

# Cenário de Aprendizagem Europeia

(Educadores dos Museus)

## TÍTULO

Desenvolver uma Cultura para Museus em Saúde e Bem-estar: Mentalização, a estória vista por dentro

## AUTORA

Katerina Mavromichali

## RESUMO

O que acontece quando a estória de outra pessoa se torna a nossa experiência? Como alcançamos a autoconsciência e uma melhor ligação com as nossas comunidades a nível local e global? Os museus, um novo campo no setor da saúde, funcionam como uma "base segura" com um forte papel relacional e uma ligação emocional positiva. Permitem a exploração e expressão seguras de sentimentos, pensamentos, experiências e padrões de comportamento, criando, assim, resiliência e uma nova aprendizagem. A mentalização é um bem vital para a compreensão das experiências relacionais. Em resposta à pandemia da COVID-19, os museus são apresentados como parte da recuperação, como um recurso essencial para o bem-estar social e emocional, através de uma teoria de mudança nas políticas culturais e de responsabilidade social, e através de uma reconsideração do espaço e da interação. A interdisciplinaridade, a multimodalidade, uma cultura sinérgica e uma abordagem holística e baseada em provas estão no centro da investigação e prática museológicas para o desenvolvimento deste cenário de aprendizagem.

## PALAVRAS-CHAVE

Empatia, mentalização, bem-estar, práticas de envolvimento social, humanidades da saúde

## QUADRO DE SÍNTESE

Disciplina	Este cenário de aprendizagem - uma metodologia e uma forma de pensar e trabalhar -, inspirado na experiência do autor em fazer a ponte entre a investigação e a prática museológicas e a investigação e prática em terapia pela arte, traz atividades terapêuticas nos museus, fornece opções virtuais para implementar, analisa o impacto das emoções humanas em várias camadas e explora o museu como um mediador, um cenário socialmente empenhado, ativo e abrangente. No atual ambiente de constante interligação, este cenário de aprendizagem reúne arte, museus, aprendizagem, saúde e bem-estar através de uma abordagem criativa. Trata-se de um cenário de aprendizagem transversal e baseado em projetos, com o potencial de enriquecer uma série de disciplinas: inglês, arte e design, humanidades, ciências sociais, comunicação, psicologia, ciência, etc.
Tema	Mentalização e o papel relacional dos museus: um caminho para o bem-estar
Idade dos participantes	10-12 anos
Cenário adequado à implementação	Este cenário de aprendizagem cria experiências culturais tanto no ambiente físico do museu, como em novos espaços online e encontros visuais, em pequenos grupos, coordenados por um educador-dinamizador de museu. É necessário um codinamizador no caso de um grupo maior num ambiente real de museu. O cenário é dirigido também a jovens e famílias. Serão necessários ecrãs, tablets ou smartphones e um sistema de videoconferência online para os aspetos não presenciais do programa.
Duração da atividade	1h30min. x 4 sessões

Material educativo online

Europeana, enquanto cenário de museu online que a mudança digital e a polinização cruzada de ideias.

Obras de arte digital selecionadas pelo educador a partir da coleção do museu, de acordo com o conceito do cenário de aprendizagem.

Para a implementação online do cenário de aprendizagem, poder-se-á recorrer à [Padlet](#), especificamente à "tela da Padlet", com vista a discutir ideias e a estabelecer relações. A aplicação permite escolher ficheiros, criar ligações eletrónicas, desenhar (quando não existe a possibilidade de utilizar a verdadeira ArtBox), bem como arquivar, o que é muito importante para ir refletindo ao longo das sessões. A "grelha Padlet" permite apresentar as respostas dos participantes em filas bem organizadas e ajuda a construir uma comunidade de grupo. O "backchannel" pode ser utilizado quando os participantes quiserem fazer publicações anónimas. [Popplet](#) é outra ferramenta que visa organizar a informação visualmente, bem como perspetivar relações entre ideias, oferecendo as opções de desenho, escrita, adição de imagens, criação de ligações eletrónicas, adição de comentários, arquivo, etc. [Mentimeter](#) é uma ferramenta que ajuda a verificar a compreensão dos participantes, recolhendo respostas e partilhando ideias; por exemplo, a nuvem de palavras reúne todas as ideias dos participantes. [Zoom](#) é uma plataforma em nuvem para vídeo/audiokonferência que fornece as opções de chat, reações, bem como apresentação e partilha de material online, demonstração de obras de arte para a câmara, e que permite dividir a equipa em salas de discussão para fins de colaboração, voltando ao grupo inicial após a conclusão do trabalho.

Material educativo offline

Um 'quadro de seminário' ou grandes pedaços de papel e marcadores para atividades de grupo. Caneta, lápis, papel para trabalho individual.

'ArtBoxes' com uma variedade de materiais de desenho em várias cores, por exemplo, lápis, lápis de cor, lápis de cera, pastel de óleo, caneta de feltro, papel de desenho, caderno de esboços. Materiais opcionais: carvão vegetal, objetos encontrados, materiais naturais, plasticina, tintas sólidas para cartazes, bem como cola, tesoura e materiais pré-estruturados, como imagens de revistas, jornais, imagens fotocopiadas, papel rasgado, tubos, pauzinhos artesanais multicoloridas, cordel, papéis de vários tipos, texturas e cores, materiais macios, como algodão, fios multicoloridos, etc., para efeitos de colagem. As ArtBoxes, assim como a partilha de ideias e experiências num quadro, fomentam a ligação e reforçam os laços entre os membros do grupo.

Obras de arte selecionadas da coleção do museu de escolha do educador, seguindo o conceito do cenário de aprendizagem.

Recursos sugeridos para a preparação teórica dos educadores:

Bateman, A.W. & Fonagy, P. (2012). Handbook of Mentalising in Mental Health Practice. American Association Psychiatric Association Publishing: Arlington, VA.

Bowlby, J. (1988). A secure base. Routledge: London & New York.

Chatterjee, H. & Noble, G. (2013). Museums, Health and Wellbeing. Routledge: Oxon & New York.

Coles, A. & Jury, H. (eds.) (2020). Art Therapy in Museums and Galleries. Reframing Practice. Jessica Kingsley Publishers: London & Philadelphia.

Fancourt, D. & Finn, S. (2019). [What is the evidence on the role of the arts in improving health and wellbeing? A scoping review](#), World Health Organization, Geneva.

Hall, L., Hume, C. & Tazzyman, S. (2016) 'Five degrees of happiness: Effective smiley face likert scales for evaluating with children'. In Proceedings of the 15th International Conference on Interaction Design and Children, University of Sunderland, UK, 311-321.

Fonagy, P. & Allison, E. (2011). [What is mentalisation? The concept and its foundations in developmental research and social-cognitive neuroscience](#).

Kahn, P. and Kellert, S. (eds.) (2002). Children and Nature: psychological, sociocultural and evolutionary investigations, The MIT Press.

King, St. & Camic, P.M. (eds.) (2016). Oxford Textbook of Creative Arts, Health and Wellbeing: International Perspectives on practice, policy and research. Oxford University Press.

Mavromichali, K. (2020). [Museums, Health and Wellbeing: The Therapeutic Dimension in Humanities & the Development of Third Space](#), NEMO EU Presidency online Conference: Museums and Social Responsibility: Values Revisited, 17-18 September 2020.

[Sounds like Kandinsky](#), [Play a Kandinsky](#), Google Arts and Culture em colaboração com o Centro Pompidou, Paris.

Springham, N., 'Through the eyes of the law: what is it about art that can harm people?', International Journal of Art Therapy, 13, 2008, 65-73.

Thomson, L.J. & Chatterjee, H.J. [UCL Wellbeing Measures Toolkit](#).

Yalom, I.D. (2005). The theory and practice of group psychotherapy. Basic Books: New York.

Arte

Diversidade e Inclusão

Ambiente

História

Línguas

Música

Filosofia

CTEAM  
(CTEM+Arts)

## Recursos Europeana utilizados

### Sessão 1

[Assuntos Familiares](#) - Europeana XX. Um Século de Mudança  
[Vida Familiar](#) - Museu Victoria & Albert. CC BY  
[Reflexos](#) - Museu Victoria & Albert. CC BY  
[Isso!](#) - Museu Victoria & Albert. CC BY  
[Brincando com o nariz do papá](#) - Museu Victoria & Albert. CC BY  
[Desenvolvimento do poder cerebral](#) - Coleção Wellcome, CC BY

### Sessão 2

Exploração das Coleções da Europeana utilizando palavras-chave: [Zoo](#), [Animais](#), [Natureza](#)  
 Exploração das Galerias da Europeana, a título indicativo: [Cavalos na Arte](#), [Bois](#), [Ohara Koson](#), [Gatos](#), [Ratos](#), [Animais](#), [Papagaios](#), [Aves Medievais](#), [Monstros Medievais](#)

### Sessão 3

[Umsomehr \(Mais ainda\)](#) - Museu de Israel, Jerusalém. Direitos autorais - Permitida utilização para fins educativos  
[Tanzkurven. Zu den Tänzen der Palucca](#) - Deutsche Fotothek. Direitos autorais - Permitida utilização para fins educativos  
[Tanzkurven. Zu den Tänzen der Palucca](#) - Deutsche Fotothek. Direitos autorais - Permitida utilização para fins educativos  
[Homem na rua \(Análise de volumes\)](#) - Museu Thyssen-Bornemisza. CC BY-NC-ND

### Sessão 4

Exploração das Galerias da Europeana, a título indicativo:  
[Flores de cerejeira](#), [Frutos da China](#), [Tempo Soalheiro](#), [Flores Primavera](#), [Verde](#), [Maria Sibylla Merian](#),  
[O Outono na Arte](#)

## LICENÇAS

**Atribuição CC BY.** Esta licença permite a outrem distribuir, misturar, ajustar e construir com base no seu trabalho, mesmo para fins comerciais, desde que o(a) credenciem a si pela criação original. Esta é a licença mais abrangente oferecida. Recomendada para a máxima divulgação e utilização de materiais licenciados.

## INTEGRAÇÃO CURRICULAR

Em relação às artes, aos programas culturais e criativos, etc., ou livres de qualquer enquadramento específico, este cenário de aprendizagem transversal, baseado em projetos, traça o valor da mentalização e destaca o trabalho num ambiente empático multissensorial e o seu papel-chave em relação a abordagens de base humana.

## OBJETIVOS DA ATIVIDADE EDUCATIVA

- Familiarizar-se com a Europeana, ir além das paredes do museu e desenvolver formas híbridas de envolvimento.
- Realçar o papel relacional dos museus e desenvolver a aprendizagem experimental enriquecida com princípios terapêuticos, por exemplo o grupo como um microcosmo social, aprendizagem interpessoal, coesão grupal, ligação e desconexão.
- Desenvolver uma compreensão do diálogo e experiências de mentalização dentro do ambiente atencioso e seguro do museu, que pode atuar como agente de compreensão cultural, mudança social e bem-estar.
- Aumentar a confiança e encorajar abordagens criativas individuais e de grupo.

## RESULTADOS DA ATIVIDADE EDUCATIVA

No final da atividade educativa, os participantes estarão familiarizados com a atitude de mentalização. Serão capazes de descrever o que é uma atitude de mentalização eficaz e explicar por que motivo é importante na construção de relações. Examinarão, identificarão e nomearão sentimentos e emoções, bem como avaliarão e interpretarão padrões de comportamento. Estarão ainda familiarizados com uma abordagem multiperspetiva e com diferentes formas de avaliar a comunicação, os meios de comunicação e a cultura. Desenvolverão hábitos mentais criativos, demonstrarão ativamente formas de pensar que contribuem para o bem-estar e aplicá-las-ão ao trabalho em equipa e autodirecionado. Contribuirão para a criação de experiências partilhadas ao nível de interpretação, relacionamento e ligação. Gerirão atividades que envolvem a mente e o corpo, e mover-se-ão entre o espaço físico e online, desde o nível somatossensorial até sentimentos, linguagem e expressão criativa.

## COMPETÊNCIAS DO SÉCULO XXI

O projeto permite desenvolver quer competências disciplinares (por exemplo, história da arte, história, etc.), quer competências transferíveis, como comunicação, pensamento crítico, etc.

**Competências comunicacionais e sociais:** os participantes empenham-se plenamente, sintetizam e implementam muitos aspetos da comunicação de uma forma equilibrada e flexível. Familiarizam-se com o processo de mentalização e dão sentido ao mundo relacional que os rodeia.

**Colaboração:** os participantes fazem por compreender pensamentos, sentimentos e padrões de comportamento, constroem relações e reciprocidade, e aprendem a criar um ambiente de confiança.

**Criatividade:** os participantes envolvem-se em atividades mente-corpo que facilitam a expressão. Movimentos, gestos, sons, processamento emocional, criação de significados, plenitude mental, arte e criação de poemas, todos têm um papel relacional que melhora o processo criativo.

**Pensamento crítico:** os participantes familiarizam-se com o procedimento de análise dos factos e das interconexões entre emoções, sentimentos e pensamentos através de uma abordagem global.

**Literacia mediática e tecnológica:** os participantes utilizam ferramentas tecnológicas simples para ultrapassar as fronteiras convencionais do tempo e do espaço e dedicam-se a uma atividade de comunicação social que alarga o acesso, faz avançar a comunicação, a aprendizagem e a criação, e enriquece os recursos disponíveis.

## ATIVIDADES

Nome da atividade	Procedimento	Duração
Sessão 1	<p>Neste cenário de aprendizagem, cria-se um percurso multidimensional que o educador-dinamizador do museu e os participantes devem seguir. Os parâmetros assentam num processo de moldagem, por exemplo, a aprendizagem do museu através de uma utilização selecionada de ferramentas e técnicas essenciais, recolha, formas de curar e de perspetivar, expor e interpretar, desenvolvimento do público, autoconsciência, as diferentes perspetivas sobre a utilização do eu, o fator criativo, e o enquadramento terapêutico.</p> <p>Olhem para a fotografia!</p> <p><b>Divida a equipa e trabalhe em grupos menores. Cada grupo irá trabalhar com uma das quatro fotografias selecionadas, da autoria de J. Heywood: 1) <a href="#">Family Life</a>, Fotografia a preto e branco fixada em cartão, 1984. Impressão em papel de gelatina e prata, fixada em cartão espesso, Museu Victoria &amp; Albert. CC BY, 2) <a href="#">Reflecting</a>, Fotografia a preto e branco fixada em cartão, 1984. Impressão em papel de gelatina e prata, fixada em cartão espesso, Museu Victoria &amp; Albert. CC BY, 3) <a href="#">That!</a> Fotografia a preto e branco fixada em cartão, 1990s. Impressão em papel de gelatina e prata, fixada em cartão espesso, Museu Victoria &amp; Albert. CC BY, 4) <a href="#">Playing with Daddy's nose</a>, Fotografia a preto e branco fixada em cartão, 1999. Impressão em papel de gelatina e prata, fixada em cartão espesso, Museu Victoria &amp; Albert. CC BY.</b></p> <p>O educador poderá ter acesso a mais informação através da Exposição da Europeia <a href="#">Family matters</a> - Europeia XX. Um Século de Mudança.</p> <p>Prepare-se e ouça com atenção as respostas e narrativas dos participantes.</p> <p><b>Desenvolvimento de um conjunto de questões:</b> O que vê? O que acha que se está a passar aqui? Como se sente quando olha para isto? Gosta ou não? Porquê? Talvez o/a lembre de alguma coisa. O que imagina que eles estão a fazer/de que estão falar? Gostaria de lhes fazer alguma pergunta? Como é que eles se sentem neste momento? Quais são as suas intenções? Estarão interessados no que o outro está a dizer? Em que parte do mundo julga que eles se encontram? Que sons estariam a ouvir? Que odores estariam a cheirar? Que texturas estariam a sentir? O que tem esta imagem que realmente o/a atrai: cores, formas, atividade? Que título lhe daria?</p> <p>O que estamos a fazer com este conjunto de perguntas? Estamos a tentar imaginar o que se passa na mente das pessoas nas fotografias. Estamos a mentalizar-nos. Ao nível do material educativo offline, apresentam-se os recursos sugeridos para a preparação teórica do educador no âmbito de uma abordagem de aprendizagem ao longo da vida, nomeadamente Bateman &amp; Fonagy 2012; Fonagy &amp; Allison 2011, etc.</p> <p><b>Fornece-se abaixo uma amostra de psicoeducação no âmbito da mentalização</b> para o educador partilhar em conformidade, de forma oportuna e apropriada, com os membros do grupo, de modo a apoiar a confiança, a aprendizagem e a colaboração. Neste contexto, o educador poderia utilizar, para a discussão de ideias e como pano de fundo para o debate, um trabalho artístico das Coleções Europeia, tais como <a href="#">Development of brain power</a>, Ilustração que retrata o desenvolvimento do poder cerebral durante o crescimento de uma criança, da autoria de Bill McConkey. Coleção Wellcom, UK. CC BY.</p>	<p>30min.</p> <p>20min.</p>

Arte

Diversidade e Inclusão

Ambiente

História

Línguas

Música

Filosofia

CTEAM (CTEM+Arts)

Nome da atividade	Procedimento	Duração
	<p><b>A capacidade de mentalização</b> começa com a ligação que se desenvolve entre o cuidador e o bebê através da interação, atenção conjunta, contacto visual, tato, tom de voz, imitação inconsciente de padrões gestuais e discursivos ou atitudes. Está intrinsecamente ligada ao desenvolvimento do eu e do cérebro. Uma mentalização eficaz contempla muitas "lentes" e tem em conta uma série de parâmetros: contexto cultural e social, sexo, idade. É uma forma de explorar a mente através do desenvolvimento da autoconsciência e da capacidade de colocar-se a si próprio no lugar de outra pessoa. A mentalização é frágil. Nas escolas, nas famílias e onde quer que encontremos múltiplas mentes sob o mesmo teto, a ligação, a comunicação, a empatia podem facilmente perder-se, como no exemplo do bullying. É por isso que é importante praticar esta habilidade, esta atitude. É um bem para a vida, uma postura de vida associada à resiliência. Assim, é fundamental para a saúde mental. Além disso, envolve sintonia, portanto, permite abrandar e ouvir em vez de responder rapidamente, ter consciência do impacto do afeto em si próprio e nos outros, desenvolver curiosidade, capacidade de confiança, de brincadeira, sentido de humor, flexibilidade, coerência narrativa, e ter em consideração múltiplas perspetivas.</p> <p>Citações de investigadores da área:            'Uma necessidade humana universal de formar laços afetivos estreitos', J. Bowlby.            'O bebê olha para o rosto da mãe e encontra-se lá', D.W. Winnicott.            'Ter a mente em mente', A.W. Bateman &amp; P. Fonagy.            'A minha mãe pensa que eu penso, portanto eu existo', P. Fonagy com base em Des-cartes.</p>	10min.
	<p>Reflexão  <b>Pode perguntar aos participantes:</b> achas que foi útil? Em que medida? Como descreverias mentalização a um amigo? Que exemplo da tua vida quotidiana usarias para o/a ajudar a compreender?</p>	20min.
	<p>A Estória Oculta   O que acontece a seguir?            Expressão criativa   Atividade artística-ArtBox            Pode fazer pedidos aos participantes e começar uma exploração na imaginação deles à medida que vão conhecendo o desconhecido.  <b>Desenha</b> uma imagem <b>ou escreve</b> o que acreditas estar a acontecer na imagem.  <b>Partilha</b> a tua imagem e/ou texto e <b>volta a contar</b> a estória, o que te trará uma nova perspetiva.  <b>No final, o educador pode partilhar a informação artística-histórica</b>, por exemplo, nome do artista, título, data da obra, meios de comunicação e qualquer outra informação adicional. <b>Será que isto muda a perspetiva dos participantes?</b> Seria uma questão interessante a explorar.</p>	10min.
	<p>Organizar            Avaliar</p>	
	Sessão 2	<p>Começando com uma reflexão sobre a sessão anterior            Pede-se aos participantes que pensem em exemplos da sua vida quotidiana - e que os partilhem - relacionados com mentalização, compreensão de mal-entendidos, colocar-se no lugar de outra pessoa, novas observações desde a última sessão.            Definição das regras do jogo            Neste âmbito, os participantes são convidados a estabelecer as regras do grupo para as próximas sessões até à conclusão do projeto, a fim de apoiar a confiança e colaboração entre eles. Cada participante dará o seu contributo e todos juntos criarão e selarão o seu "acordo". Exemplos de regras: nunca corrigir ou ser mal-educado com outros membros do grupo, o que é dito no grupo permanece no grupo, integrar todos na discussão, não monopolizar a conversa, ser humilde, respeitar-se mutuamente, ouvir, pausar, observar, refletir. Que mais? Os participantes podem discutir e fazer alguns aditamentos essenciais para selar o acordo.</p>
	<p>MatchMaking: Trabalhar com sentimentos e emoções  <b>Primeiro</b>, divide a equipa para trabalhar com maior flexibilidade e em unidades menores.  <b>Cada grupo escolhe duas áreas</b> da Exploração das Coleções Europeana utilizando as palavras-chave: <a href="#">Zoo</a>, <a href="#">Animais</a>, <a href="#">Natureza</a> e/ou da Exploração das Galerias especiais da Europeana, por exemplo: <a href="#">Cavalos na arte</a>, <a href="#">Bois</a>, <a href="#">Ohara Koson</a>, <a href="#">Gatos</a>, <a href="#">Ratos</a>, <a href="#">Animais</a>, <a href="#">Papagaios</a>, <a href="#">Aves Medievais</a>, <a href="#">Monstros Medievais</a>.  <b>De seguida, cada grupo escolhe 3-4 sentimentos</b> a partir do exemplo: esperançoso, relaxado, seguro, entusiasmado, confiante, cansado, amado, aborrecido, enérgico, confuso, surpreendido, livre, orgulhoso, feliz, que mais? Os participantes também podem descobrir outros sentimentos, através da sua exploração, por exemplo, ciumento, solitário, magoado, perdido, desapontado, encurralado, etc. Podem ser incluídas novas entradas na lista.</p>	20min.

Nome da atividade	Procedimento	Duração
Sessão 3	<p>Os participantes selecionam e recolhem imagens dos recursos da Europeana para as combinar adequadamente com os sentimentos selecionados da lista. <b>O objetivo é o de que cada grupo crie a sua "Galeria de Sentimentos", o seu Museu.</b></p> <p>Um pouco de psicoeducação para o educador: uma dica para o risco baseado nas artes a ter em consideração, de um modo geral, nas atividades que lidam com as emoções/sentimentos, na ausência de um terapeuta de arte. O parâmetro de segurança e salvaguarda é sempre de importância crucial. Por exemplo, mentalizar, imaginar o caso de não ser capaz de conter, de forma oportuna e apropriada, as emoções negativamente matizadas dos participantes, tais como raiva, frustração, embaraço, vergonha, tristeza, medo, etc. O que poderia acontecer em seguida neste cenário, tanto do ponto de vista do educador como dos participantes? Dentro deste quadro, é aconselhável conceber e implementar o seu projeto tendo sempre este fator em mente e estabelecer limites em conformidade. Esta é a razão pela qual as atividades e o conjunto de questões desenvolvidas para este cenário de aprendizagem encorajam o envolvimento cultural e social criativo e não abordam questões psicológicas. O objetivo é desenvolver uma "base segura". Sugestões de leituras: Bowlby, 1988; Springham, 2008: 'um estudo de caso que representa um marco importante no atual debate sobre artes e saúde, particularmente no que diz respeito à implementação de programas de saúde e bem-estar e à proteção do público'; Yalom 2005.</p>	30min.
	<p><b>Peça a cada grupo que partilhe as suas imagens com o resto da equipa</b>, com vista a descrever, explicar, dar e receber feedback, enfim, refletir!</p> <p>Poder-se-á criar e expor <b>um mural</b> de acordo com o conjunto de sentimentos e imagens retratados.</p> <p>A discussão gira em torno das interpretações pessoais e coletivas, de modo que os participantes começam a relacionar-se uns com os outros, com as obras e com as experiências envolvidas, o que encoraja o grupo a interagir e a alcançar novas perspectivas.</p>	10min
	<p>Organizar Avaliar</p>	
	<p>Emoções em jogo!</p>	
<p>Expressão criativa e Plenitude mental   Atividade artística-ArtBox</p> <p>Primeiro, o educador começa com um <b>exercício de plenitude mental</b>, pedindo aos participantes que fechem os olhos e respirem profundamente: Inspirem. Expirem. Sentem-se numa posição confortável e sintam a sua respiração, sintam o seu corpo. Respirem fundo, tomem consciência de como estão neste momento. Relaxem e lembrem-se dos sentimentos que exploraram na sessão anterior. Tomem consciência dos seus sentimentos, dos seus pensamentos, das sensações, de imagens ou sons. Mantenham-se abertos e permitam que essas emoções simplesmente existam e sejam observadas.</p>	20min	
<p>Depois, abram os olhos e continuem com a <b>atividade artística</b>. Peguem numa caneta de feltro / lápis de cera / pastel de óleo ou num lápis de cor. O que é que sentem? Existe alguma sensação que prevalece? <b>Desenhem uma emoção que reflita o momento</b>. Abram novamente os olhos, observem a sua criação e terminem o desenho.</p>	30min	
<p><b>Partilhem as imagens e reflitam com um conjunto de perguntas que permitem explorar e identificar emoções:</b> Como foi a experiência? Que sentidos foram os mais significativos durante o processo? Que emoções desenharam? Qual o seu impacto? Como utilizaram a cor nas imagens para expressar a emoção? Essa emoção tem uma voz, um som? O que representam as cores, formas e linhas? As vossas emoções mudam durante o dia? Quando é que o vosso estado de espírito está ao nível mais positivo?</p> <p>Representem as vossas emoções no espaço físico e/ou online: cantem, gesticulem, dancem! Interajam!</p>	30min.	
<p>Representem a posição corporal.</p> <p>Nesta fase, o educador, a fim de melhorar a experiência multissensorial, pode formar pequenos grupos e trabalhar nas obras de arte de Kandinsky e Rozanova, obras que espelham este procedimento; <b>a transformação, a narrativa incorporada utilizando os sentidos, jogos, improvisação, narração de estórias:</b> <a href="#">Umsomehr (Mais Ainda)</a>, <a href="#">Tanzkurven. Zu den Tänzen der Palucca</a>, <a href="#">Tanzkurven. Zu den Tänzen der Palucca</a>, <a href="#">Homem na Rua (Análise de volumes)</a>.</p>	30min.	

Arte  
Diversidade e Inclusão  
Ambiente  
História  
Línguas  
Música  
Filosofia  
CTEAM (CTEM+Arts)

Nome da atividade	Procedimento	Duração
Sessão 4	<p><b>O educador pode colocar várias questões ao grupo:</b> Se pudessem entrar nesta imagem, para onde iriam? O que fariam? Porque acham que o artista escolheu estas cores, linhas, gestos? O que escolheu o artista não representar? Qual é a história nas entrelinhas? Como dariam vida às cores através do som? (Pode, por exemplo, encontrar inspiração no <a href="#">Projeto Kandinsky</a>).</p> <p>No final, o educador do grupo pode partilhar informação artístico-histórica, o título das obras, os criadores, os meios de comunicação, os materiais utilizados, data, etc. Será que os novos dados mudam a perspetiva? Seria uma questão interessante a explorar.</p> <p>Organizar Avaliar</p>	10min.
	<p>Uma sessão que coloca os participantes em sintonia consigo próprios e com os outros enquanto a viagem na natureza se desenrola.</p> <p>Vamos para o exterior! Sentidos em jogo!</p> <p>Os participantes são convidados a trazer para a sessão um objeto recolhido no exterior. Pode ser de um passeio nos jardins de um museu, à beira-mar, no parque do bairro, uma exploração das plantas da varanda, etc. O objeto natural 'encontrado' pode ser qualquer coisa, uma folha, um calhau, uma peça de fruta, uma concha, um pequeno pau, uma flor, etc.</p> <p>Mostrar os objetos aos seus pares e partilhar a estória.</p> <p><b>Uma excelente atividade para implementar online.</b> Se não for possível dar um passeio na natureza, os participantes podem, convenientemente, <b>pesquisar as Exposições Europeia</b> como fonte de inspiração e selecionar algo com que se identifiquem e que possa apoiar uma narrativa pessoal. Podem dividir-se, como habitualmente, em grupos mais pequenos e cada grupo pode escolher uma ou duas <b>Galerias Europeia</b> para explorar, por exemplo: <a href="#">Cerejeiras em flor</a>, <a href="#">Frutos da China</a>, <a href="#">Tempo Soalheiro</a>, <a href="#">Flores Primavera</a>, <a href="#">Verde</a>, <a href="#">Maria Sibylla Merian</a>, <a href="#">O Outono na Arte</a>, etc.</p>	20min.
	<p>Estórias escondidas na natureza</p> <p>Primeiro, comece com um <b>exercício de plenitude mental:</b> Fechem os olhos. Respirem profundamente. Inspirem. Expirem. Sentem-se numa posição confortável e sintam a sua respiração, sintam o seu corpo. Respirem fundo, tomem consciência de como estão neste momento. Relaxem e imaginem a vossa caminhada, a vossa experiência sensorial na natureza... então, pegam no objeto que trouxeram para a sessão.</p>	5min.
	<p>De seguida, abram os olhos. Vão precisar de uma caneta/lápis ou caneta de feltro de qualquer cor, bem como do objeto natural que selecionaram para a sessão. <b>Escrevam um pequeno texto, um parágrafo, o que veem, o que sentem</b> nas mãos. Explore e escrevam sobre cor, textura, luz, sombra, cheiros, sumos, todos os sentidos, sutilezas e qualidades do objeto.</p>	15min.
	<p><b>No nível seguinte, acrescentem ao texto a vossa imaginação, os vossos sentimentos</b> em relação ao objeto e às suas qualidades. O educador pode proceder a um conjunto de perguntas: Porque é que pegaram nesse objeto em particular? Fez-lhes lembrar alguma coisa? Que sentimentos, associações simbólicas ou imaginativas é que suscita? O educador dirige os participantes em cada nível.</p> <p>Leiam o texto para si próprios. Podem utilizar a ArtBox e cor nos textos ao vosso gosto.</p>	20min.
	<p>Leiam-nos em voz alta para o grupo.</p> <p>Todos os participantes partilham as suas criações.</p> <p>Poder-se-á criar e expor uma colagem coletiva dos escritos dos participantes ou um mural poético.</p>	20min.
	<p>Organizar Avaliar</p>	10min.

### FEEDBACK DOS PARTICIPANTES

No final de cada uma das quatro sessões desta experiência de aprendizagem de educação do museu, recomenda-se aos educadores que peçam aos participantes que avaliem a experiência, utilizando o [Kit de Medidas de Bem-Estar do Museu UCL](#), recorrendo, por exemplo, ao seguinte conjunto de perguntas: "Se tivesse de escolher uma palavra para descrever a sessão de hoje, qual seria?", "O que lhe correu bem?", "O que acha que conseguiu?", "O que poderia ter corrido melhor?". O "Guarda-chuva do Bem-estar" ou o "Questionário do Bem-estar" também podem ser utilizados. Caso contrário, uma simples escala de avaliação do estado de espírito (escala de avaliação do "rosto sorridente", por exemplo [Cinco níveis de felicidade](#)) pode captar eficazmente o momento. Os educadores podem utilizar qualquer ferramenta de avaliação. A coerência, porém, é importante. Lembre-se de utilizar a

mesma ferramenta de avaliação desde a primeira até à quarta sessão. Os educadores podem utilizar as ferramentas online sugeridas para a implementação do cenário, de modo a recolher as respostas dos participantes.

### **OBSERVAÇÕES DO(A) EDUCADOR(A)**

No final de cada uma das quatro sessões desta experiência de aprendizagem educativa do museu, recomenda-se aos educadores que avaliem a sua experiência utilizando o [Kit de Medidas de Bem-Estar do Museu UCL](#). Podem responder às perguntas: "Se utilizassem uma palavra para descrever a sessão de hoje, qual seria?", "O que vos correu bem?", "O que acham que alcançaram?", "O que poderia ter corrido melhor?", "Quaisquer outros pensamentos, comentários, observações?". Além disso, podem utilizar o "Guarda-chuva do Bem-estar" ou o "Questionário do Bem-estar". O feedback dos educadores é valioso. Convidamo-los a partilhar a documentação das sessões e a sua experiência com o autor do Cenário de Aprendizagem no blogue da European Schoolnet.

**Por que motivo é importante que o projeto seja baseado em provas e avaliado pelos participantes?** Em primeiro lugar, para construir provas para o planeamento futuro, numa relação de confiança com grupos de utilizadores de serviços. Em segundo lugar, o desenvolvimento da empatia/mentalização na infância é uma área que os investigadores conhecem muito menos em comparação com outros períodos de desenvolvimento. É um período marcado por mudanças significativas, sendo esta uma oportunidade para recolher informação e contribuir para colmatar algumas das lacunas nesta área de investigação e prática.

Arte

Diversidade e  
Inclusão

Ambiente

História

Línguas

Música

Filosofia

CTEAM  
(CTEM+Arts)