

# Cenário de Aprendizagem Europeia

(Educadores dos Museus)

Arte

Diversidade e Inclusão

Ambiente

História

Línguas

Música

Filosofia

CTEAM  
(CTEM+Arts)

## TÍTULO

Cura Cultural: trauma e recuperação ao longo do tempo e do espaço

## AUTOR(ES)

Eleni Vasilaki (Elena Vasilakis)

## RESUMO

Durante 2020, a pandemia da COVID-19 marcou o mundo, criando novas realidades e traumas profundos. Os estudantes têm de compreender como usar o raciocínio crítico, analisar as suas emoções, apreender as consequências, ultrapassar os obstáculos e sarar. No ano passado, vimos a investigação sublinhar a forma como a experiência da arte e as visitas a museus podem ajudar a nossa saúde e, depois do [Choque na Cultura](#) provocado pela COVID-19, que viu os museus fecharem ou abrirem parcialmente com menos atividades e redução de pessoal e visitantes, é necessário impulsionar o papel dos museus nas nossas vidas. Em particular, quando a investigação se centrou nas emoções, pensamentos e psicologia de crianças, adolescentes e adultos durante estes tempos conturbados, evidenciou-se a importante relação entre as artes e o bem-estar. Por exemplo, é difícil imaginar uma quarentena sem livros, filmes ou música. Importa ainda refletir sobre aquilo que mais falta nos faz (socializar, as nossas rotinas, passeios, concertos, etc.) e sobre a forma como um cenário de aprendizagem a implementar num museu, numa sala de aula ou online poderia ajudar a manter viva esta ligação. De acordo com a taxonomia de Bloom, ao entrelaçar novas ferramentas tecnológicas com uma pedagogia participativa e construtiva, a Cura Cultural procura: a) mostrar como artistas ou tradições multiculturais retrataram diferentes tipos de traumas e curas através da história (conectividade, consciência cultural, empatia); b) ligar artefactos online e offline a uma atividade de aprendizagem híbrida (entretenimento educativo, ludificação); c) fornecer novas ferramentas e competências aos estudantes; d) ajudar os estudantes a ligarem-se às suas emoções e pensamentos, dando-lhes ferramentas para os exprimir ou compreender (narração de histórias, realidade aumentada, método de projeto), na esperança de ser uma forma útil e criativa de capacitar tanto os estudantes como a cultura. Os estudantes aprendem a reconhecer emoções e significados nas artes, a comparar e contrastar informação, a relacionar-se com o trabalho artístico e as suas emoções interiores, a reenquadrar a sua compreensão na procura de conteúdos culturais e finalmente a desenvolver nova arte. Para concluir, este cenário de aprendizagem, ao reconhecer a necessidade de manter a arte nas nossas vidas e de sublinhar o seu efeito curativo, visa a consciência cultural e a empatia, o alívio do stress e o empoderamento dos estudantes.

## PALAVRAS-CHAVE

Cura cultural, empoderamento, consciência multicultural, narração de histórias, entretenimento educativo

## QUADRO DE SÍNTESE

Disciplina	Este cenário de aprendizagem está relacionado com disciplinas específicas do Programa Curricular Grego para o Ensino Básico e Secundário, tais como Arte, História, Geografia, Ciência, Literatura, Biologia, Sociologia e Tecnologia. Devido à vasta gama de disciplinas que abrange, bem como à sua conceção híbrida, aberta e participativa, este cenário pode ainda ser associado a muitas outras disciplinas curriculares.
Tema	Manifestações de trauma e cura na arte.
Idade dos participantes	13-18 (aplicável a qualquer faixa etária, com as devidas modificações, uma vez que o cenário está orientado para as pessoas).
Cenário adequado à implementação	Este cenário de aprendizagem pode ser implementado no ambiente físico do museu (dentro ou fora) ou online.

<p>Duração da atividade</p>	<p>Se for implementado dentro/fora do museu, é necessário equipamento adequado para a sua implementação, por exemplo: para apresentar os artefactos do património cultural digital, é necessário equipamento de aplicação de realidade aumentada, tais como ecrãs, tablets, smartphones ou computadores. Este cenário de aprendizagem pode ser implementado num ambiente descontraído, como um auditório, pátio, espaço aberto numa sala de exposições, onde os participantes possam andar livremente, levantar-se, isolar-se ou estar num grupo mais pequeno.</p> <p>Se for implementado online, serão necessários computadores, smartphones ou tablets com câmara e microfone.</p> <p>1 hora e 15 minutos</p>
<p>Material educativo online</p>	<p>Questionários online de autoavaliação, por exemplo utilização de Google Forms (exemplo <a href="#">IntroP2-ex2</a>)</p> <p>Software de apresentação interativa, por exemplo <a href="#">Mentimeter</a>, <a href="#">Kahoot</a></p> <p>Outras ferramentas: <a href="#">YouTube</a>, <a href="#">Google Arts &amp; Culture</a>, <a href="#">Historiana</a>, <a href="#">Cmap</a></p> <p>Artefactos escolhidos da coleção do seu museu que sirvam o propósito deste cenário de aprendizagem [por exemplo, uma pintura, uma canção de embalar para ficar bem de saúde, um texto-feitiço de cura de uma tradição antiga, artigos pessoais que expressem uma história de trauma e/ou cura, um vídeo de um entrevistador que partilha a sua história (história oral), um objeto tecnológico, uma planta do jardim do museu que tenha utilidade/ propriedades farmacêuticas, etc.] numa apresentação ou como parte das ferramentas de material educativo online (utilização em Mentimeter, por exemplo)</p>
<p>Material educativo offline</p>	<p>Questionários impressos de autoavaliação</p> <p>Materiais adicionais de aprendizagem (por exemplo, posters, cartões, livros com imagens dos artefactos)</p> <p>Equipamento tecnológico: computadores, tablets, smartphones, ecrã</p>
<p>Recursos Europeana utilizados</p>	<p>Outros materiais educativos: papel, cores, tesoura, régua, marcadores, quadro branco, cartolinas, cola, etc.</p> <p>Recursos Europeana sugeridos:</p> <p><a href="#">Crianças Adotadas (1922)</a> - American Jewish Joint Distribution Committee</p> <p><a href="#">Pessoas aguardam a abertura do refeitório social</a> - American Jewish Joint Distribution Committee</p> <p><a href="#">Igreja St. Maria vor dem Teyn, Möbius</a> - Walter (Herstellung) (Fotógrafo)</p> <p><a href="#">Algesimeter, Alemanha (1875-1900)</a> - Museu da Ciência, Londres</p> <p><a href="#">Aguarela chinesa: massagem para dor de ombro</a> - Coleção Wellcome</p> <p><a href="#">Tratado sobre o alívio da dor com recurso a drogas</a> - Coleção Wellcome</p> <p><a href="#">Herakles</a> - Universidade de Bolonha</p> <p><a href="#">Tyche</a> - Universidade de Bolonha</p> <p><a href="#">Estória Artística da Nina sobre Pessoas Deslocadas</a> - Fundação Europeia</p> <p><a href="#">Sentir-se em casa numa nova casa</a> - Macrameul de acasa, Fundação Europeia</p> <p><a href="#">Benin, África: cerimónia de cura durante a qual os pacientes são varridos com vassouras após a sua doença ter sido passada a algumas galinhas</a> - Coleção Wellcome</p>

## LICENÇAS

Atribuição Compartilhual CC BY-SA. Esta licença permite a outrem misturar, ajustar e construir com base no seu trabalho, mesmo para fins comerciais, desde que o(a) credenciem a si e licenciem as novas criações nos mesmos termos. Esta é a licença utilizada pela Wikipedia, também recomendada para materiais que beneficiem da incorporação de conteúdos da Wikipedia e de projetos licenciados de forma semelhante.

## INTEGRAÇÃO CURRICULAR

Este cenário de aprendizagem está relacionado com disciplinas específicas do Programa Curricular Grego para os Ensinos Básico e Secundário, tais como Arte, História, Geografia, Ciência, Literatura, Biologia, Sociologia e Tecnologia.

## OBJETIVO DA ATIVIDADE EDUCATIVA

No final da atividade, os participantes deverão ser capazes de compreender a importância da cultura nas nossas vidas, reconhecer emoções e significados nas artes, bem como comparar e contrastar

conteúdos culturais. Além disso, os estudantes serão capazes de se relacionar com obras de arte e com as suas emoções interiores, reenquadrar a sua compreensão, procurar conteúdos culturais e, finalmente, desenvolver novas artes. Após a conclusão da atividade, os estudantes estarão capacitados a agir através da experiência e a compreender e criar trabalho em sintonia com os seus sentimentos. Também adquirirão novas competências, serão capazes de utilizar ferramentas digitais para os seus próprios projetos e compreenderão a forma como as comunidades escolheram expressar diferentes aspetos de trauma e cura na sua manifestação artística.

### RESULTADO DA ATIVIDADE EDUCATIVA

Os participantes poderão fazer a sua própria arte, o que será o resultado final, implementando a correlação de novos instrumentos e as suas próprias experiências, a comparação do trauma e da cura através do tempo e do espaço (consciência cultural), a experiência com novos instrumentos, a avaliação do seu próprio trabalho e do dos outros.

(Sugiro a utilização da taxonomia de objetivos educacionais de Bloom enquanto se trabalha com este cenário de aprendizagem).

### COMPETÊNCIAS DO SÉCULO XXI

- Pensamento crítico: os participantes estão ativamente envolvidos em todo o processo, refletem sobre a prática e as suas ações formam as próximas fases do cenário de aprendizagem.
- Criatividade: os participantes criam a sua própria obra de arte.
- Literacia mediática e tecnológica: neste cenário de aprendizagem, são utilizados métodos técnicos híbridos para fazer avançar a interação dos participantes com novas ferramentas tecnológicas (como software, realidade aumentada, criação de vídeos, mapas cognitivos online, etc.).
- Comunicação: comunicação oral e escrita, também atividades individuais e de grupo, com o objetivo de aumentar a comunicação dos participantes.
- Colaboração: o cenário de aprendizagem proporciona uma boa parte do trabalho colaborativo (oral e escrito).
- Produtividade: mesmo numa fase inicial, os participantes são cocriadores do conteúdo e do procedimento deste cenário de aprendizagem, apresentam oralmente o seu trabalho, criam mapas conceptuais e a sua própria obra de arte.

### ATIVIDADES

Nome da atividade	Procedimento	Duração
Introdução	<p>PARTE 1 (Percepção, compreensão, discussão de ideias, discussão aberta) (offline) O(A) Educador(a) do Museu (EM) introduz o tema ao escrever os conceitos de Trauma e Cura no quadro branco usando um marcador (central) e pede aos participantes que partilhem os seus pensamentos e falem sobre as suas percepções. Na sequência das suas respostas, o(a) EM desenha um mapa cognitivo-conceptual com base no contributo dos participantes (exemplo: Ver Anexo IntroP1-ex1). (online) O(A) EM partilha o seu ecrã, introduz o tema usando o Cmap e inserindo os conceitos de Trauma e Cura, e pede aos participantes que partilhem os seus pensamentos e falem sobre as suas percepções. Na sequência das suas respostas, o(a) EM desenha um mapa cognitivo-conceptual com base no contributo dos participantes (exemplo: Ver Anexo IntroP1-ex2).</p> <p>PARTE 2 (Percepção, compreensão, autoavaliação) (offline) O(A) EM introduz o questionário de autoavaliação que elaborou para abordar o projeto específico em formato papel (exemplo: Ver anexo IntroP2-ex1) e pede aos participantes que o preencham. (online) O(A) EM introduz o questionário de autoavaliação que elaborou para abordar o projeto específico utilizando ferramentas/software online, como o exemplo dos Formulários Google (exemplo: Ver Anexo IntroP2-ex2) e pede aos participantes que o preencham.</p> <p>O questionário de autoavaliação foi concebido simplesmente para fazer com que os estudantes apliquem os seus conhecimentos anteriores ou conceitos errados em formas cognitivas, para que o(a) EM obtenha uma breve ideia dos mesmos e, a partir daí, construa as pontes necessárias. Dá-se um exemplo. O(A) EM também poderá usar as suas fotografias do museu ou objetos físicos.</p>	<p>10'</p> <p>+</p> <p>5'</p>

Nome da atividade	Procedimento	Duração
A cultura viaja	<p>(offline) É apresentada aos participantes uma combinação de artefactos e/ou imagens e/ou música e/ou textos e/ou vídeos relacionados com tipos de expressões de trauma e cura provenientes de diferentes culturas e/ou comunidades. Nesse momento, o EM pode utilizar cartazes, TV, CD, computador, ecrã e cópias impressas de imagens (cartões) (exemplo: Ver Anexo <a href="#">ACulturaViaja-ex1</a>).</p>	10'
Phoenix	<p>(online) É apresentada aos participantes uma combinação de artefactos e/ou imagens e/ou música e/ou textos e/ou vídeos relacionados com tipos de expressões de trauma e cura provenientes de diferentes culturas e/ou comunidades. Neste caso, o EM pode utilizar o YouTube, software de reuniões, Europeana, Historiana, etc. (exemplo: Ver Anexo <a href="#">ACulturaViaja-ex2</a>).</p>	10'
Phoenix	<p>Sugestão: escolha diferentes tipos de arte - pinturas, textos, esculturas, e até duas culturas/comunidades diferentes por categoria (trauma-cura).</p> <p>(offline) Recorrendo ao método de conversa aberta, peça aos participantes que expressem oralmente</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. A necessidade de fazer/retratar trauma/cura</li> <li>2. Se conseguem imaginar diferentes géneros de trauma/cura</li> <li>3. Se querem contar uma estória pessoal (sobre trauma/cura) e como imaginam retratá-la. (A partilha deve ser voluntária. Recomenda-se que não force a partilha, mas que crie um ambiente seguro e aberto, com empatia. Aceda a este tópico utilizando informação da Introdução, se necessário)</li> </ol>	20'
Phoenix	<p>(online) Utilizando ferramentas digitais/software, como <a href="#">Mentimeter</a>, peça aos participantes que expressem oralmente</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. A necessidade de fazer/retratar trauma/cura</li> <li>2. Se conseguem imaginar diferentes géneros de trauma/cura</li> <li>3. Se querem contar uma estória pessoal (sobre trauma/cura) e como imaginam retratá-la. (A partilha deve ser voluntária. Recomenda-se que não force a partilha, mas que crie um ambiente seguro e aberto, com empatia. Aceda a este tópico utilizando informação da Introdução, se necessário)</li> </ol>	20'
A cultura cura?	<p>PARTE_1</p> <p>(offline) Os participantes recebem uma avaliação impressa e parcialmente preenchida (projeto); poderá tratar-se de uma avaliação individual ou em grupo. O projeto tem fotos ou/e autocolantes impressos ou/e códigos QR (utilização em aplicação de realidade aumentada) que representam diferentes obras sobre trauma e cura ao longo da história. Os participantes têm de utilizar <a href="#">Europeana/Historiana</a>/motores de busca para investigar as suas histórias (se não houver tempo suficiente, poderá ser trabalho de casa/atividade contínua). (exemplo: ver Anexo <a href="#">ACulturaCura-ex1</a>)</p>	15'
A cultura cura?	<p>(online) Os participantes recebem uma avaliação impressa e parcialmente preenchida (projeto); poderá tratar-se de uma avaliação individual ou em grupo. O projeto tem fotos ou/e autocolantes ou/e códigos QR (utilização em aplicação de realidade aumentada) que representam diferentes obras sobre trauma e cura ao longo da história. Os participantes têm de utilizar <a href="#">Europeana/Historiana</a>/motores de busca para investigar as suas histórias (se não houver tempo suficiente, poderá ser trabalho de casa/atividade contínua, exemplo <a href="#">ACulturaCura-ex2</a>)</p>	15'
A cultura cura?	<p>PARTE_-2</p> <p>(offline) Os participantes têm de escolher uma obra de arte de um determinado projeto. Posteriormente, farão a sua própria obra de arte para expressar ou um trauma ou um evento pessoal de cura. Poderão pintar, criar uma colagem, sintetizar música, escrever um poema/texto, dançar, etc., ou seja, criar algo que possam apresentar. Devem uma breve crítica de até 250 palavras, comparando, contrastando ou mencionando de que forma determinada obra de arte os inspirou (se não houver tempo suficiente, poderá ser trabalho de casa/atividade contínua).</p>	+
A cultura cura?	<p>(online) Os participantes têm de escolher uma obra de arte de um determinado projeto. Posteriormente, farão a sua própria obra de arte para expressar ou um trauma ou um evento pessoal de cura. Poderão pintar, criar uma colagem, sintetizar música, escrever um poema/texto, dançar, etc., ou seja, criar algo que possam apresentar. Devem uma breve crítica de até 250 palavras, comparando, contrastando ou mencionando de que forma determinada obra de arte os inspirou. Devem ser utilizadas ferramentas digitais para o vídeo/apresentação, etc., a fim de partilhar a obra de arte (se não houver tempo suficiente, poderá ser trabalho de casa/atividade contínua).</p>	15'

## FEEDBACK DOS PARTICIPANTES

Adicionar aqui o método com que os participantes poderão dar o seu feedback e discutir a atividade, se algum estiver previsto.

## OBSERVAÇÕES DO(A) EDUCADOR(A)

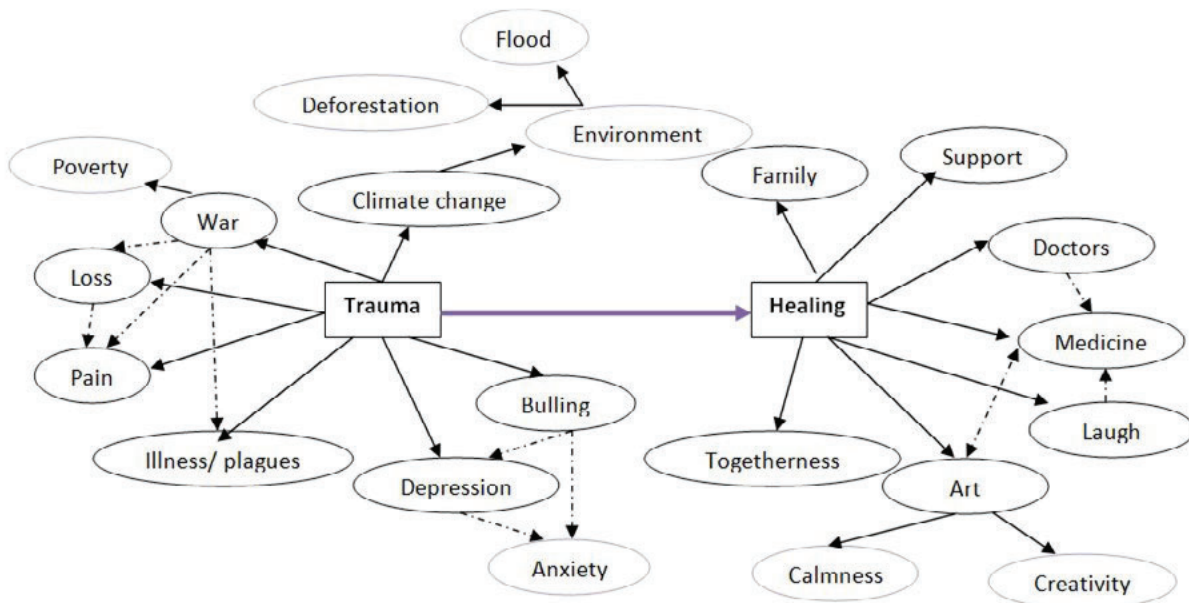
Adicione aqui os seus comentários e avaliação APÓS a implementação desta atividade. Pode sempre utilizar uma rubrica para a autoavaliação.

## ANEXO

### Introdução Parte I

Este CA pode ser adaptado. Uma vez que o seu tema se relaciona com tantos aspetos diferentes, a sua estrutura é sólida e flexível, podendo ocasionalmente ser mais simples, mais complexa, mais orientada para o tema ou mais generalista, de acordo com o input e a visão do EM. É por isso que este CA é acompanhado de duas abordagens diferentes (online-offline), múltiplos exemplos/materiais e recomenda veementemente a utilização de diferentes ferramentas para promover uma metodologia híbrida de implementação.

Exemplo 1: Abordagem geral, o mapa conceptual é composto pelas ligações que os participantes reconhecem ou sugerem (aqui estão alguns temas como paradigmas, e as ligações que daí hipoteticamente resultam).



(Offline made with marker on the whiteboard)

Exemplo 2: O tema central é a guerra. O mapa conceptual é feito pelo EM utilizando a ferramenta Cmap (<https://cmapcloud.ihmc.us>) com o contributo dos participantes (aqui estão alguns conceitos, e as ligações que daí hipoteticamente resultam).

Arte

Diversidade e Inclusão

Ambiente

História

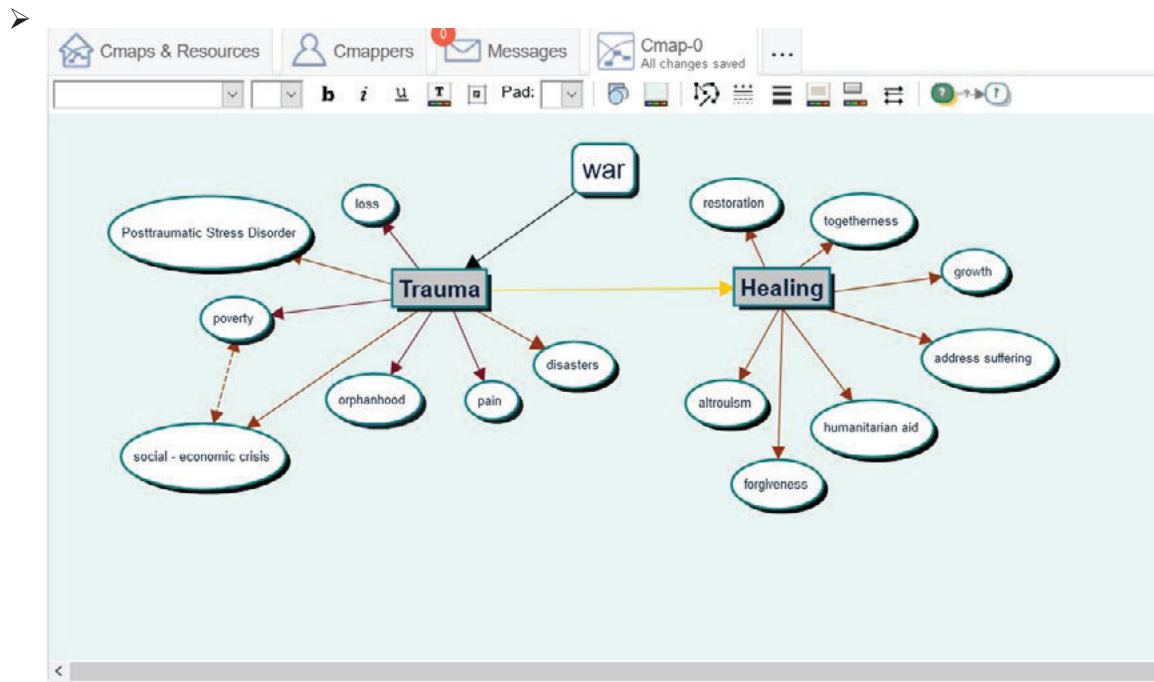
Línguas

Música

Filosofia

CTEAM  
(CTEM+Arts)





(Realizado online com [Cmap](#))

### Introdução Parte 2

#### Exemplo 1

1) O que pensa quando ouve a palavra "trauma" (o que lhe vem imediatamente à cabeça)? Escolha da lista o que considera verdadeiro.

- |  |                                       |
|--|---------------------------------------|
| <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) O que pensa quando ouve a palavra "cura" (o que lhe vem imediatamente à cabeça)? Escolha da lista o que é verdadeiro para si.

- |                                 |                                     |
|---------------------------------|-------------------------------------|
| <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

Diversidade e Inclusão

3) Os museus estão relacionados com conceitos como trauma e cura?

Sim                      Não                      Talvez                      Não sei

Ambiente

Exemplo 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  \_\_\_\_\_

História

Línguas

Música

Filosofia

CTEAM  
(CTEM+Arts)

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.
- 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?

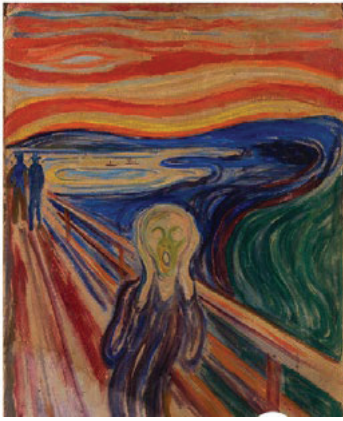
- yes
- no
- maybe
- i don't know

(Realizado com Formulários Google)

### A Cultura Viaja

Exemplo 1: Aqui está um exemplo de cartões que poderiam ser feitos pelo(a) EM, para abordar um tema específico e mostrar aos participantes.





[O Grito](#) de Edvard Munch, Pintura  
© **Munch**-museet, Ellingsen Gruppen



Cartão 2: [Hércules](#), estátua  
Universidade de Bolonha



Cartão 3: [Massagem para dor de ombro](#),  
aguarela chinesa  
Coleção Wellcome



Cartão 4: [Crianças adotadas e encarregados posam no exterior para uma fotografia de grupo](#), Rezhitsa, Letónia - Coleções Europeana American Jewish Joint Distribution Committee

(Versão offline realizada com marcador no quadro branco)

Exemplos de temas:

Cartão 1: questões ambientais, o grito da natureza, será que o conseguimos ouvir? Como? (ex. Alterações climáticas, espécies ameaçadas, etc.)

Cartão 2: força, risco e luta. Como podemos reagir aos problemas? Será a capacidade de resolução de problemas uma competência essencial?

Cartão 3: Dor física, curandeiros de então e de agora. Práticas de cura, etc.

Cartão 4: guerra, mudança social, perda, orfandade, ajuda, inclusão social, novas infraestruturas, família

Exemplo 2: Para a atividade online, o EM utiliza a Internet, Europeana e a base de dados Google Arts and Culture. Através da partilha de ecrã, partilha essas imagens.

Arte

Diversidade e Inclusão

Ambiente

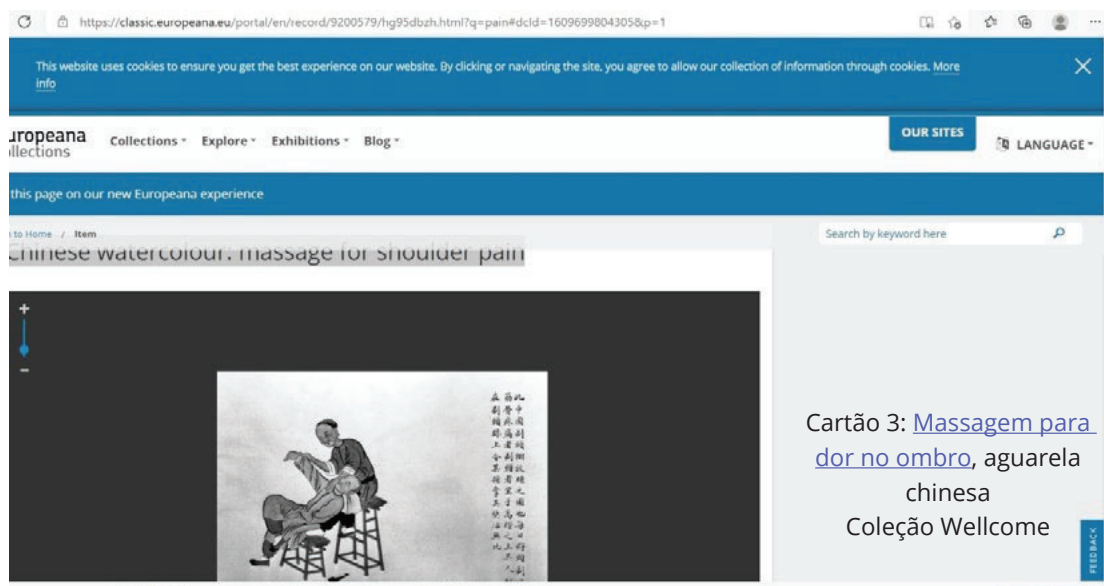
História

Línguas

Música

Filosofia

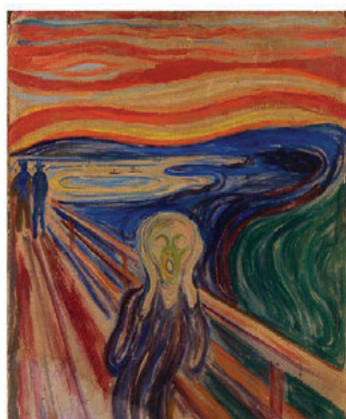
CTEAM  
(CTEM+Arts)



## A Cultura Cura

### Parte 1

Exemplo 1: Aqui está um exemplo de cartões que poderiam ser feitos pelo(a) EM, para abordar um tema específico e mostrar aos participantes.



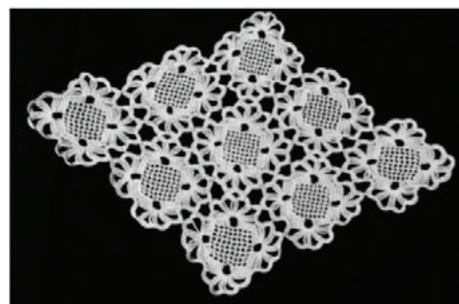
[O Grito](#) de Edvard Munch, Pintura © **Munch**-museet, Ellingsen Gruppen



Cartão 2: [Héracles](#), estátua Universidade de Bolonha



Benim, África: [cerimónia de cura](#) durante a qual os pacientes são varridos com vassouras após a sua doença ter sido conduzida para as galinhas Coleção Wellcome



[Sentir-se em casa numa nova casa](#) Fundação Europeia