

Estrutura metodológica e percurso de formação

Relatório WP3



**Co-funded by
the European Union**

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

Publicado por

HIGHRES - Apoiar a Resiliência do Patrimônio Imaterial através da Narrativa
2023-1-LV01-KA220-ADU-000160743
Fevereiro de 2025

Parceiros do Projeto

Associação de Turismo de Vidzeme (Letónia) - Coordenador
Eva Koljera, Jānis Sijāts, Raitis Sijāts, Signe Lorence

Universidade de Milano-Bicocca (Itália)
Nunzia Borrelli, Lisa Pigozzi, Giulia Mura

Universidade Lusófona (Portugal)
Mário Moutinho, Maristela Simão, Angelo Biléssimo, Maria Clara Leal

Storytelling Centre (Países Baixos)
Hester Tammes

Universidade de Jaén / CEI Patrimonio (Espanha)
Maria Isabel Moreno Montoro, Sara Robles Ávila, Alfredo Ureña Uceda,
Pedro Ernesto Moreno Garcia

OnProjects (Espanha)
Leandro França, Jorge Contreras Ubric

Autores

Equipa HIGHRES

Coordenador de Produção

Universidade Lusófona

Diretor Editorial

Leandro França (OnProjects)

Conceção e apresentação

Nuria Liébana (OnProjects)
Laia Redondo (OnProjects)

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflete apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

2023-1-LV01-KA220-ADU-000160743

Esta obra está sob uma licença Creative Commons 3.0 Espanha de reconhecimento não comercial - sem trabalho derivado. É livre para copiar, distribuir e comunicar publicamente a obra sob as seguintes condições:

- **Agradecimientos.** Os créditos de edição devem ser mencionados conforme especificado pelo autor ou licenciante.
- **Sem fins comerciais.** Não é permitida a utilização desta obra para fins comerciais.
- **Proibição de trabalhos derivados.** Não é permitido alterar, transformar ou gerar um trabalho derivado desta obra.

Ao reutilizar ou distribuir este trabalho, o utilizador deve tornar claros os termos relevantes da licença. Algumas destas condições podem não se aplicar se for obtida autorização do detentor dos direitos de autor.

Os direitos decorrentes da utilização legítima ou de outras limitações previstas na lei não são afetados pelo que precede.

A licença completa está disponível em: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/>



Índice

Apresentação	5
1. Quadro conceitual	8
1.1 Património cultural imaterial e participação comunitária	9
1.2 Ética e direitos de autor	9
1.3 Narrativas digitais e património cultural imaterial e desenvolvimento sustentável	9
1.4 Metodologia participativa e capacitação da comunidade	10
Conclusão	10
2. Quadro metodológico	12
Etapa 1: Mobilização comunitária, formação e inovação	13
Etapa 2: Criação e registo de narrativas digitais	14
Etapa 3: Promoção e integração com o desenvolvimento sustentável	15
Etapa 4: Princípios para as ações de formação	16
Etapa 5: Acompanhamento e avaliação do projeto	17
3. Percurso de formação	19
Design do Percurso de Formação	20
Módulo 1: Identificación y catalogación del patrimonio cultural inmaterial en las zonas rurales	21
Módulo 2: Gestão Colaborativa e Envolvimento da Comunidade	22
Módulo 3: Promoção de uma cultura de inovação e criatividade	23
Módulo 4: Construção de Narrativas sobre o Património Cultural Imaterial	24
Módulo 5: Technical Aspects Related to Digital Narratives	25
Módulo 6: Promoción del patrimonio cultural inmaterial a través de plataformas digitales para fomentar el turismo cultural y el desarrollo rural	26
Avaliação final e projeto integrador	28
Referências bibliográficas	29

Apresentação

Este documento tem como objetivo apresentar os avanços alcançados até o momento no âmbito do Work Package No. 3 (WP3) do Projeto HIGHRES - Helping Intangible Heritage RESilience through Storytelling (ERASMUS + 2023-1-LV01-KA220-ADU-000160743).

Alinhado com os objetivos gerais do HIGHRES, que procura desenvolver uma metodologia para a criação de narrativas digitais para valorizar o Património Cultural Imaterial (PCI), o WP3 visa estabelecer uma metodologia comum para a criação destas narrativas digitais. Com base no quadro metodológico desenvolvido, será concebido um percurso de formação destinado a formar as partes interessadas, tendo em conta as necessidades específicas de formação e o contexto local.

A abordagem metodológica para a construção deste documento teve por base as Fases anteriormente desenvolvidas pelo projeto, nomeadamente a elaboração do Manual de Boas Práticas, que forneceu um diagnóstico detalhado das necessidades de formação, com base nos dados recolhidos junto das instituições participantes.

Além disso, as discussões realizadas pela equipa HIGHRES, em reuniões presenciais e online, contribuíram significativamente para a estruturação do documento. Nessas reuniões, foi aplicado um inquérito informativo em que cada parceiro partilhou as suas perspetivas sobre património imaterial, narração de histórias e participação comunitária, considerando o contexto de cada país envolvido no projeto: Itália, Letónia, Holanda, Portugal e Espanha.

Foi também realizada uma revisão bibliográfica e documental exaustiva, incluindo manuais, cursos e metodologias já desenvolvidas em diferentes contextos globais, bem como o conhecimento académico e prático de investigadores e contadores de histórias. A metodologia desenvolvida visa possibilitar a qualquer comunidade local a identificação, construção e partilha de narrativas digitais sobre o Património Cultural Imaterial (PCI), incentivando o turismo cultural e o desenvolvimento rural.

Este documento está organizado em três partes:

1. Enquadramento da Proposta

Apresenta as principais linhas orientadoras da proposta, conceitos e exemplos práticos para a criação da estrutura metodológica e formativa, sobre a promoção de narrativas digitais sobre o Património Cultural Imaterial (PCI) nas comunidades rurais.

2. Estrutura metodológica

Detalha a metodologia a ser utilizada para a implementação do percurso de formação, dividida em cinco fases principais:

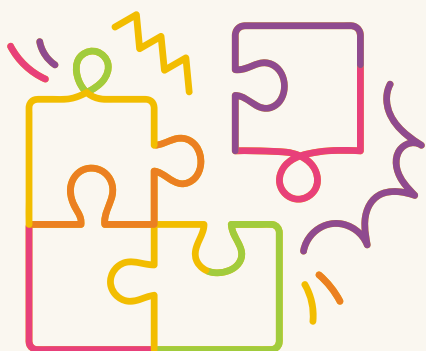
- Mobilização comunitária, formação e inovação
- Criação e registo de narrativas digitais
- Promoção e integração com o desenvolvimento sustentável
- Princípios para as ações de formação
- Acompanhamento e avaliação do impacto

Apresentação

3. Estrutura do percurso de formação

Propõe uma estrutura de formação baseada nos módulos definidos pelo projeto, com sugestões de conteúdos e atividades para cada módulo. Este percurso serve de quadro orientador e a metodologia participativa prevê que os módulos e as atividades sejam desenvolvidos em colaboração com a comunidade-alvo, com base nas suas necessidades, tendo em conta os conhecimentos prévios e o contexto local.

É de salientar que, com base na estrutura gerada no WP3, serão desenvolvidos materiais de formação no WP4, que serão adaptados e disponibilizados numa Plataforma de Formação de acesso livre no WP5. Desta forma, as comunidades locais, instituições culturais e educadores terão acesso a conteúdos de formação, permitindo a capacitação contínua e a valorização do Património Cultural Imaterial (PCI) a nível local e regional.



Capítulo 1:

Quadro conceitual

1. Quadro conceitual

A preservação do património cultural e o desenvolvimento sustentável das comunidades têm impulsionado iniciativas que valorizam as identidades locais, reforçam a coesão social e incentivam o desenvolvimento sustentável. A nível mundial, projetos com abordagens metodológicas variadas visam atingir estes objetivos, privilegiando princípios éticos e inovadores que permitam às comunidades reconhecer, apropriar-se e valorizar o seu próprio património cultural.

Neste contexto, o projeto “Helping Intangible Heritage Resilience through Storytelling” (HIGHRES), um projeto europeu financiado pelo Programa Erasmus+, visa dotar as comunidades rurais das competências necessárias para compreender, preservar, transmitir e promover o seu Património Cultural Imaterial (PCI) através de narrativas digitais. Ao alavancar o poder da narração de histórias digitais, o HIGHRES procura criar oportunidades e abordar as desigualdades nas áreas rurais. O consórcio inclui seis parceiros de cinco países diferentes, representando diversos contextos culturais na UE, incluindo o Sul da Europa (Espanha, Portugal e Itália), a Europa Central (Países Baixos) e a Europa Oriental (Letónia).

O HIGHRES propõe um quadro metodológico que utiliza narrativas digitais para a preservação do Património Cultural Imaterial (PCI). O modelo visa capacitar as comunidades rurais europeias para registar e partilhar os seus conhecimentos e tradições através das tecnologias digitais, promovendo a inclusão digital e fomentando uma cultura de inovação. A proposta integra uma abordagem interdisciplinar com antropologia, ciências sociais, comunicação, estudos culturais, história, museologia, tecnologia e inovação, com ênfase na ética e na gestão participativa. Dessa forma, a proposta visa capacitar profissionais e lideranças comunitárias para a criação de narrativas digitais que valorizem os saberes culturais, alinhando-se aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da agenda 2030 das Nações Unidas, que promovem o desenvolvimento de habilidades digitais e a preservação do património imaterial.

Os projetos e ações identificados no [Manual de Boas Práticas](#), desenvolvido na primeira fase do HIGHRES, centrados na identificação, gestão participativa, narração de histórias digitais e promoção da PCI, fornecem conhecimentos e metodologias valiosos para as partes interessadas adaptarem e implementarem nos seus contextos específicos e são utilizados como exemplos e referências ao longo deste documento. (HIGHRES, 2024)

Entre os projetos exemplares, podemos destacar “‘Raíces’: Empowering Community Narratives Through Collaborative Art”, em Espanha, que potencia as narrativas comunitárias através da arte colaborativa, e “The National Holocaust Museum: Digital Storytelling for Historical Preservation”, nos Países Baixos, que utiliza a narração digital de histórias para a preservação histórica. O “Araisi Ezerpils Archaeological Park: Integrating Legends and Archaeology for Cultural Tourism”, desenvolvido na Letónia, integra lendas e arqueologia para promover o turismo cultural, revitalizando o interesse pelas tradições locais. Outro exemplo da Letónia é o projeto “Aluksne Banitis Station: Preserving Heritage Through Multimedia Storytelling”, que utiliza a narração de histórias multimédia para preservar a história ferroviária, demonstrando como a inovação digital pode revitalizar o património cultural e reforçar a ligação das comunidades ao seu passado.

1.1 Património cultural imaterial e participação comunitária

O Património Cultural Imaterial (PCI) engloba tradições, práticas sociais e conhecimentos transmitidos entre gerações, constituindo um património cultural vivo. A sua preservação exige a participação ativa das próprias comunidades, respeitando a sua diversidade e suas especificidades. Orientações como a Convenção de Faro (Conselho da Europa, 2005) e a Convenção da UNESCO de 2003 (UNESCO, 2003) destacam a utilização das tecnologias digitais para alargar o acesso e a sensibilização ao património cultural, promovendo práticas educativas e formativas que colocam a participação da comunidade no centro.

A preservação do PCI envolve continuidade e reinvenção, conforme discutido por teóricos como Pierre Nora, Stuart Hall e Clifford Geertz. (Geertz, 1996; Hall, 2006; Nora, 1993) As tradições adquirem novos significados à medida que são transmitidas e adaptadas. Dois exemplos notáveis, ambos italianos, são os “Alberi di Maggio: Revitalising Traditional Music and Crafts Through Digital Media”, que revitaliza a música e o artesanato tradicionais através dos meios digitais, e o projeto “Il Filò delle Agane’: Preserving Oral Traditions Through Community Storytelling”, que preserva as tradições orais através da narração de histórias pela comunidade. Estes projetos exemplificam como a gravação digital ajuda a preservar e a renovar as tradições. Outro exemplo que procura articular estes conceitos é o projeto “Museum in the Village: Conectando Comunidades Rurais com Instituições Culturais”, que conecta comunidades rurais a instituições culturais, ampliando o acesso ao conhecimento e promovendo a valorização da cultura local. O “Ecomuseu do Corvo: Envolver as Comunidades na Preservação do Património e na Educação” envolve as comunidades na preservação do património e na educação, mostrando que, ao partilharem as suas tradições digitalmente, as comunidades mantêm a sua cultura viva. Ambos os projetos são desenvolvidos em Portugal.

1.2 Ética e direitos de autor

O respeito pelos direitos de autor e o compromisso ético são essenciais na utilização de ferramentas digitais para o património imaterial. As práticas éticas incluem a obtenção do consentimento informado das pessoas envolvidas, o respeito pela integridade das histórias e a proteção dos direitos coletivos. A formação em ética digital e direitos de autor faz parte do curso, garantindo que a produção de narrativas respeita o património cultural e evita o uso indevido da informação. Esta perspetiva alinha-se com a Convenção de Faro sobre o Valor do Património Cultural para a Sociedade, que destaca a importância do envolvimento da comunidade na salvaguarda do património cultural. (Conselho da Europa, 2005)

Além disso, a Convenção Europeia para a Proteção do Património Arqueológico (revista) (Conselho da Europa, 1992) e a Diretiva 2019/790 da União Europeia relativa aos direitos de autor no mercado único digital (União Europeia, 2019) garantem a proteção dos direitos dos criadores e reconhecem o papel vital das comunidades locais.

O projeto “Europeana” é um exemplo desta abordagem ética. (Europeana, [s.d.]) A plataforma digital europeia de arquivos culturais segue normas rigorosas em matéria de direitos de autor, fornecendo orientações para a catalogação e utilização de conteúdos culturais digitais, garantindo que o património cultural é partilhado com respeito pelos seus criadores e detentores.

1.3 Narrativas digitais e património cultural imaterial e desenvolvimento sustentável

As narrativas digitais e o storytelling podem desempenhar um papel crucial na valorização e preservação do Património Cultural Imaterial (PCI), contribuindo também para o desenvolvimento sustentável. O Digital Storytelling representa a evolução moderna da arte de contar histórias, utilizando ferramentas digitais para criar experiências imersivas que transportam o público para momentos significativos e tradições de diferentes comunidades. (Falk & Gyuri, 2023)

A utilização de narrativas digitais complementa esta proposta, permitindo uma comunicação eficaz e envolvente através de histórias contadas em formatos multimédia, como vídeos, podcasts e posts interativos. Estas narrativas ajudam a transmitir valores, inspiram a mudança e reforçam a ligação com os públicos interno e externo, tornando a inovação e a participação uma parte fundamental do processo.

Quando aplicada ao PCI, especialmente nas zonas rurais, a narração digital de histórias permite o registo e a divulgação de histórias locais, assegurando que as tradições e os conhecimentos são amplamente preservados e partilhados. Esta abordagem reforça a autonomia das comunidades, permitindo-lhes contar as suas próprias histórias e renovar a importância do seu património cultural de uma forma inovadora. Esta valorização não só promove a diversidade cultural, como também fomenta práticas sustentáveis, integrando cultura, tecnologia e desenvolvimento económico, ligando o património cultural às novas gerações e a públicos diversificados.

Projetos como o holandês “Spotting Intangible Heritage: Increasing Public Awareness with QR Codes” utilizam códigos QR para sensibilizar o público para as tradições, exemplificando como as novas tecnologias podem ligar as culturas a novos públicos e contextos. O projeto “Vientos del Tiempo: Reviving Oral Traditions Through Theatre and Digital Media”, em Espanha, ilustra o impacto destas iniciativas, reavivando as tradições orais através do teatro e dos meios digitais, ligando a cultura imaterial das comunidades ao presente e estimulando o turismo e o interesse cultural.

1.4 Metodologia participativa e capacitação da comunidade

Esta proposta adota metodologias participativas, baseadas na educação patrimonial e na construção coletiva, promovendo o diálogo entre os agentes culturais e as comunidades locais. Inspirada na educação transformadora de Paulo Freire, a metodologia incentiva o desenvolvimento crítico dos participantes, promovendo um processo de diálogo e troca no qual eles se tornam agentes ativos do conhecimento. (Freire, 2014) Assim, é necessário que os indivíduos e coletivos envolvidos participem efetivamente das dinâmicas de tomada de decisão e, mais do que isso, atuem de forma a dialogar e apoiar as ações de todos ao longo do processo. (Antonioli, 2014) Esse envolvimento fortalece a coesão social e promove a participação democrática. Além disso, a metodologia inclui a formação em competências digitais, baseada em autores como Jorge La Ferla e Pierre Lévy. (La Ferla, 2009; Lévy, 2003) A inovação cultural aplicada às narrativas digitais reforça o papel das comunidades na preservação do património, democratizando o acesso ao conhecimento e estimulando a criação de conteúdos sustentáveis.

Esta proposta adota também o conceito de “Cultura de Inovação”, que, combinado com a gestão participativa, se refere a um ambiente organizacional onde a inovação, a criatividade e a colaboração são incentivadas, permitindo que todos os membros da equipa e as partes interessadas contribuam com ideias e soluções para os desafios enfrentados. (Eid & Forstrom, 2021) Esta abordagem promove um sentimento de pertença, aumenta o envolvimento e reforça a capacidade de adaptação e crescimento.

Conclusão

O projeto propõe um quadro metodológico para formar adultos em áreas rurais para utilizarem ferramentas digitais de forma crítica e informada, criando oportunidades económicas e sociais. Esta abordagem não só preserva o Património Cultural Imaterial (PCI) como o revitaliza através da inovação, promovendo o desenvolvimento sustentável e a inclusão digital. Ao combinar uma cultura de inovação, ética e direitos de autor, o projeto estabelece uma base sólida para a valorização do património, ligando as tradições locais a uma visão de futuro. Assim, as comunidades tornam-se protagonistas do seu património cultural, participando ativamente na construção de uma sociedade mais inclusiva e diversificada.



Capítulo 2:

Quadro metodológico

2. Quadro metodológico

A metodologia aqui proposta seguirá uma abordagem prática, passo a passo, em que, com a colaboração de todos os parceiros, será produzida uma narrativa digital a partir de um património cultural imaterial específico, centrada na participação da comunidade, na ética e na cultura da inovação para o desenvolvimento sustentável.

A metodologia empregue centra-se em metodologias colaborativas e participativas, sendo a participação da comunidade um ponto fundamental da abordagem. Geralmente, o património cultural imaterial só encontra sentido através do seu reconhecimento pela comunidade a que pertence. É através dos indivíduos que a compõem que são indicadas as manifestações culturais consideradas relevantes. Essas pessoas podem olhar para o passado e para o futuro que desejam e perceber quais manifestações culturais são importantes e representativas, quais conhecimentos formam esse coletivo. Esta abordagem envolve também questões éticas subjacentes, nomeadamente a garantia de que o reconhecimento e a valorização do património cultural é um processo inclusivo, que ajuda a reconhecer e a celebrar a diversidade da sociedade que engloba, não podendo ser utilizado como instrumento de segregação, preconceito ou ódio.

Assim, quando o objetivo é valorizar a diversidade cultural e fortalecer as identidades locais, é fundamental que as estratégias e iniciativas sejam construídas coletivamente. Considerando os processos de formação, a participação da comunidade deve estar presente na formulação, implementação e execução, para estimular a construção coletiva, que entende os saberes e as referências culturais como resultado de processos coletivos, sociais e comunitários. É esse sentimento de pertencimento que permitirá que as pessoas se reconheçam nas iniciativas, garantindo que essas iniciativas respondam de forma ampla e abrangente às necessidades e concepções das comunidades em que estão inseridas. (Florêncio et al., 2014)

Assim, para criar um quadro metodológico participativo que envolva a comunidade local na criação de narrativas digitais sobre o património cultural imaterial e, ao mesmo tempo, promova o desenvolvimento sustentável, são propostas cinco Fases principais:



Cada uma destas fases envolve atividades que permitem a participação ativa dos residentes, a utilização de tecnologias acessíveis e a valorização da cultura local, bem como um impacto positivo no desenvolvimento da comunidade.

Etapa 1: Mobilização comunitária, formação e inovação



Objetivo

Envolver a comunidade local desde o início do processo, valorizando o conhecimento prévio sobre o património cultural imaterial e as narrativas digitais, para formação em tecnologias digitais.

Fases

1. Sensibilização e identificação de parceiros locais

Realizar reuniões e eventos comunitários para apresentar o projeto e sensibilizar os residentes para a importância do património cultural imaterial. Identificar parceiros locais, tais como escolas, ONGs, associações culturais e líderes comunitários.

2. Formação de grupos de colaboração

Criar grupos de discussão que representem a diversidade local. Estes grupos podem incluir mestres do conhecimento, jovens, educadores, artesãos e outros membros que lidam com o património cultural da região.

3. Formação em Gestão Participativa e Cultura de Inovação

Oferecer formação em gestão e cultura de inovação para que a comunidade possa gerir atividades e ações de forma independente e sustentável. Isto inclui noções de gestão participativa, comunicação e gestão de projetos.

4. Treinamento em ferramentas digitais

Oferecer treinamento para a comunidade em ferramentas de edição de áudio, vídeo e conteúdo digital, priorizando o uso de equipamentos acessíveis (smartphones, gravadores simples e softwares livres). O objetivo é garantir que os participantes possam criar e editar suas narrativas.

5. Formação em direitos de autor e gestão de dados culturais

Incluir formação sobre a utilização ética da informação, os direitos de autor e a proteção do património imaterial. Isto é fundamental para garantir o respeito e a preservação da cultura local.

Etapa 2: Criação e registo de narrativas digitais

Etapa 3: Promoção e integração com o desenvolvimento sustentável

Etapa 4: Princípios para as ações de formação

Etapa 5: Acompanhamento e avaliação do projeto

Etapa 1: Mobilização comunitária, formação e inovação

Etapa 2: Criação e registo de narrativas digitais



Objetivo

Facilitar a criação colaborativa de narrativas digitais que expressem valores culturais, tradições e memórias locais.

Fases

1. Recolha de histórias e tradições

Organizar workshops e atividades de campo onde os participantes possam partilhar e registar histórias, práticas culturais e tradições. Incentivar a utilização de entrevistas, fotografias, gravações e vídeos que representem a diversidade cultural local.

2. Construção de Narrativas Visuais e Sonoras

Com base no material recolhido, orientar os participantes na construção de narrativas digitais que representem de forma autêntica e cativante o património imaterial. Estas narrativas podem ser desenvolvidas sob a forma de vídeos documentais, áudio (podcasts), exposições virtuais, entre outros formatos.

3. Curadoria e edição da comunidade

Conduzir um processo de curadoria participativa em que a própria comunidade reveja e selecione os materiais a partilhar. Isto ajuda a garantir que as histórias finais refletem a perspetiva e a identidade locais.

4. Validação e respeito pelas tradições

Antes da publicação, garantir que todos os conteúdos digitais têm a aprovação dos membros da comunidade envolvidos e estão em conformidade com os valores e tradições locais.

5. Criação de plataformas de acesso aberto e colaborativas

Criar uma plataforma colaborativa de narração de histórias para desenvolver um repositório digital da cultura local, onde os próprios participantes publicam as suas histórias.

Etapa 3: Promoção e integração com o desenvolvimento sustentável

Etapa 4: Princípios para as ações de formação

Etapa 5: Acompanhamento e avaliação do projeto

Etapa 1: Mobilização comunitária, formação e inovação

Etapa 2: Criação e registo de narrativas digitais

Etapa 3: Promoção e integração com o desenvolvimento sustentável



Objetivo

Objetivo: Reforçar as narrativas digitais como um trunfo para o turismo sustentável, a educação e a valorização da cultura local.

Fases

1. Desenvolver e Articular Programas de Comunicação e Disseminação

Utilizar a plataforma de storytelling desenvolvida, integrada às redes sociais, sites e aplicativos, para promover o acesso ao conteúdo gerado. Além disso, considerar espaços físicos na comunidade (museus, centros culturais) para exposições e eventos locais.

2. Desenvolvimento de Programas Culturais e Turísticos

Integrar as narrativas digitais no desenvolvimento de projetos, ações, programas e roteiros de turismo sustentável, onde os visitantes possam conhecer a cultura local de forma respeitosa e interativa.

3. Criação de Redes e Parcerias

Ligar a comunidade a redes de desenvolvimento sustentável e de turismo e a parceiros institucionais, promovendo o intercâmbio cultural e fortalecendo a economia local. Essas parcerias podem incluir instituições de ensino, organizações culturais e empresas interessadas em promover o turismo responsável.

Etapa 4: Princípios para as ações de formação

Etapa 5: Acompanhamento e avaliação do projeto

Etapa 1: Mobilização comunitária, formação e inovação

Etapa 2: Criação e registo de narrativas digitais

Etapa 3: Promoção e integração com o desenvolvimento sustentável

Etapa 4: Princípios para as ações de formação



Objetivo

Potenciar a interação e as ações de formação para a reciprocidade de conhecimentos entre os intervenientes.

Fases

1. Educação dialógica

Incentivar trocas e discussões em todas as etapas do curso, valorizando o conhecimento dos participantes.

2. Aprendizagem em colaboração

Trabalhar em grupos em atividades que incentivem a troca de ideias.

3. Estudos de casos e práticas

Utilizar estudos de casos reais e criar atividades práticas.

4. Tecnologia e ferramentas digitais

Introduzir ferramentas acessíveis para a produção de narrativas e projetos digitais.

5. Educação para a sustentabilidade e inovação

Foco em práticas inovadoras de documentação e preservação do património cultural.

6. Aprendizagem prática e colaborativa

Criar uma plataforma de narração de histórias com ferramentas digitais e estratégias inovadoras.

7. Incentivo à continuidade

Promover projetos comunitários contínuos de manutenção e valorização da cultura local.

8. Avaliação Contínua e Processual

Permite o acompanhamento desde o início da formação, possibilitando os ajustes e correções necessários ao longo do processo.

Etapa 5: Acompanhamento e avaliação do projeto

Etapa 1: Mobilização comunitária, formação e inovação

Etapa 2: Criação e registo de narrativas digitais

Etapa 3: Promoção e integração com o desenvolvimento sustentável

Etapa 4: Princípios para as ações de formação

Etapa 5: Acompanhamento e avaliação do projeto



1. Estabelecer indicadores de impacto

Avaliar o efeito das atividades propostas na comunidade, se as narrativas digitais desenvolvidas tiveram a participação da comunidade e contribuíram para a preservação da cultura e para o desenvolvimento sustentável local.

2. Implementação

Após a conclusão da formação, recomenda-se que os profissionais desenvolvam projetos-piloto, aplicando a metodologia e recebendo apoio técnico para melhorar a criação de narrativas digitais.



Capítulo 3:

Percurso de formação

3. Percurso de formação

O percurso de formação HIGHRES é composto por seis módulos, conforme delineado em discussões preliminares com as instituições parceiras. Estes módulos cobrem áreas-chave do processo de criação e promoção de narrativas digitais sobre o património cultural imaterial nas comunidades rurais.



Módulo 1

Identificação e catalogação do património cultural imaterial em áreas rurais



Módulo 2

Gestão Colaborativa e Envolvimento da Comunidade



Módulo 3

Promoção de uma cultura de inovação e criatividade



Módulo 4

Construção de Narrativas sobre o Património Cultural Imaterial



Módulo 5

Aspectos técnicos das narrativas digitais



Módulo 6

Promoção do Património Cultural Imaterial em Plataformas Digitais

A estrutura final do percurso de formação foi definida com uma abordagem multidisciplinar, em colaboração com grupos-alvo (comunidades rurais, instituições culturais e prestadores de serviços de educação de adultos), garantindo que os materiais de formação satisfazem as necessidades concretas destes públicos.

Esta estrutura de percursos de formação tem como objetivo fornecer uma base para a criação do curso online que será desenvolvido nas fases seguintes do projeto, com a criação do curso na plataforma. No entanto, o que aqui se apresenta é uma proposta de um Curso de Formação híbrido (presencial e online) que pode ser utilizado pela comunidade para facilitar a formação presencial, dando às comunidades a liberdade de atuarem de acordo com as suas condições e necessidades.

Design do Percurso de Formação

Curso:

Património Cultural Imaterial e Narrativas Digitais para Comunidades Rurais

Estrutura do curso

Duração total: 90 horas

Formato: Presencial e/ou online (síncrono)

Público-alvo: Líderes comunitários, gestores, professores, jovens, artesãos, agricultores e outros membros de comunidades rurais.

Módulos: 6 módulos

Objetivo geral

Formar líderes e membros de comunidades rurais para identificar, documentar e divulgar o seu património cultural imaterial, utilizando narrativas e contos digitais e práticas de desenvolvimento sustentável, ética e inovação, para reforçar a identidade local, promover a participação comunitária e valorizar a diversidade cultural.

Metodologia

Aulas teóricas

Realizadas presencialmente ou em linha, com gravações para acesso posterior, abrangendo a base teórica de cada módulo.

Estudos de caso

Análise de projetos nacionais e internacionais de sucesso sobre o património cultural imaterial e a utilização de narrativas digitais, com destaque para a gestão participativa e o desenvolvimento sustentável.

Workshops práticos

Sessões presenciais para praticar e experimentar técnicas de storytelling, criar narrativas digitais e ferramentas de inovação.

Atividades de grupo

Exercícios colaborativos para a construção de um projeto final.

Palestras e Mesas Redondas

Convidados de várias áreas, como gestores culturais, representantes da comunidade, especialistas em património, especialistas em ética, inovação e desenvolvimento sustentável, entre outros.

Avaliação contínua

Feedback constante ao longo do curso com atividades e debates semanais.

Módulo 1:

Identificação e catalogação do património cultural imaterial em áreas rurais



Duração: 15 horas

Objetivo

Compreender os conceitos de património imaterial e diversidade cultural, destacando a sua relevância para o fortalecimento das comunidades rurais.

Programa de estudos

Introdução ao Património Cultural Imaterial

Introdução ao Património Cultural Imaterial

Conceitos e Categorias de Património Imaterial

Abordagem aos vários tipos de património imaterial, tais como festas, danças, rituais e conhecimentos tradicionais.

Convenções e Políticas de Preservação

Estudo das convenções e políticas internacionais que visam a preservação do património cultural imaterial (PCI).

Preservação e Valorização do PCI no Mundo Contemporâneo

Reflexão sobre os desafios e possibilidades da preservação do PCI num contexto globalizado.

Ética e direitos de autor no PCI

Discussão sobre a ética na catalogação e preservação de práticas culturais, centrada nos direitos de autor e na proteção da propriedade intelectual.

Estudos de caso

Exemplos práticos de manifestações culturais imateriais em áreas rurais, destacando a sua relevância e métodos de preservação.

Técnicas de Catalogação e Valorização

Metodologias e ferramentas para identificar, documentar e valorizar as manifestações culturais locais.

Atividades

Dinâmicas de grupo

Exercícios de identificação e mapeamento dos elementos culturais locais e do património imaterial, tal como identificados pela própria comunidade.

Círculos de Discussão e Conversa

Troca de experiências e conhecimentos sobre as tradições locais e o património cultural, promovendo a reflexão coletiva sobre a preservação e continuidade destes saberes.

Módulo 2:

Gestão Colaborativa e Envolvimento da Comunidade



Duração: 10 horas

Objetivo

Objetivo: Capacitar os participantes para envolver a comunidade no mapeamento, preservação e valorização do seu património cultural imaterial através da gestão participativa, com ênfase na inovação e nas narrativas digitais.

Programa de estudos

1. Participação comunitária e cartografia cultural

- Conceitos e práticas de participação comunitária na identificação e valorização do património cultural.
- Técnicas de cartografia colaborativa de elementos culturais imateriais (tradições, festivais, práticas locais).
- Ferramentas digitais e presenciais de recolha de informação (entrevistas, visitas ao terreno, oficinas de memória).
- Estratégias para o envolvimento da comunidade em narrativas culturais, reforçando a identidade e a visibilidade da comunidade.

2. Gestão Participativa e Ética na Preservação do Património Cultural

- Princípios e importância da gestão participativa no património cultural imaterial (PCI).
- Direitos culturais, bens culturais e respeito pela autenticidade e autonomia das comunidades.
- Práticas éticas e inclusivas para a preservação cultural e o desenvolvimento sustentável da comunidade.

Atividades

Workshops práticos

Mapeamento do património imaterial local com a participação ativa da comunidade.

Estudo de caso

Análise de um exemplo de gestão participativa no património cultural, com enfoque na inovação, ética e sustentabilidade.

Módulo 3:

Promoção de uma cultura de inovação e criatividade



Duração: 15 horas

Objetivo

Fornecer os conhecimentos necessários para criar um comportamento de grupo permanente que fomente a inovação e a criatividade. Este módulo propõe uma compreensão das formas organizacionais que permitem o acolhimento de ideias, a sua análise e encaminhamento/implementação.

Programa de estudos

1. Elementos introdutórios

- Conceitos de Cultura de Inovação e Inovação Aberta

2. Como organizar uma área de atividades para promover uma cultura de inovação

- Como promover a inovação de processos e produtos com base nas contribuições da comunidade.
- Como assegurar a participação dos trabalhadores, utilizadores, parceiros e público em geral.
- Como garantir que a contribuição de cada pessoa é cuidadosamente recebida e analisada quanto à sua aplicabilidade (imediata, reformulada, etc.).
- Como garantir a partilha aberta dos resultados.

3. Etapas de implementação

- Como promover a formação inicial e contínua (conteúdos, modelos, bibliografia, etc.).
- Definição de estrutura organizacional/motivacional.
- Formas de garantir a transparência processual.
- Como gerir uma cultura de inovação.

4. Introdução às plataformas de gestão da inovação digital

Atividades

Oficinas práticas

Exercícios de criatividade e inovação, através da análise de iniciativas e da troca de experiências, abordando situações reais.

Círculos de Discussão e Conversa

Troca de experiências e conhecimentos sobre inovação, promovendo a reflexão coletiva.

Módulo 4:

Construção de Narrativas sobre o Património Cultural Imaterial



Duração: 25 horas

Apresentação

Este módulo visa dotar os participantes das competências necessárias para documentar e divulgar o património cultural imaterial, valorizando e preservando as suas histórias através de narrativas digitais.

Objetivo

Formar os participantes para criar narrativas cativantes e representativas sobre o património cultural imaterial, utilizando ferramentas digitais para registar e divulgar as suas tradições e património.

Programa de estudos

1. Introdução às Narrativas Digitais e ao Storytelling para o Património Cultural

- Conceitos e estrutura da narração de histórias no contexto do património imaterial.
- Importância das narrativas digitais para a preservação e divulgação do património cultural.

2. Formatos e ferramentas para narrativas digitais

- Formatos: vídeo, áudio, fotografia e texto.
- Ferramentas digitais de gravação e edição (utilização de telemóveis, aplicações).
- Técnicas de criação de narrativas interativas e imersivas.
- Boas práticas para a criação e partilha de conteúdos culturais digitais.

3. Construcción de narrativas digitales

- Técnicas de recolha e organização de histórias locais.
- Ferramentas digitais simples para a produção e pós-produção de conteúdos.
- Introdução às práticas de preservação e armazenamento digital.

Atividades

Workshops de narração de histórias e de criação de narrativas

- Oficina prática de narração de histórias, com a criação de narrativas sobre as tradições locais.
- Exercícios de construção de narrativas visuais que representam práticas culturais.
- Exercícios para registar histórias pessoais e de membros da comunidade.
- Praticar com plataformas digitais para edição de áudio, vídeo e fotografia.
- Cada participante criará uma narrativa digital sobre uma tradição cultural da sua comunidade.

Módulo 5:

Aspectos técnicos das narrativas digitais



Duração: 20 horas

Apresentação

Este módulo procura apresentar aspectos técnicos para promover um espaço digital acessível e intuitivo onde a comunidade possa continuamente partilhar, preservar e atualizar as suas histórias e expressões culturais, valorizando o património imaterial local.

Objetivo

Capacitar os participantes em aspectos técnicos e estratégicos para a criação e manutenção de uma plataforma de narrativas digitais. Promover a autonomia das comunidades na utilização de ferramentas digitais para a preservação das suas tradições e histórias.

Programa de estudos

1. Modelos de plataformas para a partilha de histórias

- Análise dos modelos de plataformas de narração digital: blogues, redes sociais e sítios colaborativos.
- Ferramentas e tecnologias acessíveis para a criação de espaços narrativos digitais.

2. Desenvolvimento e criação de uma plataforma comunitária de narração de histórias digitais

- Planear e criar uma plataforma online (como um blogue ou um sítio coletivo) adaptada às necessidades da comunidade.
- Configuração técnica da plataforma: alojamento, domínio e conceção adaptativa.

3. Práticas de gestão e curadoria de conteúdos

- Técnicas de organização, categorização e atualização de histórias.
- Boas práticas de curadoria para garantir a autenticidade e a preservação a longo prazo dos conteúdos partilhados.

4. Preservação digital e sustentabilidade

- Estratégias de preservação digital com vista à longevidade dos conteúdos.
- Cópia de segurança, segurança e práticas de direitos de autor para proteger o património cultural digital.

Atividades

Workshops de criação de plataformas digitais colaborativas

- Workshop prático para planear e construir uma plataforma digital onde as histórias da comunidade serão publicadas.

Módulo 6:

Promoção do Património Cultural Imaterial em Plataformas Digitais



Duração: 15 horas

Apresentação

Este módulo integra práticas culturais com ferramentas digitais e metodologias de inovação, formando os participantes para desenvolverem projetos que valorizem o património cultural e promovam o turismo sustentável e o desenvolvimento rural.

Objetivo

- Relacionar as práticas culturais locais com o desenvolvimento sustentável.
- Incentivar a inovação com base no património cultural para reforçar o desenvolvimento local.
- Inspirar a comunidade a utilizar a inovação como uma ferramenta de preservação e valorização cultural.

Programa de estudos

1. Turismo Sustentável e Património Cultural Imaterial (PCI)

- Conceitos: Definição e princípios do turismo sustentável; aplicação ao ICH.
- Preservação e Promoção: Estratégias de valorização do turismo cultural com impacto positivo na comunidade.
- Estudos de caso: Análise de iniciativas bem sucedidas de turismo sustentável em áreas com PCI e narrativas digitais.

2. Planeamento e execução de projetos culturais sustentáveis

- Desenvolvimento sustentável e comunidades rurais: Relação entre práticas culturais locais e sustentabilidade.
- Agenda 2030 da ONU e ODS: Conceitos de sustentabilidade e exemplos de práticas sustentáveis nas comunidades.
- Integração com a economia local: como o turismo cultural pode impulsionar o desenvolvimento rural.

Módulo 6:

Promoção do Património Cultural Imaterial em Plataformas Digitais



Duração: 15 horas

3. Cultura de inovação e criatividade em contextos rurais

- Conceitos e aplicações: Inovação e criatividade aplicadas a cenários rurais.
- Ferramentas para estimular a criatividade: Métodos para fomentar a criatividade local.
- Ferramentas de inovação: Princípios de design thinking, metodologias ágeis e inovação social aplicados ao turismo e ao património cultural.
- Exemplos de inovações culturais: Práticas sustentáveis que integram a inovação com o desenvolvimento comunitário e a preservação cultural.

Atividades

- Workshop de Design Thinking: Desenvolvimento de ideias inovadoras em torno do património cultural.
- Exercícios Práticos e Workshops de Co-criação: Criação de projetos culturais inovadores e sustentáveis centrados na valorização do PCI através de narrativas digitais.

Avaliação final e projeto integrador

Avaliar o impacto do curso e desenvolver um plano de continuidade do projeto, propondo o desenvolvimento de um projeto integrador que aborde o património imaterial, a gestão participativa, as narrativas digitais, o desenvolvimento sustentável e o turismo.

Objetivo

Formar os participantes para desenvolver projetos culturais que combinem a preservação do património imaterial, a gestão participativa, a narração de histórias digitais e o turismo sustentável, com uma visão ética e inovadora.

Conteúdo

- Avaliação e planeamento de projetos locais de narração de histórias
- Avaliação coletiva das narrativas e conteúdos criados.
- Planeamento de ações futuras para a continuidade do projeto.
- Estratégias de envolvimento da comunidade para manter a plataforma viva.

Actividad

- Feedback coletivo e apresentações de projetos; planeamento de ações futuras.

Certificação

- Certificado emitido após conclusão de 75% de presença nas atividades síncronas e assíncronas e conclusão satisfatória do projeto final.
- Participação e colaboração em grupo (30%): Participação ativa em debates e workshops.
- Produção de conteúdos digitais (40%): Criação de uma narrativa digital (história, fotografia, áudio ou vídeo) que apresente uma prática cultural.
- Desenvolvimento da plataforma de storytelling (20%): Contribuição para a criação e organização da plataforma colaborativa.
- Plano de ação comunitário (10%): Desenvolvimento de um plano de continuidade do projeto na comunidade.

Referências bibliográficas

- Adérito, M. (2021). A narrativa digital: Instrumento de afirmação social e de diversidade cultural [Palestra Convidada]. Mesa-redonda Cinema Negro e o desafio das novas tecnologias, São Paulo. <http://hdl.handle.net/10400.2/11723>.
- Antonioli, C. (2014). O trabalho da gestão participativa de uma instituição de acolhimento para a identificação de crianças com altas habilidades/superdotação [Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização em Gestão Educacional, Universidade Federal de Santa Maria]. https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/12764/TCCE_GE_2014_ANTONIOLI_CAMYLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chesbrough, H. (2003). Inovação aberta: The new imperative for creating and profiting from technology. Harvard Business School Press.
- Consejo de Europa. (1992). Convenio europeo sobre la protección del patrimonio arqueológico (revisado). Colección de Tratados Europeos, 143. <https://rm.coe.int/168007bd25>
- Conselho da Europa. (2005). Convenção de Faro sobre o Valor do Património Cultural para a Sociedade. <https://rm.coe.int/1680083746>
- Eid, H., & Forstrom, M. (Orgs.). (2021). Inovação em museus: Construindo museus mais equitativos, relevantes e impactantes. Routledge, Taylor & Francis Group.
- União Europeia. (2019). Diretiva (UE) 2019/790 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 17 de abril de 2019, relativa aos direitos de autor e direitos conexos no mercado único digital e que altera as Diretivas 96/9/CE e 2001/29/CE. <https://eur-lex.europa.eu/eli/dir/2019/790/oj>
- Europeana. ([s.d.]). Europeana-Descubra o património cultural digital da Europa. Coleção Europeana. Recuperado 3 de novembro de 2024, de <https://www.europeana.eu/>
- Falk, E., & Gyuri, B. (Orgs.). (2023). Contar histórias: Sharing Experiences from the Field. ICHCAP/Heritage Alive. https://www.ichngoforum.org/wp-content/uploads/2023/12/Storytelling_Website.pdf.
- Florêncio, S. R., Clerot, P., Bezerra, J., & Ramassote, R. (2014). Educação Patrimonial: Histórico, conceitos e processos. Iphan. http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/EducPatrimonialweb_final_segunda%20edicao.pdf
- Florêncio, S. R. R., Bezerra, J. I. M., Clerot, P., Cavalcante, I. M. P., Silva, J. de S., Long, L., Krohn, E. C. R., Silva, A. P., Medeiros, M. da G., & Dutra, M. V. de M. (2013). Educação Patrimonial: Inventários Participativos. IPHAN/MEC.
- Freire, P. (2014). Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa (480 ed). Paz e Terra.
- Geertz, C. (1996). Uma Descrição Densa: Por Uma Teoria Interpretativa da Cultura. Cia. das Letras.
- Gomes, J., Antão, J., & Pimentel, F. ([s.d.]). Manual de Processos Participativos e de Gestão Democrática. Trabalho em curso.
- Hall, S. (2006). A identidade cultural na Pós-modernidade. DP&A.
- HIGHRES. (2024, agosto). Manual de Boas Práticas de Identificação, Gestão Participativa, Narração Digital e Promoção do Património Cultural Imaterial. HIGHRES - Helping Intangible Heritage Resilience through Storytelling.
- ICOM. (2006). Código de Ética do ICOM para museus. ICOM.
- Jelincic, D. A., & Glivetic, D. (2021). Património Cultural e Sustentabilidade. Keep On: Políticas efectivas para projetos duráveis e autossustentáveis no setor do património cultural. https://adrat.pt/wp-content/uploads/2021/02/Practical_Guide_KEEP-ON_FINAL_PT-2.pdf.

Referências bibliográficas

- Klüver, L., Nentwich, M., Peissl, W., Torgersen, H., Gloede, F., Hennen, L., Eijndhoven, J. van, Est, R. van, Joss, S., Bellucci, S., & Bütschi, D. (2000). European Participatory Technology Assessment: Participatory Methods in Technology Assessment and Technology Decision -Making. Europta.
- La Ferla, J. (2009). Cine (y) digital. Aproximações a possíveis convergências entre o cinematógrafo e a computadora. Manantial.
- Lévy, P. (2003). A inteligência colectiva: Por uma antropologia do ciberespaço. Loyola.
- Luck, H. (1995). A Escola Participativa: O trabalho do gestor. DP&A.
- Navajas Corral, Ó., & Fernández, J. (2019). Innovación social y destinos turísticos. El caso de La Ponte-Ecomuséu (Santo Adriano, Asturias, España). Em M. Figuerola & C. Duque, Modelos de Gestión e Innovación en Turismo (p. 187-208). Thomson Reuters.
- Nora, P. (1993). Entre Memória e História: A problemática dos lugares. Projeto História. Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados de História - PUC/SP, 10, 7-28.
- OCDE e Eurostat. (2018). Manual de Oslo 2018: Orientações para a recolha, comunicação e utilização de dados sobre inovação (4o ed). Eurostat/OECD. <https://doi.org/10.1787/9789264304604-en>
- Oliveira, A. Fi. P. (2021). Criação de narrativas digitais e Literacia Mediática: Investigação-ação com alunos do Ensino Secundário [Tese de Doutoramento em Estudos de Comunicação, Universidade do Minho]. <https://hdl.handle.net/1822/77406>
- Paro, V. H. (2012). Administração escolar introdução crítica. Cortez Editora.
- Slocum, N. (2003). Participatory Methods Toolkit. Fundação Rei Balduino. https://archive.unu.edu/hq/library/Collection/PDF_files/CRIS/PMT.pdf
- Souza, W. V. B. de, Bermejo, P. H. de S., Cavalcante, C. C. M., & Domingos, R. N. (2017). Inovação Aberta no Setor Público: Como o Ministério da Educação utilizou o crowdsourcing para impulsionar a prospecção de soluções inovadoras. Em P. Cavalcante, M. Camões, B. Cunha, & W. Severo (Orgs.), Inovação no setor público: Teoria, tendência e casos no Brasil. Ipea. <https://repositorio.ipea.gov.br/bitstream/11058/8801/1/Inova%C3%A7%C3%A3o%20aberta.pdf>
- ONU. ([s.d.]-a). Agenda 2030-Departamento de Assuntos Económicos e Sociais. Nações Unidas. Recuperado 5 de novembro de 2024, de <https://sdgs.un.org/2030agenda>
- ONU. ([s.d.]-b). Objectivos de Desenvolvimento Sustentável - Departamento dos Assuntos Económicos e Sociais. Nações Unidas. Recuperado 3 de novembro de 2024, de <https://sdgs.un.org/>
- UNESCO. (2003). Convenção para a Salvaguarda do Património Cultural Imaterial. <https://ich.unesco.org/en/convention>
- UNESCO. (2015). Recomendação referente à Proteção e Promoção dos Museus e Coleções, sua Diversidade e seu Papel na Sociedade. UNESCO/Ibram. <http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002471/247152POR.pdf>



HIGHRES



**Co-funded by
the European Union**

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.