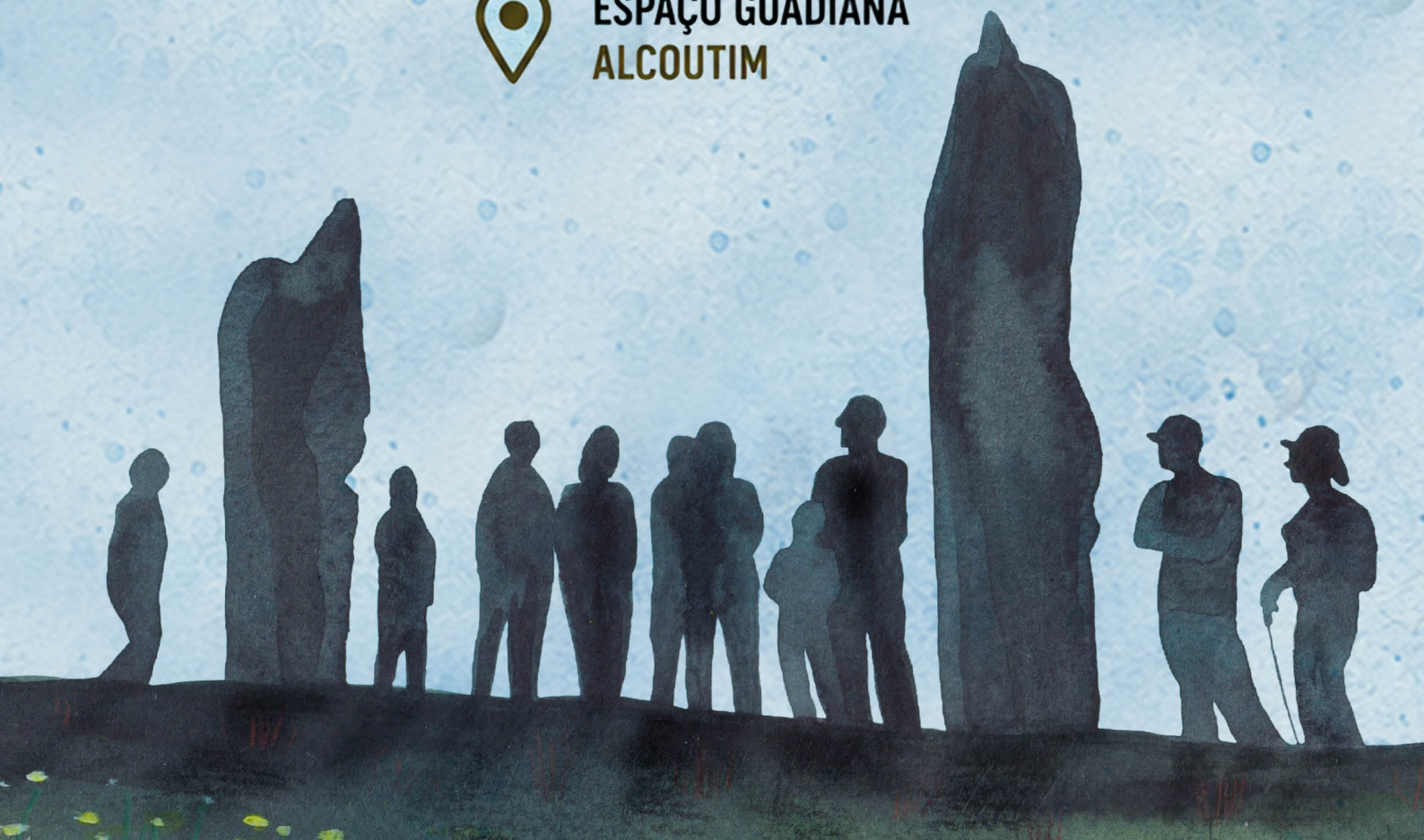
9as JORNADAS da REDE de MUSEUS do ALGARVE

20 DE NOVEMBRO DE 2026

ESPAÇO GUADIANA
ALCOUTIM



ARQUEOLOGIA PARA TODOS:

MEDIAÇÃO E COMUNICAÇÃO DO PATRIMÓNIO

CONFERENCIA INAUGURAL

El Museo de la Evolución Humana: un mismo museo, diferentes miradas. Nuevas formas de acercar el pasado

El patrimonio que custodian los museos es el mismo para todos, pero no todos lo miramos, lo comprendemos ni lo vivimos de la misma manera. Cada visitante llega con conocimientos, capacidades y expectativas diferentes, y esa diversidad plantea uno de los principales retos de la mediación cultural: encontrar nuevas formas de contar y compartir el patrimonio para llegar al mayor número de personas, sin que ello implique renunciar a su complejidad.

Desde el Museo de la Evolución Humana de Burgos hemos tratado de dar respuesta a este reto, incorporando a lo largo de los años nuevos recursos y formas de comunicación que la propia experiencia nos ha ido mostrando como necesarios. Un proceso de aprendizaje continuo que nos ha llevado a ampliar nuestra manera de entender la relación entre el museo, sus contenidos y las personas que lo visitan.

A este proceso se han sumado, además, nuevas circunstancias que han transformado nuestra manera de comunicarnos con el público. La pandemia supuso un punto de inflexión y aceleró la incorporación de nuevos canales, como las redes sociales y las visitas online, ampliando las posibilidades de acercar el museo y sus contenidos a personas que, de otro modo, difícilmente podrían acceder a ellos.

En esta comunicación queremos compartir este aprendizaje y las respuestas que hemos ido construyendo: desde la búsqueda de nuevos recursos hasta el desarrollo de estrategias orientadas a hacer más accesibles los contenidos del museo. Un camino que nos ha llevado a ampliar nuestra mirada sobre la accesibilidad y a prestar especial atención a una dimensión que con frecuencia queda en segundo plano: la accesibilidad cognitiva. Porque hacer accesible un museo no consiste únicamente en facilitar el acceso a sus espacios, sino también en conseguir que sus contenidos puedan ser comprendidos, disfrutados y vividos por todas las personas.

Laura Juez Aparicio
Museo de la Evolución Humana - Burgos

Coordinadora del Equipo de Didáctica del Museo de la Evolución Humana desde el 2013.

Experiencia profesional en el campo de la gestión de recursos culturales así como en el área de la difusión didáctica y divulgación científica en el campo de la arqueología y la Evolución Humana.

MEDIAÇÃO DO PATRIMÓNIO ARQUEOLÓGICO

Storytelling em Arqueologia: somos todos contadores de histórias

A Arqueologia é uma disciplina das Humanidades que, desde o seu nascimento, colabora com disciplinas das ciências naturais, incorporando os seus modelos e métodos. Essa interdisciplinaridade enriquece-nos e dá-nos rigor, mas também enraizou na nossa prática um modelo de escrita, o IMRAD (Introduction, Methods, Results and Discussion), que pode ser pouco eficaz quando comunicamos com públicos não especializados. Esquecemos muitas vezes que, além de recolher e analisar cientificamente dados, grande parte do nosso trabalho consiste em construir narrativas sobre o passado humano. Contamos uma história, e essa história tem personagens: pessoas que fizeram escolhas, resolveram problemas, enterraram os seus mortos, criaram tecnologia e arte. Neste sentido, nós, arqueólogos, somos todos contadores de histórias. Partilhar informação em forma de história é, aliás, algo tão antigo quanto a nossa espécie, e a neurociência ajuda a explicar porque é uma forma tão eficaz de comunicar.

Por isso, para contar histórias sobre sítios, paisagens e objetos de forma mais estruturada e, sobretudo, de uma forma que capte a atenção e entusiasme os nossos públicos, é muito útil recorrer a ferramentas e conceitos de storytelling. Nesta comunicação exploram-se algumas delas, nomeadamente a distinção entre história e enredo, o template ABT de Randy Olson (E, MAS, PORTANTO) aplicado à descrição de peças arqueológicas, a espinha dorsal narrativa e o arco em três atos, bem como três formas de construir a personagem em Arqueologia: a comunidade, o arqueólogo e o objeto.

Sara Cura
Comunicar Arqueologia

Arqueóloga especializada em Pré-História. Os seus interesses atuais centram-se no estudo do impacto social da Arqueologia, no envolvimento da sociedade com a Ciência e na Comunicação de Ciência em Arqueologia. A sua experiência inclui a investigação, o ensino e a museologia e a gestão de ciência. Como comunicadora de ciência, tem um podcast temático sobre Pré-história e produz conteúdos sobre arqueologia para os media e redes sociais. Atualmente, trabalha como gestora de ciência e como freelancer gerindo a sua própria marca e serviços através do projeto «Comunicar Arqueologia». É também investigadora associada do ICArEHB e do LIACOM.

Contar a história é quase tão importante como escavar

A arqueologia preventiva multiplicou, desde os anos 1990, o número de intervenções e o volume de informação produzida em Portugal, mas a comunicação pública desse conhecimento nem sempre acompanhou o mesmo ritmo (Lago e Sarrazola 2013). Muitas escavações terminam em relatórios de circulação limitada; noutros casos, a pressão de comunicar antecipa-se ao próprio processo de investigação.

Esta apresentação parte de uma ideia simples: contar a história não é um acrescento ao trabalho arqueológico, mas parte da sua razão de ser. Sem interpretação, narrativa e comunicação, o registo arqueológico dificilmente devolve à sociedade o conhecimento produzido através de um processo que é, por definição, destrutivo.

Partindo da literatura sobre arqueologia pública (Merriman 2004; Holtorf 2007; Moshenska 2017) e do enquadramento proporcionado pelas Convenções de La Valeta e de Faro, discutem-se diferentes formas de integrar investigação e comunicação, colocando em diálogo experiências internacionais — Below the Surface, do metro de Amesterdão, a comunicação da escavação de Must Farm e o modelo participativo da DigVentures — com experiências desenvolvidas em Portugal.

O percurso da ERA Arqueologia constitui o principal fio condutor desta reflexão. Desde a edição de revistas, monografias e outras publicações à produção regular de conteúdos audiovisuais, visitas, exposições e ações dirigidas a diferentes públicos, a divulgação científica tem sido assumida como uma dimensão do trabalho arqueológico. Esta aposta continuada permitiu igualmente constituir, ao longo de quase três décadas de atividade, um extenso acervo de imagem e vídeo sobre escavações, paisagens, sítios, materiais, métodos e pessoas, transformando a documentação produzida durante as intervenções numa memória visual da própria arqueologia portuguesa.

O Complexo Arqueológico dos Perdigões constitui talvez o exemplo mais completo desta abordagem. A investigação continuada do sítio foi acompanhada por publicações científicas e monográficas, exposições, visitas às escavações, Dias Abertos, palestras e produção audiovisual, construindo ao longo do tempo diferentes narrativas para públicos distintos. Mais do que comunicar resultados no final da investigação, os Perdigões mostram a possibilidade de comunicar o próprio processo de construção do conhecimento arqueológico.

Esta experiência prolonga-se hoje através de formatos como o 1 Minuto ERA, que ultrapassou em 2026 os 400 microdocumentários dedicados à arqueologia e ao património, e em projetos com escalas e públicos distintos. Entre os casos discutidos contam-se o núcleo interpretativo da Quinta dos Poços, onde estruturas preservadas in situ, espólio e investigação regressam ao local da intervenção; o ROTA – Mértola, o Último Porto, articulando investigação arqueológica, memória oral, audiovisual e ferramentas de visita virtual; e projetos de investigação territorial como Paisagem Ancestral e os trabalhos nos Castros do Barroso, onde documentação, investigação e comunicação são pensadas como dimensões complementares.

Mais do que apresentar um catálogo de iniciativas, procura-se discutir o que estas experiências permitem aprender: pensar a narrativa desde o início da intervenção; documentar também para comunicar; contar com quem vive nos lugares; adaptar linguagens e formatos aos diferentes públicos; preservar os arquivos de imagem e vídeo como parte do registo arqueológico; e avaliar não apenas o que se publica, mas aquilo que efetivamente chega à sociedade.

Porque escavar produz dados. Investigar transforma-os em conhecimento. Contá-los permite que esse conhecimento se torne património partilhado.

Rita Dias
ERA

Rita Dias é arqueóloga e doutorada em Arqueologia pela Universidade do Algarve, sendo membro integrado do ICArEHB – Interdisciplinary Center for Archaeology and Evolution of Human Behaviour. Desenvolve a sua atividade profissional na ERA Arqueologia, onde participa na conceção, coordenação e execução de projetos de arqueologia e património cultural.

O seu percurso combina investigação científica e arqueologia aplicada, com experiência em gestão de projetos, trabalho de campo, Sistemas de Informação Geográfica (SIG), deteção remota e metodologias digitais aplicadas ao património. A sua investigação tem incidido sobre as sociedades de caçadores-recoletores do Mesolítico, zooarqueologia e reconstrução paleoambiental, integrando também abordagens de SIG, LiDAR e inteligência artificial aplicadas à deteção e estudo do património arqueológico.

É autora e coautora de diversas publicações científicas nacionais e internacionais.

Comunicação acessível e inclusiva

- a importância da informação em multiformato

Um património cultural mais acessível e inclusivo representa um serviço de maior qualidade com impacto na vida das pessoas que o visitam.
Ao serem criadas condições de acesso, com base no design universal e na premissa da comunicação acessível e inclusiva, estaremos a garantir melhores condições de acesso a todas as Pessoas, independentemente da sua origem geográfica e social, da sua idade, do seu perfil físico, sensorial ou intelectual, bem como o seu perfil de aprendizagem.

Embora o enfoque da premissa de PARA TODOS esteja intimamente ligada à deficiência e incapacidade, esta deve ser vista num contexto alargado no qual se incluem pessoas de diferentes idades (da primeira infância à idade maior) e, por conseguinte, pessoas com diferentes competências e necessidades específicas.

Nesta assunção inclui-se também a consciência de que a experiência cultural, museológica, patrimonial, etc., para ser completa deverá apelar aos vários sentidos, para que cada um possa interagir com a realidade da forma que melhor lhe agrada. Esta postura respeita os diferentes perfis de aprendizagem ao se fazer apelo aos principais sentidos, disponibilizando experiências para visitantes que dependem mais do que veem, ou do que ouvem, ou do que tocam para compreender melhor a informação. Tal abordagem propõe-se respeitar o ser humano de forma global, oferecendo-lhe oportunidades de múltiplas aprendizagens e vivências.

Em última instância, a Cultura é para ser vivida e apreendida de forma simples e confortável para que cada um possa integrar novo conhecimento no conhecimento existente e possa vivenciar esse processo de aprendizagem de forma lúdica e satisfatória. Esse bem-estar não só potenciará a aquisição, como levará à retenção do conhecimento.
Sempre que uma visita é memorável, ela multiplica-se na forma de lembrança, recomendação ou mesmo no retorno ao local para novas experiências.

A comunicação acessível e inclusiva pressupõe várias estratégias de comunicação – multimodais e multissensoriais – que se adequem às necessidades específicas dos vários públicos-alvo. Esta abordagem reforça uma atitude de não discriminação e de respeito pela individualidade e autonomia de cada um. Prevê assim, que cada pessoa, na sua individualidade, possa escolher a forma sob a qual quer receber a informação que possa existir à disposição de todos. Garantias de autonomia e hipótese de escolha serão dadas através de conteúdos multiformato.

Um mesmo conteúdo pode ser apresentado em diferentes línguas e em diferentes formatos que se podem transformar de forma harmoniosa, adaptando-se ao gosto e às capacidades de cada recetor. Os conteúdos multiformato são materiais informativos fornecidos de modo a poderem ser acedidos por diferentes sentidos. Por exemplo: um texto escrito pode ser disponibilizado em formato analógico (papel) ou eletrónico; uma informação visual (imagem) pode ser disponibilizada em formatos áudio (audioguia) ou tátil (materiais em relevo e maquetes); um texto em português pode surgir em língua oral portuguesa ou estrangeira ou em língua gestual portuguesa ou sinais internacionais.

Considera-se crucial dar cumprimento ao disposto na Convenção da ONU sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência (2006), ratificada por Portugal em 2009, nomeadamente no n. º1 do seu art.º 30º - Participação na vida cultural, lazer e desporto:

1. Os Estados Partes reconhecem o direito das pessoas com deficiência de participar na vida cultural, em igualdade de oportunidades com as demais pessoas, e tomarão todas as medidas apropriadas para que as pessoas com deficiência possam:

a)Ter acesso a bens culturais em formatos acessíveis; (…)

Ana Garcia
Associação Accessible Portugal

Mestre em Acessibilidade Universal e Desenho para Todos (2014) é licenciada em Organização e Gestão de Empresas. Presidente da Associação Accessible Portugal (empresa de referência e premiada por diversas vezes na área do turismo acessível).

EXPERIÊNCIAS DO ALGARVE

APRESENTAÇÃO DE POSTERS

Experiências do Algarve – apresentação de posters

O comércio marítimo em Albufeira no quadro do Império Romano – uma nova abordagem

Museu Municipal de Arqueologia de Albufeira

Albufeira, à semelhança de todo o Algarve, com a sua localização estratégica no quadro da exploração económica do mar, integrou uma zona provida de importantes recursos naturais. Neste período, a Baltum Romana participa ativamente na vasta rede de comércio externo do Império Romano com o transporte de produtos como o garum, vinho e azeite.

A apresentação desta atividade marítima, evidenciada através testemunhos da arqueologia náutica e subaquática na costa do concelho, numa abordagem das diferentes metodologias de mediação e de comunicação do Museu Municipal de Arqueologia de Albufeira.

Museus e Arqueologia para todos

GAMP - Grupo de Amigos do Museu de Portimão

Dentro da diversidade de iniciativas, ao longo dos seus 12 anos de atividade (2014-2026), o GAMP - Grupo de Amigos do Museu de Portimão tem procurado, divulgar, apoiar e participar nas atividades museais e patrimoniais do Museu de Portimão e, igualmente fomentar um colaborativo envolvimento dos seus associados e da comunidade local, visando proporcionar uma maior acessibilidade cognitiva e inclusiva, através da diversidade de projetos de mediação e comunicação do património cultural, museológico e arqueológico.

Com particular ênfase nos museus de arqueologia, nos sítios e núcleos visitáveis, geograficamente distribuídos na região algarvia, mas igualmente dentro e fora do país, os quais têm sido regularmente visitados, o projeto "MUSEUS PARA TODOS", tem propiciado um contacto de proximidade e um conhecimento científico e histórico mais amplo, decorrentes dos resultados da atividade arqueológica.

A recriação "UM DIA NA PRÉ-HISTÓRIA", organizada pelo Museu de Portimão, desde 2006, nos Monumentos Megalíticos de Alcalar tem vindo, desde a formação do GAMP, em 2014, a constituir-se como um importante espaço de participação dos seus voluntários, nas atividades da "Oficina de Gravura" e "Arqueólogo por um dia". Um relevante projeto cultural, através de vários ateliês e da arqueologia experimental, para uma melhor divulgação e um mais interativo conhecimento, sobre o quotidiano das populações pré-históricas desta região.

Para além das tertúlias, promovidas sobre a temática arqueológica de Portimão, o GAMP tem vindo a programar anualmente, desde 2017, o seu projeto de exposições no espaço exterior, na Praça Manuel Teixeira Gomes.

Através de fotografias e painéis de grandes dimensões, a população residente, visitantes e turistas, foram surpreendidos e confrontados, em 2022, com a exposição "PASSEAR PELA HISTÓRIA SUBAQUÁTICA DO RIO ARADE", um inesperado mas agradável momento de encontro, com o importante trabalho de pesquisa arqueológica subaquática que, ao longo dos últimos 30 anos, tem vindo a ser realizado no Rio Arade.

A exposição preparada pelo GAMP - Grupo de Amigos do Museu de Portimão, realizou-se em estreita colaboração com a Freguesia de Portimão, o Museu e o Município de Portimão.

Consideramos que, esta prática associativa contribui para um necessário e progressivo envolvimento cívico, na promoção e no apoio voluntário dos Grupos de Amigos, às atividades da programação museológica e arqueológica, a um melhor conhecimento das suas coleções científicas e históricas, do seu património cultural, material e imaterial, no sentido de potenciar os **MUSEUS E A ARQUEOLOGIA PARA TODOS !**

Do naufrágio à memória: novas formas de comunicar o B-24 num oceano em mudança

Centro de Ciência Viva do Algarve

O património cultural subaquático guarda histórias que atravessam gerações, mas encontra-se cada vez mais ameaçado por fatores naturais e antrópicos, incluindo os impactos das alterações climáticas. O projeto europeu THETIDA procura contribuir para a preservação deste património através de uma abordagem preventiva e interdisciplinar, combinando investigação científica, monitorização ambiental, avaliação de riscos, inovação tecnológica e participação ativa de diferentes agentes.

Um dos sítios-piloto do projeto é o **B-24 Liberator**, um bombardeiro militar norte-americano da Segunda Guerra Mundial, afundado em 1943 e atualmente localizado a cerca de 20 metros de profundidade ao largo de Faro. O estudo deste naufrágio cruza diferentes áreas do conhecimento, incluindo arqueologia, conservação, biologia, ciências ambientais, robótica, modelação e tecnologias digitais.

Contudo, preservar património implica também torná-lo visível, compreensível e significativo para as comunidades. Neste contexto, o B-24 constituiu um espaço de experimentação para novas formas de **mediação e comunicação do património cultural subaquático**,

procurando transformar dados científicos, arqueológicos e históricos em experiências acessíveis, participativas e envolventes.

O processo de desenvolvimento integrou **Living Labs com utilizadores finais e stakeholders**, criando espaços de diálogo, experimentação e co-criação. Estes momentos permitiram testar abordagens, identificar necessidades e expectativas dos diferentes públicos e recolher contributos para a conceção e melhoria dos recursos de comunicação produzidos.

A partir deste processo foram desenvolvidas diferentes ferramentas e experiências de mediação, incluindo **modelos digitais e físicos, realidade aumentada, animação, música, visualização de dados e outros recursos digitais e interpretativos**. Estes permitem explorar diferentes dimensões da história do B-24, desde o seu contexto na Segunda Guerra Mundial até à sua atual condição enquanto património cultural subaquático e habitat marinho sujeito às transformações ambientais do oceano.

Mais do que contar a história de um avião, esta abordagem procura revelar as múltiplas narrativas que um sítio arqueológico pode integrar e transmitir. O B-24 torna-se, assim, um ponto de encontro entre **memória, ciência, arte, património, tecnologia, ambiente e alterações climáticas**, aproximando a investigação dos públicos e promovendo novas formas de conhecer, interpretar, valorizar e proteger o património cultural subaquático.

Os diferentes recursos e resultados de comunicação desenvolvidos no âmbito deste trabalho encontram-se reunidos e disponíveis em: https://linktr.ee/LiberatorFaro

Banhos Islâmicos e Casa senhorial dos Barretos

Museu Municipal de Loulé

Musealizar estruturas arqueológicas é um dos grandes desafios museológicos, não apenas porque a conservação das próprias ruínas pode ser um processo complicado, mas também porque a comunicação da ruína arqueológica exige uma forte contextualização de modo a fazer sentido para o público não especialista. Num sítio arqueológico, normalmente resultante de uma acumulação de estratos de cronologia diversa, a musealização implica decidir o que mostrar e como explicar a evolução cronológica do sítio sem criar confusão no público, o que se pode tornar numa tarefa bastante complexa.

No espaço museológico dos Banhos Islâmicos e Casa Senhorial dos Barreto importava sobretudo mostrar a sobreposição de dois edifícios fundamentais em dois momentos distintos da história de Loulé. Por isso, o espaço musealizado cruza estes dois momentos históricos no mesmo local: os banhos públicos islâmicos (hammam) construídos no final do século XII, e a posterior Casa Senhorial da família Barreto, construída no final do século XV ou na primeira metade do século XVI, mostrando como a cidade de Al-'Ulyà evoluiu ao longo dos anos.

A diferença de cota entre as estruturas arqueológicas que se pretendia mostrar permitiu que, à altura do olhar do visitante, se encontrem as estruturas da Casa Senhorial e, numa cota abaixo dos nossos pés, as estruturas pertencentes ao hammam, procurando facilitar a observação dos vestígios. A visualização das estruturas encontra-se acompanhada de painéis explicativos em linguagem clara. No caso do hammam houve ainda o cuidado de proceder a reconstituições hipotéticas mas cientificamente fundamentadas dos três ambientes dos banhos musealizados (salas fria, tépida e quente), de modo a que o visitante possa perceber que ações se passavam em cada um daqueles compartimentos.

Complementando a zona das ruínas foi concebida uma área expositiva com objetos recolhidos nas escavações realizadas no local, em que o espaço central é preenchido por uma maqueta dividida em quatro segmentos sobrepostos, os quais traduzem para cada edifício a parte encontrada pelos arqueólogos e, sobreposta a esta, a parte dos edifícios que existiria primitivamente mas que já não chegou aos nossos dias.

Todos estes dipositivos pretendem fazer uma mediação passiva das ruínas, procurando que o visitante, no caso de desejar uma visita autónoma, o consiga fazer ficando a perceber a dinâmica do sítio bem como as diferentes utilizações de ambos os edifícios: o hammam enquanto espaço público e a casa enquanto espaço privado.

Por outro lado, são realizadas visitas mediadas que complementam as informações patentes no espaço. Destas, destacamos o programa "Noites com o Património" que, nos meses de julho e agosto, todos os sábados à noite, pelas 21h, conta com a realização de visitas temáticas que apresentam este mesmo património sob diferentes prismas.

O Projeto Comunitário de Milreu

Museu do Lyceu de Faro

O Projeto Comunitário de Milreu é um programa plurianual de investigação, participação e acesso público, enquadrado na Arqueologia Pública e Comunitária e associado às Ruínas Romanas de Milreu, em Estoi, no concelho de Faro. Sendo âmbito do projecto de doutoramento em arqueologia na Universidade do Algarve, a proposta não se organiza em torno de uma única atividade, mas funciona como um programa guarda-chuva composto por iniciativas autónomas. A responsabilidade e curadoria é de Fernando Rodrigues de Jácomo, e a atribuição pública faz-se em nome do responsável e do próprio projeto com a parceria da Associação dos Amigos do Museu do Lyceu de Faro/ Museu do Lyceu de Faro e com o aporte financeiro parcial de parceiros como a CCDR Algarve.

A pertinência do programa nasce de um diagnóstico realizado em 2024 na relação população e património, que identificou dificuldades de comunicação, acesso limitado à informação arqueológica, perceções divergentes sobre o património e sinais de distanciamento. Portanto, o objetivo geral é avaliar de forma crítica se métodos de Arqueologia Pública e Comunitária conseguem, de facto, ampliar a participação e o acesso ao conhecimento, fortalecer relações de pertença e de responsabilidade patrimonial, endereçar as oportunidades observadas.

Dentro deste programa, a iniciativa prioritária e atualmente ativa é o Museu de Memórias de Milreu, concebido como uma iniciativa simultaneamente física, itinerante e digital, dedicada às relações construídas entre pessoas, comunidade, paisagem e Ruínas Romanas de Milreu ao longo do tempo. O seu ponto de partida é o reconhecimento de que a produção científica e a musealização do sítio não garantem, por si só, que as relações sociais, afetivas e quotidianas com Milreu permaneçam visíveis ou acessíveis. O museu procura reunir, documentar e devolver publicamente parte dessas relações sem reduzir a comunidade a um público passivo. A componente itinerante leva a exposição às pessoas em diferentes locais, enquanto a componente virtual assegura acesso continuado e permite navegar as narrativas para além do momento e do espaço da mostra física.

Outra atividade prevista é o circuito educativo que, por sua vez, corresponde à iniciativa de reunir recursos pedagógicos, atividades e percursos interpretativos dirigidos sobretudo a escolas, educadores, estudantes e visitantes, aproveitando o acervo e as narrativas construídas pelo museu. Trata-se de uma extensão coerente do projecto, que transformará memória documentada e conhecimento arqueológico em experiências de aprendizagem.

Pré-História ao Luar: novas formas de viver e comunicar a arqueologia em Alcalar

Museu de Portimão

No âmbito das IX Jornadas da Rede de Museus do Algarve, subordinadas ao tema «Arqueologia para Todos: Mediação e Comunicação do Património», a realizar no próximo dia 20 de novembro, em Alcoutim, o Museu de Portimão propõe a apresentação do projeto «Pré-História ao Luar – Solstício de Verão», desenvolvido nos Monumentos Megalíticos de Alcalar.

A comunicação pretende apresentar uma experiência de mediação patrimonial que parte do próprio sítio arqueológico para criar formas de aproximação entre o património e os seus públicos. Mais do que acolher uma programação cultural num espaço arqueológico, «Pré-História ao Luar» transforma Alcalar, a sua paisagem e a experiência de estar no lugar em elementos centrais da própria mediação, articulando arqueologia, conhecimento científico, astronomia, música e participação da comunidade.

Nos Monumentos Megalíticos de Alcalar encontram-se os testemunhos de uma comunidade que, há cerca de cinco mil anos, se estabeleceu neste território, onde construiu um povoado e um importante conjunto de monumentos funerários. Classificados como Monumento Nacional, estes vestígios constituem hoje um dos principais sítios arqueológicos do Algarve e integram a estrutura do Museu de Portimão.

É neste contexto que «Pré-História ao Luar» propõe uma forma diferente de conhecer e experienciar Alcalar. A realização do evento entre o entardecer e a noite, associada ao Solstício de Verão, altera as condições habituais de visita e proporciona uma relação distinta com o sítio, com a paisagem e com o tempo. As visitas orientadas por arqueólogos articulam-se com a observação astronómica e com uma programação cultural dirigida a diferentes gerações, criando um espaço de encontro entre conhecimento, descoberta e fruição. Após o sucesso da primeira edição.

Na edição de 2026, esta relação alargou-se ao próprio território envolvente, através da participação de entidades locais, do movimento associativo e empresarial e de uma mostra de produtos da Mexilhoeira Grande. A arqueologia estabelece, deste modo, um diálogo com a comunidade contemporânea que habita o território, aproximando um passado com cerca de cinco mil anos das pessoas que hoje vivem, conhecem e usufruem deste lugar. Após o sucesso da primeira edição

A adesão do público constitui igualmente um elemento relevante desta experiência. Na edição de 2025, «Pré-História ao Luar» recebeu cerca de 3.200 visitantes, entre famílias, residentes estrangeiros e entusiastas

da astronomia, revelando a capacidade deste tipo de programação para aproximar públicos diversificados do património arqueológico. Após o sucesso da primeira edição.

A experiência desenvolvida em Alcalar coloca, assim, uma questão que consideramos central para a reflexão proposta pelas IX Jornadas: como comunicar a arqueologia para além dos formatos tradicionais de interpretação, mantendo o rigor científico e criando, simultaneamente, experiências acessíveis, participadas e capazes de estabelecer relações com diferentes públicos?

«Pré-História ao Luar» procura responder a este desafio através de uma mediação construída a partir do próprio lugar. O sítio arqueológico deixa de constituir apenas o objeto da visita para assumir um papel ativo na experiência: percorre-se Alcalar, observa-se a paisagem, acompanha-se o anoitecer, olha-se o céu e relacionam-se diferentes formas de conhecimento num espaço onde comunidades humanas viveram há milhares de anos.

A proposta apresentada pelo Museu de Portimão pretende, deste modo, contribuir para a reflexão em torno das práticas contemporâneas de mediação e comunicação do património arqueológico, tomando Alcalar como exemplo de uma relação em que arqueologia, território e comunidade se encontram na construção de novas formas de conhecer, viver e partilhar o património.

Arqueólogo por um dia - Uma experiência de mediação cultural

Museu do Traje de São Brás de Alportel

O Museu do Traje de São Brás de Alportel tem vindo a promover a descoberta e valorização do seu acervo junto dos diferentes públicos, dando a conhecer a diversidade das suas coleções, nas quais se incluem também objetos arqueológicos. Neste contexto, desenvolveu uma atividade educativa e participativa dirigida a alunos do 1.º ciclo, proporcionando um primeiro contacto com a arqueologia. Orientadas por um arqueólogo, as crianças exploraram métodos, instrumentos e procedimentos de escavação, identificação e registo de vestígios. Esta atividade decorreu no jardim do Museu e procurou apresentar a arqueologia através de uma experiência de descoberta e aprendizagem.

Arqueologia para todos: o projeto «Balsa, em Busca das Origens do Algarve» e a exposição «Balsa, Cidade Romana»

Museu Municipal de Tavira

Desde a sua identificação por Estácio da Veiga, no século XIX, a cidade romana de Balsa (Luz de Tavira) despertou grande interesse junto da comunidade. A quantidade e qualidade dos vestígios então revelados, aliadas a leituras românticas posteriores, construíram uma imagem quase mítica do sítio. Essa imagem gerou por vezes falsas expetativas, mas também um forte sentido de proteção por parte da população.

O projeto de investigação «Balsa, em Busca das Origens do Algarve» (2019-2022) foi desenvolvido em parceria por várias instituições públicas e privadas. Teve três objetivos principais: verificar a extensão do perímetro urbano, avaliar o estado de conservação dos vestígios e divulgar à comunidade o conhecimento produzido. A mediação foi assim integrada desde o início no próprio desenho da investigação. Foram realizadas formações para agentes culturais, técnicos municipais e profissionais de turismo, dias abertos às escavações para o público, instituições e comunicação social, e sessões de divulgação dos resultados para públicos gerais e escolares.

Em 2024, a exposição «Balsa, Cidade Romana» (2024-2025) apresentou à comunidade o estado atualizado do conhecimento sobre a cidade. A exposição foi acompanhada de catálogo e de um programa de visitas guiadas e performances artísticas, com uma adesão que superou as expetativas. O projeto foi finalista dos Prémios Património Ibérico 2025, na categoria de Melhor Projeto de Parceria.

Este caso mostra que a mediação, quando pensada como parte da investigação e não como etapa final, contribui para transformar um sítio envolto em mito num património partilhado e compreendido pela comunidade.

Celeiro da História: um farol de Acessibilidade & Inclusão

Museu de Vila do Bispo

Inaugurado no dia 20 de janeiro de 2024, o Museu de Vila do Bispo - Celeiro da História resulta da reabilitação dos antigos Celeiros da Federação Nacional dos Produtores de Trigo, construídos em 1955, abraçando uma inédita missão enquanto sede de investigação, conservação, valorização e divulgação do riquíssimo e diversificado Património Local. Assumiu, na sua génese, o compromisso de se estabelecer enquanto fórum sociocultural da Comunidade Local, devolvendo o espaço simbólico e as memórias nele armazenadas às suas gentes. Beneficiou de um apelativo e funcional projeto arquitetónico, entretanto distinguido com diversos prémios nacionais e internacionais.

O espaço expositivo, amplo e fluido, é propiciador de uma experiência museológica imersiva, convidando o visitante a embarcar numa maravilhosa "máquina do tempo" e a viajar no território até aos seus primórdios, acompanhando os primeiros passos da Humanidade nesta mística finisterra mediterrânica. A narrativa desenvolve-se desde a fundação geológica, às paleontológicas pegadas de dinossauros, aos mais remotos vestígios de presença humana assinalados pela Arqueologia, passando pela História e pelos seus acontecimentos e personagens, pela Arqueologia Subaquática dos naufrágios e das batalhas navais, pela riqueza e singularidade da Biodiversidade Local e pela memória etnográfica das "Gentes do Cabo", estendendo a sua ação aos envolventes contextos patrimoniais explorando o conceito de "Museu da Paisagem". Tratando-se de um Museu em constante construção, ambiciona assumir-se como instituição de referência no plano da acessibilidade e inclusão museológica, no âmbito de um projeto executado ao longo do ano de 2026, visando a implementação de um inovador conjunto de diferenciados suportes físicos e comunicacionais, adaptados para diversos públicos específicos e com necessidades especiais, incluindo crianças e pessoas com baixo nível de literacia. Estes novos recursos foram desenhados de modo a garantir as boas-práticas no acesso ao Património, promovendo a participação e a democratização sociocultural.

Para o efeito, assumiu-se que o conceito de acessibilidade museológica contempla outros aspetos, para além do acesso físico e da superação de obstáculos de circulação.

Neste contexto, "acessibilidade" é entendida como um conjunto de condições materiais, humanas e ambientais, que proporcionam autonomia, dignidade, qualidade e segurança às pessoas com deficiência, mas também com limitações permanentes ou temporárias.

Por seu turno, "inclusão" é entendida como a igualdade de oportunidades e a possibilidade de incluir uma pessoa num determinado meio. Assim, um espaço acessível responde a um universo crescente, em toda a sua diversidade, heterogeneidade e individualidade. Dando ainda os seus primeiros passos, de mão dada com a sua Comunidade, o Museu de Vila do Bispo - Celeiro da História encontra-se cada vez mais próximo dos seus diversos públicos, trilhando um percurso sem fim, entre o Passado, o Presente e o Futuro...

O passado não é tão distante: uma experiência educativa de mediação do património pré-histórico

Centro de Investigação e Informação do Património de Cacela/Câmara Municipal de Vila Real de Santo António

Desenvolvida pelo CIIPC há cerca de uma década, a atividade educativa "Desenterrar o passado e fazer falar pedras, ossos e cacos" tem como ponto de partida o túmulo megalítico de Santa Rita, monumento funerário com cerca de cinco mil anos, identificado, escavado e estudado na região de Cacela (concelho de Vila Real de Santo António). Destinada a alunos do 4.º ano do 1.º ciclo e dos 2.º e 3.º ciclos do ensino básico, propõe uma aproximação à Pré-História através da descoberta do monumento, da exploração dos artefactos arqueológicos e da interpretação da paisagem envolvente.

A metodologia assenta na observação, no questionamento e no diálogo participativo, mobilizando perguntas e desafios que incentivam os participantes a formular hipóteses e a construir narrativas sobre as comunidades que construíram e utilizaram o monumento. A exploração da localização do sítio, da arquitetura, dos materiais e dos objetos arqueológicos permite abordar as relações entre cultura material, recursos naturais, práticas económicas, organização social e dimensões simbólicas e funerárias.

O desafio de colocar objetos pré-históricos em diálogo com objetos recentes ou atuais, comparando formas, funções e significados, promove uma reflexão sobre as relações entre as comunidades humanas e o território, identificando permanências e transformações nos modos de vida e na utilização dos recursos. Simultaneamente, aproxima os participantes dos processos de investigação arqueológica, valorizando a observação, a interpretação crítica e a construção partilhada de conhecimento.

A atividade procura promover uma relação ativa e significativa com o património arqueológico, entendendo o monumento como lugar de memória e os artefactos como mediadores entre diferentes temporalidades.
Ao articular objetos, paisagem e experiência quotidiana, esta abordagem evidencia o potencial educativo da mediação patrimonial para aproximar os mais novos das comunidades passadas, reconhecendo afinidades e continuidades sem descurar as transformações tecnológicas e históricas.

Organização:

Parceiros: