboração, baseia-se no facto de outros participantes no grupo, além de uma pessoa, fazerem parte da escultura voluntariamente. Ao aplicar esta técnica, os participantes utilizam apenas os seus próprios corpos como ferramenta (Adigüzel, 2018). Pode ser utilizada no processo de estudo aprofundado de qualquer tema a partir de elementos do património cultural técnico ou na fase de avaliação.

Rituais/Cerimónias:

Ritual, que tem uma função importante em relação à origem do teatro e do drama, é uma das técnicas utilizadas como forma de animação e uma técnica em drama criativo devido às suas características. Várias celebrações são realizadas com os participantes em certos dias especiais. Nestas celebrações, rituais e cerimónias são estruturados de várias formas e utilizados como meio de expressão (Veldhuizen, 2017).

Momento fotográfico:

O momento fotográfico surge quando os participantes encenam um certo momento no drama criativo e é frequentemente referido como "tirar uma fotografia desse momento". Imaginemos que se está a fotografar o momento da fotografia com uma câmara na rua, olhando através do visor sem o desenhar aleatoriamente. A pessoa que tirou essa fotografia pode não ter qualquer propósito. Apesar disso, há momentos dramáticos com muitas formas de expressão entre as suas fotografias. No entanto, as pessoas fotografadas não estão cientes disto. Não há desenho ou preparação no momento da fotografia. Ela é criada automaticamente nesse momento. Um momento fotográfico é o acto de tirar uma fotografia desse momento (Adigüzel, 2018)

Flashback:

No processo dramático criativo, é a reconstituição de acontecimentos passados ou o passado de um herói com as mesmas personagens de papel durante ou após a reconstituição de uma situação dramática. Esta técnica é o ato de ir ao momento anterior ao evento, quer nesse momento, quer preparando, e animando esse momento. É uma das técnicas dramáticas criativas mais frequentemente utilizadas no ensino dos museus (Adigüzel, 2018). No drama criado com esta técnica, a relação entre o presente e o passado é reforçada mostrando cenas de "flashback" ou a personagem é comparada com as imagens cruciais do passado. É uma técnica importante que pode ser utilizada no ensino do património cultural para encarnar a ligação entre o passado, o presente e o futuro.

Envolvimento do Professor no Papel:

Significa que o professor participa nos estudos de teatro juntamente com os alunos. O envolvimento do professor no papel proporciona principalmente a oportunidade de definir o papel, organizar o trabalho, evitar que a situação dramática criada em conformidade com os objetivos vá para além da finalidade, e proporcionar uma ampla utilização na retenção do grupo. O envolvimento do educador no papel assegura que os participantes estejam envolvidos na atividade e ajuda a reforçar o tema.

Cartão de papel:

O cartão de papel dá informações detalhadas sobre a personagem a ser animada e o conteúdo a ser utilizado. Esta técnica pode ser útil quando o educador quer atribuir uma série de papéis utilizando um período de tempo limitado. Também pode ser utilizada quando o educador não quer que os participantes saibam pormenores fora do seu papel. Um dos pontos a considerar durante a preparação dos cartões de papel é que toda a informação está em ambos os cartões, de modo a que os participantes não precisam de olhar para os cartões um do outro. Outro ponto que o formador deve considerar é que os cartões preparados não devem ser vistos pelos participantes até que sejam utilizados. As cartas consistem num texto que contém informações sobre a personagem a ser interpretada pelas pessoas que participam no processo de animação, o conflito no mesmo, o ponto de partida, a hora e o lugar. O estudo deve ser preparado de acordo com o assunto a ser estudado (Adigüzel, 2018).

* Estudo do objecto:

O estudo do objecto, que pode ser utilizado em processos pré-museu, museu e pós-museu, é um método para desenvolver as capacidades de pesquisa, exame, análise e síntese dos participantes. Inclui os estudos de exame e observação sobre os objectos determinados. O exemplo mais conhecido de estudos sobre objectos é o preenchimento de formulários de inventário. O trabalho de inventário, que inclui

exercícios sobre como documentar o objeto após o exame, pode ser feito por escrito ou online. Há muitos componentes a serem descobertos num único objecto, pelo que é um trabalho colorido e divertido para os participantes (Veldhuizen,2017).

***Search-Find/ Clue Paper Study/ Treasure Hunt:**

É o processo de aprendizagem realizado utilizando uma folha de trabalho preparada pelo professor ou educador do museu e contendo fotografias de um ou mais objectos nas galerias do museu. Estes documentos incluem perguntas sobre o objecto relevante. Estas perguntas são geralmente sobre a informação de identidade do objecto e os sentimentos e pensamentos do participante sobre o objecto. Após a distribuição dos documentos, os objectos são pesquisados por indivíduos ou grupos na galeria do museu e as perguntas sobre os documentos são respondidas. Durante a busca e procura de trabalho, pode ser solicitada ajuda ao perito do museu. No final do estudo, os participantes avaliam o processo, explicando o objecto que aprenderam no processo a outros participantes. Nas atividades continuadas de pesquisa e de procura de estudos, podem ser feitos estudos de visualização de datas e mapas. Este estudo inclui a ordenação cronológica dos objectos no museu, colocando-os em

técnicas dramáticas criativas mais frequentemente utilizadas no ensino dos museus (Adıgüzel, 2018). No drama criado com esta técnica, a relação entre o presente e o passado é reforçada mostrando cenas de "flashback" ou a personagem é comparada com as imagens cruciais do passado. É uma técnica importante que pode ser utilizada no ensino do património cultural para encarnar a ligação entre o passado, o presente e o futuro.

Envolvimento do Professor no Papel:

Significa que o professor participa nos estudos de teatro juntamente com os alunos. O envolvimento do professor no papel proporciona principalmente a oportunidade de definir o papel, organizar o trabalho, evitar que a situação dramática criada em conformidade com os objetivos vá para além da finalidade, e proporcionar uma ampla utilização na retenção do grupo. O envolvimento do educador no papel assegura que os participantes estejam envolvidos na atividade e ajuda a reforçar o tema.

Cartão de papel:

O cartão de papel dá informações detalhadas sobre a personagem a ser animada e o conteúdo a ser utilizado. Esta técnica pode ser útil quando o educador quer atribuir uma série de papéis utilizando um período de tempo limitado. Também pode ser utilizada quando o educador não quer que os participantes saibam pormenores fora do seu papel. Um dos pontos a considerar durante a preparação dos cartões de papel é que toda a informação está em ambos os cartões, de modo a que os participantes não precisam de olhar para os cartões um do outro. Outro ponto que o formador deve considerar é que os cartões preparados não devem ser vistos pelos participantes até que sejam utilizados. As cartas consistem num texto que contém informações sobre a personagem a ser interpretada pelas pessoas que participam no processo de animação, o conflito no mesmo, o ponto de partida, a hora e o lugar. O estudo deve ser preparado de acordo com o assunto a ser estudado (Adıgüzel, 2018).

Neste estudo, podem ser feitos estudos centrados em encontrar um único objecto, ou podem ser feitos desenhos para descrever um tema, período, técnica, pessoa, civilização relacionada com este objecto. Os

estudos de pesquisa e descoberta podem ser feitos utilizando apenas fotografias em processos pré-escolares (tais como a caça à fotografia).

*** Fazer Cartazes e Brochuras no Museu:**

O trabalho de cartazes no museu é preparado pelos participantes, que é sobre um objeto no museu ou qualquer tema selecionado no museu. A brochura do museu é um folheto que consiste em textos visuais e escritos, concebidos em tamanho manual para dar breves informações sobre o museu. Os trabalhos de cartazes e brochuras do museu são considerados entre os resultados importantes da fase de avaliação após a educação do museu. Este estudo também pode ser realizado sob a forma de compilação das fotografias tiradas durante a visita ao museu com telefones inteligentes no ambiente informático (Ílhan et al., 2011). Não é necessário ir ao museu para que este trabalho seja realizado. Museus virtuais ou vídeos relacionados, fotografias e materiais similares podem ser utilizados em aplicações em sala de aula.

*** Obras de Arte Visual:**

Entre as obras de arte visual mais frequentemente utilizadas nos processos de educação sobre o património cultural, a cerâmica, as obras de padrões, as obras de pintura pastel e as obras de preparação de colagens vêm à tona. Com a técnica cerâmica, na qual todos os tipos de artigos cuja matéria-prima é o barro e que são moldados ou cozidos à mão ou num molde são produzidos, podem ser feitas cópias dos objectos no museu através de moldes de cerâmica e barro. Os objectos do museu podem ser pintados em papéis de textura grossa e larga ou cartão de fundo colorido, utilizando óleo ou pastel seco. Utilizando lápis de cera, cartazes e brochuras podem ser preparados no museu. A confecção de objetos semelhantes utilizando materiais residuais é também uma obra de arte visual frequentemente utilizada (Ílhan et al., 2011).

*** Preparar a Mala do Museu:**

Pode geralmente ser definida como uma pequena exposição itinerante concebida pelo museu para se encontrar com o público fora do museu. Inclui vários objectos, amostras fac-símile, fotografias e materiais promocionais da colecção do museu. Uma mala do museu pode ser preparada pelo educador com base no tipo de museu que se pretende visitar e no conteúdo da colecção com base nos programas de ensino. Fotografias do museu a visitar no período pré-museu, alguns objectos que correspondem ao conteúdo da colecção, etc. Uma mala representativa do museu pode ser criada colocando-a numa caixa e pode ser utilizada no ensino em sala de aula no processo pré-museu. Este método também pode ser aplicado na sala de aula através de uma mala que o professor tenha preparado previamente nas práticas da sala de aula

*** Oficinas do Museu:**

É o método pelo qual os participantes pretendem adquirir uma experiência profunda sobre os objectos da colecção do museu. Exemplos de oficinas do museu são obras de pintura que representam qualquer movimento artístico num museu de arte, a aplicação de antigas oficinas de escrita num museu de arqueologia, ou uma experiência num museu de ciências.

* Fotografia, Desenho e Estudos de Cinema:

É um método que inclui o exame detalhado de imagens relacionadas com itens do património cultural. O formador pede aos participantes que fotografem, desenhem ou filmem determinados objetos a fim de captar o que foi visto durante a formação. Neste método, a experiência baseada no processo vem à tona. Os materiais de desenho requerem materiais como uma câmara fotográfica ou uma câmara de vídeo e a capacidade de utilizar estes materiais. Os participantes podem ser convidados a desenhar ou a tirar uma fotografia do seu objeto favorito. Pode vir à tona para preparar um vídeo a partir das fotografias tiradas deste objecto. Com este método, as capacidades de observação dos participantes podem ser melhoradas. Exposições de desenhos preparados, fotografias e obras cinematográficas podem ser preparadas em sala de aula (Veldhuizen, 2017)

* Contação de histórias:

É o trabalho de estabelecer laços com os participantes no museu através de histórias. É considerado um dos métodos educacionais do museu em que os participantes são mais ativos. Diferentes significados podem ser dados a elementos do património cultural através de histórias. Nas galerias do museu, as histórias centradas num determinado tema podem ser lidas em voz alta. Uma história iniciada pelo educador no museu pode ser continuada pelos participantes usando a sua imaginação. Os concursos de histórias podem ser organizados dividindo os participantes em subgrupos. Estas histórias podem ser animadas na galeria relevante utilizando técnicas dramáticas criativas. Pode ser utilizado quando se deseja revelar as emoções e histórias no fundo de itens do património cultural. As obras dos autores de livros infantis podem ser utilizadas em estudos de criação de histórias. Pode ser feita colaboração com bibliotecas sobre estudos de contos (Veldhuizen, 2017)

*Entrevista:

É um método que os participantes preparam examinando e pesquisando um assunto ou apresentando-o sob a forma de uma entrevista com alguém e com o objetivo de ouvir bem os pensamentos dos outros. Os participantes podem entrevistar especialistas de museus ou outros públicos para recolher informações sobre um assunto. As entrevistas dentro do museu são geralmente feitas em grupos. É um exemplo importante para os participantes que participam num evento de formação num museu da cidade fazerem perguntas às pessoas da cidade sobre as mudanças na cidade ou sobre a função do museu da cidade. Pedir aos visitantes de diferentes grupos etários para avaliarem a exposição permanente e temporária de um museu também pode ser um exemplo de estudo (Veldhuizen, 2017).

3) Medição e Avaliação em Museus

É de grande importância que a dimensão de medição e avaliação seja realizada de forma planeada no contexto das actividades educativas a realizar no museu. Se houver funcionários que sejam especialistas em educação no museu, as práticas de medição e avaliação, tal como outras fases do processo de ensino, incluirão uma estrutura altamente planeada.

* Pré-Museu

O professor entra em contacto com o formador do museu e faz determinações sobre o assunto e processos mentais (criatividade, pensamento crítico, etc.) a serem cobertos na educação.

Este processo contribui para a determinação de quais as competências em que as atividades de avaliação e avaliação serão focalizadas. É desejável que as características cognitivas que se pretende medir sejam centradas em processos mentais de ordem superior. Nesta fase, o professor deve visitar o museu e fazer planos sobre como as atividades de ensino e avaliação podem ser levadas a cabo.

A avaliação e práticas de avaliação do professor para determinar o grau de preparação dos alunos:

É uma dimensão importante determinar os conhecimentos prévios dos alunos no âmbito da atividade de ensino planeada. O professor pode chegar a estes dados com base nos resultados dos exames que fez anteriormente, de acordo com o currículo, ou pode conceber uma nova atividade de medição e avaliação para a visita ao museu. Contudo, nesta fase, seria apropriado não utilizar testes tradicionais de papel e lápis, que podem causar ansiedade no aluno. Neste processo, se o professor não puder realizar estas atividades por várias razões, será apropriado fazer algumas determinações com as perguntas que ele fará aos alunos verbalmente na sala de aula. Desta forma, espera-se que o professor tenha uma ideia geral do nível de

prontidão da turma. Além disso, pode ser apropriado que o professor pergunte às expectativas e sugestões dos alunos relativamente à atividade a realizar no museu durante este processo.

*No Museu

Realização de algumas actividades de avaliação enquanto a actividade docente continua:

Neste processo, o especialista em educação do museu assistirá o professor tanto em atividades de ensino como de medição e avaliação. Se o especialista em educação se especializar em educação no museu, seria mais apropriado que ele assumisse a principal responsabilidade pelo processo de ensino e que o professor se mantivesse num papel mais passivo e ajudasse o especialista em educação. As atividades de avaliação a realizar nesta fase devem estar interligadas com as atividades de ensino, ou seja, a atividade deve incluir tanto as dimensões de ensino como as de medição e avaliação. A utilização de alguns testes de papel e lápis durante a visita ao museu é contrária à filosofia básica das atividades de medição e avaliação a serem realizadas nos museus, mas não é possível implementá-las na prática. Por este motivo, é necessário fazer com que as práticas baseadas no desempenho sejam integradas nas actividades de ensino

Fazer determinações baseadas na observação:

Nesta fase, o professor ou especialista em educação poderá fazer algumas determinações com base nas suas observações. Naturalmente, não é possível observar todos os alunos a toda a hora e preencher alguns formulários. Neste ponto, seria mais apropriado fazer observações quando cada estudante está a fazer uma atividade individualmente. Uma das dimensões mais importantes a considerar neste processo deveria ser não afogar o processo de medição e avaliação em formulários e papéis. O professor pode fazer uso de alguns formulários enquanto faz as suas observações ou anotar uma observação de uma forma não estruturada sem utilizar um formulário. O importante aqui é ter uma

ideia geral sobre o processo de ensino e identificar os estudantes que se destacam em termos de certas características.

Envolver outros intervenientes no processo de avaliação:

Nas atividades de medição e avaliação realizadas no museu, o único interveniente não é o professor ou o especialista em educação que trabalha no museu. Os estudantes e, quando apropriado, os pais também podem ser envolvidos no processo de avaliação. Não é possível para o professor observar e avaliar todos os alunos, especialmente nos casos em que os alunos não realizam uma atividade individual durante o processo de ensino. Nesta fase, outros intervenientes precisam de ser envolvidos no processo. Por exemplo, para os grupos etários mais jovens, os pais podem também participar na atividade educativa e cada um dos pais pode fazer algumas observações sobre o seu filho e preencher os formulários necessários. Nesta fase, pode naturalmente ser possível fazer avaliações subjectivas. No entanto, o objetivo aqui é envolver os pais no processo de avaliação. Ao longo do tempo, os pais alcançarão objetividade nas suas avaliações. A auto-avaliação dos alunos é outra atividade que pode ser levada a cabo. A auto-avaliação inclui a avaliação dos alunos sobre o trabalho que realizaram no processo de aprendizagem, de acordo com os critérios determinados pelo professor ou alunos, e tomando as suas próprias decisões sobre a sua aprendizagem (Noonan & Randy, 2005; Ross, 2006). O importante é assegurar que o estudante participe no processo de avaliação e dar-lhe a oportunidade de ver os seus próprios pontos fortes e fracos.

*Pós-Museu

Realização de práticas de medição e avaliação e partilha com as partes interessadas após o evento do museu:

Na fase pós-museu, após a conclusão da educação do museu, o professor realiza práticas de medição-avaliação relativamente à eficácia da educação. Contudo, é importante que o especialista em educação do museu esteja em contacto com o professor durante este processo. As deficiências e pontos fortes da formação realizada com as entrevistas a realizar devem ser discutidas e devem ser feitos planos para a próxima formação. No museu, o especialista em educação deve também estar em contacto com os pais e deve tomar as suas opiniões sobre o processo e informar os pais sobre as formações que foram ou serão realizadas. Após o museu, o principal responsável pelo processo é o professor. Nesta fase, o professor pode atribuir aos alunos tarefas de investigação ou de desempenho limitado relacionadas com o conteúdo da formação levada a cabo no museu. No entanto, não seria apropriado utilizar testes tradicionais de papel e lápis destinados a medir processos mentais de baixo nível.

D) MUSEU E TECNOLOGIA

Como em todos os campos, a digitalização no campo dos museus tornou-se hoje quase uma necessidade. No mundo em mudança, a aprendizagem e a aquisição de conhecimentos estão a mudar para os meios digitais cada vez mais a cada dia. Enquanto a aprendizagem se realiza através de colecções tangíveis

nos museus, que se posicionam como um centro de aprendizagem, torna-se também uma experiência que facilita a compreensão de toda esta colecção tangível e acrescenta uma nova dimensão à aprendizagem para além da compreensão. o uso da tecnologia no museu é um meio de activar os cinco sentidos através da colocação das emoções e pensamentos que espaços e obras concretas criarão numa pessoa. no quadro da Museologia Contemporânea, a compreensão da exposição interactiva mostra um desenvolvimento significativo. A tecnologia é uma ferramenta que pode transformar e enriquecer completamente as experiências das pessoas em matéria de arte e museus. Hoje em dia, os sistemas de exposições tecnológicas tornaram-se uma das áreas importantes das exposições dos museus. Embora o ponto focal de uma exposição seja o seu conteúdo, os sistemas tecnológicos actuais devem ter lugar no museu como uma ferramenta que apoie a exposição, enriqueça a narrativa e/ou a facilite. Os sistemas tecnológicos utilizados servem os seguintes elementos.

*Comunicação

*Dar informação

*Aumento da participação

*Ganho de experiência

1) Sistemas tecnológicos de museus

Algumas das ferramentas utilizadas na Transferência do Património Cultural através de museus são as seguintes: Como indicado no relatório de revisão "Learning with Digital Technologies in Museums, Science Centers and Galleries", as tecnologias utilizadas no contexto dos museus estão divididas em duas áreas principais, in-museum e online (fora do museu)

*Online-In Museum:



Guia áudio (Clássico):

Os aparelhos de guia áudio, um dos primeiros exemplos de tecnologias in-museum, estão entre os sistemas mais utilizados. Permite-lhe ouvir informações sobre a obra introduzindo os números ao lado das obras no dispositivo de guia de voz. A informação ouvida com a ajuda de auscultadores é transmitida ao visitante apenas por voz.

Figure 2



- **Guia Áudio (Próxima Geração):**

A nova geração de guias áudio tem uma tecnologia que inclui não só áudio mas também vídeo, texto e conteúdo HTML, detecta o visitante baseado na localização e inicia automaticamente. Estes guias baseados em aplicações, que podem ser descarregados para telefones actualmente, não só aliviam a experiência do visitante com os seus diversos conteúdos, mas também fornecem dados úteis para o museu examinar o comportamento do visitante e melhorar a experiência do museu oferecida (Exemplo: SFMoMA nova geração de guias áudio <https://youtu.be/AJGKjjQ7PmQ>) Figura 3

- **Audio Guide Alternatives**



Figure 4

- **Whisper System:**

É um sistema geralmente utilizado por pessoas que guiam grandes grupos de visitantes. Para não perturbar outros visitantes, enquanto o guia explica sem levantar a sua voz através de um microfone, os visitantes ouvem o guia através dos seus auscultadores.

- information rain: Um sistema que se activa ao aproximar-se de um artefacto e permite ao visitante obter informação através do auricular que usa.



- Assistentes virtuais: Um sistema que é ativado assim que o visitante se aproxima da obra num ecrã fixo junto à obra e dá informações sobre a obra.

Ecrã tátil e quiosques de alta definição: Estão incluídas aplicações interactivas para ajudar na explicação. No museu, os visitantes podem aceder a informações mais detalhadas sobre os objectos com a ajuda de quiosques.

Figure 5

Beacon: É uma tecnologia que os museus utilizam eficientemente como alternativa ao audioguia e aos ecrãs tácteis. Fornece conteúdo baseado na localização dos visitantes dentro do museu. Permite determinar o percurso dentro do museu e contar mais do que uma história aos visitantes da mesma exposição, criando uma narração alternativa da exposição. Ajuda o visitante a visitar a exposição com um novo olhar. Consiste em conteúdos e notificações que são ativados através de uma aplicação, interagindo com os smartphones dos visitantes. A informação aparece no smartphone do visitante (Exemplo: Krakow MOCAK beacon08 <https://youtu.be/s0QfpfGOrp8>).



na totalidade de uma superfície.

- **Video/Projection Mapping:** Sistema de imagem e som projectado que é activado pelo movimento do visitante e é projectado numa parte ou

Figura 6



-Holograma: A tecnologia que reflecte uma imagem para que possa ser vista a olho nu em três dimensões é chamada holograma.

Figura 7



-AR (Realidade Aumentada)

A RA é utilizada muito mais extensivamente do que um holograma.

É a visão física ao vivo ou indirecta do ambiente do mundo real e do seu conteúdo, criada por áudio gerado por computador, imagens, gráficos e enriquecida com dados GPS.

Figure 8



***Online - Fora do Museu**

● **VR (Virtual Reality):**

É o sistema utilizado para ambientes tridimensionais baseados em computadores que faz com que os indivíduos sintam a sensação de lá estarem. Os utilizadores estão envolvidos no ambiente virtual com um visor de capacete, óculos VR e ferramentas semelhantes. É utilizado para

tornar o conteúdo do museu acessível, fazendo uso desta tecnologia através da Internet para pessoas que não têm a possibilidade de vir ao museu.

Figure 9

Visita virtual:

É a transferência de fotografias de um local ou museu, produzidas através de uma técnica de fotografia avançada, para o ambiente da Internet, combinando-as através de programas especiais.

Museu Virtual:

Os museus virtuais são museus que contêm objectos preparados com diferentes usos e informações sobre os mesmos, não necessitam de um espaço físico para permitir o acesso mundial, e não possuem uma colecção tangível.

● MR (Realidade Mista):



É um sistema que oferece tanto experiência de realidade virtual como de realidade aumentada em conjunto.

Figure 10

2) Utilização da tecnologia na sala de aula para a educação dos museus

Sítios Web de museus:

Para além de informações sobre colecções de museus, os sítios Web dos museus contêm textos para orientar os professores, perguntas e respostas, sugestões de actividades, desenhos de actividades em formato pdf, e jogos concebidos para estudantes.

Exemplos: Livro guia do professor preparado pelo MET (The Metropolitan Museum of Art) nos EUA para a secção Ancient Near East (Ancient Mesopotamia): https://www.metmuseum.org/learn/educators/lesson-plans/-/media/files/learn/for-educators/learning-resources/mma_ancientneareastart_tg.pdf

O guia do professor preparado pelo Museu Tate em Inglaterra para uma exposição no contexto da Arte Contemporânea também oferece vários recursos online para actividades paralelas à exposição que terá lugar na sala de aula: <https://www.tate.org.uk/download/file/fid/109754>

E-Catálogos:

E-catálogos são catálogos digitais de obras expostas no museu. Podem ser encontrados em sítios do museu, bem como em plataformas públicas (tais como o Google Arts and Culture). Os catálogos electrónicos oferecem imagens, etiquetas das obras e várias sugestões de recursos para aqueles que os queiram ler.

Passeios virtuais:

As visitas virtuais são um recurso para grupos escolares que não têm a oportunidade de visitar museus ou que querem examinar outros exemplos de museus. Na Internet, professores e estudantes podem encontrar a oportunidade de examinar as colecções de diferentes tipos de museus.

Recursos de apresentação de conteúdos de vídeo, tais como YouTube e Vimeo:

Através destas plataformas, os professores podem encontrar recursos adicionais que apoiam a educação e o conteúdo dos museus, tornando os conceitos mais fáceis de visualizar, aumentando assim a aprendizagem.

Pesquisa de palavras-chave na Internet:

Antes da experiência do museu, antes de iniciar as conferências e práticas na sala de aula, os professores dão aos seus alunos palavras-chave para que possam fazer investigação em casa. Com este método, os estudantes adquirem informações preliminares sobre os conceitos que irão ouvir na sala de aula. Com esta prática, as taxas de participação dos alunos na sala de aula aumentam.

Actividades Online Implementadas na Plataforma Digital da Escola:

A professora joga os jogos nas páginas web do museu com os seus alunos na sala de aula, pratica os exercícios e oferece sugestões de actividades em linha aos seus alunos. Os alunos transformam a sua

pesquisa em casa em apresentações em linha. As apresentações são apresentadas pelos alunos na sala de aula.

Sugestões chave a considerar:

1) Para que os museus possam cumprir a sua função como ambiente educativo, deve ser feito um planeamento correcto e enquanto este planeamento estiver a ser feito.

-Requisitos de educação do museu,

-Os grupos que receberão educação museológica,

-Os programas de formação a serem implementados,

-As ferramentas e o equipamento a utilizar serão apropriados a considerar

2) Seria benéfico para os museus preparar programas independentes para a educação de crianças-jovens adultos e anunciar estes programas às escolas e professores.

3) Podem incluir programas em serviço sobre a educação dos professores e administradores escolares e como as novas tecnologias podem ser utilizadas na educação dos museus.

4) A fim de cumprir a função educacional dos museus, seria apropriado estabelecer seções especiais para crianças ou estabelecer novos museus infantis de forma independente e aumentar o seu número.

5) Aumentará o interesse nos museus se os museus prepararem programas enriquecidos para crianças, que sejam interessantes, centrados em artefactos, e ajudem a aprender enquanto se divertem.

6) Para além dos salões onde se encontram expostas as obras nos museus: biblioteca, sala de leitura, sala de exposições, salões multifuncionais, áreas de venda de lembranças permitirão a realização de diferentes actividades relacionadas com a educação

7) Os museus devem preparar publicações e materiais tais como brochuras, catálogos, guias, cassetes vídeo e CD-Roms que possam ser utilizados por pessoas de todos os grupos, com excepção dos peritos, e apresentá-los aos consumidores em condições apropriadas. Isto irá acelerar a informação.

9) Para além da criação de museus infantis para ajudar as escolas, seria apropriado incluir características e ambientes físicos que contribuam para a educação de crianças sobredotadas e deficientes.

10) Os museus devem preparar visitas guiadas, palestras ilustradas, narração de histórias, dramatização e dramatização, e actividades de discussão sobre artefactos, durante a visita de grupos escolares.

Actividades:

Perguntas abertas para auto-reflexão e discussão:

Qual é o papel dos museus na transferência do património cultural e na sensibilização cultural?

*Que tipos de museus existem actualmente e como são classificados?

*Qual é o meu papel na implementação da educação dos museus? Que valores é que a educação museológica traz?

*De que posso prestar atenção para que a educação nos museus seja eficaz, eficiente e interessante?

*Quão bem conheço a tecnologia que pode ser utilizada para a educação museológica no museu e na sala de aula?

*Que competências posso ter como objectivo ganhar os meus alunos com a educação museológica? O que posso ganhar para a minha instituição com a educação museológica?

*Como posso aplicar estudos sobre a Educação Musical na minha sala de aula?

*Quais são as contribuições da Educação Musical para os métodos e técnicas educacionais que aplico nas minhas aulas?

Bibliografia

Madran, B. (1999). Müze türleri: Yeniden müzeciliği düşünmek. İstanbul: YTÜ.

Baker, D. R., & Piburn, M. D. (1997). Constructing science in middle and secondary schools. Needham Heights, MA: Allyn and Bacon.

Borich, G. D. (1996). Effective teaching methods. New Jersey: Merrill Prentice Hall, A Simon & Schuster Company.

Doğan, C. D. (2017). Müzelerin eğitim ortamı olarak kullanılması: Ölçme ve değerlendirme uygulamaları. Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 16(60), 234-248.

Hooper-Greenhill, E. (2007). Museums and education. Purpose, Pedagogy, Performance, Routledge, s. 44-62.

İlhan, A., Artar, M., Okvuran, A., & Karadeniz, C. (2011). Müze eğitim modülü. BM, KTB, AÜ, UNICEF, SHÇEK ortak projesi. Ankara: UNICEF.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Veldhuizen, A. (2017). Education toolkit: Methods & techniques from museum and heritage education. ICOM-CECA.

<https://www.britannica.com/topic/museum-cultural-institution/Types-ofmuseums#ref1261883>

<https://www.digitaltrends.com/cool-tech/how-museums-are-using-technology/>

<https://www.nfer.ac.uk/publications/FUTL70/FUTL70.pdf>

<https://icom.museum/en/news/the-report-of-icom-kyoto-2019-is-out/>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Live with culture – Live the Culture

2020-1-UK01- KA227-SCH-094521

Training Module: A UNESCO E O PATRIMÓNIO CULTURAL E NATURAL

Developed by:



Conteúdos

RESUMO DO MÓDULO	3	
OBJETIVOS		3
SUBUNIDADES DE APRENDIZAGEM		4
Definição e Estudos da UNESCO		5
O que é que a UNESCO representa?		7
Porque foi fundada a UNESCO?	7	
Onde é que a UNESCO obtém o seu financiamento?		7
Convenção da UNESCO para a Protecção do Património Mundial, Cultural e Natural	7	
I. Definição do Património Cultural e Natural		8
Artigo 1		8
Artigo 2		9
II. Protecção Nacional e Protecção Internacional do Património Cultural e Natural		9
Artigo 4		9
Artigo 5		9
Artigo 6		10
Artigo 7		10
III. Comité Intergovernamental para a Protecção do Património Mundial, Cultural e Natural	10	
Artigo 8		10
Artigo 9		11
Artigo 10		11
A Convenção do Património Mundial		11
A Linha do Tempo da Convenção		12
Ligação entre a protecção do património cultural e natural		14
Lista do Património Mundial da UNESCO		14
Património Cultural Imaterial da UNESCO		17
Património Cultural Tangível da UNESCO		19
Atividades de Protecção do Património Cultural		21
Atividades de Avaliação		23
Bibliografia		24
Fig 1		5
Fig 2		6
Fig 3		12
Fig 4		15
Fig 5		16
Fig 6		17
Fig 7		19
Fig 8		21

RESUMO DO MÓDULO

O objetivo deste módulo é apresentar os estudantes à UNESCO e ajudá-los a ter informação sobre o trabalho da UNESCO em matéria de património cultural. No final do módulo, os estudantes irão conhecer a UNESCO, explicar a Lista do Património Cultural Mundial e a razão pela qual foi criada. Ao mesmo tempo, os nossos estudantes, que são o nosso futuro, ganharão sensibilidade e consciência para proteger o património cultural.

OBJETIVOS

- Definição da UNESCO,
- Ter conhecimento do trabalho da UNESCO em matéria de protecção do património cultural
- Conhecer a Lista do Património Cultural Mundial
- Realizar para que fim foi criada a Lista do Património Cultural Mundial.
- Conhecer as obras que estão na lista do património cultural do seu país,
- Conhecer as obras da lista do património cultural mundial que existem noutros países
- Ser voluntário para proteger todas as obras incluídas na lista de protecção do património cultural.
- Ser capaz de reconhecer que o património cultural não é apenas local, mas universal.
- Ser voluntário para participar nos esforços de conservação do património cultural a nível transnacional.

1	Definição da UNESCO. Convenção da UNESCO para a Protecção do Património Mundial, Cultural e Natural
2	Lista do Património Mundial da UNESCO
3	Património Cultural Imaterial da UNESCO
4	Património Cultural Tangível da UNESCO Actividades de Protecção do Património Cultural
<i>DURAÇÃO:</i>	

Definição de UNESCO

UNESCO, acrónimo de Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura, agência especializada das Nações Unidas (ONU) que foi delineada numa constituição assinada a 16 de Novembro de 1945. A constituição, que entrou em vigor em 1946, apelava à promoção da colaboração internacional na educação, ciência e cultura. A sede permanente da agência encontra-se em Paris, França.

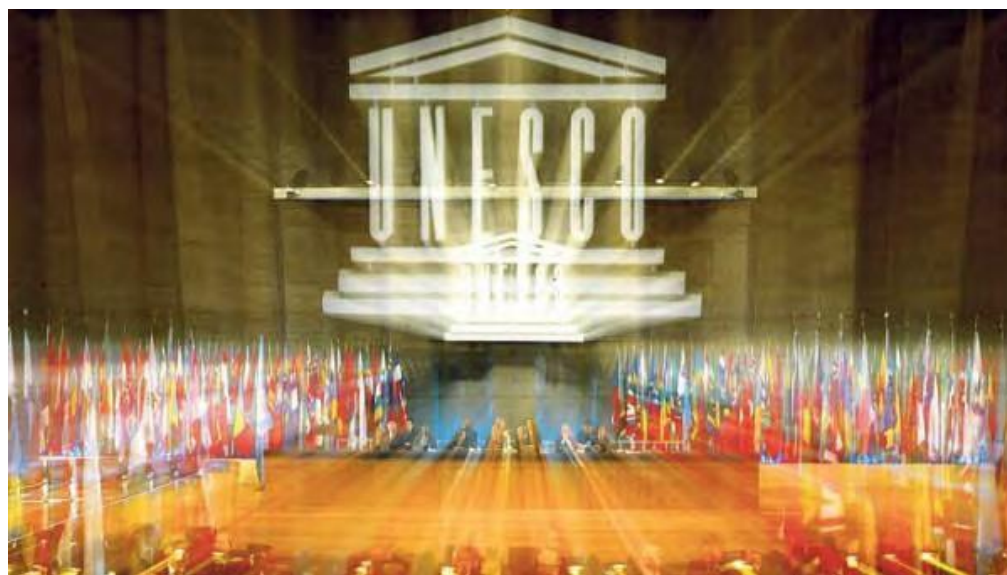


Figure 1

A ênfase inicial da UNESCO foi na reconstrução de escolas, bibliotecas e museus que tinham sido destruídos na Europa durante a Segunda Guerra Mundial. Desde então, as suas actividades têm sido principalmente facilitadoras, destinadas a ajudar, apoiar e complementar os esforços nacionais dos estados membros para eliminar o analfabetismo e alargar o ensino gratuito. A UNESCO procura também encorajar o livre intercâmbio de ideias e conhecimentos através da organização de conferências e da prestação de serviços de intercâmbio e de clearinghouse.

Como muitos países menos desenvolvidos aderiram à ONU a partir da década de 1950, a UNESCO começou a dedicar mais recursos aos seus problemas, que incluíam pobreza, elevadas taxas de analfabetismo, e subdesenvolvimento. Durante a década de 1980, a UNESCO foi criticada pelos Estados Unidos e outros países pela sua alegada abordagem anti-ocidental às questões culturais e pela expansão sustentada do seu orçamento. Estas questões levaram os Estados Unidos a retirar-se da organização em 1984, e o Reino Unido e Singapura retiraram-se um ano mais tarde. Após a vitória eleitoral do Partido Trabalhista em 1997, o Reino Unido aderiu novamente à UNESCO, e os Estados Unidos e Singapura seguiram o exemplo em 2003 e 2007, respectivamente. Em 2011, a UNESCO aprovou a adesão plena à Palestina. Após a votação, os Estados Unidos anunciaram que deixariam de pagar quotas à organização, devido à legislação congressional que proibia o financiamento de qualquer agência da ONU que admitisse a Palestina como membro de pleno direito. Devido às suas quotas não pagas, os Estados Unidos perderam os seus direitos de voto na UNESCO em 2013. Em 2017, funcionários norte-americanos, citando o "preconceito anti-Israel" e a dimensão dos atrasados dos EUA, anunciaram que os Estados Unidos deixariam novamente a UNESCO no final de 2018. Israel retirou-se da organização ao mesmo tempo.

Além do seu apoio a programas educacionais e científicos, a UNESCO também está envolvida nos esforços para proteger o ambiente natural e o património cultural comum da humanidade. Por exemplo, nos anos 60, a UNESCO ajudou a patrocinar esforços para salvar monumentos egípcios antigos das águas da Barragem do Alto de Assuão, e em 1972 patrocinou um acordo internacional para estabelecer uma Lista do Património Mundial de sítios culturais e áreas naturais que gozam de protecção governamental. Nos anos 80, um controverso estudo da Comissão Internacional da UNESCO para o Estudo dos Problemas de Comunicação, liderado pelo estadista irlandês e Prémio Nobel da Paz Seán MacBride, propôs uma Nova Ordem Mundial de Informação e Comunicação que trataria a comunicação e a liberdade de informação como direitos humanos básicos e procuraria eliminar a lacuna nas capacidades de comunicação entre países em desenvolvimento e países desenvolvidos.

Cada Estado membro tem um voto na Conferência Geral da UNESCO, que se reúne de dois em dois anos para definir o orçamento da agência, o seu programa de atividades, e a escala das contribuições feitas pelos Estados membros para a agência. O Conselho Executivo de 58 membros, que é eleito pela Conferência Geral, reúne-se geralmente duas vezes por ano para dar conselhos e orientação ao trabalho da agência. O Secretariado é a espinha dorsal da agência e é chefiado por um diretor-geral nomeado pela Conferência Geral para um mandato de seis anos. Cerca de 200 comissões nacionais, compostas por peritos locais, servem como órgãos consultivos governamentais nos seus respectivos estados. A maior parte do trabalho ocorre em comissões e comités especiais convocados com a participação de peritos. Exemplos proeminentes incluem a Comissão Oceanográfica Intergovernamental (1961-), a Comissão Mundial de Cultura e Desenvolvimento (1992-99), e a Comissão Mundial de Ética do Conhecimento Científico e da Tecnologia (1998-). As conclusões destas comissões são regularmente publicadas pela UNESCO. (Britannica)

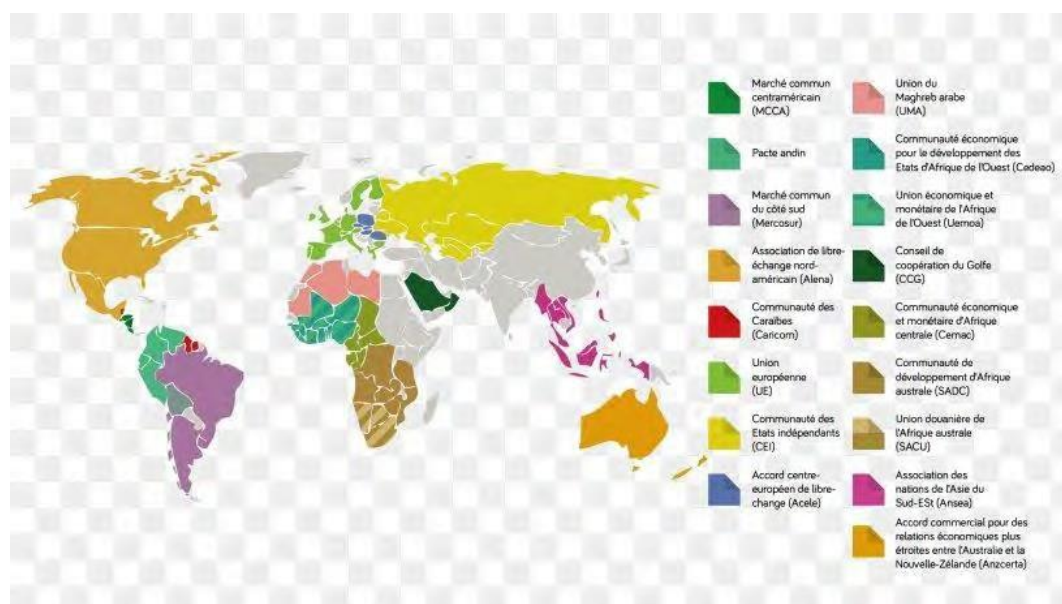


Figure 2

O que é que a UNESCO representa?

A sigla UNESCO significa Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura. Denota a agência especializada das Nações Unidas que foi delineada na constituição assinada a 16 de Novembro de 1945. A constituição, que entrou em vigor em 1946, apelava à promoção da colaboração internacional na educação, ciência e cultura. (Britannica)

Porque foi fundada a UNESCO?

A UNESCO foi originalmente fundada para se concentrar na reconstrução de escolas, bibliotecas e museus que tinham sido destruídos na Europa durante a Segunda Guerra Mundial. Desde então, as suas actividades têm sido principalmente facilitadoras, destinadas a ajudar, apoiar e complementar os esforços nacionais dos estados membros para eliminar o analfabetismo e alargar o ensino gratuito. (Britannica)

Onde é que a UNESCO obtém o seu financiamento?

A UNESCO obtém o seu financiamento através de contribuições dos Estados membros, contribuições voluntárias, angariação de fundos, e outras fontes de financiamento de menor dimensão. O financiamento específico para a conservação de sítios do Património Mundial inclui o Fundo do Património Mundial, composto por contribuições obrigatórias dos países membros e contribuições voluntárias, bem como publicações e fundos em confiança doados por países que têm objectivos específicos em mente. (Britannica)

Convenção da UNESCO para a Protecção do Património Mundial, Cultural e Natural

A Conferência Geral da UNESCO adotou em 16 de Novembro de 1972 a Recomendação relativa à Protecção a Nível Nacional, do Património Cultural e Natural.

A Conferência Geral da Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura reuniu-se em Paris de 17 de Outubro a 21 de Novembro de 1972, na sua décima sétima sessão,

Notando que o património cultural e o património natural estão cada vez mais ameaçados de destruição não só pelas causas tradicionais de decadência, mas também pela alteração das condições sociais e económicas que agravam a situação com fenómenos ainda mais formidáveis de danos ou destruição,

Considerando que a deterioração ou desaparecimento de qualquer item do património cultural ou natural constitui um empobrecimento prejudicial do património de todas as nações do mundo,

Considerando que a protecção deste património a nível nacional permanece frequentemente incompleta devido à escala dos recursos que exige e à insuficiência dos recursos económicos, científicos e tecnológicos do país onde se situa o bem a proteger,

Recordando que a Constituição da Organização prevê a manutenção, o aumento e a difusão do conhecimento, assegurando a conservação e a protecção do património mundial, e recomendando às nações envolvidas as convenções internacionais necessárias,

Considerando que as convenções, recomendações e resoluções internacionais existentes relativas aos bens culturais e naturais demonstram a importância, para todos os povos do mundo, de salvaguardar este bem único e insubstituível, a qualquer pessoa a que pertença,

Considerando que partes do património cultural ou natural são de interesse excepcional e, portanto, precisam de ser preservadas como parte do património mundial da humanidade como um todo,

Considerando que, dada a magnitude e gravidade dos novos perigos que os ameaçam, cabe à comunidade internacional no seu conjunto participar na protecção do património cultural e natural de valor universal excepcional, através da concessão de assistência colectiva que, embora não substitua a acção do Estado em causa, servirá como um complemento eficaz da mesma,

Considerando que é essencial para este fim adoptar novas disposições sob a forma de uma convenção que estabeleça um sistema eficaz de protecção colectiva do património cultural e natural de valor universal excepcional, organizado numa base permanente e em conformidade com os métodos científicos modernos,

Tendo decidido, na sua décima sexta sessão, que esta questão deveria ser objecto de uma convenção internacional,

Adopta este décimo sexto dia de Novembro de 1972 esta Convenção.

I. Definição do Património Cultural e Natural

Artigo 1.

Para efeitos da presente Convenção, serão considerados como "património cultural" os seguintes elementos:

monumentos: obras arquitectónicas, obras de escultura e pintura monumentais, elementos ou estruturas de natureza arqueológica, inscrições, habitações rupestres e combinações de traços, de valor universal excepcional do ponto de vista da história, da arte ou da ciência;

grupos de edifícios: grupos de edifícios separados ou ligados que, devido à sua arquitectura, à sua homogeneidade ou ao seu lugar na paisagem, têm um valor universal excepcional do ponto de vista da história, da arte ou da ciência;

sítios: obras do homem ou obras combinadas da natureza e do homem, e áreas incluindo sítios arqueológicos que são de valor universal excepcional do ponto de vista histórico, estético, etnológico ou antropológico.
(Convenção)

Artigo 2

Para efeitos da presente Convenção, serão considerados como "património natural" os seguintes

as características naturais que consistem em formações físicas e biológicas ou grupos de tais formações, que são de valor universal excepcional do ponto de vista estético ou científico;

formações geológicas e fisiográficas e áreas precisamente delimitadas que constituem o habitat de espécies ameaçadas de animais e plantas de valor universal excepcional do ponto de vista da ciência ou da conservação;

sítios naturais ou áreas naturais delimitadas com precisão, de valor universal excepcional do ponto de vista da ciência, da conservação ou da beleza natural. (Convenção)

II. Protecção Nacional e Protecção Internacional do Património Cultural e Natural

Artigo 4

Cada Estado Parte na presente Convenção reconhece que o dever de assegurar a identificação, protecção, conservação, apresentação e transmissão às gerações futuras do património cultural e natural referido nos artigos 1º e 2º e situado no seu território, pertence em primeiro lugar a esse Estado. Fará tudo o que estiver ao seu alcance para o efeito, na medida dos seus próprios recursos e, se for caso disso, com toda a assistência e cooperação internacional, nomeadamente financeira, artística, científica e técnica, que lhe seja possível obter. (Convenção)

Artigo 5

Para assegurar que sejam tomadas medidas eficazes e activas de protecção, conservação e apresentação do património cultural e natural situado no seu território, cada Estado Parte na presente Convenção esforçar-se-á, na medida do possível e conforme for adequado a cada país, por assegurar que sejam tomadas medidas eficazes e activas de protecção, conservação e apresentação do património cultural e natural situado no seu território:

adoptar uma política geral que vise dar ao património cultural e natural uma função na vida da comunidade e integrar a protecção desse património em programas de planeamento global;

criar nos seus territórios, onde tais serviços não existam, um ou mais serviços de protecção, conservação e apresentação do património cultural e natural, com pessoal adequado e dotado dos meios necessários ao desempenho das suas funções;

desenvolver estudos e investigações científicas e técnicas e elaborar métodos operacionais que tornem o Estado capaz de contrariar os perigos que ameaçam o seu património cultural ou natural;

tomar as medidas jurídicas, científicas, técnicas, administrativas e financeiras adequadas necessárias para a identificação, protecção, conservação, apresentação e reabilitação deste património; e

fomentar a criação ou desenvolvimento de centros nacionais ou regionais de formação na protecção, conservação e apresentação do património cultural e natural e encorajar a investigação científica neste domínio.

(Convenção)

Artigo 6

Embora respeitando plenamente a soberania dos Estados em cujo território se situa o património cultural e natural mencionado nos artigos 1º e 2º, e sem prejuízo do direito de propriedade previsto pela legislação nacional, os Estados Partes na presente Convenção reconhecem que esse património constitui um património mundial cuja protecção é dever da comunidade internacional no seu conjunto cooperar.

Os Estados partes comprometem-se, em conformidade com as disposições da presente Convenção, a prestar a sua ajuda na identificação, protecção, conservação e apresentação do património cultural e natural referido nos nºs 2 e 4 do artigo 11º, se os Estados em cujo território se encontra situado o solicitarem.

Cada Estado parte na presente Convenção compromete-se a não tomar quaisquer medidas deliberadas que possam prejudicar directa ou indirectamente o património cultural e natural referido nos artigos 1º e 2º situado no território de outros Estados partes na presente Convenção. (Convenção)

Artigo 7

Para efeitos da presente Convenção, entende-se por protecção internacional do património cultural e natural mundial o estabelecimento de um sistema de cooperação e assistência internacional destinado a apoiar os Estados Partes na Convenção nos seus esforços de conservação e identificação desse património. (Convenção)

III. Comité Intergovernamental para a Protecção do Património Mundial, Cultural e Natural

Artigo 8

É criado um Comité Intergovernamental para a Protecção do Património Cultural e Natural de Valor Universal Excepcional, denominado "Comité do Património Mundial", no seio da Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura. Será composto por 15 Estados parte na Convenção, eleitos pelos Estados parte na Convenção reunidos em assembleia geral durante a sessão ordinária da Conferência Geral da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. O número de Estados membros do Comité será aumentado para 21 a partir da data da sessão ordinária da Conferência Geral, após a entrada em vigor da presente Convenção para pelo menos 40 Estados.

A eleição dos membros do Comité deve assegurar uma representação equitativa das diferentes regiões e culturas do mundo.

Um representante do Centro Internacional para o Estudo da Preservação e Restauro dos Bens Culturais (ICCROM), um representante do Conselho Internacional dos Monumentos e Sítios (ICOMOS) e um representante da União Internacional para a Conservação da Natureza e dos Recursos Naturais (UICN), a quem se pode acrescentar, a pedido dos Estados Partes na Convenção reunidos em assembleia geral durante as sessões ordinárias da Conferência Geral da Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura, representantes de outras organizações intergovernamentais ou não governamentais, com objetivos semelhantes, podem assistir às reuniões do Comité a título consultivo. (Convenção)

Artigo 9

O mandato dos Estados membros do Comité do Património Mundial prolongar-se-á desde o final da sessão ordinária da Conferência Geral durante a qual são eleitos até ao final da sua terceira sessão ordinária subsequente.

O mandato de um terço dos membros designados no momento da primeira eleição cessará, no entanto, no final da primeira sessão ordinária da Conferência Geral seguinte àquela em que foram eleitos; e o mandato de mais um terço dos membros designados ao mesmo tempo cessará no final da segunda sessão ordinária da Conferência Geral seguinte àquela em que foram eleitos. Os nomes destes membros serão escolhidos por sorteio pelo Presidente da Conferência Geral da Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura, após a primeira eleição.

Os Estados membros do Comité escolherão como seus representantes pessoas qualificadas no domínio do património cultural ou natural (Convenção)

Artigo 10.

O Comité do Património Mundial adoptará o seu regulamento interno.

O Comité pode a qualquer momento convidar organizações públicas ou privadas ou indivíduos a participar nas suas reuniões para consulta sobre problemas particulares.

O Comité pode criar os órgãos consultivos que considere necessários para o desempenho das suas funções. (Convenção)

A Convenção do Património Mundial

A característica mais significativa da Convenção do Património Mundial de 1972 é que liga num único documento os conceitos de conservação da natureza e de preservação dos bens culturais. A Convenção reconhece a forma como as pessoas interagem com a natureza, e a necessidade fundamental de preservar o equilíbrio entre os dois. A ideia de criar um movimento internacional de proteção do património surgiu após a Primeira Guerra Mundial. A Convenção de 1972 relativa à Protecção do Património Mundial Cultural e Natural desenvolveu-se a partir da fusão de dois movimentos separados: o primeiro centrado na preservação dos sítios culturais, e o outro que trata da conservação da natureza. (Convenção)

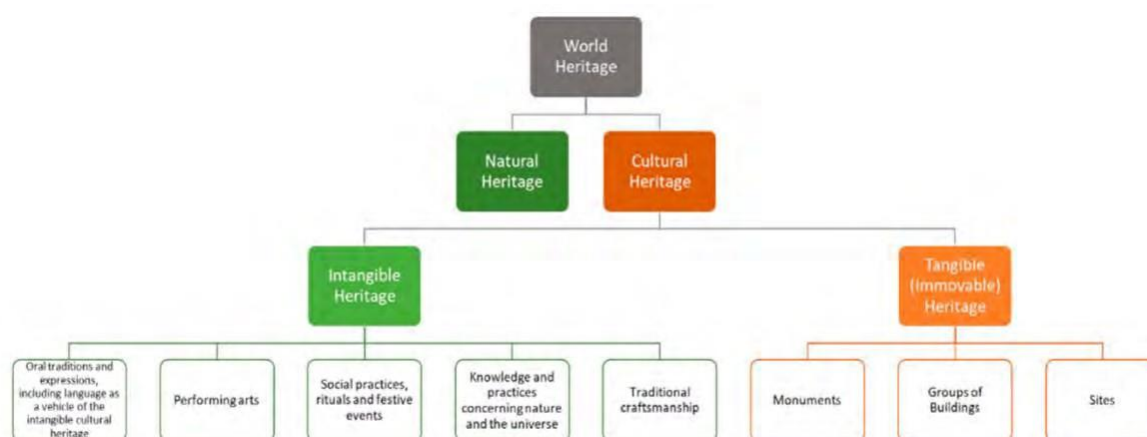


Figure 3

The Convention Timeline

1972, Adopção

Adopção da Convenção relativa à Protecção do Património Mundial Cultural e Natural, um tratado internacional único que liga pela primeira vez os conceitos de conservação da natureza e preservação dos bens culturais - reconhecendo a forma como as pessoas interagem com a natureza, e a necessidade fundamental de preservar o equilíbrio entre os dois. A Convenção foi adoptada pela Conferência Geral da UNESCO a 16 de Novembro de 1972. (Convenção)

1975, Ratificação

A Convenção do Património Mundial entra formalmente em vigor após a ratificação pelos primeiros 20 Estados parte. A Lista do Património Mundial em Perigo é criada para chamar a atenção para os bens que necessitam de especial consideração internacional e assistência prioritária. O Fundo do Património Mundial é criado para ajudar os Estados parte a identificar, preservar e promover sítios do Património Mundial através de contribuições obrigatórias e voluntárias. (Convenção)

1978, Orientações operacionais

O Comité do Património Mundial desenvolve critérios de selecção para a inscrição de bens na Lista do Património Mundial e elabora Orientações Técnicas para a Aplicação da Convenção do Património Mundial, estabelecendo, entre outros princípios, os do acompanhamento e da apresentação de relatórios sobre os bens constantes da Lista. As Ilhas Galápagos do Equador tornam-se o primeiro de doze sítios a ser inscrito na Lista do Património Mundial. (Convenção)

1992, Paisagens culturais

Com 377 sítios inscritos nos primeiros vinte anos da Convenção, é criado o Centro do Património Mundial para supervisionar a gestão quotidiana da Convenção. É acrescentada uma nova categoria de sítios, tornando a Convenção no primeiro instrumento jurídico a reconhecer e proteger as paisagens culturais. (Convenção)

1994, Estratégia Global

O Comité adopta a Estratégia Global para uma Lista Equilibrada, Representativa e Credível do Património Mundial, destinada a abordar os desequilíbrios da Lista entre regiões do mundo, e os tipos de monumentos e períodos representados. A Estratégia marca a progressão de uma visão monumental do património para uma visão muito mais orientada para as pessoas, multifuncional e global do Património Mundial. É adoptado o Documento de Nara sobre Autenticidade, reconhecendo a natureza específica dos valores patrimoniais dentro de cada contexto cultural. (Convenção)

2002, Os "4 Cs"

Por ocasião do 30º Aniversário da Convenção, o Comité adopta a Declaração de Budapeste sobre o Património Mundial, convidando todas as partes interessadas a apoiar a conservação do Património Mundial através de quatro Objectivos Estratégicos fundamentais (os "4 Cs"): Credibilidade, Conservação, Desenvolvimento de Capacidades e Comunicação. A Iniciativa de Parceiros do Património Mundial, hoje conhecida como PACT, é lançada para encorajar parcerias público-privadas e estabelecer um quadro através do qual uma vasta gama de instituições, bem como indivíduos, podem contribuir para a conservação de sítios do Património Mundial em todo o mundo. (Convenção)

2007, Os "5 Cs" ...e Comunidade

O Comité do Património Mundial acrescenta um quinto "C" - Comunidade - aos seus Objectivos Estratégicos, salientando o importante papel das comunidades locais na preservação do Património Mundial. (Convenção)

2014, 1.000º site inscrito

O Delta do Okavango no Botsuana é o 1.000º sítio inscrito na Lista do Património Mundial. Este delta compreende pântanos permanentes e planícies sazonalmente inundadas, e alberga algumas das espécies de grandes mamíferos mais ameaçadas do mundo, tais como a chita, o rinoceronte branco, o rinoceronte preto, o cão selvagem africano e o leão. (Convenção)

2018, Recomendação de Varsóvia

A "Recomendação de Varsóvia sobre Recuperação e Reconstrução do Património Cultural" foi desenvolvida na "Conferência Internacional sobre a Reconstrução": Os desafios da recuperação do Património Mundial" realizada em Varsóvia, Polónia, de 6 a 8 de Maio. Estas são directrizes universais para a recuperação e reconstrução de bens do Património Mundial na sequência de conflitos armados ou desastres causados por perigos naturais, nomeadamente em zonas urbanas históricas. (Convenção)

2022, 50 anos da Convenção

Um ano de actividades, incluindo eventos, conferências, workshops, exposições e uma campanha de comunicação orientada, celebra o 50º Aniversário da adopção da Convenção do Património Mundial... (Convenção)

Ligação entre a protecção do património cultural e natural

A ideia de combinar a conservação dos sítios culturais com os da natureza vem dos Estados Unidos da América. Uma Conferência da Casa Branca em Washington, D.C., em 1965, apelou a um "World Heritage Trust" que estimularia a cooperação internacional para proteger "as soberbas áreas naturais e paisagísticas do mundo e os sítios históricos para o presente e o futuro de toda a cidadania mundial". Em 1968, a União Internacional para a Conservação da Natureza (UICN) desenvolveu propostas semelhantes para os seus membros. Estas propostas foram apresentadas na conferência das Nações Unidas sobre o Ambiente Humano de 1972, em Estocolmo.

Eventualmente, foi acordado um único texto por todas as partes interessadas. A Convenção relativa à Protecção do Património Mundial, Cultural e Natural foi adoptada pela Conferência Geral da UNESCO a 16 de Novembro de 1972.

A mesma Conferência Geral adoptou em 16 de Novembro de 1972 a Recomendação relativa à Protecção, a nível nacional, do Património Cultural e Natural.

Ao considerar o património tanto cultural como natural, a Convenção recorda-nos as formas como as pessoas interagem com a natureza, e a necessidade fundamental de preservar o equilíbrio entre os dois. (Convenção)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Lista do Património Mundial da UNESCO

Um Sítio do Património Mundial é um marco ou área com protecção jurídica por uma convenção internacional administrada pela Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura (UNESCO). Os Sítios do Património Mundial são designados pela UNESCO por terem significado cultural, histórico, científico ou outra forma de significado. Os sítios são considerados como contendo "património cultural e natural de todo o mundo considerado de valor excepcional para a humanidade".

Para ser seleccionado, um Sítio do Património Mundial deve ser de alguma forma um marco único, geográfica e historicamente identificável e com um significado cultural ou físico especial. Por exemplo, os Sítios do Património Mundial podem ser ruínas antigas ou estruturas históricas, edifícios, cidades, desertos, florestas, ilhas, lagos, monumentos, montanhas, ou áreas selvagens. Um Sítio do Património Mundial pode significar uma realização notável da humanidade, e servir como prova da nossa história intelectual no planeta, ou pode ser um lugar de grande beleza natural. Desde Julho de 2021, existe um total de 1.154 Sítios do Património Mundial (897 culturais, 218 naturais, e 39 propriedades mistas) em 167 países. Com 58 áreas seleccionadas, a Itália é o país com o maior número de sítios na lista.

Os sítios destinam-se à conservação prática para a posteridade, que de outra forma estariam sujeitos ao risco de invasão humana ou animal, de acesso não monitorizado, incontrolado ou sem restrições, ou à ameaça de negligência administrativa local. Os sítios são demarcados pela UNESCO como zonas protegidas. A lista de Sítios do Património Mundial é mantida pelo Programa Internacional do Património Mundial administrado pelo Comité do Património Mundial da UNESCO, composto por 21 "Estados Partes" que são eleitos pela sua Assembleia Geral. O programa cataloga, nomeia e conserva sítios de importância cultural ou natural excepcional para a cultura e património comum da humanidade. O programa começou com a "Convenção sobre a Protecção do Património Cultural e Natural Mundial", que foi adoptada pela Conferência Geral da UNESCO a 16 de Novembro de 1972. Desde então, 194 Estados ratificaram a convenção, tornando-a um dos acordos internacionais mais reconhecidos e o programa cultural mais popular do mundo.

(Wikipedia)



Figure 4

Para serem incluídos na Lista do Património Mundial, os sítios devem ter um valor universal excepcional e satisfazer pelo menos um em cada dez critérios de selecção.

Estes critérios são explicados nas Orientações Técnicas para a Aplicação da Convenção do Património Mundial que, para além do texto da Convenção, é o principal instrumento de trabalho sobre o Património Mundial. Os critérios são regularmente revistos pelo Comité para reflectir a evolução do próprio conceito de Património Mundial.

Até ao final de 2004, os sítios do Património Mundial foram seleccionados com base em seis critérios culturais e quatro critérios naturais. Com a adopção das Orientações Técnicas revistas para a Aplicação da Convenção do Património Mundial, existe apenas um conjunto de dez critérios. (Convenção)

A missão da UNESCO como Património Mundial é a seguinte:

Encorajar os países a assinar a Convenção do Património Mundial e assegurar a protecção do seu património natural e cultural;

Encorajar os Estados parte na Convenção a nomear sítios no seu território nacional para inclusão na Lista do Património Mundial;

Encorajar os Estados parte a estabelecer planos de gestão e a criar sistemas de informação sobre o estado de conservação dos seus sítios do Património Mundial;

Ajudar os Estados parte a salvaguardar os bens do Património Mundial, prestando assistência técnica e formação profissional;

Prestar assistência de emergência aos sítios do Património Mundial em perigo imediato;

Apoiar as actividades de sensibilização do público dos Estados parte para a conservação do Património Mundial;

Encorajar a participação da população local na preservação do seu património cultural e natural;

Encorajar a cooperação internacional na conservação do património cultural e natural do nosso mundo.

(Convenção)

Regions	Cultural	Natural	Mixed	Total	%	States Parties with inscribed properties
Latin America and the Caribbean	100	38	8	146 *	12.65%	28
Europe and North America	468	66	11	545 *	47.23%	50
Asia and the Pacific	195	70	12	277 *	24.00%	36
Arab States	80	5	3	88	7.63%	18
Africa	54	39	5	98	8.49%	35
Total	897	218	39	1154	100%	167

Figure 5

Património Cultural Imaterial da UNESCO

O "património cultural intangível" consiste em aspectos não físicos de uma determinada cultura, mais frequentemente mantidos pelos costumes sociais durante um período específico da história. O conceito inclui as formas e meios de comportamento numa sociedade, e as regras frequentemente formais para operar num determinado clima cultural. Estes incluem valores e tradições sociais, costumes e práticas, crenças estéticas e espirituais, expressão artística, linguagem e outros aspectos da actividade humana. O significado dos artefactos físicos pode ser interpretado como um acto contra o pano de fundo dos valores socioeconómicos, políticos, étnicos, religiosos e filosóficos de um determinado grupo de pessoas. Naturalmente, o património cultural intangível é mais difícil de preservar do que os objectos físicos.



Figure 6

- Os aspectos da preservação e conservação dos intangíveis culturais incluem:
- Folclore: O folclore é o corpo de cultura partilhado por um determinado grupo de pessoas; engloba as tradições comuns a essa cultura, subcultura ou grupo. Isto inclui tradições orais, tais como contos, lendas, provérbios e piadas. Incluem a cultura material, desde estilos de construção tradicionais a brinquedos artesanais comuns ao grupo. O folclore também inclui o costume, a tomada de ações para crenças populares, as formas e rituais de celebrações como o Natal e casamentos, danças folclóricas e ritos de iniciação. Cada um destes, seja individualmente ou em combinação, é considerado um artefacto folclórico. Tão essencial como a forma, o folclore também abrange a transmissão destes artefactos de uma região para outra ou de uma geração para a outra. O folclore não é algo que se possa ganhar normalmente num currículo escolar formal ou no estudo das artes plásticas. Em vez disso, estas tradições são transmitidas informalmente de um indivíduo para outro, quer através de instrução verbal ou demonstração. O estudo académico do folclore é chamado de estudos folclóricos ou folcloristas, e pode ser explorado a nível de graduação, pós-graduação e doutoramento.
- História oral: A história oral é a recolha e estudo de informação histórica sobre indivíduos, famílias, eventos importantes, ou a vida quotidiana, utilizando cassetes áudio, cassetes vídeo, ou transcrições de entrevistas planeadas. Estas entrevistas são realizadas com pessoas que participaram ou observaram eventos passados e cujas memórias e percepções dos mesmos devem ser preservadas

como um registo auricular para as gerações futuras. A história oral esforça-se por obter informações de diferentes perspectivas e a maioria destas não pode ser encontrada em fontes escritas. A história oral refere-se também à informação recolhida desta forma e a um trabalho escrito (publicado ou não publicado) baseado em tais dados, muitas vezes preservados em arquivos e grandes bibliotecas. O conhecimento apresentado pela História Oral (OH) é único na medida em que partilha a perspectiva tácita, pensamentos, opiniões e compreensão do entrevistado na sua forma primária.

- Preservação da língua: A preservação da língua é o esforço para evitar que as línguas se tornem desconhecidas. Uma língua corre o risco de se perder quando já não é ensinada às gerações mais jovens, enquanto que os falantes fluentes da língua (geralmente os idosos) morrem.
- O termo "património cultural" mudou consideravelmente de conteúdo nas últimas décadas, em parte devido aos instrumentos desenvolvidos pela UNESCO. O património cultural não termina em monumentos e colecções de objectos. Inclui também tradições ou expressões vivas herdadas dos nossos antepassados e transmitidas aos nossos descendentes, tais como tradições orais, artes cénicas, práticas sociais, rituais, eventos festivos, conhecimentos e práticas relativas à natureza e ao universo ou os conhecimentos e aptidões para produzir artesanato tradicional.
- Embora frágil, o património cultural imaterial é um factor importante para a manutenção da diversidade cultural face à crescente globalização. Uma compreensão do património cultural imaterial de diferentes comunidades ajuda ao diálogo intercultural, e encoraja o respeito mútuo por outras formas de vida.
- A importância do património cultural imaterial não é a manifestação cultural em si, mas sim a riqueza de conhecimentos e competências que é transmitida através dele de uma geração para a outra. O valor social e económico desta transmissão de conhecimento é relevante para os grupos minoritários e para os principais grupos sociais dentro de um Estado, e é tão importante para os Estados em desenvolvimento como para os desenvolvidos.
- O património cultural intangível é:
- Tradicional, contemporânea e viva ao mesmo tempo: o património cultural intangível não representa apenas tradições herdadas do passado, mas também práticas rurais e urbanas contemporâneas nas quais diversos grupos culturais participam;
- Inclusivo: podemos partilhar expressões de património cultural intangível que são semelhantes às praticadas por outros. Quer sejam da aldeia vizinha, de uma cidade do lado oposto do mundo, quer tenham sido adaptadas por povos que migraram e se estabeleceram numa região diferente, todas elas são património cultural imaterial: foram passadas de geração em geração, evoluíram em resposta aos seus ambientes e contribuem para nos dar um sentido de identidade e continuidade, proporcionando um elo do nosso passado, através do presente, e para o nosso futuro. O património cultural intangível não suscita questões sobre se certas práticas são ou não específicas de uma cultura. Contribui para a coesão social, encorajando um sentido de identidade e responsabilidade que ajuda os indivíduos a sentirem-se parte de uma ou diferentes comunidades e a sentirem-se parte da sociedade em geral;

- Representativo: o património cultural imaterial não é meramente valorizado como um bem cultural, numa base comparativa, pela sua exclusividade ou pelo seu valor excepcional. Ele prospera na sua base em comunidades e depende daqueles cujo conhecimento de tradições, competências e costumes são transmitidos ao resto da comunidade, de geração em geração, ou a outras comunidades;
- Baseado na comunidade: o património cultural intangível só pode ser património quando é reconhecido como tal pelas comunidades, grupos ou indivíduos que o criam, mantêm e transmitem - sem o seu reconhecimento, ninguém mais pode decidir por eles que uma dada expressão ou prática é o seu património.
-

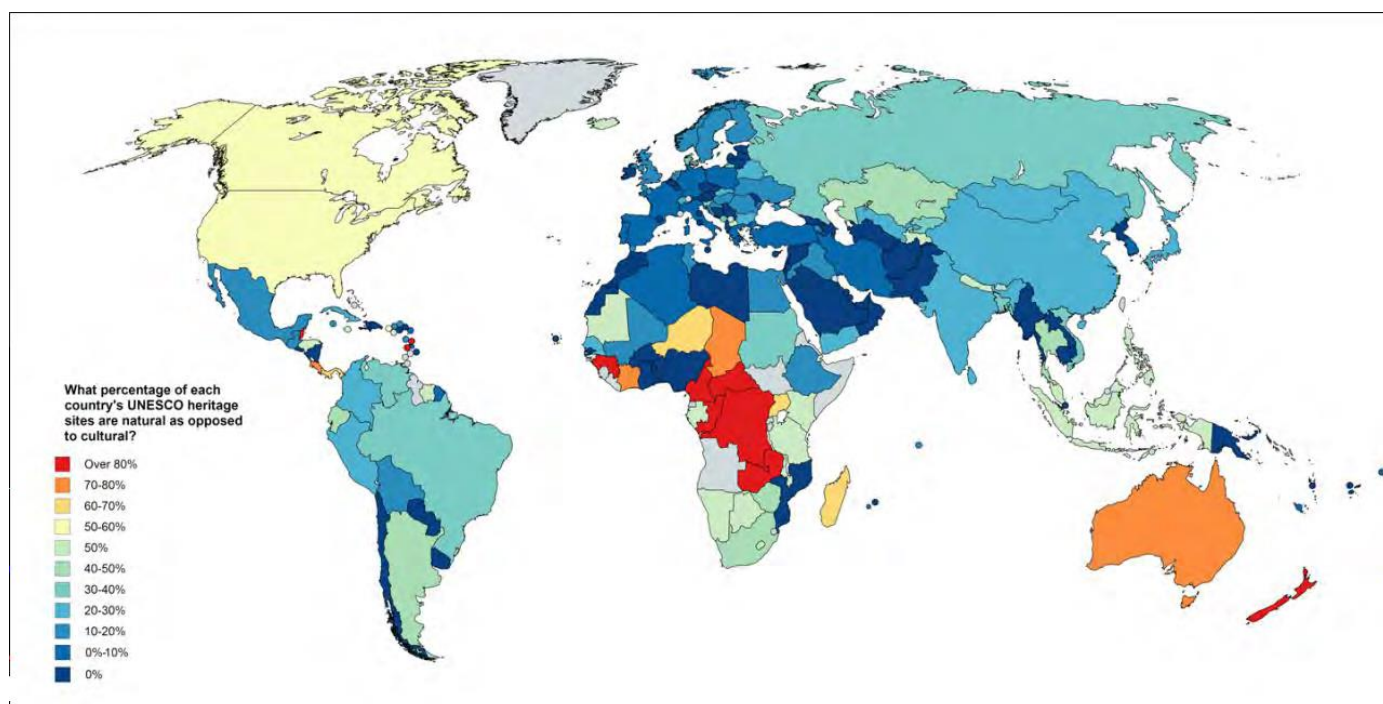


Figure 7

Património Cultural Tangível da UNESCO

- Património Cultural Tangível é tudo o que podemos tocar e que podemos perceber claramente. Isto refere-se ao Património Cultural incluindo: edifícios, locais históricos, monumentos, artesanato, escultura, pintura, etc.
- O bem cultural inclui o património cultural físico, ou "tangível", tais como obras de arte. Estes estão geralmente divididos em dois grupos de património móvel e imóvel. O património imóvel inclui edifícios (que podem incluir eles próprios arte instalada, tais como órgãos, vitrais e frescos), grandes instalações industriais, projectos residenciais ou outros locais e monumentos históricos. O património mobiliário inclui livros, documentos, obras de arte móveis, máquinas, vestuário, e outros artefactos, que são considerados dignos de preservação para o futuro. Estes incluem objectos significativos para a arqueologia, arquitectura, ciência ou tecnologia de uma cultura específica. (Wikipedia)
-
- Aspectos e disciplinas da preservação e conservação da cultura tangível incluem:
 - Museologia: Museologia ou estudos de museus é o estudo de museus. Explora a história dos museus e o seu papel na sociedade, bem como as actividades que realizam, incluindo a curadoria, a preservação, a programação pública e a educação.
 - Ciência dos arquivos: Ciência dos arquivos, ou estudos arquivísticos, é o estudo e teoria da construção e cura de arquivos, que são colecções de documentos, gravações e dispositivos de armazenamento de dados.
 - Para construir e curar um arquivo, é necessário adquirir e avaliar os materiais registados, e poder aceder a eles mais tarde. Para o efeito, a ciência dos arquivos procura melhorar os métodos de avaliação, armazenamento, preservação e catalogação dos materiais registados.
 - Um registo arquivístico preserva dados que não se destinam a ser alterados. Para serem valiosos para a sociedade, os arquivos devem ser dignos de confiança. Portanto, um arquivista tem a responsabilidade de autenticar materiais de arquivo, tais como documentos históricos, e de assegurar a sua fiabilidade, integridade e usabilidade. Os registos arquivísticos devem ser o que dizem ser; representar com precisão a actividade para a qual foram criados; apresentar uma imagem coerente através de um conjunto de conteúdos; e estar em condições de utilização num local acessível (Wikipedia).
-
- Conservação (património cultural): A conservação e restauro de bens culturais centra-se na protecção e cuidado dos bens culturais (património cultural tangível), incluindo obras de arte, arquitectura, arqueologia, e colecções de museus. As actividades de conservação incluem a conservação preventiva, exame, documentação, investigação, tratamento e educação. Este campo está estreitamente aliado à ciência da conservação, curadores e registadores. (Wikipedia)
- Conservação da arte

- Conservação arqueológica
- Conservação arquitectónica
- Preservação do filme
- Preservação de registos fonográficos
- Preservação digital: Em bibliotecas e ciências de arquivo, a preservação digital é um esforço formal para assegurar que a informação digital de valor contínuo permaneça acessível e utilizável. Envolve planeamento, atribuição de recursos e aplicação de métodos e tecnologias de preservação, e combina políticas, estratégias e ações para assegurar o acesso a conteúdos formatados e "nascidos digitais", independentemente dos desafios do fracasso dos meios de comunicação e da mudança tecnológica. O objetivo da preservação digital é a renderização precisa de conteúdos autenticados ao longo do tempo. A Associação para Coleções de Bibliotecas e Preservação e Reformatação de Serviços Técnicos da Associação Americana de Bibliotecas, definiu a preservação digital como a combinação de políticas, estratégias e ações que assegurem o acesso a conteúdos digitais ao longo do tempo". Segundo o Glossário da Harrod's Librarian, a preservação digital é o método de manter vivo o material digital, de modo a que este permaneça utilizável à medida que os avanços tecnológicos tornam obsoletas as especificações originais de hardware e software. (Wikipedia)

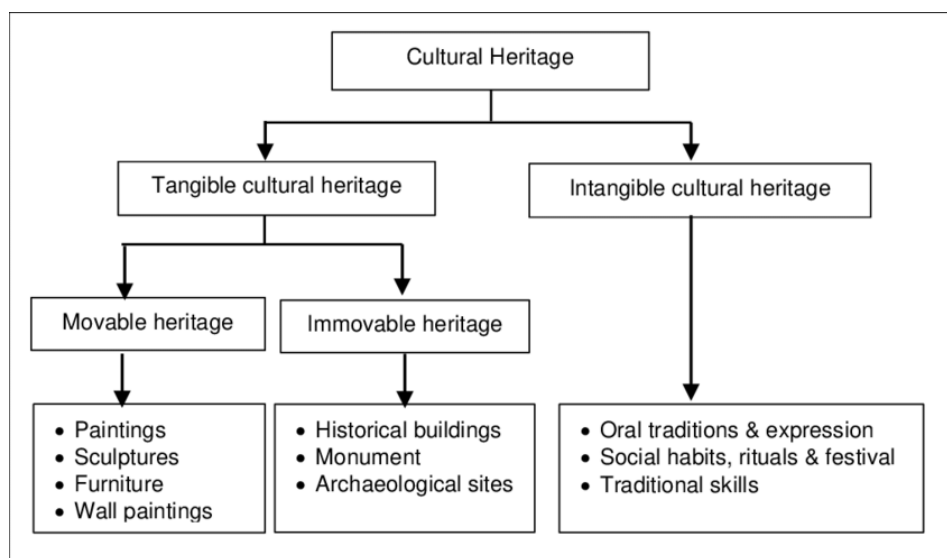


Figure 8

Cultural Heritage Protection Activities

1. O património cultural é visto como um bem comum de primordial importância, e também um pré-requisito para construir a coesão social e desenvolver a identidade individual e grupal. Inerente ao património nacional da Polónia está o património de vários grupos nacionais, étnicos, etnográficos e religiosos, etc. A manutenção de registos e a definição de normas para a protecção do património material e imaterial dentro do território da Polónia é da responsabilidade do Conselho do Património Nacional da Polónia (NID), um organismo

nomeado pelo Ministro da Cultura e do Património Nacional. O NID desempenha as suas tarefas de promoção e protecção do património multicultural da Polónia, acumulando e divulgando conhecimentos sobre o património, coordenando medidas voluntárias (como parte do programa "Voluntários pelo Património"), sensibilizando a sociedade para o património cultural, monitorizando e analisando ameaças ao património e implementando regras para a protecção sustentável dos monumentos. O NID trata da coordenação a nível nacional das Jornadas Europeias do Património, cujo principal objectivo é promover a diversidade cultural e o multiculturalismo, com especial ênfase no património cultural regional, no diálogo intercultural e na contribuição das várias culturas para o património europeu. (Unesco D. o.)

2. Proteger e salvaguardar o património cultural e natural do mundo e apoiar a criatividade e sectores culturais dinâmicos são fundamentais para enfrentar os desafios do nosso tempo, das alterações climáticas à pobreza, à desigualdade, ao fosso digital e a emergências e conflitos cada vez mais complexos. A UNESCO está convencida de que nenhum desenvolvimento pode ser sustentável sem uma forte componente cultural. De facto, só uma abordagem do desenvolvimento centrada no ser humano, baseada no respeito mútuo e no diálogo aberto entre culturas, pode conduzir a uma paz duradoura.
3. O património engloba bens tangíveis e intangíveis, naturais e culturais, móveis e imóveis e documentos herdados do passado e transmitidos às gerações futuras em virtude do seu valor insubstituível. O termo "património" tem evoluído consideravelmente ao longo do tempo. Referindo-se inicialmente exclusivamente aos restos monumentais das culturas, o conceito de património foi gradualmente alargado para abranger a cultura viva e as expressões contemporâneas.
4. Como fonte de identidade, o património é um factor valioso para capacitar as comunidades locais e permitir que os grupos vulneráveis participem plenamente na vida social e cultural. Pode também fornecer soluções comprovadas ao longo do tempo para a prevenção de conflitos e reconciliação.
5. Através de um conjunto completo de Convenções relativas ao património, a UNESCO oferece uma plataforma única de cooperação e diálogo internacional, promovendo o respeito mútuo, apreciação e compreensão. Estes instrumentos jurídicos apoiam o desenvolvimento de políticas nacionais de protecção do património, com ênfase na preservação, gestão e formação. (Unesco)
6. O papel central da UNESCO no domínio da cultura, ciência e educação conduz ao reforço sustentável do quadro jurídico existente na área da protecção do património cultural. O quadro jurídico existente em termos de protecção do património cultural é tornado mais complementar através da introdução de novos instrumentos jurídicos internacionais e da promoção da sua ratificação pelos Estados-Membros. Há mais de 70 anos que a UNESCO fornece novos documentos, instrumentos jurídicos e organiza acções em conjunto com outros actores internacionais, regionais e locais neste campo. (Alicja Jagielska-Burduk)
7. A protecção do património cultural é entendida como uma obrigação global. O património cultural é um recurso não renovável, pelo que a sua destruição ou perda empobrece a cultura mundial como um todo. Por conseguinte, as acções preventivas são essenciais. As campanhas educativas são parte integrante da protecção do património cultural, através da sensibilização para a sua importância. Até à data, a UNESCO tem sido crucial no desenvolvimento do quadro jurídico existente na área da cultura. Sob a égide da UNESCO, a comunidade internacional adoptou seis convenções neste domínio:

8. Convenção para a Protecção do Património Cultural em Caso de Conflito Armado com Regulamentos para a Execução da Convenção, assinada em Haia em 1954 (doravante: Convenção da UNESCO de 1954) com 133 ratificações (Menos países ratificaram o 1º 107 e 2º Protocolo 83).
9. Convenção sobre os Meios de Proibição e Prevenção da Importação, Exportação e Transferência Ilícitas da Propriedade de Bens Culturais 1970 (daqui em diante: Convenção da UNESCO de 1970) com 140 ratificações
10. Convenção sobre a Protecção do Património Mundial, Cultural e Natural 1972 (a seguir: Convenção da UNESCO de 1972) com 194 ratificações
11. Convenção sobre a Protecção do Património Cultural Subaquático 2001 (a seguir: Convenção da UNESCO de 2001) com 67 ratificações
12. Convenção para a Salvaguarda do Património Cultural Imaterial 2003 (daqui em diante: Convenção da UNESCO de 2003) com 180 ratificações
13. Convenção sobre a Protecção e Promoção da Diversidade das Expressões Culturais 2005 (a seguir: Convenção da UNESCO de 2005) com 149 ratificações (Alicja Jagielska-Burduk)

Hoje em dia, a protecção do património cultural é um esforço internacional e envolve muitos actores. Isto inclui não só Estados e partidos públicos, mas também comunidades, ONGs e indivíduos. Só uma forte cooperação internacional pode garantir a protecção do património cultural e assegurar o seu papel adequado no desenvolvimento global. Ao ratificar convenções, os Estados são obrigados a implementar as suas disposições e a cumprir as suas respectivas obrigações. A protecção do património cultural a nível nacional requer um aparelho administrativo eficiente responsável pela implementação da política de protecção do património cultural e da legislação específica que rege esta área, juntamente com instrumentos que permitam a sua implementação eficiente e eficaz. No entanto, mesmo a legislação mais perfeita e um bom nível de administração não garantirão o pleno sucesso. É essencial construir ligações entre os cidadãos e o património cultural, e estimular o seu desenvolvimento, incluindo-os na gestão do património cultural. Esta última deve ser integrada na educação sobre o património cultural para um maior sucesso. (Alicja Jagielska-Burduk)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Atividades de Avaliação

1. Acredita que as comunidades locais têm acesso a recursos culturais, religiosos e económicos essenciais?
2. Pensa que a administração do sítio cultural tem influência no funcionamento da comunidade local?
3. Discussão/Brainstorm sobre a protecção do património cultural.

Bibliografia

Alicja Jagielska-Burduk, M. P. (s.d.).

Britannica. (s.d.).

Convention, W. H. (s.d.).

Unesco. (s.d.).

Unesco, D. o. (s.d.).

Wikipedia. (s.d.).

PATRIMÓNIO CULTURAL E ARTE

RESUMO DO MÓDULO

O seu objetivo é permitir aos estudantes compreender a arte e as actividades artísticas, que são uma parte importante do património cultural, e reconhecer obras locais e transnacionais. A arte também dá uma visão sensível e estética. Durante este módulo, o objectivo é que os nossos estudantes reconheçam e protejam os campos das artes performativas, meios de comunicação, artes literárias e artes visuais.

Objetivos

- Conhecer as artes performativas.
- Ser capaz de perceber que as artes performativas estão entre os bens do património cultural local e universal.
- Ser capaz de reconhecer meios de comunicação e produtos de arte digital
- Realizar a dimensão local e universal dos meios de comunicação e da arte digital.
- Ser capaz de conhecer os tipos de arte literária
- Dar exemplos de tipos de arte literária e produtos de arte com valores universais.
- Ser capaz de explicar os tipos de arte visual
- Conhecer aqueles que ganham valor de património cultural universal com as artes visuais.
- Perceber que a cultura deve ser protegida a nível local e internacional.
- Adquirir conhecimentos sobre arte digital.

Subunidade de aprendizagem

1	<i>Artes do espetáculo (Teatro, Dança, Música, Ópera)</i>
2	<i>Media (Arte de Instalação, Filme, Computador/ Arte Digital)</i>
3	<i>Artes Literárias (Ficção-Produtos, Poesia)</i>
4	<i>Artes Visuais (Pintura, Escultura, Artesanato)</i>

1: Artes do espetáculo (Teatro, Dança, Música, Ópera)

As artes do espectáculo são as disciplinas que resultam numa obra de arte. Esta obra, contudo, é determinada pelo artista com uma série de acções perante um público, através do corpo ou da voz. Estas obras artísticas não são separáveis daqueles que as produzem. A expressão artística é transmitida acima de tudo pela utilização do corpo do artista. As principais formas de artes performativas são a dança, a música, o teatro e a ópera. Os artistas que criam artes performativas perante um público são chamados intérpretes, dependendo do tipo de arte que são: dançarinos, músicos, atores, cantores. A concepção das representações é frequentemente levada a cabo por outras pessoas que não os artistas e segue os seus próprios princípios como a composição musical ou a dramaturgia para o teatro.

Teatro é a arte do espectáculo que consiste em actuar perante um público utilizando combinações de diálogos, gestos, dança e espectáculo. Para além do teatro em prosa em que a palavra (escrita ou improvisada) é o elemento mais importante, o teatro pode ter diferentes formas, que diferem não só para a área de nascimento, mas para a utilização diferente de ambos os componentes que compõem a representação, tanto para os fins artísticos que eles definem.



Paradise Now – Living Theatre

A **dança** é uma arte performativa que se expressa no movimento do corpo humano de acordo com um plano pré-determinado ou improvisado chamado coreografia. Está presente desde os tempos antigos juntamente com as outras artes performativas. Muitas vezes acompanhada de música ou composições sonoras, a dança na linguagem e tradição da dança popular também pode ser chamada de dança.



David Parsons' "Caught" @ Valley Performing Arts Center

A **música** é a arte de organizar sons ao longo do tempo e do espaço. É a arte como um complexo de regras práticas adequadas para alcançar determinados efeitos sonoros, capazes de expressar a interioridade do indivíduo que produz a música e do ouvinte; é a ciência como um estudo do nascimento, evolução e análise da estrutura íntima da música. A geração dos sons ocorre através do canto ou de instrumentos musicais que, através dos princípios da acústica, provocam a percepção auditiva e a experiência emocional desejada pelo artista.



John Cage 'Water Walk'

Ópera é o termo italiano de uso internacional para um género teatral e musical em que a acção cénica é combinada com música e canto. Não é por acaso que a palavra "ópera" é invariavelmente utilizada em quase todas as línguas do mundo: mesmo que outras nações tenham tradições de ópera de inegável importância e valor, o género nasceu e desenvolveu-se em Itália, um país que por esta razão tem o maior número de casas de ópera do mundo e um dos seus maiores gabaritos é universalmente considerado a pátria da ópera. Os elementos cénicos que o caracterizam são, para além dos cenários e figurinos, a representação e a música. O texto literário especialmente composto, que contém as linhas faladas pelos personagens e as legendas, é chamado de livreto. Os cantores são acompanhados por um conjunto instrumental de vários tamanhos, mesmo de uma grande orquestra sinfónica.



I was looking at the Ceiling song play John Adams diirected by Gioógio Baíbeio Coísetti

2: Média (Arte de Instalação, Filme, Computador/ Arte Digital)

Todos os (múltiplos) meios de comunicação que se seguiram ao cinema são o resultado do desenvolvimento das tecnologias electrónicas, que actualmente se estão a tornar o principal factor por detrás das transformações na cultura e arte audiovisual, e que são conseqüentemente - porque a audiovisualidade desempenha um papel importante no mundo de hoje - a principal fonte de transformações na cultura como um todo. A chamada revolução digital está a transformar quase todas as áreas da atividade humana. Por conseguinte, é também responsável pela transformação do domínio da arte e pela criação de novos campos de prática artística, para além de transformar as suas variantes tradicionais, algumas das quais com uma história que remonta a milhares de anos.

Como resultado dos desenvolvimentos nas tecnologias de informação e comunicação e da emergência dos (múltiplos) meios electrónicos, a situação do filme/cinema - a primeira forma de arte dos meios de imagem em movimento - está a mudar a um ponto que ultrapassa de longe a intensidade de todas as suas transformações anteriores, que consistiam principalmente na adição de som ou cor, ou talvez modificações nos parâmetros de imagem ou nos padrões auditivos.

Instalação Arte:

O termo arte de instalação é utilizado para descrever construções de grande escala, de meios mistos, frequentemente concebidas para um local específico ou para um período de tempo temporário.

A arte de instalação é uma das mais poderosas e imersivas de todas as formas de arte. Em contraste com os meios tradicionais, como a pintura e a escultura.



[Rachel Whiteread](#), *Embankment* at [Tate Modern](#), London

Emergindo como um movimento de arte de boa fé nos anos 60, a arte de instalação tornou-se desde então uma das vertentes mais populares e generalizadas da prática artística contemporânea, com os artistas a abraçarem formas cada vez mais aventureiras e lúdicas de transformar a experiência da galeria.

Filme:

É uma obra de arte visual que simula experiências e comunica ideias, histórias, percepções, sentimentos, beleza, ou atmosfera através do uso de imagens em movimento.

A história do cinema/cinema como meio artístico crónica o desenvolvimento de uma forma de arte visual criada utilizando tecnologias cinematográficas que começaram no final do século XIX.

Os novos meios audiovisuais, desenvolvendo-se paralelamente ao cinema/filme, nascido com a televisão nos anos 50, o vídeo nos anos 60 e o computador transformado, influenciaram a noção de imagem e, portanto, de filme e cinema.

A introdução do vídeo na década de 1960 alterou radicalmente o progresso da arte. O aspecto mais importante do vídeo era que era barato e fácil de fazer, permitindo aos artistas gravar e documentar facilmente as suas actuações. Isto exercia menos pressão sobre o local onde a sua arte estava situada, dando-lhes liberdade fora da galeria.

Entre as décadas de 1950 e os anos 60, os primeiros profissionais programaram o computador. Na década de 1970, vários artistas tinham começado a ensinar a programar, em vez de confiarem na colaboração com programadores de computadores. Muitos destes artistas vieram para o computador a partir de uma formação tradicional em belas artes, em oposição à formação científica ou matemática dos primeiros praticantes. Os artistas eram atraídos pela natureza lógica do computador e pelos processos envolvidos.

Arte DIGITAL - Definição e elementos.

Arte digital, outrora chamada arte informática ou arte dos novos meios de comunicação, refere-se à arte feita usando software, computadores, ou outros dispositivos eletrônicos. Arte digital é um termo utilizado para descrever arte que é feita ou apresentada utilizando tecnologia digital.

Qualquer coisa produzida ou feita em meios digitais, tais como animações, fotografias, ilustrações, vídeos, pinturas digitais, e tal pode ser classificada como arte digital.

A arte digital não poderia realmente existir sem computadores. Essas máquinas tão familiares para nós hoje em dia tiveram o seu início nos anos 40, quando o primeiro computador verdadeiro, o Integrador Numérico e Computador Electrónico, ou o ENIAC, foi criado para fins militares. Os artistas começaram a explorar as possibilidades da arte a partir de computadores e tecnologias relacionadas nos finais da década de 1950 e princípios da década de 1960.

As primeiras experiências com a arte da computação surgiram por volta de 1965. O artista alemão Frieder Nake (1938 - presente), que também era matemático, criou um algoritmo informático que permitiu à máquina desenhar uma série de formas para fazer obras de arte. Um algoritmo, a propósito, é uma lista programada de instruções que diz a um computador o que fazer. Os desenhos resultantes gerados por computador foram alguns dos primeiros exemplos de arte feita num computador.

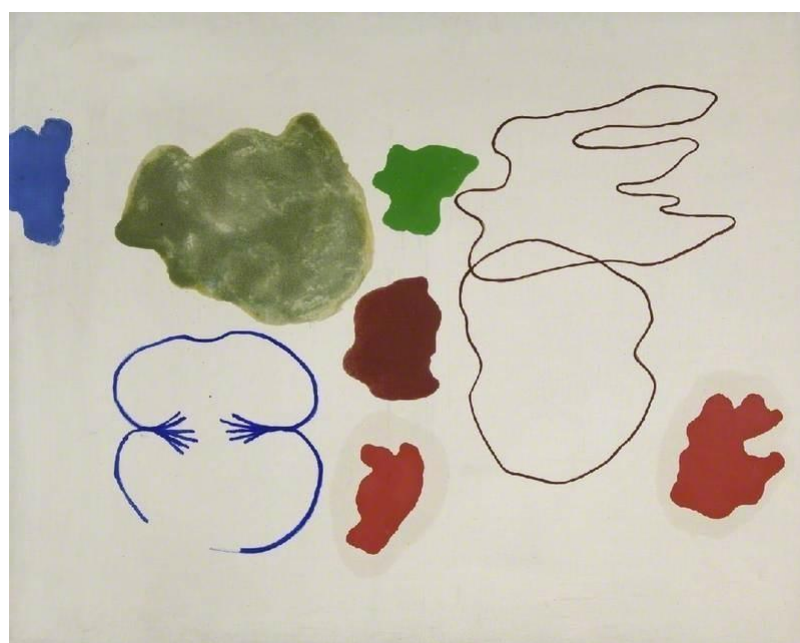
Exemplos de Arte Digital

David Hockney (nascido a 9 de Julho de 1937) é um pintor, desenhador, gravador, cenógrafo e fotógrafo inglês.



[In the Studio, December 2017](#) 2017

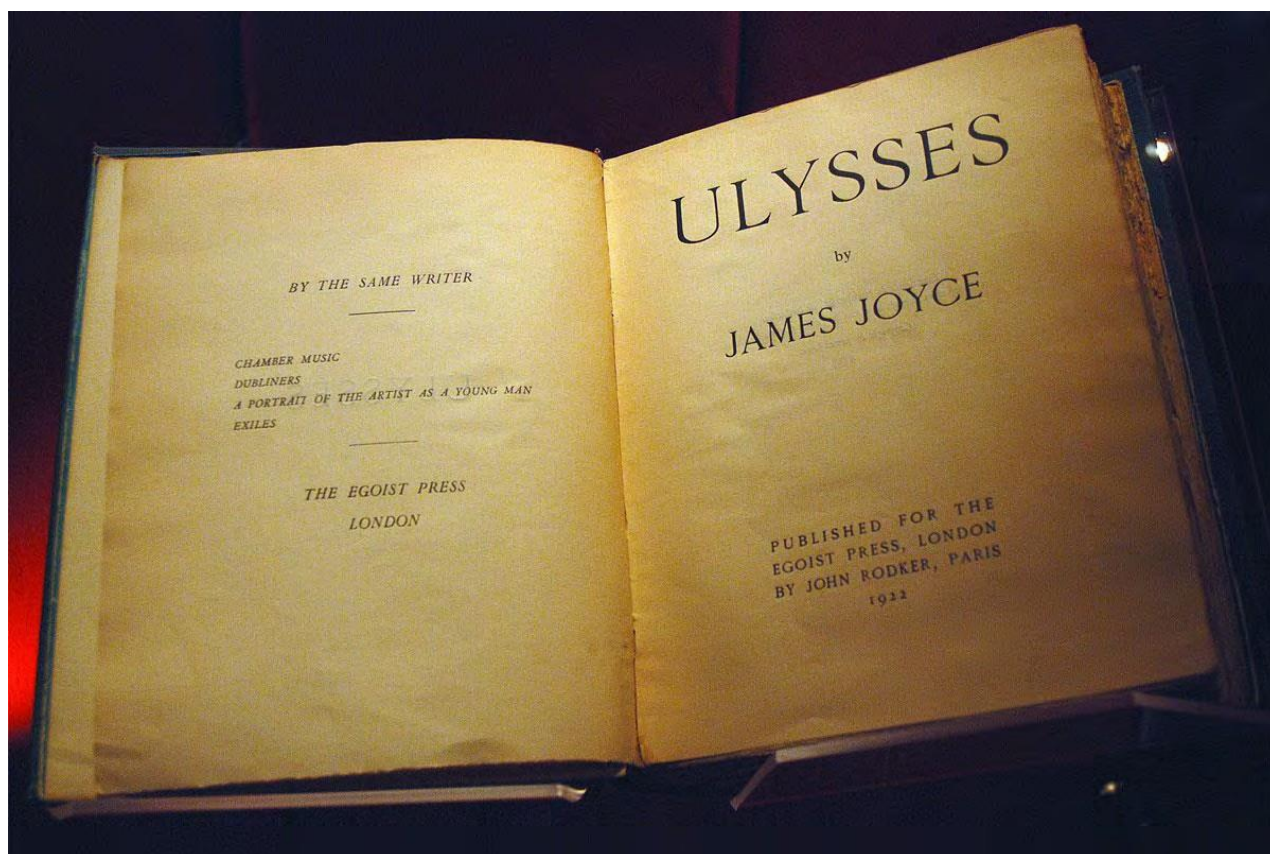
Harold Cohen (1 de Maio de 1928 - 27 de Abril de 2016) foi um artista nascido na Grã-Bretanha que foi notado como o criador de AARON, um programa de computador concebido para produzir arte de forma autónoma. O seu trabalho na intersecção da inteligência artificial informática e da arte atraiu muita atenção, conduzindo a exposições em muitos museus, incluindo a Tate Gallery em Londres, e a aquisições por muitos outros.



3: Añes Liēifiiias (Píoduños de llicção, Poesia)

As artes literárias são manifestações diferentes que utilizam a palavra como ferramenta. Independentemente da forma, em verso ou em prosa, contudo um texto é geralmente considerado literário, quando na sua construção e leitura é utilizada uma linguagem que se orienta para a "função poética", ou seja, para aquela função que, como ensinou Roman Jakobson, coloca no centro do sistema de comunicação a mensagem como tal, portanto a sua intertextualidade em relação a outros textos e a capacidade em termos de construção linguística e compreensão estética de se referir a um sistema de formas canónicas que de alguma forma o precede e o produz (também no caso de uma ruptura com este cânone). As obras literárias estão geralmente divididas em três grandes géneros: épico, lírico e dramático.

As obras em que o autor reconta acontecimentos e fala com as suas personagens pertencem ao género épico. Com o tempo, o termo evoluiu no sentido de incluir o romance. As obras narrativas são classificadas de acordo com as suas características, em subgéneros: os mais importantes são o conto, o romance e o romance curto.



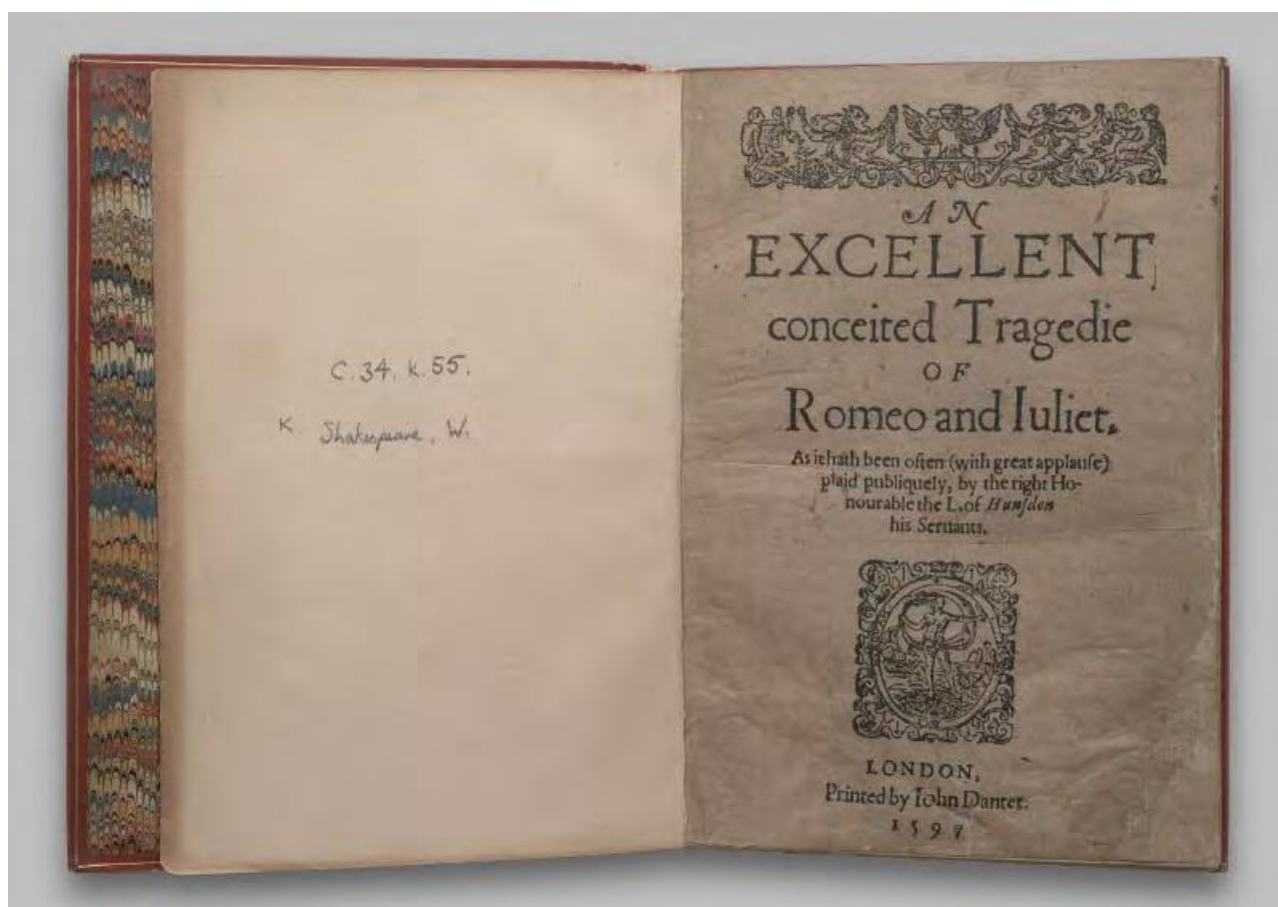
O **género lírico** é uma forma poética com a qual o autor expressa os seus sentimentos, emoções ou pensamentos. É mais pessoal e subjetivo entre os géneros das artes literárias. A poesia em particular é a arte de produzir composições verbais em verso, ou seja, de acordo com certas leis métricas, ou de acordo com outros tipos de restrição; com um certo grau de aproximação pode dizer-se que o significado da poesia é identificável no uso corrente e tradicional na sua oposição à prosa, como os dois termos respectivamente e implicam principalmente a presença ou ausência de uma restrição métrica.



T. Stearns Eliot

O género dramático é aquele que representa os versos ou prosa que são conhecidos com o diálogo das personagens, porque não há narrador. As principais manifestações deste género são a tragédia, a comédia e o drama. Na tragédia, as personagens principais enfrentam sempre o destino com um resultado mortal. A comédia trata de questões da vida quotidiana com um final feliz. Em termos de drama, dores e alegrias que representa, o sofrimento domina normalmente, não tem um final feliz.

A artista Sonia Delaunay criou abstracts geométricos utilizando têxteis. O seu trabalho no design moderno incluía os conceitos de abstracção geométrica, e a integração de mobiliário, tecidos, revestimentos de parede, e vestuário na sua prática artística.



Romeo and Juliet, first edition

4: Artes Visuais (Pintura, Escultura, Artesanato) - (Espacio Rojo)

As artes visuais são formas de arte tais como cerâmica, desenho, pintura, escultura, gravura, design, artesanato, fotografia, vídeo, cinema, e arquitetura. Muitas disciplinas artísticas (artes performativas, arte conceptual, artes têxteis) envolvem aspectos das artes visuais, bem como artes de outros tipos. Também incluídas nas artes visuais estão as artes aplicadas, tais como design industrial, design gráfico, design de moda, design de interiores e arte decorativa.

O uso actual do termo "artes visuais" inclui as artes plásticas, bem como as artes aplicadas, decorativas e artesanato, mas nem sempre foi este o caso. Antes do Movimento das Artes e Ofícios na Grã-Bretanha e noutros locais na viragem do século XX, o termo "artista" era frequentemente restrito a uma pessoa que trabalhava nas artes plásticas (como pintura, escultura ou gravura) e não no artesanato, artesanato, ou meios de arte aplicada. A distinção foi enfatizada pelos artistas do Movimento das Artes e Ofícios, que valorizavam tanto as formas de arte vernacular como as formas elevadas. As escolas de arte fizeram uma distinção entre as belas artes e o artesanato, mantendo que um artesão não podia ser considerado um praticante das artes.

No passado, o artesanato era considerado uma forma de arte menor do que a pintura e a escultura porque os objectos feitos tinham uma função doméstica. Eram também técnicas criativas que tendiam a ser praticadas por mulheres, o que contribuía para o seu estatuto inferior.

Em meados do século XIX, William Morris começou a questionar as diferenças entre arte e artesanato ao trazer uma estética artística a um objecto artesanal, como o desenho de papel de parede.

Uma "obra de arte visual" é uma pintura, desenho, impressão ou escultura, cerâmica, existente numa única cópia.

Pintura:

O desenho é um meio de fazer uma imagem, utilizando qualquer uma das mais variadas ferramentas e técnicas. Geralmente envolve fazer marcas na superfície aplicando pressão de uma ferramenta, ou mover uma ferramenta através de uma superfície utilizando meios secos como lápis de grafite, caneta e tinta, pincéis tintas, lápis de cor de cera, lápis de cera, carvões, pastéis e marcadores.

O desenho remonta há pelo menos 16.000 anos a representações das cavernas paleolíticas de animais como as de Lascaux, em França, e Altamira, em Espanha. No antigo Egipto, desenhos a tinta em papiro, muitas vezes representando pessoas, eram utilizados como modelos para pintura ou escultura. Desenhos em vasos gregos, inicialmente geométricos, mais tarde desenvolvidos para a forma humana com cerâmica de figuras negras durante o século VII AC.

A pintura tomada literalmente é a prática de aplicar pigmento suspenso num suporte (ou meio) e um agente de ligação (cola) a uma superfície (suporte) como papel, tela ou uma parede. No entanto, quando utilizada num sentido artístico, significa a utilização desta atividade em combinação com desenho, composição, ou outras considerações estéticas, a fim de manifestar a intenção expressiva e conceptual do praticante. A pintura é também utilizada para expressar motivos e ideias espirituais; os locais deste tipo de pintura variam desde obras de arte que representam figuras mitológicas sobre a cerâmica até à Capela Sistina e ao próprio corpo humano.

Origens e História Antiga:

Tal como o desenho, a pintura tem as suas origens documentadas em cavernas e em faces de rocha. Os melhores exemplos, que alguns acreditam ter 32.000 anos de idade, encontram-se nas grutas de Chauvet e Lascaux, no sul de França. Em tons de vermelho, castanho, amarelo e preto, as pinturas nas paredes e tectos são de bisontes, gado, cavalos e veados.

Escultura:

A escultura é uma obra de arte tridimensional criada por moldagem ou combinação de material duro ou plástico, som, ou texto e ou luz, normalmente pedra (pedra ou mármore), barro, metal, vidro, ou madeira. Algumas esculturas são criadas diretamente através da descoberta ou escultura; outras são montadas, construídas em conjunto e queimadas, soldadas, moldadas, ou fundidas. As esculturas são frequentemente pintadas. Uma pessoa que cria esculturas é chamada escultora.

Porque a escultura envolve a utilização de materiais que podem ser moldados ou modulados, ela é considerada uma das artes plásticas. A maioria da arte pública é escultura. Muitas esculturas em conjunto num jardim podem ser referidas como um jardim de escultura.

Os escultores nem sempre fazem esculturas à mão. Com o aumento da tecnologia no século XX e a popularidade da arte conceitual sobre o domínio técnico, mais escultores recorrem a artífices para produzir as suas obras de arte. Com a fabricação, o artista cria um desenho e paga a um artífice para o produzir. Isto permite aos escultores criar esculturas maiores e mais complexas a partir de material como cimento, metal e plástico, que não seriam capazes de criar à mão. As esculturas também podem ser feitas com tecnologia de impressão 3-d.

A crescente tendência para privilegiar a pintura, e em menor grau a escultura, acima de outras artes, tem sido uma característica da arte ocidental, bem como da arte da Ásia Oriental. Em ambas as regiões, a pintura tem sido vista como confiada ao mais alto grau na imaginação do artista, e a mais afastada do trabalho manual - na pintura chinesa os estilos mais valorizados foram os de "pintura-estudante", pelo menos em teoria praticados por cavaleiros amadores. A hierarquia ocidental dos géneros reflectia atitudes semelhantes.

Artesanato

Durante o século XX, as fronteiras entre a arte e o artesanato tornaram-se confusas, particularmente na Bauhaus, quando os artistas começaram a experimentar as práticas artesanais na sua arte.

No mundo da arte, definimos a arte como um trabalho não estruturado, aberto, e subjetivo. Ela expressa emoções, sentimentos e pensamentos. Ao combinar as mãos com o cérebro, a arte artesanal refere-se a um método de criar objetos físicos usando mãos e cérebros. Artes como a pintura e a escultura extraem o seu mérito artístico da formação e das competências que adquiriram.

Uma variedade de artesanato, incluindo o fabrico de colchas, beading, bordados, croché, tricô, laço, macramé, patchwork, e batik. Utilização de madeira para construir objectos tais como mobiliário, lacas, painéis e armários. Trabalho de arte feito de papel em camadas, dobrado em origami, ou dobrado em papel e colado usando uma faca de paleta.

"Artes e Ofícios" refere-se a um movimento mais amplo que envolve coisas mais do que apenas arquitetura, incluindo design de interiores, têxteis, belas artes, e muito mais. Como resposta à opulência durante a Revolução Industrial, os designers começaram a revoltar-se. O design parecia desperdiçar demasiado tempo e esforço.

A artista Sonia Delaunay criou abstracts geométricos utilizando têxteis. O seu trabalho no design moderno incluía os conceitos de abstracção geométrica, e a integração de mobiliário, tecidos, revestimentos de parede, e vestuário na sua prática artística.



[La prose du Transsibérien et de la Petite Jehanne de France, 1913](#)

O artista **Grayson Perry** é um artista, escritor e radialista contemporâneo inglês. É conhecido pelos seus vasos de cerâmica, tapeçarias e travestis, bem como pelas suas observações da cena artística contemporânea, e por dissecar "preconceitos, modas e fraquezas" britânicas.



O vaso de Rosetta, 2011. Cerâmica vidrada. Coleção do Museu Britânico

Como fazer um pote como Grayson Perry | Tate

<https://www.youtube.com/watch?v=8aiHjAelbuk>

Atividades

Romeo e Giulietta _ what is a war?

A - PREPARAÇÃO ANTES DA AULA

Antes de iniciar o curso, os professores devem:

ler o Romeu e Julieta de Shakespeare na sua totalidade e imaginar uma adaptação oral para crianças + escolher algumas passagens do texto original para ler com elas. (avaliar uma tradução eficaz)

Estudar as regras básicas do futebol (se não o souber)

Reflectir sobre o significado de fair play no jogo em geral (preparar material vídeo para mostrar às crianças)

B-PLANO DE AULA

1	Título da lição	Romeo e Giulietta _ che cos'è una guerra?
2	Aulas/Classes	Escola Básica
3	Duração	2 reuniões de 2h cada
4	Necessidades logísticas	Uma grande sala onde se pode jogar futebol sem perigo e onde se podem fazer improvisações teatrais. * mesmo um espaço ao ar livre seria perfeito: por exemplo, um jardim não profissional ou um campo de futebol
5	Materials	<ul style="list-style-type: none"> • uma bola de futebol • babetes de duas cores diferentes, de modo a formar duas equipas: os Montagues e os Capuletos (as duas famílias que lutam uma contra a outra no texto shakespeariano) • todos os estudantes devem usar fato de treino e treinadores
6	Requisitos	Os professores devem ler Romeu e Julieta de Shakespeare na sua totalidade e imaginar uma adaptação para a classe ou grupo de classe de referência + ler algumas passagens com eles, tendo o cuidado de utilizar uma boa tradução. Finalmente, devem conhecer (ou estudar) as principais regras do jogo de futebol
7	As metas e objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Uma grande sala onde se pode jogar futebol sem perigo e onde o objetivo da atividade é reflectir, através da literatura teatral, sobre temas de importância fundamental, tais como a guerra e a paz. Há muitos objetivos: • Reflectir sobre as consequências dos conflitos interpessoais • Reflectir sobre a diferença entre jogar e lutar, partindo da experiência diária do desporto (e especialmente do jogo de futebol)

		<ul style="list-style-type: none"> • Reflectir sobre a importância do diálogo como base fundamental para a manutenção da paz • compreender algumas dinâmicas de confrontação, violência e guerra através de uma simulação metafórica da mesma que parte de uma experiência quotidiana
8	Staff	O curso pode ser ministrado por professores que, antes de iniciarem a atividade, devem ter lido o texto de Shakespeare na íntegra e imaginado uma adaptação adequada para os seus alunos.

C-MÉTODOS A SEREM SEGUIDOS DURANTE A AULA

O curso é dividido em duas reuniões de duas horas cada e pode ser realizado ao ar livre ou dentro de casa.

Cada reunião é concebida para grupos de turmas.

Primeira reunião:

O conto animado de Shakespeare sobre Romeu e Julieta.

O professor conta a história de Romeu e Julieta, chamando os alunos a interpretar, improvisando, partes da história feita por ela oralmente.

O professor deve dividir a história em várias partes, envolvendo os alunos na narração animada.

Segunda reunião:

O duelo Montecchi / Capulet

Os estudantes serão os protagonistas de um desafio: divididos em duas famílias / equipas, os Montagues e os Capuletos e o seu duelo, que na história se realiza com espadas, será metaforicamente representado por um jogo de futebol.

AQUISIÇÕES

- Professor:
- O curso é realizado por professores que, antes de iniciarem a actividade, devem:
- ter lido o texto de Shakespeare na sua totalidade e imaginar uma adaptação para os alunos do ensino primário.
- conhecer (ou estudar) as principais regras do jogo de futebol e preparar-se para raciocinar com os alunos sobre o tema do fair play.

Aluno:

- usar roupa apropriada em dias de competição
- executar as tarefas propostas entre as reuniões

CONCEITOS E OBJETIVOS

goal 1

Enhance the values of peace, respect and listening.

	<p><i>goal 2</i> experience an expressive activity through the practice of a sporting activity and investigate the relationships between the two different expressive modes</p> <p><i>goal 3</i> Promote the increase of literary skills and adherence to cultural processes, such as the theatrical one.</p>	
MÉTODOS e TÉCNICAS	<p>A relação entre o Teatro e o Desporto é a base sobre a qual este caminho se baseia. O desporto tem sido sempre um veículo fundamental na construção de relações inclusivas, na aprendizagem das prioridades básicas da vida quotidiana baseadas no respeito, na escuta e na honestidade. Por seu lado, o teatro sempre foi um instrumento precioso na transmissão de emoções, através da capacidade de as expressar no palco e/ou através do diálogo com os papéis de ator portadores de temas fundamentais, especialmente na fase de crescimento. A união destes dois mundos faz emergir uma técnica que pretende aproximar as novas gerações do mundo da cultura e a cultura das novas gerações. A utilização activa do desporto como elemento de improvisação do teatro permite uma mistura de línguas capazes de falar aos mais jovens. A técnica da narração animada, por outro lado, torna possível a implementação da literatura dos estudantes</p>	
FERRAMENTAS E EQUIPAMENTOS	<ul style="list-style-type: none"> • os babetes de duas cores diferentes para dividir as duas equipas de Montecchi e Capuletos. • bola de futebol para jogar futebol. 	
COMPETÊNCIAS A IMPLEMENTAR	<ul style="list-style-type: none"> • Com referência ao núcleo fundamental das HABILIDADES VIVAS identificadas pela OMS, este trabalho contribui, em particular, para o impacto através do seguinte: <ul style="list-style-type: none"> • Auto-consciencialização • Gestão das emoções • Gestão do stress • Pensamento criativo • Pensamento Crítico 	
LESSON PROCESS		
Lição I Animated tale of Romeo and Juliet	<p><i>fase 1</i> <i>Preparação</i> <i>20 min</i></p>	<p>O espaço da história deve ser livre de secretárias e cadeiras. Os estudantes estarão sentados no chão. Serão dispostos em grupos, para que à sua frente o professor esteja livre para se mover e todos possam ver e ouvir bem. Antes de começar, ele enquadrará o trabalho com pouca informação (quem o escreveu, onde, por quanto tempo) e tentará compreender perguntando aos alunos o que já sabem sobre o texto, a sua história, as suas representações.</p>
	<p><i>fase 2</i> <i>A narração da história</i> <i>80 min</i></p>	<p>O professor conta a história de uma forma animada, captando a atenção dos alunos também com uma forma expressiva e cativante de contar.</p>

		<p>Enquanto os alunos estiverem sentados, o professor estará de pé e será capaz de se mover no espaço. Ele contará as passagens entre uma cena e outra, como um narrador, pondo em causa as personagens e deixando as crianças interpretá-las: ele sugerirá os seus movimentos, acções, coisas a dizer, estimulando-os a improvisar e a interagir em palco. o professor deverá primeiro ter escolhido quando contar e quando fazer intervir as crianças, mesmo que, ouvindo a atenção e o envolvimento das crianças, ele seja capaz de acelerar, cortar, modificar o que pensava anteriormente. Todo o grupo da turma deve ser envolvido no espectáculo.</p>
	<p><i>fase 3</i> <i>Regresso</i> <i>20 min</i></p>	<p>As crianças serão convidadas a produzir um papel de restituição de trabalho. Poderá ser um desenho ou um escrito que se concentre numa parte da história que diz respeito ao conflito (entre Montecchi e Capuletos, entre Pais e Filhos, entre o Mercutio e Tebaldo...). Devem utilizar referências ao texto nos seus trabalhos (quer sejam gráficos ou textuais), quer sejam os nomes das personagens, detalhes narrativos ou qualquer outra coisa que tenha chamado a sua atenção. Esta é a tarefa que terão de fazer em casa. Na aula, eles simplesmente terão ideias para os ajudar a desenvolver o seu produto. Assim que os produtos forem devolvidos, o professor com os alunos poderá organizá-los numa obra colectiva, dependendo do tipo de produções que serão devolvidas.</p>
<p>PROCESSO DA LIÇÃO II The Montecchi vs Capulet duel</p>	<p><i>fase1</i> <i>Preparação</i> 30 mini</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Depois de levarem as crianças para um espaço com as características acima mencionadas, elas estarão sentadas num círculo e resumirão brevemente o que fizeram da vez anterior. 2. O grupo será dividido em duas equipas heterogéneas, atribuindo a cada um dos alunos um papel, e explicando-lhes que representarão metaforicamente o duelo entre as famílias Montecchi e Capulet através de um jogo de futebol com regras particulares: 3. os jogadores devem ter os nomes dos personagens do texto (Romeu, Julieta, Tebaldo, Mercutio ... se os personagens do texto estiverem terminados, basta que cada um tenha o apelido Capuleti ou Montecchi. 4. Os jogos são mistos: machos e fêmeas jogam juntos

		<p>5. Os jogos podem não ser 11 jogadores contra 11 jogadores, mas menos. Os que ficarem serão fãs (ultrà) e bancadas de uma ou outra família que possam assumir: ainda terão de participar activamente.</p> <p>6. É um jogo entre duas equipas muito inimigas que competem como se estivessem em campo debaixo da sua casa: o que pode então acontecer neste jogo? Quais são as "regras não escritas" que todos terão de respeitar? e quais podem escolher se querem ou não respeitar? Eles instalam-se juntos (por exemplo: quando é que a bola sai? Se os golos são marcados com alfinetes, roupas ou mochilas quando a bola está alta? Quem chama as faltas? E assim por diante). o professor deixará para o não dito tudo o que não surgir nesta primeira fase: serão os não ditos que gerarão o conflito.</p> <p>7.</p>
	<p>fase 2 Jogo teatral 60 minutos</p>	<p>As duas equipas competem no jogo de futebol com as regras descritas acima.</p> <p>O professor deve anotar todas as acções violentas de futebol, verbais ou físicas relativas ao jogo, as relações entre os jogadores, os que estão no campo e os que estão fora, etc... porque no final do jogo serão motivo de discussão e reflexão com as crianças.</p> <p>Será muito importante recordar e encorajar sempre os alunos a permanecerem no seu papel, nunca se chamando pelo seu próprio nome, mas com aquele que lhes foi atribuído no início da actividade. O professor poderá estimular alguns a tentar "interpretar" o seu próprio carácter durante o jogo: podem chamá-los de lado e perguntar-lhes, por exemplo: como é que o Mercutio jogaria agora uma vez que está a perder? Como é que Romeu se regozijaria depois de um golo? e assim por diante. ele pode também convidá-los a fazer coisas mais específicas: passar a bola apenas a Tebaldo, tentar irritar Sansão...</p>
	<p>fase 3 Regresso 30 minuti</p>	<p>No final do jogo, as equipas reunir-se-ão num único grupo sempre separado. o professor conduzirá uma discussão sobre os episódios que geraram o conflito e sobre como cada um deles lidou com a situação. Inicialmente deixará espaço para as inevitáveis controvérsias que se seguirão, mas tentará orientar a discussão não tanto para resolver</p>

		<p>as questões, mas para as orientar para um discurso mais metacognitivo: a que é que as falhas, as acções físicas violentas e as expressões verbais assediadas conduziram? Como é que mudaram a situação do jogo? Provaram ser formas construtivas ou eficazes de sair? O que é que o jogo tem em comum com Romeu e Julieta? O que é que esta tradução de lutas de espadas num jogo de futebol acrescenta e retira à história do conflito?</p> <p>Depois de reflectir com eles, as crianças serão convidadas a produzir um trabalho de restituição da forma anteriormente descrita, mas concentrando-se desta vez nos seus próprios sentimentos e emoções. Também terão de usar o nome que lhes foi atribuído durante o jogo para este trabalho. Após a devolução dos documentos, o trabalho iniciado na fase 1 pode ser enriquecido</p>
--	--	---

Romeo and Juliet: Which Fathers Sons?

● A-PREPARATIVOS ANTES DA AULA

- Antes de iniciar o curso, os professores devem:
- ler o Romeu e Julieta de Shakespeare na sua totalidade e imaginar uma adaptação oral + escolher algumas passagens do texto original para ler juntamente com eles (avaliar uma tradução eficaz)
- Estudar as regras básicas do futebol (se não o souber)
-

B- Plano de aula

1	Título da lição	Romeo and Juliet: Which Fathers Sons?
2	Aulas/Classes	Escola Secundária
3	Duração	2 reuniões de 2h cada
4	Necessidades logísticas	Uma grande sala onde se pode jogar futebol sem perigo e onde se podem fazer improvisações teatrais. * mesmo um espaço ao ar livre seria perfeito: por exemplo, um jardim não profissional ou um campo de futebol
5	Materials	<ul style="list-style-type: none"> • uma bola de futebol • folhas e marcadores / canetas para escrever as cartas • babetes de duas cores diferentes, de modo a formar duas equipas: os Montagues e os Capuletos (as duas famílias que lutam uma contra a outra no texto shakespeariano) • todos os estudantes devem usar fato de treino e treinadores • computador + misturador + altifalantes para amplificação de música e microfone

6	Requisitos	<ul style="list-style-type: none"> Os professores devem ler Romeu e Julieta de Shakespeare na íntegra e imaginar uma adaptação para a turma ou grupo de turma alvo. Algumas aulas antes das reuniões lêem algumas passagens com eles, certificando-se de utilizar uma boa tradução Finalmente, devem conhecer (ou estudar) as principais regras do jogo de futebol Antes do segundo jogo ele deve ter escolhido a música para o jogo
7	As metas e objetivos	<ul style="list-style-type: none"> O objectivo da actividade é reflectir, através da literatura teatral, sobre questões de importância fundamental, tais como o diálogo intergeracional entre Padres e Filhos, histórico e outros. Há três objectivos principais: Reflectir sobre as consequências dos conflitos interpessoais Reflectir sobre as relações e papéis recíprocos entre Padres e Filhos históricos, de dívida e gratidão, oposição e oposição, reivindicação e encontro. Experimente a experiência de uma acção performativa
8	Staff	<p>O curso pode ser ministrado por professores que, antes de iniciarem a atividade, devem ter lido o texto de Shakespeare na íntegra e imaginado uma adaptação adequada para os seus alunos.</p> <p>Uma vez que a cada aluno será pedido que escreva uma CARTA AO PAI na qual diga ou pergunte ao seu pai o que nunca poderia dizer ou perguntar-lhe, os professores são obrigados a iniciar um trabalho com o grupo de turma nesta direcção, preparando os alunos para o efeito.</p>

C-MÉTODOS A SEREM SEGUIDOS DURANTE A AULA

Primeira reunião:

O Conto de Shakespeare de Romeu e Julieta e o Duelo de Fósforos

O professor conta a história de Romeu e Julieta. No final da história, os alunos serão divididos em duas famílias / equipas, os Montagues e os Capuletos: as duas famílias devem desafiar-se uma à outra para um duelo. O duelo é metaforicamente representado pelo jogo de futebol. Centrar-nos-emos em particular nos confrontos entre pais e filhos na história, recriando a dinâmica relacional através da dinâmica desportiva.

Segundo encontro:

Pais e filhos

O professor convida os alunos a escrever uma espécie de CARTA AO PAI. o jogo que retomará o do jogo anterior será uma oportunidade de expressar o que é escrito gerando uma espécie de declaração geracional.

AQUISIÇÕES	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Professor:</i> • <i>O curso é realizado por professores que, antes de iniciarem a actividade, devem:</i> • <i>ter lido o texto de Shakespeare na sua totalidade</i> • <i>conhecer (ou estudar) as principais regras do jogo de futebol</i> • <i>tendo preparado os materiais antes do início das reuniões</i> • <i>tendo escolhido a música antes da segunda reunião</i> • <i>uma vez que a cada aluno será pedido que escreva uma CARTA AO PAI na qual diga ou pergunte ao seu pai o que nunca poderia dizer ou perguntar-lhe, pede-se aos professores que iniciem um trabalho com o grupo de turma nesta direcção, preparando os alunos para esta escrita.</i>
	<p><i>Aluno:</i> usar roupa apropriada em dias de jogo executar as tarefas propostas entre as reuniões</p>
CONCEITOS E OBJETIVOS	<p><i>objetivo 1</i> <i>Experiência com modos expressivos de natureza performativa no contexto de uma prática desportiva.</i></p>
	<p><i>objetivo 2</i> <i>Aumentar a capacidade de reflexão pessoal sobre questões fundamentais tais como o diálogo intergeracional entre Pais e Filhos, histórico e biológico.</i></p>
	<p><i>objetivo 3</i> <i>Promover o aumento das competências literárias e a adesão aos processos culturais, tais como o teatral.</i></p>
MÉTODOS e TÉCNICAS	<p>A relação entre o Teatro e o Desporto é a base sobre a qual este caminho se baseia. O desporto tem sido sempre um veículo fundamental na construção de relações inclusivas, na aprendizagem das prioridades básicas da vida quotidiana baseadas no respeito, na escuta e na honestidade. Por seu lado, o Teatro sempre foi um instrumento precioso na transmissão de emoções, através da sua capacidade de as expressar no palco e/ou através do diálogo com papéis a interpretar que são portadores de temas fundamentais, especialmente na fase de crescimento. A união destes dois mundos faz emergir uma técnica que pretende aproximar as novas gerações do mundo da cultura e cultura para as novas gerações. A utilização activa do desporto como elemento improvisador do teatro permite uma mistura de línguas capazes de falar aos mais novos.</p>
FERRAMENTAS E EQUIPAMENTOS	<ul style="list-style-type: none"> • Os materiais utilizados serão muitos: • Os babetes de duas cores diferentes para dividir as duas equipas de Montecchi e Capuletos. • Il bola de futebol para jogar bola • Computador + misturador + altifalantes para utilizar música (tanto no exterior como no interior) • Microfones com haste ou fio para fazer as crianças lerem os materiais escritos chamados LETTER TO THE FATHER.

COMPETÊNCIAS A IMPLEMENTAR		<ul style="list-style-type: none"> • Com referência ao núcleo fundamental das HABILIDADES VIVAS identificadas pela OMS, este trabalho contribui, em particular, para o impacto através do seguinte: • Auto-consciencialização • Gestão das emoções • Gestão do stress • Pensamento criativo • Pensamento Crítico
PROCESSO DE LIÇÃO		
LIÇÃO 1 The Montecchi vs Capulet duel	<i>fase 1</i> <i>A narração da história</i> <i>30 min</i>	<p>O espaço da história será o do jogo que deve ter as características descritas acima</p> <p>Os estudantes estarão sentados no chão e não precisarão escrever nada para esta primeira reunião. Serão organizados em grupos, para que à sua frente o professor esteja livre para se deslocar e todos possam ver e ouvir bem. Antes de começar, ele enquadrará o trabalho com pouca informação (quem o escreveu, onde, por quanto tempo) e tentará compreender perguntando aos alunos o que já sabem sobre o texto, a sua história, as suas representações.</p>
	<i>fase 2</i> <i>Jogo teatral</i> <i>60 min</i>	<p>O grupo será dividido em duas equipas heterogéneas, atribuindo a cada um dos alunos um papel, e explicando-lhes que representarão metaforicamente o duelo entre as famílias Montecchi e Capulet através de um jogo de futebol com regras particulares:</p> <p>Os jogadores devem ter os nomes dos personagens do texto (Romeu, Julieta, Tebaldo, Mercutio ... se os personagens do texto estiverem terminados, basta que cada um tenha o apelido Capuleti ou Montecchi.</p> <p>Os jogos são mistos: machos e fêmeas jogam juntos</p> <p>Os jogos podem não ser 11 jogadores contra 11 jogadores, mas menos. Os que ficarem serão fãs (ultrà) e bancadas de uma ou outra família que possam assumir: ainda terão de participar activamente.</p> <p>É um jogo entre duas equipas muito inimigas que competem como se estivessem em campo debaixo da sua casa: o que pode então acontecer neste jogo? Quais são as "regras não escritas" que todos terão de respeitar? e quais podem escolher se querem ou não respeitar? Eles instalam-se juntos (por exemplo: quando é que a bola sai? Se os golos são marcados com alfinetes, roupas ou mochilas quando a bola está alta? Quem chama as faltas? E assim por diante). o professor deixará para o não dito tudo o que não surgir nesta primeira fase: serão os não ditos que gerarão o conflito.</p>

		<p>As duas equipas competem no jogo de futebol com as regras descritas acima.</p> <p>O professor deve anotar todas as ações de futebol sujo, verbais ou físicas relativas ao jogo, as relações entre os jogadores com particular referência às relações entre os jogadores que desempenham papéis de adultos e aqueles que desempenham os papéis de jovens porque no final do jogo serão um motivo de discussão e reflexão. Será muito importante recordar e encorajar sempre os estudantes a permanecerem no seu papel, nunca se chamando pelo seu próprio nome, mas com aquele que lhes foi atribuído no início da actividade. O professor será capaz de estimular alguns a tentarem "interpretar" o seu próprio carácter durante o jogo e pôr em jogo as relações entre os Pais e os Filhos: poderá chamá-los de lado e dar-lhes sugestões sobre o que dizer e como se comportar em relação aos outros JOGADORES no terreno.</p>
	<p><i>fase 3</i> <i>Regresso</i> <i>30 min</i></p>	<p>As passagens da história serão retomadas numa discussão conduzida pelos professores, tentando redescobrir as dinâmicas relacionais dentro do jogo.</p> <p>Centrar-nos-emos em particular nas relações entre personagens adultos e jovens, tentando elaborar uma lista de coisas que aconteceram durante o jogo e factos narrados pelo texto. No final da discussão guiada, os alunos serão convidados a contar a história novamente com um breve texto (máximo 10 linhas) em vista de uma relação específica entre um dos Padres históricos e um dos próximos)</p>
<p>PROCESSO DA LIÇÃO II Fathers and Sons</p>	<p><i>fase 1</i> <i>Preparação: a carta</i> <i>45 min</i></p>	<p>O encontro começará no espaço que será então o do jogo, resumindo o que foi feito da vez anterior e discutindo os papéis e deixando os estudantes contar a sua própria versão da história enquanto a reescrevem e imaginavam.</p> <p>então cada estudante será convidado a escrever uma "Carta ao pai": cada um escreverá uma carta a um dos seus pais dizendo o que pensa, o que nunca lhes disse, o que quer mas não tem a coragem de perguntar. Os estudantes, mesmo quando escrevem, devem usar os nomes dos personagens da história (Romeu, Julieta, Mercutio, Tebaldo, Padre Montecchi, Padre Capuleto, Príncipe de Verona...), mas não necessariamente os seus. as cartas serão anónimas e serão entregues ao professor que as misturará.</p>
	<p><i>fase 2</i> <i>Jogo teatral</i> <i>45 min</i></p>	<p>O jogo de futebol será retomado como no dia anterior. Todos voltam a jogar futebol, retomando o futebol e o futebol extra, ações verbais e físicas que no dia anterior tinham sido definidas como interessantes. Durante o jogo, devem sempre</p>

		<p>chamar-se uns aos outros com os nomes dos papéis do jogo anterior. Quando o professor inicia uma música (escolhida antes do início do encontro), o jogo continua, mas em silêncio e em câmara lenta: os alunos terão de jogar e ouvir ao mesmo tempo. O professor chama um dos alunos (através do nome do papel que lhe foi atribuído) que corre para o microfone posicionado ao longo da linha lateral do campo. O professor dá-lhe uma das Cartas ao Pai para ler para o microfone, escolhida ao acaso. Quando termina a leitura, a música pára e o jogo recomeça com todo o seu vigor e em todo o seu ruído. Isto continua até que todas as Cartas ao Pai tenham sido lidas no microfone desta forma.</p>
	<p><i>fase 3</i> <i>Regresso</i> <i>30 min</i></p>	<p>No final da atividade, será conduzido um debate sobre o conteúdo das cartas propostas, concentrando-se no que chamou a atenção de todos, encontrando temas comuns e diferenças. Discutiremos também a imagem que emerge do mundo adulto que acaba de ser descrito. As cartas poderão ser resumidas posteriormente num único trabalho colectivo a ser entregue aos pais (opção opcional a ser desenvolvida após o fim da actividade).</p>

Live with culture - Live the Culture

2020-1-UK01- KA227-SCH-094521

Training Module:

**PATRIMÓNIO TECNOLÓGICO (AGRICULTURA, INDÚSTRIA, ECONOMIA,
REALIDADE VIRTUAL, REALIDADE AUMENTADA, INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL,
VIDA QUOTIDIANA)**

Developed by:

Bozyazı Kültür Sanat ve Müzik Derneği



RESUMO DO MÓDULO

Com base nos critérios de inclusão na Lista do Património Mundial da UNESCO, definiu "artefactos que são importantes em termos de desenvolvimentos tecnológicos num período de tempo ou geografia cultural e mostram o desenvolvimento da tecnologia da humanidade" como "património tecnológico". Com base nesta definição, é aceite como o património comum da humanidade nos desenvolvimentos tecnológicos desde o tempo da humanidade até aos dias de hoje. Este módulo foi criado a fim de sensibilizar os estudantes para o património tecnológico e de transmitir como podem melhorar o património cultural através da utilização da tecnologia.

OBJETIVOS DO MÓDULO

- Conhecer o conceito de património tecnológico
- Será capaz de explicar os elementos do património tecnológico com exemplos.
- Será capaz de explicar os desenvolvimentos tecnológicos do passado ao presente.
- Poderá explicar o desenvolvimento do património cultural digital do passado ao presente com exemplos.
- Será capaz de explicar o papel das tecnologias de informação e comunicação na transferência do património cultural com exemplos.

PATRIMÓNIO CULTURAL TECNOLÓGICO NA AGRICULTURA

A agricultura pensou, na sua maioria, apenas para implicar o significado do processo de produção de alimentos na terra. No entanto, obviamente, abraça outros significados e processos.

Por exemplo, implica obviamente o importante processo de "produção de bens colectivos", para além da produção de alimentos. A própria conceptualização do "património cultural" inclui um lado básico destes "bens colectivos". A atividade agrícola molda e influencia todos os sítios, áreas e objetos históricos e culturais. Por vezes avalia-se que pode tornar-se tanto uma ameaça como um cuidador do nosso património cultural. No entanto, na maioria das análises podemos ver que o património cultural é positivamente afetado e enriquecido ao longo da história pelas actividades agrícolas e pelos agricultores.

Foram aceites dez regras básicas como programa de desenvolvimento rural para a União Europeia na Conferência Europeia sobre Desenvolvimento Rural realizada em 1996. O reconhecimento pela União Europeia dos laços vitais entre o desenvolvimento rural e preservação bem sucedida do património nacional e cultural tem sido um elemento constitutivo da sua abordagem ao tema. A agricultura como principal interface entre o ambiente, as pessoas, o património nacional e cultural tem sido reconhecida pela União Europeia.

INDUSTRY

A indústria tem sido definida como "as empresas e atividades envolvidas no processo de produção de bens para venda, especialmente numa fábrica ou área especial" pelo The Cambridge Dictionary. Através desta definição é possível concluir que deve haver 1) empresa(s) 2) atividade(s) 3) produção 4) venda 5) fábrica(s) para falar sobre "a indústria". Para isto, muitos acham difícil (senão impossível) a concepção da indústria antes, digamos, da revolução industrial. Após esse período, nós, o ser humano, tivemos a oportunidade de testemunhar a produção em massa para as massas. O processo industrial tinha começado.

1. REVOLUÇÃO INDUSTRIAL

Revolução Industrial, na história moderna, mais entendida como o processo de mudança de uma economia agrária/agrícola e artesanal para uma economia dominada pela indústria e fabricação de máquinas, ou seja, a produção em massa. Estas mudanças tecnológicas introduziram novas formas de trabalho e de vida e transformaram fundamentalmente a sociedade. Este processo começou na Grã-Bretanha no século XVIII e a partir daí alastrou a outras partes do mundo. Embora usado anteriormente por escritores franceses, o termo Revolução Industrial foi popularizado pela primeira vez pelo historiador económico inglês Arnold Toynbee (1852-83) para descrever o desenvolvimento económico da Grã-Bretanha entre 1760 e 1840. Desde a época de Toynbee, o termo tem sido aplicado mais amplamente como um processo de transformação económica do que como um período de tempo num determinado contexto. Isto explica porque algumas áreas, como a China e a Índia, só iniciaram as suas primeiras revoluções industriais no século XX, enquanto outras, como os Estados Unidos e a Europa Ocidental, começaram a sofrer "segundas" revoluções industriais no final do século XIX.

As principais características envolvidas na Revolução Industrial foram tecnológicas, sócio-económicas e culturais. As mudanças tecnológicas incluíram o seguinte: (1) a utilização de novos materiais básicos, principalmente ferro e aço, (2) a utilização de novas fontes de energia, incluindo tanto combustíveis como energia motriz, como o carvão, a máquina a vapor, a eletricidade, o petróleo, e o motor de combustão interna, (3) a invenção de novas máquinas, como o tear de fição e o tear de potência, que permitiram aumentar a produção com um menor gasto de energia humana, (4) uma nova organização do trabalho conhecida como sistema de fábrica, que implicou uma maior divisão do trabalho e especialização de funções, (5) importantes desenvolvimentos no transporte e comunicação, incluindo a locomotiva a vapor, navio a vapor, automóvel, avião, telégrafo e rádio, e (6) a crescente aplicação da ciência à indústria. Estas mudanças tecnológicas tornaram possível uma utilização tremendamente maior dos recursos naturais e a produção em massa de bens manufacturados.

Houve também muitos novos desenvolvimentos em esferas não industriais, incluindo os seguintes: (1) melhorias agrícolas que tornaram possível o fornecimento de alimentos a uma maior população não agrícola, (2) mudanças económicas que resultaram numa distribuição mais ampla da riqueza, no declínio da terra como fonte de riqueza face à crescente produção industrial, e no aumento do comércio internacional, (3) mudanças políticas que reflectem a mudança do poder económico, bem como novas políticas estatais correspondentes às

necessidades de uma sociedade industrializada, (4) mudanças sociais abrangentes, incluindo o crescimento das cidades, o desenvolvimento de movimentos da classe trabalhadora, e a emergência de novos padrões de autoridade, e (5) transformações culturais de uma ordem ampla. Os trabalhadores adquiriram competências novas e distintas, e a sua relação com as suas tarefas mudou; em vez de serem artesãos a trabalhar com ferramentas manuais, tornaram-se operadores de máquinas, sujeitos à disciplina da fábrica. Finalmente, houve uma mudança psicológica: a confiança na capacidade de utilizar os recursos e de dominar a natureza foi reforçada.

No período de 1760 a 1830, a Revolução Industrial foi em grande parte confinada à Grã-Bretanha. Cientes do seu avanço, os britânicos proibiram a exportação de máquinas, trabalhadores qualificados, e técnicas de fabrico. O monopólio britânico não podia durar para sempre, especialmente porque alguns britânicos viram oportunidades industriais lucrativas no estrangeiro, enquanto homens de negócios europeus continentais procuravam atrair o know-how britânico para os seus países. Dois ingleses, William e John Cockerill, trouxeram a Revolução Industrial à Bélgica, desenvolvendo oficinas de máquinas em Liège (c. 1807), e a Bélgica tornou-se o primeiro país da Europa continental a ser transformado economicamente. Tal como o seu progenitor britânico, a Revolução Industrial belga centrou-se no ferro, carvão e têxteis.

2. SEGUNDA REVOLUÇÃO INDUSTRIAL

Apesar da considerável sobreposição com a "velha", houve provas crescentes de uma "nova" Revolução Industrial nos finais dos séculos XIX e XX. Em termos de materiais básicos, a indústria moderna começou a explorar muitos recursos naturais e sintéticos até então não utilizados: metais mais leves, terras raras, novas ligas, e produtos sintéticos como os plásticos, bem como novas fontes de energia. Combinados com estes foram desenvolvidos em máquinas, ferramentas, e computadores que deram origem à fábrica automática. Embora alguns segmentos da indústria fossem quase completamente mecanizados no início a meados do século XIX, o funcionamento automático, por ser distinto da linha de montagem, alcançou primeiro um grande significado na segunda metade do século XX.

A propriedade dos meios de produção também passou por mudanças. A propriedade oligárquica dos meios de produção que caracterizaram a Revolução Industrial no início de meados do século XIX deu lugar a uma distribuição mais ampla da propriedade através da compra de stocks comuns por indivíduos e por instituições como as companhias de seguros. Na primeira metade do século XX, muitos países da Europa socializaram sectores básicos das suas economias. Houve também durante esse período uma mudança nas teorias políticas: em vez das ideias de laissez-faire que dominavam o pensamento económico e social da clássica Revolução Industrial, os governos em geral passaram para o domínio social e económico para satisfazer as necessidades das suas sociedades industriais mais complexas. Esta tendência foi invertida nos Estados Unidos e no Reino Unido a partir dos anos 80.

3. TERCEIRA REVOLUÇÃO INDUSTRIAL (ERA DAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO)

A Terceira Revolução Industrial, ou Revolução Digital, começou no final do século XIX e caracteriza-se pela disseminação da automatização e digitalização através da utilização da electrónica e dos computadores, a invenção da Internet, e a descoberta da energia nuclear. Esta era testemunhou a ascensão da electrónica como nunca antes, dos computadores às novas tecnologias que permitem a automatização dos processos industriais. Os avanços nas telecomunicações conduziram a uma globalização generalizada, que por sua vez permitiu às indústrias a produção offshore para economias de baixo custo e a radicalização dos modelos de negócio em todo o mundo.

Destaques da Timeline

1969: A Rede da Agência de Projetos de Pesquisa Avançada do Departamento de Defesa dos EUA (APARNET) desenvolve muitos dos protocolos utilizados hoje em dia para as comunicações via Internet.

1972: A Universidade Waseda japonesa completa o projeto WABOT-1, criando o primeiro robô humanóide inteligente em escala real do mundo.

1973: É inventada a Ethernet, o primeiro sistema para a transmissão de informação entre sistemas informáticos.

1974: Nasce o primeiro fornecedor de serviços Internet (ISP) com a introdução de uma versão comercial da APARNET, conhecida como Telenet.

- 1983: A Ethernet é normalizada. O Sistema de Nomes de Domínio (DNS) estabelece .edu, .gov, .com, .org, e o sistema .net para nomear sítios web.
- 1984: William Gibson, autor do romance Neuromancer, ciberpunk, moeda o termo "ciberespaço".
- 1986: Os Controladores Lógicos Programáveis (PLCs) estão ligados a Computadores Pessoais (PCs)
- 1989: Tim Berners-Lee, um cientista da Organização Europeia de Pesquisa Nuclear (CERN) desenvolve a linguagem HTML e introduz a World Wide Web ao público.
- 1990: Nasce o primeiro dispositivo IoT de sempre: John Romkey cria uma torradeira que pode ser ligada e desligada através da Internet.
- 1991: A primeira 'página web' é criada por Tim Berners-Lee
- 1992: Os primeiros áudio e vídeo são distribuídos através da Internet. É introduzida a conectividade para PLCs.
- 1993: A Casa Branca e a ONU entram em linha.
- 1995: Amazon, Craigslist e eBay entram em directo. A transformação da Internet para uma empresa comercial está em grande parte concluída.
- 1997: A tecnologia M2M sem fios torna-se prevalente em ambientes industriais.
- 1998: Nasce o motor de busca Google, mudando a forma como os utilizadores se envolvem com a Internet. A Ethernet torna-se popular em ambientes industriais.
- 1999: O termo Internet das Coisas é cunhado por Kevin Ashton
- 2000: Yahoo! e eBay são atingidos por um ataque DDoS em grande escala, realçando a vulnerabilidade da Internet
- 2002: A tecnologia das nuvens instala-se com o lançamento dos Serviços Web da Amazon (AWS)
- 2004: A era dos meios de comunicação social começa: O Facebook entra em funcionamento
- 2005: Roger Mougals das moedas da O'Reilly Media o termo Grandes Dados.
- 2006: A AOL muda o seu modelo de negócio, oferecendo a maioria dos serviços gratuitamente e confiando na publicidade para gerar receitas.
- 2008: Um grupo de empresas lançou a Aliança IPSO para promover a utilização do Protocolo Internet (IP) em redes de 'objectos inteligentes' e para permitir a Internet das Coisas. Blockchain e a primeira moeda criptográfica jamais inventada são introduzidos no mundo através do whitepaper Bitcoin da Satoshi Nakamoto: A Peer to Peer Electronic Cash System.
- 2008-2009: Segundo a Cisco, a IOT 'nasceu' entre 2008 e 2009, no momento em que mais 'coisas ou objectos' estavam ligados à Internet do que pessoas.

4. QUARTA REVOLUÇÃO INDUSTRIAL (INDÚSTRIA 4.0)

O conceito da Quarta Revolução Industrial foi criado em 2016 por Klaus Schwab, o fundador do Fórum Económico Mundial, num livro com o mesmo nome. Onde melhor encontrar uma boa definição do que dentro das suas páginas? "A Quarta Revolução Industrial cria um mundo em que os sistemas virtuais e físicos de fabrico cooperam entre si de forma flexível a nível global". A Quarta Revolução Industrial, contudo, não se trata apenas de máquinas e sistemas inteligentes e ligados entre si. O seu âmbito é muito mais amplo. Ocorrem simultaneamente ondas de novos avanços em áreas que vão desde a sequenciação genética até à nanotecnologia, desde as energias renováveis até à computação quântica. É a fusão destas tecnologias e a sua interação através dos domínios físico, digital e biológico que tornam a Quarta Revolução Industrial fundamentalmente diferente das revoluções anteriores.

Todas as revoluções têm benefícios e desvantagens, desafios e oportunidades, incertezas e certezas. No caso da Quarta Revolução Industrial, as vantagens são evidentes: maior produtividade, eficiência e qualidade nos processos, maior segurança para os trabalhadores através da redução de postos de trabalho em ambientes perigosos, maior tomada de decisões com ferramentas baseadas em dados, maior competitividade através do desenvolvimento de produtos personalizados que satisfaçam as necessidades dos consumidores, etc.

No que diz respeito aos inconvenientes, os peritos apontam para muitos: a velocidade vertiginosa da mudança e a necessidade de adaptação, os riscos cibernéticos crescentes que nos obrigam a aumentar a cibersegurança, a elevada dependência da tecnologia e a chamada lacuna digital, a falta de pessoal qualificado, etc. Relativamente a este último, vale a pena recordar que o profundo impacto da Indústria 4.0 no emprego é um dos maiores desafios para a Quarta Revolução Industrial. No início do processo, um relatório da McKinsey Global confirmou que até 800 milhões de empregos terão desaparecido até 2030 como resultado da automatização. Contudo, isto também pode ser uma oportunidade, porque, à medida que surgirem novas tecnologias, também surgirão novas profissões que irão criar milhões de postos de trabalho em novos sectores.

A Inteligência Artificial está destinada a ser uma das tecnologias chave na transformação radical da economia, da sociedade e do mercado de trabalho. O Consultor Michael Page acrescenta outros aspectos básicos da indústria inteligente, que resumimos a seguir:

Internet das Coisas

A tecnologia da Internet das coisas, que foi concebida para estabelecer uma ligação entre o mundo físico e digital, revolucionou numerosos sectores. De facto, milhares de milhões de dispositivos já estão interligados e cada vez mais dispositivos estão a tornar-se inteligentes.

Cobots

A robótica está em constante evolução e os sapots, especialmente concebidos para interagir fisicamente com humanos em ambientes de colaboração, serão a chave para a indústria. Entre outras coisas, otimizam a produção e poupam os empregados de realizar tarefas monótonas e perigosas.

Realidade Aumentada e Realidade Virtual

Realidade aumentada e realidade virtual, tecnologias que combinam o mundo real e o mundo digital utilizando a informática, enriquecem a experiência visual tanto dos utilizadores como dos consumidores, gerando experiências imersivas.

Grandes Dados

A informação é poder. A Quarta Revolução Industrial completa permitir-nos-á transformar dados em informação. Os grandes dados permitem uma gestão e interpretação massiva de dados para fins empresariais, o que é particularmente relevante quando se concebem estratégias empresariais ou se tomam decisões.

Impressão 3D e 4D

Hoje em dia temos os meios para desenvolver protótipos - ou produtos para venda - de forma rápida, precisa e económica com impressão 3D e 4D. Esta tecnologia está a tornar-se cada vez mais importante na concepção, arquitectura, engenharia, etc.

Para além da velocidade e amplitude, a quarta revolução industrial é única devido à crescente harmonização e integração de tantas disciplinas e descobertas diferentes. As inovações tangíveis que resultam das interdependências entre as diferentes tecnologias já não são ficção científica. Atualmente, por exemplo, as tecnologias de fabrico digital podem interagir com o mundo biológico. Alguns designers e arquitetos já estão a misturar design computacional, fabrico de aditivos, engenharia de materiais e biologia sintética com sistemas pioneiros que envolvem a interação entre microrganismos, os nossos corpos, os produtos que consumimos, e mesmo os edifícios que habitamos. Ao fazê-lo, estão a fazer (e até a "crescer") objectos que são continuamente mutáveis e adaptáveis.

REALIDADE VIRTUAL E CULTURA

Antes de mais, precisamos de estabelecer uma definição de Realidade Virtual Imersiva. Uma definição comumente aceite de Realidade Virtual foi fornecida por Rheingold em 1991 como uma experiência em que uma pessoa está "rodeada por uma representação tridimensional gerada por computador, e é capaz de se mover no Mundo virtual e vê-la de ângulos diferentes, para a alcançar, agarrar e remodelá-la". Propuseram uma definição mais confinada ao domínio visual: "um sistema VR é aquele que fornece uma perspectiva de rastreio da cabeça centrada no visor em tempo real, com um grande ângulo de visão, controlo interactivo, e visualização binocular". No entanto, todas as definições de VR concordam em três características distintivas:

(1) imersão, (2) interação e (3) tempo real. Billinghurst definiu em [5] três tipos de paradigmas de apresentação de informação que requerem tecnologias cada vez mais complexas de rastreio da cabeça:

- Em "Head-stabilised" a informação é fixa ao ponto de vista do utilizador e não muda à medida que o utilizador muda de orientação ou posição do ponto de vista. Qualquer sistema VR que não forneça seguimento é então considerado como "Head-stabilised" (estabilizado na cabeça). No projecto Vénus, o demonstrador de gama baixa que funciona num portátil sem dispositivos de localização pode ser considerado como um sistema "Head-stabilised".

- Em "Estabilizado", a informação é fixa em relação à posição corporal do utilizador e varia à medida que o utilizador muda de orientação do ponto de vista, mas não à medida que este muda de posição. Os demonstradores semi-imersivos e imersivos são sistemas "Estabilizados pelocorpo" uma vez que a orientação da cabeça muda de ponto de vista, mas o movimento dentro do ambiente virtual é controlado com joysticks 3D em vez da posição da cabeça.
- E finalmente, em "World-stabilised" a informação é fixada em locais do mundo real e varia à medida que o utilizador muda a orientação e a posição do ponto de vista. O demonstrador de Realidade Aumentada é tipicamente um sistema "mundo estabilizado", uma vez que a posição e orientação dos pontos de vista precisa de ser computada para registar o ambiente virtual sobre o mapa real. Contudo, o demonstrador imersivo poderia também utilizar o movimento corporal de uma forma "estabilizada no mundo" para pequenos movimentos dentro do espaço de localização e enquanto que "estabilizado no corpo" é considerado quando se viaja pelo ambiente com os joysticks 3D.

A maioria da informação e sistemas informáticos atuais são desenvolvidos para lidar com informação lógica, e a maioria da tecnologia de realidade virtual relacionada com a cultura está principalmente relacionada com aplicações patrimoniais. Contudo, estes sistemas e aplicações não consideram profundamente o conteúdo, a forma e o significado das culturas. Até recentemente, acreditava-se que um sistema complexo e não linear como a cultura não podia ser modelado por computadores. No entanto, recentemente surgiram meios informáticos e interactivos orientados para a análise, modelação e previsão da cultura ou "tecnologia da cultura" [1]. Por exemplo, se as estruturas subjacentes da cultura histórica puderem ser determinadas, então não só pode ser modelada em realidade virtual, como pode ser utilizada para prever novas formas de cultura moderna ou pop, algumas das quais podem ser baseadas puramente no mundo virtual.

Através da tecnologia cultural com a realidade virtual podemos desenvolver novas formas de atividade cultural nas artes e humanidades, por exemplo, criando instrumentos virtuais que fundem a Guitarra Eléctrica com o Shamisen japonês. Ou combinando personagens virtuais inteligentes de diferentes épocas ou culturas (por exemplo, Confúcio com Platão) e ver novos tipos de interação que são impossíveis no mundo físico. Essencialmente, isto poderia levar a novas formas de transformação e mistura dos domínios da ciência, artes e humanidades.

Nesta edição especial apelamos à investigação baseada na realidade virtual científica que tem como objectivo criar e divulgar obras culturais transformadoras e inovadoras e conduzirá a novos paradigmas que transformarão positivamente a cultura.

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E CULTURA

Definição de IA

A IA em causa tem hoje origens antigas desde que a ideia de máquinas "inteligentes" está enraizada na ficção científica, o pensamento científico remonta aos anos 50 e a maioria dos algoritmos atuais foram inventados na década de 1980. A expressão "inteligência artificial" foi formalizada pela primeira vez na apresentação de John McCarthy no Campo de Verão do Dartmouth College em 1956. No seu trabalho realizado dez anos após o aparecimento do primeiro computador, de mão em mão com o seu colega John McCarthy, o matemático americano Marvin Minsky assume que pode ser usado para compreender melhor a inteligência e define a IA como "a ciência de fazer máquinas fazer coisas que exigiram inteligência se fossem feitas por humanos".

A 25 de Abril de 2018, a Comissão Europeia revelou a sua estratégia através de uma Comunicação, Uma Inteligência Artificial para a Europa. O grupo de peritos nomeado pela Comissão propôs ações comuns: aumentar o investimento, disponibilizar mais dados, fomentar o talento e desenvolver uma ética em matéria de IA para assegurar a confiança. Além disso, na sequência da apresentação do relatório de Cédric Villani, a França decidiu apoiar o desenvolvimento da IA através de um plano de investimento, enquanto que a Comissão Europeia planeia investir quase 2,5 mil milhões de euros entre 2021 e 2027. Nas recomendações adoptadas pela OCDE em 22 de Maio de 2019 relativamente à gripe aviária e na comunicação da Comissão Europeia de 8 de Abril de 2019, existem alguns princípios importantes para regulamentar a gripe aviária, tais como a ausência de discriminação, transparência, explicabilidade, respeito pela privacidade e autonomia humana, etc.

Embora o relatório Villani destaque alguns sectores, concentrando-se naqueles em que a França pode desenvolver as vantagens competitivas mais importantes, observa que a IA afecta de facto todas as áreas, incluindo aquelas onde não é necessariamente esperada, tais como o desporto e a cultura. Há uma série de desafios para a gripe aviária no sector cultural. O público em geral tem vindo a descobrir a inteligência artificial através de exposições como a exposição interactiva de 2019 no Barbican Centre em Londres, AI: More than Human, que explora as inovações criativas e científicas da inteligência artificial e a exposição Artists and Robots no Grand Palais em Paris em 2018.

As iniciativas destinadas a encorajar a reflexão e as recomendações na esfera pública multiplicam-se também. Em particular, a UNESCO interessou-se pela questão através do prisma da diversidade das expressões culturais e, em 2019, a OIF (Organização Internacional da Francofonia) organizou uma série de encontros sobre os desafios e oportunidades da IA para o sector das indústrias culturais e criativas. O tema da criação artística e o seu estatuto é também um foco chave para muitas autoridades e instituições. Por exemplo, no final de Setembro de 2019, a OMPI relatou a organização de uma "Conversa sobre Propriedade Intelectual (PI) e Inteligência Artificial (IA)", que abordou em particular as questões legais estudadas no relatório da missão (mas como a conversa foi "informal", nenhum documento escrito foi publicado de momento, excepto o próprio programa). A reflexão está também em curso nos Estados Unidos. O Parlamento Europeu (Serviço Jurídico) está também a considerar a questão da protecção das criações produzidas pela IA no âmbito da elaboração do seu futuro programa de trabalho, e a Comissão Europeia levantou a questão da propriedade intelectual nas suas duas comunicações sobre a IA. Em Outubro de 2019, o Fórum Global sobre IA para a Humanidade, sob o alto patrocínio do Presidente da República Francesa, propôs um workshop intitulado "Repensar as questões culturais e éticas da IA". Em França, está em curso uma missão franco-quebec sobre os aspectos de "descoberta" do uso da IA no sector cultural.

Tomando nota deste interesse crescente na IA e na cultura, o CSPLA confiou aos Professores Alexandra Bensamoun e Joëlle Farchy uma missão sobre as questões jurídicas e económicas da IA nos sectores culturais, para identificar todas as questões levantadas (ver carta de missão de 1 de Julho de 2018¹⁰). Como previsto desde o início desta missão, este relatório é considerado como um simples passo na reflexão, que terá sem dúvida de ser prosseguido a médio prazo. O

seu principal objectivo é proporcionar uma compreensão da técnica e das suas consequências jurídicas e económicas, e elaborar um inventário de soluções à luz do estado da técnica, que por sua vez está sujeito a evoluir.

REALIDADE AUMENTADA E CULTURA

Um dos tipos de realidade aumentada que está a avançar rapidamente, devido ao seu grande potencial, é a AR baseada na localização, que lhe permite transformar a sua cidade numa caça ao tesouro. Esta forma de RA baseia-se na localização geográfica e por isso não necessita de uma imagem específica para activar uma experiência e colocar um objecto virtual no ambiente real. A aplicação faz uso de um GPS para saber onde se encontra e quando iniciar a experiência.

O Pokémon GO é o exemplo mais conhecido de como incluir elementos de realidade aumentada no mundo real sob a forma de uma espécie de caça ao tesouro. Em pouco tempo, foi capaz de demonstrar claramente as possibilidades que a geolocalização pode oferecer à RA.

A criação de realidade aumentada geolocalizada pode ser interessante para uma vasta gama de sectores, mas antes de entrarmos em mais detalhes queremos primeiro falar de outro conceito importante que está em expansão, gamificação ou ludificação, como seria o termo em espanhol. Verá que esta técnica pode fazer uma grande diferença na modelação das suas experiências de realidade aumentada.

GAMIFICAÇÃO

A gamificação vem da palavra inglesa 'game', portanto, no contexto de AR, estaríamos a falar de experiências que fazem uso da mecânica do jogo, tal como estabelecer um objectivo claro que contém um desafio que lhe permite alcançar uma certa recompensa. Podemos também pensar em acrescentar vários níveis para encorajar a participação dos utilizadores, quer trabalhando em equipa para a aprendizagem cooperativa, quer utilizando uma tática mais competitiva.

Afinal de contas, como aprender coisas novas é melhor do que jogar? Os jogos têm sido sempre uma parte importante da vida para aprender coisas novas, tanto no reino animal como no nosso próprio, independentemente da idade. Não se pode jogar "a meio caminho" uma vez que requer plena participação e atenção a fim de aprender a lidar com a dinâmica do jogo.

Outro aspecto muito importante de um jogo é a excitação e satisfação que advém da realização do objectivo e de ser recompensado pelos seus esforços. Todos sabemos que as coisas que nos fazem sentir uma emoção forte são as que melhor permanecem ancoradas no nosso cérebro, pelo que serão mais difíceis de esquecer.

Um dos projectos de sucesso que fizemos para a Universidade de Oviedo, especificamente o Observatório Territorial, é um bom exemplo de como a RA baseada na localização pode ser utilizada na área cultural onde, através da RA geolocalizada, estão a ser desenvolvidos passeios em diferentes áreas das Astúrias, mostrando pontos de interesse histórico.

Mesmo se pensarmos noutra tipo de cultura como a cultura empresarial, o RA geolocalizado pode ser de grande valor. Imagine, por exemplo, o reforço do trabalho de equipa organizando uma caça ao tesouro ou mesmo uma sala de fuga com AR baseada na localização, onde têm de trabalhar em conjunto para resolver problemas. É uma forma divertida de aprender a utilizar ferramentas que serão de grande ajuda no seu próprio ambiente de trabalho.

UTILIZAÇÃO DA TECNOLOGIA NA PROTECÇÃO DO PATRIMÓNIO CULTURAL

É possível definir o conceito de património cultural como a criação humana concebida para informar. Na ordem tecnológica em mudança, as transferências de informação sobre o património cultural devem adaptar-se rapidamente a esta mudança tecnológica. Com o

impacto do turismo, as Tecnologias de Informação e Comunicação estão a desenvolver rapidamente a sua utilização no domínio do património cultural.

As primeiras utilizações das Tecnologias da Informação e da Comunicação na promoção do património cultural encontram-se nos museus. A digitalização de dados com digitalização e a transferência de informação num curto espaço de tempo através da Internet, a partilha de informação em multimédia, são chamados desenvolvimentos importantes para os museus. Assim, são criados os primeiros museus virtuais; eles abrem-se ao mundo através da web. A utilização de códigos QR é vista como um desenvolvimento revolucionário para os museus. Atualmente, o património cultural é a soma de valores tangíveis e intangíveis que descrevem a história comum de uma sociedade no que diz respeito à sua identidade, cultura e história. Cidades e texturas históricas, estruturas monumentais, sítios arqueológicos e valores vivos mas intangíveis como a língua, a tradição, a dança, a música e os rituais constituem o património cultural.

Atualmente, o método de arquivo digital atrai muito mais atenção do que os métodos de arquivo clássico. Em particular, a modelação 3D e o arquivamento digital de artefactos do património cultural e lugares históricos aumentam a permanência destes artefactos e áreas históricas e preservam a existência dos artefactos.

Imagens de satélite, câmaras aéreas digitais, câmaras térmicas, câmaras panorâmicas, câmaras de vídeo de alta definição, e câmaras fixas são utilizadas como instrumentos de recolha de dados.

O arquivo do património cultural é considerado essencial para fins de protecção, especialmente nos processos de restauro de sítios históricos. No processo de arquivamento de artefactos históricos, são utilizados métodos de modelação 3D e de arquivamento digital. Entre estes métodos, é selecionado o método mais apropriado para o estudo e o orçamento do estudo.

A análise de dados com modelação digital em 3D, para além do arquivamento digital do património cultural tangível, permite aos arqueólogos explorar melhor o sítio em termos de características arqueológicas e físicas.

Em alguns estudos arqueológicos, veículos aéreos não tripulados podem ser utilizados para visualizar completamente a área nos casos em que a área não possa ser fotografada exatamente do solo. Isto permite aos arqueólogos planearem mais facilmente as suas escavações e alcançarem mais facilmente os seus alvos.

O PAPEL DAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO NA TRANSFERÊNCIA DO PATRIMÓNIO CULTURAL (APLICAÇÕES MÓVEIS)

É possível definir o conceito de património cultural como a criação humana concebida para informar. Na ordem tecnológica em mudança, as transferências de informação do património cultural devem adaptar-se rapidamente a esta mudança tecnológica. Com o impacto do turismo, as tecnologias de informação e comunicação estão a desenvolver rapidamente a sua utilização no domínio do património cultural.

As primeiras utilizações das Tecnologias de Informação e Comunicação na promoção do património cultural encontram-se nos museus. A digitalização de dados com digitalização e a transferência de informação num curto espaço de tempo através da Internet, a partilha de informação em multimédia, são chamados desenvolvimentos importantes para os museus. Assim, são criados os primeiros museus virtuais; abrem-se ao mundo através da web. A utilização de códigos QR é vista como um desenvolvimento revolucionário para os museus. Hoje em dia, enquanto muitos museus preferem a museologia interactiva, o uso de AR tornou-se uma tecnologia indispensável ou mesmo vulgar para museus importantes.

Recentemente, tem havido muitas inovações e desenvolvimentos no campo da protecção dos valores do património cultural. Uma delas é a aplicação dos "novos meios de comunicação", que é também um método de síntese. O conceito de novos meios de comunicação e a sua cultura entrou rapidamente em todos os aspectos das nossas vidas, tais como relações sociais, comunicação, publicidade e arte, antes de nos apercebermos disso. A utilização dos novos meios de comunicação no domínio do património cultural tem sido também facilmente adoptada e generalizada em termos das oportunidades tecnológicas que proporciona.

Considerando as possibilidades proporcionadas pelas tecnologias actuais, as aplicações dos novos meios de comunicação têm um grande impacto na protecção do património cultural e na exibição visual, auditiva e escrita dos valores culturais, bem como na sua transmissão ao público e ao investigador numa plataforma virtual-real. Exemplos disso são as práticas destinadas a assegurar que os sítios arqueológicos sejam melhor percebidos pelos visitantes.

PATRIMÓNIO TECNOLÓGICO TANGÍVEL E INTANGÍVEL

Embora o conhecimento seja um dos elementos mais importantes no desenvolvimento e sobrevivência das sociedades ao longo da história, é um conceito que é eficaz na realização cumulativa de desenvolvimentos sociais. A informação, que é um elemento utilizado pelas sociedades através da comunicação verbal nas idades iniciais, exigia o registo da comunicação verbal com a descoberta da escrita. Neste processo, sabe-se que as sociedades satisfazem as suas necessidades de registo, fazendo uso de ferramentas como paredes de cavernas, casca de árvores, pergaminho e papel na sua produção de conhecimento. Além disso, é possível dizer que os veículos em questão foram renovados no âmbito de novas invenções e desenvolvimento de oportunidades tecnológicas. Os recursos de informação, que são descritos como os ambientes onde a informação é armazenada no sentido mais simples, têm também mostrado um rápido aumento em resultado dos desenvolvimentos. Estes desenvolvimentos têm sido eficazes para aumentar a quantidade de informação transportada, bem como a diversidade de formatos e ambientes em que se encontram as fontes de informação. Neste ponto, embora as fontes de informação armazenem informação sobre o progresso das sociedades, tornaram-se também ferramentas que permitem às sociedades registar a sua acumulação cultural e transferir essa acumulação para as gerações futuras.

Considerando a dimensão cultural, é possível dizer que os recursos de informação são os recursos que transportam o património cultural das sociedades. Além disso, é possível dizer que os recursos de informação são um instrumento importante para registar os produtos do património cultural tangível e intangível. O desenvolvimento da tecnologia e a produção de informação no ambiente digital revelaram a necessidade de os produtos do património cultural continuarem a existir, sendo transferidos para o ambiente digital e para as próximas gerações através do ambiente digital. Neste contexto, as aplicações de digitalização, que são expressas no sentido mais geral como a transferência de informação em meios analógicos para meios digitais, também criam oportunidades tanto para produtos do património cultural tangível como intangível. o registo torna-se mais fácil; estão a surgir iniciativas para partilhar e aumentar a visibilidade destes produtos. As bibliotecas, museus e arquivos, que desempenham as funções de recolher, organizar e organizar produtos do património cultural, e colocá-los à disposição da sociedade, tomam também iniciativas para proteger o património cultural.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Live with culture – Live the Culture

2020-1-UK01- KA227-SCH-094521



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Património Natural (Ecosystema, Ar, Água, Solo, Vida, Biodiversidade, Energia, Recursos subterrâneos)

Training Module:



Developed by: Ana Pina, Agrupamento de Escolas do Barreiro, Portugal





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Conteúdos

1: ECOSISTEMA	5
2: Os nossos recursos naturais	6
3: Ar, Solo, Água	7
4: Biodiversidade, Criaturas Ameaçadas	8
5: Áreas de Protecção Natural da UNESCO	9
6: RECURSOS DO SUBSOLO	10
Atividades	11

RESUMO DO MÓDULO

O objetivo deste módulo é desenvolver a consciência ambiental e a sensibilização dos estudantes do nosso grupo-alvo. O principal objetivo deste módulo é explicar a necessidade de preservar os elementos naturais e o ecossistema no nosso mundo e de os transferir para as gerações futuras para uma vida sustentável e para o mundo, e de aumentar a consciencialização. No âmbito do módulo, deseja-se aumentar a consciência ambiental com base em elementos como o ecossistema, diversidade biológica, seres vivos, e recursos naturais.

OBJETIVOS

- Perceber a importância da diversidade na natureza e mostrar uma atitude protectora.
- Ser capaz de perceber que o património cultural mais importante que podemos deixar para o futuro é um mundo limpo.
- Ser capaz de perceber a necessidade de proteger os nossos recursos naturais e a diversidade biológica.
- Conhecer a lista de proteção do património cultural natural mundial da UNESCO.
- Compreender que o ar, o solo e a água, que são os componentes básicos da natureza, devem ser protegidos e que os seres humanos são os recursos vitais básicos.
- Ser capaz de reconhecer os problemas ambientais.
- Perceber que os recursos naturais e as belezas naturais são os mais importantes patrimónios culturais que podemos deixar para o futuro.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

UNIDADES DE APRENDIZAGEM

1	Ecosistema
2	Os nossos recursos naturais
3	Ar, Solo, Água
4	Biodiversidade, Criaturas Ameaçadas
5	Áreas de Protecção Natural da UNESCO
6	RECURSOS DO SUBSOLO

DURAÇÃO : 2 horas

1. ECOSSISTEMA

Um ecossistema é uma área geográfica onde plantas, animais e outros organismos, assim como o clima e a paisagem, trabalham em conjunto para formar uma bolha de vida. Os ecossistemas contêm bióticos ou vivos, bem como fatores abióticos, ou partes não vivas. Os fatores bióticos incluem plantas, animais, e outros organismos.

Um ecossistema inclui a interação dos seres vivos com o ambiente não vivo. Inclui animais que são interdependentes uns dos outros para a sobrevivência e podem ser representados por uma cadeia alimentar. Exemplo - Lagoas ou lagos são ecossistemas naturais estacionários de água doce. Os produtores incluem fitoplânctons.

Exemplos de ecossistemas são: agroecossistema, ecossistema aquático, recife de coral, deserto, floresta, ecossistema humano, zona litoral, ecossistema marinho, pradaria, floresta tropical, savana, estepe, taiga, tundra, ecossistema urbano e outros. plantas, animais, organismos do solo e condições climáticas.

Existem três grandes categorias de ecossistemas com base no seu ambiente geral: água doce, água do mar, e água terrestre.

Veja por favor o vídeo introdutório sobre a definição de Ecossistema:

<https://youtu.be/SNF8b7KKJ2I>



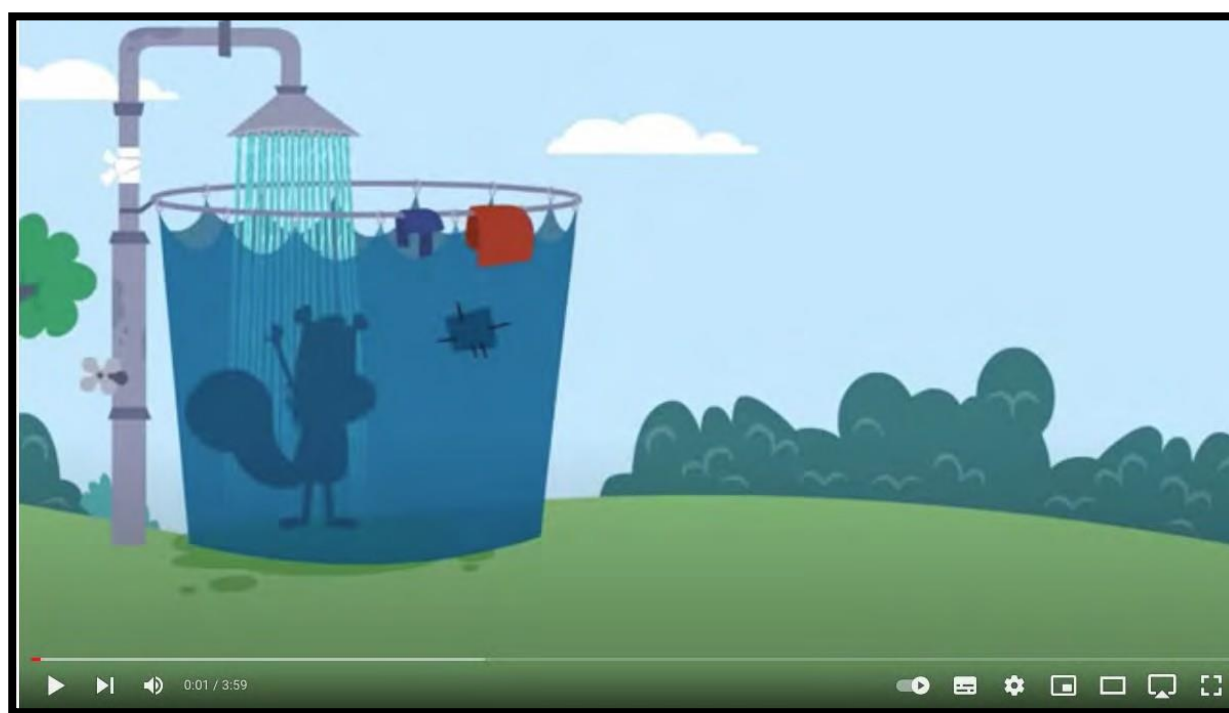
2. OS NOSSOS RECURSOS NATURAIS

O que são recursos naturais?

Petróleo, carvão, gás natural, metais, pedra e areia são recursos naturais. Outros recursos naturais são o ar, a luz solar, o solo e a água. Animais, aves, peixes e plantas são também recursos naturais. Os recursos naturais são utilizados na produção de alimentos, combustíveis e matérias-primas para a produção de bens.

Veja por favor o vídeo introdutório sobre recursos naturais:

https://youtu.be/dsTgyb_ITk



3. Ar, Solo, Água

Os recursos naturais mais importantes: Ar, Solo, Água

A água é um dos recursos naturais mais importantes que flui das florestas.

O solo fornece nutrientes, água, oxigénio e calor às áreas naturais da terra.

O ar é um terceiro recurso crítico para os seres humanos, plantas, animais e todos os outros organismos dentro de uma área natural.

Veja por favor o vídeo introdutório sobre recursos naturais:

<https://youtu.be/Qw6uXh9yM54>



4. Biodiversidade, Criaturas Ameaçadas

O que é uma espécie em perigo de extinção na biodiversidade?

Espécie ameaçada, qualquer espécie que esteja em risco de extinção devido a uma súbita diminuição rápida da sua população ou a uma perda do seu habitat crítico. Anteriormente, qualquer espécie de planta ou animal que estivesse ameaçada de extinção podia ser chamada de espécie em perigo de extinção.

Veja o vídeo introdutório sobre Espécies em Perigo de Extinção:

<https://youtu.be/6tjDCZrGnxc>



5. Áreas de Proteção da UNESCO

A Convenção do Património Mundial é um dos instrumentos internacionais mais bem sucedidos para reconhecer os lugares naturais mais excepcionais do mundo, caracterizados pela sua notável biodiversidade, ecossistemas, geologia ou fenómenos naturais soberbos. A Convenção proporcionou reconhecimento internacional a cerca de 3.500.000 km² em mais de 250 sítios terrestres e marinhos em mais de 100 países, e embora subsistam certas lacunas na Lista do Património Mundial, protege atualmente uma amostra extremamente valiosa do nosso património natural.

Por favor, veja o vídeo introdutório sobre Áreas de Protecção Natural da UNESCO:

<https://youtu.be/dyrfNSJa7sw>



6. RECURSOS DO SUBSOLO

Que recursos recebemos do subsolo?

A mineração subterrânea de rochas duras refere-se a várias técnicas de mineração subterrânea utilizadas para escavar minerais "duros", geralmente os que contêm metais, tais como minério contendo ouro, prata, ferro, cobre, zinco, níquel, estanho, e chumbo. Envolve também as mesmas técnicas utilizadas para escavar minérios de gemas, tais como diamantes e rubis.

Quais são os dois valiosos recursos subterrâneos?

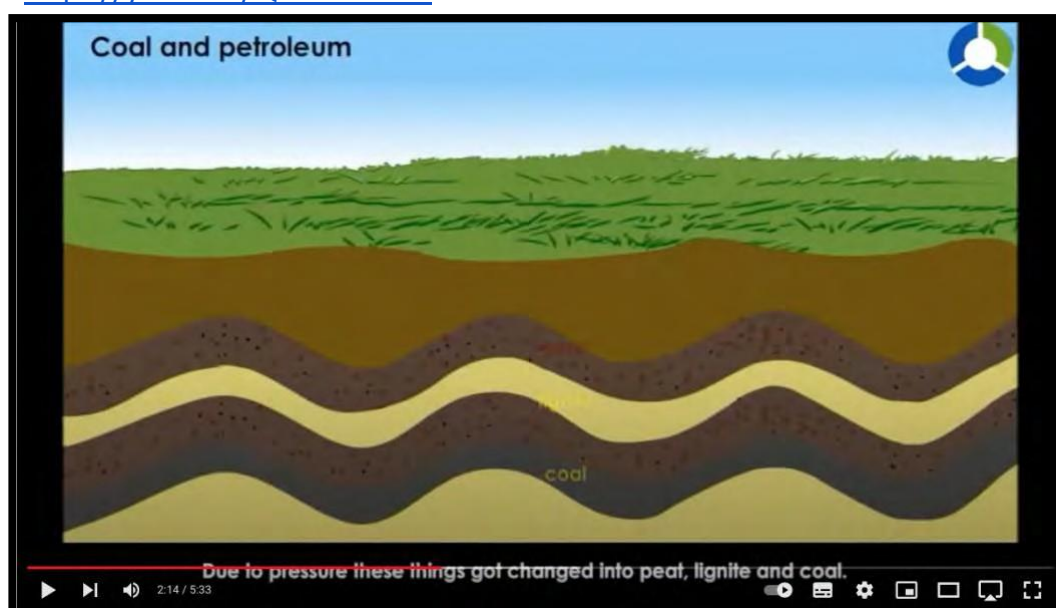
Estes incluem alumínio, cromo, cobre, mercúrio, estanho, titânio, tungstênio e urânio.

Como são extraídos os recursos?

A extração de recursos refere-se a atividades que envolvem a retirada de materiais do ambiente natural. A extração de recursos é um exemplo de extração de recursos. Se não for feito de forma sustentável, a extração de madeira extrai árvores e a sua remoção provoca outras mudanças que podem resultar na remoção de solo e nutrientes da área explorada.

Por favor, veja o vídeo introdutório sobre recursos subterrâneos:

<https://youtu.be/QzoO3ThL1t4>



Actividades

Activity 1: "Mente Saudável, Corpo Saudável"

Os alunos organizam uma conferência na escola para ajudar os alunos a comerem melhor, serem mais ativos, e atingirem pesos mais saudáveis. As escolas estão preparadas para se tornarem parte integrante da luta contra a epidemia de obesidade. Tal como com a educação em geral, quanto mais cedo agirmos, melhor.

No entanto, num mundo de bilhões, mais de 820 milhões de pessoas em todo o mundo sofrem de subnutrição crónica, 60% das mulheres e quase cinco milhões de crianças com menos de cinco anos morrem todos os dias de causas relacionadas com a subnutrição. É também importante notar que enquanto milhões passam fome, 672 milhões de pessoas sofrem de obesidade, e mais 1,3 mil milhões de pessoas têm excesso de peso. Podemos mudar isto.

Atividade 2: Celebrar o Dia da Terra

Os alunos "fazem um cartaz" sobre o Dia da Terra e organizam um concurso denominado "E-STEM com ART". Para esta atividade, os alunos utilizarão materiais reciclados ou resíduos para criar a sua própria arte. O objetivo desta atividade é mostrar aos alunos "Como o lixo de um homem é o tesouro de outro homem". Os resultados serão publicados na página Web ou noutras plataformas de comunicação social.

CONTRIBUIÇÃO DAS DANÇAS FOLCLÓRICAS PARA AS CULTURAS

A avaliação das danças populares em estudos sociais, educação e cultura ganhou importância nos últimos anos.

A dança folclórica é o principal fator no nascimento da cultura. Por conseguinte, é possível dizer que a origem da arte, que está no âmbito da cultura, é “jogo” e tem um papel importante no nascimento da arte.

As danças populares têm sido objecto de secções da vida natural, tais como morte, casamento, amuleto da sorte, ritos religiosos e adoração, que têm feito parte da vida desde o passado até ao presente.

É a cultura das civilizações. A dança popular dá-nos informações sobre o modo de vida do pessoas. Tristeza, amor, luta, paz, unidade, natureza, condições difíceis, podemos ver tudo isto na melodia das danças folclóricas, no chamado movimento rítmico. É uma ponte que nos liga do passado ao presente.

Como resultado, deveria ser o nosso maior dever transferir as nossas danças populares, que são um tesouro cultural, para as gerações futuras de uma forma mais saudável e levá-las ao nível que merecem. Ao mesmo tempo, devemos ter o cuidado de não estragar a sua originalidade.

APÊNDICE 1

**Plano de Sessão para o
Ensino Primario**

PLANO DE AULA DE APRENDIZAGEM CRIATIVA EXPERIMENTAL

LPLAN TAG

ASSUNTO:	PATRIMÓNIO CULTURAL. PATRIMÓNIO CULTURAL IMATERIAL (LENDAS)
Grupo alvo:	Ensino Básico
Grupo: pessoas (..... raparigas rapazes) (7-10 anos de idade)
Lugar:	Sala de aula ou sala polivalente
Tempo:	40'+40'+40'
Método:	Método de aprendizagem experimental/ensino criativo por descoberta
Técnica:	Role playing, improvisação, instantâneo de momento real
Ferramentas e equipamentos:	Cartões de status, fatos, ferramentas de cartolina, papel, lápis de cera, etc.
Finalidades:	Reconhecimento e protecção do património cultural
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> ● Conhecer bens do património cultural intangível ● Ser capaz de conhecer o conceito de património cultural ● Ser capaz de explicar os elementos que compõem o património cultural. ● O que é um mito? Ele faz investigação.

2.PROCESSO

PARTE A;	INPUT EXPERIMENTAL
1.Preparação/ Warm-up (Experiência Concreta)	O professor convida os participantes para o círculo. Ele pede-lhes para se sentarem uns ao lado dos outros. Diz-lhes que vão jogar o jogo "de orelha a orelha". É dada uma breve informação sobre o jogo. O aluno sentado à cabeça diz uma palavra ou frase (sussurra) ao ouvido da pessoa ao seu lado, e quando chega ao fim, a palavra é dita. Não se diz, mas sim uma distorção criativa de uma frase ou de uma palavra. O professor escolhe as palavras a utilizar no jogo a partir dos conceitos de património cultural.

<p>2. Avaliação Intercalar (Lembrete de Experiência) (OBSERVAÇÃO REFLEXIVA)</p>	<p>Adivinhou o que poderia acontecer antes de iniciar o evento? Então porque é que poderíamos ter feito esta atividade? Cria-se uma pequena discussão dizendo que a informação divulgada pode mudar com base no jogo que jogamos.</p>
<p>3. ANIMADOR (VIDA TANGÍVEL)</p>	<p>Antes da aula, o professor prepara uma lenda ou história que conta sobre um artefacto cultural na região. Ou, antes da aula, pede aos participantes que façam uma pesquisa sobre este assunto e tragam uma lenda ou texto de história para a turma. Os participantes formam grupos de 4 ou 6 pessoas. Uma determinada história ou lenda é dada aos grupos como um cartão de status e é dado tempo suficiente para agir. O primeiro grupo é chamado à vez e eles executam as animações de acordo com o que está escrito na ficha de estado. Uma moldura fotográfica de momento real é obtida com o fim da história ou lenda contada.</p>
<p>4. Avaliação Intercalar (Experiência Refletora / da Experiência a Novos Conceitos: Observação Reflexiva)</p>	<p>Forma-se um círculo com os alunos. O instrutor faz perguntas que irão criar um ambiente de discussão. O que faria se fosse o personagem principal desta lenda? Gostava da nossa lenda/ história que trouxemos à vida? Então, podemos mudar estes mitos? Como pode assegurar que estas lendas cheguem às gerações futuras?</p>
<p>PARTE II:</p>	<p>ENTRADA CONCEPTUAL; (CONCEPTUALIZAÇÃO ABSTRATA)</p>
<p>5. Processamento: "O que importa?"</p>	<p>O que é uma lenda? O professor dá uma breve explicação. Lenda é o nome dado às histórias de língua para língua criadas entre o povo. É possível encontrar lendas em todas as sociedades. Há lendas também em diferentes culturas. Estas histórias, transmitidas de geração em geração,</p>

	<p>continuarão a ser contadas como se fossem vividas e a ser contadas às gerações futuras. Esta herança dá às comunidades um sentido de continuidade com o seu ambiente e história, e contribui para a diversidade cultural.</p>
<p>6. Avaliação intercalar (Atribuição Conceptual)</p>	<p>Já ouviram falar de lendas semelhantes? Porque é importante preservar estas histórias? Quais são os efeitos destas histórias sobre a promoção dos países?</p>
<p>7. Prática: "E agora?" EXPERIÊNCIA Ativa</p>	<p>É desenhado um quadro sobre a história que eles tocam. Os participantes interpretam os desenhos que desenharam.</p>
<p>8. AVALIAÇÃO GERAL;</p>	<p>O professor diz "Vamos falar sobre o que fizemos hoje" e faz ao grupo estas perguntas "Como se sentiu, o que notou?"</p>
<p>9.RELATIVO À VIDA DIÁRIA: (Do Novo Conceito às novas experiências)(Experiência ATIVA)</p>	<p>Os participantes escrevem uma história de sonho ou lenda sobre qualquer item cultural que escolhem na sua região.</p>

PLANO DE AULA DE APRENDIZAGEM CRIATIVA EXPERIMENTAL

1. PLAN TAG

ASSUNTO:	Museus, tipos de museus e o seu papel na transmissão de cultura
Grupo alvo:	Ensino Básico
Grupo: pessoas (..... raparigas rapazes) (7-10 anos de idade)
Lugar:	Museum and classroom environment
Tempo:	40'+40'
Método:	Método de aprendizagem experimental/ensino criativo por descoberta
Técnica:	Role playing, improvisação, observação
Ferramentas e equipamentos:	Fotografias com imagens de objetos de museu, salas/espacos, e modelos humanos
Finalidades:	Sensibilizar para o facto de que um museu que conta os estilos de vida das pessoas da época é um todo juntamente com o tempo, a história, as pessoas, os objectos e os lugares. Assim, para sensibilizar a consciência do "tempo histórico". Reconhecer e proteger os bens do património cultural.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> ● Estabelecer um museu simples a partir dos seus próprios objectos. ● Ser capaz de aprender a pensar e avaliar eventos com todas as suas dimensões. ● Ser capaz de classificar os museus de acordo com os seus tipos. ● Ser capaz de trabalhar em harmonia com os membros do grupo. ● Ser capaz de estabelecer uma relação entre o passado, presente e futuro. ● Ser capaz de avaliar o processo de trabalho em termos do que ele/ela lhe traz.

2. PROCESSO

PARTE A;	INPUT EXPERIMENTAL
1.Preparação/ Warm-up (Experiência Concreta)	É feita uma pequena visita ao museu ou uma visita virtual ao museu com os participantes na sala de aula. Os participantes são convidados a examinar os objectos que

	vêm à sua volta no museu. Todos os participantes são convidados a participar no círculo. Todos dizem primeiro o seu nome e depois um objeto no museu que começa com a primeira letra do seu nome. O jogo é continuado entre todo o grupo, aumentando a variedade de objectos.
2. Avaliação Intercalar (Lembrete de Experiência) (OBSERVAÇÃO REFLEXIVA)	Adivinham o que poderia acontecer antes de iniciar o evento? Então porque é que poderíamos ter feito esta atividade? Com base no jogo que jogamos, quais eram os artigos utilizados pelas pessoas que viviam nos tempos antigos? Que tipo de vida elas podem ter? Com estas perguntas inicia-se uma pequena discussão.
3. ANIMADOR (VIDA TANGÍVEL)	Ao fazer pesquisa prévia, o formador cola as fotografias dos modelos humanos, <u>objectos</u> e lugares no museu sobre os cartões e divide as fotografias em duas. Os participantes recebem metade de um dos cartões preparados. "Como poderia ser a outra metade desta foto?" é perguntado. Diz-se que a resposta à pergunta está escondida no museu. Realiza-se novamente uma visita ao museu com os participantes (se houver uma prática na sala de aula, é feita uma visita virtual ao museu) e os participantes comparam os objectos com as suas previsões. O formador forma um grupo de 4 participantes e os grupos criam um conto, combinando os objectos que adivinham e actuando a história.
4. Avaliação Intercalar (Experiência Refletora / da Experiência a Novos Conceitos: Observação Reflexiva)	Aos participantes é dado o direito de falar e são feitas as seguintes perguntas: Gostou das histórias que trouxemos à vida? Então, podemos mudar os estilos de vida desta história? Como pode garantir que a cultura do povo do passado chegue às próximas gerações?
PARTE II:	ENTRADA CONCEPTUAL; (CONCEPTUALIZAÇÃO ABSTRATA)
5. Processamento: "O que importa?"	O professor explica brevemente as respostas a perguntas como o que é um museu, quais são os tipos de museus, qual é o papel dos museus na transferência da cultura de

	<p>períodos passados para o presente? Os museus são instituições permanentes para educar e servir a comunidade. Estas instituições são muito educativas. Há muitos tipos de museus. Um museu pode ser fundado sobre qualquer assunto. Se a sua área é famosa por uma guerra, um produto agrícola, um grupo étnico, um género musical ou uma indústria, ou um evento histórico em particular, pode encontrar ou visitar um museu sobre qualquer destes temas para começar. Os museus proporcionam ambientes de aprendizagem para vários grupos e culturas. Eles promovem uma melhor compreensão do nosso património comum e encorajam o diálogo, a curiosidade e a auto-reflexão. Além disso, são dadas explicações à medida que ajudam as gerações futuras a compreender o seu passado e a reconhecer as realizações dos que as precederam. O professor faz uma viagem a museus virtuais ou aos museus mais próximos.</p>
<p>6. Avaliação Intercalar (Atribuição Conceptual)</p>	<p>Já visitou aqui museus semelhantes ou de diferentes tipos? Porque é que é importante proteger estes museus? Quais são os efeitos destes museus sobre a transferência de cultura?</p>
<p>7. Prática: "E agora?" EXPERIÊNCIA Ativa</p>	<p>O grupo transforma-se em um círculo. O professor diz "Vamos falar sobre o que fizemos hoje" e pergunta ao grupo "Como se sentiu, o que notou?" O grupo é apresentado numa visita virtual ao museu.</p>
<p>8. AVALIAÇÃO GERAL;</p>	<p>É desenhado um quadro sobre a história que estão a jogar.</p>
<p>9. RELATIVO À VIDA DIÁRIA: (Do Novo Conceito às novas experiências) (Experiência ATIVA)</p>	<p>É feita uma investigação sobre os museus no nosso país e no mundo. Os participantes são convidados a criar um ficheiro de portfólio relacionado com estas pesquisas.</p>

PLANO DE AULA DE APRENDIZAGEM CRIATIVA EXPERIMENTAL

LPLAN TAG

ASSUNTO:	UNESCO e Património Cultural
Grupo alvo:	Ensino Básico
Grupo: pessoas (..... raparigas rapazes) (7-10 anos de idade)
Lugar:	ambiente de sala de aula, ao ar livre
Tempo:	40 +40min
Método:	Método de Aprendizagem Experiencial Criativa/Aprendizagem por Invenção
Técnica:	dramatização, improvisação,
Ferramentas e equipamentos:	Tamborina, meias, algodão e corda Vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=D-X1PkINDGY&list=PL_nZWwXjJRhwDorrSzGcEiB9RZAplBafDn&index=1
Finalidades:	Introduzir a UNESCO e ter informação sobre as obras do património cultural da UNESCO.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> ● Ele/ela poderá fazer a definição da UNESCO, ● Poderá ter conhecimento do trabalho da UNESCO em matéria de protecção do património cultural ● Será voluntário para proteger todas as obras incluídas na lista de protecção do património cultural. ● Será capaz de reconhecer que o património cultural não é apenas local, mas universal. ● Será voluntário para participar nos esforços de conservação do património cultural a nível transnacional.

2.PROCESSO

PARTE A;	INPUT EXPERIMENTAL
<p>1.Preparação/ Warm-up (Experiência Concreta)</p>	<p>O grupo converte-se num círculo. Com a ajuda de um giz, o local onde todos estão de pé é marcado. O formador dá a cada um os nomes das obras do património cultural que se encontram sob proteção no seu país. Por exemplo, Hagia Sophia, Cappadocia, Nemrut, etc. O formador está no círculo e é escolhido um jogador. Diz o nome de um objecto que pretende. Por exemplo, ele diz "Hagia Sophia". Todas as <u>Hagia Sophias</u> do círculo mudam de lugar. Uma pessoa será deixada de fora porque não há espaço. Esta pessoa exposta torna-se Ela e vem para o meio do círculo. Quando chega ao meio do círculo, diz também o nome de um destes três objetos. O jogo pode continuar assim, ao chegar ao meio do círculo, Pode dizer os nomes de dois objectos ao mesmo tempo ou acrescentar todos os que se encontram no círculo, dizendo "artefactos de património cultural".</p> <p>O jogo continua alterando os artefactos de património cultural aqui encontrados e aprendendo em diferentes artefactos. Mais tarde, o treinador acrescenta os artefactos protegidos no mundo ao jogo e enriquece o jogo.</p>
<p>2. Avaliação Intercalar (Lembrete de Experiência) (OBSERVAÇÃO REFLEXIVA)</p>	<p>Como se sentiu quando anunciamos os eventos? Como se sentiu quando substituiu as suas próprias criações?</p>

3. ANIMADOR (VIDA TANGÍVEL)	<p>O formador convida os participantes para o círculo. Ele diz: "Agora todos vocês são marionetas na loja de marionetas, só vocês sabem que marionetas são, pensam sobre isso e tomam forma em conformidade". O treinador dá instruções: "Vocês estão sem vida, estão à janela, estão tão cansados de esperar". Agora, ganharás vida e decidirás estabelecer o teu próprio país, primeiro os teus olhos abrir-se-ão, a tua cabeça mover-se-á".</p> <p>São feitos para se moverem a cada pancada de pandeiro.</p> <p>O treinador diz que agora temos um país fantoche, mas há um monstro que vos quer destruir. Como se protegeria contra ele? diz e cria um ambiente de discussão para o grupo. O treinador pergunta então, como podemos proteger os artefactos culturais no nosso país? Cria um ambiente de discussão diferente com a pergunta e lidera o estabelecimento de uma ligação com a UNESCO.</p>
4. Avaliação Intercalar (Experiência Refletora / da Experiência a Novos Conceitos: Observação Reflexiva)	<p>Como se sentiu quando se tornou um fantoche? Quais são as razões que o levam a ser um fantoche? Iria perturbá-lo se as obras no nosso país fossem destruídas?</p>
PARTE B:	ENTRADA CONCEPTUAL, (CONCEPTUALIZAÇÃO ABSTRATA)
5. Processamento: "O que importa?"	<p><i>Depois de o formador informar os participantes sobre o objectivo de estabelecimento da UNESCO e o que ela faz, um pequeno filme animado sobre o nosso património cultural da UNESCO é visto.</i></p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=D.XlPkINBGY&list=PL_nZWwXpJRivDorr8zGcEiD9RZApIafDn&index=1</p> <p><i>Os bens do património cultural sob protecção da UNESCO são reforçados com o aspecto visual.</i></p>

<p>6. Avaliação Intercalar (Atribuição Conceptual)</p>	<p>Vamos enumerar as palavras-chave que aprendemos juntos e criar um mapa conceptual.</p>
<p>7. Prática: "E agora?" EXPERIÊNCIA Ativa</p>	<p>Sabia que o Puppetry e o Puppetry é um património cultural intangível que deve ser protegido pela UNESCO? Era interessante para si?</p> <p>Os participantes estão divididos em grupos. Os participantes são convidados a fazer um fantoche com meias, cordão de algodão e vários materiais.</p>
<p>8. AVALIAÇÃO GERAL;</p>	<p>O grupo torna-se um círculo. O líder diz "Vamos falar sobre o que fizemos hoje" e faz a pergunta "Quais são as vossas ideias sobre a protecção dos bens do património cultural?"</p>
<p>9.RELATIVO A VIDA DIÁRIA: (Do Novo Conceito às novas experiências)(Experiência ATIVA)</p>	<p>Os bonecos são expostos numa área aberta. Uma peça de marionetas é convidada para a escola ou uma peça de teatro de fantoches é feita a partir das marionetas produzidas.</p>

PLANO DE AULA DE APRENDIZAGEM EXPERIMENTAL CRIATIVA

1. PLAN TAG

ASSUNTO:	Património Cultural e Arte
Grupo alvo:	Ensino Básico
Grupo: pessoas (..... raparigas rapazes) (7-10 anos de idade)
Lugar:	Sala de aula
Tempo:	40+40 min.
Método:	Método de conferência/Método de aprendizagem experimental/ensino através da descoberta/drama criativo
Técnicas:	Dramatização, improvisação, narração
Ferramentas e equipamentos:	Vários visuais, algum equipamento na sala de aula, (para animação e improvisação) cartões visuais preparados pelo instrutor Vídeo: https://youtu.be/D-X1PkINBGY -Apêndice 2 A Importância das Danças Folclóricas na Nossa Cultura (Abreviado) (https://kulturelbellek.com/halk-oyunlarinin-kulturumuzdeki-yeri-ve-onemi/) - https://www.youtube.com/watch?v=anQ5U7B-pes (Música seleccionada - música cultural diferente)
Finalidades:	-Dar-lhes a possibilidade de reconhecer as artes do espectáculo, que é o nosso património cultural. -Criar consciência para explicar e proteger que as artes performativas fazem parte de elementos do património cultural universal
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> ● Conhecer as artes performativas. ● Ser capaz de reconhecer que as artes performativas estão entre os itens do património local e cultural. ● Ser capaz de reconhecer a necessidade de preservar a cultura local e internacional. ● Ser capaz de trabalhar em harmonia com os membros do grupo. ● Ser capaz de expressar os seus sentimentos e pensamentos sobre as artes performativas, que é o valor da herança cultural, através da animação. ● Ser capaz de estabelecer uma relação entre o passado, o presente e o futuro. ● Ser capaz de aprender os valores culturais da cidade em que vive, com base nos objectos.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ser capaz de avaliar o processo de trabalho em termos do que este lhe traz.
--	---

2.PROCESSO

PARTE A;	INPUT EXPERIMENTAL
1.Preparação/ Warm-up (Experiência Concreta)	<p>Forma-se um círculo para que os estudantes se possam ver uns aos outros. Pede-se aos participantes que digam os seus nomes num movimento rítmico, para que se possam conhecer uns aos outros. O segundo participante diz o seu nome com o movimento rítmico do 1º participante, e depois diz imediatamente o seu próprio nome com o seu próprio movimento rítmico. O participante 3 diz os seus nomes fazendo os movimentos rítmicos do 1º e 2º participantes, e depois diz o seu próprio nome com o seu próprio movimento rítmico. Este conhecido continua por esta ordem. Surge uma cadeia de movimentos rítmicos.</p> <p>Os participantes são convidados a formar um grupo de 6 pessoas. Juntamente com os nomes das 10 pessoas de que se lembram, é-lhes permitido exibir os seus movimentos rítmicos numa ordem que determinarão (pode ser uma ordem alfabética) colectivamente. Estes movimentos são executados um após o outro com movimentos rítmicos. Posteriormente, os participantes são fornecidos para executar os movimentos rítmicos colectivamente em série, acompanhados por uma música seleccionada que conhecem e ouvem de antemão. (por exemplo: https://www.youtube.com/watch?v=anQ6U7B-pes)</p>
2. Avaliação Intercalar (Lembrete de Experiência) (OBSERVAÇÃO REFLEXIVA)	<p>O professor faz as seguintes perguntas aos grupos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Como se sentiu ao fazer os movimentos rítmicos colectivamente no grupo? -Existiu algum movimento rítmico com o qual teve dificuldades?
3. ANIMADOR (VIDA TANGÍVEL)	<p>O professor explica um a um os visuais de uma carta pertencente às histórias das danças populares preparadas com antecedência (exemplo: o girassol virado para o sol, uma colheita de trigo, um casamento, uma luta, etc.) É-lhes pedido que descrevam as imagens destas cartas com o movimento rítmico que escolherão. No entanto, nenhum grupo diz qual a imagem que escolhem. Outros grupos tentam adivinhar qual a imagem que escolheram, olhando para estas</p>

	<p>animações. Avalia o estilo de expressão (movimentos rítmicos) exibido por este grupo. (Este será um movimento momentâneo uma vez que requer improvisação e movimento rítmico. Está relacionado com a imaginação e produção do participante) (Apêndice 1: Imagens sobre movimentos rítmicos)</p>
4. Avaliação Intercalar (Experiência Refletora / da Experiência a Novos Conceitos: Observação Reflexiva)	<p>O professor pergunta aos participantes: -O que é que estas actuações lhe disseram? - Qual foi o objetivo deste estudo? -Quem quer partilhar os seus sentimentos e pensamentos?</p>
PARTE II:	ENTRADA CONCEPTUAL ₂ (CONCEPTUALIZAÇÃO ABSTRACTA)
5. Processamento: "O que importa?"	<p>O professor explica que as danças populares são um elemento do nosso património cultural. Explica que as danças folclóricas consistem na combinação de movimentos rítmicos que fazemos. Explica que cada movimento rítmico tem um significado e é exibido numa unidade de significado. Diz que também dá exemplos das nossas vidas passadas. O professor mostra-nos um vídeo sobre a contribuição das artes performativas para nós. (https://youtu.be/D-XiPkINDGY) São fornecidas informações breves a partir da fonte escrita. (Apêndice 2)</p>
6. Avaliação intercalar (Atribuição Conceptual)	<p>O professor contribui para a utilização dos participantes na discussão, fazendo estas perguntas;</p> <p>"Qual pode ser o valor social que as danças populares nos acrescentam para além de manter viva a nossa cultura universal e a cultura local? Será positivo ou negativo se as danças folclóricas mudarem no futuro? "</p>
7. Prática: "E agora?" EXPERIÊNCIA Ativa	<p>O professor pede aos participantes que pesquisem a dança folclórica da região e os trajes locais do jogo e que façam estudos de pintura.</p>

<p>8. AVALIAÇÃO GERAL;</p>	<p>Depois do professor, é distribuído aos participantes um papel de avaliação, permitindo-lhes escrever as suas opiniões e impressões sobre os espaços em branco.</p> <p>Durante este estudo;</p> <p>Senti;</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Aprendi;</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>9.RELATIVO À VIDA DIÁRIA: (Do Novo Conceito às novas experiências)(Experiência ATIVA)</p>	<p>O professor pede aos participantes para aprenderem e entrevistarem uma das histórias de dança folclórica local com os seus pais idosos. (Pode ser qualquer história transnacional)</p>

ANEXO E









ANEXO II

Contribuição das Danças Folclóricas para as Culturas

A avaliação das danças populares em estudos sociais, educação e cultura ganhou importância nos últimos anos.

A dança folclórica é o principal factor no nascimento da cultura. Por conseguinte, é possível dizer que a origem da arte, que está no âmbito da cultura, é "jogo" e tem um papel importante no nascimento da arte.

As danças populares têm sido objecto de secções da vida natural, tais como morte, casamento, amuleto da sorte, ritos religiosos e adoração, que têm feito parte da vida desde o passado até ao presente. É a cultura das civilizações. A dança popular dá-nos informações sobre o modo de vida do povo. Tristeza, amor, luta, paz, unidade, natureza, condições difíceis, podemos ver tudo isto na melodia das danças folclóricas, no chamado movimento rítmico. É uma ponte que nos liga do passado ao presente.



Como resultado, deveria ser nosso maior dever transferir as nossas danças populares, que são um tesouro cultural, para as gerações futuras de uma forma mais saudável e levá-las ao nível que merecem. Ao mesmo tempo, devemos ter o cuidado de não estragar a sua originalidade.

PLANO DE AULA DE APRENDIZAGEM CRIATIVA EXPERIMENTAL


1. PLAN TAG

ASSUNTO:	Património cultural tecnológico na agricultura
Grupo alvo:	Ensino Básico
Grupo:	... pessoas (... raparigas ... rapazes) (7-10 anos de idade)
Lugar:	Sala de aula
Tempo:	40+40 MIN.
Método:	Método de conferência/Método de aprendizagem experimental/ensino através da descoberta/drama criativo
Técnica:	dramatização, improvisação, Web 2.0(gdrive, https://learningapps.org/)
Ferramentas e equipamentos:	Quadro interativo,
Finalidades:	O reconhecimento e a sensibilização de elementos culturais que mudam do passado para o presente.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> ● Conhecer o conceito de património tecnológico ● Ser capaz de explicar os elementos do património tecnológico com exemplos. ● Ser capaz de explicar os desenvolvimentos tecnológicos do passado ao presente. ● Explicar o desenvolvimento do património cultural digital do passado ao presente com exemplos. ● Ser capaz de explicar o papel das tecnologias de informação e comunicação na transferência do património cultural com exemplos.

2. PROCESSO

PARTE A;	INPUT EXPERIMENTAL
1.Preparação/ Warm-up (Experiência Concreta)	<p>1.Atividade</p> <p>O formador abre o património cultural tecnológico na agricultura no tabuleiro interativo para que joguem o jogo de correspondência que ele preparou anteriormente. Enquanto jogam este jogo, os participantes são convidados a combinar as imagens da agricultura primitiva e moderna. Com este jogo de correspondência, a atenção dos participantes é atraída e ao mesmo tempo é medido o nível de prontidão. A segunda atividade é passada sem dar explicações e respostas correctas.</p> <p>https://learningapps.org/display?v-p5gso72st22</p>

1/2

	 <p>2. Atividade</p> <p>O formador tem a apresentação previamente preparada sobre o tema do património cultural tecnológico na agricultura.</p> <p>https://docs.google.com/presentation/d/1sC8os41YmXG8nbwtmoughNwYCSNPg7LWazaHdKLSX8/edit?usp=sharing</p> <p>Faz as explicações necessárias com as imagens e vídeos na apresentação. É-lhes perguntado se já viram estes dispositivos tecnológicos. São-lhes fornecidos conhecimentos. O formador reúne então os participantes num círculo. Ele reúne os elementos visuais que preparou para o jogo de correspondência de uma forma mista. Cada participante pega num visual e começa a andar na sala de aula com a música. Ao comando do treinador, ele pára e procura o jogo no seu visual. O jogo continua até cada participante encontrar o fósforo no seu visual.</p>
<p>2. Avaliação Intercalar (Lembrete de Experiência) (OBSERVAÇÃO REFLEXIVA)</p>	<p>O formador recebe os sentimentos e pensamentos dos participantes na atividade. O formador faz as seguintes perguntas aos participantes:</p> <p>Quais são as diferenças entre os métodos primitivos utilizados na agricultura e os métodos modernos?</p> <p>Como se sente em relação a estes objectos neste momento?</p> <p>Quais dos nossos objectos de Património Cultural tangível já viu?</p> <p>Quais dos nossos bens do património cultural tangível que aprendemos no nosso ambiente próximo existem? Quais deles mudaram hoje?</p>
<p>3. ANIMADOR (VIDA TANGÍVEL)</p>	<p>O formador pede aos participantes para caminharem livremente no espaço e com o comando de paragem, os participantes formam um par com o seu amigo mais próximo. Os documentos de situação dramática preparados antes do workshop, contendo as pessoas que irão criar um diálogo e os elementos de conflito, são distribuídos aos grupos através de sorteio. O formador pede aos participantes que criem uma animação utilizando os itens das folhas de trabalho. É concedido tempo suficiente para a</p>

preparação. Todos os grupos se revezam para realizar as suas improvisações.

1.

As pessoas: Engenheiro Agrícola - Agricultor

Situação: O agricultor está a plantar trigo no seu campo. O agricultor diz ao engenheiro agrícola que não consegue obter rendimento suficiente do seu campo. O engenheiro agrícola diz que quando os processos são feitos em conjunto e corretamente, o rendimento irá aumentar. Ele diz que irá orientar o agricultor em todos os trabalhos de manutenção, desde a lavoura do campo até a análise do solo.

Primeira frase:

Agricultor: "Eu quero aumentar o rendimento no meu campo.

Segunda frase: "Quero aumentar o rendimento no meu campo.

Contactos: Agricultor - vizinho

Situação:

Embora o agricultor e a sua família trabalhem arduamente e estejam muito cansados, não conseguem obter produtos de qualidade. Eles lamentam muito por isso. Um dia, ao passar pelo campo do seu vizinho, ele vê o sistema de irrigação inteligente. Imediatamente vai buscar informações ao seu vizinho. Ele aprende que este sistema poupa água, poupa produtos de secar e apodrecer, e trabalha com sensores.

Primeira Sentença:

Agricultor: Não importa o que eu faça, não posso cultivar produtos de qualidade. Porquê?

3. Pessoas: Direcção da Agricultura - Agricultor

Situação:

Uma estrutura importante de uma cidade antiga encontra-se debaixo de um campo próximo. O arqueólogo, que é o chefe da escavação, tenta persuadir o proprietário do campo a expropriar as suas terras; mas esta não será uma tarefa fácil. O agricultor não quer vender o seu campo, que é a sua única fonte de rendimento.

Primeira frase:

Agricultor: "Esta é a nossa terra ancestral. Não deixamos algumas pedras para a claria".

	<p>4. As pessoas: Escultor - presidente da câmara</p> <p>Situação: O presidente da câmara é uma estátua enorme para atrair turistas para a cidade decide fazê-lo. É acordado com um escultor bem conhecido e parte da taxa é paga adiantada. No entanto, o presidente da câmara <u>acha</u> os desenhos do escultor aborrecidos; ele quer que ele faça uma escultura mas flamboyant e maior. Ele conta os sonhos dos seus sonhos com uma balada. O escultor ressentido-se da interferência no seu trabalho; além disso, não lhe convém fazer o "objeto desprovido de arte e prazer" que o presidente quer; contudo, pagou as suas dívidas com o adiantamento recebido do município e não há maneira de as devolver.</p> <p>Primeira frase: Escultor: "Sr. Presidente, o que torna uma obra de arte única é a imaginação do artista".</p>
<p>4. Avaliação Intercalar (Experiência Refletora / da Experiência a Novas Conceitos: Observação Reflexiva)</p>	<p>O instrutor pergunta as opiniões dos participantes sobre o estudo através destas perguntas; "O que é que nós fizemos? Qual foi, na sua opinião, o objectivo deste estudo? Alguém quer partilhar as suas experiências e sentimentos?"</p>
<p>PARTE II:</p>	<p>CONCEPTUAL INPUT; (ABSTRACT CONCEPTUALIZATION)</p>
<p>5. Processamento: "O que importa?"</p>	<p>O formador faz um vídeo sobre os elementos do património cultural e tecnológico e a mudança na agricultura para assistir novamente. Fala sobre a importância dos estudos de <u>I&D</u> para o desenvolvimento dos elementos do património cultural e tecnológico na agricultura de hoje. Explica aos participantes com exemplos o quanto isso afeta a nossa vida quotidiana.</p>
<p>6. Avaliação intercalar (Atribuição Conceptual)</p>	<p>O formador dá exemplos da vida quotidiana sobre a atual mudança dos elementos do património cultural e tecnológico na agricultura e a sua importância na nossa vida quotidiana. O formador cria um ambiente de discussão com a pergunta "Que tipo de relação existe entre a sua vida e os</p>



	<p>elementos do património cultural e tecnológico na agricultura? " e contribui para a utilização de conceitos recém aprendidos na discussão.</p>
<p>7. Prática: "E agora?" EXPERIÊNCIA Ativa</p>	<p>O formador faz aos participantes uma pergunta: "Como será a futura mudança dos elementos do nosso património cultural e tecnológico na agricultura?" e cria um ambiente de discussão. Depois, pede aos estudantes que façam um trabalho de pintura sobre o tema "A viagem dos elementos do património cultural e tecnológico na agricultura para o futuro".</p>
<p>8. AVALIAÇÃO GERAL;</p>	<p>Depois do formador, é distribuído aos participantes um papel de avaliação, permitindo-lhes escrever as suas opiniões e impressões sobre os espaços em branco.</p> <p>Durante este estudo; Senti; Sobre disso; Reconheci isso; Penso que deveria haver;</p>
<p>9.RELATIVO À VIDA DIÁRIA: (Do Novo Conceito às novas experiências)(Experiência ATIVA)</p>	<p>O professor pede aos alunos que entrevistem os antigos e jovens agricultores no seu ambiente familiar ou próximo sobre o tema "Transferir o nosso património cultural tecnológico de itens do passado para o presente na agricultura".</p>

PLANO DE AULA DE APRENDIZAGEM EXPERIMENTAL CRIATIVA

L.PLAN TAG

ASSUNTO:	" <u>Caretta Carettas são seguras</u> "
Grupo alvo:	Ensino Básico
Grupo: pessoas (.... raparigas rapazes) (7-10 anos de idade)
Lugar:	Sala de aula
Tempo:	40+40min
Método:	Método de conferência/Método de aprendizagem experimental/ensino através da descoberta/drama criativo
Técnica:	Dramatização, improvisação, técnica de estação
Ferramentas e equipamentos:	<p>https://www.youtube.com/watch?v=pu0C6ttDv_M&t=7s vídeo promocional (Turco)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=5Rmv3nliwCs vídeo promocional (inglês)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=0P8u1KDXGDA (Science - Books to Read Aloud to Kids!)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=XfZ_5yDBuMg TAMMY TURTLE Livro áudio</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=gjKOIUW6yD4&t=62s (Problemas que Caretta pode ter)</p> <p>Canetas, livros brancos e envelopes e uma lanterna, máscaras de caretta caretta para crianças</p>
Finalidades:	<p>- Ser capaz de compreender que os recursos naturais e as belezas naturais são os bens mais importantes do <u>património cultural</u> que podemos deixar para o futuro.</p> <p>-Recognizing environmental problems</p>
Objetivos:	<p>Ele/Ela poderá aperceber-se da importância da diversidade na natureza e mostrar uma atitude protectora.</p> <p>Ele/Ela será capaz de perceber que o património cultural mais importante que podemos deixar para o futuro é um mundo limpo.</p> <p>Ele/Ela será capaz de compreender que os nossos recursos naturais e biodiversidade devem ser protegidos.</p>

	<p>Ele/Ela será capaz de perceber que o ar, o solo e a água, que são os componentes básicos da natureza, devem ser protegidos e que os seres humanos são os recursos vitais básicos...</p> <p>Reconhece os problemas ambientais.</p>
--	--

2.PROCESSO

PARTE A;	INPUT EXPERIMENTAL
1.Preparação/ Warm-up (Experiência Concreta)	<p>O professor faz com que os participantes assistam ao vídeo sobre as caretas de caretta, que foi preparado de antemão. https://www.youtube.com/watch?v=5Ruv3hliwCs.</p> <p>Depois dos participantes assistirem ao vídeo, o professor usa máscaras feitas de <u>caretta</u> para cada participante. "Cada um de vós é e mal podem esperar para ir das areias para o mar", diz ela. Uma música animada liga-se e as <u>caretas</u> começam a caminhar da areia para o mar. Os participantes caminham na sala de aula durante este processo. À medida que a música pára, o mesmo acontece com os participantes. A qualquer participante que o treinador segurasse a lanterna, esse participante conta sobre uma característica das caretas de caretta que se lembram de acordo com o que viram na apresentação. Exemplo: "Eu nado nos mares". Eu sou uma caretta caretta. As minhas costas são castanhas e vermelhas". Este processo é repetido três a quatro vezes. O instrutor tenta apontar a sua lanterna a um participante diferente de cada vez. O evento continua até que todos os participantes estejam terminados.</p>
2. Avaliação Intercalar (Lembrete de Experiência) (OBSERVAÇÃO REFLEXIVA)	<p>Desta vez, os participantes vagueiam à beira-mar acompanhados de música. Depois, de cada vez que a música pára, acasalam e apertam as mãos com as caretas mais próximas. Cada participante diz as características da caretta à sua frente e começa as suas frases com as palavras "Tu ou a tua". Exemplo: "És uma caretta, pões os teus ovos na areia à noite, etc.".</p>
3. ANIMADOR (VIDA TANGÍVEL)	<p>Os participantes podem assistir ao livro áudio e vídeo TAMMY TURTLE a partir do link abaixo até ao minuto 1.05. https://www.youtube.com/watch?v=XfZ_5yDBuMg "Como pode <u>Caretta caretas</u> sair dos seus ovos e chegar facilmente ao mar?" pergunta ele/ela.</p> <p>Os participantes estão divididos em grupos iguais.</p> <p>pergunta o instrutor;</p>



	<p>1.Grupo; Como é que as caretas de caretta se sentiram quando eclodiram, que problemas podem ter experimentado?</p> <p>2. Grupo; quais os problemas que as caretas de caretta podem ter experimentado até chegarem ao mar a partir dos seus ninhos?</p> <p>Grupo 3: O que poderá ter acontecido às caretas de Caretta depois de chegarem ao mar?</p> <p>Grupo 4; Que tipo de soluções podemos encontrar para ajudar as caretas de Caretta que estão a ter dificuldades... Elas animam as soluções que encontram.</p> <p>Os alunos dispõem de 5 minutos para se prepararem. Todas as animações são seguidas. O resto da história é observado a partir do link https://www.youtube.com/watch?v=XfZ_5yDBuMg</p>
<p>4. Avaliação Intercalar (Experiência Refletora / da Experiência a Novos Conceitos: Observação Reflexiva)</p>	<p>O professor pergunta a opinião dos participantes sobre o estudo através destas perguntas:</p> <p>*O que é que nós fizemos? Qual foi, na sua opinião, o objectivo deste estudo? Alguém quer partilhar as suas experiências e sentimentos?</p> <p>*Como se sentiu enquanto fazia as suas improvisações?</p> <p>Qual foi o maior problema enfrentado pelas caretas de caretta?</p> <p>Pode sugerir outra solução para este problema?</p> <p>O que mais pode ser feito de forma diferente?</p>
<p>PARTE B:</p>	<p>CONCEPTUAL INPUT; (ABSTRACT CONCEPTUALIZATION)</p>
<p>5. Processamento: "O que importa?"</p>	<p>O professor mostra o pequeno documentário sobre <u>caretas</u> do link abaixo (Science - Books to be Read Aloud to Children!) para embulhar o assunto.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=0P8H1KDXGDA</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=gjKOIUW0yD4&t=62s</p> <p>O professor mostra então aos participantes o vídeo 'problemas que as <u>caretas</u> podem experimentar'.</p>
<p>6. Avaliação intercalar (Atribuição Conceptual)</p>	<p>Com base nos vídeos que assistiu, identificámos correctamente os problemas enfrentados por <u>caretta</u> e outras criaturas?</p> <p>Então, houve algum problema diferente daquele que identificámos?</p> <p>Que outras medidas podemos tomar contra estes problemas?</p>
<p>7. Prática: "E agora?" EXPERIÊNCIA Ativa</p>	<p>Os participantes são informados de que escreverão uma carta informativa às suas famílias sobre o que pode ser feito para introduzir e proteger as caretas de <u>caretta</u>. Depois de completarem as suas cartas, os estudantes voluntários são <u>lidas</u> as cartas.</p>



<p>8. AVALIAÇÃO GERAL;</p>	<p>Após a formação, um papel de avaliação é distribuído aos participantes, permitindo-lhes escrever as suas opiniões e impressões nos espaços em branco.</p> <p>Durante este estudo;</p> <p>Senti isso;</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Soube disso;</p> <p>.....</p> <p>Reconheci isso;</p> <p>.....</p> <p>Penso que deveria haver;</p> <p>.....</p>
<p>9.RELATIVO À VIDA DIÁRIA: (Do Novo Conceito às novas experiências)(Experiência ATIVA)</p>	<p>Os participantes são convidados a fazer uma lista de criaturas ameaçadas e protegidas, tais como caretas de <u>caretta</u>, como uma tarefa de desempenho.</p>

APÊNDICE 2

**Plano de Sessão para o
Ensino Secundário**

PLANO DE AULA DE APRENDIZAGEM CRIATIVA EXPERIMENTAL

L.PLAN TAG

ASSUNTO:	PATRIMÓNIO CULTURAL MATERIAL
Grupo Alvo:	Ensino secundário
Grupo: pessoas (..... raparigas rapazes) (10-14 anos de idade)
Lugar:	Cidade Antiga/Museu ou Ambiente de Sala de Aula Método de conferência/Método de aprendizagem experimental/ensino através da descoberta/drama criativo
Tempo:	120 min
Método:	Método criativo de aprendizagem experimental, Método de observação
Técnica:	Role playing, Improvisação, Técnica de exposição
Ferramentas e equipamentos:	Papel, lápis, papelão, tulle, peças de tecido, telefone com câmara fotográfica para tirar fotografias.
Finalidades:	Ele/ela será capaz de Reconhecer e proteger os bens do património cultural tangível
Objetivos:	Ser capaz de aprender o que é património cultural Ser capaz de aprender o que é o património cultural tangível

2.PROCESSO

PARTE A:	INPUT EXPERIMENTAL.
1.Preparação/ Warm-up (Experiência Concreta)	Os estudantes são convidados para o círculo pelo instrutor. Diz-se que o jogo da 'escultura' será jogado. É dada uma breve explicação sobre o jogo. Primeiro, a música é ligada e eles começam a dançar com movimentos livres para esta música, no momento em que a música pára, eles tornam-se esculturas. As esculturas também dão estados emocionais tais como triste, feliz, alegre, dependendo da situação. Esta <u>atividade</u> continua durante 10 minutos.
2. Avaliação Intercalar	Como se sentiu quando anunciamos os eventos? Teve uma certa ideia ao criar as esculturas? Qual poderia ser o propósito de realizar estas <u>atividades</u> ?

1/2



<p>(Lembrete de Experiência) (OBSERVAÇÃO REFLEXIVA)</p>	<p>Que resultado podemos alcançar com as atividades que realizamos durante o jogo? O que aconteceu? O que é que fizeram?</p>
<p>3. ANIMADOR (VIDA TANGÍVEL)</p>	<p>Juntamente com o instrutor, o grupo faz um passeio pela cidade/museu <u>antiga</u> ou por um ambiente virtual. Os participantes <u>registam</u> brevemente o que <u>vêem</u> aqui. Depois o instrutor traz um papelão para o meio e pede aos participantes para anotarem o que vêem aqui. Tenta-se obter dados sobre a vida aqui, em conjunto. Os participantes são divididos em 3 grupos com a orientação do instrutor. O instrutor dá aos grupos instruções para improvisação.</p> <p>Primeiro grupo: Um anúncio turístico sobre artefactos encontrados na antiga cidade/museu é improvisado.</p> <p>Segundo grupo: um anúncio turístico sobre artefactos encontrados na cidade/museu antigo é improvisado: Improvisações de filmes promocionais da cidade/museu antiga a partir do que observaram.</p> <p>Terceiro grupo: É improvisado um anúncio de serviço público sobre a preservação de bens históricos e culturais.</p> <p>Os grupos são convidados a actuar dando-lhes tempo suficiente.</p>
<p>4. Avaliação Intercalar (Experiência Refletora / da Experiência a Novos Conceitos: Observação Reflexiva)</p>	<p>Depois de todos os grupos terem terminado a improvisação, o instrutor faz as seguintes perguntas: O que é que as nossas animações e conversas nos dizem? A que conclusões chegamos como resultado destes estudos? Esta questão surge na nossa vida quotidiana? O que podemos fazer para proteger os nossos bens do património cultural? Que tipo de mudança observou do passado para o futuro?</p>
<p>PARTE II:</p>	<p>ENTRADA CONCEPTUAL; (CONCEPTUALIZAÇÃO ABSTRATA)</p>
<p>5. Processamento: "O que importa?"</p>	<p>Quais são os nossos bens do património cultural tangível? Uma breve informação é dada pelo formador sobre o assunto. As mudanças ou as mesmas coisas são discutidas estabelecendo uma ligação entre as pessoas que viveram no passado e as experiências atuais. Diz-se que as civilizações antigas lançaram luz sobre as pessoas e tiveram um impacto nas mudanças. Discute-se o interesse das sociedades por estas culturas e a sua necessidade de serem protegidas, e discute-se como é que estes bens culturais devem ser protegidos. Criando curiosidade nos participantes e motivando-os, cria-se a consciência de que as sociedades podem obter informações sobre os seus estilos de vida desta forma.</p>
<p>6. Avaliação intercalar (Atribuição Conceptual)</p>	<p>Serão estas actividades eficazes na protecção dos bens do património cultural? Sentiram o modo de vida das antigas civilizações ao fazerem as animações?</p>



	Se fosse um ser vivo (animado ou inanimado) nessa altura, o que seria?
7. Prática: "E agora?" EXPERIÊNCIA Ativa	O professor pede aos participantes que pesquisem as estruturas culturais da região e tragam as imagens fotográficas relacionadas com as estruturas para a turma. Os participantes formam grupos de 4 ou 6 pessoas. Cada grupo faz uma colagem com as fotografias e apresenta o trabalho na turma.
8. AVALIAÇÃO GERAL;	Os trabalhos são distribuídos aos participantes e é-lhes pedido que deixem uma nota para as gerações futuras, utilizando activamente o que aprenderam. Os <u>papeis</u> de notas são recolhidos numa caixa e lidos.
9. RELATIVO À VIDA DIÁRIA: (Do Novo Conceito às novas experiências)(Experiência ATIVA)	Os participantes preparam um cartaz promocional para a promoção de uma estrutura cultural na sua região com os dados de investigação que fizeram na etapa anterior. Os cartazes criados são expostos.

PLANO DE AULA DE APRENDIZAGEM CRIATIVA EXPERIMENTAL

1.PLAN TAG

ASSUNTO:	Museus, tipos de museus e o seu papel na transmissão de cultura
Grupo alvo:	Ensino SÉcundário
Grupo: pessoas (..... raparigas rapazes) (10-14 anos de idade)
Lugar:	Museu ou da Sala de Aula
Tempo:	40+40+40min
Método:	Método de aprendizagem experimental criativa
Técnica:	role playing, improvisação,
Ferramentas e equipamentos:	Barro, chapéu, copos,
Finalidades:	Um museu que descreve os estilos de vida das pessoas da época; Para despertar a consciência de que o tempo, a história, as pessoas, as coisas e os lugares são um todo. Assim, para despertar a consciência do "tempo histórico". Reconhecer e proteger os bens do património cultural.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> ● Estabelecer um museu simples a partir dos seus próprios objectos. ● Aprender a pensar e avaliar eventos com todas as suas dimensões. ● Classificar os museus de acordo com os seus tipos. ● Ser capaz de trabalhar em harmonia com os membros do grupo. ● Ser capaz de estabelecer uma relação entre o passado, presente e futuro. ● Ser capaz de avaliar o processo de trabalho em termos do que ele/ela traz para ele.

2.PROCESSO

PARTE A;	INPUT EXPERIMENTAL
1.Preparação/ Warm-up (Experiência Concreta)	O formador chama os participantes e é solicitado a formar um círculo no meio (assume-se que os participantes não se conhecem). Depois, cada participante diz um dos artigos expostos no museu de acordo com as iniciais do seu nome e forma um grupo com as mesmas letras. Aqueles que não conseguem encontrar artigos relacionados com a letra no seu nome formam um grupo separado. Onde e em que seções podem ser expostos os produtos que se encontram? Desta forma, a comunicação em grupo continua.

1/2

Project number: 2020-1-UK01-KA227-SCH-094521

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

	<p>Como se sentiu quando anunciamos os eventos? Teve alguma ideia quando se agrupou? Qual poderia ser o objetivo de realizar estas atividades? Que resultado podemos alcançar com as atividades que realizamos durante o jogo?</p>
<p>2. Avaliação Intercalar (Lembrete de Experiência) (OBSERVAÇÃO REFLEXIVA)</p>	<p>Chama os participantes e é solicitado a formar um círculo no meio (assume-se que os participantes não se conhecem). Depois, cada participante diz um dos artigos expostos no museu de acordo com as iniciais do seu nome e forma um grupo com as mesmas letras. Aqueles que não conseguem encontrar artigos relacionados com a letra no seu nome formam um grupo separado. Onde e em que seções podem ser expostos os produtos que se encontram? Desta forma, a comunicação em grupo continua.</p> <p>Como se sentiu quando anunciamos os eventos? Teve alguma ideia quando se agrupou? Qual poderia ser o objetivo de realizar estas atividades? Que resultado podemos alcançar com as atividades que realizamos durante o jogo?</p>
<p>3. ANIMADOR (VIDA TANGÍVEL)</p>	<p>“Os participantes são divididos em dois grupos e os grupos são emparelhados. O professor diz a cada participante que irá jogar um jogo com o participante ao seu lado. O primeiro grupo será o escultor e o segundo grupo será o material do escultor. O primeiro grupo dará ao segundo grupo as formas que quiserem e transformá-las-á em esculturas. Jogo “Escultura - escultor”, e no final do tempo cada participante moldará as suas próprias esculturas. As esculturas esculpidas permanecem imóveis, utilizando a técnica da “imagem congelada”. A imagem congelada é quando os participantes permanecem imóveis durante o drama e formam uma fotografia fixa. Cada participante comenta as esculturas dos outros participantes e faz perguntas. Assim, uma grande exposição de esculturas é aberta no museu. Se desejarem, os participantes vestem estas esculturas e fotografam-nas utilizando materiais adicionais como perucas, chapéus e óculos”.</p>
<p>4. Avaliação Intercalar (Experiência Refletora / da Experiência a Novos Conceitos: Observação Reflexiva)</p>	<p>Depois de todos os grupos terem terminado de improvisar, podem geralmente fazer as seguintes perguntas. Como se sentiu a escultura que criou? O que é que as nossas animações nos dizem? A que conclusões chegamos como resultado destes estudos? O que podemos fazer para proteger os nossos bens do património cultural? Que tipo de mudança observaram do passado para o futuro?</p>
<p>PARTE II:</p>	<p>ENTRADA CONCEPTUAL; (CONCEPTUALIZAÇÃO ABSTRACTA)</p>

<p>5. Processamento: "O que importa?"</p>	<p>O professor explica brevemente as respostas a perguntas como o que é um museu, quais são os tipos de museus, qual é o papel dos museus na transferência da cultura de períodos passados para o presente? Os museus são instituições permanentes para educar e servir a comunidade. Estas instituições são muito educativas. Há muitos tipos de museus. Um museu pode ser fundado sobre qualquer assunto. Se a sua área é famosa por uma guerra, um produto agrícola, um grupo étnico, um género musical ou uma indústria, ou um evento histórico em particular, pode encontrar ou visitar um museu sobre qualquer destes temas para começar. Os museus proporcionam ambientes de aprendizagem para vários grupos e culturas. Eles promovem uma melhor compreensão do nosso património comum e encorajam o diálogo, a curiosidade e a auto-reflexão. Além disso, são dadas explicações à medida que ajudam as gerações futuras a compreender o seu passado e a perceber os sucessos dos que as precederam, e é dada uma breve informação.</p>
<p>6. Avaliação intercalar (Atribuição Conceptual)</p>	<p>Compreendeu o papel dos museus na transmissão da cultura através destas actividades? Pensou nos estilos de vida dessas pessoas enquanto fazia as animações? Houve sensibilização para os tipos de museus?</p>
<p>7. Prática: "E agora?" EXPERIÊNCIA Ativa</p>	<p>Os participantes criam esta imagem com barro, qualquer que seja a imagem congelada em que se encontrem. As obras criadas são exibidas na exposição em sala de aula.</p>
<p>8. AVALIAÇÃO GERAL;</p>	<p>O grupo torna-se um círculo. O professor diz "Vamos falar sobre o que fizemos hoje" e pergunta ao grupo "Como se sentiram, o que repararam?"</p>
<p>9. RELATIVO À VIDA DIÁRIA: (Do Novo Conceito às novas experiências)(Experiência ATIVA)</p>	<p>É feita uma pesquisa sobre os museus no nosso país e no mundo. Pede-se aos participantes que formem grupos de 4 cada um e criem um quadro de aulas sobre estes trabalhos.</p>

PLANO DE AULA DE APRENDIZAGEM CRIATIVA EXPERIMENTAL

L.PLAN TAG

ASSUNTO:	UNESCO e <u>Património Cultural</u>
Grupo Alvo:	Ensino Secundário
Grupo: pessoas (..... raparigas rapazes) (10-14 anos de idade)
Lugar:	ambiente de sala de aula, ao ar livre
Tempo:	40 +40min
Método:	Método de Aprendizagem Experiencial Criativa/Aprendizagem por Invenção
Técnicas:	role playing, improvisação
Ferramentas e equipamentos:	Cartão de fundo colorido, lápis de cera, tesoura e cola https://www.youtube.com/watch?v=lOzxUVCCSug https://www.youtube.com/watch?v=Xjzre4UIKFS https://www.youtube.com/watch?v=D_XUPkINB6Y&list=PL_nZB7wXURhoDorr8zGcEiB8RZApDatDn&index=1
Finalidades:	Introduzir a UNESCO e ter informação sobre as obras do património cultural da UNESCO.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Ser capaz de definir a UNESCO, - Informar sobre os esforços da UNESCO para proteger o património cultural - Reconhecer a Lista do Património Cultural Mundial. - Compreender o objetivo para o qual a Lista do Património Cultural Mundial foi criada. - Reconhecer as obras da Lista do Património Cultural Mundial no seu próprio país, - Reconhecer as obras na lista do património cultural mundial em outros países. - Ser voluntário para a proteção de todas as obras da lista de proteção do património cultural. - Perceber que o património cultural não é apenas um património local, mas também um património universal.

2.PROCESS

PARTE A;	INPUT EXPERIMENTAL
<p>1.Preparação/ Warm-up (Experiência Concreta)</p>	<p>O professor explica as peças de património cultural tangível na área onde vive com as fotografias de tamanho A5 que preparou anteriormente e pede ao grupo que forme um círculo. O formador anexa as fotografias às costas dos participantes com uma ajuda de banda sem dizer o que são e mantém o ritmo com aplausos. Os participantes caminham de acordo com o ritmo e quando os aplausos <u>param</u>, ficam onde estão. Pára e combina com a pessoa mais próxima. Os participantes tentam descrever o trabalho ou objecto nas costas do seu parceiro com animação e o cônjuge faz um palpite para o objecto ou artefacto nas suas costas. Os participantes que adivinharam dizem que o encontraram e esperam. O treinador mantém o ritmo de novo e há novamente fósforos. O jogo continua até que todos os participantes adivinhem (até que 1 participante permaneça). Os últimos participantes formam novamente um círculo e olham para a fotografia nas suas costas, dizendo o seu palpite.</p> <p>O treinador volta a colar as fotografias nas costas dos participantes com a ajuda de cola.</p> <p>O treinador diz que ao tirar estas fotografias uns dos outros, <u>criarão</u> uma colecção a partir dos objectos e artefactos da fotografia, e quem recolher mais objectos e artefactos será o mais rico.</p> <p>É proibido guardar a sua própria fotografia para a proteger. No final do jogo, a pessoa que recolhe mais fotografias é escolhida em primeiro lugar e é celebrada com aplausos. O treinador pede aos participantes para dizerem os nomes dos objectos e obras na fotografia que recolheram.</p>
<p>2. Avaliação Intercalar (Lembrete de Experiência) (OBSERVAÇÃO REFLEXIVA)</p>	<p>O professor retira os sentimentos e pensamentos dos participantes da atividade anterior, formando novamente um círculo. O formador faz as seguintes perguntas aos participantes: -Como se sentiu quando substituiu um objecto ou uma obra de arte do nosso património cultural tangível?</p>

	<p>-Qual foi o trabalho ou objecto mais difícil de descrever? Qual foi a obra ou o objecto mais fácil de descrever?</p> <p>-Como se sente neste momento em relação a estes artefactos e objectos?</p> <p>- Quais dos nossos objectos do nosso património cultural tangível viu?</p> <p>-Quais dos nossos bens do Património Cultural Tangível que aprendemos no nosso ambiente próximo existem? Quais deles mudaram hoje?</p>
<p>3. ANIMADOR (VIDA TANGÍVEL)</p>	<p>O professor divide os participantes em 3 grupos. "Então, como podemos proteger estes artefactos? Acabou de ressuscitar vários artefactos culturais. Agora estamos a passar a uma nova actividade. Vocês são as pessoas que admiram estas obras. Gostam tanto delas que querem que sejam vistas por outras pessoas e levadas para o futuro. Discutam como podem assegurar que estes artefactos são preservados ilesos e transmitidos às gerações futuras. Depois mostre-nos a sua solução para este problema com uma animação". As animações dos grupos são vigiadas.</p>
<p>4. Avaliação Intercalar (Experiência Refletora / da Experiência a Novos Conceitos: Observação Reflexiva)</p>	<p>Professor: diz: "Se as obras culturais não fossem preservadas, não teríamos estas obras agora". Pede aos participantes que escrevam uma carta de agradecimento pelas pessoas que protegem estas obras e contribuem.</p>
<p>PARTE B:</p>	<p>ENTRADA CONCEPTUAL; (CONCEPTUALIZAÇÃO ABSTRATA)</p>
<p>5. Processamento: "O que importa?"</p>	<p><i>Depois de o professor informar os participantes sobre o objetivo da UNESCO é visualizado um filme animado sobre o nosso património cultural da UNESCO.</i></p>

	<p>https://www.youtube.com/watch?v=D-X1PkINBGY&list=PL_nZWwXjJRhwDorrSzGcEiB9RZApJlafDn&index=1</p> <p><i>Introduz bens do património cultural do mundo sob a protecção da UNESCO em vídeos</i></p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=JQzxUVCCSug</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Xjzrc4UIKFS</p>
<p>6. Avaliação intercalar (Atribuição Conceptual)</p>	<p>O professor aprofunda o assunto, fazendo perguntas aos participantes.</p> <p>-O que podemos fazer para ajudar a UNESCO? O que é que podemos fazer individualmente? O que podemos fazer como sociedade?</p>
<p>7. Prática: "E agora?" EXPERIÊNCIA Ativa</p>	<p>Os participantes estão divididos em três grupos. O artefacto cultural mais próximo, que é protegido pela UNESCO, é examinado. Depois os participantes recebem cartão de fundo colorido, lápis de cera, tesoura e cola. O primeiro grupo desenha um cartaz para este trabalho. O segundo grupo prepara um artigo introdutório para o website do trabalho. O terceiro grupo desenha uma brochura para o trabalho.</p>
<p>8. AVALIAÇÃO GERAL;</p>	<p>É distribuído aos participantes um papel de avaliação, permitindo-lhes escrever as suas opiniões e impressões nos espaços em branco.</p> <p>Durante esse estudo;</p> <p>senti isso;</p> <p>.....</p> <p>Soube disso;</p> <p>.....</p> <p>Reconheci isso;</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

	Penso que deveria haver;
9.RELATIVO À VIDA DIÁRIA: (Do Novo Conceito às novas experiências)(Experiência ATIVA)	O professor identifica dois artefactos culturais protegidos pela UNESCO no seu país e no mundo e efectua uma viagem virtual com os participantes.

PLANO DE AULA DE APRENDIZAGEM CRIATIVA EXPERIMENTAL

I.PLAN TAG

ASSUNTO:	Património Cultural e Arte
Grupo Alvo:	Ensino secundário
Grupo: pessoas (..... raparigas rapazes) (10-14 anos de idade)
Lugar:	Sala de aula
Tempo:	40+40min
Método:	Método de conferência/Método de aprendizagem experimental/ensino através da descoberta/drama criativo
Técnicas:	Role playing, improvisação, narração
Ferramentas e equipamentos:	Vários visuais, algum equipamento na sala de aula, (para animação e improvisação) cartões visuais preparados pelo instrutor -Vídeo: https://youtu.be/D-X1PkINBGY -Apêndice 2 A Importância das Danças Folclóricas na Nossa Cultura (Abreviado) (https://kulturelbellek.com/halk-oyunlarinin-kulturunumuzdeki-yeri-ve-onemi/)) - https://www.youtube.com/watch?v=anQ5U7B-pes (Música selecionada - música cultural diferente)
Finalidades:	-Dar-lhes a possibilidade de reconhecer as artes do espectáculo, que é o nosso património cultural. -Criar consciência para explicar e proteger que as artes performativas fazem parte de elementos do património cultural universal
Objetivos:	-Ele/ela poderá conhecer as artes performativas. -Ele/Ela será capaz de reconhecer que as artes performativas estão entre os itens do património local e cultural. -Ele/Ela será capaz de reconhecer a necessidade de preservar a cultura local e internacional. -Ele/Ela será capaz de trabalhar em harmonia com os membros do grupo. -Ele/Ela será capaz de expressar os sentimentos e pensamentos sobre as artes performativas, que é o valor da herança cultural, através da animação. -Ele/Ela será capaz de estabelecer uma relação entre o passado, o presente e o futuro. -Ele/Ela será capaz de aprender os valores culturais da cidade em que vive, com base nos objectos. -Ele/Ela será capaz de avaliar o processo de trabalho em termos do que ele traz para ele.

--	--

2.PROCESSO

PARTE A:	INPUT EXPERIMENTAL
1.Preparation/ Warm-up (Concrete Experience)	<p>Forma-se um círculo para que os estudantes se possam ver uns aos outros. Pede-se aos participantes que digam os seus nomes num movimento rítmico, para que se possam conhecer uns aos outros. O segundo participante diz o seu nome com o movimento rítmico do primeiro participante, depois diz o seu próprio nome com o seu próprio movimento rítmico, o terceiro participante diz os nomes do 1º e 2º participantes fazendo o movimento rítmico, e depois diz o seu nome com o seu próprio movimento rítmico. Este conhecido continua por esta ordem. Surge uma cadeia de movimentos rítmicos.</p> <p>Os participantes são convidados a formar um grupo de 6 pessoas. Juntamente com os nomes das 10 pessoas de que se lembra, é-lhes permitido exibir os seus movimentos rítmicos numa ordem que determinarão (pode ser uma ordem alfabética) coletivamente. Estes movimentos são feitos em sucessão com movimentos rítmicos.</p>
2. Avaliação Intercalar (Lembrete de Experiência) (OBSERVAÇÃO REFLEXIVA)	<p>O professor faz as seguintes perguntas aos grupos;</p> <ul style="list-style-type: none"> -Porquê escolheram os nomes e movimentos rítmicos dessas pessoas? -Como se sentiu ao fazer os movimentos rítmicos colectivamente no grupo? -Existiu algum movimento rítmico com o qual teve dificuldades?
3. ANIMADOR (VIDA TANGÍVEL)	<p>O professor pergunta aos participantes e escreve os movimentos rítmicos mais populares e os seus nomes no quadro. Os participantes formam novamente um grande círculo. É assegurado que os participantes executam os movimentos rítmicos que são apreciados acima numa série, acompanhados por um acompanhamento musical seleccionado (https://www.youtube.com/watch?v=anQ5U7B-pes) (A música pode ser música de diferentes culturas).</p> <p>O professor dá um visual a grupos de 5 pessoas cada com visuais de um cartão que evocam os temas das danças folclóricas preparadas com antecedência (exemplo: girassol virado para o sol, uma colheita de trigo, um casamento, uma luta, etc.). Pede-se a cada grupo que escreva e conte uma história sobre os visuais destes cartões. Cada grupo é também solicitado a criar um movimento rítmico para a sua</p>

	<p>própria história. Mas nem todos os grupos <u>exibirão</u> imediatamente o seu movimento rítmico. Ficará com eles durante algum tempo. Depois dos grupos contarem as suas histórias, pede-se aos grupos que escolham uma história que não seja a sua. Seja qual for a história escolhida, essa história é também pedida para compor o seu próprio movimento rítmico. Depois de cada grupo continuar desta forma, o movimento rítmico escolhido termina. Agora os verdadeiros donos da história exibem os seus verdadeiros movimentos rítmicos. Os grupos comparam os seus movimentos rítmicos reais com os movimentos rítmicos que outros grupos improvisaram para a sua história, comentando as semelhanças e diferenças. Avaliam o estilo de expressão (movimentos rítmicos) exibido por este grupo. (Este será um movimento instantâneo, pois requer uma animação improvisada e movimento rítmico. Está relacionado com a imaginação e produção do participante)</p> <p>(Apêndice 1: Imagens sobre movimentos rítmicos)</p>
<p>4. Avaliação Intercalar (Experiência Refletora / da Experiência a Novos Conceitos: Observação Reflexiva)</p>	<p>O formador pergunta aos participantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> -O que é que estas actuações lhe disseram? - Qual foi o objetivo deste estudo? -Quem quer partilhar os seus sentimentos e pensamentos?
<p>PARTE B:</p>	<p>ENTRADA CONCEPTUAL; (CONCEPTUALIZAÇÃO ABSTRATA)</p>
<p>5. Processamento: "O que importa?"</p>	<p>O professor explica que as danças populares são um elemento do nosso património cultural. Ele explica que as danças folclóricas consistem na combinação de movimentos rítmicos que fazemos. Ele explica que cada movimento rítmico tem um significado e é exibido numa unidade de significado. Ele diz que também dá exemplos das nossas vidas passadas.</p> <p>O formador mostra-nos um vídeo sobre a contribuição das artes performativas para nós.</p> <p>(https://youtu.be/D-X1PkiNDGY)</p>
<p>6. Avaliação intercalar (Atribuição Conceptual)</p>	<p>O professor contribui para a utilização das danças folclóricas na discussão ao fazer a pergunta "Qual pode ser o valor social que as danças folclóricas nos acrescentam para além de manter viva a nossa cultura universal e a cultura local". São dadas breves informações a partir da fonte escrita.</p> <p>(Apêndice2source:https://kulturelbellek.com/halk-oyunlarinin-kulturu-muzdeki-yeri-ve-onemi/)</p>



<p>7. Prática: "É agora?" EXPERIÊNCIA Ativa</p>	<p>Ó professor cria um ambiente de trabalho ao perguntar aos participantes: 'será positivo ou negativo que as danças folclóricas mudem no futuro'.</p> <p>Pede-se às artes performativas que façam um trabalho de pintura sobre a preservação da cultura da dança folclórica.</p>
<p>8. AVALIAÇÃO GERAL;</p>	<p>Ó professor distribui um papel de avaliação aos participantes e permite-lhes escrever as suas opiniões e impressões sobre os espaços em branco.</p> <p>Durante este estudo;</p> <p>Senti isso;</p> <p>.....</p> <p>Soube disso;</p> <p>.....</p>
<p>9. RELATIVO À VIDA DIÁRIA: (Do Novo Conceito às novas experiências)(Experiência ATIVA)</p>	<p>Os participantes são convidados a aprender e entrevistar uma das histórias de dança folclórica local com os seus pais idosos. (Pode ser qualquer história transnacional.</p>

APENDICE 1









APÊNDICE 2

Contribuição das Danças Folclóricas para as Culturas

A avaliação das danças populares em estados sociais, educação e cultura ganhou importância nos últimos anos.

A dança folclórica é o principal factor no nascimento da cultura. Por conseguinte, é possível dizer que a origem da arte, que está no âmbito da cultura, é "jogo" e tem um papel importante no nascimento da arte.

As danças populares têm sido objecto de secções da vida natural, tais como morte, casamento, amuleto da sorte, ritos religiosos e adoração, que têm feito parte da vida desde o passado até ao presente. É a cultura das civilizações. A dança popular dá-nos informações sobre o modo de vida do povo. Tristeza, amor, luta, paz, unidade, natureza, condições difíceis, podemos ver tudo isto na melodia das danças folclóricas, no chamado movimento rítmico. É uma ponte que nos liga do passado ao presente.

Como resultado, deveria ser nosso maior dever transferir as nossas danças populares, que são um tesouro cultural, para as gerações futuras de uma forma mais saudável e levá-las ao nível que merecem. Ao mesmo tempo, devemos ter o cuidado de não estragar a sua originalidade.

PLANO DE AULA DE APRENDIZAGEM CRIATIVA EXPERIMENTAL


1. PLAN TAG

ASSUNTO:	Património Tecnológico Tangível e Intangível
Grupo Alvo:	Ensino secundário
Grupo: pessoas (..... raparigas rapazes) (10-14 anos de idade)
Lugar:	Sala de aula
Tempo:	40+40min
Método:	Método de conferência/Método de aprendizagem experimental/ensino através da descoberta/drama criativo
Técnicas:	Role playing, improvisação, Web 2.0 tools(gdrive, https://learningapps.org/)
Ferramentas e equipamentos:	Quadro interativo, https://learningapps.org/display?v=pinavrxvt22 , https://docs.google.com/presentation/d/1KHILJvL8FdpYvCy-MOZCaHBNBiyLn7tEJhZ6QOKg@wyl/edit?usp=sharing
Finalidades:	O reconhecimento e a sensibilização de elementos culturais que mudam do passado para o presente.
Objetivos:	<p>ele/ela poderá conhecer o conceito de património tecnológico</p> <p>Ele/Ela será capaz de explicar os elementos do património tecnológico com exemplos.</p> <p>Ele/Ela será capaz de explicar os desenvolvimentos tecnológicos do passado ao presente.</p> <p>Ele/ela poderá explicar o desenvolvimento do património cultural digital do passado ao presente com exemplos.</p> <p>Ele/Ela será capaz de explicar o papel das tecnologias de informação e comunicação na transferência do património cultural com exemplos.</p>

2. PROCESSO

PARTE A:	INPUT EXPERIMENTAL
1.Preparação/ Warm-up (Experiência Concreta)	1.Evento O professor abre o jogo no tabuleiro interativo para que joguem o jogo correspondente que preparou anteriormente sobre o tema do património tecnológico tangível e intangível. Enquanto jogam este jogo, os alunos são convidados a escolher imagens, com este jogo, chama-se a atenção dos alunos e mede-se ao mesmo tempo o seu nível de resposta. https://learningapps.org/display?v=pinavrxvt22



	 <p>2.Evento</p> <p>O professor mostra a apresentação que preparou anteriormente sobre o tema do património tecnológico tangível e intangível.</p> <p>https://docs.google.com/presentation/d/1KHILLvL8FdpYvCy-MOZCaHBNBiyLn7tEJhZ8QoKgfwyI/edit?usp=sharing</p> <p>Faz as explicações necessárias com as imagens e vídeos na apresentação. É-lhes perguntado se viram estas imagens de património tecnológico tangível e intangível. O professor reúne então os participantes num círculo. Cada participante pega num visual e começa a andar na sala de aula com a música. Ao comando do professor, ele pára e procura o jogo no seu visual. O jogo continua até cada participante encontrar o fósforo no seu visual.</p>
<p>2. Avaliação Intercalar (Lembrete de Experiência) (OBSERVAÇÃO REFLEXIVA)</p>	<p>O professor recebe os sentimentos e pensamentos dos alunos na atividade. O professor faz aos alunos as seguintes perguntas:</p> <p>Quais são as diferenças entre o património tecnológico tangível e intangível?</p> <p>Como é que se sentem em relação a estes objetos neste momento?</p> <p>Quais dos nossos bens do património cultural tangível já viu?</p> <p>Quais dos nossos bens do património cultural tangível que aprendemos no nosso ambiente próximo existem? Quais deles mudaram hoje?</p>
<p>3. ANIMADOR (VIDA TANGÍVEL)</p>	<p>O professor pede aos alunos para caminharem livremente no jardim e pede-lhes para se sentarem em círculo com o comando de paragem. Os documentos de perguntas preparados antes do workshop são distribuídos aos alunos através de sorteio. O professor pede aos alunos que criem uma animação improvisada, chegando ao meio do círculo com as respostas às perguntas nas folhas de trabalho. É concedido tempo suficiente para a preparação. Todos os grupos se revezam para realizar as suas improvisações.</p>

	<p>Exemplos de perguntas para a Turquia:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Acordou uma manhã e viu Ilacivat e Karagöz. Consegue retratar o que sentiu? 2. Está a rasgar papel de papiro com escritos. Consegue retratar o que está a sentir? 3. Perdeu a sua mãe na Cisterna da Basílica. Consegue retratar o que está a sentir? 4. És um café turco espumoso numa chávena de cobre. Consegue retratar o que está a sentir?
<p>4. Avaliação Intercalar (Experiência Refletora / da Experiência a Novos Conceitos: Observação Reflexiva)</p>	<p>O professor pede a opinião dos participantes sobre o estudo através destas perguntas; "O que é que fizemos? Qual foi, na sua opinião, o objetivo deste estudo? Alguém quer partilhar as suas experiências e sentimentos?"</p>
<p>PARTE B:</p>	<p>ENTRADA CONCEPTUAL; (CONCEPTUALIZAÇÃO ABSTRATA)</p>
<p>5. Processamento: "O que importa?"</p>	<p>O professor mostra um vídeo educativo sobre elementos tangíveis e intangíveis do património cultural tecnológico e a sua mudança. (Exemplo para a Turquia</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=OpPjOUeRBQg)</p> <p>Hoje, fala-se da importância da educação e dos museus para a proteção dos bens do património cultural. Explica aos participantes com exemplos o quanto eles afetam a nossa vida quotidiana.</p>
<p>6. Avaliação intercalar (Atribuição Conceptual)</p>	<p>O professor dá exemplos da vida quotidiana sobre a mudança de elementos do património cultural tecnológico tangível e intangível e a sua importância na nossa vida quotidiana. Cria um ambiente de discussão com a pergunta "Como estão os elementos tangíveis e intangíveis do património cultural tecnológico relacionados com a sua vida?" e contribui para a utilização pelos estudantes de conceitos recém aprendidos na discussão.</p> <p>O professor coloca agora uma questão, "Como será a mudança futura dos nossos elementos tangíveis e intangíveis do património cultural</p>

	tecnológico?" e cria um ambiente de discussão. Depois, pede aos participantes que façam um trabalho de pintura sobre o tema "A Viagem dos elementos do património cultural tangível para o futuro".
<p>7. Prática: "E agora?" EXPERIÊNCIA Ativa</p>	<p>Ó professor coloca agora uma questão, "Como será a mudança futura dos nossos elementos tangíveis e intangíveis do <u>património</u> cultural tecnológico?" e cria um ambiente de discussão. Depois, pede aos participantes que façam um trabalho de pintura sobre o tema "A Viagem dos elementos do património cultural tangível para o futuro".</p>
<p>8. AVALIAÇÃO GERAL;</p>	<p>Posteriormente, o professor distribui um papel de avaliação aos alunos, permitindo-lhes escrever as suas opiniões e impressões nos espaços em branco.</p> <p>Durante este estudo; Senti isso; Soube disso;</p> <p>Reconheci isso;</p> <p>Penso que deveria haver;</p>
<p>9. RELATIVO À VIDA DIÁRIA: (Do Novo Conceito às novas experiências)(Experiência ATIVA)</p>	<p>Ó professor pede aos alunos para entrevistarem os funcionários do museu sobre o tema "Transferência dos nossos bens culturais tangíveis e intangíveis do passado para o presente".</p>

PLANO DE AULA DE APRENDIZAGEM CRIATIVA EXPERIMENTAL

LPLAN TAG

ASSUNTO:	Ecossistema de património natural / áreas naturais protegidas da unesco
Grupo Alvo:	Ensino Secundário
Grupo: pessoas (..... raparigas rapazes) (10-14 anos de idade)
Lugar:	Sala de aula
Tempo:	40+40min
Método:	Método de conferência/Método de aprendizagem experimental/ensino através da descoberta/drama criativo
Técnica:	Role playing, Improvisação, Técnica de exposição
Ferramentas e equipamentos:	Papel, lápis de cor, lápis de cera Música contendo sons da natureza que podem ser utilizados durante o evento https://www.youtube.com/watch?v=Ni5vm3Ws2he Vídeos; https://youtu.be/SNF8b7KKI2I https://youtu.be/Qw6nXh9yM54 https://youtu.be/6tjDCZrGnxc https://youtu.be/6tjDCZrGnxc Fotos para a exposição (ANEXO1)
Finalidades:	- Ser capaz de reconhecer que os recursos naturais e as belezas naturais são os artigos mais importantes do <u>património</u> cultural que podemos deixar para o futuro. -Reconhecer os problemas ambientais
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> ● Ele/Ela poderá aperecher-se da importância da diversidade na natureza e mostrar uma atitude protectora. ● Ele/Ela será capaz de perceber que o património cultural mais importante que podemos deixar para o futuro é um mundo limpo. ● Ele/Ela será capaz de compreender que os nossos recursos naturais e biodiversidade devem ser protegidos. ● Ele/ela poderá conhecer a lista de protecção do património cultural natural mundial da UNESCO. ● Ele/ela poderá compreender que o ar, o solo e a água, que são os componentes básicos da natureza, devem ser protegidos e que os seres humanos são os recursos vitais básicos. ● Ele/ela será capaz de reconhecer os problemas ambientais. ● Ele/ela será capaz de perceber que os recursos naturais e as belezas naturais são os mais importantes patrimónios culturais que podemos deixar para o futuro.

2.PROCESSO

PARTE A;	INPUT EXPERIMENTAL
<p>1.Preparação/ Warm-up (Experiência Concreta)</p>	<p>O professor convida os participantes para o círculo. A partir da direita, o professor nomeia cada participante por sua vez como deserto, floresta, lago, riacho, mar, prado. Todos os participantes no círculo são nomeados. É escolhido um voluntário. O voluntário desloca-se para o meio do círculo. Diz-se que pode dar as instruções para mudar de lugar, dizendo uma ou mais dos nomes que acabam de ser dados, enquanto pode livrar-se tentando encontrar um lugar no círculo. (Prefixo: Que o deserto, a floresta, o prado mudem de lugar!) O jogo continua por algum tempo. Os participantes podem falar sobre os conceitos dados.</p> <p>O que significam para si estes conceitos? De que pensa que poderia fazer parte como um todo? Que criaturas poderiam viver <u>nestes</u> ambientes?</p> <p>O professor determina 6 áreas diferentes na sala de aula: deserto, floresta, lago, rio, mar, ecossistemas de prados. Uma imagem representando cada conceito é colada no local designado.</p> <p>Os participantes são convidados a participar no círculo. São chamados plantas, animais e seres vivos microscópicos, a partir da direita. O professor divide os participantes em 3 grupos, como plantas, animais e criaturas microscópicas, dizendo que aqueles que dizem que as plantas devem juntar-se, aqueles que dizem que os animais devem juntar-se, e finalmente, que as criaturas microscópicas se devem juntar.</p> <p>A cada grupo é dado um pedaço de papel e uma caneta. É-lhes pedido que adivinhem que criaturas podem viver nos ecossistemas determinados e que os escrevam no papel.</p> <p>O grupo vegetal adivinha as plantas que vivem nos ecossistemas especificados e escreve-as no papel. O grupo de animais prevê os animais que vivem no ecossistema determinado, e o grupo de organismos microscópicos prevê os organismos microscópicos. São dados 5 minutos para investigação e estimativa.</p> <p>Após o período, um participante de cada grupo é dirigido para o canto do ecossistema designado. Assim, a classe é dividida em 6 grupos em 6 ecossistemas identificados.</p> <p>Os grupos recém-formados são aconselhados a escrever num pedaço de papel, adivinhando as plantas/animais/e criaturas microscópicas que possam estar a viver no ecossistema em que se encontram. Os <u>postos</u> são partilhados por um porta-voz do grupo, respetivamente.</p>
<p>2. Avaliação Intercalar</p>	<p>O que é que estes conceitos significam para si? De que pensa que poderia fazer parte como um todo?</p>

(Lembrete de Experiência) (OBSERVAÇÃO REFLEXIVA)	Acha que estes ecossistemas estão interligados? Podemos comparar o ecossistema a uma máquina? Porquê? Qual é a maior causa de danos para a biodiversidade?
3. ANIMADOR (VIDA TANGÍVEL)	Depois dos participantes nos 6 cantos determinados do ecossistema partilharem o que foi escrito nos seus trabalhos, o professor diz aos participantes para encenar um momento natural no ecossistema em que vivem, utilizando uma técnica de improvisação. Ao fazer isto, diz-lhes para prepararem uma improvisação que irá responder às questões de como é a vida num dia, e que tipo de comunicação existe entre plantas, animais e criaturas microscópicas. O trabalho de cada grupo é seguido à vez e é feita uma avaliação.
4. Avaliação Intercalar (Experiência Refletora / da Experiência a Novos Conceitos: Observação Reflexiva)	O professor pergunta as opiniões dos participantes sobre o estudo através destas perguntas: "O que é que nós fizemos? Qual foi, na sua opinião, o objetivo deste estudo? Alguém quer partilhar as suas experiências e <u>sentimentos</u> ?" Na sua opinião, qual é a importância do ar, do solo e da água para os seres vivos e o ecossistema em que vivem para o seu habitat? Já reparou na diversidade e interdependência destes ecossistemas? Que tipo de compromisso existe? A biodiversidade também está ligada por um ciclo? Precisa de ser preservada para que a vida continue?
PARTE B:	ENTRADA CONCEPTUAL; (CONCEPTUALIZAÇÃO ABSTRATA)
5. Processamento: "O que importa?"	O professor faz com que os participantes assistam a um pequeno vídeo sobre o ecossistema a partir do link abaixo. https://youtu.be/SNF8b7KKI2I Em seguida, é criado um mapa conceitual com os participantes a partir da 1ª e 2ª atividades no quadro com brainstorming. O professor faz com que os participantes assistam a um pequeno vídeo sobre o solo e a água. https://youtu.be/Qw6uXh9yM54 É dada uma breve explicação sobre a importância de proteger o ambiente natural e o ecossistema.
6. Avaliação intercalar (Atribuição Conceptual)	O professor faz com que os participantes assistam ao vídeo preparado para a biodiversidade e criaturas em perigo de extinção. https://youtu.be/8tjDCZrGnxc Ele aprofunda o assunto fazendo perguntas: O que aconteceu? O que podemos fazer? O que é que podemos fazer individualmente? O que podemos fazer como sociedade?
7. Prática: "E agora?" EXPERIÊNCIA Ativa	O professor pergunta primeiro aos participantes o que sabem sobre o Património Mundial Natural da UNESCO. Ele/Ela faz com que os participantes vejam o seguinte vídeo: https://youtu.be/8tjDCZrGnxc . São convidados a visitar a exposição do património natural mundial, que foi preparada previamente num canto da sala de aula.



	<p>Depois de visitarem a exposição, os participantes são convidados a visitar o círculo. O professor diz aos participantes que esta exposição foi organizada para proteger o património natural mundial e que faltam os materiais de sensibilização adequados ao objectivo desta exposição, sendo este o nosso dever.</p> <p>Na aula são criadas faixas, imagens, poemas, cantos de desenhos animados. O participante é dividido em quatro grupos. São fornecidos 3 minutos de trabalho em cada estação. Os produtos preparados são incluídos na mini-exposição criada na sala de aula.</p>
<p>8. AVALIAÇÃO GERAL;</p>	<p>Depois do professor, um papel de avaliação é distribuído aos participantes, permitindo-lhes escrever as suas opiniões e impressões sobre os espaços em branco.</p> <p>Durante este estudo; Senti isso;</p> <p>Seube disso;</p> <p>.....</p> <p>Reconheci isso;</p> <p>.....</p> <p>Penso que deveria haver;</p> <p>.....</p>
<p>9.RELATIVO À VIDA DIÁRIA: (Do Novo Conceito às novas experiências)(Experiência ATIVA)</p>	<p>O professor pede aos participantes para fazerem um pequeno vídeo promocional sobre os itens do património natural que são tomados sob proteção nos seus próprios países, obtendo a lista do Património Mundial Natural e Cultural da UNESCO. Cria grupos de estudo para esta tarefa.</p> <p>1.Grupo; Um vídeo introdutório sobre o Património Natural Mundial</p> <p>2.Grupo; Um vídeo que introduz artigos do património natural no seu país</p> <p>3º grupo; Um vídeo sobre biodiversidade e ecossistemas no seu país de origem</p> <p>4.Grupo; O que podemos fazer para proteger o ecossistema e a biodiversidade?</p>

ANEXO 1

1. Dorset and East Devon Coasts, UK



2. Archipiélago de Revillagigedo, [Mexico](#)



3. Queensland Wet Tropics, Australia



4. Sichuan Panda Sanctuaries, China



5. Aggtelek Karst and Slovak Karst Caves, Hungary/Slovakia





6. Białowieża Forest, Poland/Belarus



7. Lut Desert, Iran



8. Mount Etna, Italy



9. Geirangerfjord and Nærøyfjord, Norway



10. Yosemite National Park, USA



11. Danube Delta, Romania



12. Lake Baikal, Russia



13. Mistaken Point, Canada



14. Ha Long Bay, Vietnam



15. High Coast/Kvarken Archipelago, Sweden/Finland



16. Cappadocia, Turkey

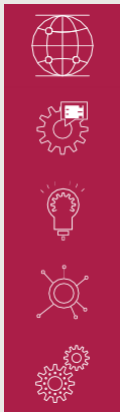




THE INTERNET JOURNAL OF RESTORATIVE JUSTICE (IJRJ®)



IJRJ® AIMS TO



PUSH THE BARRIERS OF RESTORATIVE JUSTICE, AND CHALLENGE CONVENTIONAL APPROACHES TO CRIMINOLOGY AND CRIMINAL JUSTICE

ENABLE JUNIOR RESEARCHERS TO PUBLISH ALONGSIDE LEADING NAMES IN RESTORATIVE JUSTICE, AND ENCOURAGE A DIALOGUE BETWEEN VARIOUS GENERATIONS OF ACADEMICS.

INCREASE AWARENESS OF RESTORATIVE JUSTICE, AND HELP ADDRESS MISCONCEPTIONS ABOUT ITS POTENTIAL AND LIMITATIONS.

BUILD A STRONG EVIDENCE BASE FOR RESTORATIVE JUSTICE, AND INFORM AND INFLUENCE CRIMINAL AND RESTORATIVE JUSTICE POLICY AT NATIONAL AND INTERNATIONAL LEVELS.

ENABLE THOSE WITH LIMITED RESOURCES TO ACCESS SCHOLARLY WORK ON RESTORATIVE JUSTICE, INCLUDING STUDENTS, PRACTITIONERS AND THE PUBLIC.

The Internet Journal of Restorative Justice (IJRJ®) is the leading, international peer-reviewed journal on restorative justice. It was established in 2012 to push the boundaries of criminal justice by adopting a unique, practical approach to researching and investigating restorative justice.

It is indexed and ranked by Scopus, Kudos, The European Reference Index for the Humanities and the Social Sciences (ERIH PLUS) as well Criminal Justice Abstracts and EBSCO Information Services.

Submissions to the IJRJ® must follow the Editorial Guidelines, and can be made by email to ijrj@rj4allpublications.com at any given time. We aim to complete the review process within 4-6 weeks of receipt.

The Editor-in-Chief is Professor Dr. Theo Gavrielides.

The Journal is guided and scrutinised by its Editorial Board and the International Advisory Board. All submissions are first reviewed by the Editor-in-Chief, and if judged suitable for this publication, they are then blind-reviewed anonymously and separately by at least two external, expert reviewers.



ANNUAL SUBSCRIPTIONS (UNLIMITED DOWNLOADS):

RJ4ALL PUBLICATIONS ACCEPTS ANNUAL SUBSCRIPTIONS FROM:



Subscription can be purchased from www.rj4allpublications.com/ijrj or by emailing IJRJ@rj4allpublications.com





THE YOUTH VOICE JOURNAL (YVJ™)

YVJ™ AIMS TO



CREATE KNOWLEDGE AND CONTRIBUTE TO THE LITERATURE BY PUBLISHING HIGH QUALITY RESEARCH ON ISSUES AFFECTING YOUNG PEOPLE

ESTABLISH AND FURTHER DEVELOP THE YOUTH-LED METHOD FOR RESEARCH AND SOCIAL POLICY

PROVIDE A PLATFORM FOR THE INTELLECTUAL EXCHANGE OF IDEAS AROUND THE GLOBE WITH THE AIM OF INFLUENCING POLICIES AND PRACTICES

ACTIVELY ENCOURAGE AND AIDE THOSE YOUNG PEOPLE WHOSE VOICE IS RARELY HEARD BY POLICY MAKERS AND ACADEMIA TO BE PUBLISHED

The Youth Voice Journal (YVJ™) is the leading international peer-reviewed journal publishing theoretical contributions and empirical studies on issues affecting young people and youth work. YVJ™ is published by RJ4All Publications and is ranked and indexed by Scopus, ORCID, Kudos, Criminal Justice Abstracts, EBSCO and ERIH PLUS.

The Journal encourages submissions from young researchers, and is particularly interested in publishing papers, reviews and commentaries exploring the youth-led / user-led method of evidence gathering.

Submissions to the Youth Voice Journal (YVJ™) can be made at any given time to YVJ@rj4allpublications.com

Once accepted, submissions are published online and indexed. Occasionally, the Journal publishes Special Issues and the deadlines relating to these publications are included in the related Calls.

All submissions will be subject to the normal process of peer review. We aim to reach a decision within 4-7 weeks of receipt.

Altogether the Journal has received and processed fifty-seven articles this year alone. The number of submitted papers show a dramatic increase compared to the previous year, which has nineteen submissions and publications, including th



ANNUAL SUBSCRIPTIONS (UNLIMITED

DOWNLOADS):

STU
DE
NTS

INDIV
IDIA

ORGANISATIONAL:
£200

CORPORATE:
£270



Subscription can be purchased from
www.rj4allpublications.com/subscribe
 or by emailing
 YVJ@rj4allpublications.com





THE RESTORATIVE JUSTICE SERIES
CATÁLOGO



O objetivo deste manual de formação é tornar-se um recurso sustentável para educadores, fornecendo orientação abrangente e enquadramento metodológico para a transferência do património cultural e o desenvolvimento de valores artísticos culturais para as gerações mais jovens. Utilizando os valores da justiça restaurativa da partilha do poder, igualdade, dignidade e respeito, o manual de formação orienta os educadores na utilização de métodos criativos para viver com as nossas culturas.

Este Manual de Formação foi desenvolvido pelo consórcio do projeto Erasmus + co-financiado "Our culture". É dirigido a professores, educadores, líderes juvenis e organizações que trabalham com jovens em todo o mundo.

WWW.OURCULTUREPROJECT.ORG



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

GRANT AGREEMENT NO: 2020-1-UK01-KA227-SCH-094521



RRP £0.99

