

Organização

CITCEM/FLUP

Comissão Científica

Comissão Executiva do CITCEM

Comissão organizadora

Carla Sequeira

Joana Sequeira

Secretariado

Vanessa Sousa

Marlene Cruz

Contactos

CITCEM/FLUP

Tlf: 226 077 177

E-mail: oic.citcem@gmail.com

citcem@letras.up.pt

As *Oficinas de Investigação* do CITCEM têm como principal objectivo o debate, alargado e transdisciplinar, de problemáticas de investigação, no sentido de cruzar questões teóricas e metodológicas e resultados de pesquisa.

As *Oficinas de Investigação* do CITCEM constituem, por isso, um espaço de divulgação e discussão regular de projectos de investigação individuais (teses de mestrado ou doutoramento, projectos de pós-doc, etc.) ou colectivos, dos investigadores e colaboradores do CITCEM, podendo associar investigadores de outros centros ou universidades nacionais e/ou estrangeiras.

Entrada Livre
www.citcem.org



Cofinanciado por:



POCI-01-0145-FEDER-007460



UIDB/HIS/04059/2013



OFICINAS DE INVESTIGAÇÃO CITCEM 18/19

SESSÃO 4
[09.11.18 • 14h00]

Proponentes da sessão:
Alice Semedo e Clotildes Avellar

«Públicos, Mediação e Educação em contexto patrimonial e museológico – Parte II»

LOCAL: Sala do CITCEM [Torre A, Piso 0]

PROGRAMA

14h00

APRESENTAÇÃO DAS COMUNICAÇÕES

14h05 *Ações educativas e tecnologia digital: os museus do norte de Portugal* | Clotildes Avellar

14h25 *Análise comparada da regulamentação espanhola e portuguesa sobre patrimônio, no ensino secundário* | Inmaculada Sánchez-Macias

14h45 *A educação em contexto patrimonial no âmbito formal* | Maria Helena Pinto

15h05 Debate

15h20 Intervalo

15h40 *Museu de cinema e o público infanto-juvenil: o caso da Cinemateca Portuguesa* | Thais Vanessa Lara

16h00 *Jogos sérios para o patrimônio cultural: propostas para os caminhos do Romântico* | João Victor Câmara

16h20 Debate

NOTAS BIOGRÁFICAS E RESUMOS

CLOTILDES AVELLAR

Doutora em Ciência da Informação pela UFMG na linha de pesquisa Informação, Cultura e Sociedade (2014), especialista em Gestão do Patrimônio Cultural pela PUCMINAS (2002) e graduada em História pela UFMG (1993). Atualmente desenvolve uma investigação de Pós-doutoramento no Departamento de Ciências e Técnicas do Patrimônio da Faculdade de Letras da Universidade do Porto, sob a supervisão da Prof. Dra. Alice Semedo.

Ações educativas e tecnologia digital: os museus do norte de Portugal

Apresentação do estudo, em desenvolvimento, sobre museus, ambiente digital e educação, considerando o patrimônio cultural no contexto português, tomando como objeto empírico o conjunto dos museus do norte de Portugal. Trata-se de uma análise das ações educativas desenvolvidas pelos museus com base no uso das tecnologias digitais, aportando dados que permitam dispor de um estado da arte acerca questão.

INMACULADA SÁNCHEZ-MACIAS

Psicóloga, Graduada em Educação Primária na menção generalista, Mestre em Pesquisa Aplicada à Educação (UVA) e atualmente cursando Mestrado em Neuropsicologia e Educação (UniR). No marco de um projeto da Junta de Castilla y León ligado ao projeto Educação Patrimonial na Espanha (OEPE). Realiza sua tese de doutorado sobre educação patrimonial, com foco na avaliação de programas educacionais em Castilla y León.

Análise comparada da regulamentação espanhola e portuguesa sobre patrimônio, no ensino secundário

Estudo comparativo da legislação no ensino secundário obrigatório e bacharelato em Espanha, e ensino básico e secundário em Portugal. Esses países passaram por reformas nos currículos como a grande maioria dos países europeus: Espanha em dezembro de 2013 aprovou a LOMCE, e Portugal, desde 2012 está a fazer alterações ao seu currículo. Nosso estudo centra-se na educação das idades entre os 12 e os 18 anos.

MARIA HELENA PINTO

Investigadora Integrada do CITCEM, no grupo de investigação “Educação e Desafios Societais”. Doutora em Ciências da Educação, especialidade de Educação em História e Ciências Sociais (U. Minho, 2012). Mestre em Patrimônio e Turismo (U. Minho, 2004) Licenciada em História, área educacional, pela FLUP. Docente de História (3º ciclo/ Secundário). Formadora de professores, certificada pelo CCPFC nas áreas de Didáticas Específicas (História) e História da Arte.

A educação em contexto patrimonial no âmbito formal

Pretende-se salientar a importância das atividades educativas com tarefas que incluam o uso de fontes patrimoniais — objetos de museus e edifícios integrados em sítio histórico — e desafiem preconcepções dos alunos, fomentando a interpretação de vestígios existentes no meio envolvente e a discussão sobre as ações humanas no passado e sua relação com o presente.

THAIS VANESSA LARA

Doutoranda em Multimeios na Universidade Estadual de Campinas em cotutela com o doutoramento em Estudos do Patrimônio da Universidade do Porto. Bolsista FAPESP.

Museu de cinema e o público infanto-juvenil: o caso da Cinemateca Portuguesa

Em 2007, a Cinemateca Portuguesa inaugurou sua Cinemateca Júnior: um espaço dedicado às crianças e seus familiares. O novo departamento trabalha preferencialmente em colaboração com as escolas, desenvolvendo um programa de atividades que apresenta a história do cinema a partir da exposição permanente de pré-cinema e por meio da projeção de filmes, em seus formatos originais, do acervo da Cinemateca Portuguesa. Ao criar um diálogo com escolas e famílias, uma nova relação surge e a posição “mediadora” se estabelece entre a instituição e o público. Esta comunicação analisa como essa posição “mediadora” se constrói através da exposição permanente de pré-cinema da Cinemateca Júnior.

JOÃO VICTOR CÂMARA

Licenciado em História pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul e estudante do Mestrado de História e Patrimônio da Faculdade de Letras da Universidade do Porto, onde investiga a implementação de novas tecnologias, nomeadamente a elaboração de Jogos Sérios, no âmbito da mediação patrimonial.

Jogos sérios para o patrimônio cultural: propostas para os caminhos do romântico

A comunicação discorre acerca dos Jogos Sérios enquanto ferramentas digitais de mediação patrimonial que têm o potencial de aprimorar a experiência dos visitantes de sítios culturais, favorecendo a aprendizagem tanto no domínio cognitivo quanto no domínio afetivo. Para tal, propõe um modelo de Jogo Sério para os Caminhos do Romântico que combine tanto aspectos de atividades educacionais para museus quanto de videogames educativos.