

# A Arqueologia e a Educação: Rede de Clubes de Arqueologia nas escolas

MÁRIO NUNO DO BENTO ANTAS\*

## RESUMO

No presente artigo apresentamos a rede de clubes de arqueologia nas escolas portuguesas. Trata-se de um projeto coordenado pelo Museu Nacional de Arqueologia que tem como principal objetivo divulgar as coleções do museu e o património arqueológico nacional através de um conjunto de iniciativas que passam pela criação de materiais didáticos, exposições temporárias, exposições virtuais que estão acessíveis através de uma plataforma *on-line*.

Palavras-chave: clubes de arqueologia – património arqueológico – museu – escolas – educação.

## ABSTRACT

This paper presents the network of archaeology clubs in Portuguese schools. This is a project coordinated by the National Museum of Archaeological which has as main objective the promotion of the museum collections and national archaeological heritage through a set of initiatives that involve the creation of teaching materials, temporary exhibitions, virtual exhibitions that are accessible through an online platform.

Keywords: archaeology clubs – archaeological heritage – museum – schools – education.

---

\* Museu Nacional de Arqueologia, e-mail: marioantas@mнарqueologia.dgpc.pt



## 1. INTRODUÇÃO

O presente artigo apresenta o projeto denominado «rede de clubes de arqueologia nas escolas portuguesas» sob a coordenação do Museu Nacional de Arqueologia (MNA).

O MNA pretende divulgar as suas coleções e o Património Arqueológico Nacional através de um conjunto de iniciativas que passam pela criação de materiais didáticos, exposições temporárias, exposições virtuais que estão acessíveis através de uma plataforma *on-line*.

Recentemente, este projeto foi premiado internacionalmente e considerado como melhor prática educativa em museus pelo Comité de Educação e Acção Cultural do Conselho Internacional de Museus (ICOM-CECA). Tal distinção atribuída, logo no primeiro ano de implementação do projeto, confere uma responsabilidade acrescida na execução prática do mesmo no futuro.

Com o advento do século XXI, os museus estão a questionar o seu papel na sociedade e a assumirem-se cada vez mais como um pólo comunicativo gerador e criador de educação e cultura (Garcia, 2003). Por seu turno, as escolas têm um papel de agente de mudança da sociedade. A escola portuguesa tem vindo a ser palco de um cada vez maior número de experiências pedagógicas que apontam num objetivo comum: melhorar o sistema de ensino. É nesta ótica que se inserem os clubes de arqueologia no diálogo entre o Museu e a Escola.

Os Clubes de Arqueologia procuram assim aproximar e estabelecer uma rede de cooperação entre o museu e as escolas, na partilha de experiências educativas entre instituições que têm uma missão de educação não-formal (Museu) e intuições com uma missão de educação formal (Escola). Apesar de fazerem abordagens diferenciadas quanto à forma, convergem num sentido comum de produzir educação e cultura.

O presente artigo está organizado em quatro partes que se relacionam entre si. Num primeiro momento, explana-se a justificação e enquadramento dos clubes de arqueologia. Apresentam-se os objetivos deste projeto que contribui para um aproximar do museu da escola e da arqueologia como público. A segunda parte apresenta a forma de funcionamento dos clubes de arqueologia no Museu Nacional de Arqueologia, nas escola e na plataforma virtual *on-line*. Na terceira parte, apresenta-se uma reflexão sobre a forma como este projeto se pode e deve articular com outros existentes quer no próprio museu como nas escolas. Por último, efetua-se um balanço do caminho já percorrido pela «Rede de clubes de Arqueologia» e apontam-se linhas a seguir no caminho a percorrer para a consolidação deste projeto.

## 2. JUSTIFICAÇÃO E ENQUADRAMENTO DOS CLUBES DE ARQUEOLOGIA

A Arqueologia é provavelmente uma das disciplinas científicas que mais fascínio provoca junto de crianças, adolescentes e adultos. Este fascínio está intimamente associado ao mistério da descoberta e à imagem que a comunicação social faz da arqueologia e dos arqueólogos em geral: surge como um misto de aventura, mistério, ciência e herança cultural:

- Como aventura numa espécie de caça ao tesouro ou uma grande cruzada em busca de uma civilização perdida no tempo ou de um qualquer objeto único que detém os segredos do universo e aos arqueólogos está reservado o papel do «herói» dotado de conhecimentos, coragem, audácia, persistência e inteligência notáveis para decifrar os enigmas do passado (Antas, 1999). Para esta imagem muito contribuíram as personagens «fabricadas» de Indiana Jones ou, mais recentemente, em versão feminina Lara Croft, importada diretamente dos videojogos e da máquina de sonhos que é o cinema.
- Como mistério porque surgem frequentemente novas interpretações e novas questões relacionadas com enigmáticos monumentos como a Arte Rupestre Pré-Histórica, as origens da escrita, as estátuas da ilha da Páscoa, os mistérios das culturas dos Maias, Incas e sobretudo dos Astecas, os segredos de Stonehenge e dos monumentos megalíticos em geral e toda uma lista interminável de culturas e cidades perdidas (Raposo e Silva, 1996). Os alunos das escolas portuguesas estão, pois, imbuídos destes estereótipos dados por uma sociedade marcadamente dominada pelo audiovisual.
- Como ciência, a arqueologia surge como um campo científico em aprofundamento contínuo baseado nas ciências humanas e sociais, em metodologia arqueológica específica e na aplicação de métodos e técnicas utilizadas nas ciências exatas.
- Como herança Cultural, pois tal como é referido na Carta de Lausanne (ICOMOS, 1990), «*O património arqueológico constitui um testemunho essencial sobre as*

*actividades humanas do passado. A sua protecção e gestão cuidadas são, por conseguinte, indispensáveis para permitir aos arqueólogos e a outros especialistas o seu estudo e interpretação em nome e para benefício das gerações presentes e futuras.»*

Sendo a imagem social da Arqueologia reconhecida na sociedade, os clubes de arqueologia não têm que percorrer um grande caminho para uma motivação inicial dos alunos. A maior dificuldade e de que poderá depender o sucesso de um clube escolar de arqueologia será a de desmistificar a imagem da arqueologia e conseguir motivar os alunos para as atividades técnico-científicas da «verdadeira» arqueologia.

A questão da criação dos clubes de arqueologia nas escolas não é nova. Desde as últimas décadas do século XX, que se realizaram algumas experiências isoladas em várias escolas, fruto da ação empreendedora de alguns professores com especial sensibilidade e apetência para a arqueologia. Destas experiências destaca-se, entre outros<sup>1</sup>, a ação de Maria Clara Salvado e Rui Salvado que, em 1998, chegaram a publicar o resultado do seu trabalho na escola denominado *Uma proposta para a Educação Patrimonial nas Escolas – O núcleo Os Investigadores*. Em 1999, decorreu o 1.º Encontro Nacional de Museus com coleções de Arqueologia que se realizou no Museu Nacional de Arqueologia (MNA). A propósito deste encontro, foram publicadas as respetivas atas em *O Arqueólogo Português*, série IV, volume 17, e onde tivemos oportunidade de publicar um artigo denominado «Clubes de Arqueologia nas escolas portuguesas» (Antas, 1999). Neste artigo, reconhecíamos a importância dos clubes de arqueologia como uma forma de «abrir um novo ciclo no ensino da história e da arqueologia» (Antas, 1999, p. 215) e prevíamos já a «possibilidade de se estabelecer uma rede de clubes que possibilite cativar os alunos para a escola e para a aprendizagem através da arqueologia» (Antas, 1999, p. 217).

Esta possibilidade ganhou expressão prática quando o diretor do Museu Nacional de Arqueologia nos desafiou a implementar uma rede de clubes de arqueologia sob coordenação do museu.

## 2.1. Objetivos

A rede de clubes de arqueologia foi constituída com dois grandes objetivos. Por um lado, divulgar de uma forma eficaz as coleções do MNA, contribuindo desta forma para uma consciência social sobre a importância da preservação do património arqueológico. Por outro lado, os clubes de arqueologia visam possibilitar novas formas de aprendizagem aos alunos das escolas. Um clube de

<sup>1</sup> Desde as últimas décadas do século XX, que existem algumas acções pontuais neste sentido. A título de exemplo refira-se que Luís Raposo criou um clube de arqueologia na Escola Paula Vicente em Lisboa e Mário Antas criou o clube «arqueoveiga» (1996) na Escola Veiga Beirão em Lisboa.

arqueologia pode conferir uma dinâmica à própria escola, através da interdisciplinaridade, contribuindo em última análise para uma melhoria do processo de ensino-aprendizagem. Para isso devem ser definidos objetivos, tendo em linha de conta o plano anual de atividades da própria escola e o contexto sociocultural em que se insere.

No que diz respeito aos objetivos pedagógicos, o clube de arqueologia pode funcionar como um instrumento para adaptar a democratização do ensino à heterogeneidade da população escolar, contribuindo dessa forma para a inserção e a motivação dos alunos dentro da realidade escolar. Num plano mais específico de relações interpessoais, serve como forma de inovação, modificando as práticas pedagógicas (Franco, 1998). A nível da pedagogia centrada no aluno, pode oferecer uma outra forma de aprendizagem «*learning by doing*», que privilegia mais a prática do que a teoria, tentando assim motivá-lo para a escola. Através da valorização e reconhecimento do trabalho, reforça-se a autoestima dos alunos que participam. Pretende-se assim que as atividades desenvolvidas funcionem como fator de motivação e um caminho ou linha de ação para despertar os participantes para o conhecimento.

A nível científico e num plano geral, o clube de arqueologia possibilitará ou reforçará a interdisciplinaridade entre várias áreas escolares (como por exemplo a história, geografia, língua portuguesa, ciências, biologia, geologia, informática, educação visual, entre outras). Mais especificamente, o objetivo principal pretende que o aluno desenvolva o gosto pela disciplina de História e conheça melhor a Arqueologia enquanto profissão e disciplina científica.

Através da arqueologia, que constrói o grande *puzzle* dos fragmentos da História da Humanidade, é possível associar a descoberta e desenvolver um *gosto pela História*.

O clube utiliza métodos de aprendizagem diferenciados que visam mais viver a História através dos seus testemunhos, possibilitando aos alunos o contacto com materiais arqueológicos e outra documentação em vez de um ensino teórico baseado exclusivamente em manuais escolares.

Esta perspectiva de ensinar História e Arqueologia não segue forçosamente nenhum modelo pedagógico, podendo no entanto aproximar-se na sua forma de atuação do modelo culturalista de Jerome Bruner, do modelo neo-culturalista e o modelo antinómico de Quintana Cabanas (Marques, 1999).

Na verdade, o objetivo final dos clubes de arqueologia não é seguir nenhum modelo pedagógico formal predefinido, até porque não o poderia fazer, visto que a sua forma de atuação variará de escola para escola, mas sim o de conciliar a arqueologia com o ensino, tentando retirar dessa relação proveitos que possam contribuir para a formação integral do aluno enquanto estudante e cidadão atuante na defesa do Património Cultural.

### 3. FUNCIONAMENTO DOS CLUBES DE ARQUEOLOGIA

O funcionamento dos clubes de arqueologia deve ser equacionado tendo em linha de conta, os recursos do Museu Nacional de Arqueologia e das escolas que venham a aderir a este projeto.

O objetivo final do Museu Nacional de Arqueologia deve ser o mesmo da arqueologia – «um instrumento justificador do cultivo de memórias, registadas em bens materiais» (Raposo, 1997, p. 86). Neste sentido, e por ser um Museu Nacional, deve igualmente produzir sínteses históricas, para possibilitar aos seus utilizadores uma visão geral da riqueza e variedade arqueológica existente em Portugal (Raposo, 2003).

Cabe ao Museu Nacional de Arqueologia, as seguintes funções:

a) Assumir um papel dinamizador e de plataforma giratória que vai gerir toda a informação e articulação entre as escolas envolvidas;

b) Proporcionar material didático sobre as coleções do museu e sobre temáticas de arqueologia que considere importantes para a divulgação e compreensão da «*natureza frágil e não renovável*» (Carta de Lausanne, 1990) do Património Arqueológico;

c) Criar um espaço virtual, uma base de dados onde todos os intervenientes no projeto possam trocar experiências, ideias e recursos educativos. Neste sentido, propõe-se a criação de um *website* com um fórum de discussão de ideias;

d) Organizar em parceria com as escolas conferências, debates ou pequenas exposições sobre arqueologia, património arqueológico ou de outras temáticas multidisciplinares relacionadas com as atividades desenvolvidas no clube;

e) Possibilitar às escolas a participação em todas atividades educativas que o museu desenvolve (visitas guiadas, *workshops* e ateliês, bem como exposições, quando previamente acordado entre ambas as partes);

f) Criar um centro de recursos educativos (numa fase mais adiantada do projeto) relacionado com a Arqueologia no MNA, que possibilite uma experiência educativa aos membros do Clube de arqueologia. (ex: criação de um pequeno laboratório de limpeza, marcação e inventariação de peças arqueológicas);

g) Envolver outros museus de Arqueologia para que, numa fase mais avançada do projeto, se associem em rede no apoio às escolas da sua região e contribuam com recursos educativos para a plataforma virtual.

Para o sucesso da implantação do projeto e sobretudo para a criação do centro de recursos educativos em arqueologia é necessária a colaboração de todos os setores do Museu (Sector Educativo e de Extensão Cultural; Sector de Inventário e Coleções; Laboratório de Conservação e Restauro; Investigadores Externos; Programa de Voluntariado e Biblioteca).

Será necessário também garantir meios de financiamento que possibilitem a criação de pequenas unidades de investigação. Como exemplo, poderiam ser criados laboratórios de Arqueologia educativa que teriam as seguintes componentes:

1 – Documental e multimédia: com várias publicações sobre arqueologia educativa e *software* educativo em arqueologia;

2 – Laboratorial: «Laboratório» de arqueologia de gabinete, onde se ensinam os princípios gerais da conservação e se procede à limpeza, marcação e inventariação de materiais arqueológicos);

3 – Experimental: Unidade de arqueologia experimental com recursos próprios ou externos.

Como Paul Bahn (1997, p. 105) refere que «o objetivo último da arqueologia – se é que tem de ter algum sentido ou justificação – deve ser a comunicação dos seus achados, não apenas a estudantes e colegas, mas, acima de tudo, ao público».

Partindo deste princípio, os clubes de arqueologia podem constituir-se como mais uma forma eficaz de o museu comunicar com o público escolar, através de uma estratégia de ação proativa que privilegia o contacto direto com os artefactos arqueológicos, contribuindo desta forma para uma educação patrimonial baseada na ideia do princípio da importância da preservação do património arqueológico.

### 3.1. Os Clubes de Arqueologia nas escolas

A organização de um clube de arqueologia de uma escola depende de vários fatores. Primeiro terá de existir um professor ou um conjunto de professores interessados que tenham horas atribuídas dentro da sua componente não-letiva para que possa ser atribuída a função de supervisionar ou coordenar o clube.

Dependendo da forma como a escola decide organizar o seu clube de arqueologia (a ser aprovado pelo conselho escolar), necessitará de um espaço físico, dentro da própria escola, para funcionar. Esse espaço poderá ser uma sala própria, uma sala polivalente ou uma sala de aulas, onde num determinado horário se realizam as atividades do clube.

A questão dos recursos a disponibilizar (Humanos e logísticos) é central, visto que a dimensão do clube bem como as suas atividades dependem diretamente desses recursos envolvidos.

Quanto mais professores e alunos envolvidos maior capacidade de mobilização e de impacto terá o clube na escola.

Os alunos da escola envolvidos serão todos aqueles que queiram participar mediante inscrição, não devendo haver distinção entre os anos de escolaridade. Um clube de arqueologia pode funcionar como uma forma de motivar alunos

«rotulados» de indisciplinados (Ferreira e Santos, 1994)<sup>2</sup>, uma vez que oferece uma maior participação, possibilitando-lhe experiências de aprendizagem, numa dimensão em que lhe é permitido tocar e «mexer» em objetos e não é obrigado a ouvir explicações sem que a sua curiosidade o obrigue. A participação no clube leva-o a adotar comportamentos cívicos adaptados à natureza frágil do Património Arqueológico.

### 3.1.1. Como organizar o clube de Arqueologia?

O clube deve possuir um organigrama próprio e de tal forma estruturado que permita uma rápida operacionalização dos objetivos, independentemente do enquadramento institucional que o clube venha a possuir<sup>3</sup>. Uma eventual forma organizativa do clube passa pela sua divisão em áreas de trabalho:

a) **Áreas de trabalhos científicos** coordenadas e planificadas por professores que se debruçam sobre temáticas específicas abordadas pelos *curricula* de História ou outra disciplina. Estes grupos de trabalho promovem atividades práticas de contacto e manuseamento de «materiais» arqueológicos da época que cada grupo estuda. Tais ateliês e *workshops* constituem a principal atividade do clube, possibilitando desta forma um inovador trabalho de dinâmica de grupo. O trabalho em grupo deve ser utilizado como forma de criar e fortalecer relações pedagógicas entre aluno-aluno e aluno-professor.

A título meramente exemplificativo, apresenta-se a seguinte proposta de trabalho:

- Refere-se como sugestão, um grupo de trabalho sobre pré-história em Portugal composto por alunos do 7.º ano e do 10.º ano de escolaridade, em que os alunos no nível mais avançado ensinariam os outros através de um processo semelhante ao de tutorias. Este grupo que se poderia denominar o «grupo de pedra» estudaria os monumentos (Património Arqueológico Regional) situados na área de implantação da escola. Idêntica lógica se aplicaria a outros grupos de estudo como por exemplo «Os legionários» que estudariam os Romanos, os «*Democratas*» que estudariam a civilização Grega e todo um outro conjunto de grupos que a planificação e criatividade poderão estabelecer. Aliás, a lógica de tutorias poderia funcionar na plenitude em escolas com 3.º ciclo e secundário estabelecendo um relação direta entre alunos que estudam matérias idênticas definidas pelos *curricula*, mas em graus de ensino diferentes (7.º ano com 10.º ano; 8.º ano com 11.º ano e 9.º ano com 12.º ano). Esta seria uma forma de motivar os alunos para a Escola:

<sup>2</sup> As autoras fazem uma breve sùmula do problema do «rótulo» nos alunos e do efeito de «auréola» criado nos professores a esse respeito. Cf. Manuela Sanches Ferreira e Milice Ribeiro dos Santos, 1994, p. 83.

<sup>3</sup> O enquadramento institucional do clube depende directamente do Conselho Executivo. Em termos ideais, o clube deveria funcionar como clube de escola mas poderá funcionar dentro de uma óptica mais restrita de turma ou de turmas do mesmo ano lectivo, actividade extra-curricular ou ainda dentro de qualquer outra figura legal prevista na lei.

os mais novos que vêm nos mais velhos exemplos de referência e os mais velhos desenvolvem o sentido de responsabilidade (Balancho e Coelho, 1996)<sup>4</sup>. Estes grupos de trabalho também seriam responsáveis pela organização de atividades planeadas conjuntamente com os professores envolvidos no projeto;

b) **Área de atividades práticas** em que se desenvolvem atividades de formação e atividades promovidas pelos próprios membros do clube destinadas à escola e comunidade em geral. No que diz respeito às primeiras atividades, consistem essencialmente em visitas de estudo a locais de interesse arqueológico (estações arqueológicas, museus) e de interesse histórico-patrimonial. São as atividades mais conhecidas por visitas de estudo e têm a particularidade de ser organizadas pelos membros do clube que funcionam como uma espécie de guias fazendo o roteiro de cada visita previamente. No final de cada visita de estudo, os membros do clube preenchem uma espécie de caderno de campo de arqueólogo descrevendo individualmente essa visita. No que concerne ao segundo tipo de atividades, estes dedicam-se sobretudo à divulgação da arqueologia e da história em geral. Neste âmbito organizam-se atividades tais como exposições de materiais arqueológicos e recriações de acontecimentos históricos. As exposições têm como principal objetivo mostrar à comunidade escolar e à comunidade local determinado tipo de artefactos e materiais arqueológicos, enquanto que as recriações históricas são geralmente atividades que apelam também à participação de toda a comunidade escolar e não-escolar. Este tipo de atividades, pela sua grande abrangência e por vezes com cobertura mediática na comunicação social local, funciona como uma forma de recriar tradições já desaparecidas e que fazem parte do imaginário local (Património Imaterial) e por outro lado são um ótimo meio de divulgação da mensagem de preservação do património local e regional (Duarte, 1993). Dentro deste tipo de iniciativas refere-se a título de exemplo que as feiras medievais ou a recriação de momentos históricos específicos (ex: revolução de 1383-1385) têm sido temáticas exploradas por escolas e coroadas de êxito. A este tipo de atividades aplica-se o conceito de escola em movimento, pois pelas suas características aproxima definitivamente a escola da comunidade;

c) **Área de informação e divulgação** que serve, sobretudo, para divulgar as atividades e o dinamismo do clube. Dentro deste domínio poderiam ser desenvolvidas atividades que se relacionam diretamente com o jornalismo, com ajuda de professores dessa especialidade ou de alunos desse agrupamento ou curso tecnológico. O clube poderia ter um jornal onde divulgaria as suas atividades. Neste

<sup>4</sup> As autores defendem que a criação de centros de interesses na escola motiva os alunos. Cfr. Balancho e Coelho, 1996, p.79-90.

espaço também poderia ser feita uma colaboração com professores do campo de informática para ajudar os alunos do clube a fazer uma página na Internet ou um blogue em que divulgassem o clube e a escola. Aliás, o recurso a novas tecnologias também é uma forma de cativar os alunos.

O que é essencial num clube de arqueologia é que os alunos sintam que o clube não é um espaço criado para eles, mas sim o **seu** espaço. Um espaço para aprender, criar e reconstruir a arqueologia e a história.

Em resumo, as principais atividades dos clubes de arqueologia nas escolas passam por estimular os alunos a desenvolverem trabalhos de investigação, organizarem palestras e debates e promoverem exposições e visitas de estudo a locais arqueológicos e museus, numa lógica de desenvolvimento de competências no âmbito da comunicação, do conhecimento, da Educação para o Património e da Cultura.

### 3.1.2. Propostas para atividades do clube de arqueologia

Foi elaborado um guia para planeamento de atividades do clube de arqueologia. Este guia apresenta várias sugestões de atividades que podem ser desenvolvidas no clube de arqueologia. As propostas de atividades estão divididas em três áreas, tendo em linha de conta os seus destinatários:

a) Atividades dirigidas essencialmente a alunos:

- Arqueólogo por um dia: possibilitar ao aluno a participação numa atividade prática em que são apresentados os vários aspetos da arqueologia de campo e de laboratório;
- Visitas MMS: realizar visitas de estudo do MNA, a outros Museus, Monumentos e Sítios (MMS) arqueológicos da área em que se insere a escola;
- Laboratório de Arqueologia: executar em grupo, trabalhos de investigação sobre Sítios arqueológicos da área da escola ou sobre os grandes «enigmas da arqueologia» ou ainda sobre outros locais com interesse arqueológico nacionais (Côa, Escoural, Lapedo, Conimbriga, Milreu, Miróbriga, Sânfins, Briteiros, Panóias, monumentos megalíticos...) e internacionais (Pompeia, Atapuerca, Lascaux, Stonehenge, Altamira, Bath, Pirâmides do Egipto,...);
- O Homem pré-histórico conseguiu. E eu? Desenvolver atividades práticas sobre as tecnologias instrumentais do homem pré-histórico; consolidar conhecimentos sobre os materiais utilizados pelo Homem recolhidos na natureza;
- Jornal da Pedra: elaborar um jornal, jornal de parede ou Blogue do clube de arqueologia que é mantido e desenvolvido pelos alunos;
- Trabalhando com as coleções e exposições do MNA: conceber ateliês e *workshops* sobre temáticas gerais da arqueologia devidamente enquadradas pelas coleções do MNA, que se relacionem com os currículos escolares;

- Aprender... brincando: criar ou praticar jogos didáticos sobre arqueologia (jogo da memória; numeração árabe);
- Repórter de outros tempos: elaborar pequenos vídeos e outras formas de produção audiovisual sobre arqueologia;
- AA= Artes e Arqueologia: desenvolver peças de teatro, dança e bailado sobre Património;
- Produzir e reunir trabalhos gráficos (desenhos, banda desenhada, postais, selos, telas, iluminuras, etc.), esculturas ou outras formas de comunicação sobre temáticas de arqueologia.

b) Atividades dirigidas a Professores:

- Realizar, através do MNA, ações de formação especializadas sobre temáticas gerais de arqueologia que se relacionem com os currículos escolares e sobre didática da arqueologia. (por exemplo: têm surgido novas teorias da evolução humana e nem sempre os manuais escolares de história do 7.º ano se encontram devidamente atualizados);
- Promover reuniões de trabalho para planificação e preparação de atividades conjuntas.

c) Atividades dirigidas a toda a comunidade escolar

- Arqueo Clube: promover uma plataforma on-line em que os participantes podem partilhar os materiais didáticos desenvolvidos;
- Como era no passado... realizar feira histórico-arqueológica: reconstituição de ambientes dando enfoque às evidências arqueológicas e sempre que possível relacioná-las com as coleções do MNA ou de outros Museus de Arqueologia;
- Arkeotube: criar um canal no Youtube sobre clubes de arqueologia para as escolas difundirem o seu trabalho;
- Celebrar a Arqueologia: organizar o dia ou a semana da Arqueologia em que existem com uma série de atividades, tais como uma pequena exposição com materiais arqueológicos, painéis, coleções temáticas (selos, postais, etc.) ou réplicas do MNA na escola (exposição itinerante), debates e oficinas práticas (ex.: talhe de pedra, fabrico de cerâmica, registo de desenho arqueológico...) <sup>5</sup>;
- O Património é de todos! Ações de salvaguarda e de preservação do Património local, tais como «A escola adota um monumento», «Limpa o teu monumento», «O Tribunal do Património». Por outras palavras, trata-se de promover ações cívicas locais, de protesto ou de agrado a favor do Património, como forma de envol-

<sup>5</sup> Sugere-se a semana de 18 de Abril por ser este o dia internacional que o ICOMOS dedica aos Monumentos e Sítios arqueológicos.

ver a comunidade, apelando à sua participação na perspetiva de que o Património é uma herança que temos de deixar às gerações vindouras;

- Encontro anual de Clubes de Arqueologia: promover um encontro anual de Clubes de Arqueologia no MNA, para apresentação de atividades mais relevantes organizadas pelos clubes <sup>6</sup>.

### 3.2. Plataforma virtual

Para operacionalizar e facilitar a comunicação entre o museu e as escolas, foi criada a plataforma virtual com o seguinte endereço eletrónico: [www.clubesdearqueologia.org](http://www.clubesdearqueologia.org). Esta plataforma, como o próprio nome indica, pretende ser interativa, constituindo-se, ao mesmo tempo, como um espaço que proporciona a troca de experiências entre todos os intervenientes no processo e um sítio de recursos educativos on-line na área da arqueologia.



Fig. 1 – Aspeto geral da página de rosto do portal dos Clubes de Arqueologia

Neste sentido, a plataforma está organizada em várias áreas. Tem um menu principal com seis separadores. No primeiro, denominado início, existe um menu com duas subdivisões. A primeira é dedicada ao Museu Nacional de Arqueologia e apresenta um pequeno filme sobre a história e missão do MNA.

A segunda é dedicada aos parceiros institucionais que permitem a operacionalização do projeto na prática.

O segundo separador é dedicado à própria rede de clubes de arqueologia e apresenta três zonas: escolas participantes, espaço reservado a cada escola, como

<sup>6</sup> Na eventualidade de a rede dos clubes de arqueologia escolares continuar a crescer a um ritmo considerável, este encontro poderá ser realizado de uma forma descentralizada em outros museus associados ao projecto.

aderir à rede de clubes de arqueologia. Na zona das escolas participantes é possível visualizar um mapa de Portugal com a localização das escolas participantes, conforme se demonstra na figura 2.

Na parte específica de cada escola, é possível ter acesso às atividades que o clube de arqueologia tem vindo a desenvolver. Este espaço reservado às escolas serve precisamente para cada escola colocar as informações que deseja ver publicadas na plataforma *on-line*. No sítio dedicado à adesão aos clubes de arqueologia fornece-se um formulário *on-line*, possibilitando um acesso rápido à rede de clubes de arqueologia.

O terceiro separador é dedicado aos recursos didáticos *on-line* e está organizado em quatro categorias: períodos cronológicos, materiais arqueológicos, exposições e temas. Nos períodos cronológicos, o MNA fornece um artigo de fundo com as principais características de cada período desde o Paleolítico até à época contemporânea. A categoria dos materiais arqueológicos é dedicada a artigos específicos sobre a cultura material arqueológica como, por exemplo, os bifaces, as placas de xisto, entre outros. A parte dedicada às exposições apresenta artigos sobre as que estão patentes no MNA ou sobre as que são apenas virtuais. Finalmente, a parte dos temas é dedicada a grandes temas da arqueologia que «povoam» o imaginário coletivo das pessoas, como por exemplo homem de Neanderthal, as pirâmides do Egipto, evolução humana, megálitos, entre outros. Basicamente pretende ser um espaço em que de uma forma científica se abordam estes temas, tentando através de vários recursos multimédia desmistificar ideias preconcebidas, erradas, contribuindo assim para o ensino da arqueologia de uma forma científica.

O quarto separador remete para uma agenda de eventos, onde se colocam as principais atividades dos vários clubes de arqueologia e do próprio MNA.

O quinto separador abre um fórum de discussão entre todos os membros da rede de clubes de arqueologia, sejam eles profissionais do museus, professores ou alunos.

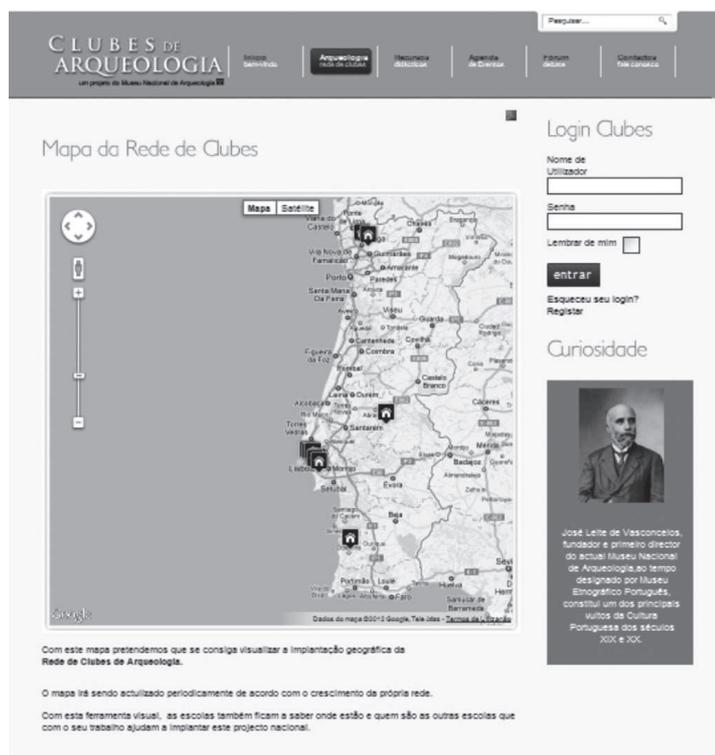


Fig. 2. Aspeto geral do mapa de Portugal com a localização dos clubes de Arqueologia.

Finalmente, num sexto separador, são apresentados os contactos possibilitando uma ligação e respetivo *feedback* sobre a própria rede de clubes de arqueologia.

#### 4. A OPERACIONALIDADE DOS CLUBES DE ARQUEOLOGIA COM OUTROS PROJETOS

Os clubes de arqueologia devem e podem ser operacionalizados com projetos que tanto o Museu como as Escolas tenham com outras entidades.

No Museu, cabe à sua direção estabelecer ligações com projetos que a entidade tenha definido de acordo com as suas linhas estratégicas. Tal como foi referido anteriormente, é necessária uma ampla colaboração entre todos os setores e serviços da instituição museológica para que a rede de clubes de arqueologia seja constantemente «alimentada» com materiais didáticos, novos conteúdos, atividades de cariz prático e possua um coordenador designado que articule e mantenha permanentemente informados todos os intervenientes a nível interno.

Na escola, a articulação com outros projetos da própria escola deve ser decidida e aprovada pelo conselho escolar. Será de todo o interesse que os clubes de arqueologia se interliguem com outros projetos da escola inseridos no plano anual de atividades para uma maior participação da comunidade escolar.

Relativamente à operacionalidade com projetos de outras escolas, a questão merece uma reflexão mais atenta. O clube poderá associar-se a outras escolas para pertencerem à rede de clubes de arqueologia.

Caberá ao Museu Nacional de Arqueologia o papel de entidade coordenadora desta rede. Depois de estabelecidas as bases de uma rede nacional de clubes de arqueologia, dever-se-ia promover o contacto com clubes de arqueologia de outros países, por forma a promover a partilha de métodos e técnicas pedagógicas que permitam um ensino cada vez melhor da arqueologia e da história e um conhecimento dessas realidades.

#### 5. REDE DE CLUBES DE ARQUEOLOGIA: O CAMINHO FEITO E A FAZER

A rede de clubes de arqueologia é um projeto em construção, mais do que isso, é uma realidade em constante construção.

As primeiras ações relacionadas com os clubes de arqueologia desenvolveram-se em 2011. Inicialmente, procedeu-se à divulgação e lançamento do mesmo durante os meses de junho a setembro. Nesta fase, o Ministério da Educação deu-lhe particular ênfase, o que levou a uma adesão acima do esperado por parte das escolas. A fase de estabelecimento de parcerias com as escolas iniciou-se logo em junho de 2011 e é uma fase transversal no tempo. Primeiro, porque as escolas

podem aderir à rede a qualquer altura do ano e depois porque desta fase depende a forma como a escola planifica as suas atividades e aplica os procedimentos para aderir <sup>7</sup>.

O lançamento da plataforma *on-line* decorreu entre outubro e novembro e passou para várias fases de planeamento. Primeiro um trabalho em conjunto com o *webdesigner* para se encontrarem soluções técnicas que permitissem uma melhor adequação em termos de interatividade dos conteúdos científicos da plataforma à usabilidade dos que visitassem o domínio. Depois do registo do domínio e dos testes feitos na plataforma, a mesma foi colocada *on-line* no final de novembro, mais precisamente no dia 29 de novembro. O início das atividades do Museu e das escolas na plataforma *on-line* iniciou-se desde o primeiro momento. Por ser uma plataforma em contínua utilização e depender da introdução de conteúdos por parte dos vários intervenientes, o processo de introdução de conteúdos torna-se mais lento. A manutenção e atualização da plataforma é efetuada pelo MNA e pelas escolas. Cada escola é responsável por gerir a sua área na plataforma colocando notícias e trabalhos que produzem que ficam disponíveis de uma forma cronológica, tipo lógica organizativa de blogue.

Os membros do clube de arqueologia de cada escola podem ainda produzir artigos na área da arqueologia que ficam disponíveis no separador da plataforma dedicado aos materiais didáticos.

O Museu, por sua vez, fica responsável por gerir a plataforma e sobretudo por produzir conteúdos didáticos que ficam disponíveis na plataforma. A título de exemplo, refira-se por exemplo o recurso didático dedicado ao Paleolítico (figura 3).

Para além disso, o museu promove uma série de ações de divulgação da arqueologia nas escolas. Para além de conferências e debates e de atividades educativas, existe ainda uma exposição didática denominada “um olhar sobre o passado”, constituída por objetos arqueológicos das coleções do MNA e que



Fig. 3 – Aspeto parcial do recurso didático dedicado ao Paleolítico na plataforma *on-line* da Rede de clubes de arqueologia.

<sup>7</sup> Com o processo de autonomia das escolas, a forma de adesão aos clubes de arqueologia depende do procedimento interno de cada escola. Da parte do Museu Nacional de Arqueologia, para uma escola aderir à rede apenas necessita de efectuar o preenchimento de uma ficha de inscrição com os dados da escola, o nome do professor responsável e dos alunos intervenientes.

pretende ser itinerante. O seu objetivo principal passa por tentar traçar a evolução humana desde o Paleolítico até à Idade Média, é construída pelos mais variados objetos desde pontas de seta do paleolítico, passando por matérias de construção romanas, até objetos usados no dia-a-dia na Idade Média.

Em 2012, numa segunda fase do projeto, o MNA está a estabelecer uma rede de parcerias com outras instituições museológicas, visto que os clubes de arqueologia têm uma implantação nacional.

Ao estabelecer parcerias com outras instituições museológicas, consegue-se um apoio mais proximal às escolas independentemente da sua origem geográfica, bem como se possibilitam experiências mais variadas a nível de vivências do património arqueológico em diferentes museus e espaços arqueológicos musealizados.

Finalmente, uma das linhas de ação defendidas para 2013, pretende apostar na internacionalização de parcerias, nomeadamente com escolas portuguesas espalhadas pelo mundo. Nesse sentido, já foram produzidos alguns contactos para fazer chegar esta rede a Timor e Moçambique.

## 6. CONCLUSÕES GERAIS

A rede de clubes de arqueologia é um projeto de divulgação da arqueologia enquanto ciência. Este projeto tem na sua base teórica três princípios:

1 – Princípio da transversalidade do património arqueológico enunciado por Luís Raposo (1997; 2009) reconhecendo que o património arqueológico é «o mais democrático dos patrimónios» (Raposo, 2009, p. 76), pois:

«os bens arqueológicos existem em todo o lado, da aldeia à cidade, literalmente debaixo dos nossos pés, e preenchem um amplíssimo leque de expressões sociais, que vão do instrumento comum à alfaia litúrgica, da pedra bruta integrada em muro seco à cantaria finamente rendilhada, ou ainda do mais pequeno objeto móvel ao monumento megalítico, ao castro e ao castelo» (Raposo, 2009, p. 76).

2 – Princípio da musealização da arqueologia enunciado por Cristina Bruno enquanto «processo constituído por um conjunto de fatores e procedimentos que possibilitam que parcelas do património cultural se transformem em herança, na medida em que são algo de preservação e comunicação» (Bruno, 1996, p. 67-68).

3 – Princípio do Museu participativo definido por Nina Simon (2010) como:

«place where visitors can create, share and connect with each other around the content. *Create* means that visitors contribute their own ideas,

objects and creative expression to the institution and to each other. *Share* means that people discuss, take home, remix, and redistribute both what they see and what they make during their visit. *Connect* means that visitors socialize with other people – staff and visitors – who share their particular interests. *Around content* means that visitors' conversations and creations focus on the evidence, object, and ideas most important to the institution in question» (Simon, 2010, p. ii-iii)

Os clubes de arqueologia podem constituir-se, a breve trecho, como uma nova forma de aprendizagem, preservação e divulgação da arqueologia e do património arqueológico e em última instância tornar o museu participativo.

Mais que uma experiência pedagógica inovadora, trata-se de uma forma de conciliar formas de aprendizagem formais (escola) com não-formais (Museu).

Com este tipo de projeto, todas as partes envolvidas podem recolher grandes benefícios:

a) O Museu Nacional de Arqueologia, para além da divulgação do seu riquíssimo acervo, está a assumir e liderar um papel central na educação para o Património e divulgação da Arqueologia, envolvendo a sociedade civil;

b) Os técnicos do museu que trocam experiências educativas com os professores das escolas estreitam a sua ligação ao mundo da educação;

c) As escolas beneficiam de uma nova dinâmica e difundem práticas inovadoras pedagógicas;

d) Os professores ao desenvolverem este tipo de trabalho que lhes permite uma maior eficácia de ensino e um estreitamento da relação pedagógica com os alunos;

e) Os alunos, que descobrem uma nova dimensão na escola e uma nova forma de aprendizagem, sentem-se mais motivados a aprender e desenvolvem métodos de trabalho e novos conhecimentos;

f) Estaremos assim a contribuir para ganhar uma nova geração que defenda o património cultural em geral e o património arqueológico em particular.

## BIBLIOGRAFIA

- ANTAS, M. (1999) – Clubes de Arqueologia nas escolas Portuguesas. *O Arqueólogo Português*. Lisboa. Série IV, volume 17, p. 215-223.
- ANTAS, M. (2009) – A divulgação do Património Arqueológico no âmbito dos Serviços Educativos do Museu Nacional de Arqueologia. In *Actas das Jornadas de arqueologia do Vale do Tejo*. Lisboa: Centro Português de Pré-História e Geo-História. p. 65-75.
- BAHN, P. (1997) – *Arqueologia – uma breve introdução*. Lisboa: Gradiva. (Coleção trajectos; 39).
- BALANCHO, M. J.; COELHO, F. M. (1996) – *Motivar os alunos – criatividade na relação pedagógica: conceitos e práticas*. Lisboa: Texto editora. (Coleção educar hoje).
- BRUNO, C. (1996) – Museologia e comunicação. *Cadernos de Sociomuseologia*. Lisboa. N.º 9.
- BRUNO, C. (1997) – Museologia e Museus: princípios, problemas e métodos. *Cadernos de Sociomuseologia*. Lisboa. N.º 10.
- DOMINGUES, I. (1995) – *Controlo disciplinar na escola: processos e práticas*. Lisboa: Texto editora. (Coleção educar hoje).
- DUARTE, A. (1993) – *Educação patrimonial – guia para professores, educadores e monitores de museus e tempos livres*. Lisboa: Texto editora. (Coleção educar hoje).
- FERREIRA, M. S.; SANTOS, M. R. (1994) – *Aprender a ensinar, ensinar a aprender*. Lisboa: edições afrontamento. (Coleção polígono; 2).
- FONTAL MERILLAS, O. (2003) – *La educación patrimonial: teoría y práctica en el aula, el museo e internet*. Gijón: ed. Trea.
- FRANCO, J. A. [et al.] (1998) – *Experiências inovadoras no ensino – inovação pedagógica*. Lisboa: Instituto de Inovação Pedagógica; Ministério da Educação. (coleção Práticas Pedagógicas; 6).
- LORD, B. (2007) – *The manual of the Museum Learning*. Plymouth: AltaMira Press.
- MARQUES, R. (1999) – *Modelos pedagógicos actuais*. Lisboa: Plátano editores. (Coleção Aula Prática).
- PARDÓ, C. (2005) – Educación en museos: representaciones y discursos. In *Museus discursos e representações*. Lisboa: Ed. Afrontamento. p. 49-59.
- PASTOR HOMES, M. I. (2004) – *Pedagogia museística: nuevas perspectivas y tendencias actuales*. Barcelona: ed. Ariel.
- RAPOSO, J. (1993) – Museus Portugueses com colecções de arqueologia. *Al-Madan*. Almada. 2.ª série, n.º 2, p. 61-71.
- RAPOSO, L. (1997) – Arqueologia em diálogo: o papel dos museus. *ARKEOS*. Tomar. 1, p. 73-90. 1.º colóquio de Gestão do Património Arqueológico.
- RAPOSO, L. (1999) – Museus de arqueologia e sítios arqueológicos musealizados – identidades e diferenças. *O Arqueólogo Português*. Lisboa. Série IV, volume 17, p. 51-72.
- RAPOSO, L. (2004a) – Benefícios e custos da musealização arqueológica in situ. *Arqueologia e História*. Lisboa. Vol. 55, p. 119-125.
- RAPOSO, L. (2004b) – Algumas reflexões acerca da definição de programas expositivos: o exemplo do Museu Nacional de Arqueologia. *Boletim da Rede Portuguesa de Museus*. Lisboa. 12, p. 10-16.
- RAPOSO, L. (2004c) – A acção do Museu Nacional de Arqueologia no estabelecimento de parcerias e sistemas cooperativos em rede. *Fórum Internacional: redes de Museus*. Lisboa. 12, p. 91-108.
- RAPOSO, L. (2004d) – Museus e Patrimónios Nacionais. *Lusíada: Arqueologia, História da Arte e Património*. Lisboa. 2/4, p. 209-220.
- RAPOSO, L. (2007) – Museu Nacional de Arqueologia, instituição centenária da cultura portuguesa. In *Annualia*. Lisboa: Verbo. p. 121-139.
- RAPOSO, L. (2009) – Arqueologia e Museus: experiências portuguesas recentes. *Museologia PT*. Lisboa. 3, p. 75-103.
- RAPOSO, L.; SILVA, A. C. (1996) – *A linguagem das coisas: ensaios e crónicas de arqueologia*. Lisboa: Edições Europa-América. (Coleção Fórum da História; 22).

- SANTACANA MESTRE, J.; SERRAT ANTOLÍ, N., ed. (2005) – *Museografia Didáctica*. Barcelona: Ariel.
- SERRAT ANTOLÍ, N. (2005) – Acciones didácticas y de difusión en museos y centros de interpretación. In *Museografia Didáctica*. Barcelona: Ariel.
- SIMON, Nina. (2010) – *The participatory Museum*. Santa Cruz, California: Museum.