



# ouRoute

CITIZEN-CULTURAL HERITAGE



## PATRIMÓNIO CULTURAL DOS CIDADÃOS:

CONJUNTO DE  
FERRAMENTAS PARA  
PROFESSORES



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



## PATRIMÓNIO CULTURAL DOS CIDADÃOS

[www.ouroute.eu](http://www.ouroute.eu)



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

Este projeto foi realizado com o apoio financeiro da Comissão Europeia. A informação contida nesta publicação vincula apenas os autores, e a Comissão não se responsabiliza por qualquer utilização que dela possa ser feita.

Projeto n.º: 604661-EPP-1-2018-1-PT-EPPKA3-IPI-SOC-IN

# ENTIDADES PARCEIRAS



**ouRoute**  
CITIZEN-CULTURAL HERITAGE

INOVA+ (PT)



MUNICÍPIO DE BRAGA (PT)



CASA DO PROFESSOR (PT)



CESIE (IT)



COMUNE DI PALERMO (IT)



ISTITUTO ISTRUZIONE  
SECONDARIA SUPERIORE  
ALESSANDRO VOLTA (IT)



UNIVERSIDAD DE MURCIA (ES)



AYUNTAMIENTO DE CEUTÍ (ES)



IES FELIPE DE BORBON (ES)



INnCREASE (PO)



FILMESDAMENTE (PT)



AGRUPAMENTO DE  
ESCOLAS ANDRÉ SOARES  
(PT)

(Parceiro associado)

Agrupamento de Escolas  
**André Soares**



# ÍNDICE



<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>2</b>
----------	-------------------------	----------

## **PATRIMÓNIO CULTURAL E CONHECIMENTO DESENVOLVIDO COM O PROJETO OUROUTE**

2.1. Aumentar a relevância do património cultural imaterial no ouRoute .....	4
2.2. As rotas culturais da Europa .....	6
2.3. Conclusões importantes da investigação do ouRoute .....	7

<b>3</b>	<b>QUADRO METODOLÓGICO DO PROJETO .....</b>	<b>8</b>
----------	---	----------

## **PLANOS DE AULAS DO OUROUTE**

4.1. Introdução à estrutura das atividades .....	12
4.2. Matriz das atividades propostas .....	13
4.3. Atividades do conjunto de ferramentas e planos de aulas do ouRoute	17
4.3.1. Festival da cultura judaica .....	17
4.3.2. Pequeno-almoço de Páscoa polaco .....	20
4.3.3. <i>Wycinanki</i> — A arte polaca de recortar papel .....	22
4.3.4. Descobrir a Rota Europeia do Património Industrial .....	25
4.3.5. Destino Napoleão .....	27
4.3.6. Registo de dietas mediterrânicas .....	29
4.3.7. Glossário do património cultural .....	31
4.3.8. Festival de vídeo! .....	33
4.3.9. O nosso álbum do passado .....	35
4.3.10. Rotas culturais .....	37
4.3.11. Debate de estilo Oxford .....	39

4.3.12. Profissões em rota .....	41
4.3.13. Legado em rede .....	43
4.3.14. Traçando caminhos .....	45
4.3.15. Rede de tesouros .....	48
4.3.16. Desafio cultural .....	51
4.3.17. Pérolas ocultas .....	53
4.3.18. Seguindo vestígios .....	56
4.3.19. A minha empresa cultural .....	58
4.3.20. <i>Culturators</i> — Entrevistas para entusiastas da cultura .....	62
4.3.21. Miniatividade: mapas culturais .....	64
4.3.22. Peça de teatro <i>puzzle</i> .....	66

# 5

## RECURSOS MULTIMÉDIA

5.1. Património .....	67
5.2. Rotas culturais .....	68
5.3. Outros (festivais e festividades, artesanato local, folclore, gastronomia) .....	68

<b>BIBLIOGRAFIA</b> .....	67
<b>GLOSSÁRIO</b> .....	68
<b>AUTORES</b> .....	69



# INTRODUCTION





# 1. INTRODUÇÃO

O projeto «**Património cultural e dos cidadãos**» — **Criação de uma nova geração de embaixadores culturais através do ensino e da formação (ouRoute)** é um projeto europeu do Erasmus+ que pretende promover valores comuns, o património cultural e a inclusão social através do ensino, utilizando uma abordagem construtivista. Para o conseguir, o projeto desenvolve jornadas de (re)descoberta e expedições «etnográficas», que colocam os estudantes provenientes de contextos sociais desfavorecidos no centro da ação. As atividades podem ser realizadas no interior e nas proximidades das escolas, e focam-se nas rotas culturais europeias certificadas, bem como no património cultural imaterial relacionado com «artesanato antigo e recente». O ouRoute assenta numa abordagem centrada nas pessoas, transeuropeia e coordenada pela comunidade.

Neste âmbito, as entidades parceiras do ouRoute desenvolveram este **conjunto de ferramentas para professores**, o qual serve como recurso para despertar a delegação do património cultural imaterial e dos valores europeus dentro e fora da sala de aula. Este conjunto de ferramentas serve como um guia abrangente onde se apresenta o conhecimento teórico dos temas do ouRoute, de forma breve e concisa, e se expõe uma grande coleção de atividades que podem ser implementadas, juntamente com uma lista de recursos multimédia que desafiam o leitor a aprofundar o conhecimento.

O guia está redigido como um ponto de partida para alguém que pretende «dar vida» à sala de aula e «navegar» com os estudantes em novos domínios, oferecendo novas sessões interativas e baseando-se em pedagogias centradas nos estudantes. Com os objetivos adotados, o conjunto de ferramentas promove:

- > Uma mudança no papel da educação e da formação na sociedade contemporânea rumo à importância de **formar cidadãos ativos e abertos, com uma perspetiva crítica** do seu papel numa sociedade globalizada;

- > O apoio **proativo e autónomo** de cada vez mais crianças e jovens, o qual possa integrar vários tipos de conhecimento e capacidades que não só lhes permita prepararem-se devidamente para o mercado de trabalho, mas também assumirem um papel construtivo nas suas comunidades locais a um nível global;
- > Dar a conhecer à juventude **as suas raízes, o seu contexto local e formar um sentimento de identidade** que a incentive a contribuir para os seus ecossistemas locais em vez de migrar para cidades maiores, acabando por fortalecer desequilíbrios existentes. Ao mesmo tempo, este sentimento de identidade será inclusivo e contribuirá para reconhecer manifestações culturais diferentes, em vez de criar um sentimento de diferença negativa em comparação com outros grupos considerados como tendo uma identidade diferente;
- > O **contrário de «mau património» e de uma baixa autoestima** (considerando que alguém é proveniente de um «contexto desfavorecido»), o que reflete a falta de entusiasmo na escola, onde os programas educativos são, frequentemente, definidos ao nível nacional e centralizado, pouco considerando as realidades locais;
- > A **partilha e a apreciação do património cultural da Europa**, sensibilizar sobre a história e os valores comuns e reforçar um sentimento de pertença a um espaço europeu comum.

Afinal, «*ser ouRouter significa...*»

DEFENDER A DIVERSIDADE E OS VALORES COMUNS EUROPEUS

MOSTRAR CURIOSIDADE SOBRE O SEU PASSADO E INTERESSE NO SEU FUTURO

SER ATIVISTA E QUERER FAZER A DIFERENÇA

SER UM/A NARRADOR/A E UM/A NATIVO/A DIGITAL



**CULTURAL  
HERITAGE**  
Routes-knowledge





## 2. PATRIMÓNIO CULTURAL, ROTAS E VALORES DA

### 2.1. AUMENTAR A RELEVÂNCIA DO PATRIMÓNIO CULTURAL IMATERIAL NO OUROUTE

O projeto «Património cultural dos cidadãos»: criação de uma nova geração de embaixadores culturais através do ensino e da formação (ouRoute)» pretende promover o património cultural através do envolvimento de *stakeholders* educativos, autoridades locais e profissionais do setor cultural/criativo para aumentar a sensibilização da juventude e dos cidadãos sobre o património cultural partilhado entre Portugal, Espanha e Itália.

Os objetivos do ouRoute correspondem às necessidades de disponibilizar recursos e metodologias educativas para sensibilizar sobre o património cultural e promover valores comuns entre a juventude. Ao mesmo tempo, tenta-se integrar as questões do património cultural material e imaterial nos planos de aulas e nos programas escolares, enquanto se reforça o ensino dos valores comuns e europeus partilhados dentro e fora das escolas.

Neste contexto, a educação e a formação podem fornecer conhecimento e capacidades que ajudarão a juventude a tornar-se em cidadãos ativos que desenvolveram um sentimento a uma comunidade, partilham valores cívicos e se reconhecem numa identidade e cultura específica (regional, nacional e/ou Europeia).

De acordo com o relatório conjunto do Conselho e da Comissão de 2015 sobre a implementação de um quadro estratégico para a cooperação europeia na educação e na formação (ET2020), a educação promove valores humanos e cívicos, enquanto garante a inclusão, a equidade e a igualdade para todas as pessoas.

Em paralelo, a estratégia da UE para a juventude de 2010-2018 destaca a cidadania ativa, a inclusão social e a solidariedade entre todas as pessoas, com o objetivo de promover o respeito por um conjunto comum de valores cívicos/democráticos. A educação desempenha um papel fundamental nesta área, uma vez que dá à juventude a oportunidade de aprender sobre as outras pessoas, desenvolver um sentimento de entendimento comum e de respeito por todos. Neste contexto, a cultura é uma forma muito importante de fomentar a coesão social entre a juventude e, ao mesmo tempo, promover a diversidade e a inclusão.

Assim, a nova estratégia da UE para a juventude de 2019-2027 dará à juventude novas oportunidades para agir, e basear-se-á em três ações principais: 1) envolver, 2) relacionar e 3) capacitar para fomentar o empenho cívico e social da juventude e deixá-la participar na sociedade. De acordo com a estratégia da UE para a juventude de 2019-2027: «encorajar e equipar a juventude com os recursos necessários para se tornarem cidadãos ativos, agentes da solidariedade e da mudança positiva, inspirada pelos valores da UE e por uma identidade europeia» será a nova prioridade para incentivar a participação cívica, social, cultural e política da juventude.

O que é a cultura? Atualmente, a cultura é considerada como sendo um sistema integrado (de elementos tangíveis e intangíveis), que evolui ao longo do tempo e que se adapta à sociedade e ao multiculturalismo em evolução; a cultura constrói-se, então, ao longo do tempo. A cultura é tudo, e também inclui as relações sociais, as emoções e os valores partilhados das comunidades locais.



A cultura também pode ser percebida como um benefício social e um recurso económico valioso, uma vez que algumas pessoas podem beneficiar destas práticas, rituais e/ou atividades culturais. É, também, uma boa oportunidade de carreira profissional para a juventude nos setores cultural e criativo.

A partir das fases de investigação no ouRoute, descobriu-se que o conceito de património cultural seguiu um processo de expansão ininterrupto ao longo do último século em todos os quadros legislativos nacionais em Itália, Espanha e Portugal. Sendo os elementos artísticos e históricos, bem como os monumentais, valores e tipologias centrais, também se incorporaram outros elementos que criam uma noção de cultura nova e alargada, mais relacionada com a tradição e os valores locais. Isto é muito importante porque as leis nacionais começaram a incluir o «património cultural imaterial» como parte de uma cultura mais geral.

Em outubro de 2003, a UNESCO adotou a Convenção para a Salvaguarda do Património Cultural Imaterial, cujo objetivo é sensibilizar adicionalmente as comunidades europeias e as gerações mais jovens sobre a importância do património cultural imaterial e a salvaguarda do mesmo.

De acordo com o artigo 2.º da Convenção, património cultural imaterial significa:

- tradições e expressões orais, incluindo a língua como veículo do património cultural imaterial,
- artes performativas,
- práticas sociais, rituais e eventos festivos,
- conhecimento e práticas relativos à natureza e ao universo,
- artesanato tradicional.

Por outro lado, de acordo com a UNESCO, no património cultural material incluem-se edifícios e locais históricos, monumentos, artefactos, etc., os quais são considerados dignos de preservação para o futuro.

No ouRoute, as escolas parceiras participaram num inquérito preliminar para estudantes e professores, para avaliar o seu conhecimento inicial na área cultural. Mais tarde, estudantes e professores participaram numa série de *workshops* para definir entrevistas, *focus groups* e visitas de estudo, onde os estudantes melhoraram a sua compreensão cultural e descobriram os elementos principais da sua cultura local.

Em particular, os estudantes sentiram como o património cultural é um sistema de práticas, costumes e valores, específico a um grupo de pessoas. Engloba edifícios, artes, costumes e valores, específicos a um grupo de pessoas. Engloba edifícios e artesanato, mas também outras manifestações, tradições orais, música, danças e festividades locais. Neste sentido, os estudantes têm, finalmente, consciência de que o património cultural é um recurso partilhado e um bem comum que deve ser preservado para as gerações futuras e, assim, cuidar dele é uma responsabilidade de todas as pessoas.

Qual é o papel da educação na promoção da cultura? E porque salvaguardar o património cultural imaterial na educação? As escolhas devem despertar em todos os estudantes um novo interesse na cultura a desde cedo, e relacionar o passado e o presente utilizando todas as formas expressivas de cultura, tais como a literatura, o teatro, a música, a arte e a arquitetura para sensibilizar os estudantes sobre o património cultural que ainda «vive».

Adicionalmente, o ponto 3 artigo 2.º da Convenção para a Salvaguarda do Património Cultural Imaterial destaca a forma como «salvaguardar» uma cultura passa pelo ensino formal e não formal. A aprendizagem e o ensino sobre o património cultural imaterial devem incluir-se em todas as disciplinas e programas escolares.

Para tal, será importante reforçar a investigação da cultura local para que as escolas possam incluir mais tarde no programa curricular de algumas disciplinas relacionadas com a cultura local. Por outro lado, será importante dar aos estudantes a possibilidade de descobrir espaços locais (organização de visitas de estudo) e conhecer profissionais, artistas e artesãos locais para sensibilizá-los e, também, estabelecer novas parcerias que poderão ser úteis para as suas futuras carreiras profissionais.

## 2.2. AS ROTAS CULTURAIS DA EUROPA

A definição de «rota cultural» engloba várias características que apresentam a cultura como um todo, pelo que existe a tendência a abordar o património cultural a partir de uma perspetiva multidimensional. É por isso que uma rota cultural não se refere estritamente a um percurso físico, mas sim a um conceito mais abrangente:

«Uma rota cultural é um território, água, uma combinação ou outro tipo de rota, a qual é determinada fisicamente e caracterizada por ter a sua própria dinâmica e funcionalidade específica e histórica, que mostra movimentos

interativos de pessoas, bem como trocas multidimensionais, contínuas e recíprocas de bens, ideias, conhecimento e valores dentro ou entre países e regiões ao longo de períodos de tempo significativos, e que gera, assim, uma fertilização transversal das culturas no espaço e no tempo, o que se reflete no património material e imaterial» (ICOMOS 2007). A finalidade de uma rota cultural é, então, promover e preservar o património cultural de um local para assegurar a identidade de uma comunidade, mas também melhorar o desenvolvimento socioeconómico e cultural da mesma.

No ouRoute, as entidades parceiras realizaram algumas atividades (investigação documental e trabalho de campo) para identificar as principais peculiaridades das rotas culturais nos diferentes países — Portugal, Espanha e Itália — as quais podem ser identificadas através de peculiaridades geográficas dos locais, peculiaridades artísticas ou arquiteturas, bem como alguns elementos típicos da religião local. Abaixo, apresentam-se as descobertas principais da investigação realizada pelas entidades parceiras do ouRoute:

Em Palermo (Itália), temos muitos locais culturais e naturais, incluindo parques naturais e arqueológicos, bem como inúmeros elementos de tradição folclórica, rotas culturais históricas, incluindo as rotas culturais identificadas pela UNESCO (rotas árabe-normandas).

Em Braga (Portugal) existem mais festas, romarias e celebrações religiosas do que em Palermo. O folclore inclui-se no património imaterial. A diversidade de instrumentos, música, danças, trajes, costumes, festas populares é igualmente incrível. Existe uma grande tradição musical em Braga, ao passo que, em Palermo, a tradição foca-se mais na língua local (dialeto barroco) e nas tradições orais.



Em Múrcia (Espanha), existe um património cultural muito rico e heterogéneo: igrejas barrocas, catedrais e teatros romanos, mas também museus novos e antigos. As rotas e os ativos naturais têm de ser igualmente destacados: Vale de Ricote, as praias de Calblanque, Fuentes del Marqués, serra de Espuña.

No ouRoute, criaram-se redes de parcerias que representam especialistas científicos e técnicos, escolas e autoridades locais para identificar as principais rotas culturais.

### 2.3. CONCLUSÕES IMPORTANTES DA INVESTIGAÇÃO DO OUROUTE

*O conjunto de ferramentas do ouRoute é um recurso para professores muito valioso, que lhes oferece algumas ideias práticas sobre projetos, programas e atividades, para melhorarem a oferta formativa da escola e sensibilizarem os estudantes sobre assuntos culturais. A partir de uma análise documental realizada pelas parcerias científicas do ouRoute, descobrimos um problema relacionado com o programa curricular e a falta de programas, atividades e disciplinas sobre património cultural no mesmo. Este problema também emergiu com um inquérito preliminar sobre cultura, realizado a professores e a estudantes das escolas parceiras do ouRoute.*

De modo geral, vimos que a cultura continua a ser principalmente considerada como um património artístico, vinculando, assim, certas disciplinas, tais como história ou história da arte, nos programas escolares. A partir da investigação do ouRoute, descobriu-se que, nos programas escolares, ainda não existe uma especificidade relacionada com a cultura imaterial, ou até mesmo uma abordagem interdisciplinar relacionada com a cultura.

Novos tópicos, tais como o património cultural, podem e devem ser abordados, mas, atualmente, não o são (exceto no caso de iniciativas tomadas pelos professores).

Os programas escolares continuam a ser demasiado genéricos, e este problema ocorre em Itália, Espanha e Portugal. Os programas escolares devem ser mais orientados para a cultura e incluir disciplinas específicas sobre cultura, garantindo, em simultâneo, a interdisciplinaridade e a multidisciplinaridade das abordagens educativas. Os programas escolares também devem estimular as competências interculturais, promover o diálogo intercultural e a cidadania global entre os estudantes, dando-lhes a possibilidade de organizarem visitas de estudo e intercâmbios entre estudantes localmente e no estrangeiro.

O conjunto de ferramentas para professores irá apoiar as escolas no ouRoute a realizarem novas atividades curriculares e pedagógicas, fomentando a aprendizagem cultural dentro e fora da sala de aula. O mesmo também será utilizado para planificar novas atividades e promover jornadas culturais de (re)descoberta.



**METHODOLOGY  
STRATEGY AND  
TRAINING BLOCKS**





## 3. QUADRO METODOLÓGICO DO PROJETO

A conceção das atividades propostas no conjunto de ferramentas baseia-se nos princípios metodológicos de metodologias ativas, colocando os estudantes como protagonistas do processo educativo e considerando-os como agentes que aprendem ao fazer e, principalmente, ao refletir. Por sua vez, as atividades baseiam-se principalmente num dos desenvolvimentos mais importantes das últimas décadas, desde a teoria da educação: o construtivismo. Esta teoria sugere que os estudantes aprendem melhor através de processos de ensino/aprendizagem interativos e dinâmicos. São os aprendizes que interpretam a informação que lhes é fornecida do exterior, para poderem elaborar os seus próprios discursos, promovendo a revisão, a modificação e a construção dos seus próprios esquemas mentais. O objetivo é promover a aquisição de aprendizagens e conhecimento significativos através de experiências que ocorrem graças à exploração e à descoberta. A ideia central nesta teoria é que tem de existir uma ligação adequada entre o conhecimento prévio e a nova informação, o que leva a um processo ideal de metacognição que promove as capacidades de aprender a aprender.

Neste conjunto de ferramentas, estimula-se este tipo de aprendizagem através da utilização de estratégias metodológicas que promovem o conhecimento prático e o conhecimento teórico. Assim, as experiências significativas tornam-se num elemento fundamental a desenvolver. Neste sentido, a aprendizagem experiencial baseia-se na exploração e na experimentação. Os estudantes envolvem-se na exploração de aprendizagens pelas quais se apaixonam, uma vez que esta tem significado para eles, tornando-se numa aprendizagem significativa. Pode ser

mediada pela tecnologia, pela natureza ou por qualquer outro espaço que incentive a curiosidade, a atenção e a motivação.

Propõem-se métodos que fomentem o trabalho de equipa colaborativo e cooperativo ao realizar projetos e desafios que motivem e envolvam os estudantes na sua própria aprendizagem, através da implementação de atividades planeadas e através de vários suportes digitais inovadores que podem ser adaptados às suas necessidades. Ao utilizarem ferramentas digitais, os estudantes serão capazes de desenvolver a sua própria aprendizagem ao desenvolver capacidades tais como a localização, a avaliação, a criação e a partilha de nova informação. Desta forma, os aprendizes podem trabalhar e aprender a criar, publicar e partilhar conteúdo digital em vários tipos de aplicações em rede. É evidente que as atividades propostas neste conjunto de ferramentas promovem a participação dos estudantes na sua própria aprendizagem, criatividade e autonomia.

Em seguida, desenvolvemos os princípios básicos das metodologias e estratégias de ensino mais utilizadas neste conjunto de ferramentas.

### NARRAÇÃO

A narração utiliza técnicas de narrativa tradicionais para desenvolver discursos com os quais os estudantes se podem relacionar significativamente. Desta forma, criam-se histórias com um grande poder de motivação, especialmente se estiverem relacionadas com uma experiência prática dos estudantes.

Este tipo de processo de ensino/aprendizagem estimula a escuta ativa, a criatividade e a motivação através do desenvolvimento de histórias.



A forma mais utilizada para criar histórias que promovam estas capacidades é criação de pequenos vídeos. Através da combinação de narrativas pessoais com vídeo, imagem e som, podem contar-se histórias atrativas que incluem três componentes principais: uma aventura ou evento que altera a vida do protagonista; uma transformação decorrente de uma solução de um problema; e uma conclusão que gera uma alteração derivada do conflito. Os tipos de histórias são muito variados: narrativas pessoais, que tratam histórias significativas da vida de alguém; documentários históricos, onde são analisadas histórias do passado; histórias formativas, que recolhem conteúdo que instrui sobre algum assunto específico; histórias de locais; biografias; álbuns de fotografias.

### A APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS

Trata-se da programação metodológica e de conceções estratégias para resolução de problemas através de um processo de investigação ou criação, por parte dos estudantes, para adquirir um conhecimento significativo. Implica uma educação focada em «saber como» e a disseminação do produto final. Também inclui estudos etnográficos que têm por objetivo interpretar e conhecer os costumes e as identidades de um ambiente sociocultural específico.

Esta metodologia utiliza a resolução de problemas e o trabalho de equipa para permitir que os estudantes desenvolvam capacidades tais como a criação e o desenvolvimento de produtos, o planeamento e o controlo de processos, a aplicação de métodos científicos, a cooperação, a comunicação e o trabalho de equipa. Fomenta a motivação e a iniciativa de modo que os estudantes estejam envolvidos, de forma

responsável, no processo de resolução do projeto.

### LUDIFICAÇÃO E APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS

O produto final ou a engenhosidade mental vêm da necessidade de resolver um problema previamente apresentado pelos professores. Os professores guiarão e supervisionarão os estudantes através do processo de aprendizagem. Os professores irão partilhar o enunciado do problema, promover a investigação e a preparação de recursos, bem como organizar as tarefas, a criação dos grupos e a definição das ideias. Assim, os estudantes podem desenvolver o projeto através de uma fase de análise e síntese, de produção e apresentação e de avaliação, a qual será realizada pelos estudantes e pelos professores.

A ludificação refere-se à utilização de elementos de jogo desde cedo, para motivar os estudantes e promover a resolução de problemas e a aprendizagem. Esta metodologia baseia-se no estabelecimento de objetivos, no conhecimento do perfil dos estudantes, numa narrativa significativa (história e contexto) e na determinação de mecânicas que promovem o alcance de objetivos através de ferramentas tecnológicas adaptadas às características dos estudantes.

### APRENDIZAGEM BASEADA EM PROBLEMAS

A aprendizagem baseada em jogos também é um método no qual as dinâmicas do jogo também são utilizadas para fazer dos estudantes os protagonistas da sua própria aprendizagem. Os professores assumem uma função de orientação relativamente à utilização e à criação de jogos,



com a intenção de fortalecer conceitos e aprendizagens através dos mesmos.

Neste método, o foco encontra-se no nível de jogabilidade e de entretenimento do jogo. Alguns jogos focam-se simplesmente na diversão, mas podem ser adaptados para permitirem ensinar conteúdos específicos ou satisfazer necessidades específicas. No entanto, outros jogos foram concebidos, desde o primeiro momento, para a aprendizagem de um tópico ou conceito mais específico. A ludificação e a aprendizagem baseada em jogos são estratégias que podem ser utilizadas individualmente ou em conjunto. Também promovem a conceção e a adaptação de atividades a necessidades formativas e à criação de recursos próprios.

A aprendizagem baseada em problemas começa com o enunciado de um problema estruturado pelos professores. É essencial incluir problemas globais para que os estudantes possam experimentar todas as componentes possíveis para promover soluções criativas. O problema não deve ser facilmente resolvido e a solução pode nem sempre existir. Pode não estar relacionado com a vida real. A estrutura do problema tem de garantir o interesse dos estudantes, relacionar-se com os objetivos da disciplina e levar os estudantes a procurarem informação, tomarem decisões e a realizarem apreciações baseadas em factos. Esta metodologia foca-se mais em aprender algo do que em aprender a fazer algo. Estimulam-se as competências cognitivas tais como o pensamento crítico, a criatividade ou a cooperação. Destaca-se por promover o desenvolvimento de capacidades para identificar, analisar e resolver problemas. E, claro, incentiva a aprendizagem de conceitos e de conteúdo específico ao assunto de estudo.

## APRENDIZAGEM BASEADA NA INVESTIGAÇÃO

Na aprendizagem baseada na investigação, os estudantes realizam o processo de ensino/aprendizagem através do método científico, desenvolvendo atitudes, capacidades e conhecimento. O processo de análise e reflexão que envolve a aprendizagem baseada na investigação permite aos estudantes consolidarem conhecimento e ajuda-os a criar aprendizagens e capacidades significativas para melhorarem a prática profissional.

Nesta metodologia de aprendizagem, os professores assumem uma função de mediação ou orientação no processo de investigação dos estudantes. Esta ajuda a identificar as situações mais relevantes e significativas, que podem oferecer mais conhecimento e motivar a realização destes processos de reflexão crítica através do trabalho individual ou de grupo.

## APRENDIZAGEM COOPERATIVA E COLABORATIVA

Promove a aprendizagem e a socialização através de dinâmicas dirigidas a grupos de trabalho heterogéneos, cujos elementos trabalham para criarem sinergias e atingirem objetivos comuns. Assim, aumenta-se a interdependência positiva entre os membros do grupo, através de uma série de regras previamente definidas pelos professores, e desenvolvem-se capacidades, tais como a capacidade de «aprender a aprender».

Na aprendizagem colaborativa, a liderança e as responsabilidades são partilhadas entre





professores e estudantes. O foco recai mais sobre a importância do processo de aprendizagem do que no resultado. Os professores assumem uma função de facilitação através da participação e da promoção da avaliação conjunta.

Este método utiliza três elementos fundamentais: a interação entre um pequeno grupo de membros, a necessidade de monitorizar os processos de trabalho e a avaliação e a consideração dos processos colaborativos e dos seus resultados. Adicionalmente, esta metodologia consiste em duas fases: a fase inicial, que se foca nos objetivos a atingir e na estruturação das tarefas colaborativas; a fase de implementação, na qual são formados os grupos, dadas as instruções para a monitorização de tarefas e processos de trabalho, e formado o espaço virtual; e, finalmente, a fase de avaliação, já estruturada na primeira fase e na qual é recolhida a informação desenvolvida no decorrer da fase de implementação. Desta forma, tal como proposto, através da aprendizagem colaborativa é utilizada uma estratégia mais horizontal na relação estabelecida entre os professores e os estudantes. Diferencia-se da aprendizagem cooperativa, na qual os estudantes não são tão dependentes da figura dos professores, uma vez que é o professor que organiza e supervisiona as tarefas dos grupos de trabalho.

Para realizar estas fases e os processos que englobam, é especialmente relevante definir os critérios da organização dos grupos colaborativos. Estes têm de ter uma certa heterogeneidade. Para tal, é possível conhecer os estudantes através de apresentações em fóruns ou questionários.

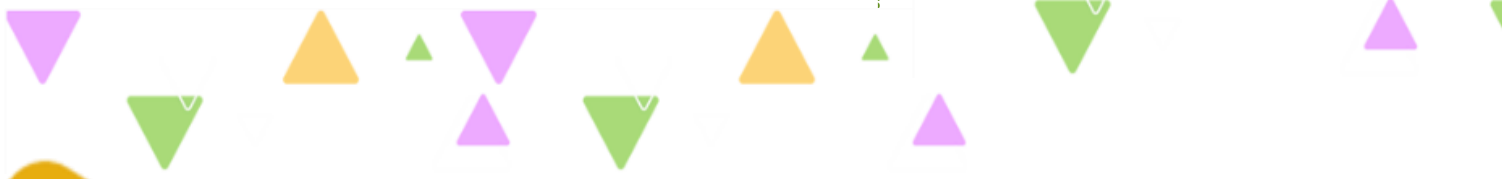
No processo da atividade dos estudantes, os professores têm de conseguir resolver os conflitos

que poderão surgir em qualquer grupo, sendo capazes de o reestruturar ou reajustar as tarefas previamente atribuídas.

As ferramentas ou recursos digitais prevalecem em todas as fases, sendo utilizadas como um meio condutor das tarefas. Desta forma é possível apresentar as tarefas através de documentos, infográficos, vídeos, etc., para, posteriormente, recolher informação sobre a utilização e os produtos das mesmas.

Esta recolha de informação refletida em ambientes virtuais, que também conterá os processos de comunicação e participação dos estudantes, irá facilitar avaliação ponderada destes processos e das tarefas atribuídas pelo professor.

No caso da aprendizagem colaborativa em espaços virtuais, é possível combiná-la com a utilização de ferramentas síncronas — que permitem comunicar em tempo real em *chats* ou videoconferências — bem como de ferramentas e aplicações assíncronas — para editar documentos e partilhar pastas de recursos de forma colaborativa.



# ACTIVITIES & LESSON PLANS





## 4.1. INTRODUÇÃO À ESTRUTURA DAS ATIVIDADES

O conjunto de ferramentas está essencialmente estruturado em duas partes: **uma parte ilustrativa e de sensibilização**, que tem por objetivo promover conhecimento e aprendizagens junto de jovens sobre a tradição histórico-cultural do local onde vivem (a qual pode incluir festividades, celebrações religiosas, etc.) e **uma parte mais prática**, a qual propõe ações e exemplos concretos de atividades que os jovens podem propor novamente dentro e fora da sala de aula, tornando-se assim em cidadãos ativos e «embaixadores culturais» nos seus territórios. Neste sentido, o conjunto de ferramentas aborda vários temas, tais como o património histórico (consulte as referências à rota Destino Napoleão), a herança religiosa (tal como as celebrações da Páscoa ou as celebrações judaicas), o património artístico e cultural, etc. O objetivo é, através do conhecimento, desenvolver um sentimento de **coesão social e identidade comunitária** que assente em valores comuns ao longo do tempo.

O objetivo principal do conjunto de ferramentas do ouRoute é **relacionar várias experiências** e várias heranças culturais dos vários países europeus do ouRoute, ou seja, Espanha, Itália, Portugal e Polónia, países que ainda se reconhecem no desejo comum de recuperar e partilhar valores, conhecimento e tradições entre a juventude. Apesar das diversidades nacionais e regionais, **destacam-se valores comuns e culturais europeus** no ouRoute. O objetivo é, então, não esconder as especificidades e/ou eliminar as diversidades nacionais, tal como destacado no ponto 1 do artigo 167.º do Tratado sobre o Funcionamento da União Europeia (TFUE): «A União contribuirá para o desenvolvimento das culturas dos Estados-membros, respeitando a sua diversidade nacional e regional, e pondo simultaneamente em evidência o património cultural comum». Em vez disso, o objetivo é incorporar estas diversidades num sistema de valores europeu mais amplo para fomentar uma série de boas práticas e colaborações europeias entre os países da UE.

Por este motivo, o Conselho da Europa propõe um conjunto de itinerários históricos, culturais e ou paisagísticos dos vários países europeus e expressa um **sentimento transnacional comum entre as pessoas em vez de um interesse nacional/regional**. No ouRoute, alguns destes itinerários, «Rotas culturais», são destacados no conjunto de ferramentas como parte do WP2 (com base na investigação documental realizada pela parceria), e entre estas rotas culturais do Conselho da Europa encontramos a Rota Europeia do Património Judaico e a rota Destino Napoleão. Os estudantes exploraram pessoalmente outros itinerários do ouRoute como parte do WP1, aprofundando conhecimentos sobre as práticas histórico-culturais nos seus territórios e focando-se em rotas culturais tais como a Rota Europeia da Cerâmica e a Rota do Legado Andaluz.

O conjunto de ferramentas também aborda o **património cultural imaterial** da UNESCO, definido como um conjunto de «tradições orais, artes performativas, práticas sociais, rituais, eventos festivos, conhecimento e práticas relativos à natureza e ao universo, ou de conhecimento e capacidades para produzir artesanato tradicional». Da investigação realizada, verificou-se de que as formas principais de património cultural imaterial nos países do ouRoute são o teatro de marionetas, a dieta mediterrânica, a prática agrícola tradicional do vinho, e o Fado, a canção popular urbana portuguesa.

Para concluir, a UNESCO e o Conselho Europeu focam-se numa **definição mais inclusiva de cultura**, que vai para além das expressões artísticas individuais para incluir, também, uma série de práticas relacionadas com as tradições e paisagens locais. Essas paisagens tornam-se «rotas culturais», bem como todas as outras



## 4.2. MATRIZ DAS ATIVIDADES PROPOSTAS

Nome da atividade	Breve descrição	Duração	Metodologias e aspetos integrados
<b>1</b> Festival da cultura judaica	Apresentação do festival da cultura judaica em Cracóvia para que os estudantes compreendam a importância do património cultural judaico e do festival, e para que sejam capazes de contextualizá-lo historicamente através da apresentação de vídeos, textos e outros recursos.	45 minutos	> Aprendizagem em suporte digital
<b>2</b> Páscoa polaca	Apresentação das diferentes celebrações da Páscoa em cada país e discussão entre a turma sobre as perguntas levantadas sobre esta celebração após a visualização de um vídeo sobre a mesma.	45 minutos	> Aprendizagem em suporte digital > Discussão em grupo
<b>3</b> <i>Wycinanki</i> — A arte polaca de recortar papel	Esta atividade descreve uma arte polaca de recorte simétrico chamada <i>wycinanki</i> . Os estudantes irão conhecer esta arte e falar sobre assuntos como a simetria e o valor cultural da arte. Propõe-se também visualizar e seguir um tutorial <i>online</i> .	45 minutos	> Aprendizagem em suporte digital > Discussão em grupo
<b>4</b> Descobrir a Rota Europeia do Património Industrial	O objetivo desta iniciativa é apresentar uma rede de locais de património industrial na Europa e criar interesse pelo património europeu comum relativo à industrialização e respetivo legado. Para tal, sugere-se a visualização de vídeos, a discussão entre a turma e o trabalho de grupo entre os estudantes.	45 minutos	> Aprendizagem em suporte digital > Discussão em grupo > Aprendizagem colaborativa

Pág. 17

Pág. 20

Pág. 22

Pág. 25



Nome da atividade	Breve descrição	Duração	Metodologias e aspetos integrados	
Pág. 27	<b>5</b> Destino Napoleão	Para que os estudantes compreendam o património e o legado histórico relativo a Napoleão Bonaparte, propõem-se uma série de recursos, tais como vídeos e apresentações sobre o seu período histórico, atividades de grupo e localizações no mapa das cidades principais relacionadas com esta personagem histórica.	45 minutos	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Aprendizagem em suporte digital</li> <li>&gt; Aprendizagem colaborativa</li> <li>&gt; Trabalho de equipa</li> </ul>
Pág. 29	<b>6</b> Registo de dietas mediterrânicas	Em pequenos grupos, preparem um guião com várias perguntas sobre os vários aspetos da gastronomia mediterrânica. Depois, realizem um <i>podcast</i> com a informação recolhida.	45 minutos	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Aprendizagem em suporte digital</li> <li>&gt; Aprendizagem colaborativa</li> <li>&gt; Trabalho de equipa</li> <li>&gt; Narração</li> </ul>
Pág. 31	<b>7</b> Glossário sobre património cultural	Preparação de um glossário com termos para analisar os conceitos principais relativos ao património cultural. Os métodos utilizados para realizar esta atividade são: pensamento criativo, aprendizagem cooperativa e <i>brainstorming</i> .	2 horas	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Aprendizagem colaborativa</li> <li>&gt; Trabalho de equipa</li> </ul>
Pág. 33	<b>8</b> Festival de vídeo!	Aprender sobre os festivais, cortejos, festividades dos vários países do mundo. Em pequenos grupos preparem um texto e um cronograma para planear as apresentações de vídeo.	2 horas	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Aprendizagem colaborativa</li> <li>&gt; Trabalho de equipa</li> <li>&gt; Aprendizagem em suporte digital</li> <li>&gt; Narração</li> </ul>
Pág. 35	<b>9</b> O nosso álbum do passado	Para que os estudantes compreendam o valor do património cultural, é proposta a	2 horas	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Aprendizagem em suporte digital</li> </ul>



		atividade de criação de uma cápsula temporal com recursos multimédia através de uma aplicação digital.		<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Narração</li> <li>&gt; Aprendizagem colaborativa</li> <li>&gt; Trabalho de equipa</li> </ul>	
Pág. 37	10	Rotas culturais da Europa	Os estudantes dividir-se-ão em grupos e cada grupo irá selecionar uma das 30 rotas culturais da Europa. Podem descrever os vários aspetos do património da rota, tais como a construção e o património natural, os costumes e tradições, e até a gastronomia.	2 horas	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Aprendizagem baseada em projetos</li> <li>&gt; Aprendizagem colaborativa</li> <li>&gt; Trabalho de equipa</li> </ul>
Pág. 39	11	Debate de estilo Oxford sobre o lugar dos migrantes no nosso património cultural	Esta atividade tem por objetivo a realização de um <i>brainstorming</i> entre a turma para refletir no facto de que o património cultural não é estático e que se move através da imigração.	1,5 horas	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Aprendizagem colaborativa</li> <li>&gt; Trabalho de equipa</li> </ul>
Pág. 41	12	Profissões em rota	Aprender sobre o património e o turismo, as novas exigências dos visitantes, novos empregos e oportunidades. Os estudantes irão ouvir um áudio sobre as rotas turísticas europeias e juntar-se em pequenos grupos para apresentarem as suas ideias à turma.	1 hora	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Aprendizagem colaborativa</li> <li>&gt; Trabalho de equipa</li> <li>&gt; Aprendizagem em suporte digital</li> </ul>
Pág. 43	13	Legado em rede	Pequenos vídeos que apresentam os recursos tecnológicos para descoberta e disseminação do património.	1 hora	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Aprendizagem em suporte digital</li> </ul>
Pág. 45	14	Traçando caminhos	Apresenta um exemplo de uma rota cultural do Conselho da Europa, o <i>Camino Del Cid</i> . Os estudantes irão realizar apresentações digitais ou editar pequenos vídeos sobre rotas culturais.	3-4 horas	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Cooperação em grupo</li> <li>&gt; Aprendizagem em suporte digital</li> <li>&gt; Narração</li> <li>&gt; Aprendizagem colaborativa</li> <li>&gt; Trabalho de equipa</li> </ul>
Pág. 48	15	Rede de tesouros	Pretende-se transmitir os valores da cooperação europeia e internacional. Pensar globalmente e agir localmente. Para tal, os estudantes têm de explorar o património cultural de cada região parceira do ouRoute e determinar	1-2 horas	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Aprendizagem baseada em problemas (ABP)</li> <li>&gt; Aprendizagem colaborativa</li> <li>&gt; Trabalho de equipa</li> </ul>

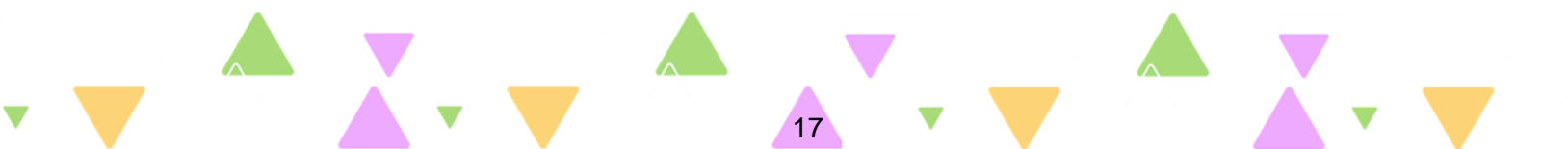


		a contribuição desta para o património cultural.		> Aprendizagem em suporte digital
Pág. 51	16	<b>Desafio cultural</b> Os estudantes irão estudar pontos locais de interesse cultural e criar um jogo de pedipaper. Também tentarão incluir no jogo elementos do património cultural imaterial e desafios onde terão de recolher informação ao falar com os locais.	Duas sessões de 45 min	> Aprendizagem colaborativa > Investigação e mapeamento > Ludificação
Pág. 53	17	<b>Pérolas ocultas</b> Os estudantes irão tirar fotografias icónicas à sua cultura local e criar cartazes com uma história, os quais serão apresentados nas paredes da escola. Posteriormente, também contactarão as galerias e os municípios locais para organizarem uma exposição.	Duas sessões de 45 min	> Aprendizagem colaborativa > Envolvimento ativo
Pág. 56	18	<b>Seguindo vestígios</b> Os estudantes numa atividade do tipo <i>escape game</i> («jogos de fuga»), mas na sala de aula, com foco nos aspetos culturais e com base em alguns fatos interessantes sobre as rotas culturais europeias.	Duas sessões de 45 min	> Aprendizagem baseada na investigação > Aprendizagem baseada em projetos
Pág. 58	19	<b>A minha empresa cultural</b> Os estudantes irão criar uma ideia de negócio e um plano sobre a utilização da cultura local como um veículo para gerar lucro que possa ser investido de volta para melhorar a comunidade.	Duas sessões de 45 min	> Aprendizagem do espírito empreendedor > Trabalho de equipa > Aprendizagem baseada em projetos
Pág. 62	20	<b>CULTURATORS — Entrevistas para entusiastas da cultura</b> Nesta atividade, os estudantes irão assumir o papel de gestores de contratação e de candidatos a empregos relacionados com a cultura. Será definido um tipo de empresa, abertas as candidaturas <i>online</i> e encenado todo o processo de contratação!	Quatro sessões de 45 min	> Aprendizagem do espírito empreendedor > Trabalho de equipa > Aprendizagem baseada em projetos
Pág. 64	21	<b>Miniatividade: Mapas culturais</b> A turma irá implementar uma atividade de velocidade para mapear o património cultural e colocar marcas no mapa, nos países correspondentes a cada elemento apresentado.	Uma sessão de 30 min	> Investigação e mapeamento



Pág. 66

<p><b>22</b></p>	<p>Peça de teatro <i>puzzle</i></p>	<p>Utilizando a técnica de aprendizagem <i>Puzzle</i>, os estudantes irão aprofundar em grupo as várias dimensões do património cultural.</p> <p>Depois, irão selecionar um tema e criar uma história e uma pequena peça de teatro sobre esse tema, tentando integrar o conhecimento adquirido.</p>	<p>Duas sessões de 45 min</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Aprendizagem em suporte digital</li> <li>&gt; Narração</li> </ul>
------------------	-------------------------------------	---	-------------------------------	---







## 4.3. ATIVIDADES DO CONJUNTO DE FERRAMENTAS E PLANOS DE AULAS DO OUROUTE

### 1. FESTIVAL DA CULTURA JUDAICA



#### Introdução

O festival da cultura judaica em Cracóvia é um dos eventos culturais polacos mais conhecidos, reconhecidos e apreciados por artistas e pelo público. O objetivo do festival é recuperar a identidade judaica da Polónia.

Em 1939, a cidade de Cracóvia era a morada de 70 mil judeus; a Segunda Guerra Mundial interrompeu os séculos de história das relações entre polacos e judeus em Cracóvia. 90% dessa comunidade foi exterminada no Holocausto e, hoje em dia, existem apenas cerca de 40 a 50 mil pessoas com raízes judaicas a viver na Polónia.

Atualmente, Cracóvia realiza muitas iniciativas que apoiam a renovação judaica no país. O festival está na primeira linha dessas atividades.

**Grupo etário** 12-14 anos

**Disciplinas relacionadas** Geografia e história

**Duração** 45 minutos

**Resultados da aprendizagem**

- > Os estudantes reconhecem os valores de outras culturas e conhecem outras crenças, denominações e experiências;
- > Os estudantes aumentam o seu conhecimento sobre culturas diferentes;
- > Os estudantes conhecem a existência do festival e sabem dizer com que frequência o mesmo é organizado;
- > Os estudantes compreendem a importância do património cultural judaico e do festival, e sabem explicar o respetivo contexto histórico; sabem explicar por que motivo o festival é realizado em Cracóvia;
- > Os estudantes sabem que tipos de eventos se realizam durante o festival;
- > Os estudantes conseguem encontrar informação *online* sobre o festival.



### Recursos

Vídeo no YouTube: Poland's Jewish Awakening Krakow (5:16):  
<https://www.youtube.com/watch?v=EOeqkdUgiCM> (inglês);  
 Site do JCF: <https://www.jewishfestival.pl/pl/fkz/video-o-fkz/>;  
<https://vimeo.com/35198253> (inglês, polaco);  
<https://www.youtube.com/watch?v=RISQiucRZ-o> (polaco, inglês);

### Nível de dificuldade

Médio  
 É necessário conhecimento básico sobre a história judaica para compreender totalmente a importância do evento e a determinação em sensibilizar sobre a sua cultura.

### Atividades (passos)

1. Introdução — Os professores apresentam o tópico do festival da cultura judaica, referindo a história dos judeus na Polónia (narração);
2. Atividade principal:

- > Os professores mostram vídeos sobre o festival da cultura judaica (ligações abaixo);
- > Apresentação:

A cultura judaica e a cidade de Cracóvia: apresentação para explicar o papel do património judaico em Cracóvia — Imagens de Kazimierz e a razão da sua criação no século XIV (os habitantes de Cracóvia realizaram uma revolução popular contra o rei Ladislau. Para evitar a ocorrência de eventos semelhantes no futuro, o seguinte rei da Polónia — Casimiro, o Grande — fundou uma cidade separada, localizada numa grande ilha no rio Vístula em 1335, que passaria a ser a capital da Polónia. E foi assim que Kazimierz foi criada); a Segunda Guerra Mundial e os judeus;

- > Visualização de imagens do festival (conta do Instagram);

3. Discussão e conclusão:

Incentive os estudantes a colocarem mais perguntas sobre a comunidade judia, a refletirem, por exemplo, sobre os outros locais no mundo onde vivem judeus. Que locais conseguem identificar? Que associações fazem ao pensar na cultura judaica? Reconhecem algumas tradições judias?



### Dicas para professores

Os organizadores disponibilizam alguns materiais de multimédia, incluindo cartazes. Pode imprimi-los antes da aula.

[https://drive.google.com/drive/folders/1Fbkv6wmEq9k1q\\_B0tlVhF0H4c4jqpm0h](https://drive.google.com/drive/folders/1Fbkv6wmEq9k1q_B0tlVhF0H4c4jqpm0h)

Se possível, peça aos estudantes para realizarem uma pequena investigação documental antes da aula: ver um vídeo no YouTube ou ler um texto.

Mais ligações para os professores lerem antes da aula:

<https://www.jewishfestival.pl/en/wish-culture-festival/> (inglês);

<https://sztetl.org.pl/en/tradition-and-jewish-culture> (inglês);

<https://www.jewishfestival.pl/pl/> (polaco).

### Tópico

Outros (festivais e festividades, artesanato local, folclore, gastronomia).



## 2. PEQUENO-ALMOÇO DE PÁSCOA POLACO



### Introdução

O pequeno-almoço de Páscoa é uma das tradições polacas mais adoradas. É celebrado não só na Polónia, mas também nas comunidades polacas em todo o mundo. No sábado, as pessoas preparam os cestos de Páscoa que contêm vários alimentos típicos da Páscoa: «pisanki», salsicha ou fiambre, sal e pimenta, pão, bolo e um cordeiro de Páscoa. Estes cestos são levados à igreja para serem abençoados. No domingo de Páscoa, as casas ganham vida com as famílias que se reúnem para tomar o pequeno-almoço. Antes da refeição, as pessoas partilham os ovos de Páscoa abençoados que estão no cesto, e trocam desejos.

**Grupo etário** 12-14 anos e 15-16 anos

**Disciplinas relacionadas** Geografia e história

**Duração** 45 minutos

**Resultados da aprendizagem**

- > Os estudantes aprendem sobre as tradições de Páscoa polacas;
- > Os estudantes reconhecem as diferenças entre a cultura da Páscoa nos seus países e na Polónia;
- > Os estudantes descobrem as semelhanças e as diferenças entre as celebrações de Páscoa nos países europeus;
- > Os estudantes praticam as suas competências orais e de leitura.

**Recursos**

- > Páscoa polaca: <https://www.youtube.com/watch?v=ZHJ1Y9G9ah0> (inglês);
- > Páscoa na Polónia: <https://www.youtube.com/watch?v=y-lhBS0ieX0> (polaco, inglês).

**Nível de dificuldade** Médio

**Atividades (passos)**

1. Atividade preliminar (envolver os estudantes na discussão com a turma):



Os professores perguntam aos estudantes: «Pensem no que a Páscoa significa para vocês e pensem em cinco ou seis coisas que simbolizam a Páscoa no vosso país»;

## 2. Introdução:

Os professores apresentam o tópico e o objetivo da aula, bem como um pequeno filme que apresenta a preparação do pequeno-almoço de Páscoa polaco (Recurso 1);

Pequena discussão com a turma: Os professores perguntam aos estudantes:

- a. Aprenderam alguma coisa com este vídeo? Se sim, o que aprenderam?
- b. Qual é a mensagem deste vídeo?

Leitura: os professores distribuem material de leitura sobre o cesto de Páscoa polaco (Recurso 2);

## 3. Atividade para após a leitura:

Os professores pedem aos estudantes para prepararem cinco perguntas sobre o que leram; quando as perguntas estiverem prontas, os professores pedem aos estudantes que formem grupos de quatro elementos e que se coloquem essas perguntas entre si;

Opcional — Apresentação de outras tradições de Páscoa polacas;

## 4. Resumo da aula:

Os professores perguntam aos estudantes algumas perguntas de verdadeiro/falso sobre o pequeno-almoço de Páscoa na Polónia e sobre a Páscoa em geral. Por exemplo, com uma pequena ludificação *online* com o Kahoo (<https://kahoot.com/schools/how-it-works/>):

A Páscoa é sempre ao domingo. Verdadeiro/Falso

A Páscoa é feita sempre na mesma data todos os anos. Verdadeiro/Falso

Os ovos de Páscoa simbolizam o renascimento. Verdadeiro/Falso

### Dicas para professores

Se o texto em inglês (Recurso 2) for demasiado difícil para os estudantes, pode substituí-lo com materiais na sua língua nacional.

Para ler antes da aula: <https://polandunraveled.com/polish-easter-traditions/> (inglês);

<https://magazyn.travelist.pl/wielkanoc-w-polsce-najciekawsze-miejsca-i-tradycje/> (polaco).



### 3. WYGINANKI — A ARTE POLACA DE RECORTAR PAPEL



#### Introdução

*Wycinanki* é uma forma de arte folclórica tradicional polaca. Estes recortes folclóricos de papel eram utilizados nos anos 1800 pelos camponeses polacos para decorar as suas casas e torná-las mais alegres. Estes recortes são simétricos, com desenhos da natureza e formas geométricas (e muitos galos). Também são utilizados para ocasiões tais como o Natal e a Páscoa. São por vezes sobrepostos (vários recortes coloridos colocados uns sobre os outros) para criar um estilo mais detalhado. Programa curricular relacionado: arte e *design*, design e tecnologia

**Grupo etário** 12-14 anos

**Disciplinas relacionadas** Geografia e história, arte

**Duração** 45 minutos

**Resultados da aprendizagem**

- > Os estudantes aprendem sobre a *wycinanki*, a arte folclórica polaca;
- > Os estudantes aprendem sobre a simetria na arte e identificam o equilíbrio simétrico como um princípio do *design*;
- > Os estudantes reconhecem o equilíbrio simétrico em trabalhos de arte exemplares — recortes polacos;
- > O estudantes desenham e criam os seus próprios marca-páginas de papel no estilo *Łowicz*.

#### Recursos

- > Apresentação do PowerPoint:
  - [https://drive.google.com/file/d/1zkh\\_Wi\\_eHmeAQNrEmj2GQuLztCrvVZp9/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1zkh_Wi_eHmeAQNrEmj2GQuLztCrvVZp9/view?usp=sharing) (inglês);
  - [https://artsandculture.google.com/usergallery/symmetry-in-art-symmetry-is-art/aqKyY\\_RoVffvLA](https://artsandculture.google.com/usergallery/symmetry-in-art-symmetry-is-art/aqKyY_RoVffvLA) (inglês);
- > Recursos para marca-páginas: folhas de papel colorido, tesoura, cola; tutorial: [https://www.youtube.com/watch?v=Rxyu5PhU\\_ac](https://www.youtube.com/watch?v=Rxyu5PhU_ac); <https://culture.pl/en/article/folk-art-at-home-a-diy-guide-to-polish-paper-cut-outs> (inglês); <http://info-poland.icm.edu.pl/classroom/wycinanki/thenow.html> (inglês);



> Outro:

<https://folklorysta.pl/wycinanka-symbolem-lowickiego-folkloru/> (polaco);

<http://repozytorium.fn.org.pl/?q=pl/node/4823> (polaco).

### Nível de dificuldade

Baixo

### Atividades (passos)

#### 1. Introdução:

*WYCINANKI* — Os professores mostram os primeiros nove diapositivos da apresentação. (O objetivo deste passo é atrair a atenção dos estudantes e fazê-los interessar-se e envolver-se no tópico.)

#### Recurso 1:

Discussão com a turma: os professores colocam aos estudantes as seguintes perguntas (diapositivos 9):

- Como acham que os *WYCINANKI* são feitos?
- Que emoções sentem ao observá-los?
- Que adjetivos utilizariam para os descrever?
- Que elementos ou símbolos conseguem identificar?
- Porque acham que as pessoas os criaram?
- Conseguem adivinhar de que país europeu provêm?

#### 2. Atividade principal — Apresentação do tema principal:

Os professores mostram e discutem os diapositivos 10 a 16, que oferecem as respostas às perguntas acima e explicam a história dos recortes polacos;

#### 3. Discussão com a turma:

O que é a simetria? Os professores e os estudantes discutem a simetria na arte utilizando o exemplo dos recortes polacos.

### Dicas para professores

- > Se decidir não criar os marca-páginas, pode falar com os estudantes sobre a utilização de padrões étnicos nas tendências contemporâneas, na moda, no design de interiores e na arte contemporâneas;
- > Pode explorar com os estudantes os designs geométricos introduzidos no sul de Espanha, encontrados na cerâmica e na arquitetura. Compare com a estética cristã (recurso adicional: <http://islamicart.museumwnf.org/exhibitions/ISL/geometric/index.php>).



Em vez de criar um marca-páginas, pode utilizar este guia passo a passo (Recurso 4) e pedir aos estudantes que criem o seu próprio *wycinanki*.







## 4. DESCOBRIR A ROTA EUROPEIA DO PATRIMÓNIO INDUSTRIAL



### Introdução

A Rota Europeia do Património Industrial (ERIH) é uma rede dos locais de património industrial mais importantes na Europa. O objetivo desta iniciativa é apresentar uma rede de locais de património industrial na Europa e criar interesse pelo património europeu comum relativo à industrialização e respetivo legado. A ERIH também pretende promover regiões, cidades e locais que mostram a história industrial e divulgá-las como atrações para visitantes na indústria do lazer e do turismo.

<b>Grupo etário</b>	14-15 anos
<b>Disciplinas relacionadas</b>	Geografia e história
<b>Duração</b>	45 minutos
<b>Resultados da aprendizagem</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Os estudantes identificam exemplos de património industrial nos países europeus;</li> <li>&gt; Os estudantes reconhecem que o património industrial precisa de ser protegido e preservado;</li> <li>&gt; Os estudantes investigam, exploram e aprendem sobre a revolução industrial na Europa e nos respetivos países.</li> </ul>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <a href="https://www.youtube.com/watch?v=xLhNP0qp38Q">https://www.youtube.com/watch?v=xLhNP0qp38Q</a>;</li> <li>&gt; <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ut0rX2MngL8">https://www.youtube.com/watch?v=ut0rX2MngL8</a>;</li> <li>&gt; <a href="https://www.erih.net/how-it-started/stories-about-people-biographies/">https://www.erih.net/how-it-started/stories-about-people-biographies/</a>;</li> <li>&gt; <a href="https://www.erih.net/fileadmin/Mediendatenbank/Downloads/ERIH_Flyer/Flyer_ERIH_englisch_web_2014.pdf">https://www.erih.net/fileadmin/Mediendatenbank/Downloads/ERIH_Flyer/Flyer_ERIH_englisch_web_2014.pdf</a>;</li> <li>&gt; <a href="https://www.erih.net/">https://www.erih.net/</a>.</li> </ul>
<b>Nível de dificuldade</b>	Médio





## Atividades (passos)

**1. Introdução:** atividade preliminar: os professores incentivam os estudantes a refletirem nas seguintes perguntas e apresentam o tópico:

- Quem construiu a primeira fábrica na história?
- Onde podem encontrar a maior máquina a vapor alguma vez construída?
- Como eram a vida quotidiana nas minas e fábricas e as habitações dos trabalhadores?

Introdução do tópico: a industrialização da Europa mudou a face da Terra. Máquinas substituíram o trabalho dos ferreiros, moedores, fiadores e tecedores. A produção em massa substituiu o trabalho artesanal doméstico (Recurso 1);

Os professores podem apresentar um pequeno vídeo sobre o assunto, como forma de introdução (Recurso 2, 3);

**2. Discussão com a turma:** a revolução industrial nos respetivos países (da escola). Os estudantes discutem os exemplos da indústria tradicional local da Era Industrial — por exemplo, a mineração, a cerâmica, a construção metálica — e analisam-nos.

- De que forma a indústria afetou as vidas da classe trabalhadora?
- Alterou a paisagem e mudou o ambiente?
- Que património, tradições, costumes e artefactos relacionados com ela são valorizados atualmente e transmitidos de geração em geração?

**3. Trabalho de grupo para estudantes:** Em pequenos grupos (3 ou 4) os estudantes discutem, analisam e preparam pequenas apresentações com biografias e histórias de personagens selecionadas que influenciaram a história industrial da Europa. Em seguida, partilham informação com a restante turma;

## 4. Resumo e conclusões

## Dicas para professores

- > Pode imprimir e distribuir o panfleto da Rota Europeia do Património Industrial (Recurso 5);
- > O tópico pode ser desenvolvido adicionalmente através do trabalho do projeto para finalizar a aula sobre o património industrial da Europa.



## 5. DESTINO NAPOLEÃO



### Introdução

Em Destino Napoleão, 60 cidades de 13 países, de Portugal à Rússia, colocam em evidência o seu património histórico napoleónico na sua dimensão europeia.

Esta rota pretende unir as cidades europeias cuja história foi influenciada por Napoleão, através de exposições, eventos artísticos, excursões de exploração, turismo e intercâmbios escolares ou universitários.

O período napoleónico deixou um património exceccionalmente valioso, relevante para a maioria dos países europeus. É essencial que este património ocupe o seu devido lugar na interpretação partilhada dos eventos históricos pelos cidadãos europeus. Napoleão marcou as nossas cidades e moldou a forma urbana e a sorte futura das mesmas, para o bem ou para o mal. Esta forte influência ainda está muito viva na Europa atual.

Os tempos napoleónicos deixaram um património europeu comum, incluindo monumentos, edifícios, artes e até zonas inteiras. Também é importante não esquecer o enorme património imaterial deixado por Napoleão.

<b>Grupo etário</b>	12-13 anos, 14-15 anos
<b>Disciplinas relacionadas</b>	Geografia e história
<b>Duração</b>	45 minutos
<b>Resultados da aprendizagem</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Os estudantes compreendem o património histórico napoleónico;</li> <li>&gt; Os estudantes conseguem enquadrar o tópico no respetivo contexto europeu;</li> <li>&gt; Os estudantes conseguem indicar cidades europeias cuja história foi influenciada por Napoleão, e marcá-las no mapa.</li> </ul>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Pequeno vídeo para espectadores jovens (12-14 anos): <a href="https://www.youtube.com/watch?v=V4QsRYVMuU0">https://www.youtube.com/watch?v=V4QsRYVMuU0</a> (inglês);</li> <li>&gt; Versão mais longa para estudantes mais velhos: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Pd6E38FfuMg">https://www.youtube.com/watch?v=Pd6E38FfuMg</a> (inglês);</li> </ul> <p>Recursos adicionais:</p>



- > «Paris, France: The Story of Napoleon»:
- > <https://www.youtube.com/watch?v=CKV5xLcOf-k> (inglês);
- > <https://www.coe.int/en/web/cultural-routes/destination-napoleon> (inglês);

Napoleão e o povo polaco <https://heritage.bnf.fr/france:pologne/pl/napoleon-i-Polacy-art> (polaco).

### Nível de dificuldade

Médio

### Atividades (passos)

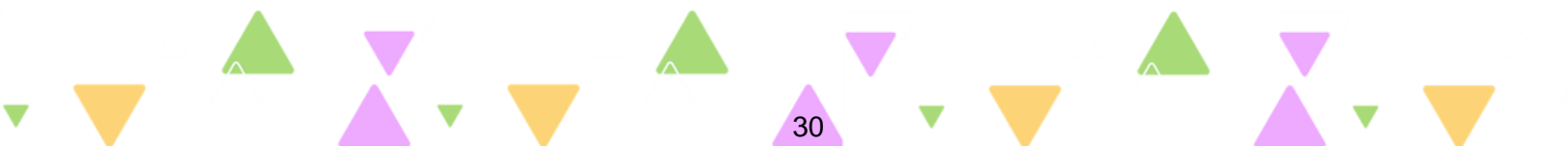
- a. Apresentação de Napoleão Bonaparte e o período napoleónico (possivelmente, mostrando também um pequeno vídeo; existem várias opções em inglês, por exemplo, <https://www.youtube.com/watch?v=V4QsRYVMuU0> — um pequeno desenho animado com informação básica resumida. Um vídeo mais longo e com mais informação, possivelmente para estudantes mais velhos: <https://www.youtube.com/watch?v=Pd6E38FfuMg>;
- b. Atividades em grupo — Descobrir como Napoleão marcou o respetivo país, mostrando um vídeo ou apresentação sobre Napoleão Bonaparte no contexto nacional, por exemplo, Napoleão Bonaparte e o hino nacional polaco;
- c. Questionário com perguntas de Verdadeiro/Falso sobre o legado de Napoleão na Europa (por exemplo, ideias do primeiro pequeno vídeo mencionado anteriormente) e alguns factos da sua vida;
- d. Para crianças mais pequenas: atividades do Museo Napoleonico: <http://www.museonapoleonico.it/it/mostra-evento/impara-l-arte-con-bonaparte>;
- e. Exercício final num modelo do mapa da Europa: marcar as cidades influenciadas por Napoleão.

### Dicas para professores

- > O assunto é complexo e deve-se prestar atenção à idade das crianças e ao conhecimento prévio;
- > Existem vários recursos nas línguas nacionais com historietas sobre Napoleão Bonaparte; os professores poderão querer utilizá-las para fazer uma pausa durante atividades mais formais;
- > Vários museus nacionais oferecem visitas virtuais sobre o período napoleónico; por exemplo, o museu italiano Museo Napoleonico oferece uma visita virtual em italiano ou inglês (<http://tourvirtuale.museonapoleonico.it/>).



Possivelmente esta é uma oportunidade para discutir vários sistemas políticos, tais como a monarquia, o império, a democracia. Igualmente, sublinhe o facto de que a Europa era muito diferente no século XVIII.





## 6. REGISTO DE DIETAS MEDITERRÂNICAS



### Introdução

Itália, Espanha e Portugal têm em comum a dieta mediterrânica, reconhecida pela UNESCO como parte do seu património cultural, mas com diferenças entre as receitas, ingredientes e formas de preparação e degustação de cada país. A investigação sobre as diferenças culturais de um mesmo elemento fará com que os estudantes reflitam na riqueza da diversidade cultural da Europa e do mundo.

<b>Grupo etário</b>	12-13 anos
<b>Disciplinas relacionadas</b>	Geografia e história (com referência à história da gastronomia e da dieta mediterrânica)
<b>Duração</b>	45 minutos
<b>Resultados da aprendizagem</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; A atividade destina-se a melhorar o conhecimento do património cultural dos vários países europeus que participam no projeto, reconhecendo e valorizado a diversidade cultural de todos.</li> </ul>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Dieta mediterrânica — UNESCO: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=XFilgmwFzzk&amp;t=29s">https://www.youtube.com/watch?v=XFilgmwFzzk&amp;t=29s</a>;</li> <li>&gt; Como produzir um podcast — <a href="https://www.uaces.org/resources/how-to-produce-a-podcast">https://www.uaces.org/resources/how-to-produce-a-podcast</a>.</li> </ul>
<b>Nível de dificuldade</b>	Médio
<b>Atividades (passos)</b>	<p><b>Primeira sessão:</b></p> <p>Divida a turma em 3-7 grupos (dependendo de quantos países quiser incluir na investigação);</p> <p>Atribua a cada grupo um país diferente com dieta mediterrânica presente Lista do Património Cultural Imaterial da Humanidade da UNESCO (Chipre, Croácia, Espanha, Grécia, Itália, Marrocos, Portugal);</p> <p>Prepare várias questões para cada grupo investigar:</p>



Quais são os produtos mais importantes neste país?

O que é especial nestes produtos?

Quais são as receitas mais famosas?

O que comem as pessoas nas festividades mais importantes (véspera de Ano Novo, festividades de verão, festas religiosas, etc.)?

Quais são as tradições relacionadas com a gastronomia?

Dê um PC ou *tablet* aos estudantes para que pesquisem as respostas a estas perguntas e preparem o guião do seu *podcast* (a duração do discurso não deve ser superior a 3-5 minutos);

Peça-lhes que procurem uma canção tradicional ou popular do país que estão a investigar, a qual servirá como introdução do discurso.

### **Segunda sessão:**

Cada grupo irá registar um texto preparado com um dispositivo ou gravador eletrónico;

Recolha todos os materiais e junte-os para criar um *podcast* dedicado à dieta mediterrânica.

### **Dicas para professores**

- > Esta atividade pode ser proposta como um programa de aprendizagem *online*;
- > É possível adaptar esta atividade a vários tópicos;
- > Se gostar do resultado, pode publicar o *podcast* numa plataforma *online* (esta pode ser uma forma de motivar os estudantes);
- > Entre a primeira e a segunda sessão, verifique o texto produzido pelos estudantes;
- > Incentive-os a participar na investigação e também na gravação.



## 7. GLOSSÁRIO SOBRE PATRIMÓNIO CULTURAL



### Introdução

Este glossário é uma ferramenta que agrupará as definições e os conceitos principais de um tópico, os quais podem servir como conhecimento de base para um grupo, para que possa começar a trabalhar a partir do mesmo ponto, e criar debates e reflexões sobre as palavras mais importantes.

**Grupo etário** 14-15 anos

**Disciplinas relacionadas** Geografia e história (relacionado com a descoberta da cultura em todas as suas formas)

**Duração** 2 horas

**Resultados da aprendizagem** Com esta atividade pretende-se analisar os conceitos principais de património cultural para criar um consenso partilhado por todos os estudantes. Os métodos utilizados para realizar esta atividade são: pensamento criativo, aprendizagem cooperativa e *brainstorming*.

**Recursos** Adaptado de COMPASS «A manual on human rights education with young people». ISBN: 92-871-4880-5 © Conselho da Europa, maio de 2002 (<https://www.coe.int/en/web/compass>)

**Atividades (passos)** No início da atividade, é feita uma ronda do jogo de «associação de palavras»: os participantes terão de dizer a primeira palavra que lhes vem à mente ao pensar na palavra «cultura», sendo este o ponto de partida;

Selecionam-se algumas palavras-chave (as sugeridas são: património cultural material, património cultural imaterial, identidade, diversidade, multicultural/intercultural, local natural, rota cultural, valores europeus);

Divididos em grupos, os estudantes receberão muito material recolhido pelos professores ou facilitadores (jornais, revistas, imagens, objetos, etc.) e criarão o glossário — um arquivo de recurso de termos, factos e personalidades — associadas com o termo «cultura» e com os termos relacionados a este;





Nomeadamente, a cada grupo será atribuída uma das palavras-chave identificadas no passo anterior. Os estudantes devem sentir-se livres para analisar os materiais disponíveis e usarem de criatividade na estrutura e na disposição do glossário;

No final, cada grupo irá apresentar o seu trabalho em plenário, dando uma representação visual do que é o património cultural e que relações existem entre este e os outros conceitos principais;

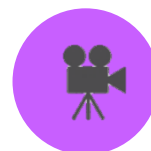
Será realizado um balanço para refletir sobre a complexidade dos conceitos abordados e a relação entre eles, e confrontar várias perspetivas e ideias, enriquecendo adicionalmente o glossário.

### Dicas para professores

- > Recolha muitos materiais que possam encorajar a criatividade dos estudantes (jornais, revistas, artigos, glossários, materiais de multimédia, etc.);
- > É altamente recomendado que tente acompanhar esta atividade ao encorajar os estudantes a encontrarem definições comuns e a contribuírem para as definições dos outros grupos.



## 8. FESTIVAL DE VÍDEO!



### Introdução

Festivais, cortejos e procissões são uma forma de celebrar e afirmar a cultura de uma pessoa. Os países europeus celebram grandes eventos tais como o Ano Novo, o Natal e a Páscoa, mas e as festas e celebrações culturais de cada país?

<b>Grupo etário</b>	14-15 anos
<b>Disciplinas relacionadas</b>	Geografia e história, mas também artes (porque este tópico se relaciona com celebrações e folclore)
<b>Duração</b>	2 horas
<b>Resultados da aprendizagem</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Aprender sobre os festivais, cortejos, festividades dos vários países do mundo (os quais fazem parte do património cultural imaterial das culturas);</li> <li>&gt; Adquirir conhecimento sobre novas ferramentas interativas.</li> </ul>
<b>Recursos</b>	<p>10 boas dicas sobre apresentações para estudantes:</p> <p>VideoScribe: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Lvh3ounNGW0">https://www.youtube.com/watch?v=Lvh3ounNGW0</a>;</p> <p>Mergulhe no património cultural imaterial! Constelação: <a href="https://ich.unesco.org/en/dive">https://ich.unesco.org/en/dive</a>.</p>
<b>Nível de dificuldade</b>	Médio
<b>Atividades (passos)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Divida a turma em pequenos grupos. Cada grupo de estudantes irá pesquisar um festival cultural especial em vários países europeus;</li> <li>&gt; O professor irá atribuir um festival diferente para cada grupo e alguns recursos onde podem descobrir as origens, explorar o património cultural e capturar a forma como cada festival é celebrado atualmente;</li> <li>&gt; Os grupos irão preparar um texto e um cronograma para planear o vídeo.</li> </ul>



Os estudantes devem recolher todas as informações e materiais multimédia para criarem pequenos vídeos animados com o VideoScribe (não superiores a dois minutos);

- > Os vídeos serão apresentados em plenário durante a última sessão.

### Dicas para professores

- > Encoraje cada equipa de trabalho a guardar imagens, vídeos e música encontrados durante a investigação;
- > Veja vários exemplos de vídeos criados com esta técnica;
- > Os resultados de vídeo podem ser carregados no *site* da escola.



## 9. O NOSSO ÁLBUM DO PASSADO



### Introdução

O património cultural procura salvaguardar os recursos do passado e a criação de outros recursos no presente, os quais serão transmitidos a gerações subsequentes. Atualmente, a proteção da herança cultural tem uma relevância especial. Circunstâncias, tais como as alterações climáticas ou os desastres naturais, ameaçam o planeta e os seres humanos. A estas adicionam-se conflitos existentes entre sociedades, questões de saúde, educação, emigração ou, ainda, desigualdades sociais ou económicas. No entanto, o «capital cultural» das nossas sociedades enriquece-as, promovendo a paz, a sustentabilidade e a cultura, para além de promover um sentimento de pertença social capital, individualmente e coletivamente, e promover a união territorial e social.

### Grupo etário

12-14 anos

### Disciplinas relacionadas

Geografia e história, arte, tecnologia

### Duração

2 horas

### Resultados da aprendizagem

- > Conhecer, de forma contextualizada, os tipos de ativos intangíveis, que a UNESCO tem colocado sob sua proteção através das suas deliberações, e os benefícios que trazem à humanidade;
- > Compreender o que a salvaguarda e a «recuperação patrimonial» implicam e a importância da memória para projetar o futuro.

### Recursos

Aplicação interativa da Lista do Património Cultural Imaterial da Convenção de 2003 <https://ich.unesco.org/es/explora&display=domain#tabs;>

Dispositivos para tirar fotografias;

Aplicação Time Capsule: Incubate, registe mensagens de voz e vídeo, e guarde fotografias e mensagens de texto que os seus destinatários irão receber dentro de 25 anos.



Leia o código com o seu dispositivo:



Android



iOS

### Nível de dificuldade

Médio

### Atividades (passos)

1. Em pequenos grupos, os estudantes irão explorar a Lista do Património Cultural Imaterial da Convenção de 2003 com a aplicação interativa da Organização das Nações Unidas <https://ich.unesco.org/es/explora&display=domain#tabs> e irão selecionar um elemento de cada uma das cinco áreas abrangidas, justificando o seu valor como ativo do património cultural e o seu valor para o futuro.


Desta forma, irão especificar as razões do seu «fraco valor» e porque precisam de políticas e modelos de desenvolvimento que salvaguardem a sua particularidade e diversidade;

2. Depois de compreenderem o significado de património cultural, os estudantes, individualmente, terão de selecionar três objetos importantes para si mesmos e que mantiveram nas suas vidas com a aplicação Incubate, fotografe-os ou faça um vídeo ou um áudio no qual expliquem as razões pelas quais conservaram esses objetos, bem como o que acham que a conservação destes objetos lhes trará no futuro. Opcionalmente, na aplicação Incubate, podem indicar outras pessoas como destinatários para receberem estas mensagens de áudio, vídeo ou imagem dentro de 25 anos.

### Dicas para professores

- > Foque a atividade na qual os estudantes identificam e valorizam o património cultural como uma exaltação dos valores e das riquezas da humanidade, utilizando a aplicação como meio de adquirir este conhecimento e não como um fim;
- > Esta atividade baseia-se na descoberta, aprendizagem e interação dos estudantes com a aplicação do património imaterial, bem como na sua compreensão do significado de património da memória para a vida humana. Assim, é importante dar prioridade ao seu trabalho de reflexão, antes do trabalho produtivo;



- 
- > A aplicação Incubate pode ser utilizada como um fator de motivação para os estudantes, mas não é essencial, uma vez que existe a possibilidade de realizarem a atividade através de fotografias, colagens e até desenhos dos objetos;
  - > Ambas as atividades são complementares. No entanto, podem ser realizadas separadamente, dependendo da disponibilidade dos estudantes e do nível de aprofundamento procurado na aprendizagem.



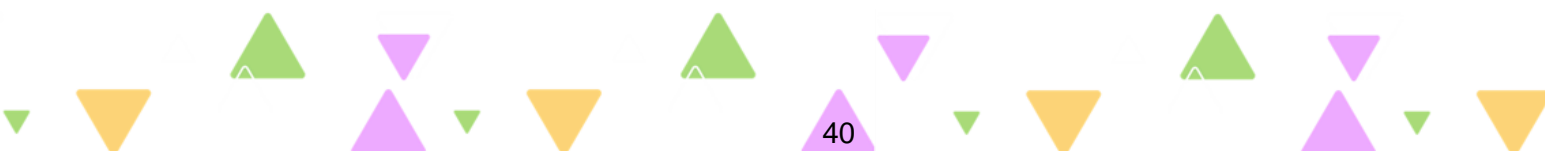
## 10. ROTAS CULTURAIS DA EUROPA



### Introdução

As Rotas Culturais do Conselho da Europa são um convite a viajar (pelo tempo e pelo espaço) à descoberta do património rico e diverso da Europa, aproximando pessoas e locais em redes de história e património partilhado. Mais de 30 rotas culturais demonstram a forma como o património dos diferentes países e culturas da Europa contribuiu para um património cultural partilhado e vivo.

<b>Grupo etário</b>	14-15 anos
<b>Disciplinas relacionadas</b>	Geografia e história, mas também artes (porque este tópico se relaciona com celebrações e folclore)
<b>Duração</b>	2 horas
<b>Resultados da aprendizagem</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Este projeto tem por objetivo demonstrar a um público jovem a forma como o património dos diferentes países e culturas da Europa contribui para um património cultural partilhado e vivo.</li> </ul>
<b>Recursos</b>	<p>Secção das Rotas Culturais do Conselho da Europa:</p> <p>Site: <a href="https://www.coe.int/en/web/cultural-routes/home">https://www.coe.int/en/web/cultural-routes/home</a>;</p> <p>Ano Europeu do Património Cultural 2018 <a href="http://eu-commission.maps.arcgis.com/">http://eu-commission.maps.arcgis.com/</a>;</p> <p>Atividade do CONJUNTO DE FERRAMENTAS PARA PROFESSORES «PATRIMÓNIO CULTURAL DA EUROPA» (IDADE DOS ESTUDANTES: 10-15 ANOS): <a href="https://europa.eu/learning-corner/sites/teachers2/files/files/eych-2018-toolkit-teachers_en.pdf">https://europa.eu/learning-corner/sites/teachers2/files/files/eych-2018-toolkit-teachers_en.pdf</a>.</p>
<b>Nível de dificuldade</b>	Médio





## Atividades (passos)

- > Divida a turma em pequenos grupos. Cada grupo de estudantes irá selecionar uma das 30 rotas culturais da Europa.
- > A tarefa é criarem uma apresentação para uma turma mais jovem sobre a importância do património cultural da rota que selecionaram. Isto pode incluir os caminhos de peregrinação medievais espalhados pelo continente, para que os grupos possam explorar uma rota local, bem como outros caminhos em qualquer outro local na Europa;
- > Podem descrever os vários aspetos do património da rota, incluindo a construção e o património natural, os costumes e tradições, e até a gastronomia, respondendo a algumas perguntas essenciais:
- > Qual é a possível razão por trás de um determinado aspeto? Que costumes mudaram? Que novas tradições foram criadas?
- > Em seguida, os estudantes devem utilizar essa informação como ponto de partida para a criação da sua própria página *Web* ou apresentação digital;
- > Nessa página ou apresentação, os estudantes devem fornecer uma explicação simples da história e do património cultural da rota que selecionaram, bem como das suas práticas culturais e artísticas, turismo cultural e desenvolvimento cultural sustentável.

## Dicas para professores

- > Esta atividade pode ser realizada dentro ou fora da sala de aula;
- > Irá precisar de alguns materiais para estimular a participação e ter um melhor resultado: câmara/telemóvel, livros e caminhos de peregrinação, computadores com acesso à Internet e impressoras.





## 11. DEBATE DE ESTILO OXFORD SOBRE O LUGAR DOS MIGRANTES NO NOSSO PATRIMÓNIO CULTURAL.

A valorização da diversidade nos territórios europeus



### Introdução

Esta atividade tem por objetivo a realização de um *brainstorming* entre a turma. Esta técnica pode ser utilizada em vários tópicos, mas é importante criar dois lados, um a favor e outro contra, numa estrutura formalizada. Esta atividade promove a diversidade intelectual e permite discussões que desafiam o pensamento e que informam, e por vezes influenciam, a audiência.

**Grupo etário** 16-18 anos

**Disciplinas relacionadas** Geografia e história (também se relaciona com a identidade cultural e a identidade de pessoas que vivem num território específico).

**Duração** 1,5 horas

**Resultados da aprendizagem**

- > Refletir no facto de que o património cultural não é estático, mas sim móvel;
- > Valorizar a diversidade das culturas.

**Recursos** Atividade do conjunto de ferramentas «Estabelecer a ligação com o património cultural da UE: [https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox\\_tool\\_download-file-2187/toolkit.pdf](https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-2187/toolkit.pdf).

**Nível de dificuldade** Médio

**Atividades (passos)**

- > Divida a turma em dois grupos e partilhe um assunto a partir de duas perspetivas opostas;
- > Neste caso, propomos dois tópicos relacionados com a diversidade cultural nos países da UE: «Os migrantes contribuem para o património cultural da UE» vs. «Os migrantes não contribuem para o património cultural da UE»;
- > Dê a cada grupo 20 minutos para fazerem um *brainstorming* sobre o tópico e encontrarem argumentos que apoiam o ponto de vista do seu grupo, e diga-lhes para os anotarem numa folha de papel;

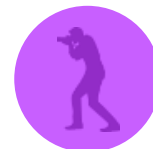


### Dicas para professores

- > O/a porta-voz de cada grupo apresentará as conclusões;
  - > Após alguns momentos, ambos os grupos têm de inverter os tópicos para repetir o exercício;
  - > Os professores farão uma conclusão final sobre a diversidade das culturas europeias e a dinâmica entre elas.
- 
- > Neste jogo, ambos os lados têm a mesma oportunidade para partilhar os seus argumentos e opiniões;
  - > Garanta que ambos os grupos têm exatamente o mesmo tempo para participar;
  - > A atividade estimula a formulação de novas ideias e a escuta ativa.



## 12. PROFISSÕES EM ROTA



### Introdução

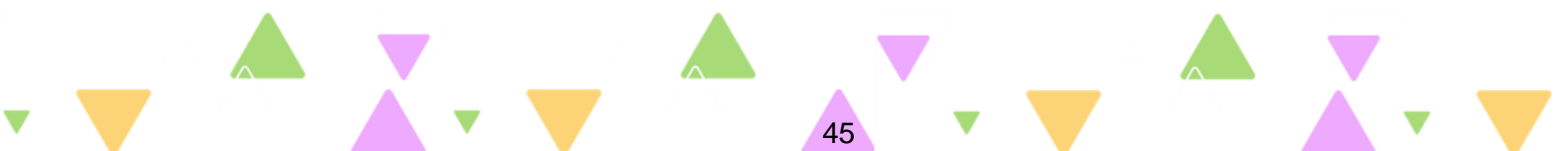
O património cultural é a herança recebida de uma comunidade. A sua preservação, recuperação e revitalização gera o turismo cultural. Conhecer a diversidade cultural e histórica de uma comunidade, a sua arte, gastronomia ou costumes fomenta a criatividade, o conhecimento e a educação. Assim, o turismo cultural enriquece a sociedade económica e socialmente, promovendo o desenvolvimento territorial e a criação de emprego e recursos.

Para promover este turismo cultural, o Conselho da Europa, em 1987, criou as Rotas Culturais, o resultado de investigação científica sobre o património do passado. Formar um conjunto patrimonial de ativos materiais e imateriais que englobam o património dos países e das culturas da Europa, o qual também inclui as rotas culturais, contribui para o deleite e a aquisição de conhecimento dos turistas sobre estas áreas.

<b>Grupo etário</b>	16-18 anos
<b>Disciplinas relacionadas</b>	Geografia e história, arte
<b>Duração</b>	1 hora
<b>Resultados da aprendizagem</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Património e turismo. Novas exigências dos visitantes, novos empregos e oportunidades;</li> <li>&gt; O que é uma rota? O que é um itinerário cultural?</li> <li>&gt; Itinerários e rotas culturais principais de Espanha;</li> <li>&gt; Apreciação do valor em termos de oportunidades de dinamização cultural, territorial e empregabilidade que o estabelecimento de itinerários e rotas culturais em diferentes territórios pode oferecer.</li> </ul>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Vídeo sobre as rotas mais conhecidas de Espanha (duração: 02:50) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=OyzjxYpWCOY">https://www.youtube.com/watch?v=OyzjxYpWCOY</a>;</li> <li>&gt; Áudio sobre as rotas turísticas europeias e a possibilidade de revitalização das mesmas (duração: 06:08, a partir do ponto com a música) <a href="https://www.ivoox.com/rutas-turisticas-europeas-audios-">https://www.ivoox.com/rutas-turisticas-europeas-audios-</a></li> </ul>



<p>Nível de dificuldade</p>	<p><a href="#">mp3_rf_9254429_1.html</a></p> <p>Baixo</p>
<p>Atividades (passos)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Com toda a turma, ouça o áudio sobre as rotas turísticas europeias e a possibilidade de revitalização das mesmas;</li> <li>&gt; Divida a turma em grupos de 4 ou 5 estudantes e, com base no que ouvirem no áudio, determinem que profissionais podem trabalhar nestas rotas e qual será o papel de cada um deles;</li> <li>&gt; Apresentem as respostas aos colegas e criem uma lista comum a todos os grupos das profissões e oportunidades que podem ser criadas relacionadas ao turismo e às rotas culturais.</li> </ul>
<p>Dicas para professores</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Através da aprendizagem baseada na descoberta e depois de verem o vídeo e ouvirem o áudio, os estudantes aprendem sobre a existência, a riqueza e o potencial dos itinerários e das rotas culturais;</li> <li>&gt; O segundo passo da atividade será realizado em pequenos grupos de discussão. Os pontos principais desta técnica baseiam-se na concretização do professor ao formular o tópico a discutir, no estabelecimento de um coordenador para liderar a discussão e na troca de ideia ordenada entre os membros do grupo, tirando conclusões ao chegarem a acordo ou a um consenso;</li> <li>&gt; Recomenda-se que o grupo designe um/a porta-vozes previamente para apresentar as suas reflexões sobre o tópico à turma.</li> </ul>





## 13. LEGADO EM REDE

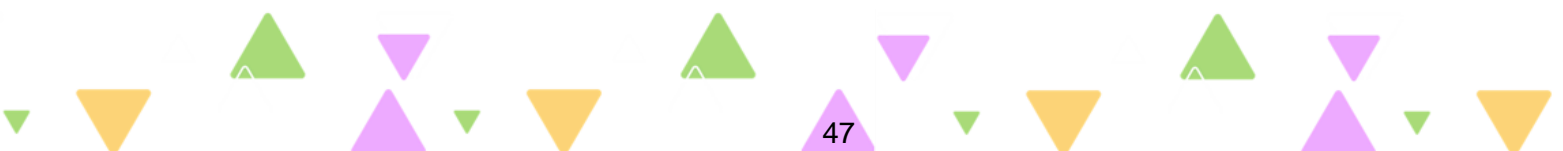
### Introdução

Graças à tecnologia, desde o século XX, a educação sobre o património adquiriu o carácter inovador de uma ferramenta de interpretação do património. Estas tecnologias e aplicações multimédia para dispositivos móveis permitem transmitir a informação em vários formatos, tais como imagem, áudio, texto ou vídeo. É possível, inclusive, interagir com o património em si através da realidade virtual ou aumentada, bem como através de técnicas de geolocalização. Esta melhoria dos processos tecnológicos focada na descoberta e no deleite do património também levou ao desenvolvimento de programas educativos, os quais aplicam a metodologia de aprendizagem *m-learning*, favorecendo o aumento do número de aplicações para telemóveis.

<b>Grupo etário</b>	16-18 anos
<b>Disciplinas relacionadas</b>	Geografia e história, línguas, tecnologia
<b>Duração</b>	1 hora
<b>Resultados da aprendizagem</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Património e novas tecnologias. Novas ferramentas, novas experiências e novas possibilidades de disseminação;</li> <li>&gt; Património na escola. Integração de ferramentas e conteúdo relacionado com o património.</li> </ul>
<b>Recursos</b>	<p>Pequenos vídeos que apresentam os recursos tecnológicos para descoberta e disseminação do património:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Mapeamento do nosso património cultural em 3D: <a href="https://youtu.be/tUQQQUM1bvs">https://youtu.be/tUQQQUM1bvs</a> (duração: 2:39. Língua: inglês);</li> <li>&gt; Criar uma comunidade de património cultural: <a href="https://youtu.be/oipJXbxxCqg">https://youtu.be/oipJXbxxCqg</a> (duração: 03:06. Língua: inglês);</li> <li>&gt; Aplicação sobre património com conteúdo audiovisual geolocalizado: <a href="http://www.heritage-experience.fr/">http://www.heritage-experience.fr/</a> (duração: 04:09. Língua: francês);</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Imagem que apresenta vários contextos do património cultural: <a href="https://books.openedition.org/ifeagd/docannexe/image/738/img-3.jpg">https://books.openedition.org/ifeagd/docannexe/image/738/img-3.jpg</a>.</li> </ul>
<b>Nível de dificuldade</b>	Médio
<b>Atividades (passos)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apresente à turma os três vídeos da atividade, que mostram exemplos de ferramentas digitais que podem ser utilizadas para enriquecer a experiência do conhecimento sobre o nosso património;</li> <li>2. Individualmente, e com base nos exemplos apresentados nos vídeos anteriores, proponha três ferramentas ou aplicações digitais que possam apresentar três dos vários conteúdos de património apresentados na imagem disponível na seguinte ligação: <a href="https://books.openedition.org/ifeagd/docannexe/image/738/img-3.jpg">https://books.openedition.org/ifeagd/docannexe/image/738/img-3.jpg</a>. Como exemplo de uma solução para esta atividade, sugerimos a utilização de uma aplicação que recolha os pratos típicos de uma área com património, indicando o contexto social e do património cultural.</li> </ol>
<b>Dicas para professores</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; O primeiro e o segundo passos da atividade podem ser realizados individualmente, em pequenos grupos ou com toda a turma, recorrendo ao <i>brainstorming</i> para propor recursos digitais relacionados com a disseminação do património;</li> <li>&gt; Os vídeos têm uma grande capacidade de transmissão visual para promover a compreensão, independentemente da língua em que sejam apresentados (inglês e francês);</li> <li>&gt; Adaptado a professores: foque-se na pesquisa de ferramentas ou aplicações digitais para sensibilizar os estudantes para os vários contextos culturais do património.</li> </ul>





## 14. TRAÇANDO CAMINHOS



### Introdução

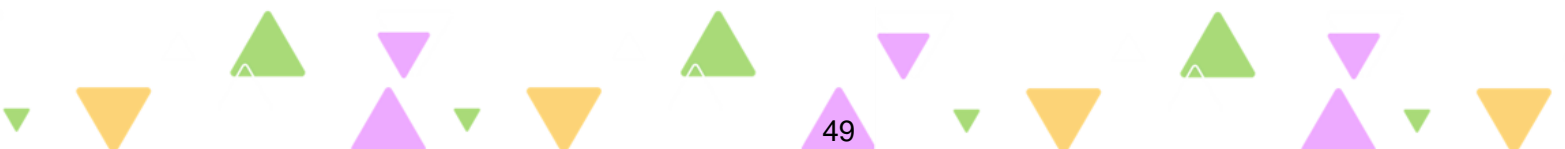
As rotas culturais podem incluir vários tipos de património. As rotas especificamente sobre o património contemplam principalmente o património etnológico, histórico ou arqueológico, natural, histórico ou património cultural. As rotas imaginadas incluem trabalhos literários ou cinematográficos, ou referem personagens históricas ou personagens fictícias, famosas, míticas, mágicas, esotéricas ou lendárias. Em contrapartida, as rotas mais genéricas representam um grande mosaico de recursos, apresentado na forma de rotas e circuitos.

É provável que os visitantes conheçam todas as rotas através de vários tipos de suportes e recursos de multimédia, incluindo os tecnológicos, os quais, atualmente, oferecem aos visitantes novas experiências e partilham o seu legado.

<b>Grupo etário</b>	16-18 anos
<b>Disciplinas relacionadas</b>	Geografia e história, tecnologia, línguas e Literatura.
<b>Duração</b>	3-4 horas
<b>Resultados da aprendizagem</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Património e novas tecnologias. Novas ferramentas, novas experiências, e novas possibilidades de disseminação;</li> <li>&gt; O que é uma rota cultural? Como pode ser explorada?</li> <li>&gt; Tipos de rotas: rotas literárias</li> <li>&gt; O aumento da diversidade nos territórios europeus;</li> <li>&gt; Exemplo de uma rota cultural do Conselho da Europa: rota cultural <i>Camino Del Cid</i>.</li> </ul>
<b>Recursos</b>	<p>Recursos com exemplos de rotas: rota cultural <i>Camino Del Cid</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Vídeo de 5:57 minutos sobre o <i>Camino Del Cid</i>: <a href="https://youtu.be/9oaL4zlrAqU">https://youtu.be/9oaL4zlrAqU</a>;</li> <li>&gt; Página Web. Itinerário e rotas culturais: <a href="https://www.caminodelcid.org/camino-cid/que-es-camino-cid/">https://www.caminodelcid.org/camino-cid/que-es-camino-cid/</a>;</li> <li>&gt; <i>Los Tres Cantares del Cid Campeador</i> em banda desenhada:</li> </ul>



	<p><a href="https://burgosartecomica.com/category/comic-poema-de-mio-cid/">https://burgosartecomica.com/category/comic-poema-de-mio-cid/</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Material de apoio (cartolina, recortes de revistas, etc.), apresentações digitais (Prezi, PowerPoint, etc.) ou edição de pequenos vídeos (PowToon, Emaze, etc.).</li> </ul>
<b>Nível de dificuldade</b>	Médio
<b>Atividades (passos)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Num grupo grande, apresente o vídeo sobre o <i>Camino Del Cid</i> e recursos complementares para servirem como exemplo de uma rota cultural baseada em trabalhos literários;</li> <li>&gt; Em pequenos grupos colaborativos de 4 ou 5 estudantes, selecionem um trabalho literário (ficcional ou não) baseado numa viagem, e explorem os locais através dos quais a história ocorre, traçando num mapa a rota que os personagens principais percorrem e explorando os recursos tecnológicos através dos quais esta rota pode ser dada a conhecer ao mundo para transmitir o seu conteúdo literário e cultural. Podem observar os itinerários culturais baseados na literatura estabelecida pela UNESCO como exemplo para criar o seu itinerário;</li> <li>&gt; Trabalhem em grupos cooperativos, de acordo com as instruções dadas pelo professor, e representem esta viagem, escolhendo meios através dos quais pretendam divulgar esta história: mural, colagem, banda desenhada, ou apresentação digital (Prezi, PowerPoint, etc.) e pequenos vídeos (PowToon, Emaze, etc.);</li> <li>&gt; Os estudantes devem partilhar com os colegas os itinerários e os recursos de divulgação da rota cultural que estruturaram. Devem explicar o valor material e imaterial da rota, a forma como o património é divulgado através da tecnologia e a importância de preservar este legado;</li> <li>&gt; Opcional — Como autoavaliação da sua própria aprendizagem, os estudantes irão responder a um pequeno questionário sobre o seu processo de aprendizagem, tanto individualmente como em grupos.</li> </ul>







## Dicas para professores

- > É particularmente relevante que os professores atuem como um fio condutor quando os estudantes realizarem esta tarefa, uma vez que a mesma se baseia na metodologia de aprendizagem cooperativa. Assim, devem criar-se grupos com várias funções para promover a cooperação (função de coordenação, secretariado, organização, representação, animação). Estas funções terão de coordenar-se e registar a coordenação do seu trabalho de desenvolvimento de um itinerário cultural como objetivo final da atividade;
- > Esta atividade pode fornecer aos estudantes um grande volume de conhecimento transversal. É possível até delimitar a atividade um certo conteúdo, caso os professores determinem um dos itinerários culturais literários propostos pela UNESCO, para que os estudantes descubram um trabalho literário, um género ou qualquer outro tipo de conteúdo relevante, dependendo do seu nível de estudos;
- > Adaptado a professores: esta atividade pode ser abordada a partir de uma metodologia de aprendizagem baseada em projetos. O projeto de criação de uma rota cultural literária pode incluir várias atividades, tais como a leitura de textos literários, conhecimento demográfico e cultural de cidades ou províncias, incorporar vários elementos de vários tipos de mapas na rota literária (mapa político, urbano, meteorológico, etc.). Também pode incluir conteúdo sobre vários assuntos e pode tornar-se num projeto colaborativo ao nível central;
- > É possível utilizar esta atividade como uma estratégia dos próprios professores para apresentarem certo conteúdo aos estudantes. Por exemplo, um trabalho literário baseado numa das rotas culturais reconhecidas pela UNESCO. Expor um itinerário cultural como fio condutor para uma exposição com conteúdo sobre um determinado assunto, para que os professores possam recolher recursos em vários formatos para apresentar à turma, ou até realizar uma caça ao tesouro. Desta forma, o grau de dificuldade da atividade pode ser adaptado a níveis de ensino mais elementares;
- > Recomenda-se avaliar esta atividade com base no desenvolvimento do processo de aprendizagem baseado na descoberta, seguido pelos estudantes, e nível de domínio do conhecimento adquirido individualmente e em grupo.



## 15. REDE DE TESOUROS



### Introdução

O património cultural engloba vários tipos de recursos ou elementos. Os ativos materiais engloba ativos móveis, ou seja, que podem ser transportados (reliquias, pinturas, ferramentas, etc.), ou bens imobiliários (depósitos, pinturas rupestres, igrejas, etc.), que se caracterizam pela impossibilidade de os separar do ambiente. Por fim, temos os ativos imateriais, os quais representam valores culturais ou sociais da cultura e da tradição de vários grupos sociais.

As redes nas comunidades locais são importantes para que estes territórios possam identificar-se com o seu património e estão envolvidos na sua preservação. Esta ação, juntamente com a ação de grupos e instituições locais, irá promover o estabelecimento de estratégias de comunicação eficazes que irão promover a participação nacional e internacional e a cooperação em projetos de aplicação e preservação do património.

<b>Grupo etário</b>	16-18 anos
<b>Disciplinas relacionadas</b>	Geografia e história, tecnologia, arte.
<b>Duração</b>	1-2 horas
<b>Resultados da aprendizagem</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Recursos de riqueza do património cultural;</li> <li>&gt; A importância das redes nas comunidades locais;</li> <li>&gt; Valores da cooperação europeia e internacional. Pensar globalmente e agir localmente;</li> <li>&gt; A troca de práticas e experiências com outros países: o que podemos aprender?</li> </ul>
<b>Recursos</b>	<p>Centro do Património Mundial da UNESCO: <a href="http://whc.unesco.org/">http://whc.unesco.org/</a>;</p> <p>Lista do Património Mundial: <a href="http://whc.unesco.org/en/list/">http://whc.unesco.org/en/list/</a>;</p> <p>União Internacional para a Conservação da Natureza (UICN): <a href="http://www.iucn.org">http://www.iucn.org</a>;</p> <p>Conselho Internacional dos Museus (CIM):</p>



<http://www.icom.org>;

Conselho Internacional de Monumentos e Sítios (ICOMOS):

<http://www.icomos.org>;

Centro Internacional para o Estudo da Preservação e Restauro de Bens Culturais (ICCROM):

<http://www.iccrom.org>;

**Nível de dificuldade**

Médio

**Atividades (passos)**

- > Pesquise as várias ligações que lhe oferecem um recurso sobre o património cultural de cada região parceira do projeto ouRoute — Palermo (Itália), Múrcia (Espanha), Braga (Portugal) — e explore as suas características principais através dos recursos oferecidos (vídeos, imagens, etc.);
- > Queremos saber a forma como estes recursos sobre o património podem ser utilizados e integrados em redes locais no desenvolvimento das regiões onde se encontram, para serem divulgadas globalmente;

Para resolver esta questão, e tendo em conta o contexto regional de cada recurso sobre o património, sugerimos que preencha o formulário de análise abaixo para determinar o potencial de cada um dos recursos que selecionou e para ser capaz de formular uma atividade com vista à divulgação destes ativos valiosos.

Tipo de recurso	
Utilização ou conhecimento, individual ou de grupo, fornecido	
Grupos sociais ou institucionais que podem colaborar para melhorar a utilização ou o conhecimento	



- > Com base na análise acima, proponha uma atividade que melhore a utilização e o conhecimento deste recurso aos níveis nacional e internacional, bem como aos níveis nos quais operam estas comunidades locais;
- > Passe pelos vários grupos para ter conhecimento das atividades realizadas por cada grupo e recolha as propostas de melhoria desenvolvidas nesta atividade;
- > Reveja a atividade proposta inicialmente no grupo de origem e incorpore as possíveis melhorias sugeridas pelos outros grupos.

### Dicas para professores

- > Esta atividade baseia-se na metodologia da aprendizagem baseada em problemas (ABP), a qual se foca na aprendizagem, na investigação e na reflexão, tendo por objetivo que os próprios participantes da atividade adquiram o conhecimento necessário para resolver um problema exposto pelos professores. Para complementar o conhecimento com a metodologia APB, é fornecido o seguinte guia rápido sobre novas metodologias, desenvolvido pelo Serviço de Inovação Pedagógica da Universidade Politécnica de Madrid: <https://bit.ly/2zmoeA2>;
- > É possível optar por uma variação da atividade, o que pode reduzir a duração da mesma para uma única sessão, bem como o seu grau de dificuldade, se os professores identificarem cada grupo com uma das regiões propostas, ainda que haja repetições, e se os estudantes pesquisarem um único recurso sobre o património por região. Subsequentemente, cada grupo irá preencher a folha de análise do recurso selecionado e realizar a atividade proposta no Passo 3. Finalmente, partilharão o trabalho realizado com a turma para receberem propostas de melhoria de todos os outros grupos;
- > Os recursos propostos nesta atividade podem ser utilizados em todo ou em parte, mas garantindo que todas as regiões expostas na atividade são consideradas nas páginas *Web* partilhadas.



## 16. DESAFIO CULTURAL



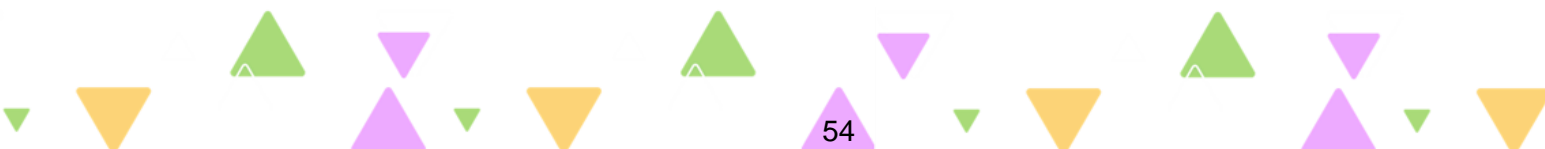
### Introdução

Jogos sérios são jogos que têm uma finalidade educativa explícita e cuidadosamente pensada, e que não se destinam a ser jogados tendo a diversão como principal objetivo. Estes «envolvem os utilizadores e contribuem para o alcance de objetivos predefinidos».

O pedipaper é um jogo sério, amplamente jogado em Portugal, que desafia os jogadores a embarcarem numa jornada de descoberta da cultura local e de procura de respostas a perguntas intrigantes.

Os estudantes irão estudar pontos locais de interesse cultural e criar um jogo de pedipaper. Também tentarão incluir no jogo elementos do património cultural imaterial e desafios relacionados com a informação que terão de recolher ao falar com os locais.

<b>Grupo etário</b>	14-18 anos
<b>Disciplinas relacionadas</b>	Geografia e história, educação física, educação para a cidadania
<b>Duração</b>	Duas sessões de 45 min
<b>Resultados da aprendizagem</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Estudo do património cultural de forma lúdica;</li> <li>&gt; Os estudantes criarão conteúdo e aprenderão durante o processo;</li> <li>&gt; Interação com locais históricos e com o património cultural imaterial;</li> <li>&gt; Aprender ao fazer e aprender ao estruturar;</li> <li>&gt; Melhoria das capacidades de organização de atividades.</li> </ul>
<b>Recursos para professores</b>	<p>Explicação de jogos sérios (EdutechWiki):  <a href="http://edutechwiki.unige.ch/en/Serious_game">http://edutechwiki.unige.ch/en/Serious_game</a>;</p> <p>Exemplo de um desafio cultural desenvolvido e testado no ouRoute:  <a href="https://ouroute.eu/wp-content/uploads/2020/07/Cultural-challenge.pdf">https://ouroute.eu/wp-content/uploads/2020/07/Cultural-challenge.pdf</a>.</p>
<b>Nível de dificuldade</b>	Médio





## Atividades (passos)

*Passo 1:* divida os estudantes em grupos de 4-6 elementos;

*Passo 2:* cada equipa terá de estudar a cultura local (material e imaterial) e identificar pontos de interesse (ou factos) que caracterizem a localidade e as suas pessoas;

*Passo 3:* cada equipa, com o apoio do professor, irá seleccionar cerca de sete itens e indicar locais no mapa relacionados com esses itens. Escreva uma pergunta sobre cada item para desafiar os jogadores a visitarem esse local e a recolherem informações para reponderem a essa pergunta;

*Passo 4:* depois, ordenarão as perguntas de forma lógica para criarem um trajeto e elaborarão modelos (fichas) com as perguntas/adivinhas/desafios que os jogadores terão de resolver. Alguns exemplos:

- > *Quantos degraus tem a Torre dos Clérigos (no Porto)? Certifiquem-se de que tiram uma fotografia no cimo da Torre para confirmarem que contaram os degraus um a um;*
- > *Que nome é que as pessoas do Porto se atribuem a si mesmas? Comproven a hospitalidade das pessoas do Porto perguntando-lhes que nome é esse e a história por trás dele;*

Certifique-se de que os itens são criados de forma a não ser possível encontrar as respostas na *Internet*. Pode encontrar um exemplo no Anexo;

*Passo 5:* defina pontos para cada desafio concluído;

*Passo 6:* defina o tempo limite para a realização do pedipaper;

*Passo 7:* organize os dias do pedipaper. Este passo inclui a realização da atividade dos estudantes fora do ambiente escolar, pelo que é preciso defini-la com cuidado e garantir a segurança dos estudantes.

## Dicas para professores

- > Durante este processo, os professores facilitam a organização de pequenos grupos, explicando as funções e o tempo limite de cada passo. Tenha em atenção que os professores não tem de dar uma aula ou ser o ponto focal da atenção. Quando os estudantes estão em grupo, o professor deve mover-se entre os grupos e prestar apoio ou explicações sempre que necessário. O professor pode achar importante nomear um/a estudante de cada grupo como «líder» para gerir o tempo, garantir que cada estudante contribui com a sua parte e garantir que o grupo atinge os objetivos.



## 17. PÉROLAS OCULTAS



### Introdução

«Uma imagem vale mais que mil palavras» — uma frase simples que revela o imenso potencial de trabalhar com estudantes e a fotografia para abordar aspetos culturais. Agora, combine uma imagem que tenha uma história por trás com uma pequena narrativa escrita: poderá relatar experiências incríveis, falar sobre artesanato antigo e raro, etc.

A fotografia cultural e a narrativa são dois elementos que, quando combinados, podem criar incríveis retratos estáticos com um potencial icónico dinâmico. Nesta atividade aplica-se a técnica de *puzzle* para apresentar a fotografia aos estudantes, seguida de uma atividade de trabalho de campo em grupo para desenvolver materiais originais.

Os estudantes irão tirar fotografias icónicas à sua cultura local e criar cartazes com uma história, os quais serão apresentados nas paredes da escola. Durante o desenvolvimento da atividade, os estudantes também contactarão as galerias e os municípios locais para organizarem uma exposição.

<b>Grupo etário</b>	11-18 anos
<b>Disciplinas relacionadas</b>	Geografia e história, línguas, arte
<b>Duração</b>	Dois sessões de 45 min
<b>Resultados da aprendizagem</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Utilização de técnicas colaborativas e melhoria das dinâmicas de grupo;</li> <li>&gt; Melhoria das capacidades de investigação;</li> <li>&gt; Melhoria das capacidades de advocacia em discussões «especializadas»;</li> <li>&gt; Capacitação dos estudantes na abordagem à aprendizagem;</li> <li>&gt; Estudo de elementos etnográficos e melhoria da narração;</li> <li>&gt; Melhoria das capacidades de fotografia;</li> <li>&gt; Melhoria das capacidades de organização;</li> </ul>



> Melhoria das capacidades de promoção e de relacionamento com *stakeholders*.

**Recursos para professores**

Programa curricular sobre fotografia:

[https://www.icp.org/sites/default/files/icp\\_curriculum\\_guide\\_part2.pdf](https://www.icp.org/sites/default/files/icp_curriculum_guide_part2.pdf);

Fotografia cultural pelos olhos de um artesão: <http://amworkshops.com/tips-techniques/what-is-cultural-photography/>;

Recursos educativos sobre a geografia nacional na narração com fotografia <https://www.nationalgeographic.org/activity/power-images-storytelling/>;

Implementação da técnica de *puzzle*:

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

**Nível de dificuldade**

**Médio**

**Atividades (passos)**

*Passo 1:* divida os estudantes em grupos de cinco elementos;

*Passo 2:* divida o estudo da fotografia em cinco segmentos — COMPOSIÇÃO, NARRATIVA, EMOÇÃO, DETALHE, ILUMINAÇÃO — e nomeie um/a estudante de cada grupo para ser a pessoa responsável por cada segmento diferente;

*Passo 3:* dê aos estudantes tempo para aprenderem e processarem o respetivo segmento de forma independente. Os estudantes irão procurar informação sobre como capturar uma imagem que seja excelente no elemento (segmento) que estão a estudar;

*Passo 4:* agrupe os estudantes que trabalharem sobre o mesmo segmento, formando «grupos por especialização» para falarem e processarem os detalhes do seu segmento

*Passo 5:* peça aos estudantes que voltem aos seus grupos *puzzle* originais e que, à vez, partilhem os elementos nos quais se especializaram.

*Passo 6:* cada grupo irá, então, criar um banco com imagens originais que exponham o património cultural imaterial;

*Passo 7:* as imagens serão carregadas *online* através de um GoogleForms que cada equipa irá criar e partilhar a respetiva ligação com as outras equipas para



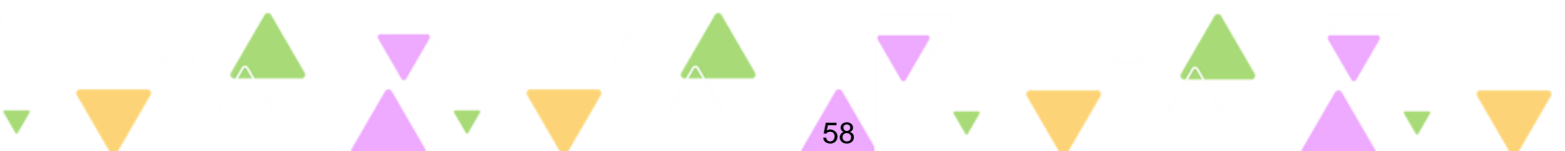


votarem (de 1 a 5). As três imagens vencedoras de cada equipa serão desenvolvidas adicionalmente (conceito e narrativa);

*Passo 8:* cada grupo escreverá uma narrativa para acompanhar as suas fotografias vencedoras e criarão um cartaz com a imagem e a narrativa (podem utilizar o Microsoft Publisher, que permite impressões de boa qualidade);

*Passo 9:* as imagens serão expostas numa exposição fotográfica nas paredes da escola e no *site* da escola;

*Passo 10:* os grupos de estudantes entrarão em contacto (não necessariamente neste passo, mas poderão começar a estabelecer contacto previamente) com os municípios e as galerias locais para exporem os seus trabalhos.





## 18. SEGUINDO VESTÍGIOS



### Introdução

As «salas de fuga» — ou «jogos de fuga» — são um fenómeno de entretenimento relativamente recente que se tornou popular na década de 2010 e que pode agora ser encontrado em muitas cidades em todo o mundo. Tipicamente, um jogo de fuga é jogado por uma pequena equipa de pessoas ao longo de uma hora, pessoas essas que estarão «trancadas» (na prática estão raramente trancadas fisicamente) numa sala física e têm de resolver *puzzles* dentro de um tempo limite para poderem escapar. Existem várias razões pedagógicas pelas quais jogar jogos de fuga educativos oferece uma abordagem válida e envolvente à aprendizagem.

Os estudantes envolver-se-ão numa atividade de «fuga da sala de aula» dedicada à cultura (rotas culturais da UE) e aprenderão ao jogar!

<b>Grupo etário</b>	16-18 anos
<b>Disciplinas relacionadas</b>	Geografia e história, matemática, tecnologia
<b>Duração</b>	Três sessões de 45 min
<b>Resultados da aprendizagem</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Melhoria das capacidades de investigação de factos culturais;</li> <li>&gt; Melhoria das capacidades digitais;</li> <li>&gt; Melhoria da colaboração;</li> <li>&gt; Estudo de rotas culturais europeias de forma lúdica;</li> <li>&gt; Capacitação dos estudantes na criação de jogos de aprendizagem.</li> </ul>
<b>Recursos para professores</b>	<p>Site oficial das rotas culturais europeias: <a href="https://www.coe.int/en/web/cultural-routes">https://www.coe.int/en/web/cultural-routes</a>;</p> <p>Recursos de projetos da UE sobre atividades de fuga da sala de aula: <a href="http://www.school-break.eu/handbooks">http://www.school-break.eu/handbooks</a>.</p>
<b>Nível de dificuldade</b>	Alto
<b>Atividades (passos)</b>	<i>Passo 1:</i> distribua na sala de aula os vários códigos QR fornecidos. Sinta-se livre para criar o seu próprio código QR, seguindo a lógica abaixo e criando



desafios que levarão os estudantes a aprofundarem o tópico das rotas culturais para encontrarem pistas para as respostas;

Código QR	Adivinhas	Respostas
	i) Uma rota que segue a pedra, na natureza tão bela, que ao passado e ao presente tem prevalecido, contando histórias do que pode ter acontecido. ii) Existem vários locais, espalhados ao longo de xx estações.	i) Megalítico ii) 33
	i) Gigantes de ferro defendem posição, numa era sem comparação, com tecnologias do passado, resistindo ao iconoclasmo. ii) Uma cidade em si, feita de ferro e preservada. iii) Esta cidade tem um coração, entre quatro torres em altura e escuridão, onde se derrapa em karts na pura diversão! À volta do coração quero ir, o valor da distância em centenas descobrir.	i) Industrial ii) Ferrópolis iii) 5
	i) Entre o início e o fim há muito a percorrer, e só dos teus dois pés podes depender... E quando ao longe a cúpula espreitares, terás a noite para em paz rezares. ii) Mas que distância realmente percorrerias desde onde ouviste o galo e as suas cantorias?	i) Santiago de Compostela ii) 186

*Passo 2:* crie um GoogleForms por equipa (exemplo:

<https://forms.gle/QPDTjkP6swbp9iJ68>). As equipas devem responder às adivinhas de forma intercalada para não se encontrarem umas com as outras;

*Passo 3:* divida os estudantes em grupos de cinco elementos e forneça-lhes a ligação para o respetivo formulário;

*Passo 4:* deixe os estudantes jogarem, procurarem pistas e divertirem-se!

*Passo 5:* no final, os estudantes irão escolher uma rota cultural a partir do *site* oficial da UE e estudá-la para apresentarem factos interessantes sobre a mesma numa apresentação de 10 minutos;

*Passo 6:* os grupos irão elaborar uma adivinha, sobre a rota que estudaram, para um jogo de fuga e, posteriormente, realizarão o jogo de fuga com outras turmas da escola.



## 19. A MINHA EMPRESA CULTURAL



### Introdução

O empreendedorismo e o pensamento concetivo são dois elementos que podem ser combinados transversalmente com a cultura, como um veículo para fortalecer a salvaguarda da tradição e do artesanato.

Os estudantes irão criar uma ideia de negócio e um plano sobre a utilização da cultura local como um veículo para gerar lucro que possa ser investido de volta para melhorar a comunidade. A fase de conceção inclui a consideração de passos inspirados no «processo de pensamento concetivo», que se centra nas pessoas e que tem por objetivo investir os lucros de volta na comunidade.

**Grupo etário** 14-18 anos

**Disciplinas relacionadas** Gestão/economia, educação para a cidadania

**Duração** Duas sessões de 45 min

**Resultados da aprendizagem**

- > Aplicação de técnicas de *brainstorming* para expressar ideias livremente;
- > Identificar os problemas do contexto da operação e saber como ultrapassar barreiras;
- > Desenvolver várias propostas de ações de empreendedorismo relacionadas com elementos culturais;
- > Analisar de forma aprofundada e utilizar várias ferramentas de mapeamento, ideias de empreendedorismo.

**Recursos para professores**

- > Pensamento concetivo (transferência grátis com registo/início de sessão):  
[https://www.designkit.org/resources/1?utm\\_medium=ApproachPage&utm\\_source=www.ideo.org&utm\\_campaign=FGButton](https://www.designkit.org/resources/1?utm_medium=ApproachPage&utm_source=www.ideo.org&utm_campaign=FGButton);
- > Conjunto de ferramentas sobre teoria relativa ao empreendedorismo e ao património cultural do projeto PROSOArural — o guia contém teoria e modelos para os exercícios descritos, que podem ser encontrados nas páginas 19-29: <https://prosoarural.com/wp-content/uploads/2020/04/Module-II-Social-Entrepreneurship-and-Cultural-Heritage.pdf>;



Nível de dificuldade

Alto

Atividades (passos)

**Passo 1:** o desafio «A pior ideia»:

Peça aos estudantes que criem em conjunto uma lista de más ideias impossíveis de aproveitar, relacionadas com o património cultural e locais associados. Ideias mesmo más. Horríveis. Estúpidas. Ilegais. Grosseiras. Dê-lhes 15 minutos para darem asas à imaginação e discutam abertamente destas ideias. Depois, peça-lhes que apresentem essas ideias através de uma ferramenta, uma nota adesiva na parede ou uma ferramenta *online* (por exemplo, o Mentimeter para apresentar diapositivos nos quais os utilizadores podem introduzir dados em tempo real através de um formulário e ver tudo em conjunto no quadro);

Depois, os participantes serão organizados em equipas e irão escolher uma ideia a partir do banco de piores ideias e invertê-la: do pior para o melhor. Como? Pensando no contrário da pior ideia ou aprofundando para ver se, por muito má que a ideia seja, há algo que tenha interesse ou valor, que possa inspirar uma boa ideia. As equipas terão 20 minutos para realizar esta atividade e escolherem uma ideia principal e invertê-la, tornando-a numa boa ideia. Podem também escolher elementos de outras más ideias e combiná-los numa boa ideia.

**Passo 2:** mapear o estado e os *stakeholders*:

Em seguida, as equipas irão prosseguir com o mapeamento do sistema circundante. Três ferramentas serão incorporadas para análise dos contextos:

- > Quadro de investigação, com base nas seguintes categorias (10 minutos para cada equipa realizar a tarefa). Recomenda-se que as equipas desenhem o modelo no cavalete e utilizar a área para colarem as suas ideias com notas adesivas;

Termos a explicar:

Utilizador-alvo: a pessoa em torno da quem a iniciativa é desenvolvida;

*Stakeholders*: *stakeholders* são partes que têm um interesse numa iniciativa e que podem afetá-la ou serem afetados por ela.



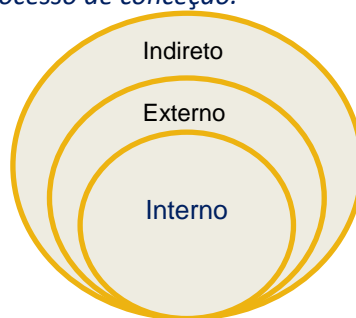


Quem são os stakeholders?	O que fazem?	O que precisam?	Quais são os problemas/barreras?	Informações essenciais	Informações gerais	Factos
Descrição do utilizador-alvo						

- > **Mapeie os stakeholders**, com base no seguinte modelo e utilizando linhas para mostrar as relações/interações (10 minutos para cada equipa realizar a tarefa);

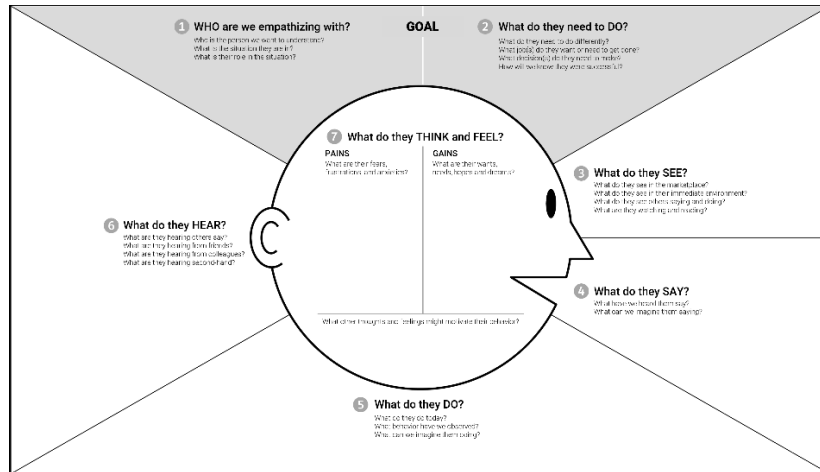
Termos a explicar:

- > *Os stakeholders internos incluem a direção executiva, os membros do conselho, o pessoal e os voluntários envolvidos no processo de tomada de decisões, bem como nas atividades de produção de bens e serviços na ideia de negócio;*
- > *Os stakeholders externos das empresas sociais incluem o governo, doadores, clientes, investidores potenciais, clientes e o público que detém a autoridade ou os recursos que podem influenciar a operação de uma ideia de negócio;*
- > *Stakeholders indiretos referem-se a todas as outras pessoas que são, de outra forma, afetadas pela utilização do sistema. Frequentemente, estes são ignorados no processo de conceção.*



- > **Mapa de empatia**, baseado no seguinte modelo (disponível também no Anexo) com 10 minutos para cada equipa realizar a tarefa.





Após realizarem a análise acima, as equipas irão consolidar o seu conceito de base no passo seguinte;

**Passo 3: «Enquadrar a conceção»:**

Cada equipa terá 10 minutos para preencher o modelo (disponível também no Anexo) e, depois, seguir-se-ão as apresentações de todos os resultados.

**Frame Your Design Challenge**

What is the problem you're trying to solve?

-----

-----

-----

1) Take a stab at framing it as a design question.

-----

-----

3) What are some possible solutions to your problem?

Think broadly. It's fine to start a project with a hunch or two, but make sure you allow for surprising outcomes.

-----

-----

4) Finally, write down some of the context and constraints that you're facing.

They could be geographic, technological, time-based, or have to do with the population you're trying to reach.

-----

-----

5) Does your original question need a tweak? Try it again.

-----

-----



## Dicas para professores

Os exercícios acima apresentam a lógica do pensamento concetivo aos estudantes com uma dimensão de empreendedorismo. Se a turma estiver interessada no guia associado ao projeto PROSOArural, existem mais exercícios relacionados na Secção 2.







## 20. CULTURATORS

### Entrevistas para entusiastas da cultura



#### Introdução

A ligação do mundo da escola com o mundo real e o mercado e trabalho é um problema que perdura. Entre as medidas tomadas para reduzir o fosso entre eles, é importante que os estudantes comecem a receber formação relativa à preparação do próprio currículo, por exemplo, e que se coloquem no lado das organizações que publicam oportunidades de emprego para que compreendam os processos implícitos. Isto permite prepararmo-nos para situações futuras, mas também refletir nas profissões relacionadas com a cultura e tentar criar o perfil dos entusiastas da cultura, com objetivos que contribuirão para a salvaguarda da mesma.

<b>Grupo etário</b>	11-18 anos
<b>Disciplinas relacionadas</b>	Gestão/economia, educação para a cidadania
<b>Duração</b>	Quatro sessões de 45 min
<b>Resultados da aprendizagem</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Melhorar o pensamento empresarial e a geração de ideias;</li> <li>&gt; Assumir funções de gestão e organizar a simulação de uma contratação;</li> <li>&gt; Caracterizar e internalizar perfis com interesse na cultura;</li> <li>&gt; Compreender o processo de candidatura a um emprego e de entrevista;</li> <li>&gt; Chegar a conclusões e definir boas práticas para o sucesso no mercado de trabalho da cultura.</li> </ul>
<b>Recursos</b>	<p>Sugestões de um <i>site</i> de emprego famoso para realizar uma entrevista: <a href="https://www.indeed.com/hire/c/info/how-to-conduct-a-job-interview">https://www.indeed.com/hire/c/info/how-to-conduct-a-job-interview</a>;</p> <p>Sugestões de um <i>site</i> de emprego famoso para se preparar para uma entrevista: <a href="https://www.indeed.com/career-advice/interviewing/how-to-prepare-for-an-interview">https://www.indeed.com/career-advice/interviewing/how-to-prepare-for-an-interview</a>;</p>
<b>Nível de dificuldade</b>	Alto



## Atividades (passos)

**Passo 1:** de acordo com o número de estudantes, divida o grupo em equipas de sete elementos, dos quais três elementos representarão um comité de contratação e quatro representarão candidatos;

**Passo 2:** o comité de contratação terá a tarefa inicial de estruturar uma posição relacionada com a cultura (por exemplo, investigador/a cultural, analista cultural, fotografo/a cultural, gestor/a de projetos culturais, etc.), para a sua empresa social (se a atividade anterior — «A minha empresa cultural» — tiver sido implementada, já terão exemplos de empresas; veja a atividade anterior);

**Passo 3:** a posição será publicada online numa ferramenta como o GoogleClassroom para que os candidatos desenvolvam interesse em apresentar candidaturas. O comité irá desenvolver a publicação para o GoogleClassroom e incluir uma ligação para um GoogleForms com perguntas que considerem relevantes, bem como uma caixa para carregamento do currículo. Para cada posição deverão ser enviadas quatro candidaturas e as restantes poderão ser dirigidas a outras posições,

**Passo 4:** a sala de aula é organizada em áreas/espacos onde as entrevistas ocorrerão simultaneamente para as várias posições. A duração de cada entrevista é de 10 minutos;

**Passo 5:** a turma junta-se para falar abertamente sobre as entrevistas e as atividades. Tentam definir o que ganharam com a atividade, que lições importantes aprenderam e que boas práticas podem ser identificadas;

**Passo 6:** trocam-se os papéis. Agora os membros do comité são candidatos e os candidatos são membros do comité.

## Dicas para professores

Os professores devem agir como mentores/guias para os candidatos e os membros do comité e deslocar-se pela sala, supervisionando o trabalho que está a ser realizado em grupo e orientando os estudantes, por exemplo, mostrando-lhes exemplos de posições, dando sugestões para os currículos, etc.

Esta atividade também pode ser implementada *online*, sendo as entrevistas realizadas virtualmente.



## 21. Miniatividade: MAPAS CULTURAIS



### Introdução

Esta atividade, embora simples, pode ajudar os estudantes a compreenderem e a adquirirem conhecimento sobre o mapa, os países e as capitais da União Europeia, bem como sobre o património cultural desses países. Esta atividade está alinhada com as disciplinas de geografia e história.

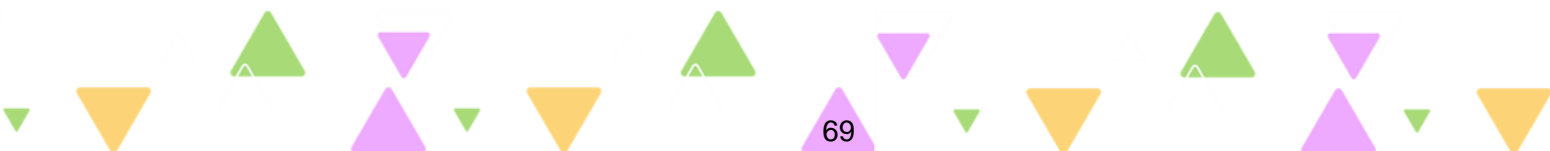
<b>Grupo etário</b>	12-13 anos
<b>Disciplinas relacionadas</b>	Geografia e história
<b>Duração</b>	1 hora
<b>Resultados da aprendizagem</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Recolher o mapa da União Europeia e identificar os seus países e respetivas capitais;</li> <li>&gt; Compreender os aspetos gerais do património cultural de cada país da UE.</li> </ul>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Mapa da UE;</li> <li>&gt; Pequenos cartões com as bandeiras/países/capitais;</li> <li>&gt; Pequenos cartões com os aspetos específicos do património cultural.</li> </ul>
<b>Nível de dificuldade</b>	Baixo
<b>Atividades (passos)</b>	<p><b>Passo 1:</b> projete um mapa da União Europeia;</p> <p><b>Passo 2:</b> peça aos estudantes que identifiquem os vários países e respetivas capitais;</p> <p><b>Passo 3:</b> peça aos estudantes que realizem um <i>brainstorm</i> sobre que tipo de património cultural pensam que existe nos vários países (religião, práticas rurais, língua/dialetos, etc.);</p>



**Passo 4:** apresente aos estudantes os aspetos específicos do património cultural e peça-lhes que os liguem a cada país.

**Dicas para professores**

Os professores devem apoiar os estudantes com sugestões, caso tenham dificuldades a identificar alguns dos países/capitais. Exemplo: «Este país é associado ao Pai Natal» (Finlândia).





## 22. PEÇA DE TEATRO *PUZZLE*



### Introdução

A técnica de aprendizagem *Puzzle* é um método de organização de atividades na sala de aula que torna os estudantes dependentes uns dos outros para serem bem-sucedidos. Esta técnica pressupõe a divisão da turma em grupos e divide as tarefas em fragmentos que o grupo terá de juntar para completar o *puzzle*. A técnica foi criada pelo psicólogo social Elliot Aronson para ajudar a enfraquecer a formação de grupos por raça em escolas de integração.

Utilizando a técnica de aprendizagem *Puzzle*, os estudantes irão aprofundar em grupo as várias dimensões do património cultural.

A aprendizagem incorporada é uma pedagogia inovadora que apoia a aprendizagem através do teatro como uma forma de os estudantes criarem uma relação mais significativa com o conhecimento. Defende que envolver mais sentidos ajuda a interiorizar a aprendizagem.

Aqui, os estudantes irão selecionar um tema e criar uma história e uma pequena peça de teatro sobre esse tema, tentando integrar o conhecimento adquirido.

Grupo etário	11-16 anos
Disciplinas relacionadas	Arte, tecnologia
Duração	Duas sessões de 45 min
Resultados da aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Utilização de técnicas colaborativas e melhoria das dinâmicas de grupo;</li> <li>&gt; Melhoria das capacidades de investigação;</li> <li>&gt; Melhoria das capacidades de advocacia em discussões «especializadas»;</li> <li>&gt; Capacitação dos estudantes na abordagem à aprendizagem;</li> <li>&gt; Melhoria das competências de comunicação e expressão teatral.</li> </ul>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Implementação da técnica de <i>puzzle</i>: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=euhtXUgBEts">https://www.youtube.com/watch?v=euhtXUgBEts</a>.</li> <li>&gt; Aprendizagem incorporada: <a href="https://read.oecd-ilibrary.org/education/teachers-as-designers-of-learning-environments_9789264085374-en#page119">https://read.oecd-ilibrary.org/education/teachers-as-designers-of-learning-environments_9789264085374-en#page119</a>.</li> </ul>



<p><b>Nível de dificuldade</b></p>	<p>Baixo</p>
<p><b>Atividades (passos)</b></p>	<p><i>Passo 1:</i> divida os estudantes em grupos de 4-5 elementos;</p> <p><i>Passo 2:</i> divida o estudo do património cultural imaterial em 4-5 secções — por exemplo, política, direito, museus (aprendizagem não formal), educação (educação formal), expressão local — e nomeie um/a estudante de cada grupo para ser a pessoa responsável por cada segmento diferente;</p> <p><i>Passo 3:</i> dê aos estudantes tempo para aprenderem e processarem o respetivo segmento de forma independente. Os estudantes irão procurar informação sobre a forma como o património cultural imaterial está relacionado com a sua área de estudo e que medidas existem para o apresentar e salvaguardar;</p> <p><i>Passo 4:</i> agrupe os estudantes que trabalharem sobre o mesmo segmento, formando «grupos por especialização» para falarem e processarem os detalhes do seu segmento (políticos, advogados, curadores, professores)</p> <p><i>Passo 5:</i> peça aos estudantes que voltem aos seus grupos <i>puzzle</i> originais e que, à vez, partilhem os elementos nos quais se especializaram.</p> <p><i>Passo 6:</i> no final, peça a cada grupo que selecione uma expressão do património cultural imaterial e que tente escrever uma pequena encenação teatral sobre um grupo de jovens que pretende salvaguardá-lo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Qual é o problema da história?</li> <li>&gt; Quem são as personagens que o enfrentam?</li> <li>&gt; Como o tentam resolver?</li> <li>&gt; Qual é o resultado?</li> </ul>
<p><b>Dicas para professores</b></p>	<p>Durante este processo, os professores facilitam a organização de pequenos grupos, explicando as funções e o tempo limite de cada passo. Tenha em atenção que os professores não tem de dar uma aula ou ser o ponto focal da atenção. Quando os estudantes estão em grupo, o professor deve mover-se entre os grupos e prestar apoio ou explicações sempre que necessário. O professor pode achar importante nomear um/a estudante de cada grupo como «líder» para gerir o tempo, garantir que cada estudante contribui com a sua parte e garantir que o grupo atinge os objetivos.</p>





# RESOURCES



## 5. RECURSOS

### 5.1. PATRIMÓNIO

**Título:** Europeana Classroom

**Ligação:** <https://bit.ly/2PCGwC1>

**Tipo de recurso:** Páginas *Web*

**Título:** European Capitals of Culture, celebrating Europe's

**Ligação:** <https://bit.ly/30rGx1C>

**Tipo de recurso:** Áudio (*podcast*)

**Título:** Somos patrimonio

**Ligação:** <http://www.somospatrimonio.es/>

**Tipo de recurso:** Recursos multimédia

**Título:** Material didáctico: Ciudades Patrimonio de la Humanidad

**Ligação:** <https://bit.ly/3k9Wwt4>

**Tipo de recurso:** Páginas *Web*

**Título:** Aprende del pasado, diseña el futuro: El Patrimonio Cultural Europeo con eTwinning

**Ligação:** <https://bit.ly/3kfc3rJ>

**Tipo de recurso:** Texto, referências bibliográficas

**Título:** Rozgryźć Dziedzictwo (polaco)

**Ligação:** <https://bit.ly/3ibZjzY>

**Tipo de recurso:** Texto, referências bibliográficas

**Título:** Patrimonio virtual

**Ligação:** <https://bit.ly/2PrMJAK>

**Tipo de recurso:** Páginas *Web*

**Título:** «Europe's Cultural Heritage» Toolkit for Teachers (idade dos estudantes: 10-15 anos)

**Ligação:** <https://bit.ly/3gHM1v7>

**Tipo de recurso:** conjunto de ferramentas

**Título:** Unidad didáctica: mundo inmaterial, conocer el patrimonio cultural inmaterial

**Ligação:** <https://bit.ly/3iceMAq>

**Tipo de recurso:** Texto, referências bibliográficas

**Título:** Kronika Zabytkomaniaka (polaco)

**Ligação:** <https://bit.ly/33s9CfI>

**Tipo de recurso:** Texto, referências bibliográficas

**Título:** Kronika Zabytkomaniaka II (polaco)

**Ligação:** <https://bit.ly/2DDEjTL>

**Tipo de recurso:** Texto, referências bibliográficas

**Título:** Il senso del patrimonioculturale per unacomunità | Elena Castiglioni | TED talk

**Ligação:** <https://bit.ly/39Z8OzC>

**Tipo de recurso:** Vídeo

**Título:** Europeana

**Ligação:** <https://www.europeana.eu/en>

**Tipo de recurso:** *site*

**Título:** The Digital Revolution

**Ligação:** <https://apple.co/2ERTJEO>

**Tipo de recurso:** Áudio (*podcast*)

**Título:** Talking about culture

**Ligação:** <https://en.unesco.org/mediabank/24851/>

**Tipo de recurso:** Áudio (*podcast*)

**Título:** Culture Heritage Detectives

**Ligação:** <https://europa.eu/kids-corner/eych/>

**Tipo de recurso:** Áudio multimédia





## 5.2. ROTAS CULTURAIS

Título: Routes4U

Ligação: <https://routes4u.culture-routes.net/map/>

Tipo de recurso: Páginas *Web*

---

Título: Rutas culturales. Recurso, destino y producto turístico

Ligação: <https://bit.ly/3gxQT5C>

Tipo de recurso: Texto, referências bibliográficas

---

Título: Sitoseriale UNESCO «Palermo arabo-normanna e le Cattedrali di Cefalù e Monreale»

Ligação: <http://arabonormannaunesco.it/>

Tipo de recurso: Páginas *Web*

---

Título: Réseau Art Nouveau Network

Ligação: <https://artnouveau-net.eu/>

Tipo de recurso: Páginas *Web*

---

Título: Presentation of the Cultural Routes

Ligação: <https://bit.ly/3gHO8ix>

Tipo de recurso: Vídeo

---

Título: European Route of Industrial Heritage

Ligação: <https://www.erih.net/>

Tipo de recurso: Páginas *Web*

---

Título: Cultural Routes of the Council of Europe

Ligação: <https://bit.ly/2Dmwi5V>

Tipo de recurso: Vídeo

## 5.3. OUTROS (Festivais e festividades, artesanato local, folclore, gastronomia)

Título: Importancia del folklore musical como práctica educativa

Ligação: <https://bit.ly/2DbIYg9>

Tipo de recurso: Texto, referências bibliográficas

---

Título: In a globalised world, emerging Europe's handmade crafts fight for survival

Ligação: <https://bit.ly/30sTZ5g>

Tipo de recurso: Texto, referências bibliográficas

---

Título: Manifesta 12 Palermo (filme oficial)

Ligação: <https://bit.ly/3kdomVn>

Tipo de recurso: Vídeo

---

Título: Kultura ludowa

Ligação: <http://kulturaludowa.pl/>

Tipo de recurso: Páginas *Web*

---

Título: Na Ludowo

Ligação: <https://bit.ly/2EVuu4B>

Tipo de recurso: Páginas *Web*

---

Título: Traditional craftsmanship

Ligação: <https://bit.ly/2PmWkbR>

Tipo de recurso: Páginas *Web*



## Bibliografia

«Folk Art at Home: A DIY Guide to Polish Paper Cut-Outs». *Culture.pl*, [culture.pl/en/article/folk-art-at-home-a-diy-guide-to-polish-paper-cut-outs](http://culture.pl/en/article/folk-art-at-home-a-diy-guide-to-polish-paper-cut-outs).

«JEWISH CULTURE FESTIVAL: Jewish Culture Festival». *Jewish Culture Festival | Jewish Culture Festival in Krakow Is One of the Oldest and Largest Events in the World, Presenting Both Traditional and Modern Jewish Culture.*, 3 Oct. 2019, [www.jewishfestival.pl/en/jewish-culture-festival/](http://www.jewishfestival.pl/en/jewish-culture-festival/).

«Polish Easter Traditions». *Culture.pl*, [culture.pl/en/article/polish-easter-traditions](http://culture.pl/en/article/polish-easter-traditions).

«Post Navigation». *KulturaLudowa.pl*, [kulturaludowa.pl/artykuly/polska-wycinanka-ludowa/](http://kulturaludowa.pl/artykuly/polska-wycinanka-ludowa/).

EU Youth Strategy 2010-2018. [https://europa.eu/youth/strategy/strategy-2010-2018\\_en](https://europa.eu/youth/strategy/strategy-2010-2018_en)

EU Youth Strategy 2019-2027. [https://ec.europa.eu/youth/news/eu-youth-strategy-adopted\\_en](https://ec.europa.eu/youth/news/eu-youth-strategy-adopted_en)

Gunkel, Ann/David. *Polish Easter Traditions \* Swiecone \* Blessing of the Baskets/Food*, [annhetzelgunkel.com/easter/swiecone.html#swieclinks](http://annhetzelgunkel.com/easter/swiecone.html#swieclinks).

Kuss, Daniele. «Cultural Routes of the Council of Europe Evaluation Cycle 2018-2019. Destination Napoleon». <https://rm.coe.int/destination-napoleon/168094d208>.

Smith, Craig S. «In Poland, a Jewish Revival Thrives - Minus Jew». *The New York Times*, The New York Times, 12 July 2007, [www.nytimes.com/2007/07/12/world/europe/12krakow.html?ex=1341979200&en=ceb7c359b7a7976a&ei=5124&partner=permalink&exprod=permalink](http://www.nytimes.com/2007/07/12/world/europe/12krakow.html?ex=1341979200&en=ceb7c359b7a7976a&ei=5124&partner=permalink&exprod=permalink).

UNESCO Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage 2003 Paris, 17 October 2003



## Glossário

### **Cidadania:**

É o estado de uma pessoa reconhecida pela lei de um país (e/ou jurisdição local) como pertencente ao mesmo. No direito internacional, trata-se da pertença a um estado soberano (um país).

### **Aprendizagem colaborativa:**

Na aprendizagem colaborativa, a liderança e as responsabilidades são partilhadas entre professores e estudantes. O foco recai mais sobre a importância do processo de aprendizagem do que no resultado. Os professores assumem uma função de facilitação através da participação e da promoção da avaliação conjunta.

Este método utiliza três elementos fundamentais: a interação entre um pequeno grupo de membros, a necessidade de monitorizar os processos de trabalho e a avaliação e a consideração dos processos colaborativos e dos seus resultados.

### **Património cultural:**

O património cultural inclui artefactos, monumentos, um grupo de edifícios e locais, museus com vários valores, incluindo itens com significado simbólico, histórico, artístico, estético, etnológico ou antropológico, científico e social. Inclui o património material (móvel, imóvel e submerso), o património cultural imaterial incorporado na cultura e, também, os artefactos, locais ou monumentos do património natural. A definição exclui o património cultural imaterial relacionado com outros domínios da cultura, tais como festivais, celebrações, etc. Abrange o património industrial e as pinturas rupestres.

### **Paisagens culturais:**

Trabalhos combinados da natureza e dos seres humanos, que expressam uma relação longa e íntima entre as pessoas e o seu ambiente natural.

### **Rota cultural:**

Uma rota cultural é um território, água, uma combinação ou outro tipo de rota, a qual é determinada fisicamente e caracterizada por ter a sua própria dinâmica e funcionalidade específica e histórica, que mostra movimentos interativos de pessoas, bem como trocas multidimensionais, contínuas e recíprocas de bens, ideias, conhecimento e valores dentro ou entre países e regiões ao longo de períodos de tempo significativos, e que gera, assim, uma fertilização transversal das culturas no espaço e no tempo, o que se reflete no património material e imaterial.



### **Cultura:**

A cultura é considerada como sendo um sistema integrado (de elementos tangíveis e intangíveis), que evolui ao longo do tempo e que se adapta à sociedade e ao multiculturalismo em evolução; a cultura constrói-se, então, ao longo do tempo. A cultura é tudo, e também inclui as relações sociais, as emoções e os valores partilhados das comunidades locais.

### **Ludificação:**

Trata-se da utilização de elementos de jogo desde cedo, para motivar os estudantes e promover a resolução de problemas e a aprendizagem. Esta metodologia baseia-se no estabelecimento de objetivos, no conhecimento do perfil dos estudantes, numa narrativa significativa (história e contexto) e na determinação de mecânicas que promovem o alcance de objetivos através de ferramentas tecnológicas adaptadas às características dos estudantes.

### **Património imaterial:**

O património cultural imaterial é constituído pelas práticas, expressões, conhecimento e capacidades que as comunidades, grupos e, por vezes, pessoas individuais, reconhecem como parte do seu património cultural. Também se chama de património cultural vivo, e é normalmente expresso numa das seguintes formas: tradições orais; artes performativas, práticas sociais, rituais e eventos festivos; conhecimento e práticas relativos à natureza e ao universo; e artesanato tradicional.

### **Multiculturalismo:**

Refere-se à coexistência de várias culturas, onde cultura inclui grupos raciais, religiosos ou culturais, e é manifestado através de costumes, pressupostos e valores culturais, padrões de pensamento e estilos de comunicação.

### **Aprendizagem baseada em problemas**

Esta é uma pedagogia centrada nos estudantes na qual os estudantes aprendem sobre um assunto através da experiência de resolução de problemas abertos encontrados em material de estímulo. O processo de aprendizagem baseado na resolução de problemas não se foca na resolução de problemas com uma solução definida, mas permite o desenvolvimento de outras capacidades e atributos desejáveis.



### **Aprendizagem baseada na investigação:**

Os estudantes realizam o processo de ensino/aprendizagem através do método científico, desenvolvendo atitudes, capacidades e conhecimento. O processo de análise e reflexão que envolve a aprendizagem baseada na investigação permite aos estudantes consolidarem conhecimento e ajuda-os a criar aprendizagens e capacidades significativas par melhorarem a prática profissional.

### **Inclusão social:**

Este é o processo de autorrealização de cada pessoa no seio de uma sociedade, de aceitação e reconhecimento do potencial de uma pessoa pelas instituições sociais, integração (através do estudo, emprego, trabalho voluntário ou outras formas de participação) na *Web* das relações sociais numa comunidade.

### **Narração:**

A narração utiliza técnicas de narrativa tradicionais para desenvolver discursos com os quais os estudantes se podem relacionar significativamente. Desta forma, criam-se histórias com um grande poder de motivação, especialmente se estiverem relacionadas com uma experiência prática dos estudantes.

### **Património cultural material:**

Património cultural móvel (pinturas, esculturas, moedas, manuscritos); património cultural imóvel (monumentos, locais arqueológicos); património cultural submarino (navios naufragados, ruínas e cidades submarinas).

### **REFERÊNCIAS:**

Kovacheva, S. (n.d.).EU-CoE youth partnership policy sheet. Social Inclusion. <https://pip-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/social-inclusion>

UNESCO (n.d.). Intangible heritage. <https://whc.unesco.org/en/faq/40>

UNESCO (n.d.). What is meant by cultural heritage? <http://www.unesco.org/new/en/culture/themes/illicit-trafficking-of-cultural-property/unesco-database-of-national-cultural-heritage-laws/frequently-asked-questions/definition-of-the-cultural-heritage/>

ICOMOS (2007). <https://www.icomos.org>

Contribuidores da Wikipédia. (10 de fevereiro de 2021). Problem-based learning. In Wikipedia, The Free Encyclopedia. Consultado às 06:11 no dia 25 de fevereiro de 2021, em [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Problem-based\\_learning&oldid=1006026259](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Problem-based_learning&oldid=1006026259)

Contribuidores da Wikipédia. (22 de fevereiro de 2021). Citizenship. In Wikipedia, The Free Encyclopedia. Consultado às 06:12 no dia 25 de fevereiro de 2021, em <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Citizenship&oldid=1008347766>



## Os autores

INOVA+ — INNOVATION SERVICES, S.A.  
(Portugal): Soares, N., Costa, P., Brandão, S.,  
Ribeiro, A. e Barbosa, C.

CASA DO PROFESSOR (Portugal): Miranda,  
M., Barbosa, F. e Ilídio Ferreira, F.

MUNICÍPIO DE BRAGA (Portugal): Oliveira,  
B., Soares Direito, A. e Machado, J.P.

CESIE (Itália): Ciaperoni, S., Pizzo, I.,  
Carpinteri, M. e Cardella, M.

ISTITUTO ISTRUZIONE SECONDARIA  
SUPERIORE ALESSANDRO VOLTA (Itália):  
Guccione, L., Polizzi-Francesco, G. e  
Torregrossa G.

COMUNE DI PALERMO (Itália): Parlapiano,  
F. e Di Salvo, S.

UNIVERSITY OF MURCIA (Espanha):  
Prendes-Espinosa, P., Gutiérrez Porlán, I.,  
Sánchez Vera, M.M., Serrano Sánchez, J.L.,  
Román García, M.M. e Franco Hernández, S.

IES FELIPE DE BORBON (Espanha): García  
Box, J.J., Morote Peñalver, E., García Soria,  
M.P. e De Juan Carreño, J.

AYUNTAMIENTO DE CEUTÍ (Espanha): Serna  
Barquero, I.M., Vicedo Avilés, P. e González  
Solano, M.

FILMESDAMENTE, LDA (Portugal): Santos, V.  
e Rocha, N.

INNCREASE (Polónia): Pydzyńska, K.,  
Mielech, N.



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

Este projeto foi realizado com o apoio financeiro da Comissão Europeia. A informação contida nesta publicação vincula apenas os autores, e a Comissão não se responsabiliza por qualquer utilização que dela possa ser feita.

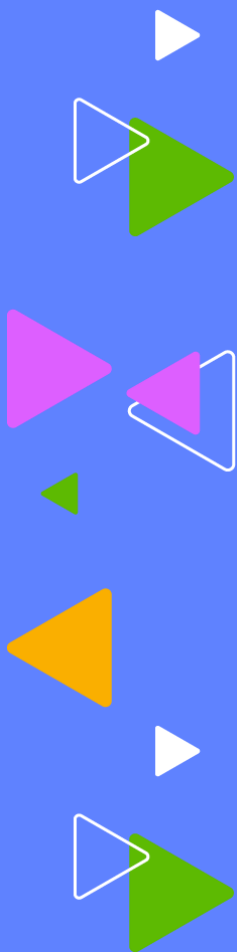


**ouRoute**  
CITIZEN-CULTURAL HERITAGE

# PATRIMÓNIO CULTURAL DOS CIDADÃOS:

## CONJUNTO DE FERRAMENTAS PARA PROFESSORES

(IDADE DOS ESTUDANTES: 12-18 ANOS)



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