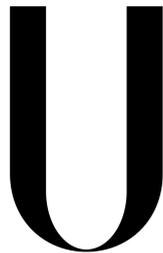


UNIVERSIDADE DE LISBOA

INSTITUTO DE EDUCAÇÃO



LISBOA

UNIVERSIDADE
DE LISBOA

EDUCAR NO MUSEU BENFICA – COSME DAMIÃO

Daniela Ferraria Reis

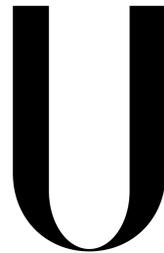
CICLO DE ESTUDOS CONDUCENTES AO GRAU DE MESTRE EM
EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO

Área de Especialização em Desenvolvimento Social e Cultural
Relatório de Estágio orientado pela Prof.^a Doutora Maria João Mogarro

2022

UNIVERSIDADE DE LISBOA

INSTITUTO DE EDUCAÇÃO



LISBOA

UNIVERSIDADE
DE LISBOA

EDUCAR NO MUSEU BENFICA – COSME DAMIÃO

Daniela Ferraria Reis

CICLO DE ESTUDOS CONDUCENTES AO GRAU DE MESTRE EM
EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO

Área de Especialização em Desenvolvimento Social e Cultural
Relatório de Estágio orientado pela Prof.^a Doutora Maria João Mogarro

2022

Agradecimentos

Chegar até aqui, depois de concluir este ciclo é para mim uma enorme conquista. Após caminhar numa estrada de altos e baixos, mas sobretudo cheia de vitórias, termino o meu percurso académico a agradecer profundamente a todos os que me acompanharam nesta jornada.

Em primeiro lugar, aos meus pais, àqueles que lutaram e que me deram esta privilegiada oportunidade de me poder formar. Agradeço por todo o amor e apoio que me deram desde sempre. Grata pela boa educação que recebi.

Ao meu incrível namorado, por me apoiar incondicionalmente, por estar sempre presente em todos os momentos e por me incentivar sempre a seguir os meus sonhos. Obrigada por todo o carinho e por seres um dos meus grandes pilares.

A toda a equipa do Serviço de Educação e Mediação do Museu Benfica - Cosme Damião, pela fantástica oportunidade de me poder integrar e de trabalhar junto de vocês durante nove meses. Obrigada, por desde sempre, me acolherem com carinho e me fazerem sentir parte do grupo. E obrigada por toda a ajuda, motivação e por todas as aprendizagens. Guardo todos no meu coração.

Um agradecimento especial para a minha orientadora de estágio, a Raquel Oliveira, por toda a preocupação, atenção, disponibilidade e pelas oportunidades e experiências que me proporcionou. Obrigada pela confiança e apoio.

Agradeço muito à professora Maria João Mogarro pela sua boa orientação e encorajamento durante este último ano de mestrado. O seu acompanhamento e apoio foi muito relevante para a elaboração deste trabalho.

A todos os que direta e indiretamente fizeram parte do meu percurso académico, família, amigos, colegas e professores, muito obrigada.

Ao universo, muita gratidão.

“Veio primeiro a ideia do jogo pelo prazer de jogar. A ideia do clube seguiu-se ao prazer do triunfo. Houve desde logo, a certeza de que, pela união, nos podíamos tornar mais fortes.”

Cosme Damião, A Bola, 5 de março de 1945

Resumo

No presente relatório de estágio académico encontra-se todo o processo de um trabalho realizado durante o 2.º Ciclo do mestrado em Educação e Formação na especialidade de Desenvolvimento Social e Cultural, no Instituto de Educação da Universidade de Lisboa. O estágio foi realizado nos Serviços de Mediação e Educação do Museu Benfica - Cosme Damião. Intitulado *Educar no Museu Benfica - Cosme Damião*, pretendo analisar e compreender de que forma o desporto contribui para o desenvolvimento social e cultural e como é que a educação não formal desenvolvida no museu trabalha as questões da cidadania. O relatório é constituído por três capítulos. O primeiro capítulo apresenta um enquadramento teórico com o objetivo de explorar todos os conceitos ligados à temática do relatório: educação não formal, educação patrimonial, museus, mediação cultural, serviços educativos e cidadania são os conceitos chave que serão apresentados, analisados e devidamente fundamentados neste capítulo. O segundo capítulo é destinado a uma breve apresentação do Sport Lisboa e Benfica e da Direção Geral do Património Cultural do Benfica, onde se insere o Serviço de Mediação e Educação, do ponto de vista histórico e organizacional. Neste capítulo aproveito também para aprofundar e analisar o Museu Benfica quanto à sua inovação no campo da multimédia e tecnologia e quanto ao desenvolvimento da educação para a cidadania no museu. O terceiro e último capítulo apresenta e analisa todas as tarefas e atividades que realizei ao longo do estágio. Ainda inserido neste capítulo desenvolve-se uma reflexão sobre as competências adquiridas e o meu desenvolvimento profissional durante este percurso.

Neste trabalho aprofunda-se conhecimentos sobre a educação museológica através das ações educativas que os museus desenvolvem. Os museus têm a nova função de educar. Neste trabalho será possível acompanhar a lógica de concretização das várias atividades educativas nos serviços educativos voltadas para a cidadania e para a educação patrimonial.

Palavras-chave: Museus; serviços educativos; mediação cultural; educação não formal; educação patrimonial; cidadania.

Abstract

This academic internship report shows the process of the work which took place during the 2nd Year of the Master Program in Education and Training, whose specialization area was in Social and Cultural Development in the Education Institute of the University of Lisbon. This internship took place at Museu Benfica – Cosme Damião, in the Mediation and Education Services.

With this report, whose title is Educar no Museu Benfica – Cosme Damião, I plan to analyze and understand the way sports play a role on the cultural and social development as well as how non-formal education developed in the museum addresses the issues of citizenship.

The following report is made up of three chapters. The first chapter presents a theoretical framework with the goal of exploring all the concepts related to the theme of this report. Non formal education, patrimonial education, museums, cultural mediation, educational departments and citizenship are the key concepts which will be presented, analyzed and duly well founded in this chapter. In the second chapter there is a brief introduction of Sport Lisboa e Benfica and its Cultural Heritage Direction, in which the Mediation and Education Services is a part of, through the historical and organizational standpoint. In addition to this, I will further develop and analyze the multimedia's innovation and technological aspect of Museum of Benfica as well as the development of education for the citizenship. The third and last chapter unveils and analyzes all tasks and activities I have partaken in throughout the internship. Moreover, I will also reflect on all the skills acquired and my professional development during this experience.

This report aims to strengthen the knowledge on museum education through educational actions developed by museums - education is their new function. This work will show the logic of the implementation of several educational activities in the educational services oriented to citizenship and patrimonial education.

Keywords: Museums; educational services; cultural mediation; non formal education; patrimonial education; citizenship.

Lista de siglas e acrónimos:

CDI - Centro de Documentação e Informação

DGPC - Direção Geral do Património Cultural

DRCR - Departamento de Reserva, Conservação e Restauro

ICOM - International Council of Museums

IPHAN - Instituto do Património Histórico e Artístico Nacional

RPM - Rede Portuguesa de Museus

SLB - Sport Lisboa e Benfica

SME - Serviço de Mediação e Educação

Índice

Agradecimentos	1
Resumo	3
Abstract	4
Lista de Siglas	5
Índice de anexos	7
Índice de figuras	8
Índice de ilustrações	8
Índice de tabelas	8
Índice de imagens	8
Introdução	10
Capítulo I - Enquadramento Teórico	12
1. Contextualização	12
1.1 Museus: Espaços de Educação Não Formal	12
1.1.1 - Museus	12
1.1.2 - Educação Não Formal	19
1.1.3 - Relação Escola - Museus	24
1.2. Serviço de Educação e Mediação	28
1.2.1 - Serviços Educativos	28
1.2.2 - Mediação Cultural	30
1.2.2.1 - Tipos de Público nos Museus	35
1.3. Ações Educativas no Museu Benfica – Cosme Damião	38
1.3.1. Educação Patrimonial - Educação que se Desenvolve nos Museus	38
1.3.2. Cidadania Ativa: Valores adquiridos através da prática do Desporto	45
1.4. Enquadramento Legal	50

2. Capítulo II - Estágio Curricular no SME	53
2.1. Sport Lisboa e Benfica	53
2.2. Museu Benfica – Cosme Damião	56
2.2.1 Multimédia e Tecnologias no Museu	65
2.2.2 Educação para a Cidadania no Museu	68
2.3. Direção do Património Cultural do SLB	70
2.3.1. “Gira Património”	73
3. Capítulo III - Da experiência à competência	76
3.1 Atividades, tarefas e projetos realizados	76
3.2. Desenvolvimento profissional e competências adquiridas	91
4. Considerações Finais	93
5. Referências	96

Índice de anexos

Anexo 1 - Carta de Motivação	103
Anexo 2 - Protocolo de estágio	104
Anexo 3 - Diário semanal com anotações das tarefas realizadas e acontecimentos ao longo do estágio	107
Anexo 4 - Oficina Criativa “Diabinhos Vermelhos”	112
Anexo 5 - Questionários para oferta educativa	115
Anexo 6 - - Passaporte Escolar	120
Anexo 7 - Levantamento de atividades para bebés dos 0 aos 3 anos	122
Anexo 8 - Notícias no “Aconteceu” no jornal “O Benfica”	136
Anexo 9 Divulgação de visitas para o público com deficiência visual	137

Índice de figuras

Figura 1- Esquema dos níveis de ação educativa baseado em Canário (2008)	20
Figura 2- Esquema ilustrativo do processo de mediação cultural	33
Figura 3- “Uso educacional do património”	41
Figura 4- “Facilitando a compreensão da vida no passado”	44
Figura 5- Modelo dinamizador de intercâmbio	59
Figura 6- Organograma do SME	64
Figura 7- Organograma da Direção do Património Cultural do SLB	71

Índice de ilustrações

Ilustração 1- Símbolo oficial do SLB	54
---	----

Índice de tabelas

Tabela 1- Atividade, tarefas e projetos	77
--	----

Índice de imagens

Imagem 1- Emblema do SLB para montar	80
Imagem 2- Roda dos alimentos	80
Imagem 3- Caixa das modalidades	80
Imagem 4- Oficina criativa “Diabinhos Vermelhos”	82
Imagem 5- Espaço dedicado à oficina criativa no piso 2	82
Imagem 6- <i>Peddy-paper</i> de Natal - “O Natal joga-se em casa!”	82

Imagem 7- Atividade no dia internacional para a eliminação da discriminação racial	84
Imagem 8- Materiais usados para a dinamização da atividade, figuras de Eusébio e Mário Wilson	84
Imagem 9- Materiais pedagógicos de apoio à atividade (conto do eusébio)	84
Imagem 10- Troféu 3D realizado na oficina criativa com as famílias	87
Imagem 11- Materiais utilizados na oficina criativa com as famílias	88
Imagem 12- Espaço dedicado à realização da oficina criativa	88
Imagem 13- Conto dinamizado para o pré-escolar sobre Cosme Damião e Eusébio	89
Imagem 14- Roda dos alimentos para atividade sobre alimentação saudável com o 1.º Ciclo..	90

Introdução

Este relatório de estágio académico intitulado *Educar no Museu Benfica – Cosme Damião* enquadra-se no ciclo de estudos conducentes ao grau de mestre em Educação e Formação na área de especialização em Desenvolvimento Social e Cultural no Instituto de Educação na Universidade de Lisboa. O estágio, como se torna óbvio, decorreu nos Serviços de Mediação e Educação do Museu Benfica - Cosme Damião. Foram nove meses e 788 horas de estágio, com início no dia 21 de setembro de 2021 e fim a 25 de maio de 2022.

Este trabalho teórico e prático teve como grande objetivo adquirir competências profissionais para um futuro próximo na área da museologia, principalmente no ramo dos serviços educativos e mediação cultural. Todo o processo de aprendizagem que é apresentado neste relatório foi fruto de muito empenho e dedicação, um trabalho fundamental para o meu crescimento profissional e também pessoal.

O presente relatório irá incluir todo o meu percurso durante o estágio, apresentando, descrevendo e analisando todas as tarefas, atividades e projetos que realizei e em que participei. Será possível compreender de que forma o desporto contribui para o amadurecimento do indivíduo e como é que a educação não formal trabalha as questões dos valores no desporto para o desenvolvimento da cidadania e valorização do património. Sendo o Museu Benfica – Cosme Damião um espaço onde se privilegia as aprendizagens através de várias ações educativas, pretende-se compreender como é que estas ações são organizadas, trabalhadas e lançadas, olhando o sistema organizacional no interior da Direção Geral do Património do SLB.

Durante nove meses tive muitas oportunidades diferentes de aprendizagem ao conhecer a realidade dos museus, particularmente o Museu Benfica – Cosme Damião. Pude trabalhar diretamente com o público através da mediação cultural realizada na exposição permanente e trabalhei também em *BackOffice* no escritório, a desenvolver atividades e outras mais tarefas. Além disso, ainda pude participar na realização de alguns trabalhos na área da comunicação do museu.

Tudo o que desempenhei ao longo deste tempo é agora possível rever neste relatório. Desta forma, encontra-se dividido em três capítulos. O primeiro capítulo é dedicado à

contextualização teórica relativa à temática do estágio, a museologia e todos os conceitos que envolve e que estão enquadrados no trabalho que realizei. Resumidamente, a intenção é explorar os conceitos de educação não formal, museus, serviços de educação e mediação, educação patrimonial e cidadania. O segundo capítulo, diz respeito à apresentação da entidade que acolheu o meu estágio académico, num ponto de vista histórico e organizacional. Aproveito também para aprofundar e analisar o Museu Benfica no contexto da multimédia e tecnologias e também nas questões da educação para a cidadania. O terceiro e último capítulo é destinado à apresentação e análise das tarefas e atividades que realizei ao longo do estágio, comportando também uma reflexão sobre todas as competências adquiridas e sobre o desenvolvimento profissional registado durante este percurso.

No final, encontram-se as considerações finais, com vista a abordar aspetos como o meu desempenho, o eventual contributo que este trabalho me deu a nível profissional e pessoal, destacando ainda a mais-valia que a realização deste estágio me trouxe enquanto futura profissional em Educação e Formação.

As referências bibliográficas utilizadas para a fundamentação, bem como os anexos, estão disponíveis no fim do relatório. Os anexos incluem todos os trabalhos, guiões e materiais utilizados durante o desenvolvimento das atividades.

Capítulo I - Enquadramento teórico

1. Contextualização

Como já referido, este estudo compromete-se na realização de um estágio curricular no âmbito do Mestrado em Educação e Formação na especialidade de Desenvolvimento Cultural e Social. Esse estágio decorre no Museu Benfica – Cosme Damião, particularmente no Serviço de Mediação e Educação do Património Cultural do Sport Lisboa e Benfica. De forma a consolidar todos os temas que envolvem a realização do mesmo, numa primeira fase, é necessário definir conceitos importantes e desmistificá-los.

Através da conceção deste enquadramento teórico, pretende-se apresentar alguma clarificação de conceitos e fundamentação sobre os conteúdos pronunciados neste relatório de estágio académico com base nas perspetivas dos vários autores que vão sendo mencionados ao longo de todo este trabalho. Tenciono abordar conteúdos ligados ao tema da educação não formal, a sua definição, características e a sua dimensão educativa, contrastando-a com a educação formal. Também desenvolvo o tema dos museus, sua definição, organização e gestão, explorando mais a fundo os seus serviços de educação e de mediação cultural, inserindo também o tema da educação patrimonial que se revela, a meu ver, como algo extremamente importante nos estabelecimentos culturais. Por fim, irei também explorar conceitos ligados à cidadania ativa como uma das principais temáticas trabalhados no Museu Benfica – Cosme Damião, com um especial enfoque nos valores adquiridos através do desporto.

1.1. Museus: Espaços de educação não formal

1.1.1 Museus

Primeiramente, o que é um museu? Um Museu é uma instituição cultural aberta ao público e ao serviço da sociedade, permitindo o seu desenvolvimento e promovendo “pesquisas relativas aos testemunhos materiais do homem e do seu ambiente” (Allard e Boucher, 1991 cit. por Campos, 2004, p.11). Tem como principal objetivo “conservar o que a memória dos objetos e dos saberes da humanidade entendem que devem preservar” (Gerardo, 2014, p.69). Portanto, possui um papel essencial de interpretação e investigação. São organizações culturais que, de certa forma, ajudam a comunidade a compreender o passado e o presente,

sendo um meio relativamente responsável por transmitir a compreensão do ambiente atual em que se vive.

De modo a poder compreender melhor este conceito irei recuar à sua origem e entender a sua evolução ao longo do tempo, compreendendo também o surgimento do seu nome. Posteriormente, irei sublinhar a sua verdadeira importância nos dias de hoje e o seu significativo papel social e cultural na comunidade como um espaço físico de interpretação, exposição, investigação e educação onde se guardam e preservam objetos históricos pertencentes a vários acervos culturais.

O conceito “museu” teve a sua origem na Grécia - “*Mouseion*” - referente à mitologia grega das Musas, deusas da inspiração, aprendizagem e criação artística. Um termo que se referia ao “templo das Musas, e, por extensão, à pequena colina de Atenas consagrada também as Musas” (Coelho, 1996 cit. por Barbosa, 2006, p.13).

O “*Mouseion*” era visto como um templo de meditação onde se privilegiavam os saberes filosóficos, onde a mente repousava, onde prevaleciam os pensamentos mais profundos e criativos. Era visto como um local de libertação dedicado à arte e à ciência e também à devoção das figuras místicas. Com o passar do tempo, passaram por mausoléus e locais de abrigo de peças valiosas, até se converterem hoje em “lugares de interpretação, estudo e investigação e, mais tarde, em centros de educação, em que o foco passou a ser o lúdico e a recreação”, segundo Azevedo (2010, p.42). Uma palavra com vários séculos de história, a contar desde a Antiguidade Clássica. Porém, de acordo com a ideia de Mendes (2013, p.667), só a partir do século XVIII é que os museus começaram a ganhar a forma que conhecemos hoje através da construção de museus públicos. Os museus começavam a abraçar diversas temáticas relacionadas com todo o tipo de ações humanas:

“A partir de então, numerosos museus têm vindo a ser criados, não só nos domínios tradicionais — arte, arqueologia e história — como em muitos outros, desde a ciência e a tecnologia à etnografia e à antropologia, passando por um sem número de temáticas relacionadas com as mais diversas actividades humanas.” (Mendes, 2013, p.667)

Os museus evoluíram ao longo dos séculos com a sociedade, compreendendo-se um constante processo de transformação e dedicação às necessidades da comunidade e assumindo sempre novas funções e propostas: “O museu, tal como a sociedade, está em constante fase de transmutação tendo obrigatoriamente de acompanhar a evolução dos novos desafios que se colocam diariamente.” (Oliveira, 2013).

A criação de novos museus públicos permitiu o desenvolvimento de uma “nova era”. Nas últimas décadas assiste-se a uma verdadeira expansão e um desenvolvimento significativo dos museus. Os anos 60 e 70 do século XX foram marcantes para uma evolução profunda nos museus, voltando a sua preocupação para o papel social na comunidade. Seguindo Mendes (2013), durante esse período estes atribuem uma maior relevância, devendo-se à nova importância do papel educativo nos museus e à “ crescente pressão (...) para que eles justifiquem a sua própria existência” (p. 668). E é neste contexto que, durante as últimas décadas, os museus têm vindo a sofrer mudanças significativas com o objetivo de se centrar nas necessidades da comunidade envolvente. Posto isto, surge a expressão “Nova Museologia” com o propósito de se abandonarem as perspectivas tradicionais e incentivar os museus a contribuir numa reflexão sobre o seu papel social, promovendo a inclusão, a interdisciplinaridade, a acessibilidade e nomeadamente poder se discutir sobre o seu lugar decisivo na educação. Esta nova tendência é verbalizada pelas primeiras vezes na mesa redonda organizada pela UNESCO e com o apoio do ICOM realizada em Santiago do Chile em 1972.

“(…) a tomada de consciência pelos museus, da situação atual, e das diferentes soluções que se podem vislumbrar para melhorá-la, é uma condição essencial para sua integração à vida da sociedade. Desta maneira, consideraram que os museus podem e devem desempenhar um papel decisivo na educação da comunidade”

(Mesa Redonda, Santiago do Chile, 1972)

De acordo com as considerações da mesa redonda de Santiago do Chile, em 1972, um grande marco histórico na museologia, proporciona-se um entendimento favorável à criação de um “museu vivo e participativo, que se define pelo contacto directo entre o público e os objectos que se mantêm no seu contexto original, nomeadamente através da conservação (...),

resultado do alargamento da noção de património e, conseqüentemente, de museu” (Azevedo, 2010. p. 43) bem como as suas mudanças de estrutura e organização. O período da “Nova Museologia” assumia-se assim como um dos “momentos mais significativos da Museologia Contemporânea, por seu caráter contestador, criativo, transformador” (Santos, 2002) visando o desenvolvimento social que favoreceu tanto na investigação como na divulgação do saber. Desta maneira, promoveu-se não só progressos no “turismo cultural e na valorização do próprio lazer” como também, e principalmente, na educação (Mendes, 2013, p. 668). A mesa redonda de Santiago do Chile em 1972, apresentava uma das suas recomendações mais importantes à UNESCO, propondo então um novo plano de ação nos museus:

“o museu integral, destinado a proporcionar à comunidade uma visão de conjunto de seu meio material e cultural. Ela sugere que a UNESCO utilize os meios de difusão que se encontram à sua disposição para incentivar esta nova tendência.” (Santos, 2002, p. 120)

A “nova era” dos museus iria colmatar diversas alterações na sua estrutura, bem como na definição das suas funções. Mendes (2013) apresenta as suas múltiplas funções em quatro importantes tópicos: na aquisição de coleções/objetos no âmbito do património cultural; na sua preservação preventiva; divulgação e exposição e, por fim, na educação através dos objetos, temáticas e conteúdos da exposição (p.669).

A educação é o grande foco da “Nova Museologia”. Educar através do museu é proporcionar ao público um conjunto de novas experiências educativas não formais e incluir todo o tipo de visitantes, com o objetivo de “democratizar” a educação através dos museus e também assegurar o bem-estar dos cidadãos (Mendes, 2013, p. 670).

Porém, apesar dos museus, com o tempo, sofrerem alterações na sua funcionalidade, Mendes (2013) acredita que estas instituições viram-se ameaçadas na sua função educativa, o que significa que a sua relevância foi dada mais ao seu papel de conservação do que à sua óbvia natureza educativa, ficando, assim, esta em segundo plano. Esta ideia de desvalorização inicial da educação é visível na definição atribuída pelo Internacional Council of Museums (ICOM) logo em 1956:

“Uma instituição de caráter permanente, administrado para interesse geral, com a finalidade de recolher, conservar, pesquisar e valorizar de diversas maneiras um conjunto de elementos de valor cultural e ambiental: coleções de objetos artísticos, históricos, científicos e técnicos. Numa perspectiva alargada, o conceito abrange ainda jardins botânicos e zoológicos e aquários” (Rocha, 2017, p. 18)

O ICOM denomina-se como uma “organização internacional de museus e profissionais de museus dedicada à preservação e divulgação do património natural e cultural mundial”. Foi criada em 1946 e assume-se como uma organização não-governamental “que mantém relações formais com a UNESCO e tem estatuto consultivo no Conselho Económico e Social das Nações Unidas”. O ICOM propõe que os museus evoluem “em consonância com a evolução da sociedade” e que a sua definição deve ser atualizada de acordo com as realidades da comunidade presente, sendo essa definição um tópico central dentro das ações do ICOM. A sua definição tem vindo a sofrer alterações desde a sua criação em 1946, podendo, deste modo, verificar-se mudanças nas suas definições ao longo dos anos. Segue-se os momentos que marcaram essas alterações. De acordo com a 16.^a Assembleia Geral do ICOM, realizada na Noruega, em 1995, atribui-se, mais uma vez, um novo significado de museu:

“O museu é uma instituição permanente, sem finalidade lucrativa, ao serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público e que realiza investigações que dizem respeito aos testemunhos materiais do homem e do seu meio ambiente, adquire os mesmos, conserva-os, transmite-os e expõe-nos especialmente com intenções de estudo, de educação e de deleite” (Rocha, 2017, p. 18)

Dando continuidade à sua evolução de designação, na 20.^a Assembleia Geral, em Barcelona, Espanha, em julho de 2001, define-se que:

“O museu é uma instituição permanente, sem fins lucrativos, ao serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público e que adquire, conserva, investiga, difunde e expõe os testemunhos

materiais do homem e do seu entorno, para educação e deleite da sociedade” (ICOM, 2016, site oficial)

Mais tarde, na 21.^a Assembleia Geral do ICOM em Viena, Áustria, em agosto de 2007 definia-se museu como:

“(…) uma instituição permanente sem fins lucrativos, ao serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público, que adquire, conserva, investiga, comunica e expõe o património material e imaterial da humanidade e do seu meio envolvente com fins de educação, estudo e deleite” (ICOM, 2016, site oficial).

Mais tarde, na 25.^a Conferência Geral do ICOM em Quioto, no Japão, em setembro de 2019, surge uma grande polémica em torno da definição de museu. O motivo pela qual não se chegou a um acordo, deveu-se às várias contestações relativas à proposta apresentada. Por esse motivo decide-se pela grande maioria dos países adiar a conferência para um ano depois. A proposta que o Comité Permanente (*Committee for Museum Definition, Prospects and Potentials*) escolheu apresentar ao Comité Executivo do ICOM foi a seguinte:

“Os Museus são espaços democratizantes, inclusivos e polifónicos, orientados para o diálogo crítico sobre os passados e os futuros. Reconhecendo e lidando com os conflitos e desafios do presente, detêm, em nome da sociedade, a custódia de artefactos e espécimes, por ela preservam memórias diversas para as gerações futuras, garantindo a igualdade de direitos e de acesso ao património a todas as pessoas. Os museus não têm fins lucrativos. São participativos e transparentes; trabalham em parceria activa com e para comunidades diversas na recolha, conservação, investigação, interpretação, exposição e aprofundamento dos vários entendimentos do mundo, com o objectivo de contribuir para a dignidade humana e para a justiça social, a igualdade global e o bem-estar planetário” (ICOM, 2019)

Esta proposta gerou agitação e discursos de tensão, considerando-se uma definição muito extensa, o que poderia implicar dificuldades “quanto ao seu alcance e apropriação (...)

correndo-se o risco de aprofundar mal entendidos quanto ao seu significado e aplicação” (Carvalho, 2019). Uma sugestão como esta, iria colocar em risco a exclusão de muitos museus que já trabalham com os valores e interesses que a mesma defende. Ainda assim, a educação correria também o risco de ser abandonada, sendo esta uma finalidade plenamente entendida. Ana Carvalho (2019), participante na conferência em Quioto, ao escrever um artigo nas rubricas do *Acesso Cultura*, crê que esta proposta não foi suficiente para a concordância de todos por “não ter conseguido gerar uma definição suficientemente assertiva e inclusiva que clarifique e nos inspire quanto às finalidades dos museus na sociedade do séc. XXI”.

Posto este incidente, manteve-se a definição de acordo com os estatutos do ICOM adotados na Assembleia Geral, em Viena, em 24 de agosto de 2007. Foi discutida uma nova proposta de definição de museu na 26.^a Assembleia Geral Extraordinária, em agosto, durante o ICOM Praga 2022. A definição votada em 2022 é a seguinte:

“Um museu é uma instituição permanente, sem fins lucrativos, a serviço da sociedade que pesquisa, coleciona, conserva, interpreta e expõe patrimônio material e imaterial. Abertos ao público, acessíveis e inclusivos, os museus promovem a diversidade e a sustentabilidade. Atuam e se comunicam de forma ética, profissional e com a participação das comunidades, oferecendo experiências variadas de educação, diversão, reflexão e compartilhamento de conhecimento” (ICOM, 2022).

Em suma, os museus para além de desempenharem um papel fundamental na preservação da memória social e cultural da humanidade, passam a contribuir para a “revitalização urbana e desenvolvimento social e económico de importantes cidades e até mesmo de zonas menos desenvolvidas, uma vez que alvo de motivação turística, económica, de lazer, espiritual e intelectual” (Gerardo, 2014, p.71). Contudo, para além das funções acima definidas, são instituições que através das suas ações educativas procuram ser espaços vivos dentro de uma dinâmica cultural.

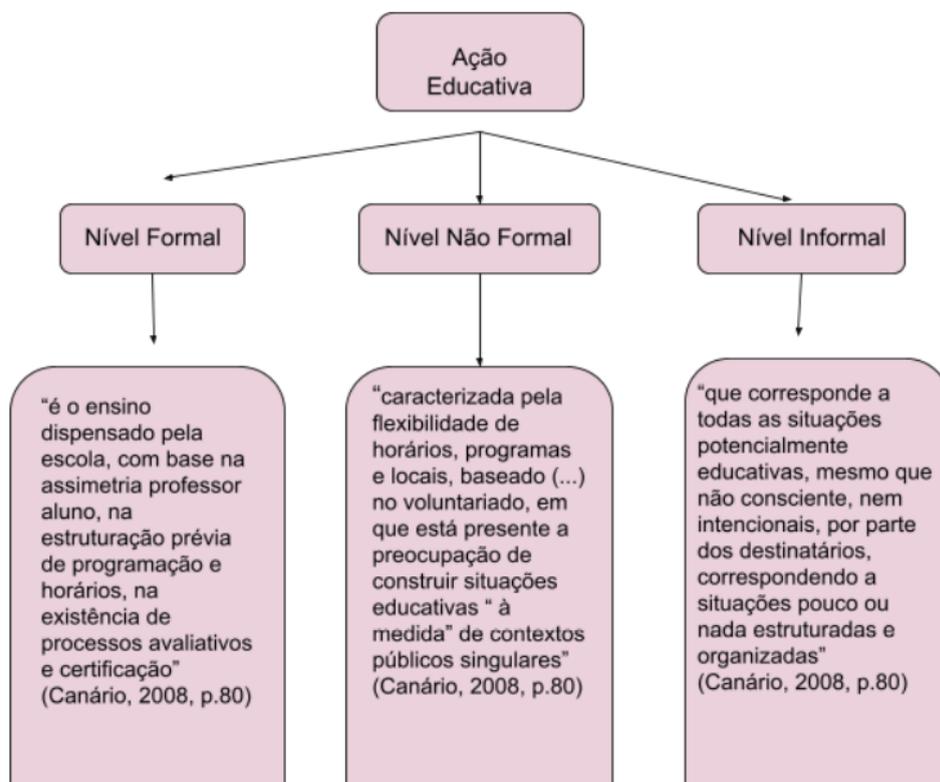
Atualmente estes espaços culturais já assumem, finalmente, as funções necessárias para responder às necessidades da sociedade. Eles têm vindo a assegurar, cada vez mais, o papel essencial dos museus na sociedade e na educação, porém ainda com muitas «arestas por limar».

1.1.2. Educação Não Formal

Com o objetivo de compreender melhor o conceito de educação não formal irei explorar em primeiro lugar somente o conceito de educação. A educação é referida por Magalhães (2004) por uma correspondência “à intervenção de alguém ou de algo sobre alguém (...) refere-se simultaneamente ao processo e ao objeto cultural, à matéria” (p.15). Determina-se por um processo transformativo e contínuo realizado na primeira pessoa, sendo que o próprio indivíduo está em constante busca do saber. Por esse motivo denomina-se também por “uma construção humana de maturação, conhecimento, capacitação técnica e atitudinal, conscientização e sentido crítico, estético, ético” (Magalhães, 2004, p.20). A educação é um processo contínuo de (in)formação e de desenvolvimento que se realiza através da interação com o meio envolvente. É um processo complexo devido ao seu cariz “multidimensional, multiforme, multidisciplinar” (Monteiro, 2017, p. 21), pois possui uma vertente que favorece o desenvolvimento geral e uma imensa importância entendida por Canário (2008) como “um fator estratégico de desenvolvimento e de «progresso» (p.61). Apesar de a educação ser permanente, acontecendo em qualquer lugar, conduz-se através de diversos “níveis de formalização da ação educativa” (Canário, 2008, p. 80): um nível formal, um não formal e outro informal.

Figura 1

Níveis de ação educativa



Nota. Baseado em Canário (2008)

Posto isto, torna-se agora mais claro o conceito de educação e os seus níveis existentes. Porém, neste tópico, como já foi referido, pretendo focar a educação ao seu nível não formal. A educação não formal, apesar de pouco reconhecida, tem um peso muito significativo na aprendizagem de cada indivíduo. "Usualmente ela é definida pela negatividade - pelo que ela não é" (Gohn, 2014, p.39). A Educação não formal é desvalorizada perante a educação formal, somente porque não é avaliada e não é acompanhada, ou seja, é uma educação invisível. A educação formal é a "face visível do iceberg", há reconhecimento dos conhecimentos institucionalizados, dos programas, dos certificados e avaliações. A parte não visível representa a educação não formal e informal, ou seja, "a aprendizagem das coisas que não são ensinadas", como defende Canário (2006, p.196). O universo escolar só nos permite aceder a uma visão "truncada, incompleta e redutora" da educação não formal, pois não

reconhece a “importância decisiva dos processos educativos informais” (Canário, 2006. p. 196) . A comunidade foca-se demasiado naquilo que é visível – a educação formal – e não se apercebem que a aprendizagem é permanente e “inevitável” ao longo da vida de cada indivíduo. Perante esta situação, Canário (2006) declara que a aprendizagem é “algo de global e contínuo que ocorre em todos os tempos e lugares” (p.200) e, seguindo esta afirmação, consegue-se superar esta “visão estreita” relativamente ao “iceberg” e constrói-se uma melhor noção de que não só aprendemos em ambientes formais como também aprendemos em ambientes não formais. Aliás, segundo, uma citação referida por esse mesmo autor, a aprendizagem informal constitui a “maior fatia da aprendizagem total” de um indivíduo “mesmo para aqueles que são altamente escolarizados” (p.201).

Martinho (2013) também refere que não são muitas as vezes que se valorizam as aprendizagens fora do contexto formal e, por isso, afirma que “vivemos numa sociedade condicionada por uma série de valores que são aprendidos e inculcados em instituições dedicadas ao ensino «formal»”, mas não desvalorizando as mesmas (p.411). Já Garcia (2013) afirma que a educação não formal se reconhece em parte na educação formal, assumindo-as como tendo uma relação complexa e, por isso, afirma que ambas existem para “responder a diferentes preocupações com a formação do ser humano, no sentido de considerar contribuições vindas de experiências diversificadas” (p. 475). A educação não formal revela-se assim como um conceito em construção e aberto. Garcia (2013) explica ainda que esta “é composta de uma grande diversidade sendo um aspecto muito interessante para o campo educacional, permitindo, além de contribuições de diversas áreas, a composição de diferentes bagagens culturais” (p.477), o que significa que esta postura da educação não formal está traçada com base nas histórias de vida de cada um, tais como a sua cultura, relações sociais, ambientes vivenciais, etc.

Embora esta situação não seja visível, na maior parte dos casos, Canário (2006) revela a importância decisiva das modalidades educativas não formais e a sua valorização, pois os indivíduos aprendem mais em ambientes informais. Apesar destas discussões sobre o nível de inferioridade ou superioridade das tipologias da educação e já que a educação não formal “ se define em oposição” à educação formal, Gadotti (2012) defende que não se devem estabelecer “fronteiras muito rígidas entre o formal e o não-formal” (p.7). Apesar de serem educações diferentes, atuando em campos distintos, uma não deve ter maior valor que a outra, ambas são essenciais para o processo de formação.

A educação não formal tem a particularidade dos desafios na construção do saber. “A educação não-formal caracteriza-se por ser uma maneira diferenciada de trabalhar com a educação, paralelamente à escola” (Von Simson, Park, Fernandes, 2000, cit. por Martins, 2006, p.71), abrangendo todas as possibilidades educativas ao longo da vida. As atividades educativas nos museus têm essa particularidade.

“... a transmissão do conhecimento acontece de forma não obrigatória e sem a existência de mecanismos de repressão em caso de não-aprendizado, pois as pessoas estão envolvidas no e pelo processo ensino aprendizagem e têm uma relação prazerosa com o aprender.” (Von Simson, Park, Fernandes, 2001, cit. por Martins, 2006, p.72)

Nesse sentido, a ação educativa nos museus assume-se como facilitadora dos processos de aprendizagem formal, visando consolidar e colocar em prática os conteúdos aprendidos em contexto escolar e criar vínculos com as exposições ou acervos. Gadotti (2012) dá valor aos espaços informais e às particularidades que estes oferecem. Os museus, por exemplo, são modelos de educação não formal muito significativos na vida da comunidade, assumindo uma mais valia pedagógica. Este autor define a educação não formal pelos benefícios que ela traz e por aquilo que a representa verdadeiramente, “não pela sua oposição à educação formal” (p.8), até porque “as experiências de vida, e os processos não formais” (p.8) são essenciais para compreender cada ser humano. Com isto, sublinha-se a importância de não opor a educação formal à não-formal e vice-versa e, sim, em “conhecer melhor as suas potencialidades e harmonizá-las em benefício de todos” (p.8 e 9). Normalmente, admite-se que a educação formal não abra a “mão da riqueza metodológica da informalidade”, daí a preocupação em “harmonizá-las”, pois considera-se que é injusto pensar “apenas em uma modalidade seja ela formal, informal ou não-formal” como se estas se separassem definitivamente (Gadotti, 2012, pp. 9 e 26). Posto isto, a educação não-formal é considerada como aquela em que se aprende a vida em contacto com o mundo envolvente, através de processos de partilha de experiências em ações coletivas do cotidiano. Aprende-se com os outros, com aqueles com quem interagimos e nos integramos. Sendo o outro o grande educador neste contexto. Nesta tipologia trata-se de uma educação “mais difusa, menos hierárquica e menos burocrática” (Gadotti, 2005, p.2), que oferece maior flexibilidade e

pretende atender às necessidades e interesses dos vários participantes. A aprendizagem é realizada de forma coletiva e a sua participação é autónoma e não necessita de seguir um sistema progressivo. Gerardo (2014) afirma que “os contextos não formais convidam os visitantes a escolher as suas experiências onde as ideias não seguem necessariamente uma sequência, onde a aprendizagem pode ser fragmentada e não estruturada” (p.68). Estas experiências são orientadas para uma aprendizagem que desperte a curiosidade e a vontade de aprender e compreender o mundo que está à nossa volta. A educação não formal permite aos indivíduos uma aprendizagem ao seu próprio ritmo em função das suas necessidades, portanto torna-se uma educação “capaz de formar cidadãos dinâmicos, críticos, participativos e capazes de se inserirem facilmente numa sociedade com características atuais” (Gerardo, 2014, p.68 e 69). Também Martins (2006) afirma que tais ações educativas “deverão considerar o museu como “espaço ideal” - embora não único - de articulação do afetivo, do emotivo, do sensorial e do cognitivo, do abstrato e do conhecimento inteligível, da produção do conhecimento” (p. 73), permitindo ao público oportunidade de vivenciar um conjunto de experiências agradáveis enquanto é possível uma aprendizagem mais descontraída.

A educação não formal dispõe de um conjunto de características. Sob a ótica de Gohn (2006) a educação não formal permite desenvolver os seguintes aspetos: a convivência, socialização, o respeito mútuo, a interculturalidade e construção da identidade coletiva. Através de um aglomerado de práticas sociais a educação não formal tem vindo a expandir-se, conquistando um grau de desenvolvimento muito favorável. Por sua vez, reconhece-se como um “processo sociopolítico, cultural e pedagógico de formação para a cidadania (...) para interagir com o outro em sociedade” (Gohn, 2014, p.40). Perante estes aspetos que foram referidos ao longo da exploração deste conceito, é importante lembrar que a educação é um processo permanente, conseguido de forma consciente ou inconsciente em todos os espaços, ambientes e lugares e através de todas as pessoas que vivem e se cruzam durante a vida de um indivíduo. O Museu Benfica - Cosme Damião joga precisamente com o poder da educação não formal para a reconstrução de uma sociedade transformadora e orientada para a cidadania e para o desporto, com o fomento de valores individuais e coletivos.

1.1.3. Relação Escola-Museus

Os museus enquanto instituições de uma imensa herança cultural oferecem-nos uma visão histórica do nosso passado mais coerente. Os museus revelam-se testemunhos únicos do que foi a nossa maneira de ser, agir e pensar no mundo. Por isso, fará todo o sentido relacionar as aprendizagens tanto realizadas na escola como nos museus, com o objetivo de demonstrar e de defender que a educação formal e não formal devem estar em constante harmonização.

Os museus têm vindo a evoluir com o passar do tempo, não só na valorização que lhe é atribuída pela comunidade, como também na forma como se organizam e nas diferentes atividades e serviços que têm para oferecer ao público. Os museus estão cada vez mais próximos do público escolar, tornando-se essencial trabalhar e complementar as matérias dadas em aula com os seus materiais e dinâmicas distintas. Desta maneira é cada vez mais notável que o museu tem se transformado numa “instituição vital na comunidade” num dos “alicerces da consciência social e política” (Pinheiro, 2015, p. 8). Os museus têm vindo a ampliar a sua oferta educativa “ como espaços de preservação e guardiões do passado” (Valente, 2005. p. 54), não só são espaços culturais, como também espaços de partilha e de participação. Nestes locais são realizadas um “conjunto de atividades e ações que perpassam as rodas de conversas e oficinas, que são um convite ao lúdico, ao lazer, à diversão e acima de tudo à sensibilização para o conhecimento e reconhecimento do património cultural” (Pinheiro, 2015, p.9). E deste modo, criam-se centros de educação com foco lúdico e recreativo, considerados áreas de educação não formal que possuem uma importante mais valia na formação dos indivíduos.

É notável que os museus cada vez mais têm um grande impacto e relevância na formação dos indivíduos e, por isso, converte-se este espaço educativo num enorme potencial de experiências de aprendizagens, que vai muito além da simples complementaridade do ensino escolar. Os museus, através de outros meios, conseguem adquirir estratégias e métodos diferentes daqueles que são utilizados na escola, assumindo um compromisso de “ajudar na construção de uma sociedade capaz de fazer face ao presente e ao futuro, ampliando a confiança no conhecimento e na compreensão do ambiente em que se vive, considerando a história e a cultura de diferentes lugares e indivíduos, tomando, assim, a diversidade no seu interior e transformando a diferença em vivência positiva” (Valente, 2005, p. 56). Sendo

assim, a educação nos museus não só pretende complementar os currículos formais como também se demonstra como um "exercício de afetividade e preservação da memória e do património cultural" (Gerardo, 2014, p.58).

Como se verifica, o museu oferece um leque de experiências muito significativas para a formação dos indivíduos. As experiências adquiridas fora do contexto formal são essenciais e devem ser valorizadas, tal como afirma Cavaco (2009) “a experiência, à semelhança da vida, vive-se, sem que ocorra, quotidianamente, um processo de análise e reflexão consciente do vivido” (p. 221). Este tipo de experiência informal pode tornar-se bem mais importante do que as experiências adquiridas por meio formal. A vida é um cenário bem mais complexo, engloba todo o tipo de ambientes, pessoas, contextos e aprendizagens que permite ao ser humano muito mais interação e os museus cada vez mais fazem parte desta vida da comunidade e cada vez mais estão preparados para receber a comunidade, oferecendo-lhe um conjunto alargado de momentos significativos na sua vida.

Após as "experiências museais" são assegurados conhecimentos adicionais que facilitam “a aprendizagem uma vez que reforçam as experiências museais vivenciadas” (Marconsin, Oliveira & Ribeiro, 2013, p.3). As aprendizagens nos museus são definidas por Falk e Storksdieck (2005, cit. por Marconsin, Oliveira & Ribeiro, 2013) como Modelos de Aprendizagem Contextual (MAC) que é definida da seguinte maneira:

“aprendizagem é definida como um esforço direcionado e contextualizado que permita construir significados na direção da resolução de problemas, sobrevivência ou prosperidade no mundo; um diálogo entre o indivíduo e o meio através do tempo que relaciona experiências passadas e atuais” (p. 3).

Sousa e Silva (2016) definem que a “compreensão e relação entre os fatores chave do MAC permite a qualificação da organização e análise da aprendizagem nos espaços não-formais de educação” (p.78). Para uma melhor compreensão do MAC, Falk e Dierking (2013), sugerem um esquema teórico que evidencia a experiência no museu. Os mesmos autores inserem as aprendizagens no museu em três contextos: o pessoal, o físico e sociocultural.

Sousa e Silva (2016) explicam com base no modelo de Falk e Dierking (2013) que a experiência museal “é influenciada de acordo com os interesses, as motivações e os conhecimentos prévios do visitante (contexto pessoal); com as experiências individuais e em grupo que ocorrem no interior do museu (contexto sociocultural); e com a arquitetura e a organização proporcionadas pelo espaço museal (contexto físico)” (p. 82). O que significa que este modelo contribui bastante para a compreensão das experiências vividas no museu.

Posto isto, parece que existe uma ligação muito forte entre a educação escolar e os museus. Ambos com objetivos em comum, apenas diferentes modos de expor e difundir a informação. Ambos podem complementar-se. Conclui-se que de facto existe uma avaliação muito positiva e diferenciada no que diz respeito às atividades escolares. Deste modo evidenciou-se a possibilidade de se realizar uma atuação em conjunto e complementar de ensino entre as duas instituições: a escola, representante da educação formal e o museu representante da educação não-formal.

Através de uma linguagem museológica os museus divulgam os seus conteúdos, assumindo um novo carácter ainda mais interativo, sensibilizador, incentivando o despertar do público e da sua participação. As escolas, por sua vez, acarretam um ensino mais formal onde os alunos veem os seus meios de aprendizagem se restringirem apenas ao professor e aos manuais escolares. No que diz respeito aos museus, Brandão (1996) afirma que o seu discurso é apoiado na maioria das vezes com “objetos reais, cuja contextualização é apoiada pelo recurso a diversos meios, nomeadamente filme ou vídeo, fotografias, sons, maquetes etc.” (p.60). Ora isto provoca uma grande diferença no ensino-aprendizagem entre a educação escolar e a educação museológica. Desta forma, é importante que os conteúdos da escola possam ser acompanhados pelo trabalho dos museus e os museus devem ter em conta os conteúdos abordados na escola. Estes conceitos, museu e educação, estabelecem uma parceria significativa para o desenvolvimento dos indivíduos. Brandão (1996) refere que “a aprendizagem nos museus decorre no âmbito de um sistema informal, balizado pela aprendizagem voluntária através do recurso a diversas formas e meios de comunicação” (p.63). Estas práticas desenvolvidas fora do contexto formal só mostram que têm vindo a expandir-se, conquistando um grau de desenvolvimento muito favorável.

Esta ideia remete para uma comparação entre educação formal (das escolas) e educação não formal (dos museus). A educação nos museus trata de uma educação “mais difusa, menos

hierárquica e menos burocrática” (Gadotti, 2005, p.2), que oferece maior flexibilidade e pretende atender às necessidades e interesses dos vários participantes. Aprende-se de forma coletiva e a sua participação é autónoma. Além disso, os museus têm um outro potencial: capacitar os indivíduos para o mundo, para a cidadania e para participação mais ativa na sociedade, proporcionando aos demais o reconhecimento dos seus direitos, favorecendo a comunicação e interação com os outros. Valente (2005), por outras palavras, também enfatiza o papel do museu como uma organização que ajuda “na construção de uma sociedade capaz de fazer face ao presente e ao futuro, ampliando a confiança no conhecimento e na compreensão do ambiente em que se vive” (cit. por Gerardo, 2014, p.71). Estas práticas desenvolvidas fora do contexto formal só mostram que têm vindo a expandir-se, conquistando um grau de desenvolvimento muito favorável. Os professores podem utilizar estes espaços de educação para abordar os temas que estão contextualizados no museu com o intuito de despertar os interesses e motivar os alunos à aprendizagem. A educação nos museus, pode ser usada como um contributo excelente para a educação formal da escola. Os museus passam a desempenhar um papel de prestador de serviços às escolas. E as escolas, por sua vez, abrem-se ao mundo exterior articulando as suas matérias às múltiplas formas de comunicação, expressão e diversidade existentes na vida.

“Para o professor, a elaboração de atividades educativas em espaços não-formais constitui uma possibilidade para ampliar sua forma de atuação, diversificando metodologias que possibilitam a abordagem de temas de interesse social, contextualizados e interdisciplinares que contribuam para a formação da cidadania.” (Marconsin, Oliveira & Ribeiro, 2013, p.8).

1.2. Serviços de Educação e Mediação

1.2.1. Serviços Educativos

Hoje em dia estas organizações culturais, para além de apresentarem exposições em diversas áreas, como se repara, também proporcionam ao público um espaço de aprendizagem e de experiências. Este novo poder dos museus deve-se ao aparecimento dos serviços educativos na sua organização. O surgimento dos serviços educativos atribuiu um novo papel e deu um novo significado aos museus. Agora, assumindo um papel mais relevante, os museus não só preservam a história e os acervos como também tornam as suas exposições mais “apelativas, informativas e acessíveis (...) agregando técnicos com formação pedagógica” (Brandão, 1996, p.58) competentes para dar sentido à informação exposta através de atividades dinâmicas, oferecendo uma grande diversidade de serviços complementares ao currículo escolar dos alunos, como já foi referido.

Esta noção de serviço educativo é claramente designada e bem explícita por Camacho (2007):

“A noção de serviço educativo (...) corresponde a uma estrutura organizada, dotada de recursos mínimos, designadamente pessoal, inscrita organicamente no museu em que se insere, mesmo que de maneira informal, que desenvolve acções dirigidas ao público, com objectivos educativos. Ao serviço educativo compete o cumprimento da função museológica de educação, uma das indispensáveis funções inerentes ao conceito de museu, que se articula com as restantes funções museológicas de estudo e de investigação, de incorporação, de inventário e de documentação, de interpretação e de exposição” (p.28).

As ações educativas estão inseridas no serviço educativo que serve precisamente para acompanhar as necessidades do público disponibilizando a informação e os conteúdos à comunidade de uma forma interativa, lúdica e adaptada à diversidade de visitantes, servindo também como um elo de ligação entre os objetos expostos e os indivíduos que visitam o museu. Com estes novos recursos os museus estão aptos para “implementar atividades

educativas que têm uma capacidade superior de estimular o desenvolvimento educativo e cultural dos indivíduos” (Fernandes, 2020, p. 16).

O nascimento dos serviços educativos aconteceu há meio século quando João Couto, diretor do Museu de Arte Antiga, deu luz à criação do primeiro serviço educativo numa instituição museológica em Portugal. Acontecimento que impulsionou um “quadro evolutivo dos próprios museus e na mudança de paradigma desta instituição” (Camacho, 2007, p.27). Este marco na história museológica, já com origem evolutiva desde o surgimento da expressão nas correntes da Nova Museologia, que ocasionou ao longo dos anos alterações sucessivas na definição do museu pelo ICOM, impulsionou um novo “quadro de referência dinâmico e evolutivo que os serviços educativos dos museus surgem no nosso país de forma crescente ao longo das últimas três décadas” (Camacho, 2007, p. 27). É neste contexto que nos anos oitenta do século XX se assiste a um primeiro surto bastante significativo da criação de serviços educativos em museus com uma tendência visível ao longo dos anos cada vez mais expressiva, mais vincada, mais estruturada e muito mais adaptada aos novos desafios dos tempos atuais.

O papel dos serviços educativos atualmente nas instituições museológicas “têm uma quase obrigação de facultarem o auxílio e complemento na educação dos indivíduos com base nos objetivos determinados pelas parcerias criadas com as instituições de ensino” (Fernandes, 2020, p. 16), com o objetivo de diversificar a oferta educativa cultural. Averiguando o valor educativo dos museus é de referir, mais uma vez, que cada vez mais oferecem um conjunto de experiências significativas para a aprendizagem dos seus visitantes. Este conjunto de experiências são entendidas como um “conjunto total de aprendizagens, emoções, sensações e vivências experimentadas como resultado da interação com os objectos, as ideias, os conceitos, os discursos e os espaços dos museus (...) potenciando a construção de aprendizagens duradouras, significativas e efectivas ” (Silva, 2007, p. 58). O objetivo dos serviços educativos do museu é precisamente o de “descodificar as mensagens contidas nos discursos expositivos e promover acções de animação que permitam ao visitante atingir facilmente os objetivos educacionais da exposição” (Brandão, 1996, p.58), de modo a desenvolverem o pensamento reflexivo e a curiosidade.

Posto isto, os serviços educativos tornaram-se uma prioridade dos museus, passando a corresponder a uma estrutura organizada, dotada de recursos que desenvolvem ações

educativas dirigidas ao público e assumindo uma componente museológica da educação, como “uma das indispensáveis funções inerentes ao conceito de museu” (Camacho, 2007, p.28). Os serviços educativos também acabam por incidir na responsabilidade de conservação e divulgação do valor cultural do património, multiplicando as suas atividades educativas e programas. Mostram-se ainda como “um agente ativo na educação permanente e plural da comunidade, contribui, em grande escala, para a construção do futuro das pessoas, funcionando como ponto de ligação entre as instituições museológicas e o público visitante” (Fernandes, 2020, p. 17), marcados pela aprendizagem informal, ações de animação sociocultural e ações pedagógicas destinadas tanto ao público escolar com quem trabalha em parceria como os restantes visitantes.

1.2.2. Mediação Cultural

Com o surgimento de novas tendências museais e do aparecimento dos serviços educativos foi necessário apostar-se “no aumento da profissionalização e especialização da equipa de trabalho, quer para criar exposições multifacetadas quer para exposições mais vanguardas com abordagens tecnológicas” (Rocha, 2017, p. 42). Os museus passaram a estar mais virados para o público e com uma maior dedicação ao seu papel educativo. É nesse sentido que surge a mediação cultural, com o intuito de incluir e formar «educadores de museológicos» com o intuito de criar estratégias de comunicação e de desenvolvimento do público, uma vez que a comunicação é uma ferramenta essencial para a interação.

O conceito de mediação cultural é definido por Perrotti e Pieruccini (2014) como um “ ato autónomo, com identidade e lógicas próprias, definidas em relação com as esferas da produção e da recepção de informação e cultura” (p.1) e é uma "categoria intrínseca" de qualquer processo cultural (p.3). O seu papel é simplesmente funcional, instrumental e de apoio nos processos de identificação de significados que é essencial para promover a comunicação e divulgação no museu, pois como afirmam estas autoras, “não há informação ou comunicação sem mediação” (Perrotti & Pieruccini, 2014, p.4). Sabendo que o visitante é a grande prioridade dos museus, este torna-se um alvo que requer uma preocupação e atenção mais concreta. Por isso, a mediação cultural está sempre presente em qualquer museu que possui um centro educativo. Esta noção surge sempre que há uma necessidade de comunicação ou interação entre o público e a exposição que, por sua vez, é realizada por um

indivíduo responsável que irá atender a qualquer questão, prestar informações gerais, fazer sugestões de visitas ou acompanhar nas exposições interativas. Deste modo, convida-se o público a integrar-se na exposição através de espaços de diálogo. A mediação cultural é uma “categoria fundante em qualquer organização social” (Perrotti & Pieruccini, 2014, p.11) e, por isso, todos os serviços educativos que atuam como agentes ativos na educação da comunidade, contribuem extraordinariamente como um ponto de ligação entre as instituições museológicas e os visitantes. Uma vez que os centros educativos dos museus impulsionam a comunicação é necessário criar ligações entre os diferentes espaços e pontos de convivência de modo a tornar possível esta conversação. Os mediadores devem proporcionar experiências culturais aos visitantes e oferecer-lhes elementos discursivos que sejam inclusivos a todo o tipo de público, independentemente das suas características ou faixa etária.

Para Crippa e Almeida (2011), esta noção de mediação está intrinsecamente ligada às “teorias da ação”. Quer isto dizer que a comunicação é um fenómeno fundamental para a ação (p.191). Portanto a mediação cultural, perante esta perspectiva, é um conjunto de conexões que se estabelecem entre a ação social, a comunicação e os interesses do público. O seu sentido é intermediário e por isso caracteriza-se “não como uma mera relação entre dois termos equivalentes, mas como atividade que agrega uma qualidade suplementar à relação, levando-a a um estado mais satisfatório” (Crippa & Almeida, 2011, p.191). É, portanto, uma atividade realizada por um agente cultural em qualquer instituição cultural que se propõe a introduzir e interligar o público a um determinado universo de saberes, memórias e experiências.

O profissional responsável pelo desenvolvimento e realização das ações educativas dos museus possui um papel muito importante, pois assume uma função estratégica e uma visão libertadora “dos intermediários culturais e da informação” e nesse sentido “combinam-se, na figura do mediador, os papéis de disseminador e de educador” (Crippa & Almeida, 2011, p.192). Gerardo (2014) também sublinha esta mesma ideia, concordando que possuir o papel de mediador é concretizar a “comunicação do museu com o público” e proporcionar o diálogo com os visitantes no que diz respeito às temáticas em exposição, atribuindo-lhes novos significados” (p.58).

“O Conservador de Museu desenvolve a sua potencialidade de elemento social activo profissionalmente em volta de três pólos — objecto/público/comunicação — numa ordenação destes factores que a sua personalidade favorecerá” (Beaumont, 1995, cit. por Mendes, 2013, p. 678)

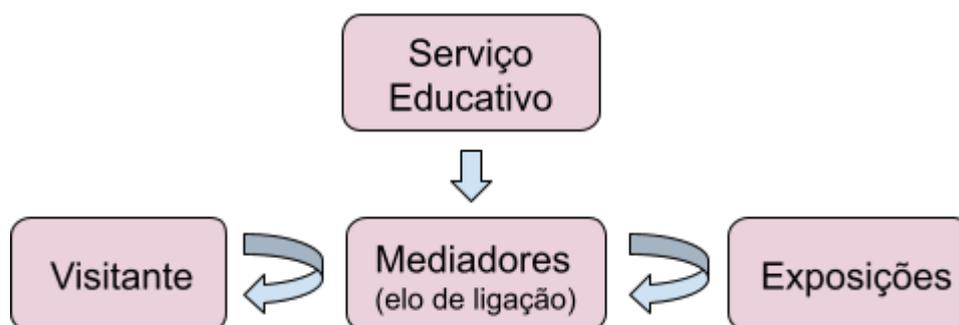
A mediação cultural implica aos profissionais uma capacidade técnica de “sensibilidade cultural e certo grau de habilidades criativas” e a aquisição de competências comunicacionais de, por exemplo, poder falar sobre a mesma coisa de maneiras diferentes e também de modo a incluir todos os visitantes no espaço museal. Também implica entender que deve juntar todos num cenário de mediação e permitir aos espectadores um conjunto de perspectivas diferentes na observação de um só objeto. Dessa maneira, dá prioridade a um conjunto de práticas de intermediação cultural com o objetivo de mostrar o valor do espaço através de um conhecimento mais prático, racional e técnico (Crippa & Almeida, 2011. p.203).

Todo o património salvaguardado pelos museus deve ser exposto ao público com a finalidade de se poder aprender o mais e melhor possível. Daí o esforço significativo em se realizarem, exercícios de julgamento, mediação e de reflexão crítica, e através desta estratégias estabelecer “critérios de orientação compartilhados”, clarear as incerteza, ver o invisível descortinar novas visões (Crippa & Almeida, 2011, p.204).

Davallon (2003, cit. por Bina, 2010) refere que “a cultura é mediação” e a mediação nasce já com o seu principal objetivo de “reduzir o distanciamento entre o ambiente museal e o público, em uma abordagem educativa” (p.78) que permite o público aceder a um conjunto de saberes. O museu é um espaço de diálogo entre o visitante e a exposição. Por isso, é relevante que o acervo museológico “consiga se comunicar, de forma objetiva, com os diversos públicos, membros das diversas classes sociais, independentemente do grau de instrução ou faixa etária” (Bina, 2010, p. 78). Na figura seguinte é possível observar-se um esquema ilustrativo de como funciona o processo de mediação cultural:

Figura 2

Processo de mediação cultural



A mediação cultural assume-se como um elo de aproximação entre os visitantes e o acervo das exposições, onde o mediador assume um papel de catalisador de informação, “enquanto processo que procura resolver diferendos entre duas partes, a mediação cultural que aqui interessa é a que promove aproximações e encontros entre as pessoas e as obras de arte” (Martinho, 2013, p.425). Perante esta situação a mediação necessita de uma linguagem adequada aos componentes alusivos à exposição. Essa linguagem pode acontecer de diversas formas: comunicação textual, visual, tátil, sonora e “a tecnologia, como os recursos que viabilizarão essa linguagem” (Bina, 2010, p. 80) e, na maioria das vezes, assumindo outras peculiaridades, como as visitas guiadas, os ateliês, as oficinas, etc...

No que toca às competências de um mediador ou «educador museológico», Mendes (2013) menciona quatro aspectos importantes de base para a sua formação profissional adequada: “domínio científico de base (ao nível da licenciatura), museologia, museografia e ciências da educação” (p.685). Para complementar, Coutinho (2009) ressalta ainda que as suas competências devem se aplicar às “dimensões do campo educacional e do campo comunicacional”, destacando a postura corporal, a presença do mediador em relação ao grupo e ao espaço expositivo e a “capacidade de flexibilizar a comunicação para os diferentes públicos” (p.3745).

“o educador de museu, além de dever conhecer a matéria relacionada com as colecções e/ou os objectos e a própria instituição museológica na qual

exerce funções, deverá igualmente saber comunicar, dominar as técnicas pedagógicas e didáticas” (Mendes, 2013, p.685)

Tendo em conta que cada visitante tem o seu ritmo e uma aprendizagem personalizada, a mediação cultural pretende intervir na condução do conhecimento. É através da mediação cultural que os mediadores trabalham para e com a comunidade. Tudo isto, com o óbvio propósito de promover a diversidade e o pluralismo cultural, de “favorecer ao fortalecimento da identidade cultural e ao exercício de sua cidadania, de modo a proporcionar que o visitante abandone o papel do observador para atuar de forma interativa na produção do conhecimento visto que o processo reflexivo, interativo e aprendido ocorrem de forma natural e gradativa, com a produção do seu próprio conhecimento” (Bina, 2010, p. 84).

Já Tolentino (2016) acrescenta que também “é necessário compreender o património de uma forma crítica e não apenas contemplativa” (p. 45). É dever de um mediador “criar possibilidades para uma construção coletiva do que é património cultural, a partir do diálogo e da negociação, sabendo que, nesse processo, necessariamente pode haver consensos, dissensos, dilemas e conflitos” (p.45). O mediador deve conduzir a aprendizagem do público, aceitando e discutindo todos os pontos de vista que possam surgir durante uma visita ao património que está em exposição. O património cultural é um bem de todos inserido nos espaços da vida quotidiana da comunidade, e por isso, é importante atribuir-lhe o seu devido significado e valor através das suas inúmeras funções educativas e formativas.

1.2.3 Tipos de Público nos Museus

Uma vez que o público é uma preocupação prioritária óbvia nos espaços museológicos, torna-se necessário fazer referência aos tipos de público e às atividades que os envolvem em virtude dos novos espaços educacionais dos museus em constante expansão e evolução. A Nova Museologia atribuiu “aos museus o interesse acrescido à comunidade e não tanto ao objeto” (Almeida, 2020, p. 21) e por esse motivo surgem novas necessidades de ação educativa na sociedade. Os museus são locais de memória, “seja da memória colectiva das sociedades ou dos grupos que a constituem, seja da memória histórica elaborada pelas elites académicas e científicas” (Duarte, 2007, p.81) e à vista disso designa-se como um espaço de

encontro social imprescindível, que promove estratégias para o desenvolvimento social e cultural.

A RPM, promove a valorização dos museus proporcionando uma grande diversidade de objetos culturais, espaços e instalações propensas à realização de ações educativas para a comunidade envolvente. Visa a “descentralização, a mediação, a qualificação e a cooperação entre museus” (Site oficial da DGPC). A RPM pretende garantir serviços que vão ao encontro do público que, por sua vez, promovem uma “crescente importância dos museus enquanto agentes facilitadores da mudança social e catalisadores do desenvolvimento cultural, económico e social do país” (Site oficial da DGPC). É nesse sentido que Camacho (2007) afirma que a RPM começou por “levantar um conjunto de questões de partida quanto à natureza das próprias actividades, ao envolvimento do público, ao seu grau de autonomia, ao envolvimento do pessoal, à evolução temporal e aos públicos visados” (p.33). A autora distingue dois principais tipos de público: um primeiro grupo de público que compreende actividades direccionadas às várias faixas etárias, ao desenvolvimento infanto-juvenil e aos grupos escolares e um segundo grupo inclinado mais para actividades destinadas a adultos, não esquecendo a importância de, em cada um destes grupos distintos, determinar alguns subgrupos.

O público infanto-juvenil e os grupos escolares estão inseridos em ações educativas que propõe visitas-jogo, oficinas criativas, dramatizações e actividades para a cidadania. Estas actividades são sempre acompanhadas de diferentes materiais pedagógicos e apoiados pelas novas tecnologias. A oferta educativa para este público é organizada sempre de acordo com os diferentes ciclos escolares. Os Grupos dominantes nestas actividades são os 1º e 2º ciclo e os menos dominantes o pré-escolar e o secundário. Estas actividades ainda são preparadas por assuntos exclusivos presentes no acervo ou em partes da exposição e são trabalhadas de acordo com os agrupamentos cronológicos, disciplinares ou temáticos das escolas que visitam os museus. Dentro desta variedade de actividades para o público infanto-juvenil, Camacho (2007) explica que estão também inseridas as “actividades sazonais e enquadradas nos diferentes períodos do ano” especialmente no Natal, Páscoa e férias do verão, inserindo também os “pontos altos do calendário de actividades educativas dos museus” como o Dia Internacional dos Museus e a Noite dos Museus (p.34).

No que diz respeito ao público adulto ou público não escolar as suas atividades possuem uma vertente não especializada, pois são visitantes atraídos pelo lazer e pela vertente cultural do museu. Nesse sentido, a RPM propõe a inclusão de um leque de atividades divididas e sistematizadas para seis subgrupos: “público adulto generalista, público interessado, grupos etários, grupos profissionais, públicos potenciais e públicos virtuais” (Camacho, 2007, p.35). O público generalista é aquele que vem explorar os bens culturais dos museus, temas históricos e patrimoniais, incluindo na sua programação atividades de visitas aos acervos ou outros recursos patrimoniais. O público interessado caracteriza-se pelo conhecimento previamente adquirido sobre a temática do museu e que visa aprofundá-lo com as matérias e bens culturais expostos no museu, são o exemplo de visitas guiadas e atividades culturais nos auditórios. Sobre o público etário e profissional as atividades devem ser dirigidas por circuitos pré-determinados pelos serviços educativos dos museus, nomeadamente para os idosos e os jovens. Quanto aos públicos potenciais, referem-se aos visitantes que apresentam dificuldades de acesso, deficiências auditivas ou visuais e os imigrantes. No que toca ao público com necessidades especiais desenvolvem-se dinâmicas inclusivas que proponham, por exemplo, o acompanhamento por especialistas em linguagem gestual e visitas adaptadas para os invisuais. Para os imigrantes desenvolvem-se projetos que ofereçam mecanismos de comunicação de forma a trabalhar, interagir e integrar este tipo de público. À vista disso os museus têm sempre a função de preparar programas específicos para cada tipo de público com o objetivo de alargar a sua intervenção socioeducativa. Camacho (2007) explica que:

“Esses programas passam, predominantemente, pela promoção de uma multiplicidade de ações, correspondentes a uma seleção e a uma fragmentação dos públicos, as quais têm repercussão final na oferta de diferentes produtos e serviços e na produção de instrumentos diversificados de comunicação.” (p.37)

Atualmente os museus têm como um dos principais objetivos a atração de visitantes e, conseqüentemente, pretende-se arranjar estratégias para promover a inclusão. Assim sendo, o desenvolvimento da inclusão permite a participação de todo o tipo de público nas atividades educativas dos museus, porque hoje mais do que nunca, os museus abrem as portas, com o intuito de sempre responder às necessidades e ir ao encontro das expectativas dos visitantes. Esta nova ideologia incorporada nos museus compromete-se a responder a todas as questões

sociais e culturais. Estas instituições entendem-se como lugares que apelam à participação ativa na cultura. Em função disso, a acessibilidade também se torna uma questão muito importante nos museus. É necessário que os museus possuam uma grande variedade de ações educativas e programações adequadas aos diversos tipos de públicos, mas também é fundamental a complementaridade de “instalações adequadas para atender cada um, conforme as suas diferenças físicas, sensoriais, linguísticas; incluindo a isso a acessibilidade digital e tecnológica de forma organizada” (Rocha, 2017, pp. 49). Esta noção desmistifica a ideia geral que existe sobre a acessibilidade, a percepção de que um museu acessível é “um museu com rampas e (...) com uma casa de banho para os utilizadores de cadeiras de rodas”. Geralmente esta noção é muitas vezes associada à deficiência, porém os “museus existem para prestar serviço público, o termo adquire outras dimensões, mais amplas e inclusivas” (Vlachou & Alves, 2007, p.98). Uma vez que o termo de acessibilidade é muito mais do que a criação de acessos para públicos mais vulneráveis, Vlachou & Alves (2007) acrescentam ainda que um museu acessível é aquele que se preocupa em conhecer a potencialidade do público, procurando “conhecê-lo melhor, a fim de poder adaptar a oferta às suas necessidades, com o objectivo de o captar e de o fidelizar”, definindo-o como um museu de “portas e mentes abertas” (p. 99). Em função disso, as autoras afirmam que se deve considerar os seguintes pontos: identificar o público-alvo; contactar o público-alvo; adaptar os serviços e ofertas às necessidades do público-alvo; divulgar tais serviços e ofertas e, por fim, elaborar uma avaliação (p.99). Com base nesta perspectiva, a identificação do público passa por um tipo de estudo que apura informações sobre o perfil das pessoas (idade, sexo, nível de qualificação, perfil socioeconómico, hábitos, etc...) que permitem a realização de uma avaliação dos serviços de forma a adequar a captação do público. Depois, o passo seguinte, passa por dar conhecimento ao público sobre as ofertas do museu. Portanto dá-se início a um processo de conexão entre “entidades, associações ou as pessoas que representam e influenciam o nosso público-alvo e que poderão passar a palavra e tomar a decisão para uma primeira visita” (p.100). Seguidamente, é necessário que se adaptem as ofertas do museu a vários níveis: horário de abertura, política de preços, aplicação de descontos, iniciativas de acesso aos vários equipamentos culturais, acessos físicos às instalações, atendimento ao público, etc. Ou seja, tornar o museu acessível, produzindo e adaptando as exposições ao perfil da comunidade. Depois dos primeiros passos é conveniente a divulgação da oferta utilizando os meios certos de propaganda. Por fim, e para validar todo este processo a avaliação é fundamental para se fazerem ajustes ou emendar erros. O

essencial é criarem-se “canais de comunicação, como disponibilizar cartões de opinião ou livros de visitas ou, então, realizar inquéritos” (Vlachou & Alves, 2007, p.101).

Posto isto, repara-se que à luz da “Nova Museologia” os museus tornam-se cada vez mais espaços legítimos de valorização e conservação cultural apoiados no desenvolvimento social e cultural.

“o museu afirma-se hoje como um espaço de cultura e como agente educativo, cujas funções, a de comunicar e de educar, evidenciam uma crescente preocupação social” (Rocha, 2017, p.49)

1.3. Ações educativas no Museu Benfica - Cosme Damião

1.3.1. Educação Patrimonial - Educação que se desenvolve nos Museus

Os serviços de educação e mediação do Museu Benfica - Cosme Damião dispõe de um trabalho educacional baseado no património cultural do Sport Lisboa e Benfica. Utilizam-se essas fontes culturais para o enriquecimento e conhecimento individual e coletivo da comunidade. Contudo, em primeiro lugar, é necessário compreender o que é o património. Mendes (2012) explica que património é um conceito abrangente e ilimitado que revelou diferentes significados ao longo da história. Revela que, inicialmente, “a noção da palavra património relacionava-se estritamente numa dimensão familiar, legado, herança familiar” (p.17) ou relacionava-se com “velharias ou objectos (...) sem interesse (...) vistos na atualidade como elementos integrantes do dito património, como testemunhos e reforço identitário das comunidades” (Mendes, 2013, p. 7). Com o passar dos anos, particularmente, após a Revolução Francesa o conceito é pela primeira vez modificado, passando a ser parte dos bens que eram propriedade do Rei, constituindo o património nacional. Mais tarde, surge um novo ajuste na noção de património. A nacionalização dos bens do clero viria a representar o património como uma herança e propriedade de uma determinada colectividade. Atualmente, possui uma definição que representa um conjunto de bens, valores ou direitos pertencentes a uma pessoa ou família que os deixam de geração em geração para que se dê continuidade à valorização da sua essência histórica. Mendes (2012) para além de definir o

conceito de património alega que, atualmente, surgem várias subcategorias para o conceito e exemplifica: “conceito de património rural, urbano, científico, tecnológico, etnográfico, um sem número deles” (p. 18), com o propósito de assumir as diversas questões patrimoniais da sociedade.

Portanto, o património assume a sua relevância ao longo das décadas, desde o valor histórico, identitário, estético e simbólico, como também “um valor de uso e mesmo económico, o qual deve ser potenciado, colocando-o ao serviço das pessoas” como por exemplo “o papel fulcral que o património desempenha no turismo, como ingrediente essencial do turismo cultural” (Mendes, 2013, pp. 7 e 8). Por conseguinte, ainda se distinguem dois tipos de património: o património geral e o património histórico-cultural, ambos com o objetivo de auxiliar as memórias e relembrar momentos passados com o intuito de reforçar a identidade das sociedades e das diferentes culturas, não deixando cair as tais vivências no esquecimento durante o percurso até aos dias de hoje.

O caso particular do património educativo assume um papel específico, porque é composto por materiais que expressam a cultura escolar e a natureza que as próprias escolas foram assumindo ao longo do tempo (Mogarro, 2015, 2010; Mogarro & Namora, 2015). Na sua substância, tem uma dimensão etnográfica, o que o aproxima, em muitas dimensões, do património desportivo, de que se compõem os acervos do Museu Benfica-Cosme Damião.

Assim, no caso deste trabalho, o tipo de património em estudo é o património desportivo. Santos (2011) afirma que no final do século XIX a patrimonialização do desporto terá dado os primeiros passos, na medida em que alguns clubes já guardavam os seus troféus e colecionavam objetos ligados à sua modalidade e os expunham numa sala com esse propósito. Essa sala só era acessível aos sócios desse mesmo clube. E foi assim que os objetos desportivos passaram a integrar no património do desporto na medida em que o desporto é parte integrante da cultura do país e do mundo. O património desportivo é formado por todas as memórias materiais e imateriais produzidas de forma direta ou indireta o que acentua a sua diversificação e numeração. O património desportivo vai “desde os grandes estádios aos minúsculos 'pins' e cromos de coleção, passando pelas bolas, bicicletas, pranchas à vela e raquetas, maillots e sapatilhas, taças, medalhas e galhardetes, ... sem esquecer os documentos gráficos e fotográficos, textuais e audiovisuais e as obras de arte inspiradas pelo desporto” (Santos, 2011, p.45). É desta forma que nas últimas décadas a musealização deste tipo de património ganha força e hoje são exibidos objectos icónicos que interiorizam definitivamente a energia vital do desporto, acorrentando valores e histórias do

clube através de um ponto de vista global. Os museus desportivos nascem precisamente com o intuito de preservar o património desportivo e todas as memórias envolvidas. Almeida (2020) refere que estes museus “são as instituições dedicadas ao desenvolvimento desportivo nacional” onde nas suas coleções estão representadas as modalidades, os clubes, as várias conquistas e toda a história desportiva. Almeida (2020) refere ainda que em Portugal a vertente dos museus desportivos ainda é pouco desenvolvida, porém o país conta com quatro tipos de museus associados à prática do desporto: museus de desporto (Museu Nacional de Desporto); museus de modalidade (Museu do Ciclismo); museus de atletas (Museu CR7) e museus de clube (Museu Benfica - Cosme Damião e museus dos clubes Sporting e FC Porto).

É neste sentido que a educação ganha terreno. Possuindo um papel importantíssimo, a educação age como uma ferramenta de conscientização para o valor patrimonial histórico-cultural. A educação proporciona a transformação da realidade social conduzindo a “construção social de noções como cidadania, autonomia, criticidade e na qual o aluno/cidadão torna-se o principal instrumento de modificação social” (Machado, Devitte, Shneider, Kreitz, 2017, p.100). De maneira a reforçar o que já foi abordado sobre a educação, é importante voltar a rever esta noção para uma melhor compreensão do conceito que se segue - a Educação Patrimonial. A educação é um instrumento de emancipação intelectual, de autonomia social, um constante processo de transmissão do conhecimento muito necessário para a leitura do mundo que nos rodeia e do seu contexto histórico. É com base nesta lógica que se insere a educação patrimonial, designando-se como uma “ferramenta potente ao auxiliar no processo de conscientização, conservação e preservação dos patrimônios culturais e ambientais” (Machado, Devitte, Shneider, Kreitz, 2017, p.100) proporcionando à comunidade um conjunto de aprendizagens voltadas para o exercício da cidadania e da construção da identidade individual e coletiva. Todo o património cultural será “documento para a educação, seja escolar, seja no museu” (Tolentino, 2016, p. 22).

A noção de Educação Patrimonial surge pela primeira vez em Inglaterra como o nome de “*heritage education*” (educação do património) partindo da prática metodológica em torno do património. Nos anos 80, este termo era introduzido pela museóloga Maria de Lourdes Parreiras Horta num seminário sobre: “Uso Educacional dos Museus e Monumentos” organizado pelo Museu Imperial no Rio de Janeiro (Rossi, 2017). Esta proposta foi adotada pelo IPHAN sendo promovida em diversas comunidades do Brasil e orientando vários trabalhos que englobassem o património. Mais tarde, em 1999, o IPHAN publicou o “ Guia

Básico de Educação Patrimonial” onde foram sistematizadas as metodologias da educação patrimonial. A metodologia da educação patrimonial desenvolve-se em quatro fases: a observação, o registo, a exploração e apropriação do bem cultural.

Partindo do ponto de vista de que existe e sempre existirá uma relação inseparável entre o homem e o ambiente, a partir da sua ligação material, cultural, da transformação de paisagens e sua patrimonialização, pretende-se reforçar os seus campos de atuação através da educação patrimonial. No seguinte esquema é possível verificar como funciona o processo de educação do património na aquisição de conceitos e habilidades para a vida social.

Figura 3

“Uso educacional do património”



Nota. Retirado de Horta, Grunberg & Monteiro (1999, p.7)

Esta proposta interdisciplinar educativa de transmissão de conhecimento que incide na temática do património cultural utiliza os lugares de memória como suportes de sensibilização, conscientização e informação da importância da preservação dos bens culturais materiais e imateriais. Assim sendo, a educação patrimonial identifica-se como uma ferramenta de “alfabetização cultural” que pretende expor ao cidadão uma outra “leitura do mundo que o rodeia, levando-o à compreensão do universo sócio-cultural e da trajetória histórico-temporal em que está inserido” (Horta, Grunberg & Monteiro, 1999, p.4). Através desta educação os museus fortalecem os sentimentos de identidade e cidadania em defesa e ativação da memória da cultura através de “um processo de trabalho educacional centrado no

Patrimônio Cultural como fonte de conhecimento e enriquecimento individual e coletivo” (Rossi, 2017, p.113). A comunicação, notavelmente, está na base da educação patrimonial, “o diálogo permanente que está implícito neste processo educacional estimula e facilita a comunicação e a interação entre as comunidades e os agentes responsáveis pela preservação e estudo dos bens culturais, possibilitando a troca de conhecimentos” (Horta, Grunberg & Monteiro, 1999, p.4).

O desporto, como se verifica, é uma área que abraça um vasto património cultural, não só da comunidade local, como também da história nacional e por esse motivo acolhe um papel fundamental para construção pessoal do aluno ou atleta. Aprofunda, inevitavelmente, “o fundamento da dignidade da pessoa humana como importante critério delimitador de ordem económica no sentido de respeitar as necessidades dos indivíduos que o praticam ou que dele fazem parte” (Silva, 2019, p.21).

O património cultural assume diferentes formas, conta inúmeras histórias e manifesta diversas culturas. Através da educação patrimonial é possível "reconhecer que todos os povos produzem cultura e que cada um tem uma forma diferente de se expressar é aceitar a diversidade cultural” (Horta, Grunberg & Monteiro, 1999, p.5). Por esse mesmo motivo é que a educação deve estar comprometida com a diversidade cultural, considerando que esta estabelece complementaridade, estimula “o conhecimento e a valorização das referências culturais e identitárias das comunidades, propicia o sentimento de tolerância para diversidade cultural e a sensibilidade para admirar a cultura dos outros povos, grupos e segmentos sociais” (Tolentino, 2016, p.45). Para isso os mediadores culturais devem desempenhar este papel o melhor possível, pois é necessário uma enorme capacidade comunicativa e uma capacidade crítica que permita os visitantes olhar para o mesmo objeto ou exposição de uma forma diferente e mais curiosa. O património cultural deve ser “tratado, nas práticas educativas, levando em conta a sua dimensão social, política e simbólica (...) cabendo ao indivíduo aceitar essa valoração e reconhecê-lo como parte de sua herança cultural” (Tolentino, 2016, p.47). O património requer um reconhecimento, requer práticas educativas dialógicas e democráticas como um elemento permanente na luta entre as memórias vivas e o esquecimento.

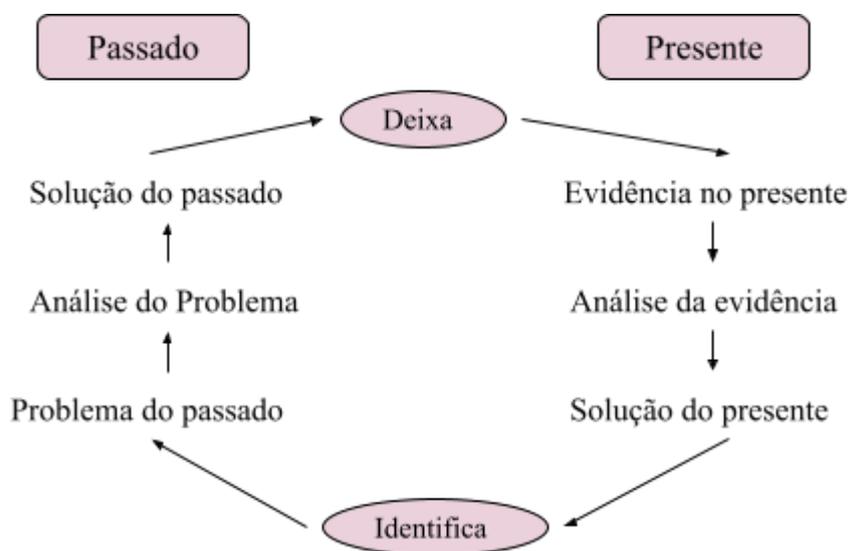
A educação patrimonial carregará sempre um “peso de abordagem institucional, historicamente elitista, centrada em bens materiais e relacionada aos fatos de uma

determinada memória nacional” (Gil & Possamai, 2014, p.14) e desse modo a humanidade deve mostrar preocupação em refletir e respeitar as relações entre o ser humano e o produto de cultura. O museu e o património sempre estarão em harmonia. Os museus sempre irão salvaguardar todos os bens culturais de uma determinada comunidade, contando as suas histórias, salvando a sua lembrança e educando um povo inserido num sistema educacional e cultural que se enobrece ao narrar as histórias do passado e as memórias que alicerçam uma nação. As ações de educação patrimonial implicam uma discussão de noções de identidade cultural, cultura popular, cultura material e imaterial, saberes, lugares e formas de expressão diferentes. À vista disso, os processos de identificação, pesquisa e registro dos bens culturais acabaram por constituir ações educativas junto da comunidade envolvida, sendo a educação a grande ferramenta para a conservação de todos os bens culturais edificados.

A educação patrimonial assume um papel muito relevante para favorecer a participação da sociedade sobre o que constitui o património cultural, conforme uma “componente importante nos processos de identificação, reconhecimento e preservação do património (...) é o caminho para a escuta das comunidades” (Tolentino, 2016, p. 20 e 22). É neste contexto que surge esta necessidade de “conhecer e compreender a história do mundo e das pessoas de diferentes contextos e culturas que desenvolveram ideias, instituições e formas de vida diferentes” proporcionando a compreensão da diversidade e a tolerância cultural (Machado, Devitte, Shneider & Kreitz, 2017, p.89). A importância de conhecer o passado é essencial para um bom entendimento do presente com o propósito de prever e organizar adequadamente o futuro, sendo esta ideologia um dos grandes princípios da educação patrimonial. Na próxima figura evidencia-se a relação entre o passado e o presente que permite uma melhor percepção sobre os fenômenos culturais ao longo do tempo e possibilitando a capacidade de compreensão dos acontecimentos no mundo.

Figura 4

“Facilitando a compreensão da vida no passado”



Nota. Retirado de Horta, Grunberg & Monteiro (1999, p.7)

Através desta figura torna-se óbvia a interpretação e a conexão entre ontem e hoje. É neste leque de compreensão que os problemas sinalizados por uma comunidade no passado levam a soluções no presente. Claramente, também as evidências que se identificam hoje permitem analisar e identificar os problemas do passado e soluções para o tempo atual. Neste sentido a compreensão do passado, presente e redirecionamento do futuro representam todos os saberes, todos os fatos, objetos culturais e obras que motivam o desenrolar da própria história. A História é nada mais nada menos do que um processo de transformação e de recordação de memórias de experiências já vividas. São as memórias que “auxiliam a auto compreensão, que provocam as reconstruções transformando as memórias individuais em sociais, que formam o Patrimônio Cultural de cada indivíduo ou comunidade” (Rossi, 2017, p. 115).

Desta forma, entende-se que a educação patrimonial vai além do estudo do património, lançando um olhar mais profundo à história da cultura e à compreensão de como transmiti-la à comunidade através do poder da educação.

1.3.2. Cidadania Ativa: Valores adquiridos através da prática do Desporto

Como se verificou, a educação patrimonial é também um instrumento para a construção da cidadania ativa, oferecendo grandes potencialidades e, portanto, faz todo o sentido explorar este conceito que é cada vez mais recorrente. A cidadania ativa é cada vez mais trabalhada através de ações educacionais nos museus e o Museu Benfica - Cosme Damião não é exceção. Irei explorar este conceito, na sua definição, potencialidades e mostrar como os valores adquiridos através da prática do desporto podem influenciar de forma muito positiva para a formação de bons cidadãos.

Cada vez mais se assiste à elaboração de ações que promovam o reconhecimento dos direitos e deveres do cidadão que incentivam a participação autónoma dos cidadãos na sociedade e que apelem à consciência e compreensão humana. A dimensão educativa tem vindo a dar mais ênfase e prioridade a esta temática com o objetivo de formar cidadãos “mais conscientes, responsáveis e, conseqüentemente, mais interventivos na vida comunitária” e que existe uma certa emergência em trabalhar as questões da cidadania com as comunidades e que “todo o cidadão tem o direito e o dever de intervir e decidir sobre o destino da vida em comunidade, a verdade é que o cidadão do século XXI não está muito motivado para exercer muito esse direito” (Fonseca, 2015, p.216). Portanto, sabendo disso, constata-se que a nossa sociedade ultrapassa nos dias de hoje uma luta contra o seu baixo desenvolvimento moral.

A educação tem vindo a ser um dos meios onde esta temática tem vindo a ser trabalhada, quer em contextos formais, não formais ou informais. Porém a tipologia educativa não formal, atualmente, tem ganho cada vez mais força na capacitação dos indivíduos para o mundo, para a cidadania e para participação mais ativa na sociedade, proporcionando aos demais o reconhecimento dos seus direitos e favorecendo a comunicação e interação com os outros. Gohn (2006) afirma, precisamente, que esta tipologia da educação “capacita os indivíduos a se tornarem cidadãos do mundo, no mundo” (p.29) mais habilitados para resolver problemas sociais. A cidadania é de facto algo muito importante de compreender. Onofre (2017) considera que a cidadania ativa se “traduz pela realização do potencial de cada indivíduo como pessoa, aos níveis intelectual, emocional, social e físico, de modo a que se sinta bem consigo próprio e com o facto de ter objetivos e propósitos para a vida” (p. 329). É um fator que fortalece a autodeterminação, a motivação e o reconhecimento de juízos informados que permitam um cidadão de atuar livremente contra as injustiças. Assim sendo, a cidadania

torna-se um saber básico para uma harmonização da vida em sociedade, proporcionando ações responsáveis com os outros e com o ambiente em que nos inserimos. Desta forma privilegia-se:

“a vertente axiológica, de forma a agir no quadro de uma ética de responsabilidade, solidariedade e tolerância. Saber lidar adequadamente com diferenças culturais e de géneros passa por aqui, bem como a sensibilização para a importante vertente do desenvolvimento sustentável, envolvendo por isso mesmo a relação harmoniosa homem/natureza. Trata-se de desafiar o actual sentido de globalização, que não se pode esgotar no económico, mas que deve incorporar a globalização da liberdade, justiça e solidariedade” (Cachapuz, Sá-Chaves & Paixão, 2004, p. 29).

A cidadania visa uma educação que permita, nomeadamente, às crianças e jovens que tomem consciência dos seus atos enquanto cidadãos em todos os contextos. Educar para a cidadania, segundo Gadotti (2005), é educar essencialmente para a “consciência dos direitos e deveres e exercício da democracia” (p.6), é educar para a igualdade, para a justiça, para a liberdade de expressão, para a participação na sociedade, respeito pelo próximo, etc. É precisamente com estes conceitos que o Museu Benfica - Cosme Damião trabalha a temática da cidadania com crianças e jovens, atribuindo-lhe um valor elevado. Desta forma, pretende-se dar a entender a importância de crescer a saber respeitar e compreender o outro e acima de tudo a trabalhar em equipa. O Museu Benfica acredita no poder da educação como uma ferramenta essencial que fornece estes valores aos jovens e à luz do que Gadotti (2005) afirma sobre este poder, deteta-se que esta é um instrumento fundamental que permite o “acesso ao conjunto de bens e serviços disponíveis na sociedade” (p.1). Através da educação constrói-se um bom cidadão preocupado com os seus direitos e com os direitos dos outros.

A cidadania é uma condição necessária para o reconhecimento dos direitos de todos. Permite transformar o cidadão num ser ético e preocupado com a globalidade das situações. Deve haver uma possibilidade de partilha entre os elementos de uma determinada sociedade com o objetivo de agir em benefício mútuo. Desta forma, a cidadania tem como objetivo despertar uma consciência cívica dos cidadãos. Como já foi referido anteriormente, a educação (não formal) capacita os indivíduos para o mundo, para a cidadania e para uma participação social mais ativa. Tendo em conta o mundo atual em que nos inserimos, caracterizado por

movimentos sociais e pela luta da educação, é importante, cada vez mais, trabalharem-se os diversos subtemas que a cidadania abraça, nomeadamente os Direitos Humanos. Isto porque, tal como Gohn (2006) afirma, o conhecimento sobre esses “ dá universalidade às questões sociais, aos problemas económicos e às políticas públicas, atribuindo-lhe carácter emancipatório” (p.35). As atividades do Museu Benfica são orientadas tanto para a cidadania como para a conscientização dos valores no desporto, educação para a saúde, desenvolvimento do espírito crítico e reflexivo, entre outros temas associados, pois os conceitos trabalhados são parte da construção da cidadania.

A educação é a chave para trabalhar a cidadania e os valores do desporto para todos, a “educação para a cidadania afigura-se como um dos pilares do Ensino Básico português, sendo concebida como uma formação transdisciplinar, de carácter transversal, que deve ser integrada em todas as áreas curriculares” (Fonseca, 2015, p.218). Com esta temática pretende-se fomentar princípios orientadores que permitam os educadores e professores trabalhar com os alunos através de “um processo educativo alicerçado na construção de uma sociedade eticamente consubstanciada, mais justa, solidária e mais sustentável” (Fonseca, 2015, p. 219), com o seu enraizamento na educação de (e para os) valores. Estes valores apontados por Fonseca (2015) assentam num “processo de compreensão que os alunos terão de realizar perspectivando-se como interventivos e responsáveis nas esferas social e ambientais, pugnando por uma sociedade global mais justa em que é possível preservar a dignidade humana, a sustentabilidade, a paz e a democracia” (p.219). Desde modo é possível reconhecer a relevância da cidadania ativa na integração curricular, sendo que esta é uma mais valia no contexto educativo com o objetivo de proporcionar aprendizagens consideráveis e capazes de potenciar os alunos no seu desenvolvimento enquanto cidadãos mais ativos e eticamente responsáveis. A necessidade de uma educação que transforme o cidadão em seres “ético, ativos, participativos, com responsabilidade diante do outro e preocupados com o universal e não com particularismos” (Gohn, 2006, p.37) é cada vez mais patente, por isso, é necessária uma nova educação que forme o cidadão para atuar nos dias de hoje. A realidade atual é outra e por isso é necessário estar ao corrente das suas mudanças e trabalhar para enquadrar a sociedade num mundo novo. Com isto, quero dizer que é preciso que a sociedade esteja a par das situações que se sucedem atualmente e que esteja preparada para resolver problemas, denunciar ações de abuso e lutar pela justiça. Incentivar a participação dos cidadãos na sociedade enquanto indivíduos emancipadores é extremamente importante para se lutar contra os problemas sociais existentes no mundo. A participação, tal

como Gohn (2014) defende, “gera atitudes de cooperação, integração e comprometimento com as decisões” (p.36). Estes fatores referidos são essenciais para gerar cidadãos ativos.

Os princípios da educação para a cidadania pretendem também introduzir autonomia nos jovens com o objetivo de que estes autonomamente participem na sociedade e, igualmente, reivindiquem os seus direitos, batalhando contra as injustiças sociais. Pretende-se não só que se tornem autónomos para estes fins, como também para outros, tal como a sustentabilidade e o empreendedorismo, por exemplo. Portanto, pode-se afirmar que a educação torna-se um processo de mediação da vida social, económica, política, cultural, etc. Pode-se observar isso através das palavras de Lia e Fischer (2013) ao considerarem que a educação é uma prática “mediadora (...), elemento da cultura e do trabalho” responsável por “produzir a vida associativamente” e por “reunir fundamentos teóricos e empíricos que substanciam o entendimento dos nexos existentes na economia e cultura na tessitura de relações sociais não capitalistas” (p.537).

A cidadania ativa e saudável é um fator muito importante e proporcionador da participação autónoma dos indivíduos na prática de atividades físicas. O desporto é uma temática que oferece várias dinâmicas não só com o intuito de promover um estilo de vida saudável como também assegurar um conjunto de valores essenciais para a formação dos indivíduos. Lucas, Pereira e Monteiro (2012) acrescentam a esta ideia que “as lógicas e dinâmicas a implementar a nível desportivo, surtam transferências positivas nas mudanças de comportamentos dos jovens” (p.153). Estes autores acreditam que não basta apenas transmitir valores e sim vivenciá-los e praticá-los e o desporto é um meio fundamental para os podermos colocar à prova. É muito importante desenvolver a cultura do desporto “para a concretização dos objetivos de formação/educação do Ser- humano (...) para a consolidação e desenvolvimento de valores e atitudes” (Lucas, Pereira & Monteiro, 2012, p. 153). O Museu Benfica acredita bastante na potencialidade da cultura desportiva para o fomento da cidadania. O desporto possui um valor educativo inerente de preparação para a vida, é “mais do que uma mera actividade humana, diz respeito ao valor e aos direitos fundamentais da pessoa humana, principalmente ao nível da sua componente relacional (Silva, 2019, p.18 e 19). Esta componente relacional é claramente mais vivida no desporto. Cada um possui uma identidade e um modo de agir e nesta dimensão é possível educar os indivíduos na didática para o empenho, a superação, generosidade, reforço, etc. Posto isto, reconhece-se que o desporto possui uma elevada importância para o desenvolvimento psicossocial das crianças e jovens,

assumindo-se como um meio de formação e educação muito necessário. A valorização da prática desportiva deve ser enfatizada pelo facto de emergirem valores sociais muito importantes, que fortalecem os projetos de vida dos indivíduos. Face a esta perspetiva, Silva (2019) constata que “o desporto pode tornar-se veículo de civilização e contribuir para a edificação de uma sociedade mais fraterna, mais solidária e mais humana porque o desporto como meio da construção da pessoa” (p.20), ou seja, a cultura desportiva constitui uma linha de aprendizagem muito significativa e regrada para uma vida coletiva harmoniosa que ultrapasse as barreiras de culturas e promova a interculturalidade e a inclusão. Assim, conclui-se que educar através do desporto é estimular um espírito de bom entendimento e a criação de laços de amizade favoráveis à construção de um mundo melhor e mais ordeiro.

Poucas são as atividades que transmitem tantos valores, porém o desporto é uma área onde é possível criarem-se inúmeros cenários onde a possibilidade de presenciar esses valores é muito patente. É uma temática que não deve ser por si só entendida como uma componente de desenvolvimento motor. É uma temática que deve ser olhada por aquilo que realmente prevalece e que faz toda a diferença, nomeadamente os seus aspetos educativos: “a importância do espírito desportivo como componente do processo de desenvolvimento físico, social e moral, da criança e do jovem ou adulto” (Silva, 2019, p.26). Posto isto apercebe-se que a dimensão desportiva “encontra-se efectivamente associada às questões culturais, no modo como as sociedades observam a participação desportiva e entendem o real valor do Desporto e da cultura nas suas próprias vidas” (Silva, 2019, p. 24).

Lucas, Pereira e Monteiro (2012) agrupam os valores do desporto em quatro parâmetros: valores vitais, intelectuais, morais e transcendentais. Os valores do desporto acarretam práticas muito positivas para a condição física dos indivíduos que para além de ser um tempo de lazer, evita o sedentarismo, o excesso de peso e certos comportamentos de risco, portanto os valores vitais do desporto relacionam-se com a conquista de hábitos de vida saudáveis. Os valores intelectuais “afirmam-se pela educação humanista e técnica transmitida pelo treinador através de um modelo pedagógico que assume os objetivos do grupo com humildade, verdade e justiça” (p.160). Os valores morais estão ligados aos princípios da prática desportiva, como por exemplo a liberdade, a responsabilidade, a autonomia, o espírito de iniciativa, o trabalho disciplinado, o empenhamento, a capacidade de superação e atitudes notáveis. São valores associados a questões psicológicas e inteligência emocional, como por exemplo, a melhoria da autoestima, a autoconfiança e o desenvolvimento da própria vontade. Por fim, os valores

transcendentais, que estão relacionados com as “manifestações de alegria, felicidade, prazer e amor pelo próximo, reveladoras da quase devoção pelo trabalho de equipa” (p.161). Em consequência destas condições, o desporto permite assegurar valores muito importantes não só como trabalho em equipa numa determinada modalidade desportiva, como também permite assegurar valores para a vida.

1.4. Enquadramento Legal

Para melhor contextualizar todo este enquadramento teórico será apresentado neste tópico o enquadramento legal com o objetivo de assegurar os princípios referidos anteriormente relativos à educação nos museus, onde persistem direitos fundamentais: de participação, da promoção da cidadania e de cooperação com o ensino. Este enquadramento legal serve como referencial para a valorização da educação museológica e o seu impacto na vida da comunidade, relativos a um conjunto de direitos fundamentais civis, políticos, económicos, sociais e culturais. A Lei-Quadro dos Museus Portugueses encontra-se no Diário da República (Lei n.º 47/2004 de 19 de Agosto). O artigo 2º da lei refere-se aos princípios da promoção da cidadania nos museus. Os museus são agentes da promoção da cidadania, da solidariedade e da inclusão. Revê-se como um contexto de reflexão social que facilita a aprendizagem e o conhecimento dos seus visitantes, oferecendo uma grande diversidade de aprendizagens cognitivas, como o pensamento crítico, a compreensão da atualidade existente e a complexidade do mundo em que nos inserimos. O museu deve-se tornar, assim, num espaço de vivências e experiências importantes para a promoção de cidadãos autónomos. Estas palavras estão todas expostas em forma de lei no artigo 2º: “Princípio da promoção da cidadania responsável, através da valorização da pessoa, para a qual os museus constituem instrumentos indispensáveis no domínio da fruição e criação cultural, estimulando o empenhamento de todos os cidadãos na sua salvaguarda, enriquecimento e divulgação” (Lei-Quadro 47/2004, art.º2).

Relativamente ao direito de participação, a Lei-Quadro presente aponta para a promoção deste direito, tendo em conta que é uma maneira de alcançar um maior envolvimento das comunidades no museu. Um museu requer uma participação alargada, tornando-se um meio de acesso à cultura e ao entendimento e valorização do seu papel social na população. Os

museus pretendem precisamente dar respostas às necessidades a todo o tipo de público visitante, assumindo também um compromisso de se tornarem mais acessíveis onde todos se sintam inseridos no contexto. Recentemente os museus têm vindo a desenvolver práticas socialmente responsáveis de modo a assegurar a inclusão, acessibilidade e a participação como resposta aos interesses de um vasto e diversificado leque de público. O apelo e a criação de novas políticas inclusivas, de captação e formação de novos públicos é missão dos museus, abraçar tudo e todos num espaço de cultura, de reflexão e de partilha. Ainda no mesmo artigo 2º relativo ao direito da participação, a lei sublinha esta importância: “Princípio de descentralização, através da valorização dos museus municipais e do respectivo papel no acesso à cultura, aumentando e diversificando a frequência e a participação dos públicos e promovendo a correcção de assimetrias neste domínio” (Lei-Quadro 47/2004, art.2º). E desta maneira se prova o direito à participação de todos e da forma mais diversificada possível, de modo a promover a inclusão de todas as pessoas. No artigo 42º também existe uma referência sobre isso, quando se afirma que “O museu promove a função educativa no respeito pela diversidade cultural tendo em vista a educação permanente, a participação da comunidade, o aumento e a diversificação dos públicos” (Lei-Quadro 47/2004, art.42º) e ainda no artigo 43º ao determinar que: “O museu estabelece formas regulares de colaboração e de articulação institucional com o sistema de ensino no quadro das acções de cooperação geral estabelecidas pelos Ministérios da Educação, da Ciência e do Ensino Superior e da Cultura, podendo promover também autonomamente a participação e frequência dos jovens nas suas actividades” (Lei-Quadro 47/2004, art.43º). Portanto, o público escolar também se tem revelado um público extremamente importante de participar nas acções educativas promovidas pelos museus como forma de complementar as matérias dadas em contexto escolar.

A colaboração dos museus com o ensino escolar e educação é fundamental. Os museus por si só já tem uma vertente educativa, tal como possuem a função de preservar, investigar, valorizar e comunicar, também possuem uma função de acção educativa. São espaços de aprendizagem onde se podem aprofundar os temas direccionados pelas escolas. Assumem-se como um instrumento de comunicação e educação disponível a todos os públicos e destinados a colaborar com as escolas, planeando espaços e cenários de educação não formal. Estes locais de cultura que privilegiam a educação não formal, são locais que igualmente privilegiam as aprendizagens ao longo da vida. Os museus têm o papel de contribuir para a acção educativa como uma prática essencial de qualificação, que facilita a conexão entre a

comunidade e o património cultural salvaguardado. Com isto, apresentam diferentes perspectivas auxiliaadoras nesse processo de desenvolvimento e formação e também de consciência histórica e sensibilização do passado. Os museus têm este dever de colaboração explícito no artigo 109º que refere o seguinte: “ A colaboração traduz-se no estabelecimento de contratos, acordos, convénios e protocolos de cooperação entre museus ou com entidades públicas ou privadas” (Lei-Quadro 47/2004; art.109º). Em conformidade com a função educativa, no artigo 42º refere-se que: “O museu desenvolve de forma sistemática programas de mediação cultural e actividades educativas que contribuam para o acesso ao património cultural e às manifestações culturais” (Lei-Quadro 47/2004; art.42º). Os serviços educativos, a mediação cultural e a educação patrimonial são conceitos muito importantes que estão sempre incluídos no contexto de um museu e que auxiliam na educação e formação dos indivíduos. Em todo o enquadramento legal, verifica-se que a educação tem vindo a ser um fator central nos museus.

2. Capítulo II - Estágio Curricular no SME

No capítulo que se segue, pretendo contextualizar a realização do estágio curricular no SME no panorama histórico e organizacional do SLB. Para isso será importante rever o contexto organizacional no seu todo e explorar um pouco da sua história para poder prosseguir a uma descrição e análise da entidade que me recebeu.

2.1. Sport Lisboa e Benfica

O SLB é um clube desportivo eclético cuja sua principal finalidade é a prática do futebol em diversas categorias e escalões e a prática de outras modalidades desportivas. É um Clube onde se desenvolvem diversas atividades recreativas, culturais e sociais com o objetivo de proporcionar à comunidade um meio de convívio e de valorização patrimonial. Porém, para um melhor entendimento da entidade e história do SLB considero importante começar antes pela origem do futebol, a grande modalidade impulsionadora do clube, atualmente a mais conhecida e a modalidade que trouxe as conquistas mais memoráveis ao SLB. Segundo Sousa (2014) “as primeiras formas de futebol primitivo remontam à pré-história” dadas as gravuras encontradas em grutas da Ilha da Nova Guiné. Era um jogo lúdico apenas, sem quaisquer intenções de prática de exercício físico. Todavia, o futebol moderno e atual nasce no século XIX em Inglaterra “onde surgiram as primeiras leis que criaram as condições que permitiram a sua autonomização” (p.59). É na Inglaterra que o desporto e a cultura física se tornam centrais no que diz respeito a valores relacionados com "a construção do carácter, o ensino das virtudes de liderança, a lealdade e a disciplina” (Sousa, 2014, p.59).

Em 1863, mais uma vez em Inglaterra, criou-se a *Football Association* com o objetivo de "estabelecer de forma definitiva as regras do jogo e difundir a modalidade” (Sousa, 2014, p.59) e desta forma o futebol foi conquistando cada vez mais adeptos e praticantes dando origem à sua vertente competitiva, profissional e de promoção social. A sua expansão começou um pouco por toda a Europa e mais tarde, através do colonialismo inglês, por todos os continentes. As instituições criadas para guiar esta modalidade, ainda hoje conhecidas, foram a *Fédération Internationale de Football Association* (FIFA) em 1904 e a *Union of European Football Associations* (UEFA), mais tarde, em 1954, criando assim “condições

para o aparecimento e crescimento das competições internacionais das seleções nacionais” com a realização dos campeonatos que se conhecem hoje.

A sua importância e popularidade aumentou, tal como ainda acontece nos dias de hoje. O futebol chega a Portugal e às ideias de Cosme Damião, um dos mais destacados e importantes fundadores, e nasce o grandioso clube SLB. O SLB foi fundado em 1904, em Belém, na Farmácia Franco, e pouco mais tarde fortificado, com o “desejo de dois grupos constituírem um grupo mais forte e coeso” (Serrado, 2010, p.42), o Sport Lisboa e o Sport Clube Benfica, denominando-se o novo clube como eclético e com a finalidade de fomentar a “prática do futebol em diversas categorias e escalões e, (...) a prática e desenvolvimento das diversas modalidades desportivas (...) atividades recreativas, culturais e sociais” (Sousa, 2014, p. 136). Tornou-se um clube muito popular a nível nacional e internacional, abrangendo uma importante e vasta cultura desportiva. O SLB é considerado um dos clubes com mais prestígios e como um dos mais importantes símbolos de Portugal. Segundo Sousa (2014) este clube teve uma importância crucial para o desenvolvimento do futebol em Portugal, resultando numa imagem de marca e identidade nacional. Imagem essa que resultou na elaboração de um emblema. Após a sua fundação surgiu a necessidade de escolher cores e um emblema que identificassem esta nova agremiação. O emblema é constituído por uma roda de bicicleta (segunda modalidade a surgir no SLB e uma das mais importantes); escudo de duas cores (vermelho e branco); uma bola de futebol no centro (modalidade que dá origem ao clube); uma faixa na diagonal com as siglas S.L.B (abreviatura do clube); a celebre frase «*E Pluribus Unum*» numa faixa vermelha e verde simbolizando as cores nacionais; e, por último, o grande símbolo do emblema, a águia, significando a autenticidade, a elevação, a força e a vitória do clube.



Ilustração 1 - Símbolo Oficial do SLB (Website Oficial do SLB)

O desporto contém cultura e uma simbologia com importante significado na sociedade:

“(…) o futebol é muito mais do que um jogo , é um produto da sociedade contemporânea que exprime identidades e simbologias. É uma modalidade que move multidões e é o aspeto visível da cultura popular, em todo o mundo, dadas as intenções, sentimentos e emoções que envolve”
(Sousa, 2014, p. 62).

Apesar de todos os prestígios do clube estarem associados ao futebol, este não é um clube meramente associado a essa modalidade. O SLB é um clube eclético que abrange muitas outras modalidades, umas que hoje em dia já não se praticam e outras que ainda se mantêm, apresentando mais de 20 modalidades: andebol, voleibol, basquetebol, futsal, hóquei em patins, modalidades olímpicas, desportos de combate, artes marciais, canoagem, rugby, bilhar, atletismo, boxe campismo, ginástica, judo, natação, patinagem artística, polo aquático, ténis de mesa, triatlo, golfe e pesca desportiva (SLB, 2022), incluindo equipas femininas e masculinas em algumas modalidades.

O SLB produziu e ainda produz uma vasta e diversificada cultura através das diversas “formas autónomas de vida, que incluem símbolos, tradições, hábitos e costumes”. E para além da sua própria cultura, “ainda são parte da cultura de um país” (Sousa, 2014, p.90). A cultura do SLB manifesta-se de diferentes formas, desde as histórias, mitos, linguagem, símbolos, rituais, etc... e isto traduz-se “como o resultado das aprendizagens de um determinado grupo, organização ou sociedade e a sua formação (...) funciona como forma de estabilizar o meio ambiente, interno e externo” (Sousa, 2014, p. 83). De modo a preservar estes bens culturais, sejam eles materiais ou imateriais, a Direção de Património Cultural do Benfica trata de os proteger, divulgar e educar através da cultura do desporto. O desporto aqui presente assume um papel fundamental na sociedade, designando-se como um "fenómeno global e uma excelente ferramenta de sociabilidade utilizada na educação das crianças e jovens” (Sousa, 2014, p.62). Existe uma relação entre o desporto e a educação no SLB e essa educação é assegurada em grande parte através do SME, no museu, que irá dar respostas culturais e sociais a várias entidades.

O SLB para além de um clube desportivo é uma parte integrante da história da cidade de Lisboa, do país e do mundo! Para além do seu carisma eclético, o SLB não só pretende

fomentar a prática desportiva, como também pretende oferecer à sociedade ações culturais e sociais e, neste sentido, o clube contém uma série de instalações e serviços ao dispor da sociedade, para além dos muitos projetos educativos, culturais e desportivos.

2.2. Museu Benfica - Cosme Damião

O SLB sempre se preocupou em expor as suas memórias. Desde os primeiros tempos que teve a necessidade de divulgar o seu glorioso património. Esta preocupação em guardar e exhibir o acervo conquistado pelo Clube surge em meados do século XX, com a criação da primeira Sala das Taças, em 1927, fixada numa antiga secretaria do SLB localizada na Praça de D. Pedro IV (Rossio). Um pouco mais tarde, em 1935, surge uma outra sala das taças, mas desta vez no Jardim do Regedor. Esta sala sofreu uma profunda remodelação e ampliação em 1970 e depois foi encerrada em 1984. Após cinco anos sem a exposição do acervo do clube, finalmente, em 1989, é inaugurada no Estádio uma exposição “Benfica - 85 anos de Glória” que acaba por assumir o papel de pré-museu. Mais tarde, devido à falta de intervenção e cuidado nas peças, surge a necessidade de um trabalho de restauro e limpeza do acervo do Clube, com o objetivo de não se correr o risco de perder ou danificar os materiais. Pensou-se no ampliamto do espaço, porém, devido ao início da construção de um novo estádio, este museu acabou por encerrar em 2002.

O Museu Benfica - Cosme Damião é inaugurado a 26 de julho de 2013. Nasce com um grande objetivo: dar resposta às atividades culturais e sociais do SLB preservando, expondo e divulgando o importante património desportivo do Clube. É um museu desportivo e de história. Embora seja algo vocacionado para o acervo desportivo do SLB, também é um museu que remonta muito à história do desporto, à história de Lisboa, de Portugal e à história do mundo. O projeto museológico do museu teve início em 2009 a propósito de um compromisso do presidente Luís Filipe Vieira. O objetivo era implementar medidas que promovessem a gestão da preservação e o estudo do património desportivo do SLB. Em 2010, no seguimento deste projeto, são inaugurados o Departamento de Reserva, Conservação e Restauro e o Centro de Documentação e Informação, dois centros fundamentais para a implementação do museu. Com a ajuda de diversas entidades externas ao SLB, iniciaram-se as obras do museu e este abre portas em 2013, como já foi referido.

O museu é composto por uma equipa de SME (Serviço de Mediação e Educação) cujo propósito é “garantir a difusão e promoção de factos, conteúdos e objetivos que compõem a herança e a memória do Clube, incentivando uma relação próxima e participativa entre o Museu e a comunidade” (Doc. cedido pelo SME). A sua missão divide-se em três vertentes: comunicar, educar e integrar. Através da comunicação pretende-se “promover a relação entre a exposição e o público, permitindo comunicar os conteúdos e os objetivos que constituem a história da instituição” (Doc. cedido pelo SME). Relativamente à vertente educativa, o museu tenciona definir a ação pedagógica como objetivo, ou seja, pretende “criar estruturas que permitam promover a aprendizagem, num ambiente não formal” e “promover o contacto com instituições de ensino” de maneira a incentivar o diálogo entre as instituições académicas (Doc. cedido pelo SME). Por fim, a nível da integração, o museu procura implementar projetos acessíveis a todos os visitantes que permitam assegurar de forma igual a qualidade de experiência. Esta missão é alcançada através do trabalho de conservação, investigação, documentação, interpretação, comunicação e exposição do acervo do Clube, incluindo também atividades lúdicas, pedagógicas e culturais com o objetivo de fortalecer a relação museu-comunidade e conscientizar os cidadãos para a importância da preservação do património cultural e desportivo, enquanto património identitário e cultural de um país e do mundo. Em suma, o SME pretende sublinhar o sentimento de identidade comum entre os cidadãos adeptos de desporto e, com isto, incentivar à proteção de valores éticos envolvidos nas práticas desportivas.

A sua visão define as finalidades determinadas pela missão acima apresentada. Pretende-se criar um ambiente sempre inclusivo, acessível e facilitador a visitantes de quaisquer perfil característico, tanto a nível estrutural como a nível de conteúdos; e também pretende ser um museu inserido no panorama cultural e museológico a nível nacional e internacional.

É um museu que integra todo o tipo de público a nível nacional e internacional, incluindo, obviamente, o público com necessidades especiais. Para o público adulto no geral o museu oferece visitas livres, guiadas ou temáticas e ações de formação. Para grupos infantis ou juvenis existem as visitas-jogo, visitas guiadas e atividades lúdico-pedagógicas. Por fim, o público com necessidades especiais tem a oportunidade de participar nas visitas associadas aos projetos de acessibilidade do museu, como por exemplo as visitas guiadas para público com deficiência visual ou auditiva. Estes projetos são realizados com o apoio das parcerias que se destacam no âmbito da programação desenvolvida: a Associação Portuguesa de

Surdos (APS), uma associação que ajuda na preparação e na realização de visitas guiadas gratuitas com interpretação em Língua Gestual Portuguesa; e a Associação dos Cegos e Amblíopes de Portugal (ACAPO), que ajuda na preparação e na realização de visitas guiadas aos indivíduos com deficiência visual. A nível das suas atividades, o museu tem o objetivo de conseguir fazer sempre uma programação trimestral. Esta programação engloba as atividades infantis e/ou familiares conjugadas em três vertentes. Em primeiro lugar tenta-se criar hábitos junto do público, ou seja, existem, por exemplo, programações regulares como as visitas guiadas no primeiro domingo de cada mês. Depois existem programações destinadas a todas as datas que assinalam as festividades (como o Halloween, Carnaval, o aniversário do Eusébio, o Dia do Pai/Mãe, etc.), onde se integram também as questões do calendário museológico. Assim, assinala-se sempre o Dia Internacional dos Museus, as Jornadas Europeias do Património, a Noite nos Museus, etc., datas como essas são sempre assinaladas pelo museu e o património cultural do Benfica. A nível da sua oferta educativa, mais aprofundadamente, existem cinco atividades educativas destinadas ao público escolar, desde o pré-escolar ao secundário. Por ordem, a primeira atividade, para o pré escolar designa-se por “Primeiros Voos”. Assume um carácter de conto fantoche e irão à descoberta do percurso e vida do Eusébio (“Pantera Negra”). Para o primeiro ciclo, a atividade passa por conhecer as modalidades do Sport Lisboa e Benfica. Os alunos irão descobrir o desporto e a história eclética do Clube, perceber as diferenças entre taças e troféus e os comportamentos que caracterizam um bom desportista. Estes são os temas abordados durante esta atividade com o nome de “Descobrir: Estão Convidados”, proporcionando uma ótima experiência de aprendizagem. Destinada ao 2º ciclo temos a atividade “Competir: Vamos a jogo!”, com um carácter de “visita-jogo”, abordando o desporto, a história, a geografia e outras temáticas num jogo em equipa. Para o 3º ciclo, igualmente uma atividade de carácter “visita-jogo”, designada por “Conquistar: Subida ao pódio!” e onde o conhecimento dos alunos é colocado à prova, sendo abordados temas como a matemática, as redes sociais e até mesmo a geografia. Para terminar, as atividades destinadas ao secundário, “Nos trilhos da mística”, caracteriza-se por um “peddy-paper” que incentiva a competição e o espírito de equipa, enquanto mede os conhecimentos, a rapidez de raciocínio e a criatividade dos alunos.

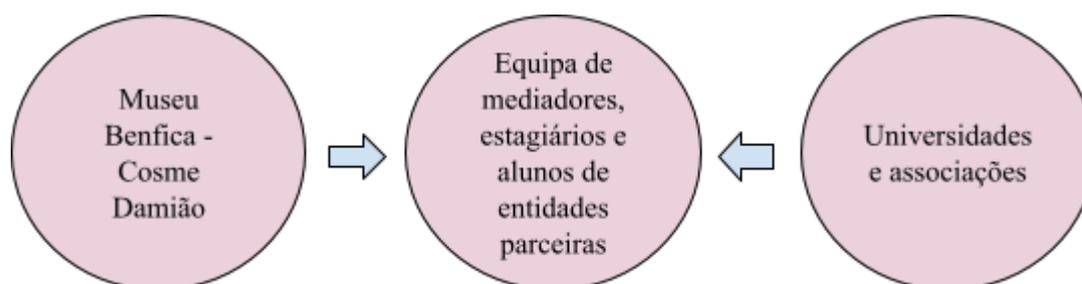
Além disso, o museu tem implementado um programa de estágios assente na relação participativa entre o SLB e as instituições académicas. Este programa tem o objetivo de “potenciar o carácter formativo do Clube, ampliar a capacidade de comunicação do Museu e permitir a implementação de uma estratégia de formação da equipa permanente” (Doc. cedido

pelo SME). O museu tem vindo a receber muitos estágios curriculares nas áreas da mediação, educação e comunicação.

O Museu Benfica - Cosme Damião adota ainda um modelo dinamizador de intercâmbio, com o objetivo de assegurar conhecimento através da relação com os seus parceiros, realizando uma ponte entre estes.

Figura 5

Modelo dinamizador de intercâmbio



Nota. Retirado de documento cedido pelo SME

Este modelo assenta na relação entre parceiros, de modo a complementarem a equipa do SME através de conhecimentos, partilha de meios e experiências. Esta ideia surge com o propósito de cada uma das entidades envolvidas poder “associar profissionais, professores e formadores que recebem a responsabilidade de criar e dinamizar, aulas, módulos educativos e workshops no sentido de dotar a equipa, os alunos e os estagiários de informação relevante no âmbito da comunicação, da educação, da acessibilidade e da cultura” (Doc. cedido pelo do SME).

Os atuais parceiros e protocolos do Museu Benfica - Cosme Damião relativamente à comunidade académica são os seguintes:

A nível nacional:

- Universidade de Lisboa - Instituto de Educação;
- Universidade de Lisboa - Faculdade de Letras;
- Universidade Nova de Lisboa - Faculdade de Ciências e Tecnologia;
- Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias;
- Escola Superior de Hotelaria e Turismo do Estoril;
- Instituto Politécnico de Lisboa - Escola Superior de Educação de Lisboa;
- Instituto Politécnico de Setúbal;
- Instituto Politécnico de Leiria;
- Instituto Politécnico de Tomar - Escola Superior de Tecnologia;
- ISCTE - Instituto Universitário de Lisboa;
- Escola Profissional e Artística da Marinha Grande.

A nível internacional:

- Metropolia University of Applied Sciences. Culture & Creative industries da Finlândia;
- Università degli Studi di Ferrara - Science & Technology for cultural heritage de Itália;
- Université Michel de Montaigne Bordeaux.

O Museu Benfica recebe vários estágios curriculares para as áreas de mediação, dos serviços educativos e da comunicação. Os alunos realizam muitos dos seus trabalhos de estágio no museu, o que se expressa nesta lista de protocolos relativamente à comunidade académica.

Já no âmbito da programação que é desenvolvida no museu destacam-se apenas duas parcerias:

- Associação de Cegos e Amblíopes de Portugal - ACAPO (Associação parceira na preparação de visitas guiadas para público com deficiência visual);
- Passaporte Escolar (entidade parceira é a Câmara Municipal de Lisboa).

Relativamente ao interior do museu e à sua organização estrutural, é composto por uma área de 4000 m² e está dividido em 3 andares. Em cada andar pode-se descobrir um leque de diversas áreas. Em cada piso existem os postos estrategicamente pensados para a interação com os visitantes, onde é obrigatório estar um ou dois mediadores. O sentido desta estratégia é permitir ao visitante que possa ver todas as áreas do museu e usufruir de uma melhor experiência dentro do museu. A escala de ocupação dos postos de trabalho é distribuída da seguinte maneira: entrada, piso 0, piso 1 e piso 2. Para uma boa organização da equipa durante o dia, em todo o interior do museu, é realizada toda uma logística devidamente pensada. Na entrada, depois dos visitantes adquirirem o seu bilhete, o mediador realiza uma breve introdução do espaço e regras a cumprir dentro do museu. A pessoa que está na entrada deve tomar conta de todas as pessoas que entram e esta é a sua função, até mesmo no caso de não visitantes (por exemplo, técnicos de informática para o arranjo dos sistemas de multimédia). Além disso, durante o dia, faz-se a contagem do número de visitantes e existe a tarefa de preencher uma tabela em excel com alguns dados sobre os visitantes, como: a sua nacionalidade, se é sócio do SLB ou não, se é a primeira vez que visita o museu, o contexto da visita e alguma observação que pudesse ser feita. No piso 0 a exposição permanente vai até à área número 15 e é possível visualizar um vídeo com o título de “Viagem ao coração benfiquista”, dentro de um simulador sobre as emoções que envolvem o Benfica num dia de jogo. Esta viagem é sempre acompanhada por um mediador que gere o número de pessoas que querem assistir ou, em caso contrário, encaminha os visitantes para o próximo piso. No piso 1, o mediador volta a receber os visitantes, introduzindo as pessoas no novo piso e direcionando-as para as próximas áreas, não se esquecendo de responder a todas as questões e curiosidades do visitante. Finalmente, no piso 2, há um espaço mais descontraído, dedicado a um filme de 18 minutos, “O voo da águia”, numa sala de cinema que relata um pouco da história do clube, desde as suas origens humildes até à atualidade. Este piso ainda tem o espaço de exposições temporárias, possui mais um simulador de pênaltis e um cantinho dos serviços educativos, onde há uma mesa para pintar desenhos e um espaço para brincar. Mesmo à saída do museu encontra-se o espaço dedicado às águias do Benfica, onde normalmente uma delas está em exposição.

O museu tem capacidade para 497 pessoas em simultâneo, sendo composto pela exposição permanente e uma exposição temporária, uma zona lúdica, o habitat das águias, o auditório e a recepção, como já foi mencionado. O Museu trabalha com 29 áreas temáticas distintas e cada área possui características comuns, abrangendo uma digna equipa de mediadores. Os

seus mediadores culturais são formados, nomeadamente, nas áreas de história, comunicação, museologia e turismo. Cada parte da exposição é acompanhada por um dos mediadores, que é responsável por prestar qualquer informação e tirar dúvidas. Estes mediadores possuem conhecimentos profundos sobre a exposição permanente do museu. A equipa está disponível para responder a qualquer questão e para prestar informações gerais ou fazer sugestões de visita. O espaço está adaptado às necessidades de todas as pessoas, incluindo aquelas com mobilidade reduzida e até mesmo a visitantes com incapacidades auditivas, podendo solicitar guias multimédia com o conteúdo adaptado à língua gestual ou ainda visitas guiadas específicas a pessoas com deficiência visual, como já foi referido.

Perante esta descrição, é também muito importante sublinhar que o Museu Benfica e o seu vasto património cultural passam a ser cada vez mais reconhecidos logo a partir de 2011, antes sequer de ser inaugurado e, nesse sentido, começa a receber prémios notáveis. Nesse mesmo ano, 2011, ganhou o prémio de Melhor Intervenção em Conservação e Restauro atribuído pela APOM. Após a sua inauguração, destacam-se as seguintes conquistas:

2013

- Prémios *Time Out* Lisboa – Novidade do Ano: Museu Benfica – Cosme Damião;

2014

- Prémios APOM – Melhor Museu Português: Museu Benfica – Cosme Damião;

2015

- *EMYA 2016* – Nomeação para o Prémio Melhor Museu Europeu: Museu Benfica – Cosme Damião;
- Menção Honrosa relativa à exposição “Lisboa e Benfica - 20 Clubes, 20 Histórias” atribuída pela APOM;
- Prémio APOM – Melhor Aplicação de Gestão e Multimédia: Património Cultural / Museu Benfica – Cosme Damião;
- *Pumpkin Awards* – Melhor Museu para as Crianças: Museu Benfica – Cosme Damião;
- Galardões Cosme Damião – Projeto do Ano: Museu Benfica – Cosme Damião;

2016

- Prémio APOM – Melhor Parceria (Menção Honrosa): Museu Benfica – Cosme Damião;
- *Pumpkin Awards* – Melhor Museu para Famílias: Museu Benfica – Cosme Damião;

2017

- Galardão Cosme Damião - Inovação: "A Magia da Palavra";
- *Pumpkin Awards* – Melhor Saída Pedagógica em Lisboa: Museu Benfica – Cosme Damião;
- *Pumpkin Awards* – Melhor Serviço Educativo: Museu Benfica – Cosme Damião;

2018

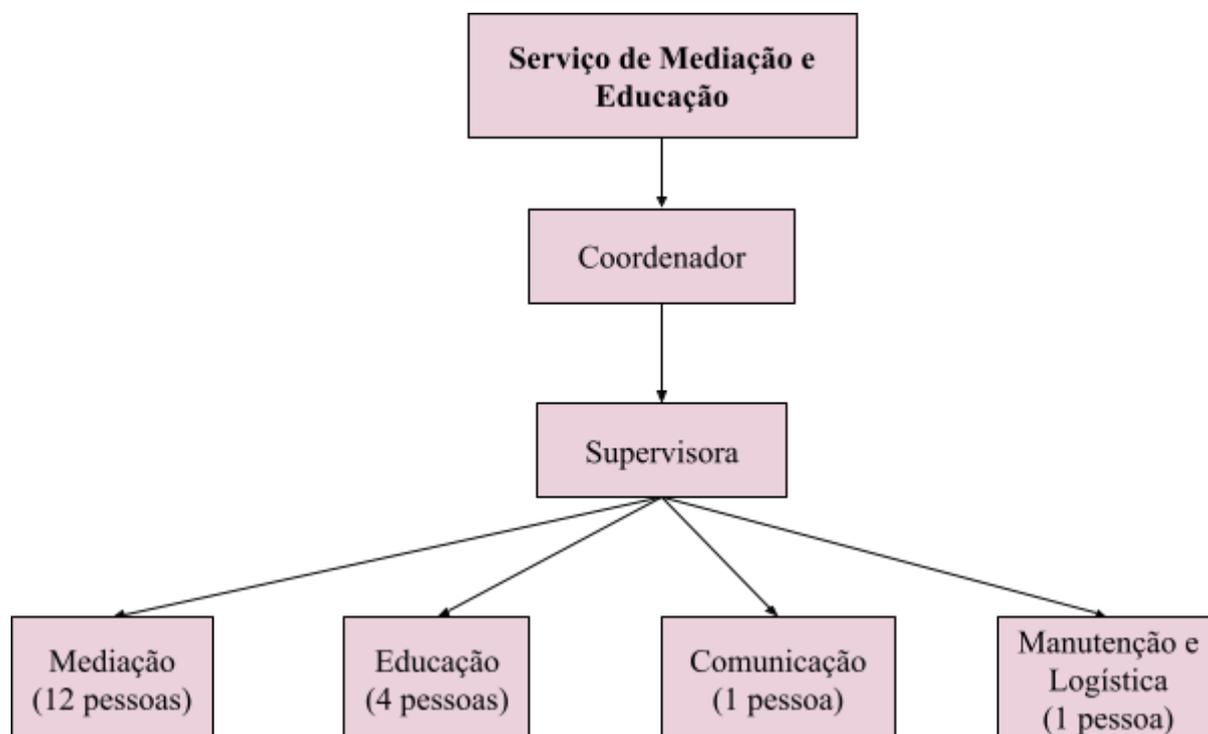
- *Time Out 2018* na categoria Museu.

Estes prémios são o resultado de um trabalho excepcional do Museu Benfica ao preocupar-se em responder a todas as necessidades da comunidade envolvente. É um museu muito inovador, sempre em busca da evolução. Toda a sua luta para garantir ‘o novo’ faz com que se intitule de um dos melhores museus do país.

Importa agora analisar a organização do SME. Relativamente ao sistema organizacional do Museu Benfica, existe um coordenador que hierarquicamente está acima de todos os outros. Depois para cada área do SME tem o seu próprio supervisor. As áreas são as seguintes: mediação cultural, a educação, a comunicação e a manutenção da logística.

Figura 6

Organograma do SME



Nota. Retirado de documento cedido pelo SME

A mediação é composta por 12 mediadores culturais que são responsáveis por estabelecer um elo de comunicação entre o visitante e a exposição e pela mediação e dinamização das áreas do museu, através do auxílio na compreensão dos seus conteúdos. Também lhes cabe o papel de supervisionar o uso do equipamento interativo e garantir a sua utilização da forma correta. São os principais sujeitos a receber todo o tipo de público de forma inclusiva, a assegurar a limpeza e preservação do espaço do museu e também são responsáveis pelo planeamento e concretização das atividades estabelecidas na programação e na oferta educativa.

No serviço educativo quatro elementos cumprem igualmente com a elaboração da programação do museu, da oferta educativa e com a vertente administrativa do museu através da gestão de *e-mails*, marcações de visitas, telefonemas e gestão de materiais. Esta equipa de

serviço educativo fica também encarregue pela criação de recursos materiais pedagógicos para o desenvolvimento de projetos educativos.

Na comunicação há uma pessoa encarregue de realizar a dinamização diária e articulada das redes sociais (Facebook, Instagram e Twitter) através da calendarização de posts. Juntando a esta tarefa, também existe a necessidade de analisar o comportamento orgânico destes posts. A comunicação reforça e estabelece contactos com a imprensa para divulgação de atividades ou eventos no museu e contribui para a valorização das marcas Museu Benfica e Sport Lisboa e Benfica. Além de tudo isto, é-lhe atribuído o dever de produzir conteúdos para a Direção do Património Cultural.

Finalmente, a área da logística certifica as condições dos materiais em exposição e é responsável por comunicar os possíveis danos aos responsáveis, para reparação; também presta apoio logístico sempre que seja necessário nas atividades e eventos que possam decorrer no museu.

De modo a garantir toda esta gestão dentro do museu, existem, como já foi referido, supervisores em cada área. Estas figuras desempenham também trabalhos administrativos, trabalhos de investigação histórica, seleção, receção e avaliação de estágios e na criação de protocolos de estágio com novas entidades, etc. Acima dos supervisores, há um coordenador que assume toda a responsabilidade de gestão do espaço museológico e da equipa composta pelo SME. É responsável por tomar todas as decisões que permitam uma boa funcionalidade do museu. Coordena as diferentes áreas de trabalho existentes no SME e trabalha em simultâneo com a coordenação do património e outros departamentos, com o objetivo de desenvolver ações para o alcance e envolvimento de novos tipos de público. Desta forma, o SME cumpre com todos os valores e normas em que acredita e faz sobressair.

2.2.1 Multimédia e Tecnologias no Museu Benfica

O Museu Benfica - Cosme Damião é um museu que tem vindo a desenvolver a utilização das tecnologias de forma a melhorar a experiência dos seus visitantes e a tornar as suas visitas muito mais acessíveis, dinâmicas e interativas. O surgimento das tecnologias veio mudar rapidamente a forma de comunicação museológica, representando um novo significado para

os museus. A tecnologia tornou-se parte integrante dos museus e das suas exposições permanentes, como ferramentas essenciais de trabalho. Como instituições públicas, os museus “tem o dever de educar e formar, devendo agregar os meios tecnológicos porque são riquíssimas fontes de informação” de modo a oferecer capacidades ao público e de lhes permitir aprendizagens duradouras e muito gratificantes (Anastácio, 2009, p. 17).

Estes têm vindo a adotá-las como ferramentas de divulgação e comunicação à distância e, com isto, permitir a sua extensão para o mundo, como é o exemplo do Museu Benfica. As novas tecnologias, como afirma Lourenço (2014) “procuram, cada vez mais, encurtar distâncias na comunicação, entre os vários pontos do planeta” acreditando “na redução crescente das fronteiras” (p.68). Com estes avanços é possível agora visitar um museu virtualmente, por exemplo, “num ato coletivo, onde várias pessoas, em locais diferentes do planeta, poderão rececionar a mesma informação, compartilhando vivências, através de uma câmara e de um equipamento, com acesso à internet” (Lourenço, 2014, p.69). Esta experiência acontece no Museu Benfica - Cosme Damião. Devido ao contexto de pandemia e às necessidades de adaptação que surgiram neste ambiente desconhecido, as plataformas digitais ganharam ainda mais sentido e rapidamente o museu se ajustou aos meios de comunicação mais viáveis que permitiram realizar uma comunicação à distância. Desta forma, o website e as redes sociais do Museu Benfica tornaram-se o centro da mediação cultural, tendo a sua primeira iniciativa nessa transição digital sido constituída por uma visita guiada à exposição permanente, disponível no YouTube e divulgada nas redes sociais. A tecnologia assume-se a partir destes tempos como uma das principais ferramentas de mediação. Para além das visitas virtuais, criou-se o projeto #MuseuBenficaEmCasa, com o propósito garantir o acesso à cultura durante a pandemia, projeto que atualmente ainda é desenvolvido com o propósito de publicar online materiais lúdico-pedagógicos para que os visitantes possam ter acesso em casa. Neste projeto, “destacam-se artigos do jornal *O Benfica*, jogos para toda a família, desenhos para colorir e atividades para comemorar efemérides e desenvolver competências artísticas” bem como “papers sobre a história do Sport Lisboa e Benfica, documentos que comunicam o acervo do Clube, incentivando à reflexão sobre a temática do património desportivo, e guias sobre alimentação saudável e exercício físico” (Doc. cedido pelo SME).

Face à atual modernização dos meios de comunicação e socialização coloca-se em constante contextualização novos instrumentos de multimédia com a finalidade que se transformem em

práticas pedagógicas inovadoras. O Museu Benfica - Cosme Damião é um museu exemplar relativamente à sua constante adaptação às necessidades que vão surgindo e disponibiliza um conjunto de vertentes tecnológicas e interativas que articulam diferentes formas de expor a informação, possibilitando uma comunicação presencial ou à distância. Como exemplo disso, o museu dispõe também de uma visita virtual panorâmica 360°. Esta opção de visita é oferecida pelo website do museu, onde são apresentadas uma série de fotografias panorâmicas 360° de todo o espaço e áreas do museu, como possibilidade de rotação e ampliação da imagem. Na exposição permanente o museu dispõe de um conjunto de ecrãs tácteis, onde é possível rever informações sobre a exposição e que são acompanhados de pequenos vídeos. Desta maneira, torna-se possível uma visita mais interativa e informativa. Além disso, existem dois simuladores. O primeiro encontra-se no piso 0 do museu e consiste numa plataforma elevatória rodeada de ecrãs, que leva os seus visitantes a uma “viagem ao coração benfiquista”. Um momento onde se pode sentir a mística e as emoções que rodeiam o clube. O outro consiste num simulador de penáltis, situado no piso 2, que através de um sensor permite que os visitantes marquem um penálti. A simulação é uma área a nível dos recursos digitais que possibilita uma melhor interação e visualização dos conteúdos do museu, permitindo um maior contacto com o acervo e a garantia uma maior proximidade com a realidade.

Entre estes meios de multimédia existem muitos outros em todo o museu, onde os visitantes podem visualizar vídeos, ouvir sons, tocar em objetos, sentir a presença de figuras importantes no SLB (Ex. Holograma do Eusébio) e ainda uma sala de cinema onde é possível a visualização de um pequeno filme sobre a história do clube, desde os seus primeiros passos à atualidade. O Museu Benfica sempre se adapta à evolução da sociedade e compromete-se a oferecer uma melhor experiência de visita e aprendizagem ao público. Com a expansão da multimédia e tecnologias conseguiu uma inovadora forma de interagir, colocando-a ao serviço dos seus conteúdos. Anastácio (2009) afirma que esta expansão oferece novas estratégias de aprendizagem “através de sons, cores, movimento, imagens tridimensionais, o que vem reforçar a necessidade dos serviços educativos dos museus perspectivarem as suas actividades integrando as novas tecnologias em concordância com os objectivos que desejam alcançar” (p.19).

Este conjunto de ferramentas tecnológicas permitem uma maior interatividade e um maior envolvimento do público, o que facilita na descodificação das mensagens museológicas e no desenvolvimento de novos processos educacionais. A interatividade possui um potencial que permite “viabilizar a ação do recetor de forma mais instantânea e dinâmica, como um dos principais elementos na transformação dos processos cognitivos e sociais, fruto das tecnologias digitais” (Lourenço, 2014, p.88). Esta capacidade é definida como a “possibilidade de participação entre um emissor e um recetor” (Lourenço, 2014, p. 87). A introdução da multimédia nos museus possibilita inúmeras vantagens, sendo algumas delas a eficácia da comunicação, os conteúdos mais densos tornarem-se mais leves e apelativos e a capacidade de assimilação ser muito mais elevada.

A multimédia tem sido um dos campos em crescimento acentuado, onde cada vez mais se criam meios e estratégias de ensino com o intuito de melhorar o modo como se aprende. Anastácio (2009) afirma que a sociedade atual está “mergulhada em tecnologias e sendo os jovens bombardeados por elas no seu dia-a-dia, é necessário que as instituições com missões pedagógicas acompanhem essas alterações sociais, promovendo cada vez mais a sua contextualização” (p.16). Em consequência disso, os serviços educativos dos museus encontram-se perante o desafio de criar um museu mais interativo, atraente e informativo.

2.2.2. Educação para a cidadania no Museu

Os principais objetivos do Museu Benfica passam, não só pela preservação do património cultural do SLB como também pelo desenvolvimento de estratégias pedagógicas que despertem o pensamento crítico, possibilitem a reflexão e causem curiosidade nos seus visitantes. O museu acredita na educação como uma ferramenta essencial para se trabalhar as questões da cidadania ativa e do desporto como um apoio para a criação de valores individuais e coletivos para a vida e para o bem-estar físico e mental. É sob essa ideia que se desenvolvem as atividades destinada a escolas, professores e restantes visitantes. O projeto educativo do Museu Benfica engloba alunos de todas as idades escolares, bem como os professores acompanhantes e pedagogos como interlocutores fundamentais para uma aprendizagem produtiva e favorável a todos. Não só todas as atividades realizadas no âmbito de projetos educativos no museu são orientadas para a cidadania e valores no desporto, como

também para um sentimento de identidade comum entre os adeptos do desporto do país e do mundo. O Museu Benfica possui esta vertente de cultivar junto das crianças e jovens memórias coletivas com o objetivo de dar vida e um pouco de consciência às suas raízes culturais. A cidadania cultural é um tema muito patente no museu. Ao contrário de alguns museus, cujo conteúdo é somente aquele pelo qual o museu é identificado, aqui no Museu Benfica o seu conteúdo não gira só em torno de conquistas, história do clube e suas figuras marcantes. É um museu que tem muito mais para oferecer aos seus visitantes, incluindo parte da história de Portugal e muitos dos acontecimentos marcantes para a evolução do mundo. Por exemplo: é tanto possível saber mais sobre a famosa fadista portuguesa Amália Rodrigues como também sobre o famoso físico Albert Einstein; sobre o primeiro telefone que ligou Lisboa ao Porto, as guerras mundiais, sobre a ida do primeiro homem à lua, o 25 de Abril, a introdução do Euro na Europa e muito mais. Estes temas são nitidamente marcados e muito bem explorados em duas das áreas do museu: “Lisboa e Benfica” e “No Caminho do Tempo”. A primeira consiste numa cronologia com os principais acontecimentos ocorridos em Lisboa, desde o ano da fundação do SLB, e juntamente com isso a evolução da história do clube benfiquista ao longo dos anos. Na segunda área mencionada, é possível realizar uma viagem no tempo através dos principais acontecimentos do país e no mundo, a começar novamente pelo ano 1904, permitindo saber que acontecimentos influenciaram cada época e como o clube caminhou juntamente com a evolução do mundo. Estas áreas pretendem suscitar no visitante, quer seja nacional ou internacional, um sentimento de pertença, de identidade cultural, diversidade de culturas e interculturalismo. Estes temas são essenciais para que o ser humano possa desenvolver capacidades de compreensão, entendimento e respeito por todos. Mais uma vez estas ideias também sobressaem na área 16 “Outros Voos”, referente à relação do clube benfiquista com a cultura portuguesa (literatura, cinema, teatro, música, comunicação, etc...) e na área 26, “Benfica Universal”, referente a todos os caminhos que o clube percorreu pelo mundo levando o nome de Portugal e a cultura do desporto aos cinco continentes. É uma exposição de objetos muito particulares de cada cultura e de cada parte do mundo que representam algumas das digressões que o SLB realizou. Deste modo, há sempre uma mensagem subliminar em cada exposição e do modo como esta é apresentada. Com isto, pretende-se que os visitantes possam cultivar sentimentos de respeito, de tolerância e de união. A cidadania é um tema muito presente no museu e é assinalada de várias formas e muitas vezes sob a divisa “*E Pluribus Unum*” (em português, “De Todos, Um”).

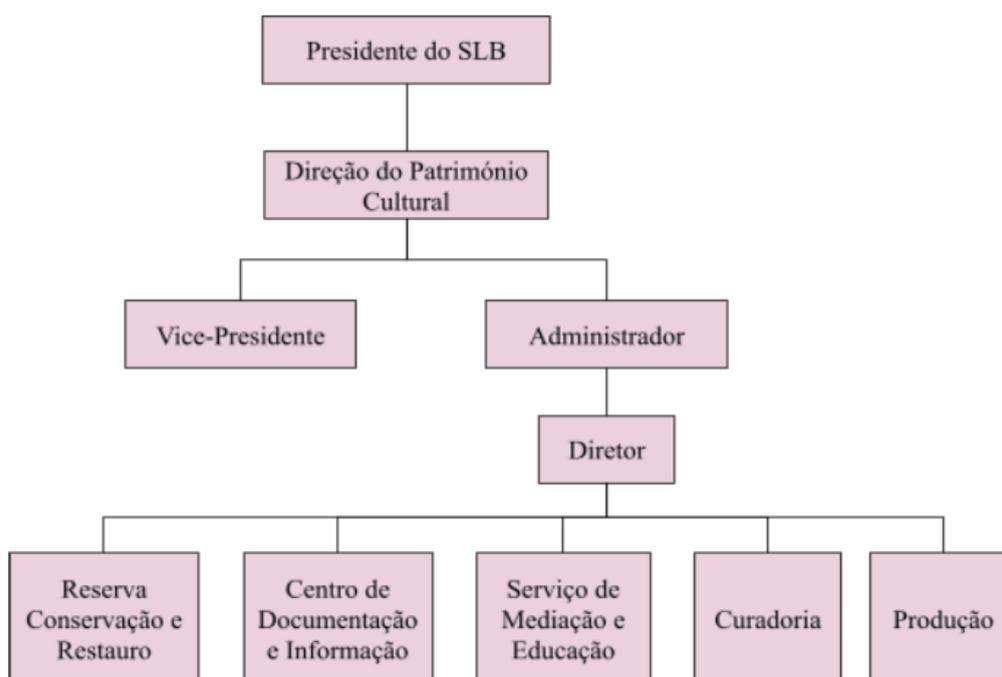
A educação desenvolvida neste museu é sempre direcionada para a cidadania. O museu tem como finalidade potencializar a preservação da cultura, os valores do desporto, a interculturalidade, a identificação cultural, etc. Depois também são abordados os temas da educação alimentar, educação física, educação inclusiva, educação ambiental, etc, dentro da oferta educativa para os mais jovens. Assim sendo, mais uma vez se comprova que o Museu Benfica incentiva os visitantes a refletir na sua postura, convidando-os a serem cidadãos éticos e preocupados com a globalidade das situações, com o objetivo de agir em benefício do mundo.

2.3. Direção Geral do Património Cultural do SLB

Para uma melhor compreensão do SME do Museu Benfica - Cosme Damião é essencial perceber a organização da Direção Geral do Património Cultural na qual está inserido. Sendo o SME parte de cinco departamentos, para uma melhor noção da organização destes departamentos na Direção Geral do Património Cultural do Clube apresenta-se o seguinte organograma:

Figura 7

Organograma da Direção do Património Cultural do SLB



Nota. Retirado de documento cedido pelo SME

O organograma apresenta toda a estrutura da Direção Geral do Património Cultural do SLB. Como se pode verificar, acima de tudo, é chefiado pelo Presidente do SLB, posteriormente está o Vice-Presidente e um Administrador e, por fim, é que se encontra o Diretor do Património Cultural, responsável por tomar conta de tudo o que envolve o património. Numa linha mais inferior, também existem coordenadores responsáveis por cada departamento.

Cada departamento tem características e funções muito particulares, que são muito importantes para todo o funcionamento e organização dos diversos eventos e atividades que englobam a Direção do Património Cultural. Seguem-se as características e papéis de cada departamento:

- Departamento de Reserva Conservação e Restauro. Este departamento surge com a necessidade de desenvolver um projeto amplo na conservação e restauro que antecede ao SME. Esse projeto não só tem o objetivo de permitir a conservação do acervo do Clube como também a reunião de condições para a futura preservação e manutenção da coleção exposta no museu. É um departamento composto por quatro salas de reserva, uma sala de desinfestação com uma câmara de anoxia, um laboratório e uma sala de conservação e restauro. Existe uma grande diversidade de materiais que são restaurados, desde madeiras, metais, têxteis, fotografias, documentos gráficos, etc. Cada objeto que passa pelo processo de restauração é alvo de ações de documentação e inventário essenciais à gestão e preservação do acervo. Atualmente a coleção é composta por aproximadamente 36 mil bens culturais. Este departamento é composto por cinco áreas de intervenção: Inventário, Documentação e Incorporação de Bens Culturais; Manuseamento, Avaliação de Estado de Conservação e Acondicionamento de Bens Culturais; Monitorização, Acompanhamento e Controlo Ambiental dos Espaços e dos Bens Culturais; Atualização das Áreas Expositivas e Apresentação Pública de Peças e Medidas Gerais; Procedimentos de Conservação Aplicados à Coleção. Posto isto, é da responsabilidade do DRCR a preservação, estudo e a valorização de toda a coleção do Clube.

- Centro de Documentação e Informação. Surge posteriormente ao DRCR com o objetivo de compreender todo o fundo documental que é constituído pela documentação acumulada, produzida e recebida ao longo dos anos. Aqui reconhece-se a importância da recolha e tratamento da informação diária, o registo de dados e a identificação de fontes e ferramentas de modo a garantir a existência de fontes documentais que respondam a necessidades futuras de informação. É um recurso imprescindível para a preservação, para o estudo e a divulgação da história e cultura do Benfica e do desporto em geral. O CDI encontra-se dividido em dois espaços, uma sala de trabalho e um arquivo com uma coleção que inclui documentos gráficos, manuscritos, fotográficos e textos jornalísticos. A sala de arquivo é independente da sala de trabalho, pois deve ter um ambiente diferente e controlado para a conservação dos documentos. Aqui encontram-se quatro áreas de intervenção: Documentação; Agenda e *Clipping*; Dados e Estatística; Investigação Histórica. Toda a equipa é composta por um grupo de documentalistas e investigadores históricos.

- Serviço de Mediação e Educação. Como já foi referido, é um departamento que assenta em três premissas importantes: Comunicar, integrar e educar. Divide-se em três áreas: a Mediação onde se aprofundam os conhecimentos sobre o espaço expositivo do museu e se cria uma ligação entre o público e os conteúdos do museu. A Comunicação, dedicada a estratégias e a rotinas necessárias para a gestão das redes sociais, englobando a monitorização e análise estatística dos resultados online, edição de imagem, texto e vídeo. Realizam-se ainda todos os processos de divulgação da programação do museu. Por fim os Serviços Educativos e Backoffice com o objetivo de idealizar, programar e realizar atividades culturais e educativas.
- Curadoria. Departamento responsável pela concessão de exposições, estudo e divulgação do património histórico-cultural do SLB. Este departamento trabalha no estudo do acervo relativo à caracterização formal e identificação autoral, “assegura a avaliação do interesse documental de bens propostos para doação, legado ou depósito” (Doc. cedido pelo Museu) e é responsável pela revisão e validação de produtos comerciais, bem como pela supervisão dos produtos editoriais associados ao museu e história do clube.
- Produção. Ao contrário dos outros, não possui uma equipa ou local de trabalho. Existe apenas um produtor responsável pela produção das ferramentas necessárias à implementação de projetos ou programação do museu.

2.3.1. “Gira Património”

Como foi possível verificar, o SME integra-se na Direção Geral do Património Cultural do SLB juntamente com mais quatro departamentos que funcionam em sintonia e em conjunto, de forma a responderem a todas as necessidades que possam surgir, com o objetivo de preservar e divulgar o património cultural do SLB. No âmbito deste cenário criou-se um projeto destinado a todos os pré-trabalhadores e estagiários do SLB – “Gira Património”. Isto com o intuito de permitir os trabalhadores de departamentos diferentes dentro da mesma direção vivenciar, experimentar e conhecer toda a lógica de funcionamento, organização e trabalho dos seus colegas vizinhos. Este programa permite que se possa ‘gitar’ pelas várias

áreas que envolvem a conservação e proteção do acervo patrimonial do clube. Um acervo que desde a fundação do Clube em 1904 provém, maioritariamente, da participação nas inúmeras competições das diversas modalidades praticadas no SLB e, também, tem vindo a receber múltiplas doações e ofertas que contribuem para engrandecer e fazer crescer esta coleção cada vez mais. Hoje já se conta com mais de 36 mil pertences do Clube, guardados e expostos. Os departamentos onde este plano ocorre são os já referenciados anteriormente: o DRCCR, o CDI, o SME, a curadoria e a produção.

Como estagiária, fiz parte deste programa e pude passar algum tempo com o departamento de DRCCR e o CDI. Foram dois dias em cada setor a conversar com as equipas, a aprender o seu modo de trabalho e organização, a compreender o que se faz e quais as áreas de intervenção e ainda pude experimentar a realização de algumas tarefas associadas ao trabalho diário desses ramos. Para cada departamento foi possível assistir e realizar um conjunto de atividades. A programação realizada nesses dias de experiência foi a seguinte:

1º dia no DRCCR:

- Inventário, documentação e incorporação de bens culturais: apresentação do espaço, gestão de dados de inventário, pesquisa histórica e verificação dos dados das peças e fotografia documental;
- Comunicação das redes sociais: apresentação da gestão da comunicação e divulgação dos assuntos relacionados com a RCR;
- Conservação preventiva e ajuste das condições ambientais às necessidades dos bens culturais: cuidados expositivos e medidas de preservação.

2º dia no DRCCR:

- Medidas gerais e procedimentos de conservação e restauro aplicados à coleção (nos metais e madeiras): apresentação de equipamentos, material de proteção e medidas de segurança, procedimentos e medidas de conservação e restauro, registo documental das intervenções;
- Atividade de registo de intervenções nas peças em restauro e exercício de identificação dos materiais constituintes das taças do acervo.

1º dia no CDI:

- Catalogação e digitalização: preservação documental e acessibilidade da informação;
- Arquivo: organização e tratamento documental;
- Visita ao arquivo e depósitos do CDI.

2º dia no CDI:

- Equipa de dados e estatística;
- Equipa de investigação;
- Gestão de recursos culturais;
- Divulgação: atividade de procura e seleção de textos publicados no jornal para escrever notícias para as redes sociais.

Ao poder participar nesta experiência, oferecida pelo programa do “Gira Património”, tornou-se tudo mais claro para mim, compreendi como funciona a Direção Geral do Património do SLB e de como estas divisões trabalham em conjunto para chegar aos mesmos objetivos. O meu olhar perante a exposição permanente tornou-se mais amplo, mais detalhado e mais informado. Assim foi possível acrescentar mais conteúdos ao meu saber, para poder utilizar no meu trabalho enquanto mediadora cultural. Reconhece-se que todos os processos realizados para a organização e preservação do acervo patrimonial do Clube representam o sentido de proteção e identidade do SLB, sendo o Museu Benfica o principal instrumento de comunicação, ou seja, a frente visível de todos os processos. O trabalho evidenciado no Museu só é possível devido à atuação destas cinco áreas de intervenção que compõem a Direção do Património Cultural.

3. Capítulo III - Da experiência à competência

3.1 Atividades, tarefas e projetos realizados

O estágio que realizei no Museu Benfica - Cosme Damião teve a duração de nove meses, tendo início no dia 21 de setembro de 2021 e fim no dia 25 de maio de 2022, num total de 788 horas. O tempo de trabalho, por norma, consistia em três dias por semana, sendo que alguns dias fazia oito horas (das 9h30 às 18h) e outros sete horas (das 11h às 18h). Nem todas as semanas seguiam este sentido. Uma semana fazia mais dias e outras menos, tudo dependendo da compatibilidade e necessidade da equipa do SME, incluindo muitas vezes feriados e fins de semana.

O meu grande objetivo neste estágio foi trabalhar nos serviços educativos do museu, no planeamento e concretização da programação e oferta educativa, na preparação de atividades pedagógicas e em apoiar no que fosse possível dentro desta área. Porém, também acabei por trabalhar na mediação cultural perto do público e no desempenho de pequenas tarefas na área da comunicação (emails, *copy*s, textos de jornal e fazer chamadas). Portanto, o meu trabalho passou por três áreas distintas, mas muito interligadas.

Considero que este estágio foi muito rico e diversificado, pois tive a oportunidade de fazer e participar em atividades e realizar várias tarefas, algumas delas muito distintas. Permitiu-me ter uma visão mais alargada da organização, funcionamento e características deste museu em particular, sendo-me permitida a visita aos vários departamentos que constituem a Direção do Património Cultural do SLB, bem como à apresentação das pessoas que neles trabalham. Tive também direito a conhecer os vários espaços que constituem o SLB, dentro e fora do estádio, incluindo também a freguesia de Benfica e o Benfica Campus no Seixal. Esta experiência proporcionou-me uma série de conhecimentos e competências. Pude enriquecer o meu interior com muitas aprendizagens, tanto profissionais como pessoais.

Para simplificar a descrição das atividades, tarefas e projetos durante a realização deste estágio académico no Museu Benfica, pode-se observar a seguinte tabela organizada em três áreas de trabalho (*BackOffice*, mediação cultural e comunicação) e projetos associados:

Tabela 1

Atividades, tarefas e projetos

Áreas de trabalho	Descrição das atividades, tarefas e projetos
<p>Mediação cultural e Atividades (oferta educativa, visitas-jogo, formações...)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Trabalho de mediação cultural na exposição permanente (promover a interação entre o público e a exposição); ● Reuniões de equipa; ● Realização de três visitas-jogo (duas de 1.º Ciclo e uma de 2º Ciclo); ● Oficina criativa de Halloween: “Diabinhos Vermelhos”; ● “Gira património”; ● Assistir à conferência “<i>Museum Next Digital Collection Summit – Connecting, Sharing, Learning: digital outreach with older communities</i>”; ● Formação intensiva de conteúdos sobre a história do Sport Lisboa e Benfica; ● Formação de competências comunicacionais no museu; ● <i>Peddy-Paper</i> de Natal: “O Natal joga-se em casa”; ● Apoio no passeio guiado: “Caminhos que se Cruzam”; ● Visita ao Benfica Campus; ● Dinamização de atividades sobre o Dia Internacional para a Eliminação da Discriminação Racial - “Mostra o cartão vermelho ao racismo” - e das atividades nos dias do Passaporte Escolar;
<p>Trabalho de Backoffice</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Reuniões do serviço educativo e reuniões específicas para a elaboração de alguma tarefa; ● Elaboração de questionários para a oferta educativa; ● Levantamento de atividades para bebés (0 aos 3 anos) nos museus em Lisboa e realização de uma proposta para o Museu Benfica nesse contexto;

	<ul style="list-style-type: none"> ● Elaboração de atividade para Dia Internacional para a Eliminação da Discriminação Racial (preparar atividade, escrever um conto e definir materiais); ● Revisão e atualização da oferta educativa; ● Pedidos para a criação de design (imagens, materiais, tabelas, desenhos para colorir...); ● Apoio na realização de vários trabalhos, como por exemplo, realização de pesquisas (sobre o ciclo da água, insetos, águias, educação artística, etc) com o objetivo de auxiliar na criação de futuras atividades (ex. Dia da Mãe, Noite Europeia dos Museus, “Gloriosa vida dos insetos”, o Dia da Água, etc...) ● Ajuda na organização da sala de materiais; ● Apoio no levantamento de informações para completar tabelas em Excel; ● Definição atividades para o projeto do Passaporte Escolar e treino do conto para o pré-escolar; ● Briefing sobre os questionários da oferta educativa aos colegas de equipa; ● Dar <i>feedback</i> às atividades para a elaboração de uma «ficha» avaliativa de cada ação realizada; ● Levantamento de conteúdos pedagógicos e matérias em cada ano de escolaridade.
<p>Comunicação</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Distribuição de folhetos da programação trimestral do museu; ● Preenchimento de fichas (Acesso Cultura); ● Escrever e mandar emails; ● Realização de <i>copies</i> para as redes sociais Facebook, Instagram e Twitter (Anexo 9); ● Escrita de dois textos para o jornal “O Benfica” (Anexo 8); ● Realização de chamadas para associações de apoio às pessoas com deficiência visual para divulgação de visitas.

Projetos	<ul style="list-style-type: none"> ● Projeto Baldaya: Exposição temporária – “O Lugar Que Somos” no Palácio Baldaya; ● Projeto do Passaporte Escolar no Museu da Cidade - Palácio Pimenta.
-----------------	--

Esta tabela apresenta praticamente todas as tarefas e atividades que realizei nas áreas de trabalho mencionadas. O trabalho que ocupou grande parte do meu tempo de estágio no Museu Benfica foi a mediação cultural na exposição permanente a gerir o público, a prestar informações e a responder às necessidades deste (Anexo 3). Esta ação revelou-se muito importante, na medida em que foi possível conhecer os tipos de visitantes, seus interesses e as formas de contornar as suas objeções. A mediação junto dos visitantes permitiu a aquisição de uma melhor noção e facilidade, para mais tarde, criar e concretizar atividades e eventos para estes com mais sentido e mais eficácia.

De modo a organizar todo o trabalho, mensalmente, o SME estabelece reuniões para se poder discutir todos os aspetos recorrentes no museu. Para além desses encontros, existem também reuniões só para os elementos do serviço educativo, de modo a discutir somente situações dentro dessa área e por fim reuniões mais específicas para o tratamento de alguma atividade em concreto. Como estagiária também tive reuniões a sós com a minha orientadora de estágio, onde se definia e discutia todo o meu percurso e tarefas a desenvolver no museu.

A minha primeira grande atividade foi a preparação e dinamização de uma visita-jogo ao 1.º Ciclo da Escola Voz do Operário e depois seguiram-se ao longo do período de estágio mais duas visitas com estas características. Estas visitas (1.º e 2.º Ciclo) foram pensadas de modo a se relacionarem com os conteúdos programáticos dadas em aula, o estudo do meio, educação físico-motora, português, história e geografia de Portugal, etc. As visitas escolares ao museu não foram muito frequentes devido ao contexto pandémico e à recente possibilidade dos alunos voltarem a poder sair da escola em visitas de estudo. Todas as atividades para o público escolar são voltadas para a cidadania, cujo tema pode ser abordado de diversas formas, mas a mais notável centra-se no tema dos valores do desporto. Através do poder da educação formal pretende-se que estas crianças e jovens se tornem mais conscientes e sejam capazes de reconhecer os valores que realmente importam, a igualdade, a justiça, a liberdade,

o respeito, o direito à participação, etc. O Museu Benfica utiliza incrivelmente esse poder da educação para conscientizar os jovens e proporcionar-lhes ferramentas que os permitam refletir e atuar na sociedade. A educação incentiva o conhecimento porque “para inovar é preciso conhecer” (Gadotti, 2005, p. 4). Também torna muito visível a tentativa deste museu em interligar a escola com a comunidade. O grande objetivo desta articulação é colocar a escola a trabalhar e a refletir sobre alguns dos temas priorizados pelo museu com os seus alunos, permitindo-lhes outra visão do desporto e dos valores que são possíveis emergir a partir do museu, provando que a dimensão desportiva vai muito além da aprendizagem da atividade física. Mais do que aptidões físicas, o desporto engloba toda uma “aprendizagem positiva, a compreensão pelos alunos, um desafio para todos os alunos, e para a promoção da autonomia e responsabilidade” (Onofre, 2017, p.332). O Museu Benfica, através da sua oferta educativa, pretende mostrar que a atividade física não deve ser meramente perspectivada como mais uma carga curricular que permite a exercitação física e sim como uma disciplina que promove estilos de vida saudáveis. Defende ainda que deve ser compreendida no âmbito da cidadania, permitindo a cada uma das crianças e jovens o seu desenvolvimento tanto a nível das suas competências físicas, como intelectuais, sociais e até mesmo emocionais. Através desta lógica, os serviços educativos do museu pretendem promover uma ligação entre a educação formal e não formal e articulá-las com o percurso de formação das crianças e jovens como cidadãos do mundo. As próximas imagens mostram alguns dos materiais utilizados durante as visitas-jogo com as escolas.



Imagem 1- Emblema do SLB para montar



Imagem 2- Roda dos alimentos



Imagem 3- Caixa das modalidades

Das várias oficinas criativas que decorreram no museu, eu participei em apenas em uma delas: a oficina criativa de Halloween “Os diabinhos vermelhos”. Esta atividade consiste na elaboração de máscaras de Halloween. Um momento divertido em família, onde as crianças podiam colocar a criatividade à prova e criar as suas próprias máscaras. Esta atividade contou com a participação de muitas crianças dos 3 aos 13 anos e suas respectivas famílias. As oficinas criativas são atividades muito recorrentes no museu, que dão a oportunidade aos mais novos de poderem fazer o que gostam através da pintura, recortes e colagem (atividades ideais para estimular as habilidades manuais e inventivas das crianças), proporcionando também bons momentos em família no museu (Anexo 4).

No Natal também se realizou uma atividade em família. Realizou-se um Peddy-Papper de Natal - “O Natal joga-se em casa!”. Foram 11 perguntas para responder e uma quadra de Natal para criar. Quem acertasse em todas as perguntas e construísse a melhor quadra ganhava uma bola autografada pelo plantel principal e uma visita guiada ao Benfica Campus. Esta atividade decorreu durante três dias e podiam aderir todos os visitantes que quisessem participar, maiores de 18 anos. Este jogo desafiante colocou à prova o conhecimento dos visitantes sobre a história do SLB e, para ganhar, só tinham de encontrar as respostas na exposição permanente. Este tipo de atividade também acontece com alguma frequência com o objetivo de motivar os visitantes a conhecer a história e os objetos expostos na exposição permanente do museu, tornando a visita mais dinâmica e interativa e motivando a aprendizagem. Para além dos peddy-pappers, também são regulares outro tipo de jogos, como os quizzes, onde se juntam várias equipas para responder a um conjunto de questões sobre a história do SLB com direito a um prémio para quem vencer.



Imagem 4 - Oficina criativa
“Diabinhos vermelhos”.



Imagem 5 - Espaço dedicado à oficina
criativa no piso 2.



Imagem 6 - Peddy-Papers de Natal - “O Natal joga-se em casa!”

Sendo todas as atividades, obviamente, viradas para a história do SLB, senti a necessidade de aprender sobre as histórias contidas na exposição do museu. Para poder estar à vontade com os conteúdos do museu foi muito importante para mim poder participar em duas formações. Uma sobre os conteúdos da história do Sport Lisboa e Benfica na exposição permanente e outra sobre competências comunicacionais que se devem adotar nos museus. A primeira

durou alguns dias. Consistia na apresentação e explicação detalhada de todos os assuntos expostos no museu. Esta formação foi dada por um membro da própria equipa do SME que é responsável por dar formação a todos os recém colaboradores do museu. A formação de competências comunicacionais também é dada por outro membro da equipa com os seguintes objetivos: identificar e desenvolver as competências comunicacionais necessárias para apresentar informação com eficácia e dinamismo; desenvolver atitudes e comportamentos positivos durante a visita orientada e melhorar a eficácia na transmissão de mensagem/conteúdo. Durante esta formação que durou um dia, realizaram-se exercícios práticos e teóricos sobre o tema como por exemplo: testes de auto imagem vocal, flexibilidade articulatória, expressão corporal e facial e capacidade de lidar com imprevisibilidades, interrupções e responder de forma positiva durante as visitas. Considero que, principalmente a segunda formação, foi crucial para o meu melhoramento da forma de me comunicar com os outros.

Dinamizei juntamente com outros elementos do serviço educativo algumas atividades. No Dia Internacional para a Eliminação da Discriminação Racial, por exemplo, um evento organizado pela Fundação Benfica que contou com várias atividades ludico-pedagógicas. O seu objetivo foi conscientizar as crianças para a eliminação do racismo. Participaram mais de 200 crianças do 1.º e 2.º Ciclo. O Museu Benfica assinalou o dia com uma breve atividade sobre duas grandes figuras do Clube benfiquista: Eusébio e Mário Wilson. Com a história de cada uma destas personalidades definiu-se que no desporto prevalecem o talento e o trabalho, independentemente da cor da pele. Com isto, o museu pretendeu mostrar que a dimensão desportiva também está associada a questões culturais e no modo como a comunidade a observa e entende os valores desportivos dentro da sua própria cultura. Associada a esta ideia está a diversidade cultural e a interculturalidade, já que no desporto se envolvem desportistas de culturas diferentes. O importante é permitir que as crianças trabalhem os seus valores para um bom entendimento e respeito entre todas as culturas, não só dentro de desporto, como também na vida. Com a força dos princípios do Museu Benfica, mais uma vez se pretende sublinhar, através desta atividade, que o desporto promove a diversidade cultural assumindo-se como um fator muito importante para o desenvolvimento social dos vários países e promovendo a luta contra a discriminação e a melhoria da qualidade de vida do mundo. Nesta atividade as crianças ainda puderam levar consigo um conto sobre Eusébio e um pequeno desafio para fazerem em casa ou na escola. Os professores tiveram acesso a uma ficha com links de acesso ao #MuseuBenficaemCasa que dispõe um conjunto de materiais

pedagógicos que podem utilizar, e ainda algumas informações adicionais sobre as visitas escolares e a oferta educativa disponível.



Imagem 7- Atividade no Dia Internacional para a Eliminação da Discriminação Racial.

Fonte: Acervo fotográfico do SLB



Imagem 8 - Materiais usados para a dinamização da atividade, figuras de Eusébio e Mário Wilson.



Imagem 9- Materiais pedagógicos de apoio à atividade (conto do Eusébio).

No trabalho de *BackOffice*, a minha primeira tarefa durante o estágio no Museu Benfica consistiu na elaboração de questionários para a oferta educativa. A realização destes

questionários tiveram o objetivo de acrescentar à oferta educativa do Museu Benfica a avaliação que se encontrava em falta, com o propósito de receber um feedback das visitas do público escolar avaliando, de um modo geral, os mediadores, as dinâmicas, os materiais utilizados e as aprendizagens conseguidas (Anexo 5). Os questionários são destinados a alunos e professores do pré-escolar, 1.º, 2.º e 3.º Ciclos e secundário. Os questionários foram criados para se adaptarem às idades das crianças e jovens e a cada professor do respectivo ciclo. Estes ficaram organizados da seguinte maneira:

- Os alunos do pré-escolar não realizam questionários, pois estes serão entregues aos educadores (por terem uma idade que não lhes permite avaliar com clareza).
- Para o 1º ciclo existem duas opções: entregar-se o questionário no final da visita ou (no caso de haver tempo) realizar-se uma pequena dinâmica (Ex. Que medalha merece esta visita? ou Que sentimentos queres marcar?) que permita avaliar os mesmos indicadores apresentados no questionário (mediadores, atividades, materiais e aprendizagem). Os questionários para este ciclo nunca deverão ser entregues de forma isolada, pois é essencial acompanhar estes alunos no seu preenchimento, podendo pedir até uma justificação da sua avaliação.
- Para o secundário pretende-se criar um QR code que estará presente nos seus peddy-papers e que lhes permitam ter acesso no final da visita a um questionário online, nos seus telemóveis. Porém, também estão disponíveis estes questionários em papel para o caso de alguém não conseguir aceder.
- Para os professores, os questionários serão enviados através do e-mail, em formato formulário online. Pretende-se avaliar a visita no geral sob a sua perspetiva e ainda receber um feedback sobre os documentos de preparação da visita e dossiers pedagógicos (pós-visita).

A criação destes questionários foi um trabalho demorado e de constante monitorização dos indicadores de avaliação, adequando-os a cada atividade e a cada ciclo. Foi um trabalho apresentado e enviado aos colegas do museu, que contribuíram com os seus pontos de vista de validação e melhoria dos questionários. Depois de prontos foi feito todo um trabalho de design para a configuração dos questionários de uma forma apresentável e coesa. Para isso foi necessário reunir com um designer de modo a expor e discutir ideias para se elaborar uma estrutura adequada para os questionários de avaliação da oferta educativa.

Outro grande desafio, para mim, foi o levantamento de atividades para bebês (0 aos 3 anos) nos vários museus em Lisboa que possuíam esse tipo de atividades e a realização de uma proposta para o Museu Benfica nesse sentido. Elaborei uma tabela exaustiva com todas as informações relevantes dos diferentes museus e instituições que compreendiam este tipo de atividades como, por exemplo, o local de ocorrência, o nome da atividade, objetivos e sua descrição, preços, idades, lotação e duração. Perante este levantamento cheguei a algumas conclusões e defini as seguintes ideias:

- Possível parceria com o Museu da Música, por ser relativamente perto do Museu Benfica (atividades musicais e exploração de ritmos e sons);
- Possível contacto com uma especialista, mediadora, educadora e professora, tendo em conta que trabalha para diversos museus e instituições com esta faixa etária da primeira infância na área da Lisboa através de oficinas de artes plásticas e histórias dinamizadas;
- Yoga para bebês seria uma ideia interessante no Museu Benfica pela sua componente de desenvolvimento motor. Há um possível contacto com as professoras de yoga para bebês do Centro Materno-Infantil Árvore dos Bebês;
- Possível convite da associação cultural Lua Cheia de modo a poder vir dinamizar ao museu um dos seus espetáculos teatrais;
- Possível contacto com a empresa Ecos e Sons que trabalham projetos que envolvem a museologia e a educação patrimonial através da encenação, dança, música e as artes;
- Tendências: teatro para bebês, música para bebês, hora do conto para bebês, oficinas criativas;
- Para a elaboração deste tipo de atividades no Museu Benfica deve haver um especialista em educação da primeira infância que venha ajudar a dinamizar este tipo de atividades, por se tratar de um público muito exigente e delicado;
- Todos os museus, instituições e associações referenciadas estão dentro da área de Lisboa, à exceção da Casa da Cultura Setúbal.

Perante este trabalho houve uma reunião onde apresentei estes resultados e escolhi uma proposta para fazer ao coordenador do SME (Anexo 7). Concluí que o contacto com a figura profissional seria a opção mais exequível. A proposta foi aceite e pude seguir com o contacto à profissional de primeira infância. Enviei *e-mails*, marcamos e realizámos reuniões e esta pessoa concordou em colaborar com o Museu Benfica na elaboração de duas atividades para

os bebés. A primeira: “Onde está a bola vermelha?” (6 aos 24 meses) que consiste num conto dinamizado através da exploração de bolas de trapos; instrumentos musicais, canções e mímicas, apitos. A segunda, “O voo da águia” (18 aos 36 meses), também se baseia em contos e que depois são dinamizados através de vídeos das águias a voar no estádio (com som), materiais riscadores, música de fundo e dinâmicas de corpo.

Das muitas tarefas e atividades que tive oportunidade de realizar durante este estágio, finalizei o meu trabalho com a participação no projeto do Passaporte Escolar. Este projeto foi uma iniciativa da Câmara Municipal de Lisboa no jardim Museu da Cidade - Palácio Pimenta que já conta com a sua 7ª edição (Anexo 6). Ocorreu nos dias 8, 9 e 10 de maio com atividades para as famílias, pré-escolar e 1º. Ciclo (cada dia um público diferente). Este evento ocorre no âmbito do programa Passaporte Escolar que é destinado a todos os alunos que frequentam o ensino até ao nível secundário. O objetivo deste programa é promover a educação não formal e indicar às escolas um conjunto diversificado de oferta educativa, principalmente presente nos museus, que visam o apoio ao desenvolvimento da educação para a cidadania. Esta oferta educativa assenta em quatro áreas: educação científica e ambiental, educação desportiva, educação cultural e educação cívica. Este programa pretende oferecer conhecimentos e experiências diferentes aos alunos através de visitas ou atividades realizadas pelos parceiros do projeto, na qual o transporte é assegurado pela Câmara Municipal de Lisboa. O Museu Benfica - Cosme Damião é claramente um parceiro deste projeto e nos dias deste evento contou com várias atividades para as crianças e famílias. No primeiro dia, as famílias foram o nosso público alvo, portanto preparamos uma oficina criativa com duas opções: a montagem de um troféu 3D e a decoração de galhardetes.



Imagem 10 - Troféu 3D realizado na oficina criativa com as famílias.



Imagem 11 - Materiais utilizados na oficina criativa com as famílias.



Imagem 12 - Espaço dedicado à realização da oficina criativa.

No segundo dia o público foram as crianças do pré-escolar e o Museu Benfica apresentou um conto dinamizado com fantoches, acessórios, sons e outros objetos. O objetivo foi simular uma viagem pela história do Benfica onde as crianças podiam movimentar-se e seguir para a próxima área da dinâmica existindo três paragens: Belém, Moçambique e Estádio da Luz. Ao longo da atividade foi possível dançar com as crianças, fazer exercício físico, ouvir sons que acompanhavam a história, sentir objetos diferentes e experimentar um disfarce. Toda esta dinamização permitiu captar a atenção dos mais novos, tendo em conta que as atividades para este tipo de público devem ser sobretudo sensoriais, incluindo elementos tácteis, auditivos e visuais. As crianças desta faixa etária necessitam de se mover, por esse motivo é necessário priorizarem-se atividades que possuam aspetos motores. A estimulação da imaginação, a observação e interpretação, a associação entre o que as crianças captam através dos sentidos, a música, a dança e a tecnologia são meios essenciais para despertar o interesse infantil. Todo o conto que preparamos nesta atividade foi pensado através destas metodologias apropriadas ao pré-escolar.



Imagem 13- Conto dinamizado para o pré-escolar sobre Cosme Damião e Eusébio.

No último dia foi a vez dos alunos do 1º. Ciclo. O museu preparou quatro dinâmicas para receber estes alunos: jogo da mímica sobre as modalidades do clube, objetos desportivos e algumas figuras, a roda dos alimentos, o jogo “objetos vermelhos não identificados” e a montagem do emblema do Benfica. As turmas eram divididas em pequenos grupos para circular pelas atividades disponíveis. Os conceitos-chave para esta atividade basearam-se nos conceitos já trabalhados na oferta educativa destinada ao 1º. Ciclo, nomeadamente, a alimentação e estilos de vida saudáveis, o desporto e as modalidades e os valores morais que englobam.



Imagem 14 - Roda dos alimentos para a atividade sobre alimentação saudável do 1º. Ciclo.

Para além deste programa, anteriormente, apoiei o projeto “O Lugar Que Somos” no Palácio Baldaya, uma exposição temporária (14 janeiro a 20 março) onde foi possível conhecer a ligação entre a freguesia de Benfica e o SLB. Através das ruas, edifícios e terrenos foi possível verificar a influência do Clube para o desenvolvimento da freguesia e na construção da sua identidade. Esta exposição contou com algumas atividades, como horas do conto e oficinas criativas para famílias e ainda um passeio guiado (“Caminhos que se Cruzam”) onde se partiu à descoberta dos locais emblemáticos da história do SLB (ex: o mercado de Benfica, a igreja de Nossa Senhora do Amparo, edifício da Junta de Freguesia de Benfica, etc...). Estes momentos permitiram que a comunidade se juntasse ao SLB como parte da sua história e relembrou o passado, partilhando as suas memórias. Esta iniciativa pretendeu juntar a comunidade para a valorização do património e proporcionar-lhes aprendizagens voltadas para a construção da identidade individual e coletiva. Este projeto notabilizou aos demais uma experiência de contacto direto com as manifestações de cultura entre o Clube e a freguesia com o objetivo de levar a comunidade ao conhecimento ativo, à apropriação e valorização da sua herança cultural.

3.2. Desenvolvimento profissional e competências adquiridas

Toda esta jornada enquanto estagiária no Museu Benfica Cosme Damião permitiu-me adquirir várias competências e desenvolver-me não só a nível profissional como também a nível pessoal. Tive a oportunidade de trabalhar com diversas pessoas e na elaboração de tarefas distintas que me permitiram ser mais segura no trabalho. O meu grande objetivo com a escolha de realizar um estágio académico foi poder ganhar a experiência e as competências necessárias que me faltavam no “saber-fazer”, completando estas com o “saber-saber” que tenho adquirido durante todo o meu percurso académico e o “saber-ser” que se reflete nas minhas atitudes positivas adquiridas ao longo da vida. O ambiente onde realizei este estágio foi sempre acolhedor, inclusivo e muito motivador, o que contribuiu bastante para uma aprendizagem mais fluida. Esta experiência foi crucial para o meu desenvolvimento pessoal e profissional. A minha aprendizagem foi conseguida através de mecanismos de tentativa erro, pela observação dos colegas, pelo processo de socialização em diferentes meios e pela experimentação. Cavaco (2009) revela que “a multiplicidade de aprendizagens resultantes da formação experiencial depende diretamente da riqueza e diversidade das situações vividas pelo sujeito no contexto que o rodeia” (p. 225). Dadas as oportunidades que tive e a grande variedade de tarefas que pude realizar enquanto estagiária, considero que adquiri um leque de experiências muito enriquecedor que me permitiram adquirir as competências necessárias para completar o meu perfil.

A experiência profissional é muito importante para a formação de cada um. A experiência, tal como Cavaco (2009) indica, “resulta de um trabalho do sujeito sobre si próprio, em interação com os outros, ao longo da sua vida, a partir do seu património de experiências. Trata-se de um processo de socialização, marcado pela constante reversibilidade de papéis e pelo carácter difuso, ocorrendo em todos os tempos e espaços de vida (família, trabalho, lazer e escola)” (p. 226). A experiência profissional é reconhecida durante a articulação dos saberes que foram adquiridos através da ação, num processo de autoconstrução profissional. A experiência enquanto processo contínuo, corresponde a este um conjunto de condições ou acontecimentos que podem resultar tanto das ações como das não ações. Em qualquer lugar e/ou com qualquer pessoa, ou até mesmo sozinhos, o processo de aprendizagem e assimilação é constante. Graças a todo este processo consegui ganhar competências mais práticas que me permitiram ser muito mais dinâmica, mais comunicativa, mais ciente das necessidades da comunidade, mais suscetível aos outros, com maior nível de sensibilidade, um pouco mais

detalhista, mais criativa, um espírito crítico mais desenvolvido, com uma visão mais alargada ao nível da perceção, funcionamento e organização de todo o ramo do SME e das suas atividades, etc... Entre estas outras competências que me permitiram acreditar mais em mim e naquilo que afinal sou capaz.

As competências são este conjunto de capacidades individuais que permitem alguém dominar uma dada situação de trabalho. Definem uma qualificação ou um conjunto de conhecimentos socialmente adquiridos para se trabalhar numa determinada área. Quanto maior a complexidade um determinado trabalho, maior é a probabilidade de um indivíduo encarar diversos problemas e situações, isso, permite a garantia de um conjunto de competências mais alargadas. Segundo Pedro (2015), as competências são um conjunto de capacidades e atitudes que “implicam a mobilização e integração de recursos cognitivos diversos, procurando responder a situações concretas” (p. 14). Estas capacidades são necessárias a todos para o seu desenvolvimento pessoal, para o desenvolvimento da cidadania ativa, para a inclusão e, claramente, para o emprego.

Todo este processo experiencial permite o desenvolvimento profissional que se torna essencial para a melhoria de competências, atitudes e uma maior compreensão dos papéis desempenhados. É um desenvolvimento contínuo, interativo e acumulativo que permite definir a identidade profissional, a formação do Eu profissional, dando lugar a um espaço de lutas e de construção da postura e formas de ser e estar na profissão. É um progresso que necessita de tempo para assimilar as mudanças e que se mostra sempre sob a influência de diversos fatores.

4. Considerações Finais

Os museus, como foi defendido ao longo deste relatório, desempenham um papel essencial na preservação da memória social e cultural da humanidade, expondo, pesquisando e interpretando o patrimônio material e imaterial. São instituições, hoje em dia, preparadas para revitalizar um desenvolvimento social e cultural que, além das suas funções básicas, procuram acima de tudo, educar a comunidade em diversos aspetos. A educação patrimonial e a educação para a cidadania destacaram-se ao longo deste trabalho como parte da educação que ocorre nos museus, nomeadamente no Museu Benfica - Cosme Damião. Verificou-se a importância de harmonizar a educação formal e a educação não formal através da relação escola-museu como um benefício conjunto. Assim, foi possível explorar todas as definições e aspetos que este tema da museologia engloba. É dentro da funcionalidade, organização e lógica do Museu Benfica - Cosme Damião que construí a noção de museu e tudo o que está ligado a essa representação.

Na perspetiva de olhares exteriores, este museu em estudo apenas se enquadra naquilo que é um museu tradicional. Um museu apenas desportivo, que representa um grande clube português onde estão expostas todas as glórias das suas modalidades. Porém, este museu representa muito mais do que uma simples exposição de taças, troféus e equipamentos dos grandes desportistas. Este espaço espelha a história do país e do mundo, expõem a cultura portuguesa em diversas áreas (cinema, música, teatro, literatura, pintura, etc...), promove a diversidade cultural, abraça as emoções da comunidade e unifica o mundo. Para além disso, é também um espaço altamente educativo, pedagógico e lúdico adaptado para todas as idades. Resume-se num espaço devidamente equipado para a promoção do conhecimento através do clube benfiquista e da sua história, que se encaixa na longa história do mundo. Faz parte do Museu Benfica - Cosme Damião o espírito da inovação e da evolução e por isso há tantos projetos e eventos de sucesso. Como se não bastasse atividades para todo o tipo de público, o museu decidiu juntar ainda atividades para bebés dos 0 aos 3 anos. É um museu de todos para todos, onde ninguém é excluído. A acessibilidade e a inclusão são permanentes neste espaço.

O desporto, como se verificou ao longo deste relatório, é sem dúvida uma atividade que promove o desenvolvimento social e cultural. O desporto é uma simples atividade que unifica as pessoas, que ultrapassa todas as fronteiras e traduz-se numa linguagem que todos

compreendem. É um recurso para a mudança social e harmonia cultural e ainda traz consigo um conjunto de valores como a inclusão, a participação na vida social, a igualdade, a aceitação das diferenças, a tolerância, o respeito pelo próximo, etc. Estes são valores preparatórios para a formação da cidadania ativa e para o desenvolvimento de uma consciência comunitária que favorece o equilíbrio social. O desporto possui o papel de auxílio nas relações sociais e culturais e, conseqüentemente, um papel importantíssimo na educação e formação da comunidade. Os jogos são contextos onde se presencia a libertação de muitas emoções e, logo aí, se desenvolve um ambiente de muita convivência onde os indivíduos fortalecem as suas capacidades morais e afetivas, para além das aprendizagens cognitivas e habilidades motoras. O desporto, para além da sua função social, também promove o desenvolvimento cultural. Como já foi referido, proporciona a igualdade de género, funciona com o intuito de prevenir conflitos e promove a eliminação da discriminação racial, cultural e étnica. Para além disso, ainda promove, evidentemente, a educação para a saúde, sendo a prática de exercício físico um fator extraordinariamente benéfico para a saúde física e mental da comunidade.

Os jogos tornam-se parte da cultura e tradições dos povos e, segundo Huizinga (2000) , o jogo antecede a cultura! Para este autor, é uma prática que já existia antes da própria cultura, que tem vindo a acompanhá-la, deixando as suas marcas desde os tempos mais remotos até à atualidade. Isto demonstra que o jogo já é parte integrante de todos os processos culturais da vida social. O desporto é um fenómeno tão importante, na sociedade contemporânea, como a política, a economia e a comunidade. Está verdadeiramente inserido em cada um de nós

A educação não formal, como também já se verificou, é uma ferramenta poderosíssima para se trabalhar as questões da cidadania, da inclusão e diversidade cultural introduzidas no desporto. Através da sua potencialidade, é possível transmitir e sensibilizar a sociedade através de eventos, atividades, exposições, etc. Tudo isto tornou-se claramente visível no Museu Benfica. Um museu que trabalha com esta ferramenta em prol da cidadania e da inserção dos valores do desporto através de diversas formas, desde as atividades realizadas para crianças e jovens, com a oferta educativa disponível, a atividades pedagógicas mais pontuais, tanto para famílias, como adultos, pessoas com necessidades especiais, para todos! Ao longo deste relatório podem-se encontrar várias atividades e programas onde o tema da cidadania se tornou evidente.

Sobre a minha experiência enquanto estagiária, tudo começou pelo meu crescente interesse pela museologia, que acabou por resultar no envio da carta de motivação e currículo para o Museu Benfica - Cosme Damião. Foram nove meses de estágio académico que me permitiram adquirir estratégias e ferramentas de trabalho. O meu conhecimento pela educação museológica expandiu-se de forma notável e não posso deixar de referir o apoio, contributo e impacto que toda a equipa do SME teve neste processo. Faço um balanço muito positivo de toda esta caminhada. Adquiriti competências muito necessárias para o meu futuro profissional através das muitas atividades em que tive o privilégio de participar enquanto mediadora cultural.

Não posso deixar de referir que cresci imenso com a realização deste estágio. Permitiu-me assegurar os meus objetivos e enriquecer interiormente em termos de conteúdos teóricos, práticas e momentos de reflexão. Menciono ainda que este longo processo de aprendizagem teve o contributo notável dos meus colegas de trabalho no museu e, principalmente, o contributo da minha orientadora de estágio que foi incansável. Graças à sua constante presença em todos os meus passos, garantiu-me várias oportunidades e experiências diferentes. Esta caminhada ficou marcada por momentos de autorreflexão, integração e evolução, tudo resumido num enorme desafio que me concedeu muitos benefícios, entre eles um crescimento a nível pessoal muito gratificante.

Para finalizar este relatório, não posso deixar também de valorizar a oportunidade única que tive em poder realizar um estágio académico num museu tão prestigiado, que permitiu ter imensas experiências e que me proporcionou um grande desenvolvimento profissional. Dados os receios, medos, motivações, altos e baixos que fizeram parte de todo o longo processo em que construiu este trabalho, hoje tenho alicerces mais seguros e que me fazem sentir mais confiante. Um caminho quase interminável, mas que chega ao fim com um sentimento de muita gratidão.

5. Referências bibliográficas:

Almeida, B. F. (2020). *Conceção, desenvolvimento e avaliação da programação do Museu Benfica - Cosme Damião* (Relatório de Estágio, Instituto de Educação da Universidade de Lisboa). Repositórios Científicos de Acesso Aberto de Portugal.

<https://repositorio.ul.pt/handle/10451/47209>

Anastácio, E. (2009). *O Multimédia na Educação Museológica: Uma experiência interactiva para o Museu Romântico* (Dissertação de Mestrado, Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto). Repositório Aberto.

<https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/59072>

Azevedo, C. P. de O. (2010). *O Lugar e o Papel da Educação nos Museus Municipais O Ecomuseu Municipal do Seixal* (Dissertação de mestrado, Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa). Repositórios Científicos de Acesso Aberto de Portugal.

<https://repositorio.ul.pt/handle/10451/2704>

Barbosa, S. D. F. (2006). *Serviços Educativos Online nos Museus: Análise das Actividades*. (Dissertação de Mestrado, Instituto de Educação e Psicologia na Universidade do Minho).

RepositóriUM. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/6202>

Barriga, S., & Silva, S. (Cords) (2007). *Serviços Educativos na Cultura*. Setepés.

Bina, E. (2010). Museus: Espaços de comunicação, interacção e mediação cultural. *Actas do I Seminário de Investigação em Museologia nos Países de Língua Portuguesa e Espanhola*, Vol.2 (p.75-86). <http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/8186.pdf>

Brandão, J. M. (1996). Acção Cultural e Educação em Museus. *Cadernos de Museologia*, (5), 58-66.

Camacho, C. (2007). Serviços educativos na Rede Portuguesa de Museus: Panorâmicas e Perspectivas. In S. Barriga & S. Silva (Org.), *Serviços Educativos na Cultura* (pp. 26-41). Setepés.

Campos, J. A. de F. (2004). *Escolas e Museus “Parceiros na educação”*. Cadernos do Museu de Eletricidade, EDP

Canário, R. (2006). Aprender sem ser ensinado. A importância estratégica da educação não formal. In C. Lima, J. Pacheco, M. Esteves, & R. Canário, *A Educação em Portugal (1986-2006) Alguns contributos de investigação* (pp. 195-247). Conselho Nacional de Educação.

Canário, R. (2008). *Educação de Adultos: um campo e uma problemática*. Educa.

Cavaco, C. (2009). Experiência e Formação Experiencial: a especificidade dos adquiridos experienciais. *Educação Unisinos*, 13, 220-227.

Constantino, R. A. C. (2017). *Museu Benfica Cosme Damião: arte da Conquista* (Relatório de Estágio, Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa). Repositórios Científicos de Acesso Aberto de Portugal. <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/36732>

Coutinho, R. G. (2009, 21-26 de setembro). *Questões sobre a formação de mediadores culturais* (Paper presentation). 18º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas Transversalidades nas Artes Visuais

Crippa, G., & Almeida, M. A. d. (2011). Mediação cultural, informação e ensino. *ETD - Educação Temática Digital*, 13(1), 198-206.

Duarte, A. (2007). Museus e comunidades. In S. Barriga & S. Silva (Org.). *Serviços Educativos na Cultura* (pp. 26-41). Setepés.

Falk, J. H. & Dierking, L.D. (2013). *Museum Experience Revisited*. Left Coast Press

Faria, M. L. (2000). *Educação - Museus - Educação. Projecto: Museus e Educação*. Instituto de Inovação Educacional Instituto de Investigação Científica Tropical - IICT.
http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/2011/historia/6faria_artigo.pdf

Fernandes, R. F. S. S. (2020). *A Origem e o Papel dos Serviços Educativos dos Museus da RAM: Uma abordagem* (Dissertação de Mestrado, Universidade da Madeira). Repositório Científico Digital da Universidade da Madeira.

<https://digituma.uma.pt/handle/10400.13/3115>

Fonseca, J. R. (2015). Educar para a cidadania ativa, o papel de integração curricular. *Saber & educar*, 20, 214-223.

Fronza-Martins, A. S. (2006). Da Magia à Sedução: a importância das atividades educativas não-formais realizadas em Museus de Arte. *Revista de Educação*, 9(9), 71-76.

Gadotti, M. (2005). *A questão da educação formal/não-formal*. Institut International des Droits de L'enfant (IDE).

Gadotti, M. (2012). Educação popular, educação social, educação comunitária. Conceitos e práticas diversas, cimentadas por uma causa comum. *Revista Diálogos*, 18, 10-32.

Gerardo, M. T. E. C. (2014). *Relatório de Estágio da Prática de Ensino Supervisionada*. (Relatório de estágio, Instituto Politécnico da Guarda). Universidade da Guarda.

Gohn, M. G. (2006). Educação não-formal, participação da sociedade civil e estruturas colegiadas nas escolas. *Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação*, 14, 27-38.

Gohn, M. G. (2014). Educação Não Formal, Aprendizagens e Saberes em Processos Participativos. *Investigar em Educação*, 1, 35-50.

Horta, M. L. P., Grunberg, E., & Monteiro, A. Q. (1999). *Guia básico de educação patrimonial*. Museu Imperial, IPHAN.

Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens* (4ª ed.). Editora Perspetiva.

http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf

Lourenço, E. G. T. (2014). *A Mediação Entre o Público e o Museu Através das Ferramentas Informáticas de Utilizadores: O caso do Museu de História Natural do Funchal* (Tese de Mestrado, Universidade da Madeira). Repositório Científico Digital da Universidade da Madeira. <https://digituma.uma.pt/handle/10400.13/731>

Lucas, M. P., Pereira, B., & Monteiro, A. O. (2012). Desporto Escolar: Dinâmicas e Valores. In B. Pereira, A.N. Silva & G. S. Carvalho (Coord.). *Atividade Física, Saúde e lazer. O Valor Formativo do Jogo e da Brincadeira* (pp. 153-165). Universidade do Minho.

Machado, N. G., Devitte, N., Schneider, P., & Kreutz, M. R. (2017). Ação Difusora: O Património Cultural e Ambiental Regional por meio do “Arqueólogo por um dia”. *Revista de Arqueologia Pública, 11*, 87-105.

Magalhães, J. (2004). Educação, Instituição, História da Educação. In J. Magalhães. *Tecendo Nexos. História das Instituições Educativas* (pp. 15-34). Editora Universitária São Francisco.

Marconsin, N. M. A., Oliveira, G. C. G., & Ribeiro, F. S. N. (2013, 10 a 14 novembro) Visitas Guiadas a um Espaço de Divulgação Científica: Avaliação e Impacto em uma Atividade Escolar Formal (Sessão de Conferência). *Atas do IX Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências*.

Martinho, T. (2013). Mediadores culturais em Portugal: perfis e trajetórias de um novo grupo ocupacional. *Análise Social, 48* (207), 422-444.

Mendes, I. (2012). *Da teoria à prática. Musealização de património desportivo: Intervenções de Conservação e Restauro no Departamento de Reserva, Conservação e Restauro do Sport Lisboa e Benfica* (Relatório de Estágio, Instituto Politécnico de Tomar). Repositório Comum. <https://comum.rcaap.pt/handle/10400.26/5901>

Mendes, J. A. (1999). O papel educativo dos museus: evolução histórica e tendências actuais. *Didaskalia, 29*, 967-692

Mendes, J. A. (2013). *Estudos do Património: Museus e Educação*. Imprensa da Universidade de Coimbra.

Mogarro, M. J. (2010). Cultura material e modernização pedagógica em Portugal (sécs. XIX-XX). *Educatio Siglo XXI*, (Facultad de Educación. Universidad de Murcia), 28(2) 89-114 <http://www.um.es/educatio>

Mogarro, M. J. (2015). Des objets qui racontent des histoires: le patrimoine éducatif dans l'internationalisation des théories et des pratiques pédagogiques. *La Rivista 2* pp. 149- 159. <http://etudesitaliennes.hypotheses.org>

Mogarro, M. J. & Namora, A. (2015). Educação e Património Cultural: Escolas, Objetos e Práticas, perspetivas multidisciplinares sobre a cultura material. In M. J. Mogarro (coord). *Educação e Património Cultural: Escolas, Objetos e Práticas* (pp. 9-44). Colibri/ IEUL.

Monteiro, A. R. (2017). *Uma Teoria da Educação*. Edições Piaget.

Oliveira, G. (2013). *O museu como um instrumento de reflexão social*. MIDAS. <https://journals.openedition.org/midas/222>

Onofre, M. (2017). A Qualidade da Educação Física como Essência da Promoção de uma Cidadania Ativa e Saudável. *Retos*, 31, 328-333.

Pedro, A. (2015). *Tecnologias e Competências dos Professores do Ensino Básico para o séc. XXI*. (Tese de doutoramento, Instituto de Educação da Universidade de Lisboa). Repositórios Científicos de Acesso Aberto de Portugal. http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/18408/1/ulsd070957_td_Ana_Pedro.pdf

Perrotti, E., & Pieruccini, I. (2014). A mediação cultural como categoria autônoma. *Informação & Informação*, 19, 1-22.

Pinheiro, A. P. (2015). Patrimônio cultural e museus: por uma educação dos sentidos. *Educar em Revista*, 58, 55-67.

Possamai, Z. R., & Gil, C. Z. V. (2014). Educação Patrimonial: Percursos, Concepções e Apropriações. *Canoas*, 19, 13-26.

Primo, J. (org). (1999). Museologia e Património: documentos fundamentais. *Cadernos de Sociomuseologia*. 15, 111-121.

<https://revistas.ulusofona.pt/index.php/cadernosociomuseologia/article/view/335>

Rocha, N. J. S. (2017) *Projetos de Criação de um Serviço Educativo nos Museus do Instituto Superior Técnico* (Trabalho de Projeto, Instituto de Educação da Universidade de Lisboa).

Rossi, C. M. S. (2017). Educação Patrimonial e História da Educação: contribuições para a formação de professores. *Horizontes*, 35, 113-120.

Santos, A. S. (2011). *Património desportivo e musealização: Elementos para um projecto de musealização do Estádio Nacional* (Tese de Mestrado, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias).

http://museologia-portugal.net/files/upload/mestrados/anne_strobant.pdf

Serrado, R. (2010). *Cosme Damião: O Homem que sonhou o Benfica*. Zebra publicações.

Silva, E. A. (2019). *Escola e Desporto – uma análise reflexiva sobre os contributos da actividade desportiva no desenvolvimento nos jovens estudantes* (Relatório de Atividade Profissional, Universidade Católica Portuguesa). Repositórios Científicos de Acesso Aberto de Portugal. <https://repositorio.ucp.pt/handle/10400.14/28861>

Sousa, A. (2014). *Benfica Fenómeno Social e Cultural As casas do Benfica*. (Tese Doutoramento, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias).

Souza, V. M., & Silva, A. M. M. (2016). A experiência museal sob a perspectiva do Modelo Contextual de Aprendizagem: uma compreensão a partir das memórias de longo prazo dos visitantes. *Indagatio Didactica*, 8, 78-93.

Tolentino, A. B. (2016). O que não é educação patrimonial: cinco falácias sobre seu conceito e sua prática. In A. B. Tolentino & E. O. Braga (orgs.). *Educação Patrimonial: políticas, relações de poder e ações afirmativas*. (pp 38-48). Casa do Patrimônio da Paraíba.

Valente, M. (2005). O Museu de Ciência: Espaço da história da Ciência. *Ciência & Educação*, 11(1), 53-62.

Vlachau, M., & Alves, F. (2007). Acessibilidade nos Museus. In S. Barriga & S. Silva (Org.). *Serviços Educativos na Cultura*. (pp. 26-41). Setepés.

Sites referenciados:

Museu Benfica - Cosme Damião (2022).

<https://www.slbenfica.pt/pt-pt/instalacoes/museu-benfica>

ICOM — Internacional Council of Museums (Portugal). <https://icom-portugal.org/>

DGPC — Direção Geral do Património Cultural.

<http://www.patrimoniocultural.gov.pt/pt/museus-e-monumentos/rede-portuguesa/>

Câmara Municipal de Lisboa. Passaporte Escolar.

<https://www.lisboa.pt/cidade/educacao/programas>

Carvalho, A. (2019, 26 Novembro). Em torno da definição de museu do ICOM: lições a partir de Quioto. Património.pt. [Em torno da definição de museu do ICOM: lições a partir de Quioto](#)

Legislação referenciada:

Lei n.º 47/2004 de 19 de Agosto. Lei Quadro dos Museus Portugueses.

<https://dre.pt/pesquisa/-/search/480516/details/maximized>.

Anexo 1

Carta de Motivação

Exmo(a). Senhor(a)

Lisboa, 13 de abril de 2021

Venho por este meio demonstrar o meu interesse em realizar um estágio académico, não remunerado, no Museu Benfica, entre Setembro de 2021 e Maio de 2022, enquanto aluna do Mestrado em Educação e Formação, na especialidade de Desenvolvimento Social e Cultural, do Instituto de Educação da Universidade de Lisboa. Sou licenciada em Educação e Formação pelo Instituto de Educação da Universidade de Lisboa. O percurso académico, na área da educação e formação, permitiu-me adquirir conhecimentos de natureza científica, técnica e pedagógica muito importantes para a intervenção e (trans)formação da sociedade. Além de conhecimentos que me permitem realizar diagnósticos, conceber, implementar, gerir, acompanhar e avaliar projetos educativos, de cariz social e cultural, pensar em educação sob diversos pontos de vista proporcionou-me um leque de entendimento mais humano, relacional e emocional. O respeito, a compreensão e a solidariedade são alguns dos valores desenvolvidos e entendidos como chave para a conciliação de um mundo melhor e mais justo. Posto isto também adquiri diversas competências relacionadas com a organização do trabalho, a resolução de conflitos, o trabalho colaborativo, a comunicação e capacidade de resposta a desafios. Tudo isto com o propósito de apoiar e acompanhar o desenvolvimento do outro, para responder às suas necessidades e interesses. Com o objetivo de poder aprender, crescer e ganhar competências nesta área, através do contacto com o Museu Benfica e membros que a constituem, também tenho o intuito de contribuir com o meu conhecimento científico, técnico e pedagógico, neste campo da educação e da formação, para o trabalho por vós desenvolvido. Informo que estou disponível para reunir convosco, de modo a facultar mais informação, nomeadamente, sobre as possibilidades de intervenção durante o estágio académico.

Na expectativa de uma resposta positiva, apresento os meus melhores cumprimentos,

Daniela Reis

Anexo 2

Protocolo de Estágio



DA

PROTOCOLO DE ESTÁGIO

Ao vigésimo terceiro dia do mês de setembro do ano de 2021, entre **Sport Lisboa e Benfica**, adiante designado como SL Benfica, sito na Avenida Eusébio da Silva Ferreira – Estádio do Sport Lisboa e Benfica, 1500-313 Lisboa, contribuinte n.º 500276722, representado por Domingos José Soares D'Almeida Lima, na qualidade de Vice-Presidente da Direção e primeiro outorgante; e

O **Instituto de Educação da Universidade de Lisboa**, adiante designado como IE-ULisboa, sito na Alameda da Universidade, 1649-013 Lisboa, contribuinte n.º 600083853, representado por Luís Miguel de Figueiredo Silva de Carvalho, na qualidade de Diretor e segundo outorgante; e

Daniela Ferraria Reis, aluna do Mestrado em Educação e Formação do Instituto de Educação da Universidade de Lisboa, portadora do cartão de cidadão 15766545, residente em Aiana de Cima, Rua da Fonte, 2970-016 Sesimbra, na qualidade de estagiária e terceiro outorgante;

É celebrado o presente Protocolo de Estágio, que se regerá pelas seguintes cláusulas:

PRIMEIRA

O presente Protocolo tem por objetivo o aproveitamento recíproco das potencialidades científicas, técnicas e humanas do IE-ULisboa, da estagiária, bem como a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos, permitindo o contacto direto com o meio profissional relacionado com a sua formação académica superior.

SEGUNDA

O primeiro outorgante obriga-se a proporcionar à aluna do Mestrado em Educação e Formação, a realização de estágio curricular, não remunerado, nos termos e condições previstos no presente Protocolo.

Ao segundo outorgante caberá estabelecer e orientar programas dos estágios para áreas diretamente relacionadas com as atribuições que o SL Benfica, numa ótica de interação entre os conhecimentos académicos e a prática administrativa vigente tendo em vista a melhoria do serviço público a prestar nas áreas consideradas.

Ao terceiro outorgante caberá realizar as atividades previstas no plano de trabalho, com empenho, interesse e assiduidade e pontualidade, dando conta periodicamente do modo como as atividades estão a ser desenvolvidas ao segundo outorgante.

TERCEIRA

O acompanhamento do estágio será da responsabilidade do SL Benfica, cabendo-lhe apoiar, técnica e institucionalmente, a estagiária integrada no seu serviço, tendo em vista a realização do estágio curricular, em cumprimento do programa de estágio definido pelo segundo outorgante, no início do mesmo. Deve, ainda, informar o orientador sobre eventuais problemas ocorridos no decorrer do estágio e dar conhecimento ao IE-ULisboa das ausências da estagiária.

Daniela



QUARTA

O estágio desenvolver-se-á entre setembro e maio (durante o ano letivo), com interrupção nas férias letivas e o horário de funcionamento da instituição entre 16 e 20 horas semanais.

QUINTA

A estagiária não fica sujeito a qualquer relação jurídica laboral com o SL Benfica, cumprindo o horário de trabalho acordado com o SL Benfica.

A estagiária deverá respeitar as regras internas de funcionamento, higiene e segurança, em vigor no SL Benfica e empregar o seu melhor esforço e dedicação na realização das tarefas de estágio que lhe forem atribuídas seja presencialmente, *online* ou num modelo misto.

A estagiária deve guardar sigilo das informações e conhecimentos relacionados com a atividade da organização de acolhimento que esta entenda como sendo confidenciais.

A estagiária, durante a sua permanência na instituição, permanece a todos os títulos com o seu estatuto de estudante.

SEXTA

O primeiro outorgante não se responsabiliza por eventuais danos ou prejuízos de qualquer natureza sofridos pela estagiária e decorrentes do exercício da sua atividade de estágio, cabendo ao segundo outorgante, providenciar a realização de seguro escolar para a sua estagiária.

A estagiária está coberta por um Seguro Escolar. O SL Benfica deverá dar indicação ao IE-ULisboa das datas em que decorrerá o Estágio para ativar o Seguro Escolar.

SÉTIMA

O SL Benfica poderá determinar a suspensão ou a cessação do estágio, comunicando, posteriormente, ao segundo outorgante as razões que determinaram a suspensão ou a cessação do referido estágio.

O IE-ULisboa poderá rescindir unilateralmente o presente protocolo de estágio, mediante comunicação escrita ao SL Benfica se considerar que a continuação do estágio é pedagogicamente desaconselhada.

OITAVA

Em cumprimento do Regulamento (EU) 2016/679 do Parlamento e do Conselho, de 27 de abril de 2016, relativo à proteção das pessoas singulares no que diz respeito ao tratamento de dados pessoais e à livre circulação desses dados (RGPD); da Lei n.º 58/2019, de 8 de agosto (lei que assegura a execução, na ordem jurídica nacional, do RGPD) e demais legislação complementar, os dados fornecidos pelas partes para a elaboração deste Protocolo não poderão ser facultados a terceiros, apenas podendo ser utilizados para efeitos da celebração deste acordo.



NONA

O presente Protocolo de Estágio entra em vigor nesta data, e por um período de validade de um ano.

DÉCIMA

O presente Protocolo de Estágio pode ser livre e unilateralmente rescindido a todo o tempo e por iniciativa de qualquer das partes, sem prejuízo da conclusão dos estágios que se encontrem pendentes, a essa data.

DÉCIMA PRIMEIRA

O presente protocolo pode, ainda, ser objeto de revisão, sob proposta de qualquer dos outorgantes, até 30 de outubro de cada ano.

Lisboa, 23 de setembro de 2021

O PRIMEIRO OUTORGANTE,




Domingos José Soares D'Almeida Lima
Vice-Presidente da Direção

O SEGUNDO OUTORGANTE,



Prof. Doutor Luís Miguel de Figueiredo Silva de Carvalho
Diretor do IE-Ulissboa

O TERCEIRO OUTORGANTE,



Daniela Ferrara Reis

Anexo 3

Registo semanal com anotações das tarefas realizadas e acontecimentos ao longo do estágio

Semana de 20 a 26 de setembro	<ul style="list-style-type: none">- Início do estágio;- Conhecer a aprender o modo de organização e funcionamento do museu;- Trabalho de mediação cultural nos pisos;- Semana de adaptação.
Semana de 27 setembro a 3 outubro	<ul style="list-style-type: none">- Trabalho de mediação cultural;- Aceitação de atividade para alunos do 1.º Ciclo em visita de estudo;- Aquisição de ‘maior à vontade’ em todos os pisos (como mediadora);- Acesso aos computadores.
Semana de 4 a 10 de outubro	<ul style="list-style-type: none">- Conferência - <i>Museum Next Digital Collections Summit - Connecting, sharing, learning: Digital outreach with older communities</i>. Apresentação do projeto digital o Imperial War Museum que testou sucesso com os seus novos métodos de adaptar os conteúdos do museu para o público sénior através da tecnologia e multimédia;- Preparação da visita-jogo para os alunos do 1.º Ciclo;- Trabalho de mediação cultural.
Semana de 11 a 17 de outubro	<ul style="list-style-type: none">- Reunião com a orientadora de estágio de preparação e esclarecimento para a atividade da visita-jogo;- Atribuição de tarefas: realizar questionários para a oferta educativa, preparação para a oficina criativa de Halloween e ideias para atividade de Natal;- Trabalho de mediação cultural.
Semana de 18 a 24 de outubro	<ul style="list-style-type: none">- Reunião com equipa do SME (tópicos discutidos: desafio à equipa; reabertura dos museu às segundas; objetivos da presidência + novo vice-presidente; possíveis atividades/parcerias com a Associação Crescer, Museu Bordalo Pinheiro, Museu da Carris, LEGO e Experimente Cultura e ideias para a programação);- Realização da visita-jogo ao 1.º Ciclo - “Estão todos convocados”;- Início da elaboração dos questionários para a oferta educativa;- Fotos para a divulgação da oficina criativa de Halloween;- Trabalho de mediação cultural.
Semana de 25 a 31 de outubro	<ul style="list-style-type: none">- Preparação e organização dos materiais para a oficina criativa “Diabinhos Vermelhos”;- Concretização da oficina criativa no dia de halloween (obteve

	<p>um feedback muito positivo e contou com mais de 20 crianças dos 3 aos 13 anos e suas famílias);</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trabalho de mediação cultural.
Semana 1 a 7 de novembro	<ul style="list-style-type: none"> - Trabalho de mediação; - Definição dos dias e horas para o “Gira Património”.
Semana de 8 a 14 de novembro	<ul style="list-style-type: none"> - “Gira Património” no Departamento de Reserva Conservação e Restauro (dois dias); - “Gira Património” no Centro de Documentação e Investigação (dois dias); - Preparação da visita-jogo para o 1.º Ciclo.
Semana de 15 a 21 de novembro	<ul style="list-style-type: none"> - Realização da visita-jogo ao 1.º Ciclo - “Estão todos convocados”; - Reunião com a orientadora de estágio: Apresentação do organograma do SME e Direção Geral do Património do SLB, programação, oferta educativa, projeto “O Lugar que Somos” no palácio Baldaya, visitas em conjunto com o DRCR para o 3.º Ciclo, peddy-paper de Natal e atribuição de tarefas em backoffice; - Trabalho de Mediação.
Semana de 22 a 28 de novembro	<ul style="list-style-type: none"> - Trabalho de mediação cultural; - Trabalho de backoffice (aperfeiçoar questionários).
Semana de 29 de novembro a 5 de dezembro	<ul style="list-style-type: none"> - Trabalho de mediação cultural; - Apresentação e entrega do 1º capítulo do relatório.
Semana de 6 a 12 de dezembro	<ul style="list-style-type: none"> - Trabalho de mediação cultural; - Formação sobre conteúdos históricos do SLB na exposição permanente.
Semana de 13 a 19 de dezembro	<ul style="list-style-type: none"> - Explorar pastas dos computadores e ler guiões do projeto “O Lugar que somos”; - Início do levantamento de informações relativas à oferta educativa para bebés em museus em Lisboa; - Continuação da formação sobre os conteúdos históricos do SLB; - Desenvolvimento de atividades de avaliação para o 1º. Ciclo (associada aos questionários da oferta educativa); - Peddy-Paper de Natal - “O Natal joga-se em casa” (apoio na estrada e piso 2).
Semana de 3 a 9 de janeiro	<ul style="list-style-type: none"> - Formação de competências comunicacionais (apresentação teórica + exercícios práticos); - Trabalho de mediação cultural;
Semana de 10 a 16 de janeiro	<ul style="list-style-type: none"> - Continuação da pesquisa de atividades para bebés dos 0 aos 3 anos;

	<ul style="list-style-type: none"> - Reunião com a orientadora de estágio: relatório e ponto da situação do estágio, projeto “O Lugar que Somos” e apresentação e discussão de alguns dos resultados do levantamento de atividades para a primeira infância; - Trabalho de mediação cultural.
Semana de 17 a 23 de janeiro	<ul style="list-style-type: none"> - Trabalho de mediação cultural; - Preparação de visita-jogo para 2.º Ciclo.
Semana de 24 a 30 de janeiro	<ul style="list-style-type: none"> - Organização da pesquisa de atividades da primeira infância e concluir os resultados; - Questionários da oferta educativa; - Trabalho de mediação cultural.
Semana de 31 de janeiro a 6 de fevereiro	<ul style="list-style-type: none"> - Realização da visita-jogo para o 2.º Ciclo; - Reunião sobre o passeio guiado “Caminhos que se Cruzam” (perceber a sua organização e concretização); - Reunião com o Serviço Educativo e coordenador do SME para a apresentação de uma proposta de atividade para bebés dos 0 aos 3 anos e atribuição de novas tarefas; - Contacto com a especialista de primeira infância em contextos museológicos para a elaboração da atividade; - Trabalho de mediação.
Semana de 7 a 13 de fevereiro	<ul style="list-style-type: none"> - Passeio guiado “Caminhos que se Cruzam”; - Escrita do texto para o jornal sobre o passeio guiado; - Telefonemas para instituições de cegos e amblíopes para a divulgação de visitas para deficientes visuais (e preenchimento de tabela excel com os dados recolhidos); - Reunião com a especialista de primeira infância em contextos museológicos para a elaboração da atividade para bebés; - Trabalho de mediação.
Semana de 14 a 20 de fevereiro	<ul style="list-style-type: none"> - Trabalho de mediação.
Semana de 21 a 27 de fevereiro	<ul style="list-style-type: none"> - Trabalho de mediação.
Semana 28 de fevereiro a 6 de março	<ul style="list-style-type: none"> - Trabalho de mediação.
Semana de 7 a 13 de março	<ul style="list-style-type: none"> - Elaboração de atividade para o dia internacional para a eliminação da discriminação racial; - Reescrever conto do Eusébio e declarar materiais para atividade; - Trabalho de mediação cultural.
Semana de 14 a 20 de março	<ul style="list-style-type: none"> - Revisão e atualização da oferta educativa; - Reunião com a comunicação (atribuição de tarefas);

	<ul style="list-style-type: none"> - Trabalho de mediação.
Semana de 21 a 27 de março	<ul style="list-style-type: none"> - Evento da Fundação Benfica: dia internacional para a eliminação da discriminação racial (projeto inspirado no “<i>Black lives matter in football</i>”); - Escrita da notícia sobre as atividades realizadas pelo museu no dia internacional para a eliminação da discriminação racial; - Envio de emails de divulgação das visitas para o público com deficiência visual; - Copy para redes sociais; - Reunião com a orientadora de estágio; - Visita ao Benfica Campus; - Trabalho de mediação cultural.
Semana de 28 de março a 3 de abril	<ul style="list-style-type: none"> - Organizar os questionários para seguir para o design; - Elaborar os questionários para os professores em formato formulário online; - Reunião com o Serviço educativo. Tópicos abordados: Projeto Passaporte Escolar, programação do segundo trimestre, atribuição de tarefas; - Reunião com a comunicação; - Pedido de design para os questionários da oferta educativa; - Trabalho de mediação cultural.
Semana de 4 a 10 de abril	<ul style="list-style-type: none"> - Preenchimento da ficha Acesso Cultura; - Trabalho de mediação cultural;
Semana de 11 a 17 de abril	<ul style="list-style-type: none"> - Trabalho de mediação cultural; - Pesquisa de curiosidades sobre insetos para a atividade “A Gloriosa Vida dos Insetos”.
Semana de 18 a 24 abril	<ul style="list-style-type: none"> - Trabalho de mediação cultural.
Semana de 25 de abril a 1 de maio	<ul style="list-style-type: none"> - Reunião com o Serviço educativo; - Treino do conto dinamizado com fantoches para o pré-escolar; - Revisão das atividades para o Passaporte escolar; - Trabalho de mediação cultural;
Semana de 2 a 8 de maio	<ul style="list-style-type: none"> - Trabalho de mediação cultural; - Passaporte escolar: Dia das famílias (oficina criativa)
Semana de 9 a 15 de maio	<ul style="list-style-type: none"> - Passaporte escolar: pré-escolar (Conto dinamizado); - Passaporte escolar: 1.º Ciclo (atividades lúdico-pedagógicas); - Trabalho de mediação.
Semana de 16 a 22 de maio	<ul style="list-style-type: none"> - Reunião com orientadora de estágio; - Briefing sobre os novos questionários disponíveis para a avaliação da oferta educativa; - Ajuda na organização da sala de materiais; - Apresentação de feedback sobre os dias do projeto Passaporte

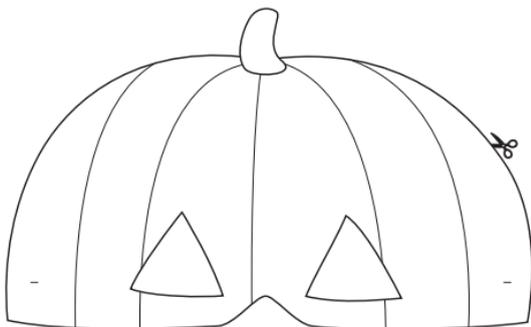
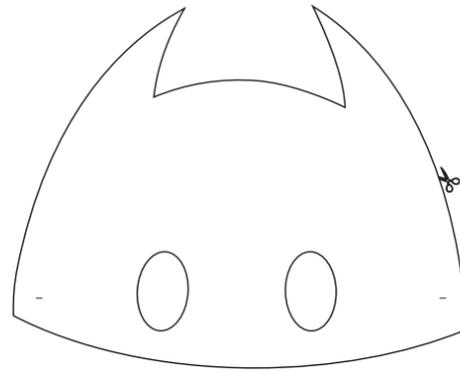
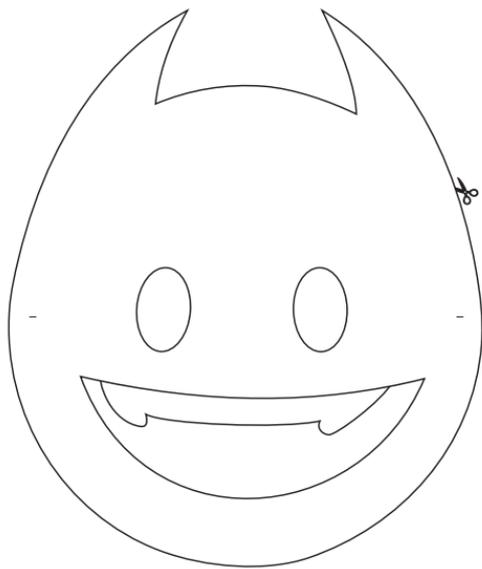
	<p>escolar;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Procura e preenchimento de tabela excel de escolas privadas; - Trabalho de mediação.
Semana de 23 a 25 maio	<ul style="list-style-type: none"> - Levantamento de conteúdos pedagógicos para a realização de próximas atividades (águas, insetos, ciclo da água e educação artística); - Trabalho de mediação.

Anexo 4

Oficina criativa “Diabinhos Vermelhos”



Imagem 1 - Post de divulgação da oficina criativa de Halloween



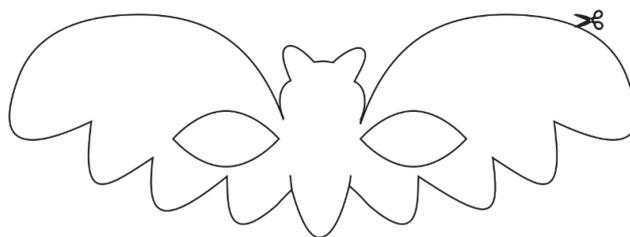


Imagem 2 - Amostra das máscaras utilizadas na oficina criativa.

Anexo 5

Questionários para a oferta educativa

1.º CICLO DO ENSINO BÁSICO
Avaliação da atividade:

DESCOBRIR
Estão convocados!

Pinta as carinhas que mostram o que sentiste durante a visita ao Museu!

ATIVIDADES			
			
	Gostei Muito	Gostei	Não Gostei
MEDIADORES CULTURAIS			
			
	Gostei Muito	Gostei	Não Gostei
MATERIAIS			
			
	Gostei Muito	Gostei	Não Gostei
APRENDIZAGEM			
			
	Gostei Muito	Gostei	Não Gostei

Partilha connosco o porquê das tuas escolhas!



Numa escala de 1 a 5, classifica o que sentiste durante a visita ao Museu Benfica - Cosme Damião.

Assinala o número correspondente à tua resposta.

<i>Desafios e atividades</i>	1	2	3	4	5
<i>Apoio e postura dos mediadores culturais</i>	1	2	3	4	5
<i>Materiais utilizados</i>	1	2	3	4	5
<i>Temas explorados na visita</i>	1	2	3	4	5

Legenda: 1 - Mau; 2 - Insuficiente; 3 - Razoável; 4 - Bom; 5 - Muito Bom.

O que eu **mais** gostei na visita ao Museu Benfica - Cosme Damião foi:

O que eu **menos** gostei na visita ao Museu Benfica - Cosme Damião foi:

De um modo geral, durante as atividades no Museu Benfica, senti que a visita foi:

1	2	3	4	5
----------	----------	----------	----------	----------

Legenda: 1 - Mau; 2 - Insuficiente; 3 - Razoável; 4 - Bom; 5 - Muito Bom.

Numa escala de 1 a 5, avalia a visita ao Museu Benfica - Cosme Damião. Assinala o número correspondente à tua resposta.

ATIVIDADES **Legenda:** 1 - Mau; 2 - Insuficiente; 3 - Razoável; 4 - Bom; 5 - Muito Bom.

Interesse sentido pelas dinâmicas 1 / 2 / 3 / 4 / 5

Materiais Utilizados 1 / 2 / 3 / 4 / 5

MEDIADORES CULTURAIS

Desempenho e postura dos mediadores culturais 1 / 2 / 3 / 4 / 5

Clareza das explicações 1 / 2 / 3 / 4 / 5

APRENDIZAGEM

Contributo da visita para a minha aprendizagem 1 / 2 / 3 / 4 / 5

Os aspetos que considero positivos nesta visita ao Museu Benfica - Cosme Damião são:

Os aspetos a melhorar nesta visita ao Museu Benfica - Cosme Damião são:

O meu nível de satisfação relativamente à visita é:

1 / 2 / 3 / 4 / 5

Legenda: 1 - Mau; 2 - Insuficiente; 3 - Razoável; 4 - Bom; 5 - Muito Bom.



Avalia a visita ao Museu Benfica - Cosme Damião.
Assinala o número correspondente à tua resposta.

Legenda: 1 - Mau; 2 - Insuficiente; 3 - Razoável; 4 - Bom; 5 - Muito Bom.

MEDIADORES CULTURAIS

Clareza na apresentação da atividade	1	2	3	4	5
Apoio e acompanhamento durante a atividade	1	2	3	4	5

PEDDY-PAPER

Aquisição de novos conhecimentos	1	2	3	4	5
Clareza das questões apresentadas	1	2	3	4	5
Interesse sentido pelas questões colocadas	1	2	3	4	5

A MINHA POSTURA

Autonomia na procura das respostas aos desafios	1	2	3	4	5
Desenvolvimento do espírito de equipa	1	2	3	4	5
Capacidade para a resolução dos desafios	1	2	3	4	5

APRECIÇÃO GERAL

O meu nível de satisfação da visita é	1	2	3	4	5
---------------------------------------	---	---	---	---	---

Partilha connosco as tuas sugestões!
Podes incluir também os pontos positivos e os pontos a melhorar.

Link dos questionário para os professores em formulário online:

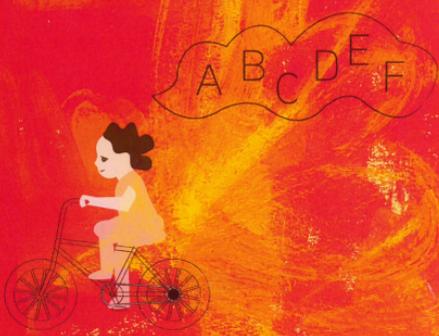
<https://forms.office.com/r/bff8CLJ0LK>

Anexo 6

Passaporte Escolar

**MUSEU
DE LISBOA
PALÁCIO
PIMENTA
8 MAIO 2022**

CML | DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
CAMPO GRANDE, N.º 27, 8.º E, T. 218 171 809
de@cm-lisboa.pt



2 - MUSEU DO FADO
BAÚ DE SONS | O MEU MUSEU

3 - UNIVERSO D | OS DIREITOS
NA CRIANÇA E NO JOVEM
VIAGEM À TERRA DOS DIREITOS
E VALORES

4 - MUSEU NACIONAL DOS COCHES
PORTA LAPIS

5 - ARQUIVO MUNICIPAL DE LISBOA
FOTOGRAFO À LA MINUTE

6 - POLÍCIA MUNICIPAL DE LISBOA
JÁ CONHECES A POLÍCIA MUNICIPAL?

7 - MUSEU BENFICA - COSME DAMIÃO
CONQUISTA EM FAMÍLIA

8 - MERCADOS DE LISBOA
O SEMÁFORO DA ALIMENTAÇÃO

9 - IMPRENSA MUNICIPAL DE LISBOA
COMO SE FAZ UM LIVRO

10 - PAÇOS DO CONCELHO DE LISBOA
QUERO SER OUVID@

11 - DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
LETRAS, CORES E SABERES

12 - DEPARTAMENTO DE HIGIENE URBANA
RECICLAGEM CRIATIVA

13 - FUNDAÇÃO CALOUSTE GULBENKIAN
CARRINHO DAS ARTES | O CICLO DA LÃ

14 - TEATRO DA GARAGEM
SOFIAS

15 - CASTELO DE SÃO JORGE
PUZZLES E MONUMENTOS | PEÇA A PEÇA,
PELO MUSEU

16 - CENTRO ARQUEOLÓGICO DE LISBOA
VESTÍGIOS COM HISTÓRIA

17 - MUSEU SPORTING
A QUÍMICA DO MUSEU | QUAL É QUAL -
MODALIDADES SPORTING

18 - MUSEU DA CARRIS
JANELAS MÁGICAS

19 - MUSEU DAS COMUNICAÇÕES
ROBÔ DESENHADOR

20 - CASA FERNANDO PESSOA
POEMAS PARA ACORDAR CRIANÇAS

21 - REDE DE BIBLIOTECAS DE LISBOA BLX
FIADEIRAS DE HISTÓRIAS

22 - MUSEU BORDALO PINHEIRO
E TU, QUE TENS PARA NOS CONTAR?

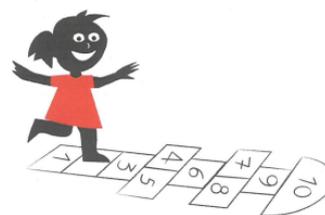
23 - MUSEU DE LISBOA
UMA CIDADE, TANTOS ANIMAIS E PLANTAS

24 - MUSEU DE SÃO ROQUE
A VIDA EXTRAORDINÁRIA DE SÃO ROQUE

25 - ESCOLAS DE TRÂNSITO
JOGO CIDADE SEGURA

LUA CHEIA TEATRO PARA TODOS
(ANIMAÇÃO DE RUA - TARDE)
MIRABEL

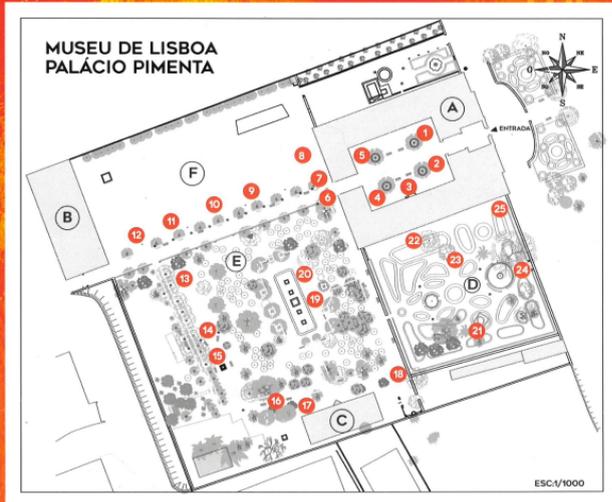
PARCEIRO
ATIVIDADE





SEMANA PASSAPORTE ESCOLAR

8 MAIO +FAMÍLIAS



LEGENDA (1 A 25)

- 1 - RECEÇÃO
- 2 - MUSEU DO FADO
- 3 - UNIVERSO D | OS DIREITOS NA CRIANÇA E NO JOVEM
- 4 - MUSEU NACIONAL DOS COCHES
- 5 - ARQUIVO MUNICIPAL DE LISBOA
- 6 - POLÍCIA MUNICIPAL DE LISBOA
- 7 - MUSEU BENFICA - COSME DAMIÃO
- 8 - MERCADOS DE LISBOA
- 9 - IMPRENSA MUNICIPAL DE LISBOA
- 10 - PAÇOS DO CONCELHO DE LISBOA
- 11 - DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
- 12 - DEPARTAMENTO DE HIGIENE URBANA
- 13 - FUNDAÇÃO CALOUSTE GULBENKIAN
- 14 - TEATRO DA GARAGEM
- 15 - CASTELO DE SÃO JORGE (TARDE)
- 16 - CENTRO DE ARQUEOLOGIA DE LISBOA
- 17 - MUSEU SPORTING
- 18 - MUSEU DA CARRIS
- 19 - MUSEU DAS COMUNICAÇÕES
- 20 - CASA FERNANDO PESSOA
- 21 - REDE DE BIBLIOTECAS DE LISBOA BLX
- 22 - MUSEU BORDALO PINHEIRO
- 23 - MUSEU DE LISBOA (TARDE)
- 24 - MUSEU DE SÃO ROQUE
- 25 - ESCOLAS DE TRÂNSITO

LUA CHEIA TEATRO PARA TODOS
(ANIMAÇÃO DE RUA - TARDE)

LEGENDA (A - F)

- A - PALÁCIO PIMENTA - MUSEU
- B - PAVILHÃO PRETO
- C - PAVILHÃO BRANCO
- D - JARDIM BORDALO PINHEIRO
- E - MATA
- F - RELVA



Anexo 7

Levantamento de atividades para bebés dos 0 aos 3 anos

Atividade	Descrição	Objetivos	Entidade/ Local	Notas	Referência
“Teatro para bebés”	Teatro para bebés dos 6 meses aos 5 anos com o objetivo de sensibilizar o público através da natureza, música e bonecos infantis com o fim de proporcionar momentos de alegria.	<p>Ativar a memória;</p> <p>Estimular a primeira infância;</p> <p>Estimular os sentidos;</p> <p>Incentivar a aprendizagem, desenvolvimento cognitivo e social.</p>	Lua Cheia/Lisboa - associação cultural sem fins lucrativos cuja missão é criar e realizar espetáculos de teatro para crianças e jovens construindo projetos pedagógicos no âmbito da expressão artística.	<p>Idades: 6 meses aos 5 anos</p> <p>Preços: (12€ duplo (adulto + criança), 7€ adultos, 6€ crianças)</p> <p>Recomendado no site: Pumpkin.pt</p>	Lua Cheia
<p>Contos para bebés</p> <p>Casa Fernando Pessoa - "Nesta casa moram os livros"</p> <p>idades: 3-5 anos</p> <p>Duração das atividades: 1 hora</p>	Atividades de mediação da leitura para bebés dos 0 aos 3 anos. Histórias contadas por uma mediadora, educadora e professora de artes plásticas.	<p>Estimular o desenvolvimento social, psicológico e emocional;</p> <p>Estimular a comunicação;</p> <p>Incentivar o contacto</p>	Contos dinamizados por Ana Sofia Nunes	Ana Sofia Nunes, autora deste tipo de atividades, “é mediadora cultural, educadora, professora de artes plásticas e formadora. Tem <u>colaborado com vários museus e é criadora de atividades de mediação de leitura e de oficinas artísticas</u> ”.	<p>Perfil de Ana Sofia nunes:</p> <p>Sobre mim</p> <p>cultura.educa - Ana Sofia Nunes</p> <p>Portfolio</p>

<p>Preços por participante: 4€ crianças 6€ adultos</p>		<p>com os livros.</p>		<p>Colaboradora em todos os espaços culturais. (possível colaboradora/pareceria)</p>	
<p>“Yoga para bebés”</p>	<p>Atividade de yoga que permite ao bebé o seu desenvolvimento através da exploração dos sentidos e movimentos. Momentos que oferecem uma conexão entre pais e filhos desenvolvendo-se com o propósito de criar laços emocionais entre estes, proporcionando-lhes ainda uma nova visão sobre a educação e bem estar dos seus bebés.</p>	<p>Explorar os movimentos e sentidos; Criar laços afetivos fortes entre pais e filhos; Ampliar a abordagem de educação; Desenvolvimento das capacidades física, mental e emocional.</p>	<p>Centro Materno-Infantil Árvore dos Bebés (com o objetivo de apoiar mães no seu bem-estar emocional e de promover um desenvolvimento infantil saudável através de dinâmicas de grupo ou em família).</p>	<p>Professoras de Yoga Baby: - Carolina Ricardo - Susana Anão (possível contacto/pareceria)</p>	<p>Árvore Dos Bebés Os Nossos Serviços</p>
<p>"Música para bebés”</p>	<p>Sessões de música para bebés que visam a exploração de instrumentos musicais com o objetivo de auxiliar no seu desenvolvimento</p>	<p>Desenvolvimento da inteligência, psicomotricidade e criatividade; Incentivar a cantar,</p>	<p>Academia de Música de Lisboa</p>		<p>Música para bebés</p>

	em diversos aspetos.	<p>dançar e tocar instrumentos;</p> <p>Explorar os sons;</p> <p>Oferecer experiências sensório-motoras.</p>			
Oferta educativa para bebés no Museu do Oriente	<p>“Tapete Encantado” (até 12 meses):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● “Ano Novo” ● “Andorinha Mãe” <p>Experiência sensorial através de sons, formas, cores e texturas com o objetivo de fazer os acompanhantes explorar o museu através do olhar do bebé.</p> <p>“Primeiros Passos” (dos 12 aos 36 meses):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● “A Lenda do Zodíaco Chinês” ● “O Sári da Mãe” <p>Oficinas dramatizadas para bebés que promovem</p>		Museu do Oriente/ Lisboa	<p>Duração das atividades: 30 minutos</p> <p>Lotação: 20 pessoas</p> <p>Preços por participante (criança ou adulto): €4,5</p>	<p>https://www.oriente.pt/static.php?id=BE95093E-5E89-4018-B083-C3E01068F604&area=servico-educativo</p>

	o desenvolvimento da comunicação verbal e corporal, a expressão musical e criatividade.				
<p>Oferta educativa para bebés no Museu das Comunicações</p> <p>“ A galope pelos trilhos da Mala Posta”</p> <p>“Avião Intrépido”</p> <p>“Árvores do Correio”</p> <p>“Viagem ao Fundo do Mar”</p> <hr/> <p>Oficinas para bebés:</p> <p>"Código Bebé"</p>	<p>Atividades que promovem o desenvolvimento de várias competências: sociais, cognitivas e motoras. As sensações são exploradas através do teatro, exploração rítmica e artística a partir de contos relacionados com o acervo do museu.</p> <hr/> <p>Mensalmente, no museu, conta-se uma história que é dinamizada com objetos diferentes e de várias texturas acompanhada por música.</p>	<p>Coordenação motora; Estimulação sensorial.</p> <hr/> <p>Proporcionar novas sensações.</p>	<p>Museu das Comunicações/ Lisboa</p>	<p>Idades: Berçário e cresce (0 aos 3 anos)</p> <p>Duração:</p> <p>Lotação:</p> <p>Preços:</p> <hr/> <p>Idades: dos 0 aos 36 meses</p> <p>Duração: 45 min</p> <p>Lotação: 15</p> <p>Preços: €4 por pessoa</p>	<p>Berçário e creche - Fundação Portuguesa das Comunicações Museu das Comunicações</p>

<p>Oferta educativa do Museu Coleção Berardo</p> <p>“Quem mexeu no meu queijo?”</p> <p>“Faça chuva ou faça sol”</p> <p>“Pouca-terra, pouca-terra”</p>			<p>Museu Coleção Berardo</p>	<p>Idades: 2 aos 3 anos</p> <p>Duração: 45 min</p> <p>Lotação: 25 pessoas</p> <p>Preços: €1</p>	<p>1.ª infância (2 e 3 anos) Museu Coleção Berardo Lisboa</p>
<p>Museu da Música</p> <p>“ A história da «mãe-clave»”</p> <hr/> <p>“Piano de sons”</p>	<p>Conto com experiências interativas.</p> <hr/> <p>Explorar o piano e os seus sons numa divertida atividade musical interativa e pedagógica.</p>	<p>Estimular o contacto visual e auditivo.</p> <hr/> <p>Explorar sons e ritmos diferentes.</p>	<p>Museu da Música / Lisboa</p>	<p>Idades: 2 aos 10 anos (engloba crianças de 2 e 3 anos)</p> <p>Duração: 50 min</p> <p>Lotação: entre 25 a 30</p> <p>Preços: €8 por participante</p> <hr/> <p>Idades: 3 aos 10 anos (engloba crianças de 3 anos)</p> <p>Duração: 50 min</p>	

				<p>Lotação: entre 30 a 50</p> <p>Preços: €5 por participante</p> <p>Nota: Possível parceria devido à proximidade com o Museu Benfica.</p>	
<p>Oceanário de Lisboa</p>	<p>“Concerto para bebés” (até 3 anos)</p> <p>“Fado miudinho” (até 4 anos)</p>	<p>Explorar sensações auditivas e visuais.</p>	<p>Oceanário de Lisboa</p>	<p>Idades: dos 0 aos 4 anos</p> <p>Preços: 49€/ bebé e dois adultos (inclui visita à exposição permanente)</p>	<p>Atividades » Oceanário de Lisboa</p>
<p>“Cinema de colo”</p>	<p>Visualização de pequenos filmes que relatam histórias de muitas cores e sons num espaço onde os bebés podem mover-se e reagir aos estímulos.</p>	<p>Estimular sensações visuais e auditivas</p>	<p>IndieJunior Lisboa - Associação Cultural</p>	<p>Idades: 4 meses aos 2 anos e meio</p> <p>Preços: ?</p>	<p>Cinema de Colo — IndieLisboa</p>
<p>“Os fantoches também amam”</p> <p>“Pequenas feras malhadas”</p>	<p>Histórias com fantoches explorando as sensações</p> <hr/> <p>Atividade de dança e</p>	<p>Exploração sensorial e dramática.</p> <hr/> <p>Estimular sensações visuais e auditivas.</p>	<p>Museu da Marioneta</p>	<p>Idades: entre os 12 e 36 meses</p> <p>Duração: 45 min</p> <p>Lotação: 3 a 8 bebés</p> <p>Preços: adultos €4 bebés €3</p>	<p>https://www.museu.damarioneta.pt/pt/?s=bebes</p>

<p>“IMAGINI”</p> <p>“Tarará Tchim”</p> <p>“Larasati, ou canções de adormecer estrelas”</p> <p>“Carneirinhos”</p>	<p>música com o objetivo de promover a interação do bebe com as luzes, sons, o cenário e imagens.</p> <p>Espetáculo musical interactivo para bebés com piano e voz e vários instrumentos musicais a serem explorados.</p> <p>Momentos poéticos através do teatro de objetos que criam momentos de interatividade, movimento e sensibilidade.</p>	<p>Estimular a sensibilidade e imaginação.</p>		<p>Idades: até 36 meses Duração: 30 min Lotação: 20 bebés + 1 acompanhante Preços: adultos €7,5 bebés €5</p> <p>Idades: 3 a 24 meses Duração: 40 min Lotação: 25 Preços: adultos €7,5 bebés €5</p> <p>Idades: 6 meses a 3 anos Lotação: 25 Preços: adultos €7,5 bebés €5</p>	
<p>Atelier Musical “Os Três Porquinhos”</p>	<p>Momento de leitura musicada da história dos "Três Porquinhos" acompanhada de</p>	<p>Estimular sensações visuais, auditivas e a interação;</p>	<p>Flauta Mágica - Projeto que valoriza a área musical na vida das crianças. Com a missão</p>	<p>Idades: 0 aos 10 anos Duração: 35 minutos</p>	<p>Ateliers e Workshops Flauta Mágica</p>

<p>Atelier Musical “Baby BaBa”</p>	<p>fantoches</p> <p>Momento de descontração e serenidade para os bebês ao explorar os sons criando cumplicidade entre os pais através da música</p>		<p>de promover o desenvolvimento da criança através da música, este projeto propõe aulas de música, workshops, ateliers, concertos e formações.</p>	<p>Idades: 0 aos 3</p> <p>Duração: 30 minutos</p>	
<p>“Bebés Musicais! C/Bolinha de Música”</p> <p>“Histórias para bebês c/ a contadora Ana Sofia Nunes”</p> <p>“Oficina caixa de correio c/ ilustradora Maria Remédio”</p> <p>“Histórias de colo”</p>	<p>Momentos de canto e dança ao ritmo das histórias acompanhadas pela exploração de vários materiais e texturas</p> <p>Caixa de correio “daquelas que recebe correspondência para peixes, monstros ou fadas do mar”. Oficina de realização de “mensagens,</p>	<p>Estimular a imaginação; Explorar diferentes materiais e texturas.</p>	<p>Baobá Livraria</p>	<p>Idades: 6 meses a 4 anos</p> <p>Preços: 10€</p> <p>Idades: 6 aos 24 meses</p> <p>Preços: 6€</p> <p>Idades: 2 aos 4 anos</p> <p>Preços: 8€</p> <p>Idades: +2 anos</p> <p>Preços: 4€</p>	<p>Baobá Livraria – orfeu negro</p>

	postais, recados, recortes de páginas soltas, dobradas, coladas ou rabiscadas”.				
“Alibabach”	espectáculos para pais e bebés que exploram a comunicação musical conjugando com dança e teatro.		Teatro São Luiz	Idades: ? Preços: 3€ bebés e 7€ adultos	https://www.teatrosaoaluz.pt/?s=beb%C3%A9s
“Babelim”	Momento de comunicação através de sons, imagens, movimentos, canções e dança envolvendo o piano. A atividade promove uma arte inspirada de afetos.			Idades: ? Preços: 3€ bebés e 7€ adultos	
“Peça a peça”	Momento de brincadeira entre pais e filhos ligado ao teatro e à música. Conjunto de pequenas peças músico-teatrais, associadas aos sons com o objetivo de estimular a linguagem das artes.			Idades: 8 aos 24 meses Preços: 3€ bebés e 7€ adultos	

<p>“Uma luz na terra”</p>	<p>Espectáculo onde os bebés podem circular por imagens projectadas no chão, objetos e histórias cantadas e dançadas.</p>				
<p>“Sessão de Música para Bebés e Crianças «Os Vizinhos da Casa Azul»”</p> <p>“O Som da Lua”</p>	<p>Uma história que se conta a cantar acompanhados com vários instrumentos musicais.</p>		<p>Museu da Música Mecânica</p>	<p>Idades: 12 meses aos 5 anos Preço: 12€/Família (3 participantes) Participante extra (+ 5€). Lotação: 12 famílias</p>	<p>Museu da Música Mecânica</p>
<p>"Música para bebés”</p> <p>“Primeiras expressões - Tintas”</p> <p>“Território do imaginar - Objetos”</p>	<p>Canções infantis exploração de instrumentos musicais de percussão.</p> <p>Elaboração de tintas comestíveis com o objetivo de poder explorá-las (até comê-las) e sentir texturas diferentes.</p>		<p>Casa Da Cultura Setúbal</p>	<p>Idades: 3 meses aos 3 anos Preços: 8€ bebé + acompanhante 10€ bebé + dois acompanhantes 4€ pessoa extra</p> <p>Idades: 8 meses aos 2 anos Preços: 5€ crianças + acompanhante</p> <p>Idades: 3 anos ou mais</p>	<p>Casinha – Casa da Cultura, Setúbal</p>

	Momento de exploração sensorial de vários objetos.	Explorar tintas e texturas diferentes;		Preços: 5€ crianças + acompanhante	
“Histórias para bebês”	Momentos de histórias e afetos		URAJA (espaço dedicado às famílias cujo objetivo é promover informações e atividades pedagógicas e psicológicas que desenvolvam a infância).	Dinamizado por Ana Sofia Nunes, mediadora cultural, educadora e professora de artes plásticas Limite de pessoas: 6 bebês (cada bebê acompanhado por um adulto) Preços: 9€ Idades: (bebês de colo) Duração: 30 minutos	URAJA
			Sons & Ecos (Empresa que produz projetos no âmbito da cultura, museologia e educação a partir de visitas encenadas, teatro, música dança, etc.)		Sobre nós sonseecos
“Oficina de Tinta Caseira para Bebês e	Momento onde as crianças e bebês exploram as cores e as texturas	Estimular a comunicação, criatividade e sensibilidade	Museu do Futebol/ Brasil		Oficina de Tinta Caseira para Bebês e Crianças

Crianças”	através da pintura.				
<p>“Wonder Cabinet” (0-4 anos)</p> <hr/> <p>“Art Studio”; “The Forest”; “The Crawl Space” (atividades previamente encerradas devido à covid19)</p>	<p>Momento de exploração de vários materiais e texturas que suscitam curiosidade e imaginação. Laboratório de aprendizagem precoce onde as crianças exploram diversos materiais num ambiente estimulante</p> <hr/>		Children’s Discovery Museum of San Jose		https://www.cdm.org/visit/exhibits/alegremente/
“Buzzwordl” (0-5 anos)	Esta atividade é focada para as palavras. Foca-se na repetição e partilha de novas palavras que são incorporadas no vocabulário diário dos		Children’s Museum Pittsburgh		https://pittsburghkids.org/learn/early-learning

	bebés e crianças com o objetivo de estimular a comunicação e linguagem.				
--	---	--	--	--	--

Sugestões de atividades para o museu	Descrição	Objetivos
Oficina Criativa para Bebés	Pintar, desenhar e criar; Tintas comestíveis; Pintar desenho grande no chão de um tema alusivo ao Benfica.	→ Desenvolvimento da expressão plástica e artística; → Desenvolvimento da criatividade.
Histórias com Fantoques	Contos dinamizados com fantoches.	
Mini-atletas	Utilização da caixa das modalidades. Acompanhar esta atividade com uma história.	Estimular a capacidade de coordenação motora; Explorar os diversos objetos das modalidades.
Yoga com histórias	(Necessário professora de yoga para bebés)	

	Contar uma história e dinamizá-la com posições de yoga que possam representar os personagens ou coisas representadas na história contada.	
--	---	--

Anexo 8

Textos da rubrica “Aconteceu” no jornal, “O Benfica”

Aconteceu

Passeio guiado “Caminhos Que Se Cruzam”



Foto: João Freitas

No passado sábado, o Museu Benfica – Cosme Damião saiu à rua para um passeio guiado às origens do Sport Lisboa e Benfica. A visita decorreu no âmbito da exposição temporária *Benfica – O Lugar Que Somos*, patente no Palácio Baldaya, na freguesia de Benfica, que tem o intuito de reforçar a ligação entre a comunidade local e o clube encarnado. Num caminho com histórias entrelaçadas, entre ruas, edifícios e terrenos, destacam-se alguns dos locais e das figuras mais emblemáticas da história do Glorioso. Esta viagem pelo passado do Clube contou com a presença de um grupo divertido e interessado. Residentes da freguesia

exploraram, com o apoio da equipa do Museu, diversos espaços repletos de história. Dos terrenos e antigos campos de futebol às sedes que apoiaram os primeiros passos do Clube, partilharam-se memórias e vivências. Enquanto isso, as ruas movimentadas de Benfica marcavam o ritmo do passeio. Esta visita voltará a acontecer no próximo sábado, com ponto de partida no Palácio Baldaya. Para participar, é necessária inscrição prévia, através do endereço de e-mail bilheteiraonline@jf-benfica.pt. Mais informações sobre esta e outras atividades do Museu Benfica podem ser encontradas em museubenfica.pt.

INFO

Museu Benfica – Cosme Damião. Todos os dias, das 10h às 18h. Em dias de jogo no Estádio do Sport Lisboa e Benfica, o horário poderá sofrer alterações.
• [#museubenfica](https://www.museubenfica.pt) • www.museubenfica.pt • www.facebook.com/MuseuBenficaCosmeDamiao • www.instagram.com/museubenfica • www.twitter.com/museubenfica

Aconteceu

O Museu Benfica mostra o cartão vermelho ao racismo



Foto: João Freitas

Na passada segunda-feira, dia 21 de março, o Museu Benfica – Cosme Damião celebrou o Dia Internacional para a Eliminação da Discriminação Racial ao marcar presença no II Festival “Mostra o Cartão Vermelho ao Racismo”, realizado no Estádio da Luz. Este evento foi organizado pela Fundação Benfica e contou com diversas atividades lúdico-pedagógicas. O objetivo foi consciencializar o público escolar para o combate ao racismo e outras formas de discriminação e preconceito. Nesse dia, turmas de 1.º e 2.º ciclos, no total de mais de 200 crianças e jovens, compareceram para realizar as dinâmicas alusivas ao dia. O Museu Benfica – Cosme Damião assinalou o dia com uma

breve atividade sobre Eusébio e Mário Wilson, figuras marcantes e de muito sucesso na história do Sport Lisboa e Benfica. Através das suas histórias, rematou-se a ideia de que, no desporto, prevalecem o talento e o trabalho, independentemente da cor da pele. Procurou-se, desta forma, contribuir para uma intervenção precoce dos fatores que desencadeiam a exclusão racial. O racismo continua a ser um fenómeno global, presente também no desporto, e este evento acontece com o intuito de promover uma visão de paz e justiça perante os mais novos. Com esta nobre missão como mote, proporcionou-se um dia diferente e divertido para todas as turmas que participaram.

INFO

Museu Benfica – Cosme Damião. Todos os dias, das 10h00 às 18h00. Em dias de jogo no Estádio do Sport Lisboa e Benfica, o horário poderá sofrer alterações.
• [#museubenfica](https://www.museubenfica.pt) • www.museubenfica.pt • www.facebook.com/MuseuBenficaCosmeDamiao • www.instagram.com/museubenfica • www.twitter.com/museubenfica

Anexo 9

Divulgação de visitas para o público com deficiência visual



Imagem 3 - Cartaz de divulgação para as visitas do público com deficiência visual utilizado no envio dos emails de propaganda às instituições de cegos e amblíopes e publicado nas redes sociais.

Copies para cartaz de divulgação das visitas ao público com deficiência visual

Facebook:

A nossa programação também inclui **visitas guiadas ao público com deficiência visual** 🔔 Reconhecemos a importância de um património para todos e prometemos uma experiência altamente sensorial e emocionante! 🟠🟡 Faça a sua marcação! #MuseuBenfica #EPluribusUnum

Como foi noutras visitas? ([ver aqui](#))

🕒 **Duração estimada:** 2 horas

👤 **Lotação máxima:** 10 pessoas (incluindo acompanhantes)

📌 **Marcação prévia obrigatória:** museu@slbenfica.pt | 21 721 95 90

👉 Saiba mais em: (site com as informações)

Instagram:

Visitas para público com deficiência visual! 🗨️ O #MuseuBenfica reconhece a importância de um património para todos! Prometemos uma experiência altamente sensorial e emocionante!

🔴🔵 #EPluribusUnum

👉 Saiba mais em: (site com as informações)

🕒 **Duração estimada:** 2 horas

👥 **Lotação máxima:** 10 pessoas (incluindo acompanhantes)

📌 **Marcação prévia obrigatória:** museu@slbenfica.pt | 21 721 95 90

Twitter:

O #MuseuBenfica é para todos! Disponibilizamos visitas para público com deficiência visual

🗨️ Marcações disponíveis. 🔴🔵 #EPluribusUnum

👉 Saiba mais em: (site com as informações)

🕒 **Duração estimada:** 2 horas

👥 **Lotação máxima:** 10 pessoas (incluindo acompanhantes)

📌 **Marcação prévia obrigatória:** museu@slbenfica.pt | 21 721 95 90