



# ART-CONNECTION

**Kit de Ferramentas Pedagógicas para Conectores Culturais na Educação de Adultos para melhorar a 8<sup>a</sup> Competência Chave Europeia (consciência e expressão cultural)**

**Desenvolvimento de competências individuais e colectivas para a coesão social**



<b>Sigla</b>	Art-Connection
<b>Título Projecto</b>	Valorização das 8 <sup>ème</sup> competências-chave europeias (consciência e expressão culturais) como alavanca para o desenvolvimento das competências individuais e colectivas para a coesão social
<b>Convenção</b>	2019-1-FR01-KA204-062204
<b>Website</b>	<a href="https://www.art-connection.eu">https://www.art-connection.eu</a>
<b>Co-autores</b>	APapp : Cazin, Ferdinand - Salvi, Isabelle CAI : Santos, Helder Luiz - Santos, Graça ILS : Porro, Eugenia - Teodorescu, Loredana Lboro: Dalmaso, Fred - Liguori, Antonia - Mott, Alison
<b>Coordenação</b>	APapp: Salvi, Isabelle CAI : Santos, Helder Luiz
<b>Data de preparação</b>	2019-2022



***Renúncia de responsabilidade***

*Este projecto tem sido financiado com o apoio da Comissão Europeia. Esta publicação reflete apenas a opinião dos co-autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer uso que possa ser feito das informações nela contidas.*

## TABELA DE CONTEÚDOS

<b>CAPÍTULO 1</b> .....	<b>4</b>
<b>Introdução geral ao assunto e como utilizar este documento e as ferramentas associadas</b> .....	<b>4</b>
<b>CAPÍTULO 2</b> .....	<b>6</b>
<b>Art-Connection case studies from participatory action research in the territorial context of the partners</b> .....	<b>6</b>
2.1 Educação cultural através da metodologia APP e dos últimos desenvolvimentos (França)....	6
2.2 Educação cultural através do património cultural (Itália) .....	21
2.3 Educação cultural através de práticas de trabalho social de rua (Portugal) .....	40
2.4 Educação cultural através da metodologia digital storytelling (Reino Unido).....	48
<b>ANEXOS</b> .....	<b>58</b>
<b>Estruturas genéricas utilizadas e propostas pelos parceiros Art-Connection</b> .....	<b>58</b>
Estrutura para a realização de pesquisa de ação participativa .....	58
Formulário de actividade .....	62
Enquadramento para a criação de projectos culturais.....	63

## CAPÍTULO 1

### **INTRODUÇÃO GERAL AO ASSUNTO E COMO USAR ESTE DOCUMENTO E AS FERRAMENTAS ASSOCIADAS**

O quadro de referência para os Cultural Connectors in adult education com o objectivo de melhorar a 8<sup>ème</sup> European Key Competence e as suas ferramentas educativas associadas foi produzido por um colectivo de parceiros de França, Itália, Portugal e Reino Unido, no âmbito do projecto Art-Connection, financiado pelo programa europeu Erasmus+ 2019-2022.

É dedicado aos profissionais que utilizam ou desejam utilizar a "consciência cultural e competência de expressão" (8<sup>a</sup> competência chave da UE), no contexto da aprendizagem ao longo da vida na educação de adultos e, em particular, para benefício daqueles que se encontram em situações vulneráveis.

É dedicado aos educadores que querem formar como facilitadores, aos membros da comunidade que querem agir para a mudança, para agir e interagir para conectar as pessoas, para agir para alcançar um objetivo na comunidade e, em geral, a todos aqueles que querem criar, gerar e testemunhar a mudança, através da consciência da herança cultural e do desenvolvimento da expressão criativa.

A sua ambição é acompanhar, enriquecer, desenvolver e complementar conhecimentos, competências e práticas para todos os intervenientes no campo da educação de adultos, recorrendo a inteligências múltiplas (cognitivas, criativas, colectivas, emocionais, digitais ou não humanas), dando ao leitor um espaço de reflexão sobre o tema das competências culturais, a desenvolver de modo a estar aberto a outras culturas e ambientes culturais.

Visa também desenvolver uma perspectiva internacional nas práticas educativas, que são abordadas pelo projecto Art-Connection, com uma mudança de paradigma na orientação, avaliação e reconhecimento, validação e/ou certificação dos resultados de aprendizagem, centrando-se, em particular, na 8<sup>a</sup> Competência Chave Europeia para promover o envolvimento num processo de auto-aprendizagem que contribua para a construção da coesão social.

Baseia-se na revisão da literatura e das práticas, nos resultados da etnografia e também na rica experiência dos seus colaboradores, para elaborar um manual contemporâneo e uma ferramenta eficaz para a formação contínua de formadores para apoiar as suas actividades de acompanhamento de adultos no campo da educação sócio-cultural e profissional.

A principal intenção deste kit de ferramentas é que possa ser aplicado a vários aspectos não só da vida cultural, mas também de instituições sociais e educacionais, tais como instituições culturais (museus, centros de arte, arquivos...), ONGs, comunidades, municípios, a função pública universal, escolas, instituições de EFP e universidades, tanto a nível nacional como transnacional.

A metodologia proposta é um elemento essencial do modelo sociocultural (combinando aspectos socioeconómicos, sociopolíticos e culturais) de aprendizagem não formal e informal para intervenções no campo do desenvolvimento da aprendizagem através de eventos sociais interculturais entre pessoas, o que facilitará a aprendizagem de conhecimentos e competências relevantes para a vida, em particular para grupos desfavorecidos e marginalizados de pessoas ou adultos em aprendizagem ao longo da vida

Foi concebida e co-construída numa metodologia de investigação participativa de acção com educadores profissionais e alunos de diferentes proveniências, seguindo uma vasta gama de temas e utilizando diferentes metodologias reflexivas de forma a sensibilizar para o valor da nossa cultura individual e colectiva, para o seu potencial papel e impacto nos nossos sistemas educativos para o desenvolvimento de competências individuais e colectivas para a coesão social.

Os parceiros do consórcio Art-Connection estão todos empenhados no desenvolvimento e implementação de práticas educativas inovadoras destinadas a facilitar a inclusão social; realizaram pesquisas de acção participativa nos seus respectivos territórios para compreender melhor o papel e impacto da dimensão da "consciência e expressão culturais" e as competências necessárias para os Cultural Connectors:

1. no **nível micro**, que habilidades permite que os alunos se mobilizem e valorizem,
2. ao **nível meso**, o tipo de competências necessárias para que os educadores adultos se tornem Conectores Culturais,
3. a **nível macro**, os requisitos de uma organização e de um território para lançar projectos culturais em espaços educativos e as condições necessárias para essa implementação.

Os parceiros Art-Connection adotaram uma metodologia de pesquisa de acção participativa para induzir e acompanhar a mudança (ver também a produção intelectual Art-Connection "Estrutura teórica e metodológica para a pesquisa de acção participativa" que fornece uma reflexão sobre a pesquisa de acção participativa).

As competências culturais são intrínsecas à natureza humana, são transversais e fluidas e, ao mesmo tempo, fundamentalmente existenciais. Eles se desenvolvem principalmente em contextos informais e é essencial redefinir como eles podem ser valorizados e reconhecidos em relação aos desenvolvimentos em neurociência e psicossociologia e como uma base para a diplomacia social.

As competências culturais estão no centro do compromisso cívico e do desenvolvimento da expressão criativa; são essenciais para a construção de um mundo intercultural baseado em valores de tolerância, abertura, respeito que permitam aos cidadãos do mundo encontrar o seu próprio papel e lugar na sociedade, ter sucesso na vida e desenvolver o seu empowerment em relação ao lugar onde vivem - como todos nós nascemos em algum lugar!

### **O que pode ser encontrado neste documento e nas ferramentas de ensino associadas?**

- Uma descrição contextual por estudo de caso, no contexto territorial de cada parceiro.
- Alguns resultados resumidos da metodologia de pesquisa da acção participativa
- Ferramentas pedagógicas na forma de livros de texto ANTI específicos (o termo livro de texto ANTI é usado para enfatizar que essas ferramentas pedagógicas devem ser vistas como recursos a partir dos quais você pode criar sua própria maneira de fazer a diferença, não como instruções de uso).

## CAPÍTULO 2

### **ESTUDOS DE CASOS DE ARTE-CONEXÃO A PARTIR DE PESQUISAS DE AÇÃO PARTICIPATIVA NOS CONTEXTOS TERRITORIAIS DOS PARCEIROS**

#### **2.1 EDUCAÇÃO CULTURAL ATRAVES DA METODOLOGIA APP E DOS ULTIMOS DESENVOLVIMENTOS (FRANÇA)**

##### **2.1.1 Sobre a APapp, o selo APP, a abordagem APP e os novos desenvolvimentos**

*Ver também o ANTI-manual "Experiências culturais e auto-formação ou como compreender as especificidades da pedagogia APP" e o inventário da Arte-Conexão, capítulos 2 e 3.1 e Anexo 1.*

Em França, a APapp (Association for the Promotion of the APP label) é o líder de uma rede nacional que ostenta um selo educativo, o selo APP (Ateliers de Pédagogie Personnalisée). O selo APP qualifica e certifica uma abordagem pedagógica muito específica, que é chamada de abordagem APP.

O objectivo da abordagem APP é apoiar a auto-formação das pessoas, ou seja, apoiar o desenvolvimento do seu empowerment (auto-estima, auto-confiança, autonomia, desenvolvimento de competências transversais).

Os métodos de ensino do APP baseiam-se na auto-formação acompanhada como um processo de aprendizagem muito complexo que envolve toda a pessoa e todos os níveis de interacção - física, cognitiva ou teórica, mas também afectiva, imaginária, emocional ou simbólica.

Sabemos que os alunos experimentam os PPAs como lugares de vida e desenvolvimento, com muito espaço para a aprendizagem informal. Percebemos que no centro do modelo pedagógico da APP está todo um processo de transformação pessoal, já que se trata de construir a pessoa na sua globalidade, no sentido existencial e holístico.

Nas palavras de Bertrand Schwartz, um eminente pedagogo francês, diríamos que no PPA praticamos uma "*pedagogia da criatividade, socialização e desenvolvimento pessoal*".

O conceito de auto-formação apoiada que tem sido implementado nos APPs há quase 40 anos (o selo APP foi criado em 1985 e mais de 3 milhões de alunos já passaram pelos APPs) leva a uma certa forma de abordar o público - particularmente pessoas vulneráveis com vários problemas sócio-culturais - com uma visão humanista da formação, marcada pelos valores da educação popular. É uma pedagogia baseada em projectos, porque não há auto-formação sem um projecto, ou seja, sem um desejo, um desejo, um objectivo e uma organização da formação centrada na pessoa, e portanto personalizada e individualizada, para ter em conta os perfis e necessidades específicas de cada pessoa.

Portanto, nunca se trata de aprender sozinho, mas sim de compreender a própria experiência (auto) em relação aos outros (socio) e o ambiente sociocultural (eco) correspondente ao processo tripolar de formação modelado por Gaston Pineau, pesquisador emérito da Universidade de Quebec, Montreal.

O selo PPA qualificará e aprimorará as práticas de auto-treinamento desenvolvidas pelos atores da rede PPA, de acordo com os princípios de uma organização de aprendizagem em uma abordagem sistêmica.

Estas práticas incluem gestos profissionais de auto-formação acompanhada, modos de operação e posturas pedagógicas em 3 níveis:

- micro, o aprendiz é um actor e autor da sua formação: agentividade, autodeterminação,
- meso, a equipa pedagógica: abordagens pedagógicas e implementação de práticas pedagógicas de acordo com as regras fundamentais da aprendizagem num ambiente aberto (abordagem centrada na pessoa - individualização, personalização, diferenciação, facilitação - heterogeneidade de públicos, multimodalidades pedagógicas, pedagogias activas e participativas centradas na acção e na experiência),
- macro, estrutura e ecossistema da formação: ecossistema do aprendente, com a noção de um ambiente de aprendizagem aberto e respeito pelas regras fundamentais da aprendizagem<sup>1</sup>.

No plano cultural e artístico, a auto-aprendizagem integra o sentido da beleza no quotidiano e a forma como cada pessoa é formada através de obras de arte, arte popular, música, cinema, passeios culturais e actividades criativas. Auto-formação é também como cada pessoa se forma a si mesma em mundos multiculturais onde a compreensão dos outros implica e se refere cada vez à consciência de como eu mesma fui formada e, portanto, abre constantemente o seu próprio condicionamento sócio-histórico aos outros, em uma abertura, em horizontes cada vez mais amplos<sup>2</sup>.

A questão cultural e artística está ligada à identidade cultural de cada pessoa, à relação consigo mesmo, à alteridade e ao território, porque todos nós nascemos em algum lugar. Levanta questões de abertura, diferença, diversidade e adversidade. O artístico é parte integrante da cultura para fazer emergir todas as culturas num processo de libertação da criatividade e da imaginação, deixando espaço para o informal, para tudo aquilo que não dominamos ou controlamos mas que existe, a arte para deixar sair esta parte do desconhecido, do impalpável, do ecossistema vivo.

Para realizar a sua investigação de acção participativa, a APapp concentrou-se em dois campos experimentais, para realizar um estudo reflexivo e uma análise das práticas da APP, no âmbito de dois projectos culturais

- **Com a APP de Barbezieux** (AAISC - Association Accueil Information Sud-Charente) **em Nova Aquitânia**, que organizou com os seus alunos em entrada e saída permanente e todo um grupo de actores do território um simpósio de 3 dias para desenvolver e promover a indústria artesanal em South-Charente. Esta experiência de organizar um evento cultural em grande escala em uma localidade rural permite-nos olhar concretamente para a forma de incentivar a criatividade territorial e a construção de parcerias em territórios de aprendizagem. O público-alvo (participantes no projecto cultural do simpósio, incluindo um primeiro projecto de criação de uma obra artística) era um público heterogéneo, composto por pessoas em situação de vulnerabilidade, candidatos a emprego, jovens abandonados, incluindo viajantes, jovens com uma BTS no bolso e jovens com problemas de analfabetismo.

---

<sup>1</sup> Para mais informações, consulte o **Relatório de Estado do** Projecto Art-Connection, Capítulos 2, 3.1 e Anexo 1.

<sup>2</sup> Veja o vídeo de Pascal Galvani no ANTI-manual "Experiências culturais e auto-formação".

- **Com o APP de Marquette lez Lille** (FCP - Atelier de pré-formação) **no Hauts de France**, que realizou um projeto cultural para a criação coletiva de um livreto ilustrado com um grupo de 9 alunos para debater sobre o tema da discriminação. Esta experiência permite-nos olhar concretamente para a forma de integrar a dimensão cultural no coração das actividades educativas dentro de uma estrutura de formação e de um território.

A pesquisa de ação da APapp foi uma oportunidade de destacar o interesse em utilizar situações culturais (ações, atividades, experiências culturais) no âmbito do seu esquema Agile Learner e em particular a metodologia kairos, para o reconhecimento, valorização e validação-certificação da experiência adquirida.

A abordagem cultural permite expandir a oferta de APP e alcançar os grupos mais vulneráveis, longe de todos os circuitos, para os ajudar a aceder ou aperfeiçoar as competências básicas (leitura, escrita, contagem) ou aceder ou aperfeiçoar as ferramentas digitais, ou ainda aprender a língua francesa para estrangeiros, imigrantes ou refugiados (FLE).

### **2.1.2 Entrada através de situações culturais e da organização de projectos culturais no ambiente educativo da APP**

#### **PROJETO CULTURAL COM A APLICAÇÃO DA BARBEZIEUX**

Estudo reflexivo sobre a implementação de um projeto cultural de larga escala, convidando todos os interessados a tomar consciência do que está em jogo e das lições a serem aprendidas para a implantação deste tipo de prática.

*Ver também o ANTI-manual "**Territoires Culturels Apprenants** ou comment impulser la créativité territoriale et la construction partenariale : expérience de l'organisation d'un symposium de l'artisanat en Sud-Charente".*

A pesquisa de ação participativa com a APP Barbezieux fez parte do projeto [Re]conhecimento (financiado na sequência de um concurso de projetos "100% inclusão - A fábrica de remobilização", realizado pela APapp a nível nacional) e, de forma mais geral, como parte das práticas culturais empreendidas há mais de 30 anos pela AAISC em parceria com os líderes culturais da região; particularmente no contexto da sua acção "Aprender através da cultura" desenvolvida em 3 comunas, em Barbezieux, Montmoreau e Chalais, permitindo aos membros "desinformados" do público ultrapassar o medo do desconhecido e ousar passar pelas portas dando-lhes acesso à cultura para todos.

A oferta cultural é, de facto, parte das práticas estabelecidas há muito tempo na AAISC, que está firmemente convencida da sua importância para reconectar pessoas vulneráveis que já não acreditam em muito e que carecem de confiança, e do impacto da beleza nos percursos de formação, particularmente no contexto de acções de re-mobilização de pessoas que têm grande dificuldade de integração.

A AAISC lançou uma acção regional específica "Move and get involved in South Charente" para remobilizar e restaurar a confiança das pessoas vulneráveis, que muitas vezes estão muito longe do emprego, numa abordagem de "proximidade" e na organização de actividades destinadas a aumentar a sensibilização e o reconhecimento das suas competências, oferecendo uma grande variedade de oficinas criativas e actividades culturais.

Esta acção tem crescido progressivamente e levou a AAISC a lançar a organização de um grande evento, em todo um território, para promover o artesanato, sob a forma de um simpósio.

O simpósio foi agendado para o Dia Europeu do Artesanato (JEMA), de 1 a 3 de Abril de 2022.

### Resumo das etapas envolvidas no lançamento do projeto do simpósio em uma organização de aprendizagem<sup>3</sup>

- Reflexão em equipa e com todos os actores do território sobre os problemas do território: que público frágil visar? que tipos de acções a realizar? que apostas no território? que problemas económicos importantes?
- Um primeiro projecto cultural está a tomar forma (Março-Julho de 2021): a criação de uma obra artística, uma árvore de madeira, com jovens em grandes dificuldades "que já não sabem o que fazer! O projeto nasceu do questionamento de como acompanhar um público jovem que se sente completamente perdido, a quem já foram propostos vários esquemas sem sucesso; ou jovens que já fizeram formação, mas não sabem o que fazer a seguir; jovens que viveram muito mal os períodos de confinamento e que já não se projetam no futuro, jovens para quem tudo parou e que precisam de ação, atividade, relações sociais, ou jovens que se encontram na rua.
- O projecto de um simpósio (Junho 2021 a Abril 2022) nasceu progressivamente para tentar compreender-se melhor e valorizar o ofício.

O projecto do Simpósio do Artesanato nasceu de uma questão recorrente sobre a falta de promoção do artesanato, particularmente entre os jovens, e as dificuldades encontradas pelos artesãos em recrutar e assegurar a sucessão dos seus negócios.

Esta tensão nos ofícios artesanais é de facto a consequência de uma imagem muito pobre dos ofícios manuais e dos obstáculos associados a práticas de transmissão inadequadas, levando à situação paradoxal em que os aprendizes não encontram patrões com quem querem aprender e os patrões não estão satisfeitos com os seus aprendizes.

Esta tensão é o resultado de uma falta de motivação e agilidade social por parte dos jovens e dos desempregados para investir num contrato de aprendizagem, devido às dificuldades em se projectarem nestas profissões e aos obstáculos periféricos que muitas vezes têm de ultrapassar para entrar em formação.

O projeto do simpósio foi, portanto, uma oportunidade de reunir e incentivar o intercâmbio com todos esses profissionais do mundo do artesanato. Permitiu a homens e mulheres apaixonados descobrir a riqueza da sua profissão, na qual eles próprios se revelaram.

A AAISC apoiou e organizou este grande projecto na sua zona rural, com a ajuda de todos os parceiros económicos e sociais, profissionais da formação e da cultura e associações (campus profissional da Câmara de Comércio e Artesanato de Charente (CMA), escola profissional agrícola Barbezieux, missão local Arc Charente), bem como dos jovens que acompanhou e de um grupo de pessoas à procura de emprego.

Este simpósio desencadeou uma dinâmica de parcerias e co-construção para dar sentido às ações realizadas, para encontrar chaves sobre como aprender a entrar em contato com os atores do território e sua população.

---

<sup>3</sup> Veja também o site da AAISC - <https://www.aaisc.fr/symposium-de-lartisanat/>

As atividades criativas, realizadas no ambiente educativo da APP, baseadas na auto-formação acompanhada, encorajaram encontros inusitados, particularmente com artistas e artesãos, e encorajaram as pessoas envolvidas no projeto do simpósio a darem o passo para a reintegração social, através do prazer. Eles encorajaram as pessoas envolvidas no projeto do simpósio a dar o passo para a reintegração social, através do prazer, da sensibilidade, da beleza, da ligação à imaginação e à própria criatividade e à possibilidade de criar algo com as próprias mãos, e convidaram-nas a procurar soluções para facilitar a mobilização e a mobilidade intelectual e física de cada pessoa e para garantir que cada ator no território encontre o seu lugar.

Através de acções concretas, como a construção de uma pérgola, a soldadura, a construção de um banco de madeira ou de ferro forjado, a concepção de uma rampa e toda uma série de actividades culturais e oficinas criativas, este grande projecto permitiu levantar questões culturais reais, relacionadas com os problemas da sociedade e do lugar do indivíduo nas nossas sociedades. Em particular, ela proporcionou uma oportunidade para chegar ao coração dos problemas de integração, o desejo de aprender, de encontrar o seu lugar, de encontrar um emprego, uma direcção, dedicando um tempo para questionar o compromisso dos jovens com o trabalho e o significado que ali podem encontrar.

A entrada através da actividade cultural permitiu a cada um dos colaboradores do projecto actuar no seu meio, à sua escala, ouvindo as pessoas que vivem num território, ou através da criação de obras que fazem parte de um programa mais vasto de ligação com o ofício.

Da actividade criativa, muitas pessoas passaram para o projecto mais global de promoção do artesanato; algumas foram mesmo a força motriz para revelar a sua paixão e propor a criação de concursos de fotografia e desenho como parte do simpósio. Outros simplesmente beneficiaram das actividades propostas, o que lhes permitiu recuperar a sua confiança e mobilizar-se para a formação, reciclagem ou orientação.

Para os trabalhadores de apoio, esta foi para muitos uma revelação de outra forma de chegar a públicos vulneráveis através de meios artísticos que são de facto ricos e variados: uma visita a um museu, uma oficina criativa, a participação numa conferência ou encontro com artistas que explicam o seu trabalho, a sua paixão, etc.

**FOLHA METODOLÓGICA PARA A ORGANIZAÇÃO DE UM PROJETO DE LUZ** (exemplo concreto do simpósio de artesanato em South Charente)

#### Arranque do projecto cultural

- Brainstorming em equipe e com atores locais para identificar um projeto promissor na área.
- Estabelecer o projeto, buscar financiamento e conhecer potenciais financiadores pela AAISC, como líder do projeto.
- Coordenação da equipe em torno do significado do projeto e dos objetivos: numerosas reuniões de equipe, distribuição de papéis.
- Acolhimento e sensibilização dos parceiros: reuniões com Compagnons Passant, associação de artesãos, CFA, LEPA, associações locais, Missão local, Pôle emploi, Cap emploi, MSA, CAPEB, Département, Région, Crédit agricole, Club entreprendre, Rotary Club, artesãos individuais, Acteurs du territoire pour un lieu, eleitos locais, AKTO, etc.
- Esforços da AAISC para recrutar alunos voluntários: proposta aos alunos inscritos em um curso de treinamento permanente de entrada/saída na APP; visitas a estabelecimentos de

treinamento para também visar jovens em treinamento que estejam à procura de um estágio de trabalho.

- A realização de workshops de organização aplicados directamente às necessidades do projecto do simpósio numa metodologia de projecto: aqueles que estão presentes e querem participar na organização do simpósio, participam nestes workshops durante os quais as missões, os passos e as actividades são confiadas aos membros do grupo, de acordo com os princípios pedagógicos da APP de auto-formação acompanhada.
- Por exemplo, aprender a abordar os actores locais e organizar concretamente encontros com as câmaras municipais: identificar contactos, marcar compromissos, preparar argumentos, objectivos do projecto, condições a cumprir "escolheremos a câmara municipal que tem o melhor projecto e um envolvimento real, portanto na infra-estrutura, voluntários, que fornecerão os meios".
- Criação de workshops para a criação por pessoas em integração, acompanhadas por um profissional de computação gráfica, de brochuras de comunicação sobre o projecto: para a convocatória de candidaturas de câmaras municipais, para a convocatória de candidaturas de artistas e artesãos.
- Proposta de participação em reuniões e oficinas de criação de obras de arte, com artesãos.
- Organização de actividades culturais de sensibilização do público para o artesanato: organização de projecções de filmes sobre o artesanato, conferências com profissionais, apresentação em mediatecas de livros dedicados ao artesanato.
- Iniciativas tomadas directamente pelos alunos da APP, que estão envolvidos na organização do simpósio, para partilhar suas paixões, lançando vários concursos por ocasião do simpósio: um concurso de desenho e um concurso de fotografia.
- A criação de oficinas regulares de prática reflexiva para fazer o balanço das competências que foram mobilizadas durante as diversas actividades.
- Documentação do projecto com fotografias, actas de reuniões, fichas de informação para a imprensa.

#### Comunicação dinâmica sobre o projecto com as partes interessadas locais e mesmo nacionais

- Atualização regular do site da AAISC para apresentar o simpósio de forma interativa.
- Informação aos principais actores, depois fenómeno de boca a boca que fez crescer o projecto (ver documentário sobre a organização do simpósio no ANTImanuel "Territoires Culturels Apprenants").
- Reuniões de mídia e artigos na imprensa local.

#### Avaliação do projeto e das pessoas

- A comuna de Chalais melhorou as obras criadas, instalando-as no caminho que liga a cidade baixa à cidade alta.
- Trabalho de formalização da experiência dos jovens que criaram o trabalho artístico e dos alunos que participaram na organização do projecto do simpósio no âmbito do esquema Agile Learner, através da validação dos crachás APP para o reconhecimento e valorização das competências mobilizadas (ver o vídeo de Célia no ANTImanuel "Experiências culturais e auto-formação").

### **PROJETO CULTURAL COM A APLICAÇÃO DA MARQUETTE-LEZ-LILLE**

Estudo reflexivo sobre a implementação de um projeto cultural, convidando todos os interessados a tomar consciência do que está em jogo e das lições a serem aprendidas para a implantação deste tipo de prática.

*Ver também o ANTI-manual "**Culturas e Aprendizagem** ou como integrar a dimensão cultural no coração das actividades de ensino".*

A pesquisa de ação participativa com a APP da Marquette-lez-Lille fez parte de uma prática recorrente dentro desta APP, ou seja, a programação e organização de um projeto cultural a cada ano e, mais geralmente, no âmbito de ações especializadas de prevenção, formação, integração social e profissional, numa abordagem de cuidado global da pessoa liderada pela associação FCP.

Para que conste, o Foyer de Culture Populaire (FCP) em Marcq-en-Barœul foi fundado em 1956 por Louis Dooghe, uma figura de destaque no mundo da educação popular. Através desta iniciativa, Louis Dooghe deu impulso a uma dinâmica de trabalho educativo na comunidade com os princípios do trabalho social de rua e a criação de campos de trabalho permanentes (esquemas de integração baseados na construção e na limpeza). Ele criou a oficina de pré-formação em Marquette lez Lille, em 1977, com Denise Choquet, para lançar as primeiras ações de combate ao analfabetismo. Hoje a sigla FCP significa Prévention Culture Formation (Formação Cultural Pré-Convenção).

O trabalho especializado de prevenção do FCP, realizado de acordo com seus textos fundadores, visa intervir nos processos de marginalização e fragilidade social enfrentados pelos jovens e suas famílias, e é realizado em três setores (North-West Metropolis (MNO), Lille-Lomme e Seclin-Wattignies). Inclui um esquema específico para o abandono escolar, um serviço de habitação e campos de trabalho permanentes.

As actividades de formação são realizadas pela oficina de pré-formação, em conformidade com as suas especificações APP e numa abordagem pedagógica de cuidado global das pessoas, acompanhadas por uma equipa multidisciplinar, composta por formadores, educadores especializados, Referentes específicos (RSA - Revenu de Solidarité Active, PLIE - Plan Local pour l'Insertion et l'Emploi, IEJ - Initiative pour l'Emploi des Jeunes) e outros especialistas em psicologia, fonoaudiologia, psicomotricidade, educação social, mediação cultural e coordenação territorial.

Nos últimos vinte anos, as ações realizadas pela associação FCP incluíram uma componente específica de integração através da cultura, que se tornou gradualmente uma ação transversal a serviço da abertura cultural e cívica e da coesão social.

Os beneficiários dos projectos culturais organizados no âmbito do FCP são potencialmente todos os grupos que o FCP apoia, ou seja, principalmente grupos que têm dificuldade em integrar outras estruturas de formação, daí o nome "pré-formação".

- jovens com graves problemas sociais ou relacionados com a justiça, incluindo os NEETs
- pessoas em situações muito precárias, tais como os sem-abrigo.
- grupos marginalizados, como os Travellers
- Comunidades de Imigrantes (FLE)

Porque os projectos culturais estão implicitamente integrados no quadro de um cuidado global da pessoa no âmbito de um curso de formação no FCP, a implementação deste tipo de acção exige o envolvimento de uma diversidade de actores do território, cuja natureza pode ser financeira, política, pedagógica, relacional...

- Financiamento da região dos Hauts de France
- Financiamento da formação profissional/permanente
- Financiamento da prevenção especializada
- Financiamento da cidade de Lille para a filial da FCP, a sua oficina permanente de formação linguística no bairro Faubourg de Béthune de Lille (APLI)
- Parcerias com escolas para incentivar o apoio às famílias por assistentes sociais de rua e trabalhadores de prevenção especial
- Parceria com um mediador de integração cultural e coordenação territorial, no âmbito da adesão a uma rede, o CRIC (Collectif des Réseaux Insertion Culture: [www.cricnord.fr](http://www.cricnord.fr)), e uma missão financiada pelo departamento Nord, para fazer da cultura uma acção transversal.

A investigação da acção Art-Connection baseia-se assim numa prática recorrente no âmbito do FCP, nomeadamente a programação e organização anual de um projecto cultural, coordenado pela Corinne Gosset.

Corinne Gosset é membro do Collectif des Réseaux Insertion Culture (CRIC) e como tal é responsável por coordenar o território como mediadora de inserção cultural dentro do FCP, com quem mantém uma relação privilegiada.

Todos os anos, durante muitos anos, tem vindo a criar projectos culturais baseados em práticas artísticas.

Ao longo dos anos, um pequeno núcleo de pessoas que se tornaram "regulares" dos projetos culturais organizados pela Corinne Gosset, se envolve regularmente.

#### Resumo das etapas envolvidas no lançamento de um projeto cultural dentro do CPF

- No final de cada ano, Corinne Gosset organiza uma sessão de brainstorming com todas as pessoas interessadas, a fim de refletir coletivamente sobre o tema e definir a direção do projeto para o ano seguinte. Ela geralmente lança as primeiras ideias e todos são convidados a dar a sua opinião ou a propor outras ideias. Um novo projeto sempre envolve pessoas que já experimentaram um projeto anterior e que elas mesmas mobilizam novas pessoas.
- No final de 2020, a reunião teve lugar e todos falaram.
- O projecto cultural nasce sempre de uma dinâmica de trocas construtivas, num colectivo que inclui pessoas que já viveram vários projectos culturais.
- No final desta fase de discussão, brainstorming, debate e negociação para decidir sobre o projeto cultural a ser realizado em 2021, e também graças ao boca a boca entre os alunos, 18 pessoas se inscreveram, incluindo uma maioria de mulheres com problemas de alfabetização.

**FOLHA DE ANIMAÇÃO METODOLOGIA DE ORGANIZAÇÃO DE UM PROJETO CULTURAL**  
(exemplo concreto do lançamento do projeto cultural para a criação coletiva de um livreto ilustrado para discussão sobre o tema da discriminação).

#### Escrever a história e produzir o storyboard pelo grupo envolvido no projecto

- Na sessão de brainstorming em 2020 com um grupo de voluntários para identificar o novo projeto cultural a ser realizado em 2021, o grupo quis começar com uma criação imaginária, através da escrita, e com ilustração. Parte do grupo estava hesitante, entre o desejo de fazer arte plástica e o desejo de fazer bonecos. Depois de muito debate, o grupo finalmente decidiu

trabalhar sobre a discriminação usando a banda desenhada como meio de expressão. O grupo estava interessado em trabalhar sobre o tema da discriminação. Eles também queriam reproduzir o que tinha sido feito em outro projeto cultural (SNOO), ou seja, criar um material de leitura que pudessem usar para entrar em negociações com escolas e outras estruturas e propor uma atividade baseada na convivência, com outras pessoas do bairro, crianças, etc.

- Workshop de discussão em grupo para identificar as diferentes formas de discriminação "o que é discriminação? que formas pode assumir? Aprofundamento de certas cenas de discriminação que serão mais especificamente ilustradas na história escolhida "em que lugar ocorre a discriminação? qual é a situação?"
- Workshop em grupo para reflectir sobre como criar personagens para uma banda desenhada e depois trabalhar para dar vida aos personagens da história.
- Criação do personagem principal: "Qual é o seu personagem principal? Este personagem vai ser confrontado com cenas de discriminação, qual vai ser a sua posição? Será ele ou ela uma vítima? um espectador? um actor?"
- Criação coletiva das cenas da história: o grupo compõe uma história baseada em pedaços da vida de cada pessoa, situações vividas, sentimentos, que eles trazem de volta para uma história que eles constroem coletivamente, através da troca e do debate: "*Eu vivenciei isso, aqui nós poderíamos pegar isso, e eu...*". Gradualmente, o grupo cria e imagina os personagens, os lugares, as cenas da vida, o cenário.

Uma vez que o roteiro é determinado, o processo de escrita começa.

- Escrever a história: primeiro contam a história oralmente, depois constroem as frases. Eles próprios têm de elaborar as suas frases de uma forma colectiva "há um que trabalha, um que acrescenta, outro que acrescenta, eu digo-lhes que é francês, que não é demasiado francês, depois digo-lhes se têm a certeza de que é bom assim... e depois eles revêem-no colectivamente". É um trabalho de argumentação, comunicação, escuta; saber ouvir os outros e aceitar as suas ideias requer um grande esforço que mobiliza continuamente todas as competências transversais.
- A história criada pelo grupo é sobre uma menina de 17 anos chamada Emma. Emma será confrontada com 4 formas de discriminação, aquelas escolhidas pelo grupo, a saber: racial, gênero, deficiência e física.

A Emma é uma estudante de liceu. Ela será simultaneamente espectadora e participante nestas diferentes formas de discriminação. A Emma é uma jovem rapariga que vive no campo. Ela escolheu mudar de escola por ter escolhido uma opção no seu último ano. Ela vai portanto tirar o seu bacharelato numa nova escola onde é confrontada com várias coisas. No início ela é bastante espectadora e gradualmente irá reagir em diferentes situações. Começa com uma cena de churrasco na casa dos pais antes do início do ano escolar, e termina novamente com uma cena de churrasco na casa dos pais quando ela escolhe seu projeto profissional: ela decide tornar-se advogada em direito internacional porque todas essas cenas de discriminação a afetaram particularmente.

Produção gráfica pelo grupo envolvido no projeto

- Uma vez escrita a história, o artista emoldura a produção gráfica e distribui as tarefas de ilustração.

Valorização do projecto e formalização da experiência adquirida

## **FOLHA METODOLÓGICA PARA INTEGRAR A DIMENSÃO CULTURAL EM SUAS ATIVIDADES DE ENSINO** (ver também o ANTI-MAIL "Culturas e Aprendizagem")

### Conhecer o território, o público e os mecanismos regionais.

- Conheça o seu território cultural, desenvolva e mantenha uma rede cultural, crie ligações. Comece pequeno e desenvolva-se gradualmente, não seja muito ambicioso de imediato.
- Esteja atento às ofertas culturais, o que requer curiosidade, estar interessado nos programas culturais que saem, ir aos locais culturais, levar as brochuras, olhar para os cartazes.
- Esteja atento a novos esquemas que existem, assim que algo é estabelecido, vá e faça perguntas, interesse no que está em oferta, conheça as pessoas responsáveis por esses esquemas, procure na internet.
- Esteja atento ao financiamento.

### Mediação para a abertura cultural com profissionais de supervisão

- Acompanhar as equipas na sensibilização cultural, dando-lhes experiências culturais e ouvindo e tendo em conta os seus sentimentos e questões na implementação de actividades culturais no contexto profissional.
- Oferecer uma aprendizagem na vida cultural através da mobilização de cuidadores em passeios culturais com suas famílias e alunos. Esta sensibilização prévia permite aos cuidadores ter experiências culturais fora do seu campo profissional, descobrir pessoalmente os efeitos, descobrir os alunos de uma forma diferente e facilitar o compromisso e o investimento em projectos colectivos.
- Sugerir que os cuidadores se envolvam pessoalmente em actividades culturais com os seus alunos.
- Integrar gradualmente a acção cultural nas acções de formação. Comece com coisas pequenas e desenvolva-se gradualmente. Trabalhar com escritores, teatros para realizar acções em torno da leitura, o que permite que a equipe veja o impacto que a cultura pode ter nas acções de treinamento.
- Investir em trabalhos de engenharia educacional para criar ou compartilhar ferramentas comuns.

### Promover e desenvolver parcerias com actores locais

- Criar ligações com o mundo do entretenimento, associações culturais e instituições.
- Trabalho em rede. Conhecer os actores do mundo cultural, estabelecer ligações com objectivos educativos, por exemplo, estabelecer a ligação entre os objectivos culturais de promoção da literatura infantil e os objectivos educativos de prevenção do analfabetismo
- Lançamento de acções experimentais com voluntários. Exemplo de uma experiência realizada: trabalhar na leitura de álbuns para trazer os jovens que estavam falhando na leitura de volta para uma posição gratificante, permitindo-lhes realizar oficinas de leitura para crianças em uma escola.
- Estar numa dinâmica de co-construção com as partes interessadas do território. Um projecto cultural é um projecto colectivo e não um projecto pertencente a uma só pessoa.

- Eventualmente, estruturas de apoio em seus projetos culturais, incluindo a busca de financiamento.

#### Engenharia financeira, encontrar financiamento para ações

- Realizar uma auditoria aos públicos-alvo para abrir orçamentos para ações culturais.
- Analisar e procurar fontes de financiamento no seu território, a fim de desenvolver ações culturais.

#### Avaliação de projetos de forma reflexiva

- Sempre dê tempo para avaliação de um projeto cultural que tenha sido realizado, organize um feedback da equipe para refletir sobre o que funcionou, o que não funcionou, por que, e aprenda com essas avaliações cada vez que desenvolver projetos culturais em ações de treinamento.
- Aceitar deixar a zona de conforto, estar em constante reajuste, não permanecer fixo, compartimentado, ter a mente aberta.
- Trabalhar em modo participativo de ação-pesquisa para perceber o interesse dos projetos culturais, particularmente na luta contra o analfabetismo e a alfabetização.

#### Bom humor: um verdadeiro gancho!

- Desenvolver a diversão no trabalho e o bom humor nas actividades oferecidas.
- Alargar os objectivos de aprendizagem para incluir a noção de prazer e valorização dos outros.

### **2.1.3 Algumas lições da pesquisa de ação da APapp**

#### **A NÍVEL MICRO :**

Impacto da contribuição cultural sobre os beneficiários para fazer emergir as capacidades criativas individuais favorecendo uma atitude positiva de abertura ao outro, ao mundo, ao desenvolvimento das competências culturais e à coesão social.

- uma alavanca para capturar e reconectar os jovens que desistiram (NEETs) e uma força motriz para acelerar os resultados em termos de aprendizagem "por exemplo, uma actividade teatral permitir-nos-á trabalhar de forma diferente na comunicação e encorajar a expressão" ou resultados positivos,
- uma alavanca para criar laços, remover preconceitos, combater o isolamento, remover obstáculos e superar medos no contexto da integração social e profissional,
- uma alavanca para impulsionar o desenvolvimento de competências transversais, para ousar expressar-se e argumentar, através da valorização e reforço da auto-estima e auto-confiança,
- um gancho como qualquer outro para trazer as pessoas de volta aos cursos de treinamento para combater o analfabetismo e uma ferramenta para combater o analfabetismo "permite uma abordagem diferente da escrita através de actividades que dependem da imaginação, sensibilidade, escuta e auto-expressão; o ponto de entrada não é mais centrado nas dificuldades académicas do aluno, mas em suas habilidades, história e experiência",
- uma ferramenta para iniciar o ensino baseado em projetos e permitir que a pessoa se envolva numa dinâmica ativa com ações que sejam significativas para ela e para os outros, e assim atuar na integração profissional e na coesão social

- Uma ferramenta para abordar todos os temas da nossa sociedade e para os debater de forma pacífica e facilitar a convivência

### **A NÍVEL MESO:**

Impacto da contribuição cultural sobre as equipas docentes.

- Uma alavanca para aumentar o valor das equipas, fomentar os laços interpessoais e fortalecer uma cultura corporativa.
- Uma ferramenta para desenvolver um sentido de contribuição para uma sociedade mais inclusiva no contexto da aprendizagem ao longo da vida.

Que condições devem ser preenchidas, que princípios pedagógicos devem ser respeitados, que capacidades e competências individuais e colectivas de conhecimento devem ser mobilizadas pelos Cultural Connectors?

- Atrever-se a sair do quadro formal e reintroduzir a noção do prazer de aprender e reinventar-se.
- Ser criativo, ser curioso, ter uma mente sempre em alerta, ter a mente aberta e não levantar barreiras, saber adaptar-se, mexer, ser inteiro, apaixonado, totalmente investido e dinâmico.
- Construir sistemas abertos para fomentar a criatividade e uma situação pedagógica favorável que permita dar sentido aos objectivos de aprendizagem numa abordagem global e transdisciplinar (heterogeneidade e diversidade do público, diferenciação, multimodalidade, pedagogia activa, aprender fazendo e prática reflexiva).
- Saber adoptar uma postura de facilitador para orientar, respeitar as escolhas das pessoas, corrigir se necessário mas nunca fazer coisas no lugar do aluno; o que é produzido deve ser feito directamente pelos participantes.
- Estar numa posição pedagógica de valorização dos alunos, de modo a encorajar a confiança, valorizando os sucessos das pessoas, ajudando-as a tomar consciência das suas capacidades e das competências que utilizam, através da análise de situações da vida real ou a partir das acções e actividades propostas. A valorização permite que as pessoas sejam ousadas e se superem a si mesmas.
- Ser uma força de proposta e de mobilização, saber manter uma ligação com o público a fim de incentivar o seu envolvimento nos projectos e o seu compromisso de aprendizagem.
- Desenvolver habilidades de escuta ativa e ter um interesse autêntico pelo público alvo. Use a técnica da explicação para remover obstáculos, preconceitos e sentimentos de rejeição.
- Aprender a encontrar a linguagem certa para diferentes tipos de público, incluindo os analfabetos ou em grande dificuldade, e para diferentes situações de aprendizagem, para que ninguém em um grupo jamais se sinta um fracasso ou desvalorizado.
- Integrar os diferentes ritmos e tempos de aprendizagem na sua engenharia pedagógica.
- Organizar tempo para o debate e avaliação das ações em uma abordagem reflexiva, seja em entrevistas individuais ou durante workshops de grupo, dando a todos a oportunidade de se expressar sobre o interesse da ação-atividade e o que ela lhes trouxe.
- Documentar os arquivos de acompanhamento dos alunos e ajudar na formalização dos resultados da aprendizagem.
- Saber mobilizar as próprias competências transversais.

- Poder realizar oficinas adaptadas a adultos alfabetizados e/ou que não entendem bem o francês (FLE).
- Saber adoptar uma postura de valorização também em relação aos colegas ou parceiros. Ter um senso de espírito de equipe, estar disponível, ouvir e reconhecer as habilidades dos colegas. Esta valorização é uma fonte de realização no trabalho. Essa apreciação também permite que algumas pessoas ousem se envolver em atividades, às vezes pela primeira vez, ou fazer coisas que poderiam parecer difíceis ou mesmo impossíveis, por exemplo, envolver-se com um grupo, falar de si mesmo e de uma paixão extra-profissional na frente de outras pessoas.
- Confie nas pessoas da equipe que já são culturalmente sensíveis para fazer a bola rolar com o resto da equipe.
- Para o líder do projecto, saber delegar e envolver os membros da equipa pedagógica para que todos possam tomar o seu lugar e ter autonomia no projecto. Compartilhar habilidades e trabalhar em parceria com colegas para assegurar que os alunos sejam efetivamente levados em conta em sua totalidade e de forma inter-curricular.
- Compreender que é essencial encontrar prazer no trabalho e na aprendizagem, estar de bom humor, porque é unificador e é o que lhe permite libertar-se da pressão da vida quotidiana, para criar uma dinâmica positiva e construtiva.
- Ter um sentido de encontro humano e valores humanistas significa fazer perguntas, ser benevolente, ser um ouvinte activo, tentar compreender realmente o que interessa aos beneficiários, o que eles precisam, quais são as suas dificuldades numa abordagem global. Em particular, para o artista envolvido no projecto, poder mudar a sua postura e saber sair da sua posição de escritor, escultor, pintor, desenhador de banda desenhada, fotógrafo, cantor, actor de teatro, o que lhe permite fazer coisas extraordinárias.
- Ser reflexivo, questionar-se, questionar a própria prática, o que funcionou, o que não funcionou e porquê, questionar-se, aprender com cada erro, ser sincero na visão de si mesmo, procurar sempre melhorar a própria prática. Aceite críticas de outros e ouça o que não funcionou.
- Manter a alma de uma criança, ver a beleza dos trabalhos que se concentram nas pessoas, cultivar uma mentalidade positiva, acreditar sempre no que se faz e rodear-se de pessoas em quem se pode confiar.
- Ousar exercer o sentido crítico e ético em relação aos valores e compromissos de cada um.
- Desenvolver uma consciência específica da cultura das artes. Ter vivenciado pessoalmente várias práticas artísticas a fim de estar melhor ciente do que este tipo de prática pode trazer à aprendizagem ao longo da vida.

### **A NÍVEL MACRO:**

Quais são as chaves do sucesso?

Lógica de investimento e visão de longo prazo para aprender a trabalhar em conjunto e em complementaridade

- Estar num processo de co-construção com todos os actores do território, envolver os seus parceiros, adoptar uma postura de abertura, flexibilidade e escuta activa.

- Trabalhar em rede e em parceria para construir uma oferta adaptada às necessidades das pessoas, especialmente em uma área rural. Aproximar-se o mais possível da população a fim de criar uma relação de proximidade e mistura de públicos.
- Deixar muito espaço e flexibilidade para os trabalhadores de campo e permitir-lhes exercer a sua criatividade. Permitir que cada actor encontre o seu lugar no projecto.
- Compreender e aceitar as limitações um do outro, fazer compromissos. Procure sempre identificar o valor acrescentado e os objectivos de cada estrutura na sua área de competência.
- Ao nível de um estabelecimento de formação, trazer o projecto cultural para o nível de gestão e torná-lo um projecto de estabelecimento. Concordar em assumir o risco de realizar uma acção que, por vezes, não é totalmente financiada desde o início.

#### É tudo sobre a rede de relações de confiança!

- Um projecto cultural territorial requer o conhecimento dos seus parceiros e públicos-alvo.
- Trabalhar na co-construção de projetos dinâmicos, inovadores e de qualidade é sempre uma questão de relacionamento com pessoas comprometidas e de confiança.

#### Investir fortemente em ações de comunicação

- Desenvolver ferramentas claras de comunicação para obter uma adesão clara de todos os atores sobre as apostas do projeto. Construir ferramentas comuns que correspondam à realidade do campo.
- Solicite à imprensa.

#### Tire um tempo para construir novos hábitos, acompanhe a mudança

- Ser paciente na implementação de um projeto colaborativo que requer ajustes constantes. Dê tempo para que cada parte interessada entenda o projeto, não se mova muito rápido.
- Utilizar uma metodologia de investigação de acção participativa como forma de apoiar a mudança no desenvolvimento de novas práticas educativas e, em particular, de quebrar hábitos na orientação ou prescrição de formação através de canais top-down.
- Mediar a abertura cultural com as partes interessadas para dar acesso à cultura a todos os públicos e não apenas a uma certa elite.

### **CONSTRUTORES :**

O período de crise de saúde com a COVID a partir de março de 2020 causou muitos constrangimentos e atrasos na implementação de ações e eventos culturais. A implementação dos dois projetos foi, portanto, atrasada. Em ambos os casos, só puderam começar a partir de Março-Abril de 2021.

As dificuldades no relacionamento com o artista cômico para o projeto cultural Marquette-Lez-Lille levaram a inúmeras pausas na dinâmica do projeto e complicaram a implementação do próprio projeto. 9 pessoas se desligaram do projeto durante um workshop "fracassado" com o artista. Isso também dificultou a realização da valorização do projeto, que só poderia ocorrer em maio de 2022.

Este tipo de projecto requer um grande profissionalismo por parte do corpo docente.

A implementação deste tipo de projecto é necessariamente longa e requer muita energia para ser dedicada à coordenação e engenharia financeira. Enquanto o projeto não for compreendido, os atores não se mobilizam e a rotatividade dos funcionários nas diversas estruturas dificulta o

acompanhamento e assegura a continuidade das ações. É necessário organizar numerosas reuniões para mobilizar a equipa que irá realizar o projecto; é necessário reunir individualmente com todos os actores cuja agenda muito sobrecarregada dificulta as reuniões colectivas.

As restrições burocráticas e a falta de uma visão global nos concursos, que se concentram principalmente nas exigências de rentabilidade, impedem a fluidez dos percursos de formação.

## **2.2 EDUCAÇÃO CULTURAL ATRAVÉS DO PATRIMÓNIO CULTURAL (ITALIA)**

### **2.2.1 Breve enquadramento teórico**

A educação nas artes e no património cultural é considerada pelos autores como um dos factores-chave para o desenvolvimento da sociedade do conhecimento e da capacidade criativa.

Por exemplo, Marion Gruber (2009) descobriu que a educação artística e cultural tem grande potencial para incentivar uma maior participação, inovação e criatividade na aprendizagem. As instituições culturais também devem fornecer serviços para fins de comunicação e aprendizagem.

Além disso, as modernas funções pedagógicas das instituições culturais e educativas para elevar a cultura moral dos jovens foi estudada como uma área importante.

A investigação italiana apresentou tanto o uso do património cultural como forma de educação como a sua aplicação aos jovens.

A proposta de acção-investigação visa de facto estudar as dimensões da cultura e dos caminhos do conhecimento a partir da ideia de que a cultura, expressa de forma tangível no nosso património cultural e documentada em arquivos históricos, é capaz de criar e promover o processo de aprendizagem e auto-aprendizagem, também em contextos educativos não formais.

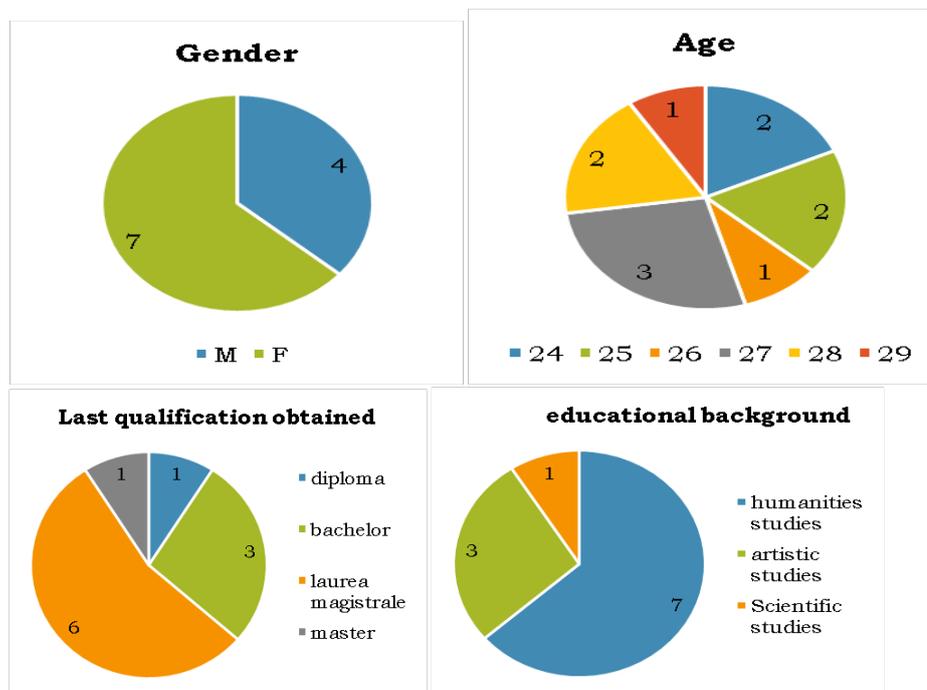
### **2.2.2 O contexto da pesquisa**

A investigação activa é uma forma de investigação social que liga firmemente o conhecimento, a acção e a mudança, sendo por isso apresentada como uma actividade de investigação cognitiva e de aprendizagem transformadora (Mezirow, 2003). É estritamente específico do contexto e parte de problemas ou questões reais aos quais a mudança ou o desenvolvimento deve ser transmitido. A relação com um contexto não é vazia (Tedeschi, 2005), mas representa o lugar em que expressa o sentido social e o lugar onde os actores sociais actuam (Solivetti, 2001). A relação com o contexto de referência determina tanto o carácter prático como situacional da investigação de acção, na qual o desenho da investigação inclui questões metodológicas específicas caracterizadas por um elevado grau de criatividade e que são altamente contextuais (Silverman 2000, Agnoli 2004). O projeto de pesquisa partiu de uma pesquisa arquivística no Instituto Sturzo de Roma, que desde 1951, ano de sua fundação, seguindo o ensino de seu fundador Luigi Sturzo, trata do conhecimento e da cultura em suas múltiplas formas, graças a um rico património documental guardado em seu arquivo histórico e na biblioteca, que agora se torna o cenário de referência do trabalho do projeto como lugar de aprendizagem não formal para o grupo de jovens da SCU (Servizio Civile Universale - SCU).

A escolha do grupo UCS :

A escolha de um grupo de 11 jovens participantes do Serviço Civil Universal baseia-se no facto de a UCS representar uma oportunidade de crescimento e formação para os jovens que a ela aderem. Além disso, a escolha dos participantes da UCS como grupo alvo da pesquisa ação reflete todos os principais objetivos da pesquisa ação em si, incluindo a reflexão sobre a cultura como forma de aprendizagem autodirigida e desenvolvimento de habilidades. Os jovens envolvidos no projeto tiveram a oportunidade de aprender as técnicas e usar as ferramentas da pesquisa de ação e, o mais importante, o processo de pesquisa os levou a entender como a cultura é um veículo e ferramenta de desenvolvimento pessoal e coesão social, bem como uma forma de aprendizagem autodirigida de novas habilidades: aprender fazendo.

O grupo tinha os seguintes aspectos sócio-demográficos, como pudemos ver nos questionários:



## O PROCESSO DE PESQUISA E SUAS FASES

Todo o processo de pesquisa é estruturado em fases através das quais a ação pode transferir conteúdos e operar uma transformação mais profunda na forma de pensar e fazer, tanto para indivíduos como para organizações, de forma sinérgica.

O desenho da pesquisa seguinte é uma adaptação do modelo desenvolvido por Cunningham (1976; Quaglino, 2007), visando uma abordagem essencialmente consultiva com Susman e Evered's (1978; Quaglino, 2007) modelo mais orientado para a aprendizagem dos temas envolvidos na pesquisa de ação, implicando uma abordagem cíclica na qual os resultados da pesquisa e aprendizagem influenciam toda a organização (ver também o modelo de aprendizagem experimental de D. Kolb)

Neste sentido, a pesquisa é um processo no qual o conhecimento é desenvolvido através da observação e transformação da experiência, que passa por diferentes fases de aprendizagem (desde a percepção de experiências, a escuta, a observação, a análise e a organização até à experimentação) (Kolb).

O RAP foi activado em Abril de 2021 e terminará em Novembro de 2021, com uma duração total de 8 meses. Ao descrever as principais fases do PAR, temos de considerar as características dos métodos de investigação em camadas e circulares. De facto, o carácter típico do desenho da investigação qualitativa deve ser considerado como "emergente", uma vez que se desenvolve e muda durante o próprio processo de investigação (Earlandson et al., 1993).

### Fase 0 - Planejamento (dois meses, abril a maio de 2021)

Esta fase representa um momento importante para organizar e organizar as ferramentas de pesquisa para outras ações, incluindo a organização de materiais e a identificação do grupo UCS que tomará parte ativa no processo. Nesta fase, foram preparados os materiais para iniciar a pesquisa e as ferramentas a serem dadas aos alunos no início do trabalho de pesquisa. Devido à atual crise pandêmica, o planejamento levará em conta as condições contingentes em cada fase, prevendo qualquer ação alternativa caso as restrições sanitárias tornem os arranjos impraticáveis.

### Fase 1- Diagnóstico do problema e objetivos (dois meses, junho-julho de 2021)

#### Definição do problema de pesquisa

Esta fase será desenvolvida com o grupo SCU na primeira reunião do Instituto Sturzo em julho de 2021.

Nesta fase, os alunos constroem o grupo de trabalho pela primeira vez e se familiarizam com alguns conceitos relativos ao trabalho de pesquisa, com base nos temas a serem escolhidos.

Nesta fase, foram explicadas as fases do trabalho que os envolveria nos meses seguintes e o que significa participar na pesquisa de ação participativa.

O principal objectivo deste primeiro encontro foi o de partilhar e co-construir, pelo menos em parte, um plano de trabalho que deverá ser útil, significativo e auto-representativo para eles, mas também um trabalho no qual reconhecerão uma visão comum. Por esta razão, nesta fase, foi necessário trabalhar no desenvolvimento do grupo, criando também um conhecimento mútuo entre o grupo, seguindo estes passos principais:

- Início de actividade (formação)
- Constituição (formação)
- Descrição dos objectivos e do plano de investigação (formação)
- Co-definição dos problemas da questão-chave da investigação (Inception)

No final do primeiro encontro, foram formados os 4 grupos de trabalho, coincidindo com os 4 grupos de trabalho dos institutos envolvidos na pesquisa, decidindo sobre os temas à medida que iam avançando:

- Instituto Sturzo (dois meninos)
- Fundação Basso (duas meninas)
- Instituto Murialdi (4 meninos)
- Sraffa Centre (3 rapazes)

No final do primeiro encontro com o grupo de voluntários, foi também administrado um instrumento metodológico útil para a investigação da acção e para os resultados finais: um questionário de auto-avaliação útil para a auto-avaliação e mapeamento das competências e para os tutores e útil para adquirir um ponto de partida baseado na avaliação final da aprendizagem autodirigida.

Durante esta fase, os voluntários também participaram de um curso de formação de três horas de metodologia online dirigido pela Dra. Eugenia Porro, durante o qual exploraram os seguintes tópicos

- O que é a pesquisa de ação participativa?
- Quais são os principais passos na concepção da investigação?
- Como escolher as ferramentas certas para o processo de pesquisa?
- Um foco na entrevista aprofundada e nas táticas de comunicação
- Um pequeno estudo sobre narração de histórias com a professora Antonia Liguori.

Nesta fase do trabalho, as principais questões de pesquisa já começaram a ser claramente delineadas e a emergir, tanto dos principais quadros de pesquisa como do trabalho realizado com o grupo de jovens da UCS.

Depois de definirmos o problema, vamos proceder para responder a algumas questões cognitivas, tais como

- A cultura permite a aprendizagem e a transmissão do conhecimento?
- Como é que a cultura apoia a aprendizagem autodirigida e a partilha de conhecimentos?
- Como a cultura pode ser um meio de desenvolver habilidades pessoais e suaves?
- Além de ser um meio de aprendizagem, permite também o desenvolvimento de competências que também são valiosas no mercado de trabalho?

- A cultura é capaz de promover a coesão e a integração social, também no sentido intercultural?
- Como a cultura e a aprendizagem autodirigida podem trazer à tona habilidades de liderança?
- Como é que a liderança representa uma ferramenta funcional para disseminar e interpretar a cultura?
- Como pode a cultura ser um meio de adquirir uma maior consciência da própria identidade e história?
- Como é construído o conceito de identidade europeia? Quais são os seus elementos fundadores?

A partir deste primeiro encontro com o grupo e após a lição metodológica, o desenho da pesquisa foi realizado através do trabalho em dois níveis:

1. Análise documental (nível 1). Documentação, auto-formação e benchmarking no Arquivo Sturzo, Fundação Basso, Instituto Sraffa e Instituto Murialdi. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica aprofundada que visa reconstruir o contexto histórico e sócio-grafológico (pesquisa anterior), útil para situar o objeto da pesquisa e definir seu contexto. O trabalho dos voluntários da SCU seguiu as diretrizes de certos temas de pesquisa: históricos, econômicos e sociográficos. Assistidos pela equipe do Instituto Sturzo e seus mentores em cada instituto, os jovens participantes começaram a focalizar e aprofundar os temas escolhidos (liderança, cidadania, intercultural, inclusão social, história e participação da mulher, democracia e jornalismo, aspecto econômico da identidade italiana e europeia).
2. Revisão literária (nível 2). Estruturação e subdivisão dos grupos de trabalho em função dos temas escolhidos pelos alunos. Nesta fase, também serão definidas as hipóteses de trabalho. Realizarão também, se possível, pesquisas sobre o território e o mapeamento do contexto escolhido.

### Objetivos

A ação-pesquisa proposta visava investigar as dimensões da cultura e dos caminhos do conhecimento, partindo da ideia de que a cultura é capaz de criar e promover o processo de aprendizagem e auto-aprendizagem, mesmo em contextos de educação não-formal. Também funciona como uma ferramenta para a aquisição de competências. De facto, estas competências baseiam-se na implementação de ferramentas, úteis para demonstrar a eficácia do paradigma da pedagogia baseada na competência (Masciotra, 2007).

Um dos objetivos da pesquisa é também apresentar o conceito de cultura em relação a outras questões transversais, como liderança, cidadania, inclusão intercultural e social, que são funcionais à pesquisa de ação.

### Metodologias utilizadas:

- Pesquisa bibliográfica e arquivística da UCS sobre um grupo de onze meninos.
- Estudo de técnicas de pesquisa qualitativa e quantitativa
- Técnicas de construção de grupos
- Mentoring
- Questionário qualitativo (apenas para a UCS)

Resultados da fase interna :

- Melhorar o conhecimento das ferramentas de pesquisa bibliográfica
- Conhecimento de métodos de pesquisa qualitativa e quantitativa

- Conhecimento de ferramentas e metodologias relativas à animação e aos projectos comunitários
- Experiência de mentoreamento

## **Fase 2 - Plano de Ação e Implementação (2 meses, julho-agosto de 2021)**

### Plano de acção para a recolha de dados

Nesta fase do projeto, os atores envolvidos no processo foram convidados a iniciar concretamente o trabalho de pesquisa de ação. Na reunião presencial realizada em julho no Instituto Sturzo, os voluntários se encontraram pela segunda vez e trabalharam no desenho da pesquisa.

Após um briefing inicial e algumas técnicas de trabalho em equipe para estabelecer papéis e identidades dentro de cada grupo de trabalho, os alunos se dividiram em grupos e começaram a definir seu trabalho de pesquisa seguindo o esquema proposto:

- Título e tópicos
- Objetivos
- Ferramentas metodológicas
- Articulação do projeto
- Resultados Esperados

Ao final da reunião, os voluntários tinham desenvolvido quatro cartazes descrevendo o processo de pesquisa e os próximos passos na pesquisa, tanto cronológica como processualmente.

Esta etapa pode ser considerada uma fase crucial da pesquisa de ação, pois o ponto de partida é também o ponto de partida para a posterior experimentação de campo, na qual "o potencial de desenvolvimento dinâmico e social foi posto em ação", na opinião de Kurt Lewin. Também neste ponto, as intervenções que surgiram durante a fase inicial e preparatória foram bem organizadas e implementadas.

Nesta fase, os alunos da UCS conduziram e experimentaram suas próprias pesquisas de ação, utilizando diferentes técnicas e metodologias qualitativas.

Por um lado, os alunos continuaram a trabalhar no arquivo com a ajuda de seus mentores e, ao mesmo tempo, a construir seu trabalho final de pesquisa, seguindo o padrão indicado na fase de encontro, criando e co-criando seu produto.

Por exemplo, alguns começaram a pensar e a realizar entrevistas em profundidade com testemunhas privilegiadas e significativas, outros começaram a experimentar técnicas de contar histórias, e outros ainda estudaram técnicas de edição, incluindo material de arquivo ou fotográfico. Entre os objetivos a serem perseguidos estava também o uso da criatividade e das habilidades prévias compartilhadas com o grupo, uma função do desenvolvimento da pesquisa de ação.

O plano de acção visava criar :

- Team building, ilustração do projeto e do caminho que envolve o GRUPO SCU (atividades de team building para possíveis subgrupos que depois trabalharão juntos, preparação de materiais e ferramentas....
- Trabalho de grupo para dar as imaginações dos participantes (pesquisa participativa e educação de pares)
- Entrevistas individuais com indivíduos-chave e testemunhas
- Contação de histórias

### Implementação

Dadas as especificidades da investigação de acção, a implementação pode incluir uma redefinição de algumas das etapas do ponto anterior para se adaptar às possíveis necessidades do grupo de participantes. De fato, durante esta fase, os voluntários foram constantemente monitorados e apoiados no trabalho de pesquisa e na definição de cada passo que os facilitadores tiveram que lidar em reuniões on-line, enquanto continuavam o trabalho de tutoria. Os resultados desta fase foram discutidos com as partes interessadas em diferentes momentos. Uma vez terminada a actividade de partilha, o tempo foi gasto a compreender com as partes interessadas como intervir para o desenvolvimento e a mudança. Esta fase também incluiu actividades de tutoria e tutoria de pares.

Os resultados da aprendizagem que inevitavelmente emergiram desta fase são em si mesmos materiais para a pesquisa.

Conhecimento adquirido e aprendizagem dos resultados da fase interna de um ponto de vista metodológico :

- Como realizar entrevistas em profundidade
- Como transcrever uma entrevista
- Como editar vídeos

### **Avaliação da Fase 3 (2 meses, Setembro-Outubro de 2021)**

A fase de avaliação visa coletar e apresentar os frutos do trabalho de pesquisa no campo. No final desta fase, foram também avaliados os efeitos das acções empreendidas. Para isso, e a fim de recolher as opiniões dos alunos sobre o trabalho realizado e sobre algumas dimensões cognitivas gerais, foi útil organizar um grupo focal que teve lugar no Instituto Sturzo, em Setembro. Esta terceira fase do trabalho de pesquisa foi a mais exigente do ponto de vista do trabalho e foi desenvolvida em três fases principais:

- Grupo de foco com o grupo de voluntários
- Conclusão e apresentação do trabalho final de todo o processo de investigação da acção.
- Coleta de dados de material de pesquisa

#### **▪ O grupo de foco com o grupo de voluntários**

O grupo focal de duas horas investigou as principais dimensões cognitivas da jornada de pesquisa, as competências adquiridas e a percepção da aprendizagem e do processo de auto-aprendizagem experimentado na partilha de competências em grupo entre os jovens através de mecanismos de educação de pares.

De fato, as seguintes diretrizes foram seguidas no decorrer do foco, que também representam as principais dimensões cognitivas que moveram todo o processo de pesquisa da acção:

- Foco na pesquisa: Contexto inicial e problema de pesquisa.
- Foco na metodologia :
- Que metodologia foi utilizada ou testada e avaliação da percepção da rota participativa.
- Resultados percebidos e esperados, concentrando-se em particular em
- Que competências individuais e colectivas foram mobilizadas e desenvolvidas no decurso da investigação pelo grupo-alvo.
- O julgamento e a percepção do trabalho dos facilitadores e mentores na concepção do trabalho de aprendizagem e auto-aprendizagem
- Desenvolvimento individual de competências colectivas

- Como a cultura permite o surgimento de capacidades criativas individuais que fomentam uma atitude positiva em relação aos outros, ao mundo e às pessoas, e em relação ao desenvolvimento social, profissional e económico
- Uma reflexão pessoal sobre a ação participativa e a pesquisa como fonte de inovação social.
- Condições para a replicação bem sucedida da ação participativa e da pesquisa (em um contexto semelhante).
- Dificuldades e desafios enfrentados pelos voluntários

#### ▪ **O resultado da pesquisa**

Na terceira fase do trabalho de investigação, os alunos trabalharam especificamente na sistematização do trabalho realizado e no desenvolvimento criativo das externalizações, tendo também em vista a fase de apresentação final. Os facilitadores e mentores dos institutos os acompanharam e apoiaram em seu trabalho, deixando-os trabalhar independentemente, seguindo suas próprias atitudes e, se necessário, dando-lhes a liberdade de modificar e intervir em alguns aspectos formais do trabalho final. Finalmente, apresentaram o seu trabalho num encontro de divulgação organizado no Instituto Sturzo no dia 12 de Novembro de 2021, na presença dos seus mentores / oip, facilitadores, oradores. Durante o encontro, cada grupo mostrou o produto final do processo de pesquisa, em formato digital, e explicou os aspectos mais significativos do trabalho realizado. As fontes documentais dos arquivos dos quatro institutos e o trabalho de digitalização foram as principais fontes dos caminhos de pesquisa, que apresentam os seguintes temas A Comuna de Paris, no trabalho realizado pela Fundação Lelio e Lisli Basso, com Maria Chiara Garasto e Ileana Amadei; 1949-1989. Nascimento de uma Democracia Ocidental, para o Instituto Luigi Sturzo, com Pietro Bonaccio e Vanessa Cordisco; La voce del Palchetto, para a Fundação "Paolo Murialdi" sobre jornalismo, com Federico Cava, Marco Roberti e Francesca Nardi; Pesquisa e Cultura sem Fronteiras, para o Centro de Pesquisa e Documentação "Piero Sraffa", com Angelo Bianchi, Michela Bonifacio, Martina Vacca e Roberto Chiodo. As meninas da Fundação Basso fizeram um vídeo no qual foram editadas fotografias e gravuras antigas dos arquivos da Basso com suas vozes narrativas ao fundo, a fim de descrever as importantes passagens históricas do município através do simbolismo iconográfico presente nas gravuras. Os voluntários do Instituto Sturzo construíram uma exposição itinerária, narrada pelas vozes dos voluntários do serviço público, que atravessa as instalações do Instituto, mostrando a sua maravilhosa estrutura e a preciosa documentação aqui recolhida. Os rapazes do Instituto Murialdi, por sua vez, criaram a primeira página de um jornal, acessível também através de um código QR, no qual relataram notícias importantes sobre o jornalismo italiano e sua herança jornalística, tornada ainda mais criativa por outra página de jornal na qual inventaram um hipotético futuro distópico da história italiana. Finalmente, os rapazes do Centro Sraffa fizeram um vídeo documentário no qual duas grandes personalidades da história económica italiana, Pietro Sraffa e Angelo Garignani, são descritos em uma entrevista com Attilio Trezzini, professor da Roma Tre e especialista em Sraffa e Garignani.

#### **Coleta de dados de materiais de pesquisa**

No final desta terceira fase de trabalho, os dados foram recolhidos e transcritos para classificação e análise de materiais qualitativos e quantitativos. Todo o material coletado foi sistematizado para acompanhamento no final da pesquisa pelos facilitadores.

Os seguintes materiais estão disponíveis

- Materiais para reuniões de grupos de construção.
- A transcrição do grupo focal
- Transcrições de todas as entrevistas em profundidade

- Dados do levantamento
- Livros de bordo, cadernos de rascunho

Isto é funcional na redução da complexidade do material e da quantidade de evidências coletadas (Gianturco, 2009) e útil no delineamento de macro-áreas de análise temática relacionadas aos temas que surgiram durante o trabalho de campo.

#### **Fase 4 - Aprendizagem (2 meses, Outubro-Novembro 2021)**

Nesta fase, procedemos à identificação dos princípios gerais da pesquisa e tentamos responder às questões-chave da pesquisa (formulação do problema da pesquisa). Para tal, será implementado um procedimento de triangulação dos dados recolhidos durante o trabalho e de convergência entre as fontes. Além disso, nesta fase, é importante que o trabalho realizado e os conhecimentos aprendidos, partilhados, construídos, sejam levados a um nível mais amplo de generalidade para funcionarem como modelo para toda a organização. Neste caso, validámos os resultados dos dados recolhidos numa base analítica e não numa base puramente estatística (Yin, 2011). Este critério de generalização permite avaliar o nível de fiabilidade e validade externa do projecto, entendido no sentido da reprodutibilidade e transferibilidade externa dos conteúdos e do processo de investigação da acção.

Finalmente, a descrição detalhada do trabalho realizado permite a identificação de "boas práticas" que podem ser transferidas para situações semelhantes.

A fim de proceder à validação e elaboração das orientações gerais que emergiram do projecto de pesquisa, foram também realizadas entrevistas em profundidade para os mentores do serviço público OLP em cada instituição envolvida.

O objectivo das entrevistas era, de facto, o de: 1) comparar os dados que emergiram do trabalho realizado pelos voluntários, comparando o que surgiu das opiniões dos jovens rapazes e seus mentores; 2) investigar a dimensão macro da pesquisa e, portanto, das partes interessadas e compreender o impacto do processo de pesquisa dentro dos institutos; 3) emergir novas linhas de desenvolvimento para o projeto.

As entrevistas foram conduzidas com :

- Luigi Giorgi - Instituto Luigi Sturzo
- Attilio Trezzini - Centro Sraffa
- Maurizio Locusta - Fundação Basso
- Margherita Martelli - Centro Murialdi
- Paola Pati - Coordenadora do Serviço Civil da Arci

#### **Resultados da fase interna**

Procedemos à validação das hipóteses iniciais de pesquisa e do sucesso do projeto de pesquisa em termos de processo e conteúdo, bem como da aprendizagem e das competências adquiridas pelos alunos da CS. Critérios preliminares podem ser fornecidos para orientar as fases de pesquisa de ação e coleta de resultados utilizando alguns critérios estabelecidos na literatura de referência (Yin, 2011; Lincoln e Guba, 1985):

<b>CRITÉRIOS</b>	<b>TÉCNICAS</b>
Validação do problema	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Convergência e triangulação da informação recolhida na primeira e segunda fases (as teorias iniciais e hipóteses de</li> </ul>

CRITÉRIOS	TÉCNICAS
	pesquisa serão comparadas tanto com a literatura como com as pesquisas de arquivo).
Validação externa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Replicação e comparação: Vamos avaliar se o caminho pode ser replicado em outras situações e contextos semelhantes.</li> </ul>
Generalização	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Transferibilidade: vamos avaliar se a pesquisa pode ser transformada em boas práticas.</li> </ul>
Validade das competências e ganho de aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Os testes de auto-avaliação recolhidos na primeira e segunda fases</li> </ul>
Validade do resultado final	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grupo de discussão</li> </ul>

### 2.2.3 Principais resultados

Com base nos dados que emergiram durante o trabalho de pesquisa de ação e nos materiais coletados, assim como no grupo focal e entrevistas em profundidade realizadas com os OLPs do projeto, algumas diretrizes para a análise dos resultados foram delineadas. Procedemos considerando os resultados esperados indicados no plano de pesquisa em relação aos dados mais significativos.

#### **Património cultural, história e valores: a importância da coesão social e da cidadania activa**

Para além da própria viagem de pesquisa, Art Connection significou, sobretudo para os jovens que participaram, ser parte activa de uma viagem de descoberta e redescoberta dos valores e raízes históricas e culturais do nosso país. Através da pesquisa em arquivos, eles tiveram a oportunidade de trabalhar em contato direto com nosso património cultural e histórico, com a memória social italiana e europeia.

Significa também participar de um processo de reflexão e auto-reflexão sobre as próprias raízes, ser protagonistas activos de uma viagem e estar mais próximo dos acontecimentos actuais e, portanto, ser o motor de uma mudança que os leve a ser mais reflexivos, a desenvolver uma consciência crítica, a compreender melhor o passado para melhorar o futuro das próximas gerações.

Graças ao Art Connection deste ano, os jovens seguiram este caminho de uma forma diferente dos anos anteriores, porque o fizeram como uma maior consciência: compreenderam que podem ser parte activa e valor acrescentado do trabalho do património cultural que não significa apenas que fale e digitalize documentos automaticamente.

A nível meso de pesquisa, este tema também tem desempenhado um papel fundamental para os institutos culturais envolvidos. A promoção da coesão social, que também se está a tornar um vector de cidadania activa, tem permitido aos Institutos melhorar ainda mais os percursos da função pública nas instituições, que também podem aprender a contar melhor o seu património com ferramentas mais criativas e com uma linguagem mais próxima dos jovens.

O valor acrescentado desta etapa reside no facto de o percurso da Art Connection ter permitido aos institutos culturais adaptarem-se cada vez mais aos tempos modernos e chegarem aos cidadãos, especialmente às novas gerações.

Isto significa garantir que a nossa herança cultural não seja apenas uma herança para especialistas, professores e conferencistas, mas que possa incluir todos, especialmente os jovens.

A nível macro, este processo afecta a comunidade local e a comunidade em geral:

Este trabalho permite a transmissão do património cultural fora das instituições e a sua divulgação de uma forma mais simples e inovadora, utilizando uma linguagem mais criativa que chega aos jovens e que também ajuda à abertura das instituições culturais.

No plano social, trata-se também de abrir novos canais de transmissão do património cultural e de garantir que a cultura esteja cada vez mais ao serviço de todos, como um bem que todos devem poder usufruir. Isto mostra que a cultura é, por um lado, um veículo de aquisição de competências, mas também um meio de activar a coesão social e a cidadania activa.

### **Resultados - Nível Micro**

Os principais resultados da pesquisa de nível micro surgiram durante o grupo focal com o grupo alvo (onze voluntários do Serviço Civil Universal) em 8 de setembro de 2021. Durante o grupo focal, surgiram várias dimensões interessantes para os propósitos do discurso da pesquisa. Os voluntários descreveram o seu percurso de serviço civil e, portanto, o processo de pesquisa como uma forma importante de aprendizagem e uma forma de intercâmbio de aptidões e competências, especialmente no que diz respeito às competências culturais do sector arquivístico e histórico-cultural. O grupo considera esse caminho "fascinante" e "desafiador", pois os colocou em contato com um mundo e um ambiente como arquivos e institutos culturais que de outra forma eles não teriam experimentado. Eles sublinham a importância do processo de digitalização de documentos, tanto como forma de competência cultural como de aquisição de competências digitais, mas também no que diz respeito ao aspecto prático e metodológico deste trabalho: "fornece não só conhecimentos teóricos mas também práticos, capazes de aprender a mover-se neste sector até agora desconhecido". De tudo isto, a importância da dimensão cultural como processo de aprendizagem teórica, mas também como meio de desenvolvimento de competências práticas e metodológicas, é evidente.

Três áreas de descrição dos resultados dos grupos focais podem ser amplamente definidas, começando a partir de um nível macro e trabalhando até um nível micro:

O nível macro: A importância das competências individuais e colectivas: neste sentido, os alunos indicam as principais competências adquiridas, dividindo-as em três áreas:

- Indivíduos: habilidades metodológicas, habilidades digitais (ou seja, uso de software específico), habilidades de pesquisa em arquivos.
- Habilidades coletivas: habilidades de construção de equipes e grupos através da distribuição de tarefas e papéis dentro de cada grupo pequeno.
- Soft skill: a importância da criatividade.

Nível Meso: as habilidades que representam a relação entre facilitadores ou mentores no processo de aprendizagem autodirigida de habilidades e conhecimentos. Na opinião dos voluntários, os profissionais apoiam e assistem o grupo durante todo o processo de investigação da acção, apoiando-os na criação do grupo e na preparação do produto final, tanto através do trabalho à distância como através de reuniões presenciais.

Nível Micro: a relação de aprendizagem e auto-aprendizagem dentro do grupo e dos grupos de trabalho. Eles apoiam os seus pares tanto através da troca de informações e materiais úteis para a

pesquisa como para a construção do produto final. Por exemplo, eles ofereceram-se para trocar imagens úteis com os outros grupos durante a fase de pesquisa do arquivo.

### **Inovações e fatores-chave de sucesso**

Os alunos também sentem que a experiência da escola e da investigação lhes permite "criar competências", aprendendo com o trabalho em equipa e com a sua abordagem pessoal ao trabalho em institutos culturais. Neste sentido, eles enfatizam acima de tudo a dimensão do CONHECIMENTO-CONHECIMENTO em um processo que parte do mundo do conhecimento.

Mais especificamente, os alunos sentiram que o trabalho de pesquisa lhes permitiu focalizar um tema específico e explorá-lo em maior profundidade, "talvez entrando em documentos que inicialmente só tinham escaneado e colocado de lado" e "fazendo alguma reflexão pessoal sobre documentos históricos".

O grupo de voluntários descreveu o seu envolvimento e os principais objectivos alcançados durante as reuniões. Estas foram resumidas na imagem seguinte. É interessante notar como os objetivos esperados correspondem perfeitamente àqueles percebidos e relatados pelos alunos: destacam-se os temas de pesquisa de partilha, cultura, cidadania e criatividade.



### **Restrições**

Devido à actual crise pandémica, não têm sido capazes de fazer reuniões presenciais, a maioria das reuniões tem estado online e isto não lhes permitiu partilhar plenamente o trabalho, especialmente na fase actual. Além disso, inicialmente encontraram dificuldades na identificação de temas para focar a pesquisa e no trabalho em diferentes locais. Além disso, eles argumentam que provavelmente seria melhor trabalhar com um tema em vez de quatro temas diferentes.

### **Nível Meso - resultados**

Podemos considerar os resultados a nível meso como todos os elementos relativos aos resultados que têm impacto nas comunidades locais e institutos culturais, nossos beneficiários-alvo, os profissionais envolvidos na pesquisa.

Neste sentido, os resultados mais importantes dizem respeito ao desenvolvimento da cultura como veículo de aprendizagem e auto-aprendizagem. Estes aspectos foram mais evidentes no uso de ferramentas de mentoria e educação de pares, tais como a formação de equipas e experiências de trabalho.

Por esta razão, o grupo de onze voluntários participou de duas reuniões principais presenciais durante as quais experimentaram o trabalho em grupo e as técnicas de formação de equipas.

No final das reuniões (30 de Junho de 2021 e 14 de Julho de 2021), os voluntários completaram dois testes de avaliação (sob a forma de questionário): um teste inicial (fase 1) e um teste final (fase

3). Os resultados que emergiram dos questionários nos deram uma boa compreensão do impacto das técnicas utilizadas e das experiências coletivas dos alunos, quais habilidades eles esperavam adquirir e quantas eles realmente adquiriram no final do processo de pesquisa.

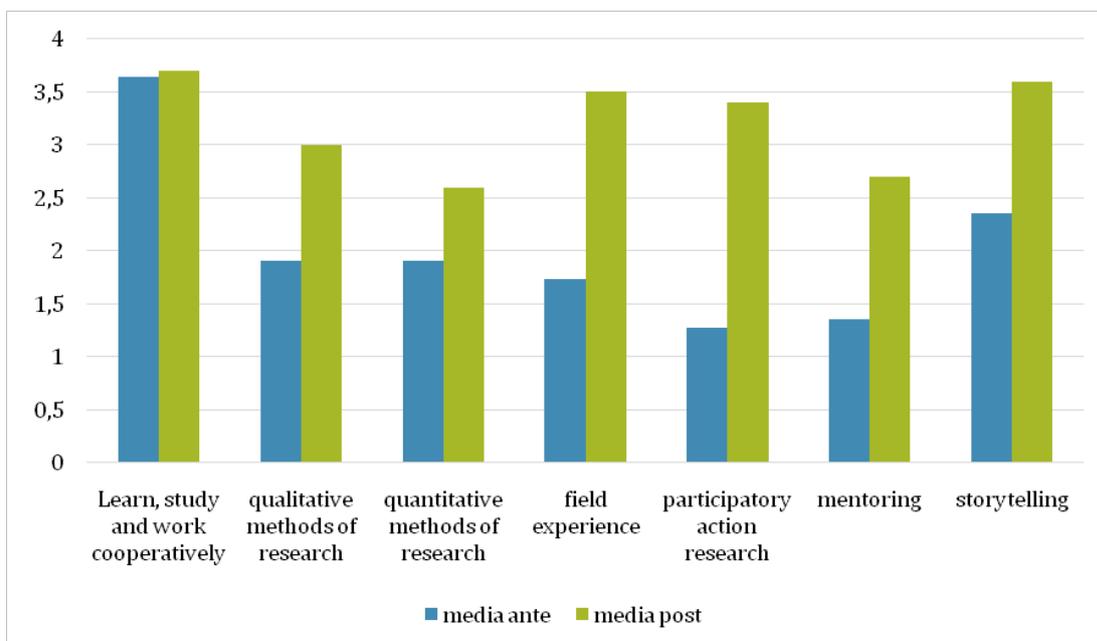
É interessante notar quais são as respostas mais significativas do grupo, por exemplo à pergunta "Que desafio você achou mais satisfatório?" as respostas foram as seguintes:

- Produção de vídeo
- Ter produzido um produto final que excedeu as minhas expectativas iniciais.
- Envolver-se na indústria do vídeo
- O processo de design do "produto final" a ser produzido
- Colabore
- Brainstorming com os meus pares
- Falar em público
- Criação de um código de qualidade
- Produzir um produto final que reflita o trabalho de pesquisa aprofundada

**Sobre a questão das competências, os voluntários responderam à pergunta "Que competências você acha que adquiriu mais? :**

- Produção de vídeo
- A narrativa
- Uma melhor compreensão do programa da assembleia
- Coordenação e planejamento com os colegas
- Métodos de pesquisa
- comunicação
- Criatividade, trabalho em equipe
- Falar em público, contar histórias digitais
- Capacidade de usar uma nova plataforma
- Experiência em pesquisa de arquivos, na área

No gráfico abaixo, podemos ver também a auto-avaliação das competências do grupo antes e depois da pesquisa, com resultados positivos em cada item, especialmente "aprender, estudar e trabalhar cooperativamente":



### Inovações e fatores-chave de sucesso

As situações culturais podem ser um "portal" para permitir a transição para um novo paradigma de aprendizagem de adultos, a fim de incentivar a participação na vida cultural em todas as suas formas quando oferecem perspectivas diferentes sobre determinados temas ou servem para estudar a história a partir de pontos de vista não académicos. Ou quando oferecem a possibilidade prática de implementar novas práticas sociais. Assim, a criatividade combinada com o potencial cultural oferece uma mudança de paradigma.

### Restrições

As condições de replicabilidade deste tipo de experiência dependem também das condições económicas das competições de referência. Na presença destes casos, nos mesmos concursos é possível replicar e melhorar certas dimensões do processo de pesquisa, através do envolvimento de todos os institutos e da preparação das atividades. As condições são a presença de um grupo disposto a organizar e contribuir para as atividades, a presença de recursos disponíveis, tais como arquivos e software apropriado. Por exemplo, seria possível tornar alguns dos projectos desenvolvidos através de software que permite um resultado inovador como a realidade imersiva ou digital ainda mais actual.

### Resultados - nível macro

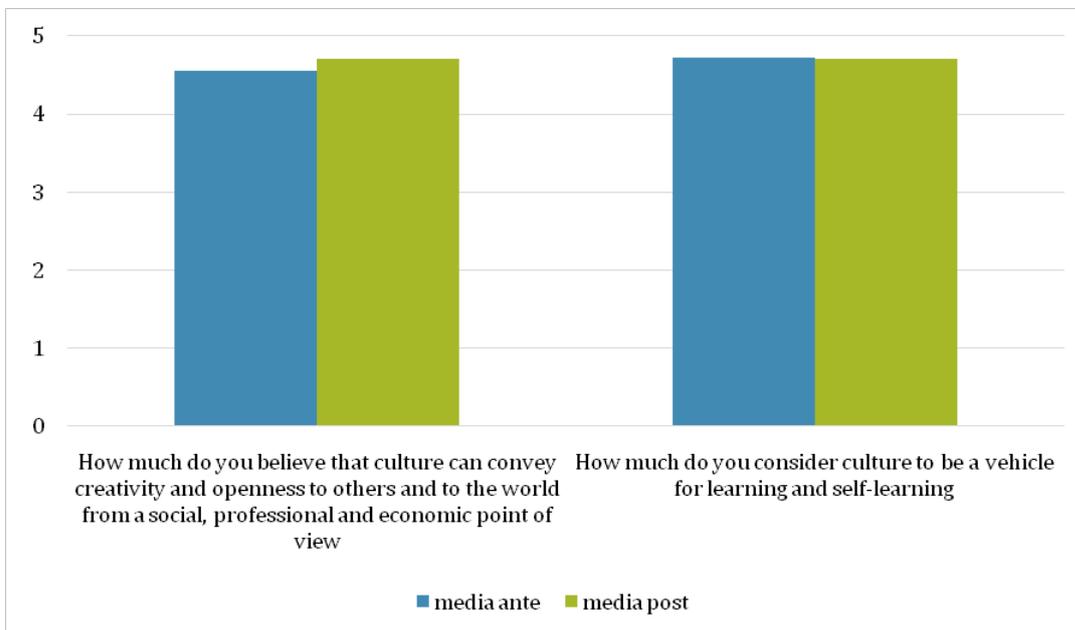
Nesta seção, podemos considerar os resultados relativos ao impacto da pesquisa de ação sobre os beneficiários, as partes interessadas que emergiram em particular das entrevistas em profundidade com os representantes dos institutos culturais.

### O património cultural é capaz de construir estratégias políticas e educativas para desenvolver territórios culturais de aprendizagem.

A cultura é considerada, pelas organizações envolvidas, como um desencadeador para a construção de estratégias educativas. Os projectos permitem a implementação de determinados percursos educativos e modificam a realidade cultural, desencadeando uma reflexão sobre o que se está a fazer, para além do conteúdo que transmite, e permite partilhar conhecimentos, mas sobretudo produzir determinadas boas práticas replicáveis. Projetos educacionais e de pesquisa também oferecem a possibilidade de trazer experiências culturais para realidades que geralmente parecem fechadas e estáticas, como institutos ou arquivos culturais. Dirigidos principalmente aos jovens, como no caso da Função Pública, eles servem como ponte para conectar as realidades fora dos institutos, tornando-se formas de narração e auto-narração dos lugares e experiências de formação. Desta forma, a cultura, transmitida através de projectos de investigação, "liberta-me" e concretiza a

ideia de uma sociedade melhor porque é composta por pessoas mais livres e, portanto, desencadeia processos de mudança política na comunidade, e não apenas para fins de profissionalização.

Nos dois testes de auto-avaliação administrados aos alunos (antes e depois da pesquisa), podemos ver a sua consideração sobre o tema da cultura, como mostra o gráfico abaixo:



Além disso, de acordo com as entrevistas, a pesquisa de campo oferece a possibilidade de desencadear mudanças culturais. Por exemplo, a viagem Art Connection deu a possibilidade de transmitir e difundir a cultura e a identidade cultural: Art Connection representa também um elemento de transmissão de conhecimento porque permite salvaguardar a memória daqueles que representam a história italiana mesmo no estrangeiro. A cultura é, portanto, uma expressão do presente e uma preservação da memória: ela nos permite percorrer caminhos de interesse para compreender os processos históricos que estão na raiz do nosso presente histórico.

**O impacto social do patrimônio cultural: a competência oculta da cidadania activa** A produção de obras artísticas é de grande importância, especialmente do ponto de vista social. De acordo com os atores entrevistados, o papel do impacto no grupo alvo é principalmente de um ponto de vista social e educacional. De facto, os projectos permitem o desenvolvimento de competências específicas digitais, informativas, relacionais e culturais com impacto directo no nível social do público-alvo. Através do processo de pesquisa com os voluntários, suas habilidades são colocadas em prática através de perspectivas relacionais, interpessoais, sociais, de comunicação e interculturais. Em particular, as entrevistas mostram a possibilidade de desenvolver a competência da cidadania activa através de projectos culturais e da utilização de experiências de património cultural.

Isso se reflete nos caminhos da pesquisa de duas maneiras: através das atividades práticas e temas de educação não-formal propostos e através dos valores sociais que são transmitidos através dos projetos.

No primeiro caso, os projectos desempenham um papel na promoção de um valor de cidadania activa, por exemplo, através da aprendizagem de técnicas de educação não formal, como a escuta activa, habilidades de comunicação, simulações e role-playing. Estas não são apenas teorias, mas também práticas metodológicas úteis em qualquer contexto de trabalho e na vida social. São ferramentas úteis, por exemplo, para desenvolver habilidades interpessoais de empatia, para compartilhar valores e conhecimentos, para saber trabalhar em equipe, para desenvolver a

solidariedade e a integração social. Portanto, as competências cívicas e relacionais representam também uma experiência de aprendizagem da vida, como uma abordagem ao mundo, uma visão da identidade social de cada um e, ao mesmo tempo, uma abordagem profissionalizante do mundo do trabalho e do outro.

Neste sentido, o percurso de investigação mostra-se capaz de promover as competências cívicas, pois são consideradas competências transversais que dão uma postura e uma identidade social, também fundamentais no domínio do trabalho, no exercício de um papel profissional mas sobretudo na sociedade.

Este aspecto também diz respeito, por exemplo, à cultura organizacional, uma vez que os projectos desenvolvem competências em áreas específicas da aprendizagem formal e não formal e desencadeiam processos de activação cultural em que a reprodutibilidade do conhecimento se transforma por vezes numa oportunidade de trabalho futuro, até porque, em alguns casos, são necessárias competências e formação específicas.

Este aspecto, e não menos importante, tem também a ver com o desenvolvimento de algumas competências específicas relativas a algumas práticas de aprendizagem formal e não formal e pode também ser transformado numa oportunidade de trabalho futuro.

Por exemplo, o trabalho sobre arquivos e património cultural tem todos estes aspectos: os temas escolhidos pelos alunos no trabalho de investigação transmitem conteúdos sociais e permitem a transmissão da memória e da identidade cultural; através do trabalho de investigação foram capazes de experimentar métodos de trabalho em que a partilha, o intercâmbio e a empatia desempenharam um papel fundamental; e finalmente foram capazes de aprender ferramentas de trabalho que são úteis para o futuro do trabalho e não para o mesmo.

Se considerarmos a definição de cidadania ativa, "cidadania ativa ou cidadania engajada refere-se à participação ativa de um cidadão sob a lei de uma nação discutindo e se educando em política e sociedade, bem como uma filosofia defendida por organizações e instituições educacionais que defendem que indivíduos, instituições de caridade e empresas têm certos papéis e responsabilidades para com a sociedade e o meio ambiente".

No trabalho de campo do património cultural, todos estes aspectos destacados são tidos em conta e, sobretudo, esconde-se potencialmente a possibilidade de utilizar projectos de património cultural como uma forma de mudança na comunidade. Portanto, os caminhos da pesquisa, ao promover a cidadania ativa ligada à realidade e às atividades sociais, permitem, ao mesmo tempo, trabalhar a cultura e os produtos culturais, conectando-se a todas as realidades sociais.

### **A importância da digitalização para o desenvolvimento de aptidões e competências culturais**

Graças aos projectos promovidos pelos institutos culturais envolvidos, a própria investigação arquivística é um meio de avaliar e aprender esta competência chave. Em particular, a pesquisa mostra a importância da digitalização de documentos através dos quais os arquivos são disponibilizados como fontes de utilidade pública. Por exemplo, a digitalização é possível através do uso de software específico que demonstra como as habilidades digitais servem à oitava. São muito importantes porque estas obras mostram e transmitem o nosso património cultural e ao mesmo tempo tornam possível a sua divulgação fora dos quadros institucionais. A digitalização pode ser comparada a um processo criativo que permite a reprodução da memória histórica e a sua preservação no tempo e na história. A função pública, considerada como formação para adultos,

possibilita ou realiza projetos que promovem a cultura e a memória do património cultural, realiza atividades de catalogação e arquivamento, realizando também trabalhos que outros funcionários não têm necessariamente tempo para realizar e adquirir competências fundamentais específicas deste setor. O serviço público é também um motor para a divulgação do património e uma oportunidade de visibilidade externa que leva à divulgação desse património. Existe essencialmente uma relação de reciprocidade entre as organizações e os alvos: por um lado, as organizações investem em formação e apoio ao longo do processo de aprendizagem. Os voluntários trazem conhecimentos e habilidades culturais que são úteis às organizações (habilidades digitais que nem sempre estão presentes nas organizações), mas eles também adquirem outras habilidades ao longo do caminho. Tanto que em algum momento eles quase se tornam autónomos no seu trabalho e assim se tornam um valor acrescentado, especialmente em projectos culturais, pois têm competências adicionais em comparação com as organizações em que trabalham. Em essência, estes jovens são uma ponte para o mundo juvenil, "os jovens a dizer aos outros jovens". Eles demonstram como o crescimento individual se dá através destes trabalhos, o que por sua vez contribui para o crescimento coletivo.

O que se segue é uma base para pesquisas semelhantes de ação participativa:

Título da actividade	<b>CULTURA, CIDADANIA, COESÃO SOCIAL: a importância do património cultural do ponto de vista de um grupo da função pública.</b>
Assunto, palavras-chave	Património cultural, conhecimento, criatividade, Europa, cidadania europeia, processos de aprendizagem e auto-aprendizagem, cultura, intercultural, inclusão social, coesão social, cidadania activa.
Duração	8 meses
Breve histórico (método por detrás da actividade)	<p>A pesquisa foi estruturada com base na pesquisa participativa de ação, uma forma de pesquisa social que liga firmemente conhecimento, ação e mudança e assim emerge como uma atividade de investigação cognitiva e aprendizagem transformadora (Mezirow, 2003).</p> <p>Está estritamente ligado a um contexto específico e parte de problemas ou questões reais para os quais uma mudança ou desenvolvimento deve ser transmitido. Todo o processo de pesquisa é estruturado em fases através das quais a ação pode transferir conteúdos e operar uma transformação mais profunda na forma de pensar e fazer, tanto para os indivíduos como para as organizações, de forma sinérgica.</p> <p>O desenho da pesquisa é uma adaptação do modelo desenvolvido por Cunningham (1976; Quaglino, 2007), visando uma abordagem essencialmente consultiva com o modelo de Susman e Evered (1978; Quaglino, 2007) mais orientada para a aprendizagem dos temas envolvidos na pesquisa de ação, implicando uma abordagem cíclica na qual os resultados da pesquisa e aprendizagem influenciam toda a organização (ver também o modelo de aprendizagem experimental de D. Kolb)</p>

	<p>Neste sentido, a pesquisa é um processo onde o conhecimento é desenvolvido através da observação e da transformação da experiência que passa por diferentes fases de aprendizagem (desde a percepção de experiências, a escuta, a observação, a análise e a organização até à experimentação) (Kolb).</p>
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. demonstrar se a cultura pode ser um veículo de aprendizagem e auto-aprendizagem</li> <li>2. demonstrar se a cultura é um vector de coesão social e de cidadania activa</li> <li>3. demonstrar se o património cultural pode ser um meio de transmissão da memória, da história e das identidades culturais</li> <li>4. demonstrar se os processos de aprendizagem e auto-aprendizagem também funcionam em contextos de educação não formal</li> <li>5. demonstrar como a criatividade nas suas várias expressões artísticas é uma ferramenta para comunicar a aprendizagem também externamente, por exemplo, à comunidade local</li> <li>6. aprender a planejar a pesquisa de ação</li> <li>7. aprender técnicas de pesquisa qualitativa e quantitativa (entrevistas, grupos focais, questionários qualitativos e quantitativos, observação dos participantes)</li> <li>8. aprender técnicas de formação de grupos e de facilitação de equipas</li> <li>9. ser capaz de avaliar as competências adquiridas pelos alunos durante o projecto (através de testes de auto-avaliação)</li> <li>10. Aprenda a criar um resultado final que possa mostrar os resultados da pesquisa de ação.</li> </ol>
Impacto (indicadores de sucesso)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Nível micro: satisfação e envolvimento pessoal do grupo alvo; habilidades de aprendizagem.</b></li> <li>- <b>Nível Meso:</b> feedback positivo do grupo alvo, cumprimento das etapas da metodologia (tempo, prazos); avaliação da pesquisa.</li> <li>- <b>Macro nível:</b> Satisfação dos institutos e stakeholders envolvidos; repetibilidade do projeto; criatividade.</li> </ul>
	3
Quantos desenvolvedores culturais são necessários?	<p>Mentoria, práticas de educação de pares, trabalho em equipe, práticas de trabalho em grupo, entrevistas em profundidade, cooperação, intercâmbio de competências, conhecimento de métodos de pesquisa qualitativa e quantitativa, desenvolvimento de um projeto de pesquisa, coleta de dados e organização de materiais, criação de um produto multimídia.</p>

Papéis/capacidades necessárias (tutoria, coaching...)	Alto nível de confiança.
Nível de confiança necessário para implementar a actividade	Médio
Nível de participação	<ul style="list-style-type: none"> <li>• - Fase 0 - Planeamento (dois meses)</li> <li>• - Fase 1- Diagnóstico do problema e objetivos (dois meses)</li> <li>• - Fase 2 - Plano de Ação e Implementação (2 meses)</li> <li>• - Fase 3 - Avaliação (2 meses)</li> <li>• - Fase 4 - Aprendizagem (2 meses)</li> </ul>
Descrição/Passos	<p>- a cultura pode impulsionar processos de aprendizagem e auto-aprendizagem</p> <p>- A pesquisa participativa pode ser um processo de validação e reconhecimento dos conhecimentos adquiridos com base no desenvolvimento da 8ª habilidade neste tipo de ambiente social e cultural.</p> <p>- a diversidade de expressão, criatividade, apreciação, participação e realização das obras de arte tem um impacto sobretudo no nível social do público-alvo e dos institutos que se beneficiam da experiência</p> <p>- cultura, também expressa através do património cultural, é um veículo de desenvolvimento de competências e de educação e conhecimento entre pares</p> <p>- a diversidade de expressão, criatividade, apreciação, participação e realização de obras de arte mostra um impacto nas organizações que trabalham na área da educação de adultos;</p> <p>- o património cultural pode ser um meio para expressar e estimular a cidadania activa</p>
	<p>Gravações, pc, software pc, artigos de papelaria.</p> <p>Entrevistas, grupos de foco, trabalho em equipe e em grupo; ferramentas materiais, coleta de dados, produtos multimídia.</p>
Debriefing	Locais de ensino formal e não formal (institutos culturais, salas de aula, etc.)
Materiais necessários	- O processo é mais importante que os conteúdos e temas específicos: no processo de pesquisa, não foram tanto os temas a serem desenvolvidos que guiaram os voluntários, mas o processo criou a base

para o desenvolvimento da aprendizagem, auto-aprendizagem e, acima de tudo, um intercâmbio de competências e conhecimentos.

- A pesquisa revelou um padrão de aprendizagem 'circular' baseado no intercâmbio de competências e na partilha de talentos e valores sociais.

- A pesquisa participativa proporciona um equilíbrio entre ferramentas de formação de cima para baixo e ferramentas de formação participativa em que o tutor age como um mentor que acompanha guiando o grupo e não impondo métodos de ensino.

- Isto permite o desenvolvimento de formas de auto-aprendizagem e a emergência de competências de uma forma natural, progressiva e não direccionada.

- O desenvolvimento e a criação de um clima de confiança entre tutores e voluntários, dentro do grupo de serviço civil e entre voluntários e facilitadores ou mentores internos cria um contexto que estimula os processos de formação e a afirmação de competências.

## **2.3 EDUCAÇÃO CULTURAL ATRAVÉS DE PRÁTICAS DE TRABALHO SOCIAL DE RUA (PORTUGAL)**

### **2.3.1 Introdução**

A formação de competências desempenha um papel central não só no desenvolvimento económico, mas também na sustentabilidade e na resiliência das sociedades contemporâneas. O desenvolvimento de competências sociais e pessoais específicas visa criar a próxima geração de cidadãos responsáveis e activos, adultos "capazes" e "formados", que terão a flexibilidade de se adaptar às exigências do mercado de trabalho e da sociedade em geral, mas também de resolver os complexos desafios que enfrentam como cidadãos activos. Desta forma, a diversidade social é reconhecida, assim como a necessidade de adaptação contínua das pessoas aos novos desenvolvimentos.

O principal objetivo da pesquisa participativa, realizada pela CAI e pelo SwTI - Instituto de Treinamento em Trabalho de Rua, foi implementar e avaliar com alunos adultos visados por eles (nível micro), assistentes sociais de rua (SSWs) (nível meso), e formadores destes educadores (SSWs) (nível macro), com o objetivo de identificar quais habilidades são necessárias para se tornar um promotor de competência cultural entre suas populações-alvo, ou seja, habilidades de conexão cultural.

Trabalhando com esses três grupos, apesar de suas diferentes origens e papéis, o estudo mostra que eles têm um entendimento comum do que as habilidades "soft" são necessárias para os Conectores Culturais.

A literatura é prolífica e demonstra que o uso crescente de metodologias de aprendizagem relacionadas com a competência cultural tem um impacto directo nos grupos vulneráveis, estimulando a auto-aprendizagem e a inclusão social, incluindo competências que lhes permitem um melhor acesso ao mercado de trabalho e serem cidadãos activos nas suas comunidades.

A metodologia do trabalho social de rua tem sido utilizada há muito tempo pelos sectores da educação, cultura e assuntos sociais para promover a coesão social. Esta metodologia dedica particular interesse às estratégias de aprendizagem através de actividades culturais baseadas na educação intercultural e na educação não formal. Os educadores de rua, como conectores culturais, procuram uma relação educativa com a sua população alvo, utilizando uma abordagem baseada no contexto cultural das suas populações alvo - pessoas em situações vulneráveis - para promover competências para a vida. Usando a arte como ferramenta educacional, eles influenciam sua população alvo com uma nova abordagem do processo de aprendizagem que lhes permite enfrentar alguns problemas importantes, tais como a situação dos alunos do NEET, abandono precoce da escola formal, comportamento anti-social, analfabetismo ou falta de vias de aprendizagem necessárias para entrar no mercado de trabalho.

Nas secções seguintes, apresentamos primeiro o resultado da discussão nos três grupos sobre as competências necessárias, tendo em conta as perspectivas dos participantes e incluindo as suas experiências a partir do seu envolvimento directo nas actividades de trabalho social de rua. Em seguida, fornecemos algumas ferramentas que podem ser utilizadas pelos Conectores Culturais.

### **2.3.2 Resultados da discussão sobre as competências dos Conectores Culturais**

Nós focamos aqui principalmente no desenvolvimento, melhoria e promoção de competências básicas em trabalho de ligação cultural. Em primeiro lugar, é importante delinear como as competências foram consideradas de acordo com os resultados dos três grupos com os quais trabalhamos.

Uma competência tem uma estrutura tripartida: a. teoria b. prática e c. objectivo (por exemplo, intervir e mudar a realidade e a identidade). Luz desta estrutura específica, tínhamos identificado algumas competências transversais necessárias aos Cultural Connectors para permitir a inclusão social activa, especialmente quando se trabalha com pessoas em risco ou em situações vulneráveis.

Através do prisma das competências transversais, tentaremos analisar as palavras dos participantes no nosso estudo:

- **Comunicação:** a linguagem desempenha aqui um papel fundamental; como construir uma argumentação e estratégias discursivas e persuasivas em geral.

A capacidade de comunicar eficazmente é talvez a mais importante de todas as soft skills. É o que nos permite transmitir informação aos outros e compreender o que nos é dito. É a capacidade de transmitir ideias, informações e opiniões de forma clara e convincente, tanto verbalmente como não verbalmente, e por escrito, enquanto se ouve e se está receptivo às sugestões dos outros.

Comunicação não é sinónimo de divulgação ou simplesmente envio de informações. É um processo de duas vias. Em outras palavras, envolve tanto o envio como o recebimento de informações. Requer falar e ouvir, mas também - e talvez mais importante - desenvolver uma compreensão comum das informações que estão sendo enviadas e recebidas.

Esta é, portanto, uma habilidade essencial que os conectores culturais precisam adquirir para serem capazes de construir argumentação e estratégias discursivas e persuasivas quando se trabalha com alunos adultos. Além disso, precisam de criar um programa para promover competências transversais que permitam à sua população alvo alcançar os mesmos objectivos, tais como "construir argumentação e estratégias discursivas e persuasivas", a fim de se tornarem cidadãos activos.

Os três grupos consideraram que a cultura, em todas as suas formas (teatro, música e dança, exibição de filmes, workshops, etc.), pode ser uma excelente forma de desenvolver a capacidade de comunicação entre as pessoas.

As actividades artísticas têm o poder de superar a barreira da linguagem: desenho, pintura, artesanato, dança e música permitem que as pessoas expressem suas personalidades sem usar palavras. A partir dessa base de comunicação não verbal, os alunos adultos podem não só começar a construir pontes entre si, mas também expressar-se de forma livre e segura, para que eles possam começar a desenvolver novas habilidades de comunicação verbal.

Além disso, como a língua desempenha um papel fundamental na comunicação, há provas convincentes da prática em todo o mundo de que a participação em actividades artísticas pode melhorar significativamente as competências de literacia.

- **Cooperação/colaboração e trabalho em rede:** a formação de equipas, habilidades organizacionais, negociação e resolução de conflitos são mencionados como parte desta habilidade suave.

Colaboração é trabalhar com uma ou mais pessoas para completar um projeto ou tarefa ou para desenvolver idéias ou processos. A colaboração tem vários benefícios, tais como a resolução de problemas e conflitos, auto-análise (tomar consciência dos pontos fortes e fracos de cada um) e habilidades organizacionais. Envolve também a partilha de recursos e conhecimentos, alinhando interesses e contribuindo activamente para a realização dos objectivos organizacionais.

De acordo com os Educadores Sociais de Rua, a maioria das artes são de natureza colaborativa. Trata-se de construir relacionamentos, compartilhando interesses e objetivos comuns com colegas e alunos adultos. Através das oficinas de artes, eles praticam o trabalho em conjunto, compartilhando responsabilidades e comprometendo-se com outros para atingir um objetivo comum. "Quando alguém tem um papel a desempenhar num conjunto musical ou numa produção de teatro ou dança, começamos a compreender que a nossa contribuição é necessária para o sucesso do grupo", conclui o grupo de alunos adultos. Através dessas experiências, eles podem ganhar confiança e começar a aprender que suas contribuições são valiosas, mesmo que não tenham o maior papel.

Além disso, os projectos de artes colaborativas requerem frequentemente capacidades de resolução de problemas.

A arte não resolve problemas, mas faz-nos tomar consciência da sua existência. O Sr. Abakanowicz, um escultor, diz um treinador de Conectores Culturais. Como é que as artes contribuem para o desenvolvimento das capacidades de resolução de problemas? "Em termos simples, ao entender o processo criativo, aprendemos por defeito o processo de resolução de problemas", disse um assistente social de rua.

As criações artísticas nascem da resolução de problemas. Como faço para transformar este barro numa escultura? Como posso retratar uma determinada emoção através da dança? Como é que o meu personagem vai reagir nesta situação? Sem se darem conta, as pessoas envolvidas em actividades artísticas são constantemente desafiadas a resolver problemas. Toda esta prática na resolução de problemas desenvolve a capacidade de raciocínio e compreensão.

"Finalmente, considerando o fato de que as artes ajudam a construir confiança com as pessoas com quem trabalhamos", disse um assistente social de rua, salientando que é isso que ele quer alcançar como profissional - construir confiança com seus alunos. "Também aprendemos a superar desafios e desacordos de forma construtiva e proativa, desenvolvendo habilidades de negociação e resolução de conflitos. Isto é muito útil e vital para nós", disse um aprendiz de origem social vulnerável para desenvolver as seguintes competências: a. gerir conflitos, ou seja, estimular, regular ou resolver conflitos entre duas ou mais partes; b. argumentar de forma clara e coerente e conciliar diferentes opiniões para alcançar um acordo mutuamente satisfatório, a fim de alcançar os objectivos propostos.

- **Pensamento crítico:** Ver para além do óbvio. O pensamento crítico é o processo intelectualmente disciplinado de conceptualizar, aplicar, analisar, sintetizar e/ou avaliar a informação recolhida ou gerada através da observação, experiência, reflexão, raciocínio ou comunicação, como um guia de crença e acção (The Foundation for Critical Thinking).

O pensamento crítico é o processamento deliberado e sistemático da informação, a fim de tomar melhores decisões e compreender melhor as coisas em geral. A definição acima inclui muitas

palavras porque o pensamento crítico requer a aplicação de várias ferramentas intelectuais a várias informações.

Em termos mais simples, o pensamento crítico requer realmente um pensamento fora da caixa. Ao invés de adotar e seguir cegamente abordagens populares, os pensadores críticos questionam o consenso. Isto significa que muitas vezes eles têm que perseguir pensamentos ou abordagens menos populares.

"Então, se você pensar nisso, o pensamento crítico é um componente absolutamente necessário da criatividade. Sem ele, como a pessoa criativa pode continuar a avaliar e melhorar suas idéias", concluiu o grupo de instrutores da Cultural Connectors na nossa pesquisa.

"Através da arte, em particular, somos encorajados a observar o mundo de muitos ângulos diferentes", disse um aprendiz do seu grupo focal. Para todos concluem que "É este mesmo processo de observação e estudo que nos ensina a observar e analisar o mundo com mais intensidade". "E é através deste processo que eles adquirem as habilidades que formam a base do pensamento crítico" concluiu o grupo Cultural Connectors.

Com esta base, os alunos adultos podem desenvolver suas próprias perspectivas sobre questões econômicas, políticas, sociais e comunitárias.

- **Participação no espaço ou esfera pública** (para aprender sobre exposição aos outros e estratégias para gerir o stress da exposição e gestão emocional em geral)

Bons processos de participação podem gerar contribuições significativas para a tomada de decisões, tanto nos grupos como nas comunidades. A participação social incentiva o envolvimento ativo dos moradores nos debates e deliberações sobre o futuro de uma cidade ou bairro. Tais diálogos são encorajados na metodologia do trabalho social de rua através de diversas atividades e eventos, tais como oficinas de conhecimento participativo para cidadãos, pais, educadores e alunos, discussões abertas, mesas redondas, oficinas de arte, etc.

"As oficinas de arte e atividades que acontecem em espaços públicos são freqüentemente utilizadas por assistentes sociais de rua, principalmente porque nos dão a possibilidade de reunir pessoas em situações de rua para nossas atividades e ajudam os participantes não só a aprender a se expor aos outros, mas também a desenvolver estratégias para lidar com o estresse da exposição e suas emoções mais amplas", conclui o grupo de trabalho social de rua.

"Como as artes e a criatividade estão ligadas às emoções, é muito importante aprender a reconhecê-las primeiro e depois praticar a sua regulação". Quando os participantes forem capazes de identificar seus sentimentos e regulá-los melhor, eles estarão um passo mais próximos de uma participação bem sucedida no trabalho colaborativo", argumenta o grupo de instrutores. Ao promover práticas participativas bem projetadas, criamos uma cultura que naturalmente apóia o crescimento sócio-emocional.

Consciência intercultural (línguas, danças, canções, artes, desporto, teatro, cinema, cozinha, livros, etc.)

É inegável que hoje vivemos em sociedades caracterizadas pelo pluralismo cultural, ou seja, pela existência de diferentes culturas vivendo lado a lado. Este pluralismo cultural torna mais difícil a dinâmica das relações interpessoais, exigindo-nos que aprendamos a relacionar-nos eficazmente

com pessoas que possam comportar-se, pensar e sentir de forma diferente das nossas próprias expectativas pessoais e culturais.

"O conhecimento intercultural é o conhecimento, as atitudes e as habilidades que apoiam uma interação eficaz e apropriada em uma variedade de contextos culturais a fim de se adaptar e construir relacionamentos" são discutidos pelo grupo de formadores.

medida que as sociedades desenvolvem objectivos mútuos e que as sociedades individuais continuam a desenvolver relações económicas, sociais e culturais a longo prazo com outros grupos culturais, e que a instabilidade global continua a assolar o mundo, o desenvolvimento do conhecimento intercultural e da sensibilidade torna-se cada vez mais importante, especialmente para os indivíduos.

Portanto, "o chamado a integrar o conhecimento e a competência intercultural no coração da educação é um imperativo nascido do fato de que nos vemos como membros de uma comunidade global, sabendo que compartilhamos o futuro com os outros", conclui os assistentes sociais de rua.

A arte é o instrumento mais utilizado (e nas mais variadas formas), não só para recordar e celebrar eventos importantes, mas também para preservar as identidades colectivas. Festivais, exposições, teatro, dança, música, literatura ou cinema são algumas das formas mais poderosas para as pessoas expressarem a sua visão de mundo, emoções e opiniões.

"Através da arte, indivíduos e grupos" também exercem ativamente sua cidadania e "propagam suas opiniões": "reivindicamos direitos, influenciemos a opinião pública e encorajamos a ação de nossos companheiros" debates do grupo de alunos. A arte é usada para educar os alunos, estimular a solidariedade e os laços colectivos e promover o bem-estar da comunidade.

"Devido ao seu grande poder, a expressão artística é muitas vezes utilizada como uma ferramenta para melhor compreender a diversidade. Na verdade, a arte inicia, nutre e protege a diversidade e, portanto, pode ser uma ferramenta universal para iniciar, nutrir e proteger o diálogo intercultural, enquanto celebra a diversidade cultural", disseram alguns assistentes sociais de rua falando sobre suas práticas.

Criatividade, imaginação e inovação são parte integrante do processo de criação artística. Ao mesmo tempo, esses mesmos ingredientes são a manifestação da diversidade e o resultado da interação, do diálogo e da influência cultural que promove novas formas de expressão cultural e possibilita a sobrevivência e a adaptação cultural.

#### ▪ **Empatia (conhecer e reconhecer o outro)**

Empatia é a participação imaginada na experiência de outra pessoa, incluindo suas dimensões emocional e intelectual, imaginando seu ponto de vista (e não adotando sua posição). Bennett, J. 1998.

Em termos mais simples, a empatia envolve a capacidade de compreender emocionalmente o que outra pessoa está a passar. Em essência, é colocar-se no lugar de outra pessoa e sentir o que ela deve estar sentindo.

"A capacidade de empatizar tem vários benefícios. Antes de mais nada, a empatia permite que as pessoas formem laços sociais com os outros. Ao entender o que as pessoas estão pensando e sentindo, elas podem responder adequadamente em situações sociais", explica o grupo de

assistentes sociais de rua. Além disso, "a empatia para com os outros ajuda as pessoas a aprender a regular as suas próprias emoções". A regulação emocional é muito importante porque permite às pessoas lidar com o que estão a sentir, mesmo em tempos de grande stress, sem se sentirem sobrecarregadas. Finalmente, a empatia promove comportamentos de ajuda, e as pessoas que demonstram empatia têm mais probabilidades de se envolverem em comportamentos de ajuda.

"A empatia como habilidade é, portanto, muito importante na vida e no crescimento de uma pessoa", concluiu o grupo de alunos. O grupo de formadores salientou que "embora não possa realmente ser ensinado, a exposição a outras mentes certamente ajuda e nada cria o nível necessário de exposição às mentes dos outros do que a arte". Cada obra de arte é um vislumbre da mente do seu criador. Por um segundo, um minuto ou uma hora, é a conexão mais próxima ao que outra pessoa sente. Ao envolver-se em projectos de arte e ser exposto a obras de arte, os alunos podem desenvolver empatia e aproximar-se da compreensão, sentimento e aceitação de que os outros podem ver o mundo de forma diferente da nossa.

#### ▪ **Auto-reflexão e auto-avaliação**

Depois de uma acção eficaz, é preciso reflectir calmamente, porque da reflexão calma virá uma acção ainda mais eficaz", Peter F. Drucker.

Os alunos salientam que "todos aprendem através de experiências e erros, mesmo que a escola evite essa possibilidade". Mas a menos que questionem o significado dessas experiências e reflitam ativamente sobre elas, pesquisas têm mostrado que Conectores Culturais não podem efetuar mudanças. A auto-reflexão permite que as pessoas passem da mera experiência para a compreensão. Estimula um nível de auto-consciencialização e consciência da prática e permite que as pessoas identifiquem não só áreas de melhoria, mas também áreas em que são fortes.

A auto-avaliação está intimamente relacionada com o (auto) acompanhamento e reflexão. É um processo de avaliação crítica do próprio desempenho. Mais especificamente, é um procedimento de observação, análise e valorização sistemática das acções e dos seus resultados, a fim de os estabilizar ou melhorar. É a capacidade de examinar o progresso, desenvolvimento e aprendizagem de cada um para determinar os seus pontos fortes e áreas de melhoria.

Para incentivar a reflexão, precisamos torná-la visível. O pensamento ocorre principalmente em nossas cabeças, invisível para os outros e até mesmo para nós mesmos. Pensadores efetivos tornam seu pensamento visível, ou seja, eles o externalizam falando, escrevendo, desenhando ou algum outro método. Eles podem então dirigir e melhorar estes pensamentos. "O Pensamento Visível também se concentra em documentar o pensamento para uma reflexão mais profunda. - Tornando o Pensamento Visível, Ron Ritchhart e David Perkins

Esta externalização dos pensamentos através do desenho, da escrita, da dança, do canto ou da performance é simplesmente o que chamamos de arte. E como a arte é um processo, sem auto-reflexão e avaliação, os artistas não podem aprender a explorar plenamente o seu potencial. Ao envolverem-se em projectos artísticos, reflectindo de forma regular e propositada enquanto exploram e avaliam áreas do seu próprio trabalho artístico, as pessoas podem melhorar a sua compreensão, construir e alargar estas competências.

### **2.3.3 Metodologia**

O objetivo fundamental desta pesquisa foi determinar quais competências podem ser desenvolvidas ou promovidas pelos Conectores Culturais. Nosso objetivo era recuperar a experiência de alunos, assistentes sociais de rua e formadores que se envolveram voluntariamente na educação de adultos, a fim de projetar futuros caminhos de aprendizagem que permitam o empoderamento de jovens vulneráveis através da cultura.

Para alcançar este objetivo de pesquisa, aplicamos uma metodologia de pesquisa qualitativa. Em particular, criamos três grupos focais. A seleção dos aspectos chave da discussão foi feita sob a orientação dos participantes.

Um grupo focal é composto por um pequeno número de pessoas, geralmente desempenhando um papel fundamental na situação em estudo, selecionadas e reunidas pelos pesquisadores para discutir e expressar sua experiência pessoal sobre o tema da pesquisa. A principal vantagem deste método em relação a outros métodos qualitativos é a dinâmica criada pela interação entre os participantes.

Idealmente, através deste processo, as declarações são enriquecidas à medida que resultam da discussão coletiva. Outro aspecto importante dos grupos focais é que eles podem conter narrativas, tanto na forma de histórias de vida biográficas como de argumentos produtivos. Este processo coletivo pode fornecer dados significativos sobre a questão da pesquisa. Os grupos focais são preferíveis porque eliminam o medo da interação cara a cara. O sentimento e a atmosfera criados por um grupo de pessoas podem mitigar esses sentimentos.

Os participantes foram plenamente informados sobre os objetivos do projeto Art Connection antes de sua participação no grupo focal.

#### **2.3.4 Conclusão**

A importância de melhorar as competências transversais é vista como uma questão chave nos percursos de aprendizagem não formal e informal dos Conectores Culturais como actores na educação de adultos através da cultura. Os três grupos focais consideraram as seguintes soft skills como contribuindo para a melhoria das competências sociais e pessoais específicas: comunicação, colaboração/cooperação e trabalho em rede, negociação, resolução de conflitos, pensamento crítico, participação, sensibilidade intercultural, empatia e auto-avaliação. Neste sentido, eles desempenham um papel no fortalecimento da cidadania e da identidade dos cidadãos responsáveis e ativos e dos funcionários flexíveis, que serão capazes de se adaptar às exigências e complexidades do novo ambiente social e de trabalho global.

Em particular, no decorrer da pesquisa, os participantes do estudo expressaram livremente seus sentimentos e pensamentos sobre suas ações e relações com outras pessoas. Vale a pena mencionar que para a maioria deles, sua participação nos grupos focais do estudo foi uma oportunidade adicional de estar com pessoas de diferentes origens culturais.

Os comentários dos participantes revelaram que a cultura funciona como uma base comum utópica. Os participantes são inspirados e motivados pelos valores da cooperação, do convívio e da partilha. Portanto, eles não só querem desenvolver novas habilidades, mas também tentam se conectar com pessoas de diferentes origens culturais e construir "pontes" para se unirem através de elementos culturais que lhes permitam estabelecer formas mais racionais, sustentáveis e equitativas de socializar e agir.

**Em suma,** estas pessoas criam espaços públicos comuns ao se reunirem voluntariamente para explorar uma questão cultural e formam um espaço comum de partilha, acção colectiva e reflexão. Caracteristicamente, a principal preocupação dos grupos focais durante a pesquisa foi "o que podemos fazer juntos" e "o que podemos aprender uns com os outros da próxima vez".

## **2.4 EDUCAÇÃO CULTURAL ATRAVES DA METODOLOGIA DIGITAL STORYTELLING (REINO UNIDO)**

### **2.4.1 O que é contar uma história?**

Segundo Mike Wilson (2014), "Contar histórias é a arte da interação social" com a capacidade de desencadear a criatividade. O impacto que uma história pode ter vai além do simples relato de um fato (Christine Trace, Bibliotecária, Montgomery College, Maryland, EUA), gerando empatia e confiança na audiência e "o poder de dar sentido ao comportamento humano e desencadear emoções" (Bourbonnais e Michaud 2018).

Nas tradições orais das culturas africanas e judaicas, o papel de contar histórias tem sido "aprender, celebrar, curar e lembrar", e algo que "cada etapa da vida precisa" (Joe Lambert, 2010). Não escrever esses marcos existenciais em histórias 'ameaça a consciência da identidade da comunidade', enquanto que celebrá-los 'enriquece [...] o desenvolvimento individual, emocional e cultural'. (Joe Lambert, 2010)

Portanto, a narração de histórias é usada há milhares de anos para "desenterrar histórias incrustadas em nosso cotidiano [...] para aprender mais sobre nós mesmos, nossas relações e nosso lugar na comunidade", e assim estimular um sentido de pertença (Leyshon e Bull 2011; Pile 2002) e como ato primordial, o de "passar histórias para que não se percam". (Joe Lambert, 2010)

A narração digital - a encarnação moderna da prática - é um método criativo usado para pesquisa participativa e engajamento público que permite aos participantes refletir e compartilhar uma narrativa em primeira pessoa sobre um determinado tópico - primeiro em forma oral para um público em um círculo de compartilhamento de histórias, e depois na forma de um filme de 2-3 minutos que o contador de histórias fez, usando fotos selecionadas ou vídeos caseiros com locução.

O processo de contar histórias digitais segue uma metodologia bem estabelecida formulada em 1995 por Joe Lambert e seus colegas do Center for Digital Storytelling na Califórnia, que consiste em cinco etapas: o círculo de compartilhamento de histórias, escrita de roteiros, gravação de voz, edição de vídeo e visualização compartilhada das histórias de todos os participantes.

Co-design e co-produção são elementos-chave do processo de narração digital, ligando contadores e ouvintes na criação de histórias emocionalmente significativas, desencadeando memórias do passado e estimulando o pensamento crítico sobre o presente, bem como cenários potenciais futuros.

Como tal, a narração digital torna fatos e informações básicas sobre o mundo acessíveis a todos, promovendo um entendimento comum e holístico que reflete valores, sentimentos e preocupações compartilhados, mas às vezes conflitantes, e amplia as vozes daqueles que normalmente não são ouvidos, especialmente dentro de comunidades culturais, sociais e econômicas difíceis de serem envolvidas.

A combinação de habilidades comunitárias e criativas facilitada pela metodologia *digital storytelling* torna-a ideal para uso em educação cultural, devido ao seu potencial para criar um senso de lugar compartilhado - um processo criativo que gera uma narrativa compartilhada e a 'narração' do patrimônio cultural que dá aos participantes a oportunidade de usar suas memórias de forma imaginativa.

### **2.4.2 Apresentação do projeto/abordagem metodológica**

Grupos de pesquisa de ação participativa explorando métodos de contar histórias para construir um senso de lugar foram realizados em Loughborough e Birmingham, Reino Unido. Quatro grupos de estudantes de teatro trabalharam com membros da comunidade local durante 12 semanas para explorar o seu sentido de pertença. Eles aplicaram diferentes técnicas de narração (em particular, *paisagens sonoras* e *narração digital*) para expressar as ligações entre comida e cultura; como essas ligações se entrelaçam e influenciam nosso cotidiano e como as pessoas percebem a comida de forma diferente, dependendo de sua cultura de origem.

Os estudantes trabalharam coletivamente para criar uma *paisagem sonora* digital e uma plataforma digital interativa documentando esse processo criativo e sócio-cultural através de *histórias online*, blogs, *vlogging* e outros formatos. Os alunos formaram diferentes equipes de produção de acordo com seus interesses e habilidades. A primeira parte do projeto foi a criação de um panorama sonoro / passeio sonoro que investigou através de questões sociais alimentares (por exemplo, noções de deslocamento ou exílio) na cidade de Loughborough. Os alunos foram encarregados de recolher testemunhos, paisagens sonoras nas ruas, restaurantes e takeaways da cidade.

A análise crítica do espaço e do lugar foi central para o processo participativo. Anteriormente, as palavras espaço e lugar eram vistas como duas palavras bastante intercambiáveis, sem ter em conta a possibilidade da sua desconstrução. O filósofo francês Michel de Certeau propôs reexaminar esta questão quando afirmou que um lugar: "implica uma indicação de estabilidade [...] O espaço, por outro lado, é feito da intersecção de elementos móveis" enquanto que o espaço é composto de intersecções de elementos móveis (de Certeau, 1980, pp.172-175).

A resposta inicial dos alunos foi que o lugar é uma construção mais fixa e tangível, menos negociável, algo mais permanente. Um espaço, por outro lado, é mais fluido e interativo, nem fixo nem permanente, devido aos elementos em constante mudança que pode conter.

Na verdade, a verdade é ainda mais complexa do que esta análise inicial, pois os alunos não tiveram em conta os apegos psicológicos e emocionais que podem estar envolvidos quando se fala de lugar e espaço. Levou algum tempo para considerar o que isso implicava para a construção da *paisagem sonora* e se ela poderia ser materialmente integrada ou simplesmente permanecer no reino do pensamento ao reconstruir as diferentes paisagens sonoras.

Por exemplo, o Clube dos Estudantes de Loughborough é conhecido pelas suas festas de dança e pelo consumo de álcool que geram, mas os estudantes que ocupam este espaço têm laços emocionais e psicológicos com ele devido às amizades e memórias que ali fizeram. Ao representar um ambiente de festa de dança na *paisagem sonora*, foi importante levar em conta a diferença entre a carga emocional conferida ao espaço pelos alunos e um ponto de vista externo (por exemplo, o dos residentes mais velhos da cidade) que podem considerar seu comportamento desrespeitoso e perturbador. Estas atitudes contraditórias apoiam a ideia de que diferentes pessoas e grupos de pessoas podem ter ligações completamente diferentes com o mesmo lugar.

De Certeau levou esta exploração mais longe ao afirmar que o espaço é como a palavra habitada por significado quando é pronunciada num discurso [...] o espaço é "o lugar praticado" (de Certeau, 1980, p.172-175). A palavra e a sua transmissão verbal são duas coisas distintas com significados diferentes. As palavras podem ser usadas e aplicadas de forma diferente, dependendo do contexto que, tal como o espaço, permanece flexível e em constante mudança. Depende também do indivíduo e de como ele ou ela escolhe usar a palavra.

Ao explorar a definição construtivista de lugar como imbuído de "processos sociais subjacentes [...] e dotado de atributos únicos" (Cresswell, 2013, np), os alunos foram capazes de refletir mais. Esta citação levou a uma re-articulação de como a *paisagem sonora* interagia com ambientes ou locais diferentes e destacou a necessidade de estar atento aos efeitos sócio-culturais, emocionais e psicológicos causados pelos alunos na sua reconstrução sonora.

Era possível que os alunos pudessem realmente revelar a singularidade de um lugar? Poderiam eles diferenciar o mercado de Loughborough dos outros? O toque do sino da prefeitura, por exemplo, poderia tornar-se um símbolo para Loughborough e, combinado com o acento distintivo de um local, representar a singularidade daquele lugar em particular.

Será que o campus e seu ambiente poderiam ser distinguidos de outra universidade e evocar especificamente os processos sociais daquele lugar? Como os alunos poderiam demonstrar sua consciência sobre os processos sociais envolvidos e seus apegos emocionais a este lugar apenas através do som?

Estas foram as questões que surgiram durante o processo criativo e serviram de catalisadores para a produção das várias *paisagens sonoras*.

### **2.4.3 Algumas lições da pesquisa de ação de Lboro**

#### **Resultados - nível micro**

Os beneficiários do projecto a nível micro foram os estudantes de teatro, que demonstraram um forte desejo de compreender melhor a comunidade [na qual vivem actualmente]. A participação no projecto reforçou a sua ligação a esta comunidade e permitiu-lhes praticar e desenvolver as suas capacidades de *contar histórias*, incluindo competências técnicas. A interacção com o público foi experimentada como um processo bidireccional, utilizando a interacção e a escuta para gerar benefícios mútuos (Centro Nacional de Coordenação do Envolvimento Público, 2020). Os beneficiários do projeto sentiram que os profissionais envolvidos em tal projeto precisam ser bons ouvintes e empáticos com os membros da comunidade, assim como abertos às opiniões dos outros, e que como uma prática participativa, a *narração de histórias* requer colaboração e apoio coletivo ao longo de todo o processo.

#### **Impacto do ponto de vista dos beneficiários**

Explorar noções de reencenação e verdade em relação ao processo criativo tornou-se um aspecto chave dos projetos de pesquisa de ação, como evidenciado pelos múltiplos níveis de construção contidos dentro da *paisagem sonora*. Até certo ponto, a arte da *paisagem sonora* trata da "construção do conhecimento arqueológico" (Pearson e Shanks 2001, xvii) traçando os restos materiais palimpsestos e as identidades culturais que um local específico (neste caso, a cidade de Loughborough) pode conter e incorporando traços contemporâneos.

Por um lado, as vozes incluídas na *paisagem sonora* respondem às perguntas através do prisma dos seus próprios preconceitos, motivos ou memórias subconscientes. Por outro lado, os ouvintes ouvem-nos e editam-nos em conjunto - decidindo o que devem ter em conta ou ignorar - de acordo com a sua própria opinião e o que consideram importante ou relevante. Assim, "em vez de um registro literal das entrevistas realizadas" (Anderson e Wilkinson, 2007, p.155), neste processo de pesquisa eles reconstróem a narrativa para formular e impor novos significados.

Estas entrevistas não estão literalmente correlacionadas e os depoimentos dos alunos não contradizem diretamente nenhum dos depoimentos dos residentes. Suas vozes têm sido simbolicamente manipuladas para construir uma história metafórica sobre a divisão que tem sido notada (usando opiniões pessoais e histórias para refletir coletivamente sobre a questão e apresentá-la ao público). O nível final de percepção a ser considerado é o da audiência, que também terá um ponto de vista distinto baseado em sua própria visão de mundo, o que acrescenta outro nível de complexidade. Há uma responsabilidade assumida por parte dos artistas de trazer esta consciência da necessidade de reconstrução para expressar o que eles querem dizer ao mundo (embora através do prisma do seu ponto de vista pessoal). Foi difícil rejeitar hipóteses sobre como definir a verdade desde o início e abordar esta questão a partir de uma perspectiva filosófica e artística diferente, excepto limitando a verdade, seguindo William James, a um simples "compromisso... com a realidade" (James, 1907, p.141).

Como seres humanos, aceitamos a realidade em que nascemos sem nunca a questionarmos, ou se considerarmos os laços sociais alargados a toda a humanidade, será que experimentamos "uma realidade partilhada" (Anderson e Wilkinson, 2007, p.156) na qual decidimos colectivamente aceitar uma determinada visão do mundo por medo de ir contra a norma? Se vemos o mundo como uma construção, isso nos dá menos liberdade como nos dizem como percebê-lo, ou podemos então reconstruí-lo novamente se soubermos que podemos?

Ao criar sua *paisagem sonora*, os alunos puderam combinar histórias e vozes para construir uma narrativa sobre Loughborough e as experiências problemáticas da migração (como vivenciadas ali). O formato de *paisagem sonora* é uma forma privilegiada de abordar a verdade como uma construção e é sem dúvida muito mais fácil fragmentar materialmente e reconstruir uma história apenas através de um dos cinco sentidos (audição) do que entregar e receber informação através de uma explosão sinestésica. O som fornece aos indivíduos um formato singular (áudio) para construir e desconstruir a sua própria versão da verdade ou realidade, se tal coisa existir. Cada um de nós manipula a nossa versão de uma história através da *paisagem sonora*, demonstrando a ideia de que podemos construir/desconstruir o mundo à nossa volta para apresentar a nossa própria versão dela.

### **Inovações e fatores-chave de sucesso**

O termo "comunidade" tem tantas conotações que trabalhar em um projeto de alcance comunitário pode parecer uma tarefa impossível. A primeira coisa que vem à mente quando se ouve a palavra comunidade é um grupo de pessoas que vivem na mesma localização geográfica, muitas vezes vários milhares de pessoas. Neste caso, é fácil imaginar como se pode começar a contar a história de uma comunidade. No entanto, "o desejo de estar entre outras pessoas é evidente ao longo da história humana" (Simpson, A, 2014) e isto tornou-se ainda mais evidente no decurso do projecto, enfatizando que a ideia de "comunidade" não se cruza simplesmente com uma localização geográfica. As comunidades vêm em todas as formas e tamanhos e nas *paisagens sonoras de Loughborough* estiveram representadas muitas comunidades diferentes. Por exemplo, os restaurantes e empresas entrevistados, como Baobab Café, Papa Si's e Bom Bom Patisserie são todas comunidades, trabalhando em conjunto para um objetivo comum.

Muitos entrevistados mencionaram a sua religião, e as religiões também formam comunidades. Uma comunidade pode ser constituída por pessoas que partilham a mesma identidade cultural ou pode ser constituída por pessoas de lugares diferentes, como Chipre e China. A ideia de que as comunidades podem ser encontradas em qualquer lugar deu profundidade à paisagem sonora e

realmente ajudou a moldar a maneira como os alunos interagiram com a comunidade de Loughborough como um todo, bem como com as comunidades menores dentro dela. A falta de um meio visual para compartilhar com a comunidade tornou o processo mais difícil do que o esperado, mas essa aparente dificuldade foi superada pela percepção de que a visão é apenas um dos cinco sentidos. A ideia de que precisamos de ver algo para o experimentar, que "está enraizado na ideologia do visual, faz-nos esquecer como o som em estruturas gerais espaço e caracteriza o lugar" (Smith, SJ, 1994).

Os alunos perceberam o quanto tinham esquecido o potencial dos sons para uma comunidade e, ao falar com todos os que entrevistaram, ganharam uma perspectiva real do que a comunidade poderia significar para eles. A sua consciência foi transmitida através da *paisagem sonora*, tanto através do uso do som como também através da arte da conversa. Eles descobriram que muitos dos sons que poderiam representar Loughborough para si mesmos como artistas funcionaram igualmente bem para os entrevistados, e provavelmente também para outros membros da comunidade.

Os alunos queriam criar uma plataforma a partir da qual as diferentes comunidades de Loughborough se sentissem capazes de compartilhar suas opiniões, onde suas vozes pudessem ser ouvidas e onde seus membros se sentissem representados tanto em suas comunidades individuais quanto na comunidade mais ampla da cidade.

### **Restrições**

O projeto começou em meio à pandemia do coronavírus, e como resultado das estipulações governamentais sobre distanciamento social e da diretiva de ficar o máximo possível dentro de casa, tornou-se cada vez mais difícil fazer contato com membros do público e reunir as informações necessárias. Assim, os estudantes tiveram de ajustar os seus planos para se concentrarem nos negócios e restaurantes locais, enquanto entrevistavam a família e amigos para obterem uma perspectiva diferente sobre o lugar da comida numa comunidade.

Inicialmente, uma série de empresas e serviços de catering rejeitaram o convite para participar no projecto devido a limitações de tempo durante o horário de trabalho e a dificuldades relacionadas com a pandemia. Por outro lado, a iniciativa governamental "Eat Out to Help Out", que ofereceu às pessoas um desconto para encorajá-las a comer em restaurantes e outros serviços alimentares, causou um aumento significativo do número de infecções ao "acelerar a pandemia para a sua [...] segunda onda", oferecendo ao mesmo tempo benefícios económicos que foram "de curta duração". (O programa "Eat Out to Help Out" aumentou as novas infecções COVID-19 em 8-17%, de acordo com novas pesquisas" 2021).

Outras empresas nem sequer foram capazes de responder aos alunos. Os alunos superaram essa dificuldade expandindo a lista de restaurantes e pontos de fast food a serem contactados para aumentar a probabilidade de respostas positivas. No final, muitas empresas responderam aos alunos e ficaram felizes por estarem envolvidas.

As entrevistas foram inicialmente realizadas cara a cara, tendo o cuidado de manter uma certa distância enquanto se usava máscaras faciais e mãos e equipamentos esterilizantes para gravar os entrevistados da forma mais clara possível para garantir a qualidade sonora da *paisagem sonora*. Com o tempo, porém, as entrevistas foram sendo cada vez mais realizadas no Zoom, o que se mostrou muito mais seguro e, de certa forma, mais fácil em termos de gravação.

Em geral, a pandemia obrigou os estudantes a adaptarem o seu projecto, o que os obrigou a serem mais resolutos, flexíveis e adaptáveis, para não falar dos restaurantes e fast-food participantes que tiveram de enfrentar, sabendo que dependem do consumo do consumidor e do tráfego para que os seus negócios cresçam e prosperem.

### **Resultados - Nível Meso**

A este nível, os principais beneficiários do projecto têm sido os professores que trabalham em instituições de ensino superior e em organizações potencialmente não governamentais (ONG). Acadêmicos, estudantes e membros da comunidade foram todos beneficiados com sua participação.

Neste caso, o professor do ensino superior facilitou conversas com os alunos em torno de uma variedade de técnicas de *contar histórias* e, em particular, a criação de *paisagens sonoras* e histórias digitais. Resiliência e flexibilidade provaram ser competências chave ao longo de todo o processo. Foram necessários tutoriais sobre a metodologia específica a ser aplicada com as ferramentas de auto-avaliação, assim como ferramentas para fomentar o apoio mútuo e a aprendizagem em grupo.

Constatou-se também que os professores do ensino superior precisavam de demonstrar valores de envolvimento e conhecimento de metodologias participativas específicas para poderem implementar estas práticas pedagógicas no terreno com as populações alvo. Além disso, os facilitadores precisarão assegurar que esses valores sejam refletidos no processo de engajamento.

### **Impacto do ponto de vista dos Conectores Culturais**

O artigo de Andrew Hill 'Listening for Context' explica apropriadamente como um tratamento respeitoso e metódico do som ao criar uma *paisagem sonora* pode nos dar um sentido mais forte de conexão com a humanidade e nos lembrar de nossa dependência uns dos outros. Os sons que ouvimos evocam o nosso mundo e permitem-nos definir-nos nele, e neste sentido o som é uma variável de existência que podemos experimentar um no outro. Todos nós iremos ouvir sons de forma diferente, dependendo da estrutura da nossa existência e das nossas experiências até à data, mas o simples facto de todos podermos experimentar um determinado som e ambiente em uníssono é simultaneamente unificador e emancipador.

Mesmo que a nossa experiência em termos de migração para Loughborough seja diferente da de outro ouvinte, partilharemos no entanto esta viagem dentro da *paisagem sonora*. Talvez nos identifiquemos mais fortemente com diferentes relatos (provavelmente baseados em nossos próprios marcadores de identidade). É interessante considerar que sempre que os humanos se reúnem para uma ocasião, seja ela uma celebração, um luto ou outra cerimônia, som ou música, é quase sempre parte integrante do evento, transformando uma experiência singular e potencialmente alienante em algo maior, mais coletivo. O som é, sem dúvida, um conector universal.

### **Inovações e fatores-chave de sucesso**

A pesquisa mostrou que respondemos fisicamente ao som unificado e, até certo ponto, isso apaga as nossas diferenças e nos une - e se isso está no coração da nossa *paisagem sonora* e podemos torná-la tangível através da manipulação da textura e do grão dos sons individuais, contribuiremos para um sentido de unidade. A *paisagem sonora* como prática colaborativa pode lidar com divisões, mas em última análise a construção de nossas histórias digitais tem sido baseada na inclusão, e como todos nós (de diferentes origens, idades, nacionalidades) podemos coexistir coerentemente no mesmo espaço.

## Restrições

Tempo, pessoal e recursos técnicos foram algumas das dificuldades encontradas pelos professores do ensino superior na realização deste projecto.

## Resultados - Macro nível

Projetos participativos envolvendo instituições de ensino superior podem trazer os seguintes benefícios a todas as categorias de pessoal:

- Apoiar o crescimento profissional, promovendo o desenvolvimento da carreira através da aprendizagem ao longo da vida;
- Celebrar a diversidade e colocar o respeito e a inclusão no centro de todas as suas actividades;
- Proporcionar acesso a actividades benéficas para a saúde e bem-estar e permitir que o pessoal atinja um bom equilíbrio entre trabalho e vida pessoal;
- Ajudar indivíduos a se tornarem líderes extraordinários que inspiram outros;
- Premiar e reconhecer a contribuição de cada membro do pessoal para a Universidade de uma forma que tenha valor e significado pessoal;
- Permitir que a instituição se torne a organização de eleição para aqueles que procuram novas oportunidades.

Uma "estratégia centrada nas pessoas" é o elemento essencial para qualquer instituição que deseje ter impacto no mundo real. A oitava competência chave é permitir conexões humanas em uma sociedade diversificada como o Reino Unido.

Além disso, parcerias de transferência de conhecimento entre organizações educacionais e culturais locais poderiam apresentar um campo ideal para colaborações de longo prazo e a realização de projetos de alto perfil.

Para criar um impacto significativo, os educadores devem abraçar a diversidade e ver a co-criação como essencial para sustentar experiências de aprendizagem bem sucedidas.

Aqui está um exemplo de uma actividade:

<b>Nome da atividade</b>	Criando uma <i>paisagem sonora</i>
<b>Assunto, palavras-chave</b>	<i>paisagem sonora, narração digital de histórias, comunidade</i>
<b>Duração</b>	3 dias
<b>Breve visão geral</b> (método de apoio à atividade)	Esta actividade envolve permitir aos participantes criar uma <i>paisagem sonora/passarela</i> para estabelecer um panorama sónico explorando possíveis questões sociais (por exemplo, deslocamento) num determinado local. A <i>paisagem sonora</i> pode incluir um leitmotiv recorrente (por exemplo, a importância da alimentação em uma comunidade), pois isso ajuda a iniciar conversas ou a manter a mente aberta. O objectivo é recolher

	<p>histórias, paisagens sonoras de ruas ou locais urbanos específicos, tais como restaurantes, centros comerciais dentro de uma cidade, e depois editar vozes e sons em conjunto para criar uma paisagem sonora.</p>
<b>Objetivos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Para que os participantes possam recolher testemunhos de membros do público em ambientes específicos</li> <li>2. Para permitir aos participantes editar testemunhos e sons envolventes numa <i>paisagem sonora</i> (um panorama de sons percebidos num determinado momento num determinado lugar)</li> <li>3. Permitir que os participantes valorizem as opiniões dos outros, permitindo que os participantes dêem 'voz' aos outros, permitindo que os participantes ouçam e 'recuperem' o seu ambiente e comunidade de uma forma inovadora.</li> </ol>
<b>Impacto</b> (indicadores de sucesso)	<p>Os participantes irão adquirir as seguintes competências mensuráveis:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ter uma compreensão da importância do planeamento, investigação e produção do trabalho criativo</li> <li>- Ter desenvolvido competências e conhecimento do processo de produção ao mesmo nível que os processos industriais</li> <li>- Ser capaz de analisar uma produção criativa em relação a um determinado texto ou assunto e a formas relevantes de envolvimento do público específicas de um determinado lugar</li> <li>- Desenvolveu habilidade(s) chave(s) em relação a uma determinada função de produção, ou seja, como entrevistador, gravador ou editor de som</li> <li>- Ter adquirido a capacidade de desenvolver uma produção criativa colaborativa a partir das competências dos diferentes participantes</li> <li>- Ter desenvolvido competências de autogestão e de grupo empresarial, a fim de os preparar para a produção criativa profissional em pequena escala</li> </ul>
<b>Quantos Conectores Culturais são necessários?</b>	2 (de acordo com as suas competências existentes)
<b>Papéis/capacidades necessárias (acompanhamento, coaching...)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coaching técnico (como usar gravadores de voz e som, como editar ficheiros de som)</li> <li>- Coaching de engajamento público (como abordar membros do público, como conduzir uma entrevista, como seguir diretrizes éticas e de segurança)</li> </ul>

<b>Para quem (idade, individual, grupo...)</b>	16+
<b>Nível de confiança necessário para a implementação da actividade</b>	Moderado a alto (Esta actividade depende da capacidade dos participantes de comunicar com o público, envolve também o uso de equipamento técnico)
<b>Nível de participação</b>	Os participantes devem estar altamente motivados, pois a tarefa envolve um planeamento e execução rigorosos.
<b>Descrição/Passos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar um ambiente urbano específico</li> <li>2. Identificar as pessoas a serem entrevistadas</li> <li>3. Gravação de testemunhos</li> <li>4. Gravação de sons</li> <li>5. Selecção e edição de histórias e sons dentro de uma <i>paisagem sonora</i></li> </ol>
<b>Debriefing</b>	<p>O que você aprendeu sobre sua comunidade ao ouvir sem preconceitos o que as pessoas diziam?</p> <p>O que você aprendeu sobre um ambiente específico por ser sensível aos sons que ele contém e ouvir novamente?</p>
<b>Materiais necessários</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gravadores de som (por exemplo, TASCAM),</li> <li>- Software de edição de som</li> </ul>
<b>Um ambiente propício a esta actividade</b>	Um ambiente urbano que daria aos transeuntes tempo para conversar e ser gravado, contendo sons específicos e reconhecíveis (torre do relógio, estação, etc.) para definir o cenário.
<b>Comentários, dicas e truques</b>	Esta atividade envolve ouvir e ouvir a história que emerge dos depoimentos dos entrevistados, em vez de planejar um cenário com antecedência. Da mesma forma com os sons, é importante ouvir novamente um lugar específico e ouvi-lo como a primeira vez, antes de gravar 'eventos' sonoros específicos.

## ANEXOS

### ESTRUTURAS GERAIS UTILIZADAS E PROPOSTAS PELOS PARCEIROS DE LIGAÇÃO DE ARTE

- **Tela utilizada pelos parceiros Art-Connection para conduzir suas próprias pesquisas de ação participativa**

*Esta tela é proposta para orientar o questionamento no âmbito de uma pesquisa de ação participativa. Também pode ser usado para facilitar um grupo focal. A grade proposta é composta de duas colunas: à esquerda, os elementos a serem analisados; à direita, as perguntas a serem feitas e o espaço para respondê-las a fim de coletar os elementos.*

<b>Nível Micro - Os alunos (população alvo)</b> <b>De que forma e como a cultura permite a emergência de aptidões criativas individuais que favorecem uma atitude positiva favorável à abertura ao outro, ao mundo e ao desenvolvimento pessoal, social, profissional e económico?</b> Vamos tentar analisar com os alunos as competências individuais e colectivas que eles identificaram, mobilizaram e desenvolveram, e como formalizá-las no quadro de referência dos 8 CCE, mas também como gostariam de ser acompanhados e como eles próprios poderiam acompanhar os seus pares neste processo de auto-formação.	
<b>Introdução</b>	<i>Qual é o contexto (a situação inicial), a questão levantada. Dê uma breve definição da prática abordada e indique há quanto tempo ela está em vigor.</i>
<b>Partes interessadas/atores</b>	<i>Quem são os beneficiários ou grupo alvo? Quem são os usuários?</i>
<b>Abordagem metodológica</b>	<i>Que metodologia foi utilizada ou experimentada para resolver o problema inicial que conduziu aos resultados? Qual foi a abordagem e quão participativo foi o processo?</i>
<b>Resultados Micro I</b>	<i>Que competências individuais e colectivas é que o público-alvo identificou, mobilizou e desenvolveu ao longo da acção que constitui a base da investigação?</i>
<b>Resultados do Micro II</b>	<i>Que habilidades o público-alvo acha que os coaches devem ter para acompanhá-los neste processo de auto-aprendizagem?</i>
<b>Resultados do Micro III</b>	<i>Como poderiam eles próprios apoiar os seus pares no desenvolvimento de competências individuais e colectivas no seu ambiente social e cultural?</i>
<b>Beneficiários do Impacto</b>	<i>Como a entrada através de situações culturais permite a emergência de aptidões criativas individuais favorecendo uma atitude positiva conducente à abertura ao outro, ao mundo e ao desenvolvimento pessoal, social, profissional e económico?</i>

<b>Inovações e fatores-chave de sucesso</b>	<i>Quais são as condições para uma replicação bem sucedida (em um contexto semelhante)?</i>
<b>Restrições</b>	<i>Quais foram as dificuldades encontradas pelos beneficiários e os desafios enfrentados?</i>
<p><b>Nível MESO - Profissionais de educação e formação</b></p> <p><b>Como e por que a cultura permite a transição para um novo paradigma de aprendizagem de adultos?</b></p> <p>Procuraremos identificar com os profissionais experimentadores, no âmbito das actividades realizadas, as práticas e gestos a desenvolver, os princípios a respeitar, as condições de sucesso, as ferramentas educativas adequadas, a fim de implementar práticas culturais no terreno com as populações-alvo (= participantes no projecto cultural).</p>	
<b>Introdução</b>	<i>Qual é o contexto e a questão com a qual os treinadores/educadores estão trabalhando? Dê uma breve definição da prática abordada e indique há quanto tempo ela está em vigor.</i>
<b>Beneficiários</b>	<i>Quem são os beneficiários ou grupo alvo? Quem são os usuários?</i>
<b>Abordagem metodológica</b>	<i>Que metodologia foi utilizada ou experimentada para resolver o problema inicial que conduziu aos resultados? Qual foi a abordagem e quão participativo foi o processo?</i>
<b>Resultados Meso I</b>	<i>Que competências individuais e colectivas os coaches/educadores devem mobilizar e desenvolver durante a acção que é a base da investigação?</i>
<b>Resultados do Meso II</b>	<p><i>Que princípios devem ser respeitados, que capacidades de conhecimento e competências devem ser adquiridas ou desenvolvidas pelos profissionais que as acompanham, para a implementação de práticas pedagógicas no terreno com as populações-alvo?</i></p> <p><i>Que ferramentas educacionais devem ser desenvolvidas para apoiar as pessoas em um processo de auto-formação?</i></p>
<b>Impacto dos acompanhantes</b>	<i>Como a entrada através de situações culturais permite a transição para um novo paradigma de educação e formação de adultos, a fim de incentivar a participação na vida cultural em todas as suas formas, favorecendo uma atitude positiva favorável à abertura ao outro, ao mundo e ao desenvolvimento pessoal, social, profissional e econômico?</i>

<b>Inovações e fatores-chave de sucesso</b>	<i>Quais são as condições para a replicação bem sucedida da ação participativa e da pesquisa (em um contexto semelhante)?</i>
<b>Restrições</b>	<i>Quais são as dificuldades e desafios enfrentados pelos profissionais? Como é que eles os abordaram no contexto?</i>
<p><b>Macro nível - Organizações locais</b></p> <p><b>De que forma e como a cultura permite o desenvolvimento de territórios de aprendizagem e a valorização e visibilidade dos impactos económicos e sociais resultantes desta diversidade de expressão criativa, apreciação, participação e realização de obras de arte?</b></p> <p>Vamos tentar descobrir como as organizações privadas ou públicas podem utilizar as ferramentas educativas desenvolvidas no âmbito do projecto Art-Connection para construir um sistema educativo nos seus territórios capaz de encorajar, valorizar e virtualizar (a partir de dentro) todos os talentos e capacidades criativas de todas as pessoas, portadoras de inovação e prosperidade para as nossas novas sociedades.</p>	
<b>Introdução</b>	<i>Qual é o contexto e a questão em que a organização trabalha? Dar uma breve visão geral dos papéis e responsabilidades no seu campo de acção?</i>
<b>Partes interessadas/atores</b>	<i>Quem são os beneficiários ou grupo alvo? Quem são os usuários? Quais são as instituições, parceiros e organizações de implementação e qual é a natureza do seu envolvimento?</i>
<b>Abordagem metodológica</b>	<i>Que metodologia é utilizada ou tentou abordar a questão? Qual é a abordagem e como o processo é participativo?</i>
<b>Resultados da Macro I</b>	<i>Como a entrada através de situações culturais permite a construção de estratégias políticas e educativas para desenvolver territórios de aprendizagem cultural?</i>
<b>Resultados da Macro II</b>	<i>Em que medida a diversidade de expressão, criatividade, apreciação, participação e realização de obras de arte tem impacto no nível económico e social do seu público-alvo?</i>
<b>Resultados da Macro III</b>	<i>Como poderiam as organizações interessadas pôr em prática estratégias para a validação ou reconhecimento da aprendizagem anterior baseadas no desenvolvimento<sup>ème</sup> de competências-chave no seu ambiente social e cultural?</i>
<b>Organizações de impacto</b>	<i>Em que medida a diversidade de expressão criativa, apreciação, participação e criação de arte tem impacto nas organizações que trabalham na área da Educação de Adultos?</i>

<b>Inovações e fatores-chave de sucesso</b>	<i>Quais são as condições a serem cumpridas para replicar esta ação com sucesso em um contexto semelhante?</i>
<b>Restrições</b>	<i>Quais são as dificuldades e os desafios?</i>

- **Formulário de atividade** (você pode ver exemplos concretos nos estudos de caso dos parceiros)

Expandir ou derrubar a mesa, se necessário:

<b>Nome da atividade</b>	
<b>Assunto, palavras-chave</b>	
<b>Duração</b>	
<b>Breve visão geral (método de apoio à atividade)</b>	
<b>Objetivos</b>	
<b>Impacto (indicadores de sucesso)</b>	
<b>Quantos Conectores Culturais são necessários?</b>	
<b>Papéis/capacidades necessárias (acompanhamento, coaching...)</b>	
<b>Para quem (idade, individual, grupo...)</b>	
<b>Nível de confiança necessário para a implementação da actividade</b>	
<b>Nível de participação</b>	
<b>Descrição/Passos</b>	
<b>Debriefing</b>	
<b>Materiais necessários</b>	
<b>Um ambiente propício a esta actividade</b>	
<b>Comentários, dicas e truques</b>	

- **Estrutura para a criação de projectos culturais** (pode encontrar alguns exemplos concretos no estudo de caso da APP)

<b>Título do projeto</b>	
<b>Finalidade</b>	
<b>Objectivos de aprendizagem orientados</b>	
<b>Materiais utilizados</b>	
<b>Público-alvo, tipo de público</b>	
<b>Horário, processo, número de sessões</b>	
<b>Dificuldades encontradas</b>	
<b>Condições para o sucesso</b>	
<b>Impactos e resultados para o público</b>	
<b>Parcerias</b>	
<b>Financiamento</b>	