

Escenario pedagógico de Europeana

(Educadores de museo)

TÍTULO

Cura cultural: trauma y curación a través del tiempo y el espacio

AUTOR(ES)

Eleni Vasilaki (Elena Vasilakis)

RESUMEN

Durante el año 2020, todo estuvo marcado por la pandemia de la COVID-19, con nuevas realidades y traumas profundos. Los estudiantes tienen que aprender a utilizar el razonamiento crítico, analizar sus emociones, comprender las consecuencias, superar los obstáculos y sanar.

El año pasado, fuimos testigos de cómo la investigación ponía de manifiesto que las visitas a museos y sentir el arte puede ser beneficioso para nuestra salud y, tras la COVID-19, [el choque cultural](#) que se ha experimentado con los museos cerrados o parcialmente abiertos con menos actividades y un número más reducido de personal y visitantes, demuestra que es necesario estimular el papel que tienen los museos en nuestras vidas. Más específicamente, cuando la investigación se centró en las emociones, pensamientos y psicología de niños, adolescentes y adultos durante estos tiempos complicados, se puso de relevancia la importante relación existente entre el arte y el bienestar. Por ejemplo, es difícil concebir una cuarentena sin libros, películas o música. También se ha reflexionado acerca de lo que más hemos echado de menos (socializar, nuestras rutinas, paseos, conciertos, etc.) y cómo implementando un escenario pedagógico dentro de un museo, una clase o en línea se puede mantener esta conexión viva. Siguiendo la Taxonomía de Bloom, intercalando nuevas herramientas tecnológicas con pedagogía participativa y constructiva, la cura cultural se centra en: a) mostrar cómo los artistas o tradiciones multiculturales han retratado diferentes tipos de traumas y procesos de curación a lo largo de la historia (conectividad, conciencia cultural, empatía); b) conectar artefactos en línea y presenciales en una actividad de aprendizaje híbrida (entretenimiento educativo, ludificación); c) proporcionar nuevas herramientas y competencias a los estudiantes; d) ayudar a los estudiantes a conectar con sus emociones y pensamientos y darles herramientas para que los expresen o los entiendan (narrativa, realidad aumentada, metodología de proyectos) con la esperanza que sea un modo útil y creativo de empoderar a los estudiantes y fomentar la cultura. Los estudiantes aprenden a reconocer emociones y significados en las artes, comparan y contrastan información, se identifican con obras de arte y sus emociones internas, reformulan su búsqueda comprensible de contenido cultural y finalmente desarrollan arte nueva. Para finalizar, este escenario pedagógico, escuchar la necesidad de mantener el arte en nuestras vidas y señalar su efecto sanador, busca una conciencia y empatía cultural, aliviar el estrés y el empoderamiento de los alumnos.

PALABRAS CLAVE

Cura cultural, empoderamiento, conciencia multicultural, narrativa, entretenimiento educativo

TABLA DE SÍNTESIS

Asignatura	Este escenario pedagógico está relacionados con asignaturas específicas del plan de estudios nacional griego de educación secundaria obligatoria y no obligatoria (de 12 a 18 años) como Arte, Historia, Geografía, Ciencia, Literatura, Biología, Sociología y Tecnología. Debido también a su amplia variedad de temas y su diseño abierto y participativo, podría conectarse con distintas asignaturas de los programas de estudio.
Tema	Manifestación del trauma y la curación en el arte.
Edad de los participantes	13-18 (podría aplicarse a cualquier grupo de edad con las modificaciones adecuadas, dado que está orientado a las personas)
Entorno adecuado para su ejecución	Este escenario pedagógico podría ejecutarse en un museo físico (dentro o fuera) o en línea. Si se lleva a cabo dentro o fuera del museo, se necesitarán las herramientas adecuadas. Por ejemplo: para presentar los artefactos de patrimonio cultural digital, se necesita un equipo de aplicación de realidad aumentada como pantallas, tabletas, teléfonos inteligentes u ordenadores. Este escenario pedagógico podría llevarse a cabo en un entorno tranquilo como un auditorio, un patio, un espacio abierto en una sala de exposiciones, etc. en donde los participantes puedan andar, quedarse de pie, aislarse o dividirse en grupos más reducidos.

Arte

Diversidad e integración

Medioambiente

Historia

Asignaturas de idiomas

Música

Filosofía

STEAM
(CTIM + Arte)

<p>Tiempo de la actividad</p>	<p>Si se lleva a cabo en línea, necesitarás ordenadores, teléfonos inteligentes o tabletas con cámara y micrófono.</p> <p>1 hora y 15 minutos</p>
<p>Material educativo en línea</p>	<p>Para realizar concursos de autoevaluación en línea se puede utilizar Google Forms (ejemplo IntroP2-ex2) Un <i>software</i> de presentaciones interactivas como Mentimeter, Kahoot Herramientas adicionales como: YouTube, Google Arts & Culture, Historiana, Cmap</p> <p>Artefactos elegidos de la colección del museo que puedan ser útiles para este escenario pedagógico [por ejemplo un cuadro, una nana para curarse, un texto sanador de una tradición antigua, objetos personales que representen una historia de trauma y/o proceso de curación, un video de una persona que comparte su historia (historia oral), un objeto tecnológico, una planta del jardín del museo que tenga usos/propiedades farmacéuticas, etc.] en una presentación o algunas de las herramientas del material educativo en línea (utilizarlo en Mentimeter, por ejemplo).</p>
<p>Material educativo físico</p>	<p>Concursos impresos de autoevaluación Otros materiales de aprendizaje (como pósteres, cartas, libros que muestran imágenes de artefactos) Equipamiento tecnológico: ordenadores, tabletas, teléfonos inteligentes, pantallas Otros materiales educativos: papel, colores, tijeras, reglas, rotuladores, pizarra blanca, cartulinas, pegamento, etc.</p>
<p>Recursos de Europeaana utilizados</p>	<p>Recursos de Europeaana sugeridos: Niños adoptados (1922) - American Jewish Joint Distribution Committee Personas esperando a que abra un comedor de beneficencia- American Jewish Joint Distribution Committee Kirche St. Maria vor dem Teyn,Möbius - Walter (Herstellung) (Fotograf) Algesimeter, Alemania (1875-1900) -Museo de la ciencia, Londres Acuarela china: masaje para el dolor de hombro -Wellcome Collection Tratamiento para aliviar el dolor con medicinas -Wellcome Collection Heracles -Universidad de Bolonia Tyche -Universidad de Bolonia Historia artística de Nina sobre personas desplazadas- Europeaana Foundation Sintiéndose en casa en un nuevo hogar -Macrameul de acasa, Europeaana Foundation Benín, África: ceremonia de sanación mediante la cual se barre a los pacientes con escobas después de que su enfermedad se haya transmitido a unas gallinas -Wellcome Collection</p>

LICENCIAS

Atribución Compartir Igual CC BY-SA. Esta licencia permite que un tercero remezcle, modifique y desarrolle tu trabajo incluso con fines comerciales, siempre y cuando te de crédito por ello y atribuya una licencia bajo los mismos términos a esas nuevas creaciones. Es la licencia que usa Wikipedia y que se recomienda para materiales que se beneficiarían de la incorporación de contenido de Wikipedia y otros proyectos con licencias similares.

INTEGRACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS

Este escenario pedagógico está relacionado con asignaturas específicas del plan de estudios nacional griego de educación secundaria obligatoria y no obligatoria (de 12 a 18 años) como Arte, Historia, Geografía, Ciencia, Literatura, Biología, Sociología y Tecnología.

OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD EDUCATIVA

Tras la actividad educativa, se espera que los estudiantes entiendan la importancia de la cultura en nuestras vidas, reconozcan emociones y significados en el arte y puedan comparar y contrastar contenido cultural. Además, los estudiantes podrán identificarse con obras de arte y sus emociones internas, reestructurar su conocimiento, buscar contenido cultural y finalmente desarrollar arte nuevo. Una vez completada la actividad, los estudiantes se sentirán empoderados para actuar a través de la experiencia y entender y desarrollar su trabajo en sintonía con sus sentimientos. Asimismo, adquirirán nuevas competencias, utilizarán herramientas digitales para sus propios proyectos y comprenderán cómo las comunidades han elegido expresar los distintos aspectos del trauma y los procesos de curación en su manifestación a través del arte.

RESULTADOS DE LA ACTIVIDAD EDUCATIVA

Los participantes crearán su propio arte, que será el resultado final al aplicar la correlación de nuevas herramientas con sus propias experiencias, la comparación del trauma y la curación a través del tiempo y el espacio (conciencia cultural), la experiencia con nuevas herramientas y evaluar su propio trabajo y el de los demás.

(Sugiero que se utilice la taxonomía de Bloom de objetivos educativos al trabajar en este escenario pedagógico)

COMPETENCIAS DEL SIGLO XXI

- Pensamiento crítico: los participantes forman parte activa de todo el proceso, reflexionan sobre la práctica y sus acciones crean las siguientes etapas del escenario pedagógico.
- Creatividad: los participantes crean su propia obra de arte.
- Alfabetización audiovisual y tecnológica: en este escenario pedagógico, se utilizan métodos técnicos híbridos para que los participantes interactúen con nuevas herramientas tecnológicas (como *software*, realidad aumentada, creación de vídeo, mapas cognitivos en línea, etc.)
- Comunicación: comunicación oral y escrita, así como actividades individuales y en grupo que tienen como objetivo fomentar la comunicación entre los participantes.
- Colaboración: en este escenario pedagógico hay una proporción amplia de trabajo colaborativo (oral y escrito).
- Productividad: incluso en las primeras fases, los participantes son cocreadores del contenido y del procedimiento de este escenario pedagógico, presentan su trabajo oralmente, crean mapas conceptuales y sus propias obras de arte.

ACTIVIDADES

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Presentación	<p>PARTE 1 (Percepción, comprensión, aportar ideas, debate abierto) (sin conexión a Internet) El educador del museo presenta el tema escribiendo los conceptos de Trauma y Proceso de Curación en una pizarra blanca utilizando un rotulador y pidiendo a los participantes que compartan sus reflexiones y que hablen acerca de lo que perciben. Una vez que hayan contestado, el educador del museo dibuja un mapa cognitivo-conceptual utilizando la información aportada en las respuesta (ejemplo, véase el anexo IntroP1-ex1).</p> <p>(en línea) El educador comparte su pantalla, presenta el tema utilizando Cmap y añadiendo los conceptos de Trauma y Proceso de Curación y pide que los participantes compartan sus pensamientos y hablen de lo que perciben. Una vez que hayan contestado, el educador dibuja un mapa cognitivo-conceptual utilizando esta información (ejemplo, véase el anexo IntroP1-ex2).</p>	10' + 5'
	<p>PARTE 2 (Percepción, comprensión, autoevaluación) (sin conexión a Internet) El educador de museo presenta el cuestionario de autoevaluación que ha hecho para este proyecto específico en formato papel (ejemplo, véase el anexo IntroP2-ex1 que los participantes tienen que completar.</p> <p>(en línea) El educador de museo presenta el cuestionario de autoevaluación que ha hecho para este proyecto específico utilizando herramientas en línea o <i>software</i> como el ejemplo hecho en Google Forms. (Ejemplo, véase el anexo IntroP2-ex2 que los participantes tienen que completar).</p> <p>El cuestionario de autoevaluación ha sido diseñado simplemente para que los estudiantes expresen su conocimiento previo o ideas erróneas a través de formas cognitivas, para que el educador de museo pueda hacerse una idea general y comenzar a construir a partir de ahí, haciendo los puentes necesarios. Un ejemplo es el presentado. El educador puede utilizar fotos de su museo o también objetos físicos.</p>	

Arte

Diversidad e integración

Medioambiente

Historia

Asignaturas de idiomas

Música

Filosofía

STEAM
(CTIM + Arte)

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
La cultura viaja	<p>(sin conexión a Internet) A los participantes se les presenta una combinación de artefactos seleccionados, imágenes, música, textos y/o vídeos que estén relacionados con distintos tipos de expresión de traumas y procesos de curación de distintas culturas y/o comunidades. En este punto, el educador de museo puede utilizar pósteres, TV, CD, ordenadores, pantallas y copias impresas de imágenes (tarjetas). Ejemplo, véase el anexo CultureTravels-ex1.</p> <p>(en línea). A los participantes se les presenta una combinación de artefactos elegidos, imágenes, música, textos y/o vídeos que estén relacionados con distintos tipos de expresión de traumas y procesos de curación de distintas culturas y/o comunidades. Aquí, el educador de museo puede utilizar YouTube, un <i>software</i> para reuniones, Europeaana, Historiana, etc. Ejemplo, véase el anexo CultureTravels-ex2.</p> <p>Sugerencias: elegir diferentes tipos de arte: cuadros, textos, esculturas y hasta dos culturas/comunidades diferentes por cada categoría (trauma-proceso de curación).</p>	10'
Fénix	<p>(sin conexión a Internet) Estableciendo una conversación abierta, se pide a los participantes que se expresen oralmente sobre</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La necesidad de hacer, representar traumas/procesos de curación 2. Si pueden imaginarse diferentes tipos de trauma/procesos de curación. 3. Si quieren expresar una historia personal (sobre trauma/proceso de curación), y cómo se imaginarían dicha expresión. (Tienen que expresarse de forma voluntaria. No se recomienda que se fuerce a nadie a compartir nada. En lugar de ello, crear un ambiente abierto y seguro con empatía. Se puede acceder a este tema utilizando la información de la Intro si es necesario) <p>(en línea) Utilizar herramientas digitales o un <i>software</i> como Mentimeter para pedir a los participantes que se expresen oralmente acerca de</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La necesidad de hacer, representar traumas/procesos de curación 2. Si pueden imaginarse diferentes tipos de trauma/procesos de curación. 3. Si quieren expresar una historia personal (sobre trauma/proceso de curación), y cómo se imaginarían dicha expresión. (Tienen que expresarse de forma voluntaria. No se recomienda que se fuerce a nadie a compartir nada. En lugar de ello, crear un ambiente abierto y seguro con empatía. Se puede acceder a este tema utilizando la información de la Intro si es necesario) 	20'
¿La cultura cura?	<p>PARTE 1</p> <p>(sin conexión a Internet) Se les da a los participantes una evaluación impresa con algo de información (proyecto) que puede ser individual o de grupo. El proyecto tiene fotos impresas, pegatinas y/o códigos QR (utilizados en aplicaciones de realidad aumentada) que representan distintas obras de arte que expresan traumas y procesos de curación a lo largo de la historia. Los participantes tienen que utilizar los motores de búsqueda de Europeana/Historiana para investigar acerca de las historias. Si no hay suficiente tiempo, puede plantearse como tarea para casa o como una actividad de continuación. (Ejemplo, véase el anexo CultureCures-ex1)</p> <p>(en línea) Se les da a los participantes una evaluación impresa con algo de información (proyecto) que puede ser individual o de grupo. El proyecto tiene fotos, pegatinas y/o códigos QR (utilizados en aplicaciones de realidad aumentada) que representan distintas obras de arte que expresan traumas y procesos de curación a lo largo de la historia. Los participantes tienen que utilizar los motores de búsqueda de Europeana/Historiana para investigar acerca de las historias. Si no hay tiempo suficiente, puede plantearse como tarea para casa o como una actividad de continuación. Ejemplo: CultureTravels-ex2)</p> <p>PARTE 2</p> <p>(sin conexión a Internet) Los participantes tienen que escoger una obra artística del proyecto. Después, harán su propia obra de arte para expresar una situación de trauma o de proceso de curación. Pueden pintar algo, hacer un <i>collage</i>, sintetizar música, escribir un poema o texto, bailar, etc. que luego pueden presentar. Escribirán un pequeño análisis de máximo 250 palabras comparando, contrastando o mencionando cómo les ha inspirado esta obra de arte específica (si no hay suficiente tiempo, puede plantearse como tarea para casa o como una actividad de continuación).</p> <p>(en línea) Los participantes tienen que escoger una obra artística del proyecto. Después, harán su propia obra de arte para expresar una situación de trauma o de proceso de curación. Pueden pintar algo, hacer un <i>collage</i>, sintetizar música, escribir un poema o texto, bailar, etc. que luego pueden presentar. Escribirán un pequeño análisis de máximo 250 palabras comparando, contrastando o mencionando cómo les ha inspirado esta obra de arte específica. Se utilizarán herramientas digitales de vídeo, presentaciones, etc. para compartir las obras de arte (si no hay suficiente tiempo, puede plantearse como tarea para casa o como una actividad de continuación).</p>	15' + 15'

IMPRESIONES DE LOS PARTICIPANTES

Añadir aquí el método utilizado para que los participantes puedan dejar sus comentarios y debatir acerca de la actividad, si hay alguno.

COMENTARIOS DEL EDUCADOR O EDUCADORA

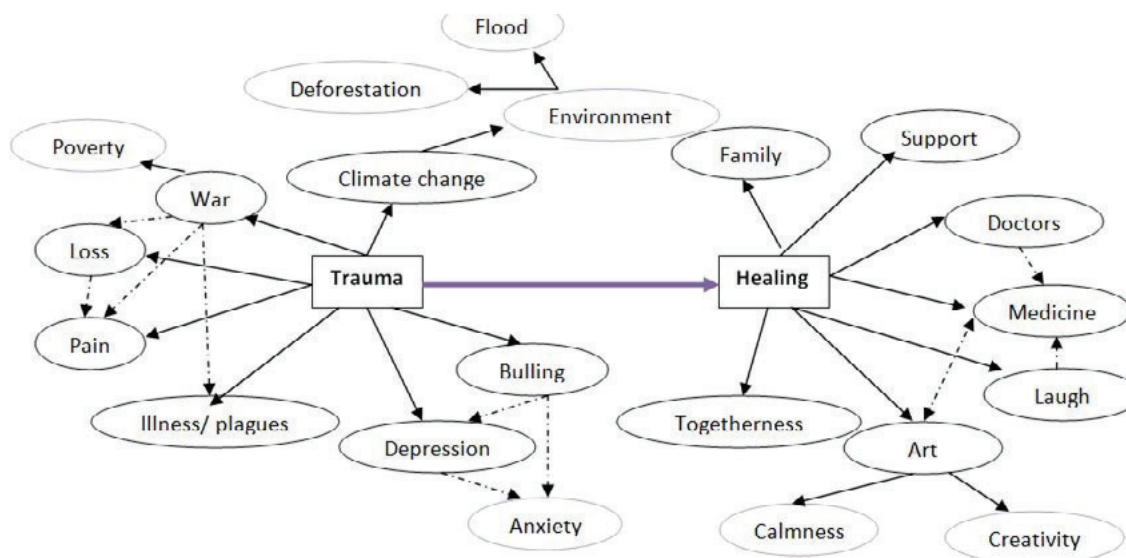
Añade aquí tus comentarios y evaluación DESPUÉS de la ejecución de esta actividad. Siempre puedes utilizar una categoría para la autoevaluación.

ANEXO

Introducción Parte 1

Este escenario pedagógico puede adaptarse. Dado que la temática está conectada a tantos aspectos diferentes, su estructura es sólida y flexible. Podría, ocasionalmente, ser más sencilla, más complicada, más centrada en un tema específico o más general dependiendo de la visión y aportación del educador de museo. Es por ello que este escenario pedagógico está acompañado de dos enfoques diferentes (en línea y sin conexión a Internet) y varios ejemplos y materiales. Se aconseja que se utilicen distintas herramientas para promover una metodología híbrida de ejecución.

Ejemplo 1: enfoque general, el mapa conceptual se ha hecho con las conexiones que los participantes reconocen o sugieren (aquí se presentan varias temáticas como ejemplo, así como sus conexiones hipotéticas)



(Offline made with marker on the whiteboard)

Arte

Diversidad e
integración

Medioambiente

Historia

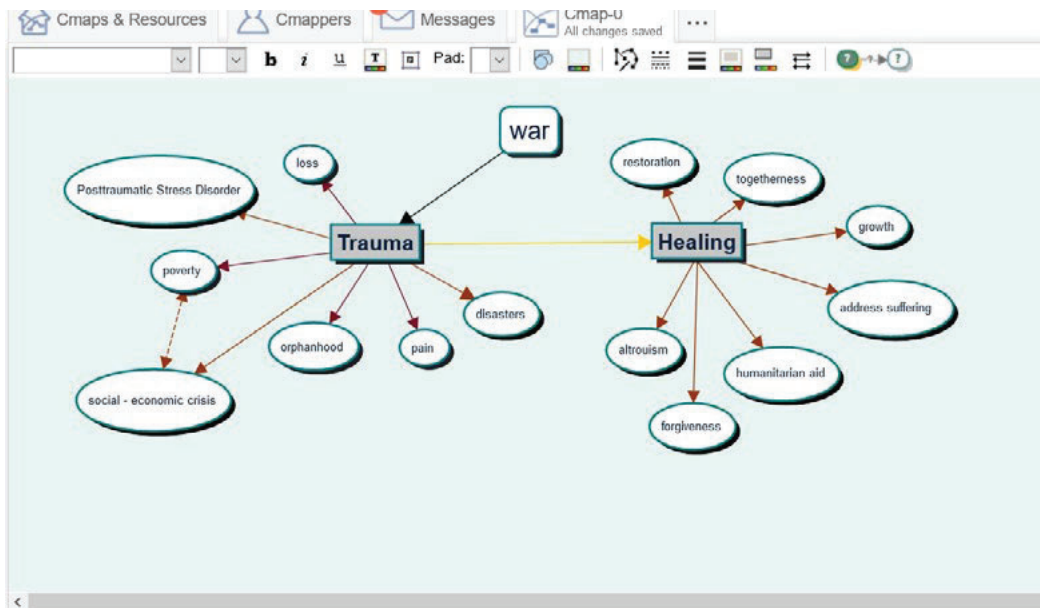
Asignaturas de
idiomas

Música

Filosofía

STEAM
(CTIM + Arte)

Ejemplo 2: el tema principal es la guerra. El educador de museo ha hecho el mapa conceptual utilizando la herramienta de Cmap (<https://cmapcloud.ihmc.us>) con las aportaciones de los participantes (aquí se presentan varios conceptos y sus posibles conexiones).



(Hecho en línea con [Cmap](#))

Introducción Parte 2

Ejemplo 1

1) ¿En qué piensas cuando oyes la palabra "trauma"? ¿Qué es lo primero que se te viene a la mente? Elige de la lista los conceptos que consideres adecuados.

- | | |
|--|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Pain | <input type="checkbox"/> Psychology |
| <input type="checkbox"/> Doctor | <input type="checkbox"/> Wound |
| <input type="checkbox"/> Hospital | <input type="checkbox"/> Loss |
| <input type="checkbox"/> Your family / your mother, etc. | <input type="checkbox"/> Healing |
| <input type="checkbox"/> Vaccine | <input type="checkbox"/> Loneliness |
| <input type="checkbox"/> Helpfulness | <input type="checkbox"/> Resilience |
| <input type="checkbox"/> Art | <input type="checkbox"/> Progress |
| <input type="checkbox"/> Illness | <input type="checkbox"/> War |
| <input type="checkbox"/> Environment | <input type="checkbox"/> Hug |
| <input type="checkbox"/> Adulthood | <input type="checkbox"/> Togetherness |
| <input type="checkbox"/> Other | |

2) ¿En qué piensas cuando oyes "proceso de curación"? ¿Qué es lo primero que se te viene a la mente? Elige de la lista los conceptos que consideres adecuados.

- | | |
|-----------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Pain | <input type="checkbox"/> Psychology |
| <input type="checkbox"/> Doctor | <input type="checkbox"/> Wound |
| <input type="checkbox"/> Hospital | <input type="checkbox"/> Loss |

- | | |
|--|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Your family / your mother, etc. | <input type="checkbox"/> Healing |
| <input type="checkbox"/> Vaccine | <input type="checkbox"/> Loneliness |
| <input type="checkbox"/> Helpfulness | <input type="checkbox"/> Resilience |
| <input type="checkbox"/> Art | <input type="checkbox"/> Progress |
| <input type="checkbox"/> Illness | <input type="checkbox"/> War |
| <input type="checkbox"/> Environment | <input type="checkbox"/> Hug |
| <input type="checkbox"/> Adulthood | <input type="checkbox"/> Togetherness |
| <input type="checkbox"/> Other | |

Arte

Diversidad e
integración

3) ¿Los museos están conectados con conceptos como trauma o proceso de curación?

Sí No Tal vez No lo sé

Medioambiente

Ejemplo 2

Introduction Part2

quiz example

1. What do you think when you hear the word 'trauma'? (What immediately comes to mind?) Choose from the list what is true for you.

- pain
- doctor
- your family / your mother etc
- enviroment
- vaccine
- helpfulness
- art
- illness
- environment
- adulthood
- psychology
- wound
- loss
- healing
- loneliness
- resilience
- progress
- war
- hug
- togetherness

Other _____

Historia

Asignaturas de
idiomas

Música

Filosofía

2. What do you think when you hear the word 'healing'? (What immediately comes to mind?) Choose from the list what is true for you.

- pain
- doctor
- hospital
- your family/ your mother etc.

STEAM
(CTIM + Arte)

- vaccine
- helpfulness
- art
- illness
- environment
- adulthood
- psychology
- wound
- loss
- trauma
- loneliness
- resilience
- progress
- war
- hug
- togetherness

Other _____

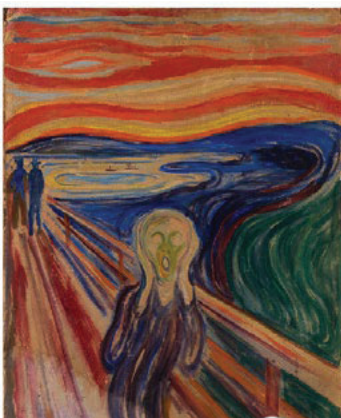
3. Are Museums connected to concepts like trauma and healing?

- yes
- no
- maybe
- i don't know

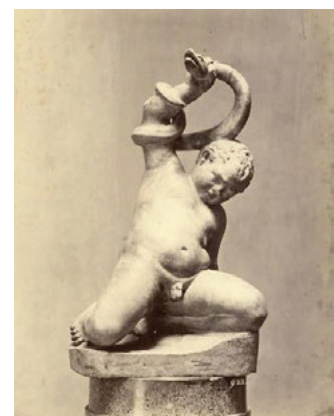
(Hecho utilizando Google Forms)

La cultura viaja

Ejemplo 1: estos son ejemplos de tarjetas que podría hacer el educador de museo para abordar temas específicos y para mostrar a los participantes.



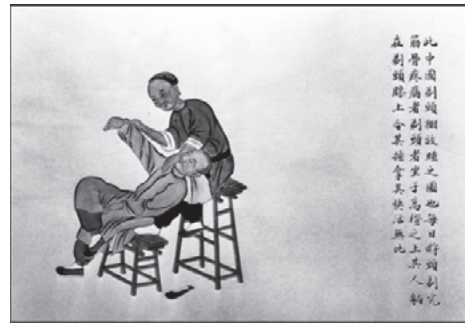
[El grito](#) de Edvard Munch, Pintura
© Munch-museet, Ellingsen Gruppen



Tarjeta 2: [Heracles](#), estatua
Universidad de Bolonia



Tarjeta 3: [Masaje para el dolor de hombro](#),
Acuarela china
Wellcome Collection



Tarjeta 4: [Niños adoptados y sus cuidadores posan en el exterior para un retrato de grupo](#),
Rezhitsa, Letonia - Europeana Collections
American Jewish Joint Distribution Committee

(Si se hace sin conexión a Internet, hacerlo con rotuladores en la pizarra blanca)

Ejemplos de temas:

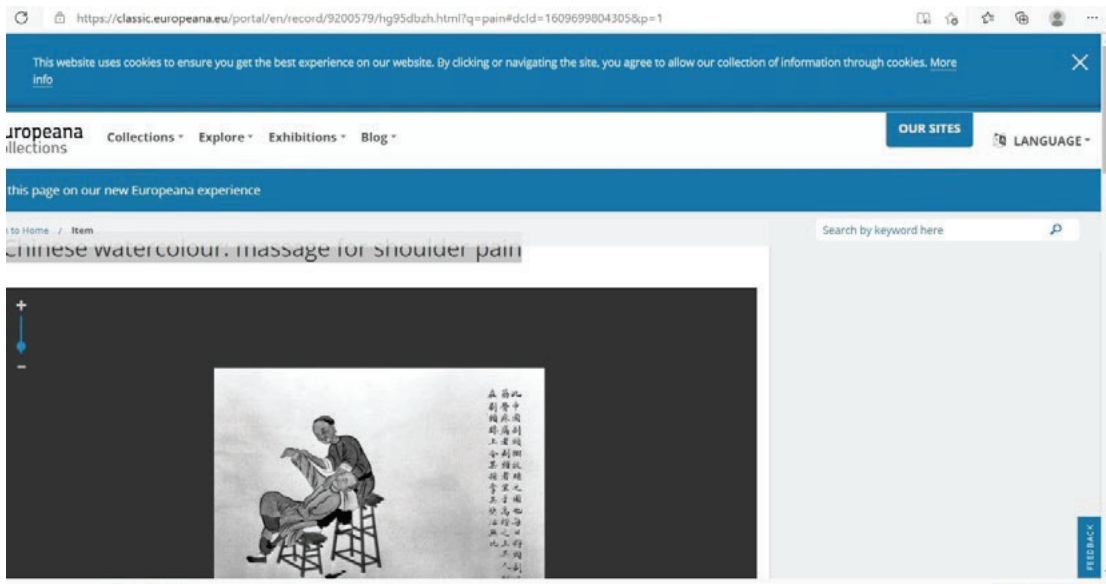
Tarjeta 1: cuestiones medioambientales, el grito de la naturaleza, ¿podemos escucharlo? ¿cómo? (ejemplos: cambio climático, especies en peligro de extinción, etc.)

Tarjeta 2: fuerza, riesgo y lucha. ¿Cómo podemos reaccionar a los problemas? ¿es la resolución de problemas una habilidad esencial?

Tarjeta 3: dolor físico, sanadores ahora y antes, prácticas de curación, etc.

Tarjeta 4: guerra, cambio social, pérdida, orfandad, ayuda, inclusión social, nueva infraestructura, familia

Ejemplo 2: para la actividad en línea, el educador de museo utiliza Internet, Europeana y la base de datos de Google Arts and Culture. Comparte la pantalla para compartir esas imágenes.



Arte
Diversidad e integración
Medioambiente
Historia
Asignaturas de idiomas
Música
Filosofía
STEAM (CTIM + Arte)

La cultura cura

Parte 1

Ejemplo 1: ejemplos de tarjetas que podría hacer el educador social para abordar un tema específico y para mostrar a los participantes.



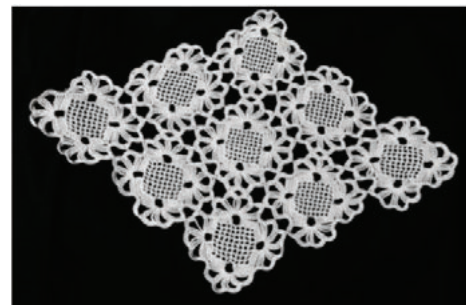
[El grito](#) de Edvard Munch, Pintura
© Munch-museet, Ellingsen Gruppen



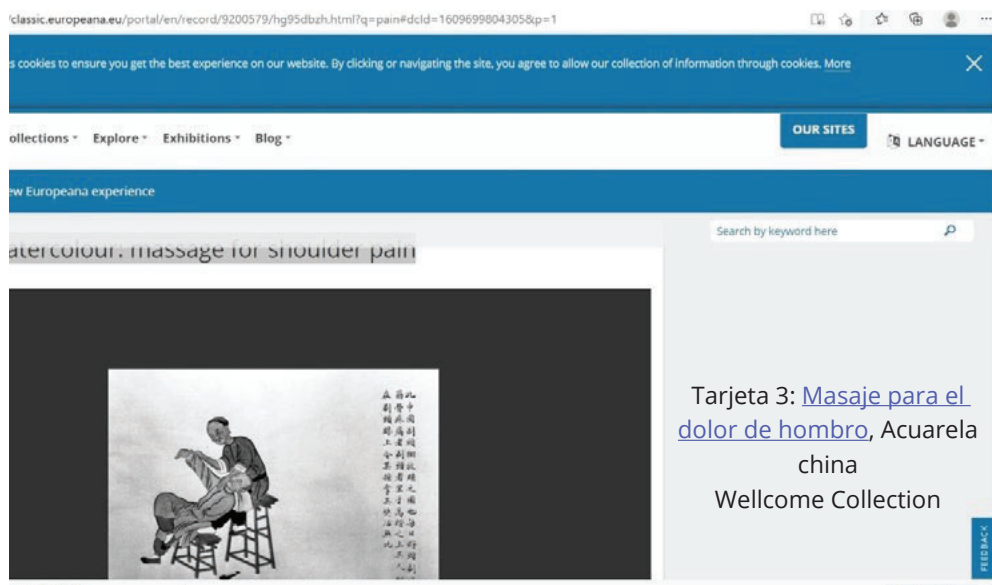
Tarjeta 2: [Heracles](#), estatua
Universidad de Bolonia



Benín, África: [ceremonia de sanación](#) mediante la cual se barre a los pacientes con escobas después de que su enfermedad se haya transmitido a unas gallinas. Wellcome Collection



[Sintiéndose en casa en un nuevo hogar](#)
Europeana Foundation



Tarjeta 3: [Masaje para el dolor de hombro](#), Acuarela china
Wellcome Collection