

**Inclusive  
and Accessible  
Museums**



## **Publicado por**

mu-zee-um vzw

Vabamu

Fundação do Muro de Berlim

Fundação Calouste Gulbenkian

creACTive

MUSAC. Museu de Arte Contemporânea de Castilla y León

## **Equipa editorial**

mu-zee-um, vzw:

Lies Coghe, Veerle Derave, Ann Delye, Hilde Goossens, Eva Strobbe, Ewout Vanhoecke

Vabamu: Karen Jagodin, Aive Peil

Fundação do Muro de Berlim: Pia Eiringhaus, Christin Nezik, Dr. Katrin Passens

Museu Calouste Gulbenkian: Inês Fialho Brandão, Margarida Rodrigues João, Margarida Vieira

creACTive: Dragan Atanasov, Aleksandra Petkova

MUSAC: Julia Ruth Gallego, Kristine Guzmán, Izaskun Sebastián

**Design da capa:** INDI.es

**Imagem corporativa:** Manuel Fernández | MF Studio

**Design do livro:** INDI.es

**Tradução versão portuguesa:** Ippsis Translations, Lda.

Cofinanciado pela União Europeia. As perspetivas e opiniões expressas são, no entanto, exclusivas do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia, da Comissão Europeia ou da Agência para os Programas Internacionais para a Juventude. Nem a União Europeia nem a entidade emissora podem ser consideradas responsáveis pelas mesmas.

## **Direitos de Autor © 2023**

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida ou utilizada, seja de que forma for, sem a autorização prévia por escrito dos editores, excetuando o caso de citações curtas.

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# Índice

9	<b>Introdução</b>
12	<b>Quem somos?</b>
29	<b>PI1: Visitas virtuais a museus</b>
32	<b>Visita interativa pré-gravada</b>
38	<b>Visita interativa ao vivo</b>
44	<b>Perspetivas pré-gravadas</b>
48	<b>Perspetivas ao vivo</b>
52	<b>Aula virtual</b>
56	<b>Case Study: Museu Calouste Gulbenkian</b>
63	<b>PI2: Percurso sensorial</b>
72	<b>Case Study 1: mu-zee-um</b>
80	<b>Case Study 2: Vabamu</b>
88	<b>Case Study 3: Fundação do Muro de Berlim</b>
98	<b>Case Study 4: creACTIVE</b>
104	<b>Case Study 5: Museu Calouste Gulbenkian</b>
114	<b>Case Study 6: MUSAC</b>
123	<b>Anexo</b>
127	<b>Notas finais</b>
128	<b>Contactos</b>
130	<b>Agradecimentos</b>



**Introdução**



Este e-book apresenta uma panorâmica das principais conclusões do projeto **I AM (Inclusive and Accessible Museums / Museus Inclusivos e Acessíveis)**. O projeto, financiado pelo programa Erasmus+ (KA2), foi implementado entre junho de 2021 e junho de 2023 por parceiros provenientes de seis países europeus: mu-zee-um, vzw (Bélgica), Fundação do Muro de Berlim (Alemanha), Fundação Calouste Gulbenkian (Portugal), MUSAC (Espanha), VABUMU (Estónia) e creACTive (Macedónia do Norte).

A parceria concentra a experiência e criatividade de diferentes instituições. Museus de arte, museus de história, monumentos, uma organização para o ensino das artes e uma organização juvenil reuniram esforços para trazer as suas competências e experiências específicas a um projeto de cooperação. O objetivo consiste em possibilitar a participação na vida cultural e na cultura da memória. Une-nos o desejo de tornar as nossas instituições mais inclusivas e cativantes, especialmente, para os jovens com dificuldades de aprendizagem.

Desta forma, o projeto pretende tornar a história, a arte, e a cultura mais próximas dos jovens, para que estes possam ampliar a sua visão do mundo, interagir com outros membros da sociedade e desenvolver

competências pessoais. Através da combinação dos recursos, competências e experiências de todos os parceiros, acreditamos estar a contribuir para um ambiente de aprendizagem seguro e adaptado às necessidades dos públicos.

As nossas reflexões deram origem ao desenvolvimento de uma “caixa de ferramentas” para atividades educativas que permite a experimentação e aplicação de novas abordagens e estratégias para jovens, especialmente aqueles com dificuldades de aprendizagem e intelectuais<sup>1</sup>. Reveste-se da maior importância, para o grupo de trabalho, a partilha das experiências disponibilizando-as aos nossos pares. Este e-book é um guia para as duas produções intelectuais que desenvolvemos.

A Produção Intelectual 1 (PI1) é uma proposta para Visitas virtuais a museus. Estas visitas foram particularmente relevantes durante o surto da COVID-19, quando muitos museus foram obrigados a chegar digitalmente aos seus públicos. Desenvolvemos cinco tipologias de visitas virtuais que os museus ou monumentos podem adaptar aos seus programas: visita interativa pré-gravada, visita interativa ao vivo, perspetivas pré-gravadas, perspetivas ao vivo e uma sala de aula virtual.

A Produção Intelectual 2 (PI2) intitulada Percurso Sensorial é dirigida ao trabalho com jovens com dificuldades de aprendizagem. O Percurso Sensorial é uma abordagem metódica que permite enriquecer a experiência de fruição de um museu ou monumento através da utilização dos vários sentidos. Os educadores, animadores juvenis e mediadores podem criar as suas próprias ferramentas sensoriais, para que os jovens com dificuldades de aprendizagem possam explorar um museu ou monumento e obter acesso às obras, objetos expostos ou temas, através da visão, audição, tato, paladar e olfato.

Além de instruções detalhadas, incluímos case studies com fotografias e vídeos para que todos os que desenvolvem trabalho com estes públicos se possam inspirar.

Com este e-book, gostaríamos de iniciar o diálogo com colegas de outros museus e monumentos. Aguardamos com expectativa as vossas opiniões e comentários sobre as ferramentas que desenvolvemos.

### **A Equipa I AM**

Berlim / León / Lisboa / Oostende / Skopje / Talin na primavera de 2023





## Quem somos?

**mu-zee-um**

**Ostend, Bélgica**



© mu-zee-um

O mu-zee-um é uma organização para o ensino das artes que promove e estimula o intercâmbio entre as artes (e artistas) e o público. O mu-zee-um implementa esta promoção e intercâmbio através da organização e criação de projetos e sessões educativas a nível local, regional, nacional e internacional. Para o mu-zee-um, a arte é o melhor meio para incitar pessoas de todas as idades à ação, à criatividade e à reflexão.

A missão do mu-zee-um é ser o elo no ensino das artes, assente, no cruzamento com agentes culturais de Ostende, da província da Flandres Ocidental, da comunidade flamenga e da Bélgica. Reúne artistas, galeristas, animadores culturais e pedagógicos, e professores, e tem em conta um público ativo e diversificado, encorajando as crianças, os jovens e os adultos a ver e a ouvir de forma criativa o vasto mundo das artes e da cultura, enquanto lhes proporciona oportunidades para participarem de forma ativa numa série de formas de expressão artística.

O mu-zee-um é um local de encontro para voluntários no campo do ensino e da formação relacionada com as artes, e organiza sessões de formação para guias e mediadores que visam um elevado nível de negociação pública.

O seu ponto de partida é a criação, com o desenvolvimento de projetos de ensino artístico para escolas, organizações com e sem fins lucrativos e individualidades, nos campos da música, multimédia, espetáculo, literatura e teatro, onde o artista desempenha um papel central. Neste sentido, o mu-zee-um atua como mediador entre os artistas e o público. A inovação no ensino das artes é uma preocupação fundamental numa casa aberta com poucas barreiras, onde diversas gerações e grupos populacionais se podem reunir.

A nível internacional, o mu-zee-um organiza intercâmbios juvenis, cursos de formação e atividades inclusivas, principalmente no âmbito do Programa Erasmus+. Funciona como organização emissora e/ou anfitriã para o Corpo Europeu de Solidariedade.





# Vabamu

Talin, Estónia



© Vabamu - Sven Soome

O Vabamu - Museu das Ocupações e da Liberdade, juntamente com a sua extensão Celas Prisionais do KGB, é o maior museu sem fins lucrativos em atividade na Estónia. O museu é gerido pela Fundação Estónia Kistler-Ritso. É um local que narra a história do povo estoniano desde a ocupação até à independência e que inspira as pessoas a conservar e a defenderem a sua liberdade. A missão do Vabamu consiste em educar, envolver e encorajar o povo estoniano e os visitantes a refletirem sobre a história recente, a sentirem a natureza frágil da liberdade e a defenderem a liberdade e a justiça.

O NoVa, ou Noorte Vabamu, é o ramo do Vabamu dedicado às atividades de ensino, que reúne as lições museológicas baseadas no valor que suportam o currículo, além de um ambiente de autoestudo que proporciona cursos em temas sociais e *Study Bites*. O objetivo do NoVa consiste em encorajar os jovens a pensarem de acordo com a organização social e a serem curiosos, a aprenderem de forma independente num momento e a um ritmo que lhes convenha e a alargarem os seus horizontes através de aulas, eventos e debates em museus, além de criarem eles próprios conteúdos de forma ativa. O principal grupo-alvo para as atividades do NoVa são os jovens com idades entre os 12 e os 19 anos, e são estes quem mais frequentam as aulas e os debates no museu. Os tópicos para as aulas no museu, materiais de ensino e debates que interessam mais aos jovens são os direitos humanos, o impacto da guerra sobre o indivíduo, a cidadania ativa e a sustentabilidade. A acessibilidade tem sido intencionalmente abordada no museu desde a sua reabertura em 2018, com visitas guiadas que incluem interpretações descritivas e em língua gestual, e aulas adaptadas aos princípios da imersão. O tópico das aulas em museus, materiais de estudo e visitas virtuais surgiu no início da crise da COVID, em 2020, levando o museu a desenvolver gradualmente serviços em ambos os formatos, eventos e um ambiente de autoaprendizagem.



# Fundação do Muro de Berlim

Berlim, Alemanha



Memorial do Muro de Berlim © Fundação do Muro de Berlim

A Fundação do Muro de Berlim documenta a história do Muro de Berlim e os movimentos migratórios da RDA que ocorreram como parte e sob o impacto da divisão da Alemanha e do conflito Leste - Oeste no século XX. Comemora e expressa a história da divisão de Berlim e da Alemanha no local histórico concentrando-se nos seguintes tópicos: a história da divisão da Alemanha e do Muro de Berlim, a vida quotidiana com o Muro no Leste e no Oeste, as migrações na Alemanha dividida e a fuga da RDA, as vítimas do Muro de Berlim, a arte no Muro de Berlim, a revolução pacífica e reunificação.

A Fundação gere seis monumentos na área metropolitana de Berlim. Cada local tem um perfil específico que evolui em torno de temas e investigações específicas do lugar, das condições locais e dos grupos-alvo, e consequentemente gera conceitos e conteúdos educativos. Dos seis locais, os quatro seguintes, participaram no projeto I AM:

O **Memorial do Muro de Berlim** é o principal monumento de comemoração da divisão de Berlim. Inclui a única secção do Muro de Berlim que foi preservada, juntamente com os terrenos fronteiriços que a rodeiam. A exposição ao ar livre de 1,4 quilómetros acompanha a antiga faixa fronteiriça na Bernauer Strasse e ilustra a história do Muro e os seus impactos sobre o espaço urbano e as pessoas.

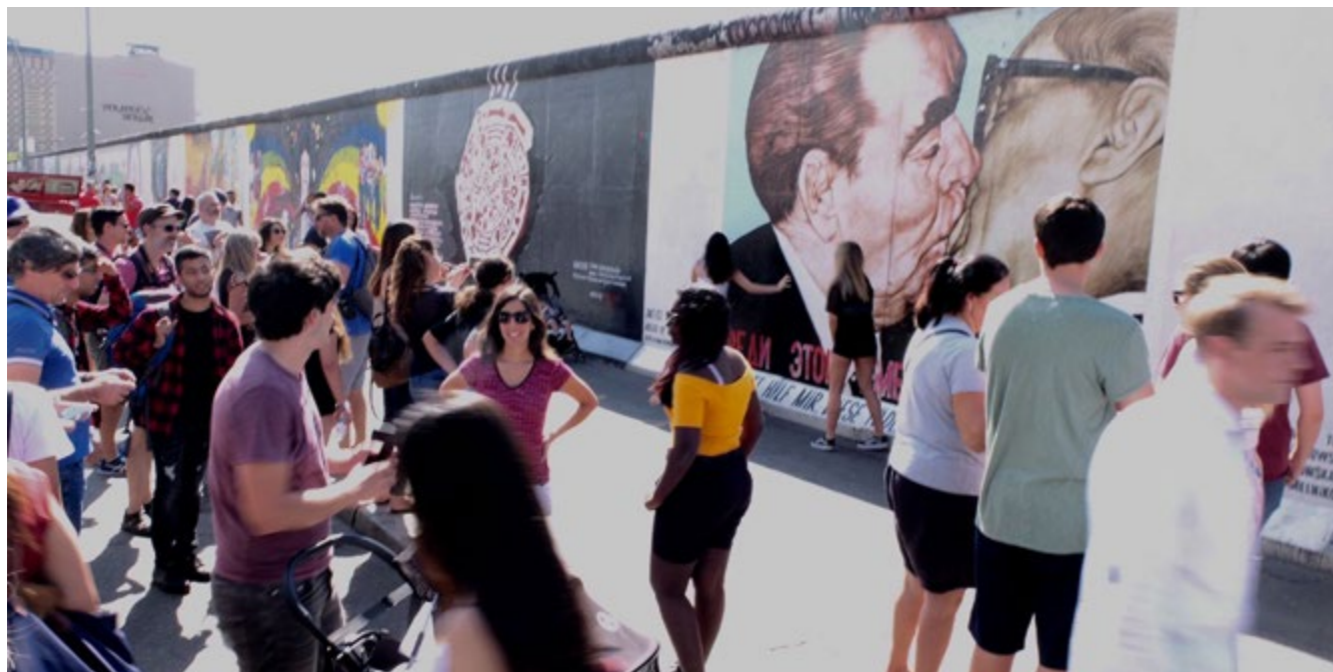




Museu do Centro de Refugiados de Marienfeld © Fundação do Muro de Berlim

Situado no edifício original, o **Museu do Centro de Refugiados de Marienfeld** é dedicado à história da fuga e da migração na Alemanha dividida. Este local incorpora simultaneamente a situação passada e presente da migração, já que o edifício adjacente serve hoje de alojamento temporário para refugiados.

A **Galeria da Zona Oriental** é um local comemorativo com significados multifacetados: um sítio de memória da divisão da cidade e das pessoas que aqui morreram, um testemunho da euforia da Queda do Muro, e finalmente uma evocação das dolorosas experiências do ano das convulsões, 1990.



Galeria da Zona Oriental © Fundação do Muro de Berlim



Monumento a Günter Litfin © Fundação do Muro de Berlim

O **Monumento a Günter Litfin** situa-se numa antiga torre de vigia. O monumento foi fundado por Jürgen Litfin para preservar a memória do seu irmão Günter, que tentou atravessar a fronteira e foi baleado por soldados fronteiriços da RDA em 1961.

Os vários locais da Fundação do Muro de Berlim convidam os visitantes a descobrir a história contemporânea, nas suas dimensões locais e globais. O trabalho educativo revela um acesso multifacetado à história para um público diversificado, considerando as suas necessidades específicas. O trabalho educativo convida os participantes a adquirirem uma compreensão ativa da história, apelando à sua intervenção, com o envolvimento em temas, e processos históricos através dos locais, coleções e objetos autênticos, além de testemunhas contemporâneas. O programa educativo encoraja a reflexão crítica do passado, ao chamar a atenção para diferentes perspetivas, mesmo que contraditórias, de forma a permitir debates diferenciados e orientados para o presente.



# Museu Calouste Gulbenkian

Lisboa, Portugal



© Museu Calouste Gulbenkian

A Fundação Calouste Gulbenkian supervisiona várias estruturas, tais como o Museu (MCG), que alberga a coleção privada de Calouste Sarkis Gulbenkian, um Centro de Arte Moderna (CAM) que detém a coleção mais importante de arte moderna e contemporânea portuguesa, uma orquestra e um coro, uma biblioteca e arquivo de arte, um instituto de investigação científica e um jardim. Situa-se no centro de Lisboa.

A Fundação desempenha a sua missão através de atividades culturais e programas inovadores que desenvolvem projetos piloto e distribui bolsas e subsídios a outras instituições e organizações sociais.

Estabelecida perpetuamente tem como fins estatutários a Arte, a Beneficência, a Ciência e a Educação.

Aberto desde 1969, o Museu Calouste Gulbenkian alberga uma das mais importantes coleções de arte privadas do mundo.

O Museu foi construído de acordo com os conceitos mais modernos da arquitetura museológica, em estreita harmonia e relação com o jardim que o rodeia. A coleção é composta pelos núcleos principais de Arte Antiga, Arte Islâmica, Arte Asiática e Arte Europeia.

Como parte da sua missão e compromisso para com o público, o Serviço de Mediação Cultural do Museu, especificamente a área para pessoas com necessidades específicas, trabalha para garantir a igualdade de oportunidades no acesso às exposições e à coleção. O lema do serviço- "Aprender é Fazer" - tem como objetivo permitir a descoberta e criar as condições certas para a construção do conhecimento e desenvolvimento de competências ao longo da vida.

Utilizando diferentes recursos e formas de expressão artística, a equipa de mediação procura encorajar a motivação para a observação de obras de arte com base em diferentes necessidades e interesses:

- Alargar horizontes;
- Despertar e melhorar as capacidades intelectuais, nomeadamente o pensamento e os processos criativo e crítico;
- Estabelecer pontes entre o indivíduo, a comunidade e os espaços em que se, movem.



**creACTIVE**

**Skopje, Macedónia do Norte**



© creACTIVE

A missão da Associação Juvenil creACTIVE consiste em apoiar a criatividade e a cidadania ativa dos jovens através da organização de atividades nas áreas da cultura, do ensino informal e do lazer, além de trabalhar para a sensibilização do trabalho com jovens e a promoção do trabalho voluntário na Macedónia do Norte.

Em 2009, a creACTIVE fundou o primeiro centro juvenil aberto em Kavadarci—um dos poucos no país até à atualidade— que proporciona serviços de animação juvenil. Em 2021, em parceria com outra organização local, a creACTIVE assinou um acordo com o município de Kavadarci para explorar o primeiro centro juvenil público do país. O centro promove o desenvolvimento pessoal e social dos jovens através de várias atividades de ensino informal, artístico e de tempo de lazer estruturado, com o objetivo de os ajudar a ultrapassar obstáculos sociais que os impeçam de participar ativamente na sociedade.

Desde 2017, a creACTIVE utiliza a produção cinematográfica e o método Kino Kabaret<sup>2</sup> para abordar questões sociais nas suas vidas de trabalho quotidianas, além de atividades de ensino informal, como acampamentos. A organização também realizou cursos de formação internacionais para animadores juvenis sobre a utilização da produção cinematográfica na animação juvenil.

A creACTIVE é uma das fundadoras da União para a Animação Juvenil e está ativamente envolvida nos processos de reconhecimento, normalização e profissionalização da animação juvenil na Macedónia do Norte. Durante os últimos dois anos implementou um projeto de longo prazo para criar a primeira norma profissional para a animação juvenil e orientar a primeira formação de animação juvenil na Macedónia do Norte. Membros relevantes da creACTIVE estiveram diretamente envolvidos na preparação das primeiras normas para a Qualidade da Animação Juvenil na Macedónia do Norte e no Portefólio Nacional de Animadores Juvenis.

A nível internacional, a creACTIVE realiza intercâmbios juvenis, cursos de formação e outras atividades (principalmente no âmbito do Programa Erasmus+) que visem o apoio aos jovens e aos animadores juvenis. Envia e recebe voluntários através do Corpo Europeu de Solidariedade, e tem uma ampla experiência no apoio a voluntários com oportunidades restritas.

A Associação Juvenil creACTIVE é membro fundador do Conselho Nacional para a Juventude da Macedónia e da União Nacional de Animadores Juvenis.

# MUSAC. Museu de Arte Contemporânea de Castilla y León

León, Espanha



© MUSAC. Museu de Arte Contemporânea de Castilla y León – Jordi Bernadó

O Museu de Arte Contemporânea de Castilla y León foi criado com o objetivo de promover o conhecimento e acesso públicos à arte contemporânea, assumindo em simultâneo a função de estimular a criação artística na região de Castilla y León. Aspira ser uma ferramenta fundamental para ajudar as pessoas a obterem uma compreensão crítica da arte, da cultura, da sociedade e do mundo em que vivemos, de modo a formularem ativamente novos modelos para produzir, salientar e partilhar a arte contemporânea; modelos que reflitam novas formas para compreender a sociedade numa época de transformação radical e rápida. O MUSAC pode definir-se como um espaço aberto ao pensamento e ao diálogo entre o grande público. Proporciona ferramentas analíticas e críticas, além de estratégias de ação relativas à arte e ao seu relacionamento com a sociedade, com o objetivo de criar uma rede partilhada de conhecimento situado e contextual. Atravessando culturas e identidades, o museu funciona como uma plataforma que transforma, problematiza e questiona as atuais condições estéticas, poéticas, políticas e socioeconómicas.

Concebido como uma ferramenta ativa, o MUSAC cria experiências de aprendizagem, desenvolvimento de conhecimentos, difusão e diálogo com as artes baseadas em relacionamentos entre as obras de arte e o público que salientem múltiplas perspetivas. O Departamento de Educação e Ação Cultural (DEAC) não só participa nas dinâmicas comunitárias, como também ajuda a criá-las e a possibilitá-las. O objetivo do MUSAC consiste em tecer uma rede de relacionamentos entre o público, os atores e os agentes artísticos na comunidade para reforçar a utilização social do museu, através da introdução de estratégias que compatibilizem a autonomia, a participação e a corresponsabilização, além de promoverem o pensamento crítico, a capacidade criativa e o desenvolvimento emocional. Para adquirir estas capacidades, é essencial um ensino baseado no desenvolvimento da sensibilidade: a sensibilidade entendida como um processo pelo qual a perceção e a consciência do que nos rodeia nos confere a capacidade de refletirmos sobre o que apreendemos e de expressar as nossas próprias experiências. E tudo isto utilizando uma abordagem que promova inteligências múltiplas<sup>3</sup>.



**PI1**

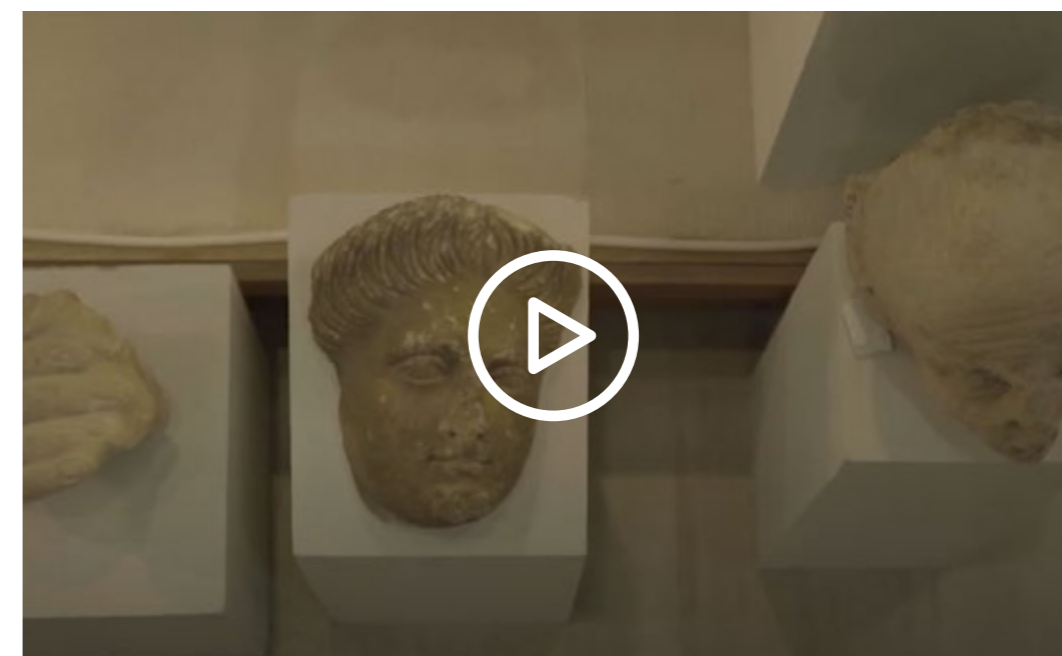
**Visitas  
virtuais  
a museus**





- As visitas virtuais a museus ganharam uma maior importância durante o surto da COVID-19, já que se tornaram uma oportunidade para implementar novas estratégias e reforçar o relacionamento do museu com os visitantes, utilizadores e o grande público, através do fortalecimento da comunicação e da interação. Muitos museus reformularam as suas estratégias digitais e reajustaram as suas infraestruturas organizacionais e tecnológicas para se reposicionarem numa comunidade que se tornou mais híbrida.

Os vários tipos de visitas virtuais a museus, a seguir descritos, são exemplos de visitas que muitos museus podem já ter implementado. Esta secção faz parte de um manual baseado nas nossas experiências comuns com vários tipos de visitantes, e visa transmitir os aspetos técnicos e práticos que devem ser considerados para a disponibilização de visitas virtuais. Dividimos estas visitas em cinco tipologias: **visita interativa pré-gravada, visita interativa ao vivo, perspectivas pré-gravadas, perspectivas ao vivo e sala de aula virtual.** As diferentes tipologias permitem dar resposta a diferentes estratégias de comunicação e ensino que podem ser adotadas pelos museus na sua abordagem digital bem como a produção e distribuição de conteúdos culturais.



Visitas virtuais a museus (apenas em inglês)





## Visita interativa pré-gravada

### O que é?

Uma visita interativa pré-gravada é aquela que combina conteúdos pré-gravados com opções que podem ser selecionadas pelos visitantes. Devido à sua natureza pré-gravada, não dispõe de uma secção de comentários / perguntas ao vivo. A interação é conseguida através das opções tomadas pelo visitante: quais as obras de arte a explorar, quais os textos a ler, quais os vídeos a assistir, se prefere escutar o áudio ou jogar jogos, etc.

Os espectadores ou participantes mergulharão na exposição através da pessoa no ecrã. Recebem informações, mas também são estimulados a pensar ou a formular uma opinião. O papel da pessoa no ecrã (o guia) consiste em suscitar o entusiasmo dos espectadores, em fazê-los sentir-se confortáveis e em estimular os seus processos de reflexão de uma forma diferente de como funcionaria uma sessão ao vivo, preparando antecipadamente questões, dando à pessoa tempo para pensar (ou a opção para pressionar o botão "pausa") ou para dar pistas... e para receber comentários na secção de comentários (dependendo do canal).

### Onde se desenrola?

É pré-gravada no local ou partilhada através de várias plataformas de redes sociais e incorporada no sítio web do museu (Facebook, YouTube, Instagram). Em determinados casos, pode ser partilhada em circuito fechado (como em reuniões de Zoom) ou como complemento a aulas virtuais.

### Quem a dinamiza?

O guia poderá ser um educador, um animador juvenil, um mediador cultural, um curador, um influenciador, ou um especialista convidado, e deverá ser comunicativo, carismático e conhecedor, com boa capacidade de expressão e bom ritmo de locução. Não deverá ser utilizado vocabulário complexo.

É necessária uma equipa audiovisual para a gravação de som e imagem, que inclua um operador de câmara (não tem de ser um profissional), um realizador, um assistente de iluminação e um operador de teleponto, se necessário.



Plano fixo



Plano médio



Grande plano ao nível dos olhos



## Como pode ser organizada?

A visita pode ser acompanhada pela introdução de imagens, áudio, vídeo, animações, relacionadas com o tema e requer um guião detalhado que deverá ser revisto e aprovado por uma equipa de comunicação especializada. Escolha um máximo de três obras/objetos para debater. O guião deverá incluir uma introdução, o desenvolvimento do tópico e um resumo, com transições harmoniosas entre os temas.

## Qual o tempo de duração?

20 a 30 minutos.

## Equipamento ou competências técnicas necessárias?

Quanto à posição da câmara, existem várias opções: um plano fixo, um plano médio ou um grande plano ao nível dos olhos.

Se a visita for filmada num estúdio:

- Fundo verde
- Câmara profissional ou tablet
- Tripé
- Microfone de lapela
- Iluminação de estúdio
- Adereços (digitais)
- Teleponto (se necessário)
- Maquilhagem (se requerido)
- Programa de computador para edição de sequências vídeo em fundo verde
- O guia deverá evitar vestir roupas verdes ou roxas, já que isto afeta o fundo verde

Se a visita for filmada no museu:

- Câmara profissional ou tablet
- Tripé
- Microfone de lapela
- Iluminação de estúdio
- Teleponto (se necessário)
- Adereços (digitais)
- Maquilhagem (se requerido)

## Como chegar ao público?

Poderá chegar ao público através da página web do museu e de outras plataformas como o Vimeo ou o YouTube. Porém, estas plataformas são sensíveis à qualidade do vídeo e necessitam de uma abordagem profissional, o que requer um maior orçamento de produção.

Podem ser usadas outras plataformas de conferência vídeo como o Teams, o Zoom ou o Google Meet nos casos em que existem limitações de orçamento ou de equipamentos.

Adicionalmente, podem-se distribuir informações prévias através de newsletters ou comunicados de imprensa, ou serem partilhadas com parceiros para a cooperação, centros juvenis, etc. Uma pequena amostra (teaser) nas redes sociais ajudaria a suscitar curiosidade.

## Como envolver os jovens na visita?

Os participantes são envolvidos no processo de pensamento criativo e aprendem os aspetos importantes do pensamento e da expressão criativa. Os jovens participarão através da utilização de um computador, *tablet*, *smartphone* ou televisor, desde que exista uma ligação por Wi-Fi/cabo. Os participantes podem fazer comentários na secção de comentários (dependendo do canal) ou podem enviar um e-mail para expressarem as suas ideias ou experiências. Também podem fazer comentários nas redes sociais.



## Como incluir jovens com menos oportunidades e diferentes capacidades?

Utilize linguagem e termos de fácil compreensão. Quando as pessoas receberem uma ligação para verem a visita, facilite-lhes a vida. Não as obrigue a inscrever. Faça tudo com um só clique!

Ao adquirirem um bilhete para entrada no museu on-line, poderá já estar incluído um simples Typeform (p.ex., um inquérito) para preenchimento, e para que fique com uma ideia antecipada das necessidades do público.

Os obstáculos sociais podem ser ultrapassados se envolver as pessoas interessadas na preparação e na promoção da visita.

A colaboração com bibliotecas públicas na disponibilização desta visita ajudará a reduzir os obstáculos financeiros. Para pessoas surdas pode-se incluir PIP (Picture-in-Picture) ou legendas. Para pessoas com deficiência visual, é aconselhável proporcionar uma descrição física da obra/objeto.

As dificuldades de aprendizagem podem ser ultrapassadas através da utilização de linguagem simples e da apresentação de tópicos que sejam simultaneamente comuns e interessantes. É sempre bom recordar que quanto mais curto, melhor!

Quando existem diferenças culturais, recomendamos optar por um tópico que diga algo a pessoas de todo o mundo e as relacione: cultura, arte, desporto, vida quotidiana ou música.

Certifique-se de que inclui a opção para permitir que as pessoas façam uma pausa ou recomecem a sessão. A flexibilidade importa!

## Onde encontrar inspiração?



Visita interativa *Espele o seu retrato* (apenas em flamengo)

## Visita interativa ao vivo

### O que é?

Uma visita interativa ao vivo ocorre em tempo real através de uma plataforma on-line e é conduzida para o espectador e mediada por um guia (educadores, animadores juvenis, mediadores). A visita torna-se interativa quando são incluídas mudanças frequentes da escuta (passiva) para atividades digitais interativas (ativas) que podem conter jogos, tarefas de auscultação individual ou clipes de vídeo. O visitante tem uma ligação em tempo real com o mediador que poderá responder a perguntas, moderar debates, e dar explicações.

### Onde se desenrola?

No museu.

### Quem a dinamiza?

O guia poderá ser um educador, um animador juvenil, um mediador cultural, um curador, um influenciador ou um especialista convidado, e deverá ser comunicativo, carismático e conhecedor, com boa capacidade de expressão e bom ritmo de locução. Não deverá ser utilizado vocabulário complexo. Uma visita interativa ao vivo mais prolongada deverá ser preferencialmente realizada por um profissional da área, já que o público tenderá a procurar explicações mais aprofundadas e poderá ter perguntas específicas.

É necessário um gestor de programa para criar os conteúdos da visita e das atividades.

É necessária uma equipa audiovisual para a gravação de som e imagem, que inclua um operador de câmara, um realizador, um assistente de iluminação e um operador de teleponto, se necessário.

Poderá ser necessário um parceiro multimédia para criar as partes interativas do programa (materiais audiovisuais, jogos, etc.) baseando-se no conceito e nas contribuições do gestor de programa.

O vestuário do guia tem de ser levado em consideração: as cores únicas são preferíveis à roupa com padrões (quadrados, diagonais, ziguezagues), para não provocar ilusões óticas. Segundo a psicologia das cores, o vermelho é irritante, ao passo que o azul e o verde são tranquilizantes.

### Como pode ser organizada?

As obras/objetos devem ser escolhidas de acordo com um tópico. É sempre bom proporcionar comparações visuais. Por exemplo, num museu de história: os uniformes de um soldado alemão, de um soldado russo ou de um soldado finlandês.

Para obras/objetos dentro de vitrinas, pode-se dar uma perspetiva global e depois ampliar para ver os detalhes, mas cuidado com os reflexos no vidro!

Sempre que possível, os artefactos históricos devem estar na mão do mediador e assinalados usando os dedos. A interação pode ser incorporada com a exibição de objetos através de imagens e digitalizações 3D. Enquanto o guia fala, é mostrada uma perspetiva, 360°, do artefacto.

Faça 3 ou 4 parágrafos durante a visita.

Para uma visita de 45 minutos, inicie com uma pequena introdução, que poderá ser uma história, uma nuvem de palavras ou um mapa mental (5 minutos), antes de desenvolver o tópico. Faça 3 a 4 parágrafos (cada uma entre 7 e 10 minutos) e, em cada parágrafo, pode ser reproduzida uma história, um jogo ou um vídeo. Termine com um resumo e uma sessão de perguntas e respostas (5 a 10 minutos)

### Tempo de duração?

30-45 minutos.

A experiência média para o envolvimento de público em atividades guiadas dura entre 30 e 40 minutos. Para atividades interativas ou sessões de perguntas e resposta, a visita poderá ser alargada para 45 minutos.

### Equipamento ou competências técnicas necessárias?

- Câmara profissional (para melhor qualidade) ou um *smartphone*
- Microfone
- Tripé ou estabilizador





Iluminação: iluminação artificial adicional ou uma boa localização com iluminação natural

- Computador: para as sequências interativas (para exibir materiais audiovisuais ou outros materiais adicionais)
- Iluminação: iluminação artificial adicional ou uma boa localização com iluminação natural
- Boa ligação Wi-Fi
- Para uma interação animada e envolvente, é preferível um equilíbrio entre planos panorâmicos e grandes planos. Uma posição estática pode ser trocada por filmagens em movimento.
- Se a exposição tiver muitas vitrinas, os reflexos nos vidros têm de ser considerados no momento da escolha da posição da câmara. Se o mediador usar óculos: cuidado com os reflexos provocados pelos mesmos.

### Como posso chegar ao público?

Poderá chegar ao público através da página web do museu e de outras plataformas como o Vimeo ou o YouTube. Porém, estas plataformas são sensíveis à qualidade do vídeo e necessitam de uma abordagem profissional, o que requer um maior orçamento de produção.

Podem ser usadas outras plataformas de conferência vídeo como o Teams, o Zoom ou o Google Meet nos casos em que existirem limitações de orçamento ou de equipamento.

Adicionalmente, podem distribuir-se informações prévias através de newsletters ou comunicados de imprensa, ou serem partilhadas com parceiros para a cooperação, centros juvenis, etc. Uma pequena amostra (teaser) nas redes sociais ajudaria a suscitar curiosidade.



Um tablet também pode ser usado em vez de uma câmara profissional.

### Como envolver os jovens na visita?

A forma mais simples e orgânica para envolver ativamente os jovens durante a visita consiste em usar os ambientes digitais da internet com que já estejam familiarizados ou que tendam a utilizar quotidianamente. A utilização de formatos com os quais os jovens estejam familiarizados ajuda-os a expressar pensamentos ou ideias criando um ambiente mais favorável e seguro para que se expressem não acrescentando pressão à aquisição de competências em novos formatos. Seguem-se alguns exemplos de aplicações e sítios web usados em museus e escolas e que podem ser usados para envolver os jovens durante as visitas virtuais. São adequados tanto a telemóveis como a computadores.

Mentimeter, polleverywhere e sli.do: estas ferramentas facilitam várias opções como inquéritos, nuvens de palavras, classificações, escalas, etc. As perguntas podem ser dirigidas ao, e a partir, do público.

AnswerGarden: permite que os utilizadores criem uma nuvem de palavras.

Jamboard (Google): facilita a tomada de anotações.

MindMap (google): facilita o mapeamento de ideias e a criação de estruturas.

Kahoot: permite vários tipos de perguntas.

As intervenções do guia devem alternar com clipes multimédia e interativos: por exemplo, vídeos curtos, clipes áudio, jogos, perguntas e respostas.

No fim da visita, há tempo para comentários e perguntas ao vivo.



## Como incluir jovens com menos oportunidades e diferentes capacidades?

Utilize linguagem e termos de fácil compreensão.

Quando as pessoas receberem uma ligação para verem a visita, facilite-lhes a vida. Não as obrigue a subscrever. Faça tudo com um só clique!

Ao adquirirem um bilhete para entrada no museu on-line, poderá já estar incluído um simples Typeform (p.ex., um inquérito) para preenchimento, e para que fique com uma ideia antecipada das necessidades do público.

Os obstáculos sociais podem ser ultrapassados se envolver as pessoas interessadas na preparação e na promoção da visita.

A colaboração com bibliotecas públicas na disponibilização desta visita ajudará a reduzir os obstáculos financeiros. Para pessoas surdas pode-se incluir PIP (Picture-in-Picture) ou legendas. Para pessoas com deficiência visual, é aconselhável proporcionar uma descrição física da obra/objeto.

As dificuldades de aprendizagem podem ser ultrapassadas através da utilização de linguagem simples e da apresentação de tópicos que sejam simultaneamente comuns e interessantes. É sempre bom recordar que quanto mais curto, melhor!

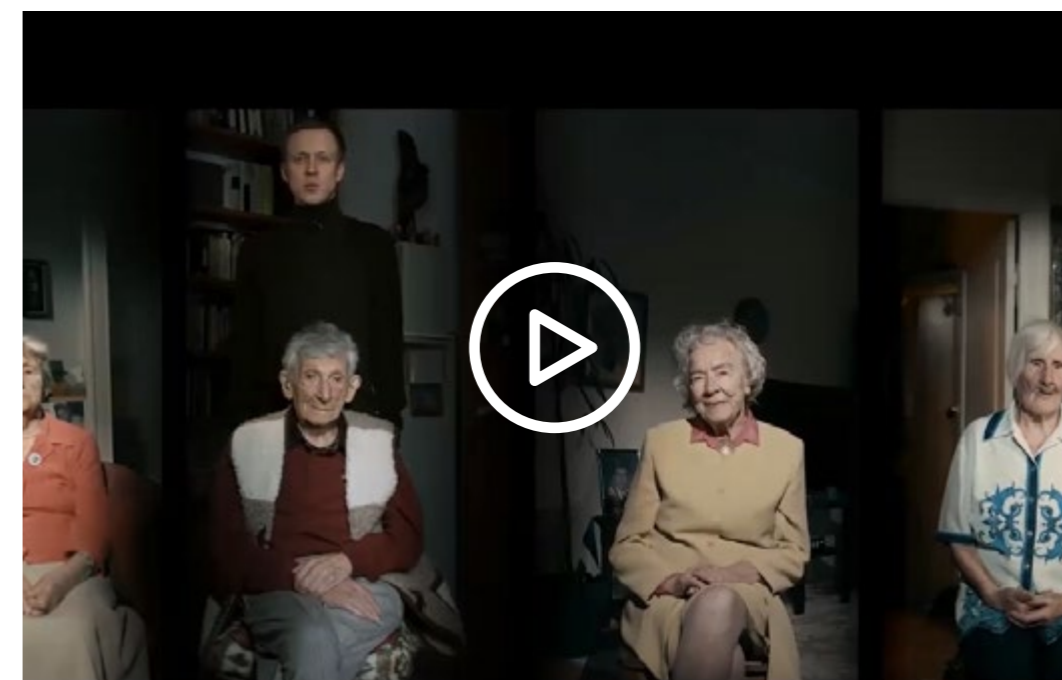
Quando estão presentes pessoas de diferentes culturas, recomendamos a escolha de um tópico com significado para todos e que permita criar relações: cultura, arte, desporto, vida quotidiana ou música.

Certifique-se de que inclui a opção para permitir que as pessoas façam uma pausa ou recomecem a sessão. A flexibilidade importa!

## Onde encontrar inspiração?



Visita interativa ao vivo no Museu do Negotino (apenas em macedônia)



Visita interativa ao vivo através da exposição permanente de Vabamu (apenas em estoniano)



## Perspetivas pré-gravadas

### O que são?

Perspetivas pré-gravadas são visitas guiadas curtas que foram pré-gravadas e disponibilizadas para públicos on-line. Como o nome sugere, a ideia consiste em proporcionar perspetivas ou fragmentos de uma exposição, concentrando-se no tema geral ou em obras específicas. São normalmente distribuídas por várias plataformas de redes sociais, como a funcionalidade Live do Instagram, o Facebook ou o YouTube, e seguidamente carregadas no sítio web do museu. Em determinados casos, também são possíveis circuitos fechados como as reuniões Zoom.

### Onde se desenrolam?

As Perspetivas pré-gravadas são normalmente gravadas no museu ou no local histórico, mais especificamente perto das obras/objetos em debate. Existe muita flexibilidade quanto ao local onde podem ser filmadas.

### Quem as dinamiza?

Um educador, animador juvenil, mediador, curador ou investigador pode realizar perspetivas pré-gravadas enquanto guia, juntamente com um operador de câmara e um editor de vídeo.

A pessoa responsável por estes vídeos deverá ter experiência profissional com museus e possuir conhecimentos académicos sobre o tópico em discussão. Adicionalmente, a gravação e montagem do vídeo deverá ser supervisionada por técnicos.

### Como podem ser organizadas?

As Perspetivas pré-gravadas podem variar, de cliques curtos e básicos nas redes sociais até vídeos mais aprofundados. A posição da câmara depende da plataforma onde a visita será disponibilizada. Para transmissões ao vivo em redes sociais, deverá ser vertical; para o

YouTube e plataformas de circuito fechado, horizontal.

O guia apresenta-se e transmite um breve resumo do que o espectador poderá ver e ouvir durante a visita. O guião deve incluir uma introdução que explique a inspiração por trás da obra/objeto, seguida pelo desenvolvimento do tópico, o seu valor cultural e observações finais. A frequência ideal para as paragens deverá ser a cada 10 minutos, com um máximo de três paragens. O cenário deverá ser educativo e inclusivo.

### Tempo de duração?

Devem durar entre 10 e 30 minutos, dependendo do canal social onde o vídeo será partilhado. A duração máxima ideal para vídeos do YouTube é de 30 minutos, enquanto para o Facebook e Instagram é de 10 minutos.

### Equipamento ou competências técnicas necessárias?

- Câmara profissional (para melhor qualidade) ou um *smartphone*
- Microfone
- Tripé ou estabilizador
- Iluminação: iluminação artificial adicional ou uma boa localização com iluminação natural

### Como chegar ao público?

Pode chegar ao público através da página web do museu e de outras plataformas como:

Instagram TV (IGTV): pode alojar até 240 minutos de vídeo.

Facebook Watch: os públicos deste canal têm uma capacidade de concentração reduzida, por isso os vídeos publicados neste canal devem ser apelativos e interessantes.

Vimeo ou YouTube: os públicos destes canais querem especificamente assistir a vídeos, e por isso a duração não é um problema.



Adicionalmente, podem distribuir-se informações prévias através de newsletters ou comunicados de imprensa, que podem ser partilhadas com parceiros para a cooperação, centros juvenis, etc. Uma pequena amostra (*teaser*) nas redes sociais ajudaria a suscitar curiosidade.

### Como envolver os jovens na visita?

Atualmente, a melhor forma de chegar aos jovens é através de multiplicadores (p.ex., influenciadores) nas redes sociais, já que estes conseguem atingir o grupo-alvo mais rapidamente que os anúncios. Os jovens podem participar com comentários e partilhas do vídeo.

### Como incluir jovens com menos oportunidades e diferentes capacidades?

Utilize linguagem e termos de fácil compreensão.

Quando as pessoas receberem uma ligação para verem a visita, facilite-lhes a vida. Não as obrigue a subscrever. Faça tudo com um só clique!

Ao adquirirem um bilhete para entrada no museu on-line, poderá incluir um simples Typeform (p.ex., um inquérito) para preenchimento, para que fique com uma ideia antecipada das necessidades do público.

Os obstáculos sociais podem ser ultrapassados se envolver as pessoas interessadas na preparação e na promoção da visita.

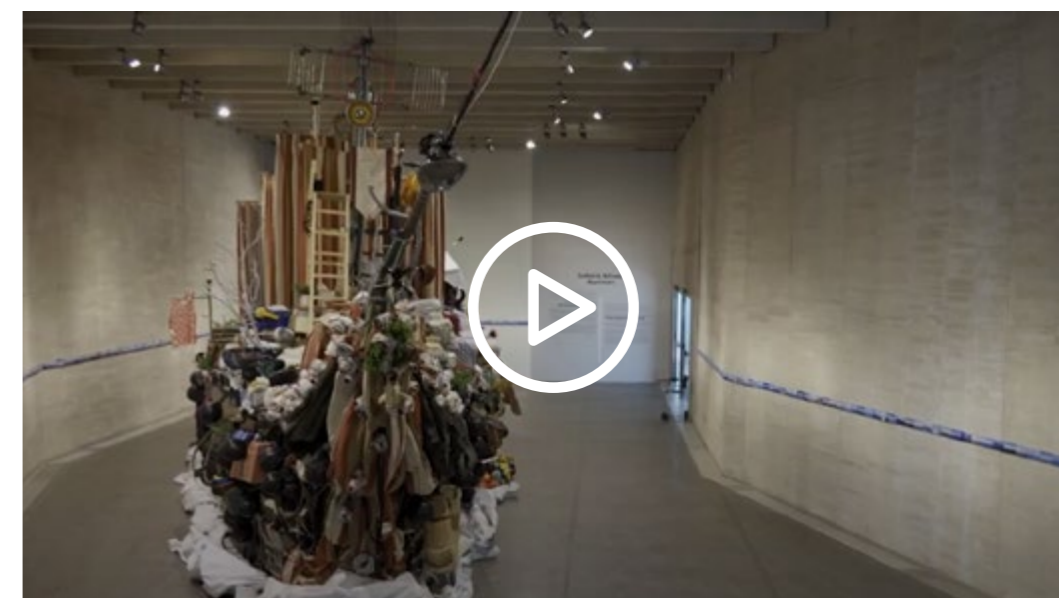
A colaboração com bibliotecas públicas para o fornecimento desta visita ajudará a reduzir os obstáculos financeiros. Para pessoas surdas pode-se incluir PIP (Picture-in-Picture) ou legendas. Para pessoas com deficiência visual, é aconselhável proporcionar uma descrição física da obra/objeto.

As dificuldades de aprendizagem podem ser ultrapassadas através da utilização de linguagem simples e da apresentação de tópicos que sejam simultaneamente comuns e interessantes. É sempre bom recordar que quanto mais curto, melhor!

Quando existem diferenças culturais, recomendamos optar por um tema que diga algo a pessoas de todo o mundo e as relacione: cultura, arte, desporto, vida quotidiana ou música.

Certifique-se de que inclui a opção para permitir que as pessoas façam uma pausa ou recomecem a sessão. A flexibilidade importa!

### Onde encontrar inspiração?



Perspetivas da exposição *Projeto Outro País: Esse Espaço no Meio* no MUSAC (em inglês com legendas em espanhol)



A escolha de...: Um convidado fala sobre o seu artista ou obra favoritos no Mu.ZEE (em flamengo com legendas em inglês)



## Perspetivas ao vivo

### O que são?

As Perspetivas ao vivo são visitas guiadas curtas que são transmitidas ao vivo e no local. Como o nome sugere, a ideia consiste em proporcionar perspetivas ou fragmentos de uma exposição, concentrando-se no tema geral ou apenas em obras específicas. São normalmente distribuídas por várias plataformas de redes sociais, como a funcionalidade Live do Instagram, o Facebook ou o YouTube, e seguidamente carregadas no sítio web do museu. Em determinados casos, também são possíveis circuitos fechados como as reuniões Zoom.

### Onde se desenrolam?

As Perspetivas ao vivo são normalmente gravadas no museu ou local histórico e, mais especificamente, perto das obras/objetos em debate. Podem ter um público ao vivo e um público on-line. Consequentemente, podem decorrer mesmo quando o museu está aberto ao público, já que é mais interessante ver pessoas a visitar uma exposição, desde que a visita não as perturbe.

### Quem as dinamiza?

Um educador, animador juvenil, mediador, curador ou investigador pode realizar Perspetivas ao vivo enquanto guia, juntamente com um operador de câmara (não tem de ser um especialista). A equipa das redes sociais ou um membro da equipa de comunicação devem estar disponíveis para responder a questões no fim da sessão.

Um membro da equipa de apoio no caso de ser necessário avisar as pessoas para não falarem alto enquanto decorre a visita ao vivo.

Se o museu tencionar produzir uma série de Perspetivas ao vivo, a primeira sessão ao vivo deverá idealmente ser apresentada pelo artista ou pelo curador. As sessões seguintes podem ser realizadas por um educador ou um especialista convidado. A personalidade, as competências de comunicação e o carisma têm de ser considerados.

### Como podem ser organizadas?

No início da visita, a câmara deverá focar-se no orador, mostrando pelo menos a parte superior do seu corpo. O guia apresenta-se e transmite um breve resumo do que o espectador poderá ver e ouvir durante a visita. Durante a realização da visita, a câmara poderá focar-se em obras específicas, aproximando-se dos detalhes ou mostrando uma perspetiva da sala. A câmara deverá estar na posição vertical.

Como esta visita deverá ser muito rápida, não podem ser mostradas muitas obras numa única sessão. No entanto, podem realizar-se várias sessões ao vivo, a guardar numa série ou lista de reprodução.

- Sugestões: Guarde o melhor para o início, porque nem todos os espectadores permanecerão durante toda a sessão, e por isso é importante captar a sua atenção desde o momento inicial. Todos os segundos contam, pelo que a informação tem de ser resumida. A decisão relativa ao número de paragens a fazer durante o clipe depende da exposição, do tempo, etc.
- 
- 

### Tempo de duração?

Idealmente, a Visita de Perspetiva ao vivo deverá ter uma duração entre 10 e 20 minutos no máximo, já que a capacidade de concentração nas redes sociais é reduzida.

### Equipamento ou competências técnicas necessárias?

- *Smartphone*
- Microfone
- Tripé ou estabilizador
- Iluminação: iluminação artificial adicional ou uma boa localização com iluminação natural



## Como chegar ao público?

Pode chegar ao seu público através da página web do museu e de outras plataformas como:

Instagram Live: os públicos deste canal têm uma capacidade de concentração reduzida, mas estão mais habituados a sessões ao vivo. Contudo, os vídeos ao vivo podem ser posteriormente carregados na IGTV, que pode alojar até 240 minutos de vídeo.

Facebook Watch: os públicos deste canal têm uma capacidade de concentração reduzida, por isso os vídeos publicados neste canal têm de ser apelativos e interessantes.

Vimeo ou YouTube: os públicos deste canal querem especificamente assistir a vídeos, e por isso a duração não é problema.

Uma sessão ao vivo deverá ser anunciada com antecedência nas plataformas de redes sociais. Isto poderá também ser usado como uma oportunidade para os seguidores apresentarem ideias sobre o que gostariam de ver.

É possível utilizar uma opção de contagem decrescente para alertar o público sobre o evento, criar expectativa e aumentar a participação.

Adicionalmente, podem distribuir-se informações prévias através de newsletters ou comunicados de imprensa, ou as mesmas podem ser partilhadas com parceiros para a cooperação, centros juvenis, etc. Uma pequena amostra (*teaser*) nas redes sociais ajudaria a suscitar curiosidade.

## Como envolver os jovens na visita?

Os jovens podem participar com partilhas, comentários e interações na secção de comentários, depois da visita.

## Como incluir jovens com menos oportunidades e diferentes capacidades?

Utilize linguagem e termos de fácil compreensão.

Quando as pessoas receberem uma ligação para verem a visita, facilite-lhes a vida. Não as obrigue a inscrever. Faça tudo com um só clique!

Ao adquirirem um bilhete para entrada no museu on-line, poderá incluir um simples Typeform (p.ex., um inquérito) para preenchimento, para que fique com uma ideia antecipada das necessidades do público.

Os obstáculos sociais podem ser ultrapassados se envolver as pessoas interessadas na preparação e na promoção da visita.

A colaboração com bibliotecas públicas para o fornecimento desta visita ajudará a reduzir os obstáculos financeiros. Para pessoas surdas pode-se incluir PIP (Picture-in-Picture) ou legendas. Para pessoas com deficiência visual, é aconselhável proporcionar uma descrição física da obra/objeto.

As dificuldades de aprendizagem podem ser ultrapassadas através da utilização de linguagem simples e clara, bem como, a apresentação de tópicos que sejam simultaneamente comuns e interessantes. É sempre bom recordar que quanto mais curto, melhor!

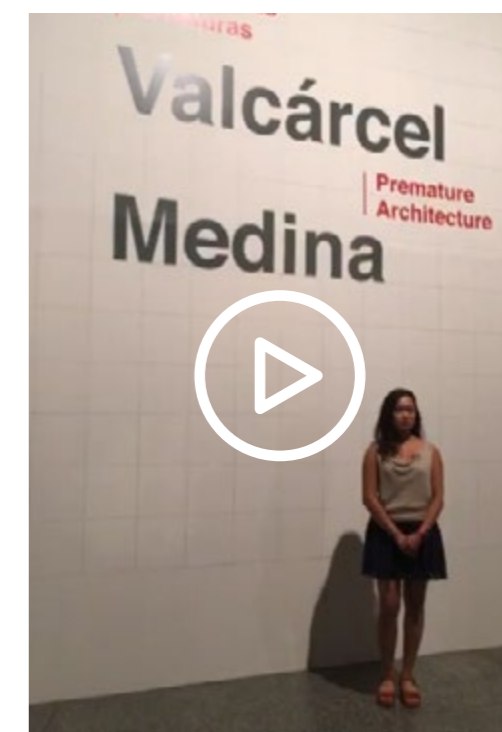
Quando existem diferenças culturais, recomendamos optar por um tópico que diga algo a pessoas de todo o mundo e as relacione: cultura, arte, desporto, vida quotidiana ou música.

Certifique-se de que inclui a opção para permitir que as pessoas façam uma pausa ou recomecem a sessão. A flexibilidade importa!

## Onde encontrar inspiração?



Perspetiva ao vivo da coleção do Mu.ZEE (apenas em holandês)



Perspetiva ao vivo da exposição *Premature Architecture* (apenas em inglês)

# Aula Virtual

## O que é?

Uma Aula Virtual é um programa educativo museológico para grupos escolares realizado virtualmente através de plataformas como o Teams, o Zoom ou o Google Meet, liderado por um educador do museu, onde todos podem interagir diretamente uns com os outros.

Utiliza métodos de aprendizagem ativa e envolve os alunos com várias ferramentas e dinâmicas, como vídeos pré-gravados, apresentações PowerPoint, trabalhos práticos e desafios para visitarem o museu sozinhos e continuarem o trabalho na sala de aula.

Para melhor assegurar a inclusão dos participantes e um fluxo de trabalho sem sobressaltos, é necessária uma preparação prévia entre o professor e o educador do museu para que todos estejam cientes dos conceitos e dos objetivos da aula virtual. Normalmente, os tópicos estarão relacionados com o currículo escolar, pelo que é importante defini-los antecipadamente.

## Onde se desenrola?

Funciona numa configuração de sala de aula onde os participantes podem estar juntos na escola ou em casa, ligados on-line, enquanto o educador está no museu ou no local histórico.

## Quem a dinamiza?

Recomenda-se que seja realizada por dois guias que tenham experiência em trabalhar com grupos escolares (um para conduzir a visita e o outro para ajudar a gerir o grupo virtualmente), além do professor na sala de aula. Deverá estar disponível um técnico para prestar apoio a todos os envolvidos.

## Como pode ser organizada?

A Aula Virtual tem de incluir:

um momento para saudar o grupo, uma apresentação dos participantes e uma introdução sobre o tema do trabalho a realizar com os alunos,

uma conversa sobre as obras/objetos (3 ou 4 no máximo). A conversa pode incidir sobre aspetos de observação e interpretação, ser otimizada com jogos, usar objetos ou outras ferramentas que reforcem e facilitem a compreensão da obra/objeto.

trabalho prático relativamente ao que foi previamente debatido.

conclusão da atividade ou apresentação das obras com um desafio para visitar o museu como complemento do trabalho realizado na aula.

um ambiente controlado tranquilo e com iluminação natural.

## Tempo de duração?

60 minutos, no máximo.

## Equipamento ou competências técnicas necessárias?

Cada guia deverá ter um computador com uma ligação à internet, uma webcam e um microfone.

A utilização de auscultadores poderá ajudar na gestão do ruído.

A escola tem de dispor de equipamentos específicos como uma tela de projeção, um projetor, computador, internet, câmara e microfone.

No caso de turmas mais jovens (1º e 2º ciclo) os microfones e as câmaras devem estar ligados para promover a espontaneidade no seio do grupo. No caso de alunos mais velhos (3º ciclo, Secundário e Universitário) os microfones devem estar desligados e as câmaras devem estar ligadas.

As imagens devem ter uma boa resolução, para o caso de precisarem de ser projetadas na aula.



## Como chegar ao público?

As Aulas Virtuais podem ser disponibilizadas para várias escolas através de comunicações escritas e reservas on-line. O Teams, o Zoom e o Google Meet são as plataformas mais comuns para as Aulas Virtuais. A vantagem das Aulas Virtuais é que conseguem alcançar grupos situados fora da área geográfica do museu.

## Como envolver os jovens na visita?

- As características específicas da aula/grupo devem ser consideradas antes de marcar uma Aula Virtual.
- Deverá realizar-se uma reunião entre o professor e o guia antes de marcar uma Aula Virtual para debater detalhes e definir a estrutura da mesma.
- Garanta que, em cada aula, todos os participantes sabem como utilizar o software escolhido (por exemplo, como ligar e desligar o microfone, como desligar a câmara e abandonar a conversa).
- Poderá ser necessário enviar à escola um conjunto de materiais para usar nos momentos práticos da aula.

O formato ao vivo é central para uma aula virtual, já que permite a interação e a contestação. Podem ser usados materiais pré-gravados ou apresentações PowerPoint que incluam visitas virtuais, áudios e imagens para complementar a lição.

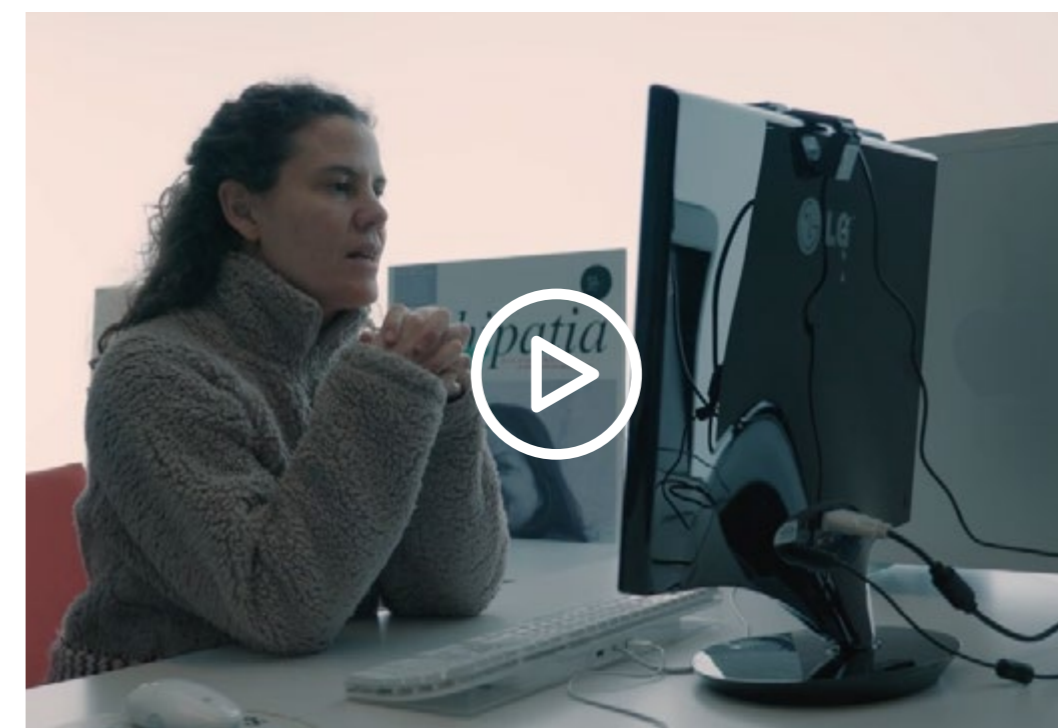
A apresentação dos participantes ajudará a criar as estratégias necessárias para garantir a participação ativa. O desenvolvimento da atividade depende bastante da interação dos jovens, e isso servirá de medida da sua motivação e compreensão para que os educadores possam adaptar a prática às suas necessidades. As perguntas diretas, partindo de experiências pessoais, criam normalmente um relacionamento confortável entre educadores e jovens que, quando lhes é dada a oportunidade para pensar, debater e criar, tendem a agir de forma positiva.

## Como posso incluir jovens com menos oportunidades e diferentes capacidades?

Utilize linguagem e termos de fácil compreensão.

Forneça ferramentas para ajudar os alunos a compreenderem a palavra escrita ou falada, para controlar e gerir energias e velocidades diferentes e para captar a atenção e a concentração de forma que todos se sintam como parte integrante da atividade.

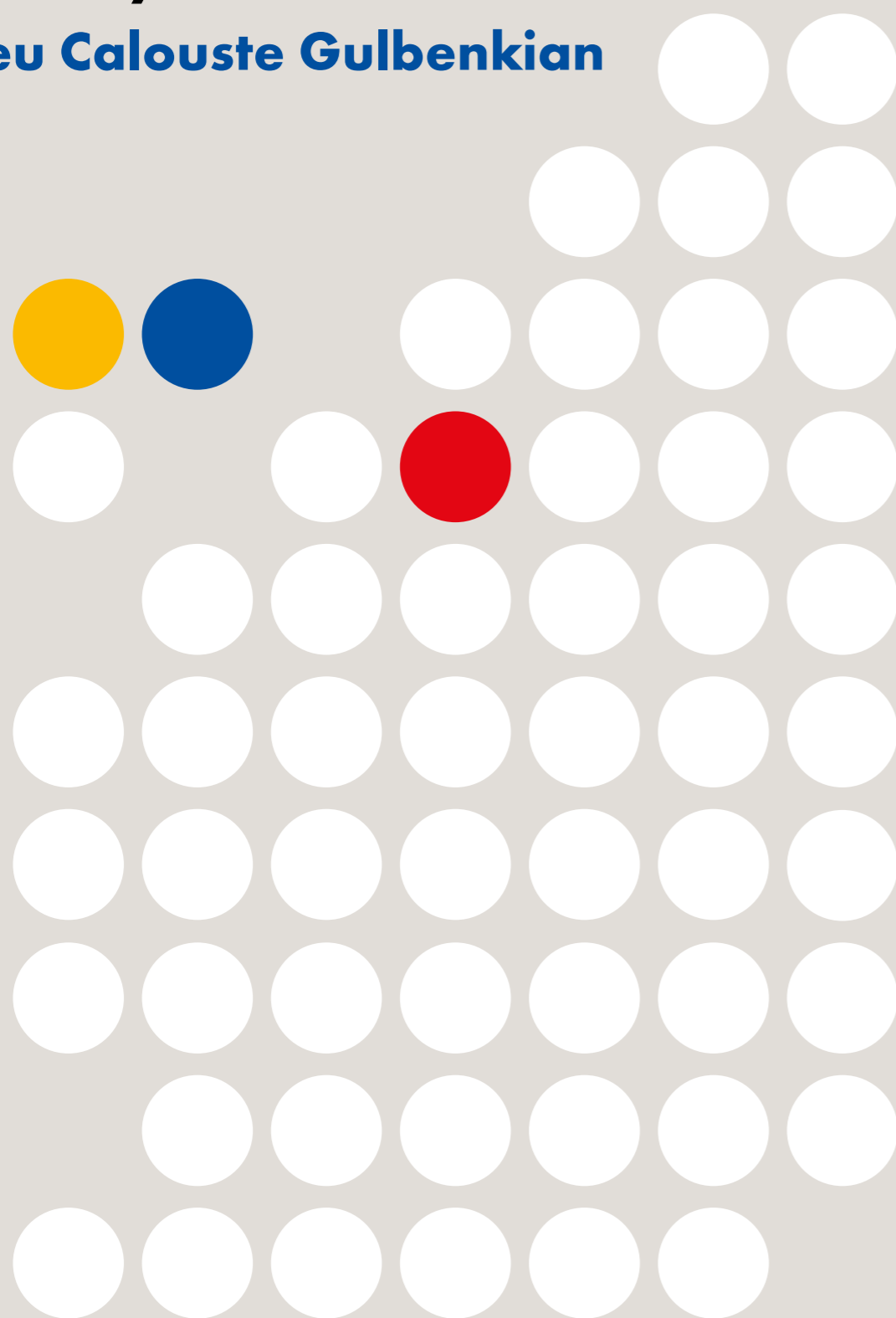
## Onde encontrar inspiração?



MUSAC Escuela Virtual (em espanhol com legendas em inglês)

## Case Study

### Museu Calouste Gulbenkian



**Tipo de museu:** Museu de arte

**Tipo de visita:** Aula Virtual

**Plataforma:** Google Meet ou Zoom

**Duração:** 60 minutos (sessão de conhecimento: 40 minutos, sessão prática: 10 a 15 minutos, margem de 5 a 10 minutos para eventos imprevistos)

#### Objetivos:

- Promover um maior conhecimento sobre as obras de arte.
- Promover o pensamento crítico e uma observação ativa.
- Criar ligações entre as diferentes obras de arte.
- Divulgar a coleção a pessoas que não têm oportunidade de visitar o museu.
- Proporcionar um foco mais profundo para cada obra de arte, sem a distração do ambiente circundante.

#### Descrição da visita:

Esta aula virtual foi concebida para jovens com necessidades específicas que, de alguma forma, têm dificuldade em visitar o museu, seja por questões financeiras, por dificuldades de deslocação, ou outras.

A primeira parte da aula baseia-se no diálogo e desenvolve a capacidades de pensamento crítico através da interpretação de obras de arte.

A segunda parte é uma sessão criativa, na qual os alunos têm a oportunidade de agir como curadores.

#### Etapas:

- Reunião de preparação com os professores e envio das imagens.
- Introdução realizada pelos participantes e guias.
- Conversa sobre o contexto do museu, fazendo perguntas tais como: "Já alguma vez visitou o museu? Se sim, do que se lembram?"
- Explicamos brevemente a história da coleção aos novos visitantes.



- Atividades baseadas no debate sobre duas ou três obras da coleção do museu, seguindo-se um modelo de análise e reflexão coletiva.

Por exemplo:



Claude Monet. *O Degelo* (1880)

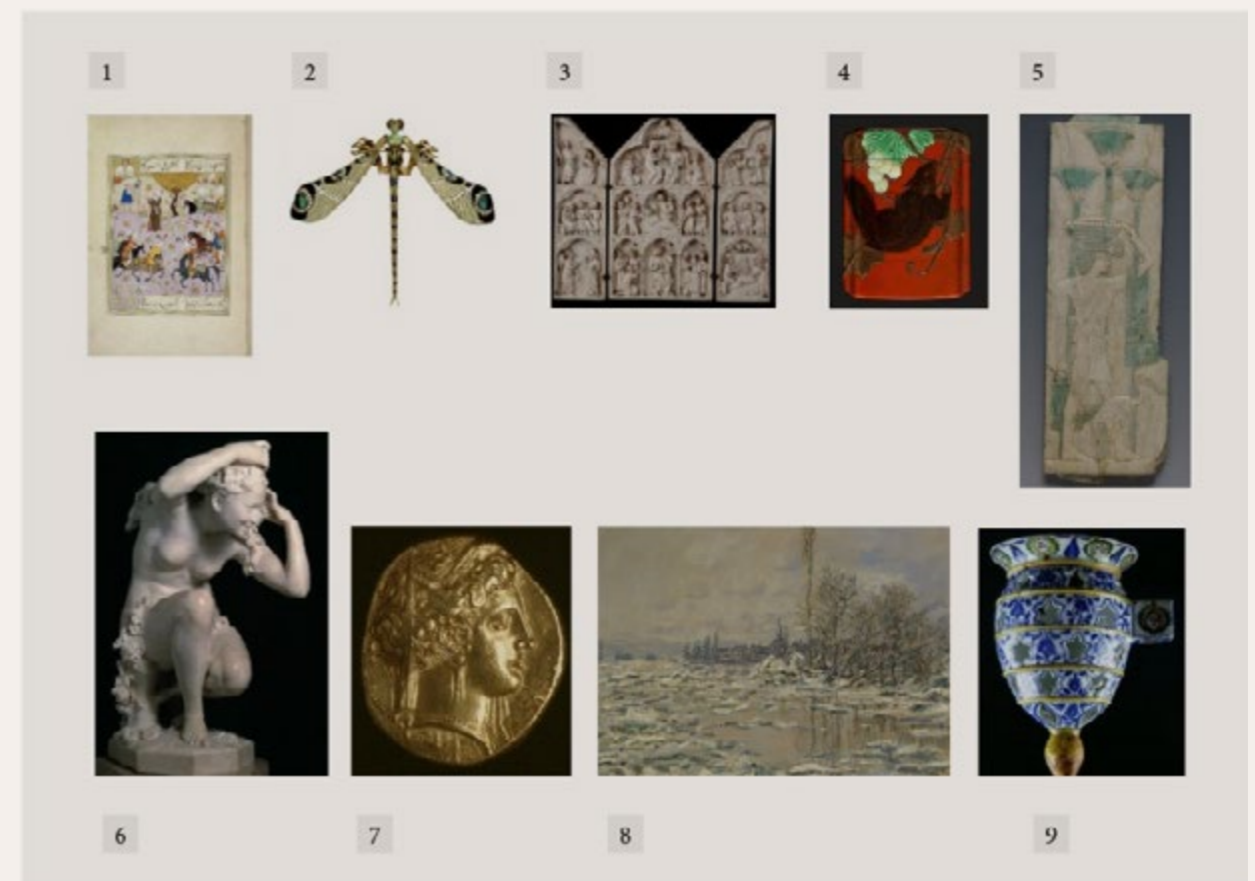
Óleo sobre tela

- O que veem?
- Se tivessem de escolher um título para este quadro, qual seria?
- Na vossa opinião, que materiais foram usados pelo artista?
- Olhem para as pinceladas. Acham que são espontâneas ou deliberadas? O que é que estão a ver que vos faz dizer isso?
- Como é que a obra vos faz sentir?
- Usando uma abordagem de conversação simples, explicamos o que é uma prática curatorial:
  - O que é um curador(a)?
  - Qual é o papel do(a) curador(a) num museu?

- Dê exemplos simples com os quais os participantes se possam identificar, como o processo decorar uma casa.
- Dividir os participantes em pequenos grupos, idealmente com três participantes. Cada grupo deve escolher cinco obras de arte (de um total de nove). As obras escolhidas devem ter um fator comum, como as suas cores, materiais, formas, temas ou as memórias que evocam.

Nota: O exercício prático deve ser curto e com ligações simples.

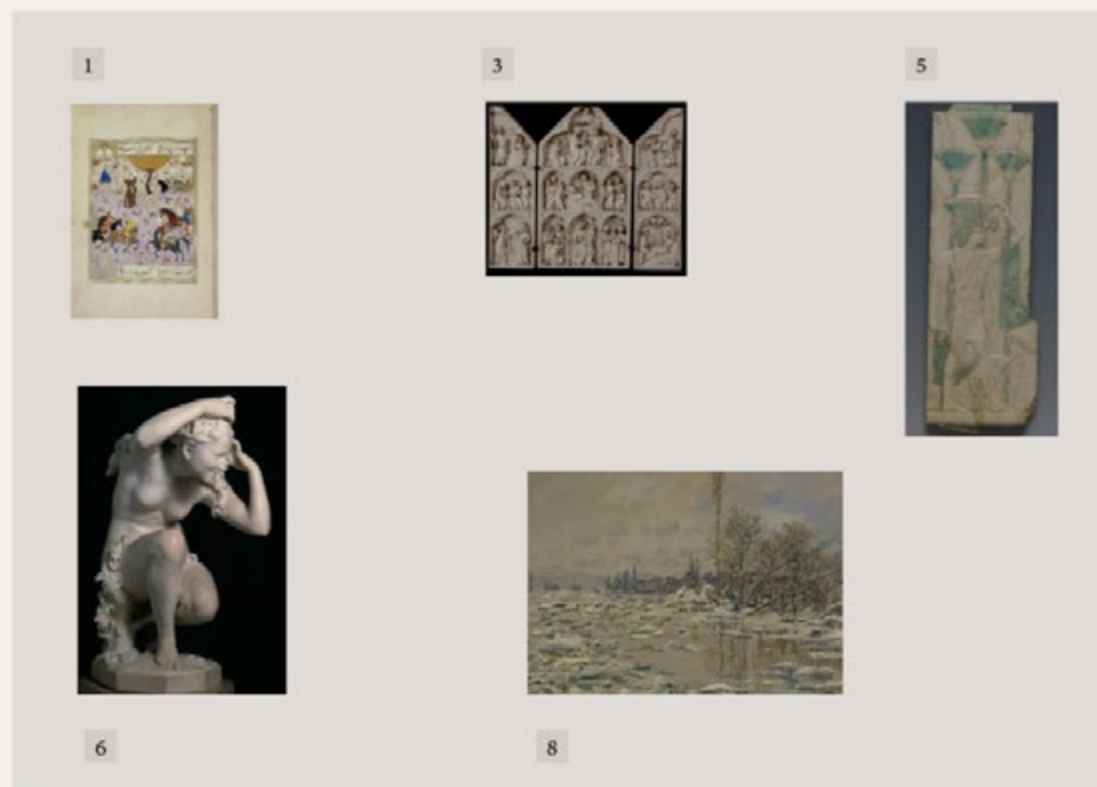
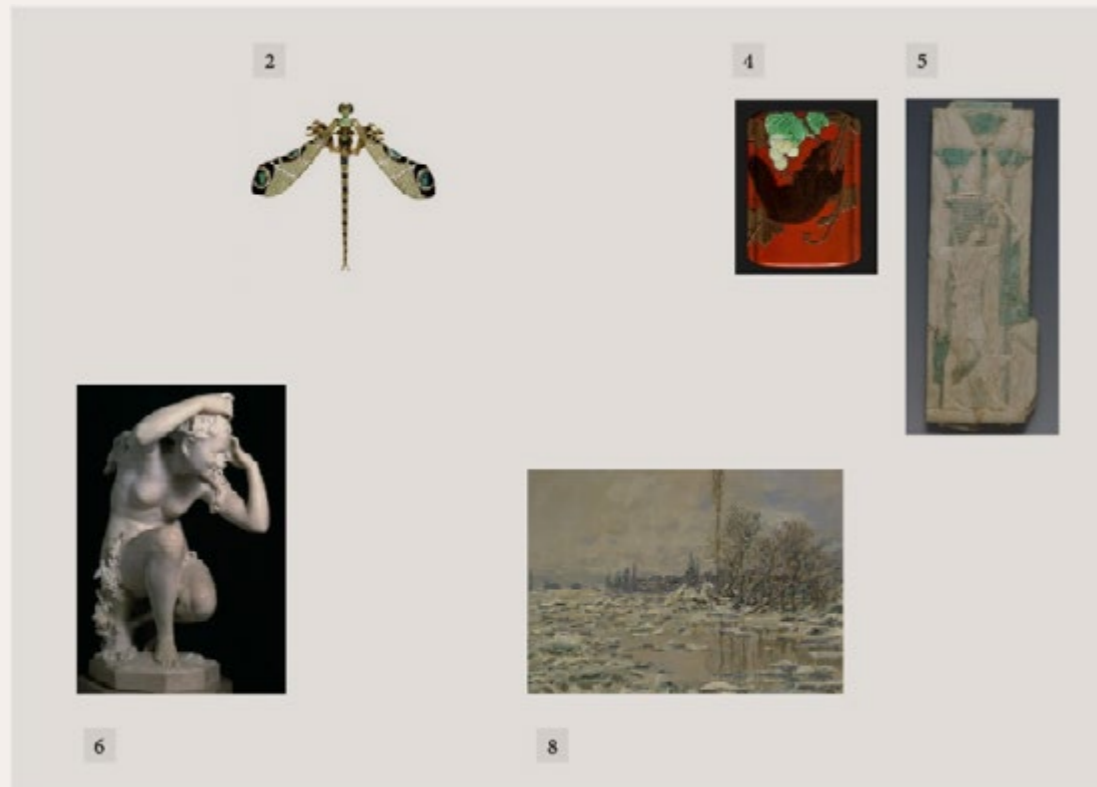
Um exemplo de obras de arte a escolher:



- Cada grupo tem de partilhar a sua seleção e explicar as suas escolhas.
- Ao mesmo tempo, o educador pode organizar uma página com a seleção feita por cada grupo.



Exemplo de 2 seleções:



### Mecanismos e ferramentas desenvolvidas para a aula virtual:

#### Pontos importantes a considerar na escolha das obras de arte:

**arte:** diferentes expressões artísticas, diferentes técnicas, conteúdos, e detalhes, para um processo de observação simples. Estes aspetos oferecem uma amostra significativa das obras que se encontram no museu, mas também permitem identificar diferentes elementos, em cada obra de arte.

#### Pontos importantes a considerar na escolha das perguntas a fazer:

discutir sempre os materiais; utilizar perguntas simples, sequenciadas e que possam ser respondidas a partir da observação direta. Devem ser dirigidas a todos os alunos individualmente, a fim de fomentar uma relação próxima e promover o envolvimento de cada participante.

#### Criar uma apresentação em PowerPoint como uma ferramenta simples:

utilizar uma linguagem de fácil compreensão, com tamanhos de letra apropriados. Utilizar imagens de alta resolução. Esta apresentação servirá como um ponto de partida e contém a mesma informação para todos.

Para o trabalho de grupo, as obras de arte devem ser impressas a cores para facilitar o exercício prático e as ligações entre cada uma.

A equipa do museu deverá realizar uma **reunião prévia** – idealmente, utilizando a mesma plataforma da aula virtual– com os professores e técnicos que acompanham o grupo. Nesta reunião, os guias devem explicar a atividade e os pontos em que será necessária a intervenção do professor. Por exemplo: concentrar a atenção dos alunos num pormenor, encorajar a participação do grupo e assegurar que todos têm acesso a toda a informação e material. Através desta preparação, o professor pode criar, antecipadamente, o ambiente adequado para a atividade.

#### Dificuldades antecipadas:

- Uma má ligação à Internet pode dificultar a dinâmica da aula virtual.
- O professor que acompanha o grupo deve ter conhecimento prévio da estrutura da visita e ser um aliado ativo no que respeita à dinâmica da aula virtual; caso contrário, o grupo poderá perder facilmente a concentração e o interesse na mesma.
- O sucesso desta proposta pode ser comprometido pela disparidade de necessidades, cognitivas e sensoriais, dos participantes.



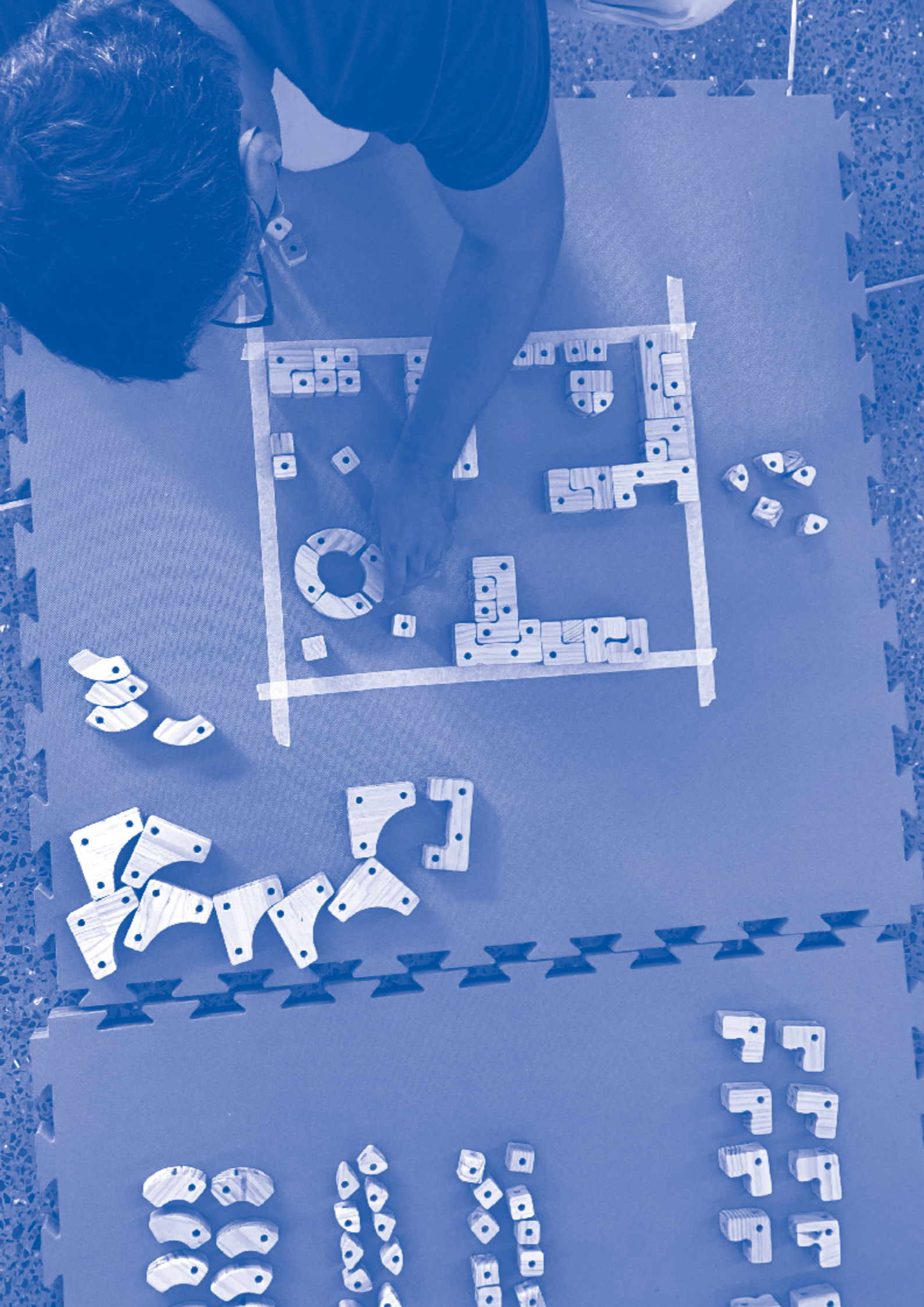


**PI 2**

**Percorso  
Sensorial**







- Uma visita a um museu ou um local histórico é sempre um percurso multifacetado, que é simultaneamente sensorial, estético e social. As exposições ativam os nossos sentidos de tal forma que agrupamos perceções e recebemos informações muito ricas e diversificadas. Quanto mais possibilidades forem ativadas, maior é o impacto produzido sobre as emoções e intelecto dos públicos.

Concebemos a ferramenta Percurso Sensorial para ajudar os educadores dos museus ou de locais históricos, os animadores juvenis e os mediadores a desenvolverem atividades educativas para jovens com dificuldades de aprendizagem e deficiência intelectual (com idades entre os 13 e 30 anos).



Percurso Sensorial (apenas em inglês)



## O que é o Percurso Sensorial?

O Percurso Sensorial consiste numa abordagem metódica para ampliar a experiência num museu ou num monumento usando vários sentidos. Os educadores, animadores juvenis e mediadores podem criar as suas próprias ferramentas sensoriais, para que os jovens com dificuldades de aprendizagem e deficiência intelectual possam explorar um museu ou monumento e obter acesso às obras, objetos expostos ou temas através da visão, audição, tato, paladar e olfato. Adicionalmente, podemos também estimular o nosso "sexto sentido" (também referido como propriocepção), ou consciência da posição e movimento dos nossos corpos. O Percurso Sensorial pode ser adaptado a vários tipos de museus e monumentos.

Uma experiência sensorial não se limita à vista e ao ouvido. As experiências sensoriais múltiplas são mais fortes e podem ser recompensadas por níveis superiores de envolvimento dos visitantes. Com esta abordagem, os jovens com problemas de aprendizagem, não só vivenciarão, como adquirirão conhecimentos sobre uma exposição.

Podem ser usados objetos do quotidiano que tenham ou não relação com as exposições. Assim, propomos a criação de um conjunto de ferramentas (por ex., um cesto ou um carrinho com várias gavetas que abram) e contenham diferentes artigos, como:

- Artefactos originais, se possível, levando em consideração a sua conservação.
- Reprodução de um objeto que integre a exposição, como forma de aceder às vitrinas.
- Maquetes de arquitetura que possam ser usadas como ferramentas visuais ou tácteis.
- Objetos sugestivos do tema de uma exposição, para ajudar na explicação de termos mais abstratos.
- Amostras de materiais que sugiram como algo é fabricado, ou a sua constituição.
- Fotografias, recortes ou pictogramas e cartões de sentimentos que sugiram locais, eventos ou emoções.
- Ficheiros áudio ou música.
- Ficheiros vídeo ou filmagens.
- Materiais com aromas fortes.

## Quais os objetivos do Percurso Sensorial?

### Para a equipa do museu ou do monumento, animadores juvenis, educadores e mediadores:

- Aproximar as obras, os objetos exibidos, ou os tópicos, dos visitantes.
- Prestar mais atenção a grupos-alvo específicos e conhecer as suas necessidades.
- Proporcionar uma ênfase orientada para a experiência.
- Proporcionar novas abordagens metódicas, especialmente para visitantes que necessitem de uma linguagem de fácil compreensão.
- Simplificar temas complexos relativos à história de arte e proporcionar uma "abordagem de barreiras reduzidas".
- Estimular um debate sobre história ou arte.

### Para o grupo-alvo:

- Vivenciar uma nova abordagem de visita a um museu ou monumento de uma forma inovadora e inclusiva, utilizando elementos apelativos, e adquirir conhecimentos gerais de uma maneira envolvente.
- Proporcionar acesso, à arte e à história, através da oferta de abordagens diversas.
- Permitir a participação na vida cultural e na cultura da memória, tornar agradável a experiência de estar num museu ou num monumento (muitas vezes pela primeira vez) e quebrar preconceitos, barreiras ou receios pré-existentes relativos ao contacto.
- Criar e satisfazer a curiosidade.
- Criar um espaço seguro e encorajar o grupo-alvo a apropriar-se dos tópicos de uma exposição.
- Encorajar os jovens a explorar e a partilhar as suas opiniões sobre uma obra de arte ou um tema histórico.
- Promover o pensamento crítico e a observação ativa.
- Ganhar consciência de, e expressar, as necessidades, os interesses e os sentimentos pessoais.
- Aprender através de atividades divertidas.
- Estimular os sentidos através de várias obras de arte e encorajar momentos de expressão artística.



- Ativar e iniciar conversas sobre arte e história e sobre o seu significado para a sociedade atual e para a vida dos jovens participantes.
- Cultivar a empatia nos jovens, estabelecendo ligações entre o presente e o passado.

### **Etapas necessárias para a criação e implementação de um Percurso Sensorial?**

A primeira etapa consiste em identificar o potencial para utilização de uma abordagem sensorial no museu ou monumento. Existem elementos sensoriais na exposição ou nos métodos já usados nos formatos educativos? Quais são os objetos, obras de arte e tópicos adequados a que podemos aceder através de ferramentas sensoriais? Quais são os objetivos de aprendizagem?

A segunda etapa consiste em desenvolver um conjunto de ferramentas sensoriais relativas aos objetos, obras de arte e tópicos específicos, e às condições dos nossos museus e monumentos, bem como às necessidades específicas do nosso grupo-alvo. Neste sentido, é essencial estar em contacto com o grupo-alvo, e envolver jovens, professores ou animadores sociais que colaborem com o grupo-alvo no processo de desenvolvimento, teste e ajuste do Percurso Sensorial.

A terceira etapa afeta os educadores, animadores juvenis ou mediadores que tenham de determinar quais as ferramentas do conjunto de ferramentas que são adequadas para cada grupo, durante cada Percurso Sensorial.

A última etapa inclui uma conversa com os professores, prévia à atividade, para preparação do espaço e das ferramentas e esclarecimentos a toda a equipa envolvida. Dependendo do grupo, os educadores, animadores juvenis ou mediadores deverão decidir que ferramentas e em que número serão usadas para evitar uma sobrecarga de informação. A dinâmica da apresentação deverá variar entre explicações e materiais de apoio (p.ex., áudios) para ajudar a manter a concentração do grupo.

O Percurso Sensorial pode ser incluído, como abordagem metódica, numa visita guiada ou em workshops (p.ex., num formato educativo pré-existente direcionado a jovens com dificuldades de aprendizagem) ou pode ser desenvolvido como atividade distinta no seguimento de uma visita à exposição. No primeiro caso, as ferramentas sensoriais são usadas durante a visita guiada para proporcionar acesso aos objetos, obras de arte ou tópicos apresentados. No último caso, a atividade pode iniciar-se por um quebra-gelo, seguido por uma breve visita à exposição, o Percurso Sensorial no formato de um workshop e uma reflexão final.

Relativamente à duração do Percurso Sensorial, recomendamos 90 a 120 minutos. É importante ter atenção às necessidades do grupo, permitindo pausas nos momentos certos. Se o grupo começar a demonstrar falta de motivação ou de concentração, a atividade pode ser concluída.

### **Dimensão do grupo**

Recomenda-se um máximo de 15 participantes e dois educadores, para garantir que é dada a atenção devida a cada participante. O grupo pode ser dividido em dois grupos mais pequenos.

### **Quais são as competências exigidas aos formadores, animadores juvenis e mediadores para a criação e implementação do seu próprio Percurso Sensorial?**

Aqueles que pretendam desenvolver e implementar o seu próprio Percurso Sensorial terão de possuir as seguintes competências:

- Sensibilidade e abertura para com as emoções das outras pessoas, e experiência comprovada na gestão de grupos diversificados de jovens com dificuldades de aprendizagem.
- A capacidade de criar um ambiente seguro onde os jovens com dificuldades de aprendizagem se sintam bem-vindos e apoiados.
- Saber como aplicar a história ou a arte, como método para capacitar os jovens e para os encorajar a participar na vida cultural.
- A capacidade de comunicar e pensar criativamente.
- Flexibilidade e adaptabilidade às necessidades dos participantes.
- Conhecimento adequado de linguagem de fácil compreensão.
- Boas competências de comunicação verbal e não-verbal, nomeadamente de empatia e de compreensão das necessidades dos jovens com ou sem dificuldades de aprendizagem.
- A capacidade de adaptar as suas competências de comunicação ao nível do grupo, considerando as suas capacidades de aprendizagem.
- A capacidade de escutar ativamente (evitando estereótipos e preconceitos) e estimular o debate, usando uma plataforma como "sítio seguro" para permitir que os jovens sejam ouvidos e transmitam as suas opiniões.
- A capacidade de inspirar apoio e compreensão mútua no seio do grupo de participantes.

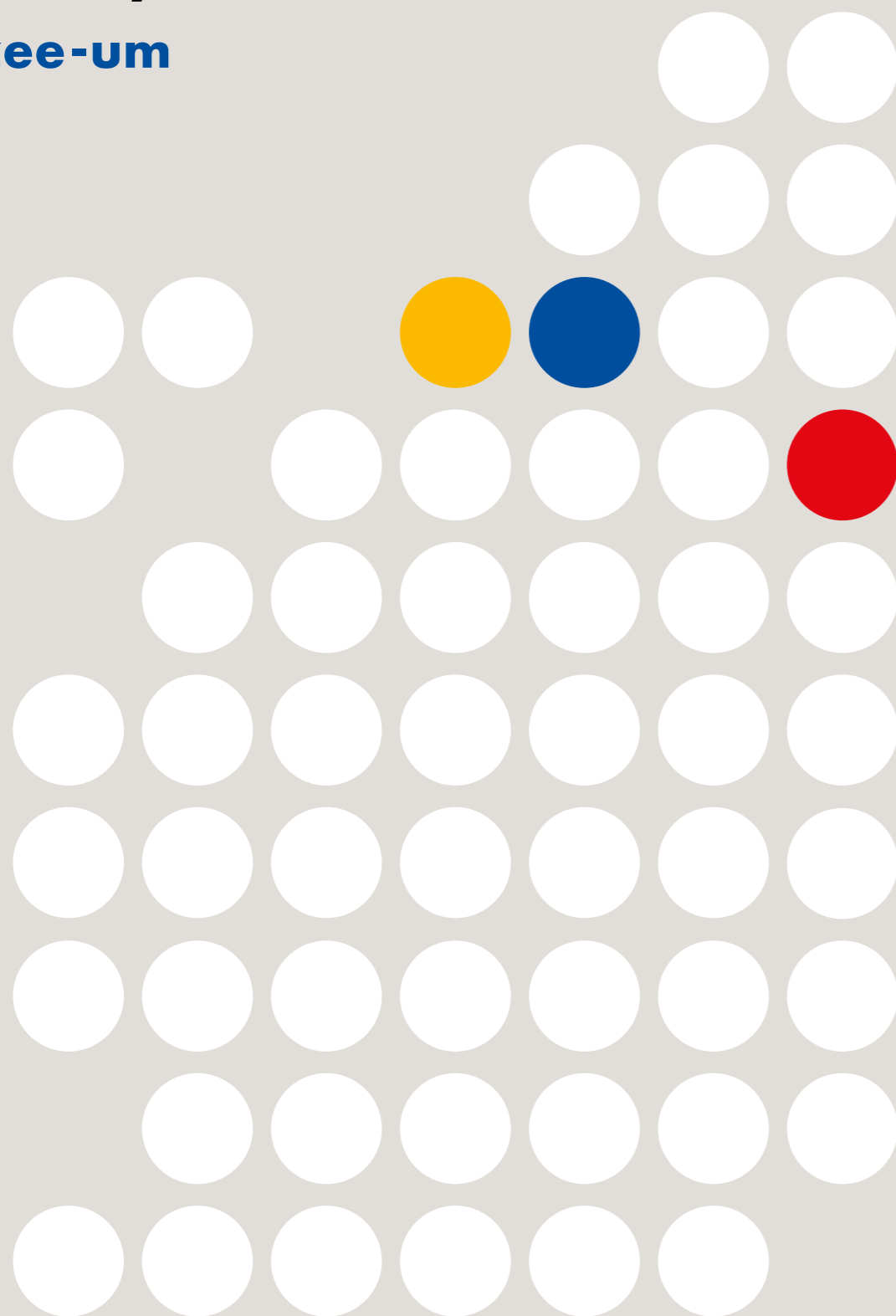




## Case Studies

# Case Study 1

## mu-zee-um



**Tipo de museu:** museu de arte, museu de história

### Como implementámos o Percurso Sensorial?

O Percurso Sensorial foi implementado no Mu.ZEE, um museu especializado na arte belga, produzida a partir de 1830. As exposições temporárias do Mu.ZEE mudam com regularidade e, conseqüentemente, é importante selecionar as obras de arte antes da atividade e preparar os materiais como uma unidade apresentável e portátil. Também é necessário ter informações prévias sobre o grupo, tais como: idade e nível cognitivo, número de participantes e necessidades específicas.

Para esta atividade, os participantes eram jovens com idades entre os 18 e os 25 anos, incluindo pessoas com deficiência intelectual e perturbação do espectro do autismo (PEA). Foram divididos em quatro grupos de 8 a 11 jovens, e cada grupo trabalhou sobre uma exposição diferente. A primeira exposição foi *Léonard Pongo – Terra Primordial*. Esta foi uma exposição de fotografia/vídeo sobre a obra do artista congolês Léonard Pongo, que procura outras maneiras de dar forma à força sobre-humana da Terra. As suas imagens de paisagens congolêsas permitem que a natureza fale, sem qualquer tentativa de oferecer quaisquer interpretações. A segunda exposição foi da coleção do Mu.ZEE, que abrange vários períodos e estilos, mas tendo a Bélgica como denominador comum. Cada grupo trabalhou sobre aproximadamente cinco obras de arte, e os seus ritmos e interesses foram levados em consideração. A atividade está estruturada da seguinte forma:

No início da atividade, todos se dispõem num círculo: conseguimos ouvir e ver todos. Apresentamo-nos. Situamo-nos no espaço: onde estamos, que sensação transmite este espaço, que som tem este espaço? Este é também um momento para recordar ao grupo os regulamentos do museu.

Durante a atividade, é recomendável que os participantes se sentem perto da obra de arte.

Depois da atividade, deverá ser previsto algum tempo para que os participantes façam uma pequena avaliação. Isto poderá ser feito enquanto se sentam perto da última obra vista, e respondendo às perguntas seguintes relacionadas com os sentidos e as emoções.



## Ferramentas desenvolvidas

Os grupos trabalharam sobre obras de arte específicas que foram escolhidas pelos educadores com base nos possíveis interesses dos jovens, na adequação das ferramentas às obras de arte ou no tema da atividade. Por exemplo, os jovens conseguem relacionar-se facilmente com as obras multimídia, já que pertencem a uma geração digital.

Cada obra estava associada a uma atividade específica que podia envolver um ou mais sentidos.

Por exemplo:

1 /  
Léonard Pongo  
*Sem título*, 2021  
Vídeo, 8m 19s

A atividade consistiu na visualização e audição de uma obra de arte em formato vídeo e na experimentação com sombras.

- Para facilitar a participação de pessoas que não reagem bem a estímulos intensos, baixamos o áudio e distribuimos auscultadores.
- Os participantes receberam recortes em cartolina branca com formas reconhecíveis (peixes, nuvens, pássaros), que usaram para movimentar entre a tela e a projeção. Observamos as sombras criadas pelos recortes e o efeito que produziram sobre a obra de arte: isso altera o significado da obra de arte?
- As mãos movimentaram-se de acordo com os sons e a música, à luz do projetor. Mais uma vez, as sombras brincam com a obra de arte.



Visualização da obra de Léonard Pongo antes da atividade. © mu-zee-um vzw



Formas recortadas lançam sombras sobre uma projeção de vídeo no chão, permitindo que os participantes se tornem parte da obra de arte. © mu-zee-um vzw

2 /  
Léonard Pongo  
*Sem título*, 2022  
Impressão a UV sobre pano de vela CS

Foram realizadas várias atividades em cada um dos lados das telas.

- Permanecemos em lados opostos das telas e movemo-nos de acordo com a música; primeiro, com uma pessoa de cada lado, e depois com várias pessoas.
- Espelhámos os movimentos uns dos outros em cada lado da tela: Qual é o efeito da tela sobre os nossos movimentos? Os nossos movimentos complementam a obra de arte?
- Debatesmos as imagens impressas em vários materiais: isto é arte ou não? O que faz com que se designe como arte? Como é que a foto assume um significado diferente de acordo com o material onde é impressa?

As crianças e jovens com autismo têm frequentemente grandes dificuldades com a imitação<sup>4</sup>. Os investigadores concluíram que precisam de desenvolver algumas aptidões de imitação antes de conseguirem desenvolver a atenção conjunta (a atenção partilhada de duas pessoas sobre um objeto). Como tal, a imitação é um eixo de intervenção importante para crianças e jovens com autismo, e ajuda-os a melhorar as suas competências sociais globais.



Os participantes movem-se de cada lado das telas seguindo a música que acompanha esta obra de arte. Tornam-se espelho uns dos outros. © mu-zee-um vzw



3/  
Marie-Jo Lafontaine  
*Juventude bela*, 1998  
Fotografias a cor sobre alumínio

Para esta obra de arte, usámos cartões de emoções para ilustrar os sentimentos dos sujeitos retratados:

- Que emoção expressa este retrato? Consegues fazer uma cara parecida?
- De que forma a cor do fundo afeta o retrato?



Usámos cartões de emoção para ilustrar os sentimentos dos sujeitos retratados. © mu-zee-um vzw

4/  
Rik Wouters  
*Mulheres à janela*, 1915  
Óleo sobre tela

Usámos cartões de cor para descobrir os vários tons e seguimos estas instruções:

- Escolha a cor que corresponde ao rosto da pessoa retratada
- Olhem para os rostos uns dos outros. Que cores veem? Que cor está à sombra/à luz?



Usámos cartões de cor para descobrir as cores de um retrato.  
© mu-zee-um vzw

5/  
Léon Spilliaert  
*P.C. Van Hecke em Novine*, 1920

Lápis, aguarela, guache, ponta de prata e tinta-da-china sobre cartão

Constant Permeke  
*Família de camponeses com gato*, 1928  
Óleo sobre tela

Os retratos de Permeke e Ensor mostram tecidos ricos como rendas, veludo, tecidos castanhos ásperos, penas, joias, etc.

- Os participantes procuraram roupas que correspondessem aos retratos e tocaram nos vários tecidos. De que forma tentou o artista representar a sensação transmitida por esse tecido com a tinta?
- Estudámos várias amostras de tecido: Quais correspondiam à pintura de Permeke, e quais correspondiam à de Spilliaert? Porquê?
- Porque é que vestiam estas roupas? Que ambiente é recriado com estas roupas?
- Se estivessem a posar para um retrato, o que vestiriam? Como se sentariam? Os participantes posaram em pedestais ou esboçaram retratos com um tablet?



Tecidos, chapéus e missangas ajudam a criar um *tableau vivant* (quadro vivo), inspirado pelos retratos do museu. © mu-zee-um vzw

### **Como incluímos, jovens com dificuldades de aprendizagem, pessoas que trabalhavam com o nosso grupo-alvo e as equipas do museu ou do monumento, no processo de desenvolvimento do Percurso Sensorial?**

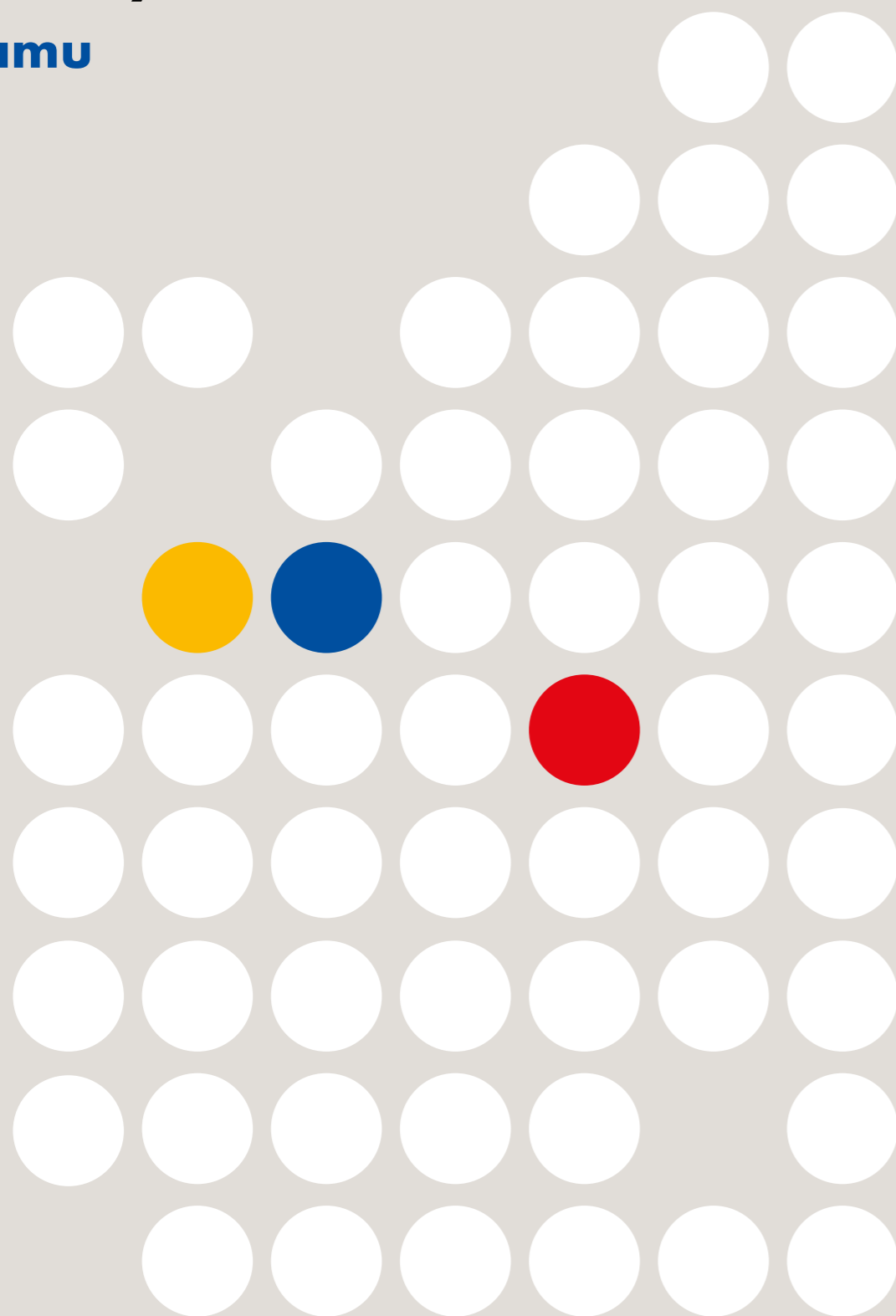
Desde o início do projeto IAM, os voluntários do mu-zee-um e as pessoas que trabalharam com este grupo-alvo foram convidados a refletir em conjunto. Em subgrupos distintos, foram desenvolvidas e testadas ferramentas com os vários grupos-alvo: jovens com deficiência intelectual, visual ou auditiva. Os participantes foram seguidamente convidados a partilhar as suas experiências para permitir o ajuste do Percurso Sensorial.





## Case Study 2

### Vabamu



**Tipo de museu:** Museu de História

#### **Como implementámos o Percurso Sensorial?**

Desenvolvemos uma classe museológica completamente nova, centrando-nos em duas histórias da exposição permanente do museu, para que a lição fosse o mais específica possível. Escolhemos histórias de crianças para permitir uma maior identificação por parte dos alunos: Hansu e Urve, ambos com 14 anos.

Baseados nas duas histórias que selecionámos, também começámos a procurar soluções sensoriais adequadas e que ajudassem a contar as histórias. Os objetos e as fontes visuais tornaram-se dominantes, e adicionámos também dois clipes áudio e um item olfativo.

Também definimos um limite máximo para a dimensão do grupo: 10 alunos + educadores.

#### **Ferramentas desenvolvidas**

##### **Ferramentas visuais**

Usámos uma variedade de fontes visuais. Como o foco da nossa lição eram as histórias de Hansu e Urve, mostrámos imediatamente fotografias destes aos alunos, e as fotos foram deixadas à vista dos alunos até à conclusão da história.

Ambas as histórias foram ilustradas pelos itens em exposição: o casaco de Hansu e a mochila de Urve, e o barco de refugiados na sala de exposições.

Como Hansu foi um dos estonianos deportados para a Sibéria, e Urve foi uma das refugiadas de 1944, também usámos um mapa para ilustrar as suas histórias, e os alunos puderam desenhar uma linha desde o ponto de partida até ao destino, para terem uma ideia da distância que ambos tiveram de percorrer.

A história de Hansu também incluiu um desenho de um vagão de deportação e um esboço do seu quarto na Sibéria, feito por ele. A sala de exposições, que foi concebida como um vagão, também ajudou os alunos a identificarem-se melhor com a história.





A sala de exposições temática  
*Desumanidade*, simbolizada pelo vagão.  
© Vabamu

Usámos cartões de emoção na aula do museu, já que os dois grupos de alunos de teste tinham estilos de aprendizagem e competências expressivas drasticamente diferentes. Os alunos mais faladores (predominantemente com dificuldades comportamentais e de aprendizagem) usaram os cartões de emoção no fim das histórias de Hansu e Urve para mostrar como Hansu se deveria ter sentido quando foi forçado a abandonar a sua casa e como Urve se sentiu durante a sua fuga. Com crianças autistas, a maioria das quais sem comunicação verbal e dificuldades em estabelecer contacto visual, usámos cartões de emoção no fim da aula, quando lhes perguntámos que emoções lhes evocavam as histórias e a visita ao museu.

Como as salas do museu são bastante escuras, usámos iluminação adicional para que os itens e o educador do museu fossem mais visíveis para os alunos, e desligámos todos os ecrãs que pudessem distraí-los.

Mala com itens associados à história de Hansu e cartões de emoção.  
© Vabamu





Imagens e saquetas com aromas relacionadas com a história de Hansu.  
© Vabamu

### Áudio

Usámos dois cliques áudio. Para a história de Hansu, usámos os sons de uma serração (porque Hansu trabalhou numa serração enquanto esteve na Sibéria). Para a história de Urve, usámos um poema que foi lido em sueco, para que os alunos pudessem ter uma ideia do ambiente linguístico onde Urve se encontrou depois de deixar a Estónia, e da língua em que teve de continuar os seus estudos na escola. O poema foi lido em voz alta por crianças que vivem na Suécia, e fala sobre a singularidade e a igualdade de cada pessoa entre as outras. Antes de lhes dizermos qual era a mensagem principal do poema, deixámos que os alunos adivinhassem o tema do poema.

### Olfato

Para os cheiros, usámos uma série de pequenas saquetas e latas/frascos. A história de Hansu incluiu saquetas com folhas de bétula, pão escuro, ramos de pinho e abeto e bagas de roseira brava secas. Estas últimas não produziram um resultado tão positivo como esperávamos, e usámo-las antes como material táctil e visual. Os alunos puderam cheirar as saquetas com aromas e adivinhar os mesmos, seguidamente tinham de adivinhar de que forma aquele aroma se poderia relacionar com a história de Hansu.

Para a história de Urve, usámos um frasco de vidro com terra. Os alunos tinham de explorar/cheirar o que era e decidir se Urve teria levado o frasco na sua mala, na sua fuga. Cometemos um erro na primeira aula-piloto, onde utilizámos um frasco usado com outros aromas que confundiram os alunos, por isso recomendamos escolher um tecido o mais possível livre de outros cheiros e frascos/embalagens novos quando optar por saquetas e latas de aromas.

Uma seleção de itens que Hansu pode ter embalado para levar consigo. © Vabamu



## Ferramentas tácteis

Contámos a história de Hansu numa sala de exposições projetada como um vagão de deportação, que também nos deu a oportunidade de olhar em torno do vagão e de medir a sua dimensão.

De entre os itens em frente do grupo, tínhamos de escolher aqueles que Hansu poderia ter levado consigo quando foi deportado. Estes incluíam simultaneamente coisas velhas e modernas, com o objetivo de provocar o pensamento crítico nos alunos. Os alunos puderam olhar para os objetos e embalá-los com as suas mãos num saco feito de roupa de cama. Estes não eram os itens originais de Hansu, mas exemplos semelhantes: romances para jovens (livros antigos, onde colámos as capas dos livros que Hans levara consigo), papel para desenho, lápis, meias de lã, uma toalha de linho, roupa de cama de algodão, maçãs, um urso de peluche moderno e rublos.

Para narrar ainda melhor a história de Hansu, o nosso objetivo consistia em encontrar um casaco de algodão idêntico ao que Hans vestira na Sibéria, para que os alunos pudessem ter oportunidade de o vestir. Infelizmente, não conseguimos encontrar este adereço para os primeiros grupos de teste.

Para a história de Urve, pusemos na mala as coisas de que precisava para a sua fuga. A seleção tinha de ser feita a partir dos itens seguintes: um rádio antigo, uma bandeira da Estónia, terra da Estónia, um vestido de verão, um chapéu, pérolas, um reproduutor de MP3, auscultadores, marcos alemães e uma cópia de um documento de identificação da década de 1940.

Além disso, as crianças também tiveram oportunidade de explorar o barco de refugiados situado na sala de exposições.

Para ilustrar a história de Urve, também usámos água para mostrar como o Mar Báltico estaria frio em setembro de 1944 (cerca de 12 graus). Os alunos tocaram na água com as suas mãos para tentar adivinhar a temperatura correta, e por fim medimos a temperatura real da água com as crianças. Deve também ser mencionado que a temperatura da água guardada no frigorífico subiu rapidamente numa sala aquecida, pelo que a água preparada no início da sessão poderá rapidamente deixar de estar suficientemente fria para o exercício de demonstração.



Uma seleção de itens que Urve pode ter embalado para levar consigo. © Vabamu

## Como incluímos jovens com dificuldades de aprendizagem, pessoas que trabalhavam com o nosso grupo-alvo e as equipas do museu ou do monumento no processo do desenvolvimento do Percorso Sensorial?

Desenvolvemos a visita sensorial juntamente com a equipa do museu, com base na experiência prévia da mesma, com alunos com deficiência intelectual em escolas de ensino geral, em artigos/literatura científica e nas práticas de outros museus. Consultámos um terapeuta artístico e um educador de infância que também se tinham deparado com crianças com deficiência intelectual durante a sua atividade profissional. Realizámos duas aulas de teste, e as dificuldades que surgiram com o primeiro grupo de teste e os comentários dos professores, foram considerados e aplicados na segunda aula de teste. Durante o processo de condução de uma aula, e dependendo do nível dos alunos, o responsável terá de estar preparado para os ajustes e adaptações necessárias.

## Case Study 3

### Fundação do Muro de Berlim

**Monumento do Muro de Berlim,  
Museu do Centro de Refugiados de Marienfeld,  
Galeria da Zona Oriental,  
Monumento a Günter Litfin**



**Tipo de museu:** local comemorativo com uma exposição exterior, museu de história (exposição interior)

#### Como implementámos o Percurso Sensorial?

As ferramentas sensoriais desenvolvidas (utilização de áudios, ferramentas tácteis e visuais, aromas e movimentos/sentidos corporais) foram integradas em visitas guiadas pré-existentes e em workshops realizados em linguagem acessível na Fundação do Muro de Berlim. As ferramentas proporcionam uma abordagem multissensorial aos locais históricos e aos tópicos apresentados durante a visita guiada ou workshop. Os nossos testes-piloto mostraram que a combinação de dois ou mais sentidos para aceder a um tópico garantem uma experiência mais profunda: todas as pessoas têm diferentes afinidades com os sentidos, e quantos mais canais sensoriais forem abordados maior será a probabilidade de chegar a todos os membros do grupo.

Para implementar o Percurso Sensorial na exposição exterior, preparámos um carrinho com todas as ferramentas necessárias. Desta forma, os guias dispõem de seleção de ferramentas e podem escolher quais e quantas pretendem usar, dependendo das necessidades e dos interesses do grupo. No caso da exposição interior, também é possível distribuir antecipadamente as ferramentas por estações específicas.

#### Ferramentas desenvolvidas

Criámos duas categorias de ferramentas: 1. Ferramentas independentes do local: apoiam a narração da visita guiada/do workshop e permitem aceder a temas recorrentes da Fundação do Muro de Berlim. 2. Ferramentas específicas do local ou da exposição: relacionam-se com um determinado tópico ou biografia. Em resumo, desenvolvemos mais de 30 ferramentas, desde diferentes tipos de áudio (música, som, entrevista), objetos reais, maquetes, apoios visuais (telescópios, fotografias, detalhes de imagens) até atos performativos (tarefas de pesquisa, movimentos orientados). Apresentamos a seguir uma seleção destas ferramentas.



### Ferramentas independentes do local

Os pictogramas (ferramenta visual) representam uma palavra ou uma ideia através da ilustração. Acompanham as explicações do guia e ajudam os alunos a compreender o que está a ser dito. Os eventos ou processos históricos (p.ex., a Revolução Pacífica e a Queda do Muro de Berlim), além dos termos ou conceitos abstratos relacionados com um tópico histórico (p.ex., liberdade de expressão, autodeterminação, etc.) são visualizados através dos pictogramas.

Os emoticons (ferramenta visual) representam uma emoção. Ajudam os alunos a visualizarem o modo como alguém se sentiu numa determinada situação na história, ou ajudam os jovens a pôr-se na posição de outra pessoa. Através dos emoticons, os participantes conseguem expressar o que sentem relativamente a um tópico histórico ou à própria visita ao local comemorativo. Ao usar emoticons, lembre-se de garantir que o significado dos símbolos seja claro.

Recomendamos o trabalho com os pictogramas e emoticons usados nas escolas para necessidades específicas.<sup>5</sup> Isto ajudará a promover momentos de reconhecimento. Enquanto ferramentas visuais, os pictogramas e emoticons funcionam independentemente da faixa etária, das barreiras linguísticas e dos níveis de aprendizagem, proporcionando um meio de comunicação não-verbal.

### Ferramentas relacionadas com o tópico

Berlim dividida / Alemanha dividida: São apresentadas moedas históricas da RDA e da República Federal como uma ferramenta táctil para exemplificar a divisão da Alemanha. As moedas proporcionam uma abordagem imediata à antiga existência de dois estados alemães: ao agarrá-las com as suas mãos, os jovens podem comparar a sua materialidade, o seu design e os seus símbolos. As moedas são uma boa forma para iniciar um diálogo. Na nossa experiência, os participantes que recordavam estas moedas (p.ex., professores) começaram a partilhar partes da sua história de vida com o grupo. Os jovens reconheceram as moedas como não sendo moedas da atualidade. As moedas relacionam-se com a vida quotidiana dos jovens, mas ao mesmo tempo transmitem o passado e presente enquanto conceitos temporais que são fundamentais para a compreensão da história.



Jovens a explorar moedas históricas da RDA e da República Federal © Fundação do Muro de Berlim

Como outra forma de visualizar a divisão da Alemanha, desenvolvemos mapas tácteis da Alemanha dividida e de Berlim dividida. Tal como num puzzle, pedimos aos jovens que “juntem” peças de um mapa que representa os dois estados alemães e Berlim Ocidental e Oriental. Adicionalmente, são distribuídas as bandeiras da República Federal e da RDA. Usámos os mapas em conjunto com as moedas históricas.

Túneis de fuga: para debater os antigos túneis de fuga na Bernauer Strasse no Memorial do Muro de Berlim (local comemorativo com uma exposição exterior), combinámos quatro sentidos. Adotámos uma abordagem biográfica, e contamos a história de Eveline Rudolph, que fugiu da RDA por um túnel de fuga em 1962, quando era uma jovem mulher. Primeiro, a testemunha contemporânea é apresentada através de uma foto (ferramenta visual) e a seguir uma curta sequência de entrevista (ferramenta auditiva) descreve a sua fuga. Depois do clipe, fizemos perguntas sobre o que os jovens compreenderam. A nossa experiência mostra que o áudio não deverá durar mais que 2:30 minutos, e que o entrevistado tem de falar de forma inteligível. Antes de reproduzir o clipe, recomendamos que o grupo seja preparado para o áudio para que possam concentrar-se na audição. Se for usado um áudio num espaço exterior, certifique-se de que encontra um espaço sossegado sem ruídos de fundo ou solicite ao grupo para se aproximar. No caso de sons elevados ou desagradáveis, é recomendável avisar previamente para que as pessoas sensíveis ao ruído possam manter a sua distância.



Mapas tácteis para visualização da divisão da Alemanha.  
© Fundação do Muro de Berlim

Depois da descrição de Eveline, o guia visualiza a altura e a largura de um túnel de fuga, através da criação de um contorno de túnel utilizando dois metros dobráveis (ferramenta corporal-sensorial). Os jovens são convidados a atravessar este "túnel", para assim vivenciarem fisicamente a forma como as pessoas tinham de se movimentar através de um túnel de fuga. Finalmente, uma amostra do aroma da terra molhada (ferramenta olfativa) transmite a sensação de estar por baixo da terra.

História da fuga de Hartmut Richter: no Museu do Centro de Refugiados de Marienfeld (exposição em espaço interior) trabalhamos com os sentidos da visão, do tato e da audição para contar a história de Hartmut. Ele fugiu da RDA em 1966 ainda jovem, atravessando a



Criação de um "contorno de túnel".  
© Fundação do Muro de Berlim



Tocando na água do antigo canal fronteiroço.  
© Fundação do Muro de Berlim

nado um canal fronteiroço. Para começar, o guia apresenta Hartmut e o local da sua fuga utilizando fotos históricas (ferramenta visual). Enquanto conta a história de Hartmut, o guia distribui três objetos reais (ferramenta táctil) pelos jovens, para que partes da história se tornem tangíveis. Um saco com água fria inicia a conversa sobre como Hartmut se sentiu enquanto nadava pelo canal. Hartmut levou apenas o seu passaporte consigo, acondicionado por baixo de uma touca de banho. Esta parte da história é trazida à vida com um passaporte original da RDA e uma touca de banho em que os jovens podem tocar. O grupo pode explorar a materialidade e a função destes objetos.

Previamente ou posteriormente, os jovens são informados sobre os motivos para a fuga de Hartmut: ele opunha-se às condições políticas na RDA. Como exemplo, é mostrado um disco dos Beatles (ferramenta visual). Representa o entusiasmo de Hartmut pela música ocidental, que era proibida na RDA e cujos admiradores eram perseguidos nessa época. Adicionalmente, o grupo ouve uma canção dos Beatles (ferramenta auditiva). Depois de ouvirem a canção, o guia pergunta se os jovens gostaram da canção, que tipo de música preferem e como se sentiriam se não os deixassem ouvir determinada música.



Jovens a olhar para a antiga fronteira no Spree.  
© Fundação do Muro de Berlim



Atividade de grupo: medição da antiga faixa fronteira.  
© Fundação do Muro de Berlim

Soldados fronteiros no Muro de Berlim: para transmitir a antiga situação fronteira na Galeria da Zona Oriental (exposição exterior), usamos a visão seletiva como abordagem metódica. Para terem uma ideia do que seria trabalhar no Muro de Berlim, os jovens permanecem na antiga faixa fronteira (Berlim Oriental) e olham para além do rio Spree, para a margem oposta (Berlim Ocidental). Inicialmente, é pedido ao grupo que dê nome às coisas que consegue ver hoje usando binóculos ou "telescópios" feitos de rolos de cartão (ferramenta visual). A seguir, é apresentada uma foto histórica do local (ferramenta visual). O grupo pode comparar a situação anterior com o que viram através dos telescópios / binóculos. Estes tipos de tarefas de pesquisa são uma boa maneira para ativar o grupo e proporcionar um sentido de realização quando a tarefa é cumprida. Recomendamos a utilização de auxiliares visuais durante os exercícios de pesquisa, porque ajudam a simplificar uma situação complexa. No caso dos binóculos, os jovens conseguiam focar uma determinada parte do seu ambiente de cada vez, e conseguiam aumentar e diminuir o zoom. A tarefa de pesquisa é também usada como uma oportunidade para falar sobre as vítimas do Muro de Berlim, como Cetin Mert, de cinco anos, que se afogou no Spree neste preciso local em 1975. O rio fazia parte da zona fronteira da RDA.

Fortificação fronteira e torre de vigia: no Monumento a Günter Litfin (espaço urbano / exposição interior) combinámos três sentidos para expressar a configuração do Muro de Berlim. Além da antiga torre de vigia, onde se situa o monumento, não sobreviveram vestígios da fortificação fronteira no local, o que era um obstáculo que tínhamos



de ultrapassar. Escolhemos uma foto histórica (ferramenta visual) para mostrar como o local era no passado e pedimos aos jovens para nomear coisas que ainda conseguissem identificar atualmente nas redondezas. Um fragmento original do muro (ferramenta tátil) e um pouco de arame farpado (ferramenta tátil) funcionam como representações materiais da fortificação fronteiriça. Os jovens podem tocar nestes objetos históricos e o guia relaciona-os com a fotografia histórica. Optámos por uma abordagem performativa baseada no movimento corporal (ferramenta corporal-sensorial) para transmitir aos jovens uma ideia da profundidade da antiga faixa fronteiriça. Trabalhando em conjunto e usando um metro dobrável, os jovens medem a largura da antiga faixa fronteiriça. O movimento consciente através do espaço reforça o entendimento dos alunos relativamente à largura da faixa fronteiriça.

Para tornar a torre de vigia e a sua anterior função acessível a todos (o edifício não se encontra livre de barreiras), construímos uma maquete da torre (ferramenta tátil) que permite "ver o interior". A réplica está equipada com mobiliário e figuras de soldados.

### **Como incluímos jovens com dificuldades de aprendizagem, pessoas que trabalharam com o grupo-alvo e as equipas do museu ou do monumento no processo do desenvolvimento do Percorso Sensorial?**

Previamente, falámos com jovens com dificuldades de aprendizagem, com professores de uma escola para alunos com necessidades específicas com a equipa pedagógica de um workshop resguardado para pessoas com dificuldades de aprendizagem e com a equipa pedagógica e guias da Fundação do Muro de Berlim. O objetivo era reunir informações sobre expectativas, desafios, requisitos e ideias relativas a um percurso sensorial.

Depois de desenvolvermos alguns protótipos de ferramentas, levámos a cabo uma ronda inicial de testes junto de jovens com dificuldades de aprendizagem (grupos escolares e jovens de um workshop). Depois de considerarmos os seus comentários, ajustámos as ferramentas para uma segunda ronda de testes com os mesmos grupos. Para as sessões de feedback detalhado, desenvolvemos dois questionários: um para os jovens participantes com dificuldades de aprendizagem e outro para os guias que executaram o percurso sensorial. Para nós, foi importante considerarmos ambas as perspetivas. Foi uma forma de garantirmos a viabilidade das ferramentas, para que estas possam acrescentar valor às visitas guiadas e aos workshops.

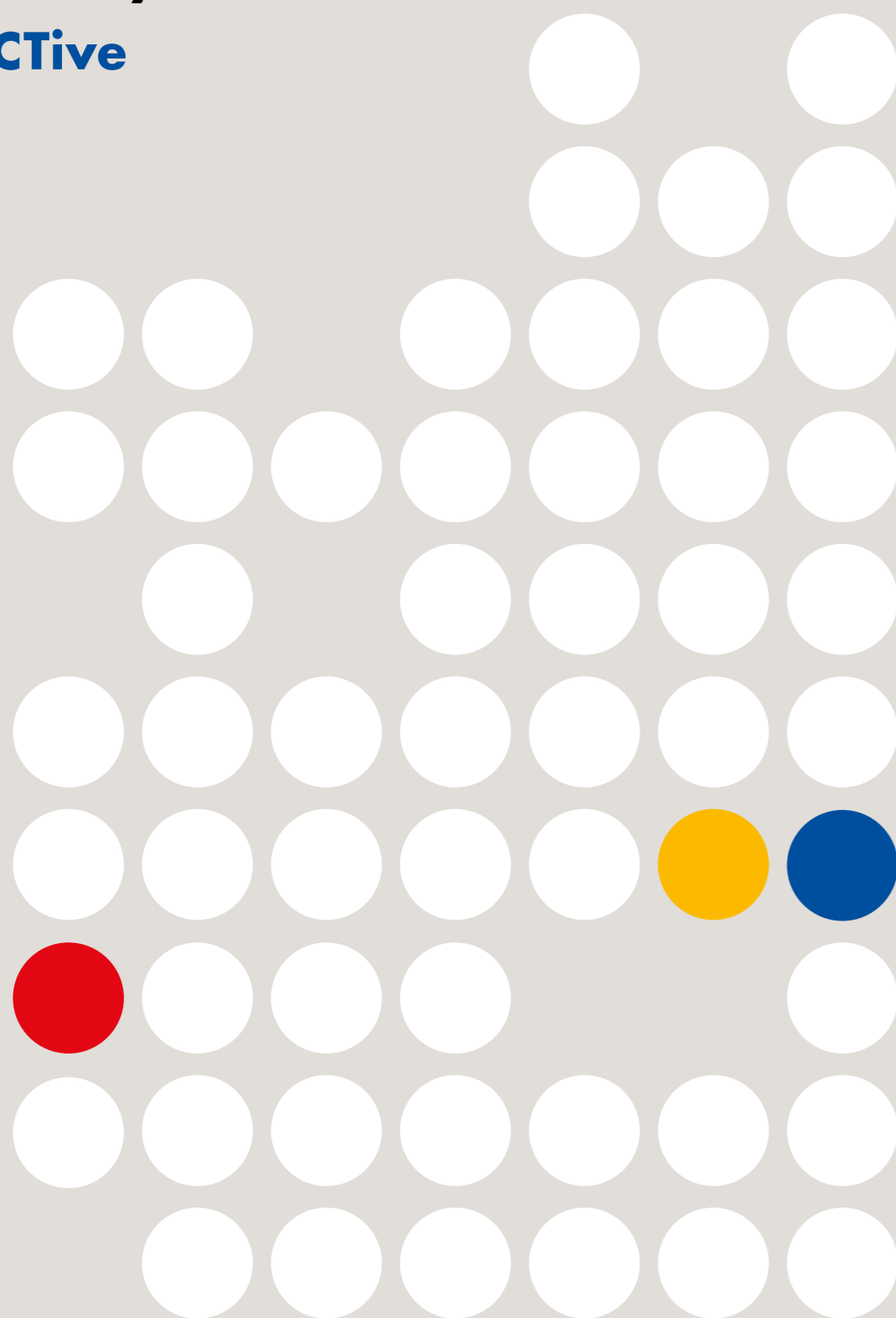
Estes questionários são disponibilizados no Anexo deste livro.

Modelo  
autoconstruído da  
torre de vigia.  
© Fundação do  
Muro de Berlim



## Case Study 4

### creACTive



**Tipo de museu:** Complexo museológico com os seguintes setores: arqueologia, história, etnologia e artes visuais

### Como implementámos o Percurso Sensorial?

O Museu de Negotino é uma instituição cultural, educativa e científica fundada em 1978, cujo principal objetivo consiste em prestar serviços museológicos na área do município de Negotino. Opera através da investigação sistemática e da recolha, análise, estudo, conservação, publicação e exibição de objetos de natureza arqueológica, histórica, etnológica e artística. Atribui ênfase especial à educação relativa ao património cultural, e contribui para valorizar o trabalho profissional científico e de investigação para a promoção da cultura, da ciência e do ensino.

Como resultado das suas atividades de investigação, foi criada a exposição arqueológica permanente, que inclui cerca de 420 objetos da pré-história, do período arcaico, da antiguidade clássica, do período Helénico, do período Romano, da antiguidade tardia e da idade média. Os objetos são principalmente feitos de metal (bronze e prata), cerâmica, vidro e osso; incluem pratos, potes, ferramentas, joias e moedas, num total de 1890 peças arqueológicas.

O Percurso Sensorial foi desenvolvido para o Museu de Negotino por um grupo variado de participantes: jovens com incapacidades sensoriais, mentais e físicas e jovens sem incapacidades. O processo de apresentação desta abordagem inovadora ao grupo consistiu na preparação de bolsas sensoriais pelos beneficiários do Centro para Pessoas com Incapacidades Mentais de Poraka- Negotino.

Desenvolvemos um programa de workshops criativos e educativos centrados no processo de melhorar a acessibilidade do museu, reforçando a inclusão social dos jovens com menos oportunidades e encorajando a expressão criativa através da arte. A atividade iniciou com um quebra-gelo para ajudar os participantes a conhecerem-se e para melhorar o movimento corporal. Seguidamente, a equipa cultural e os animadores juvenis debateram a importância da arte e da cultura para o processo de desenvolvimento pessoal e social dos jovens, especialmente aqueles com menos oportunidades. Foram usadas perguntas como as seguintes para orientar a reflexão do grupo:





Processo de elaboração das Bolsas Sensoriais. © creACTIVE

- O que vem à mente quando ouvem a palavra "arte"?
- Porque é que a arte tem significado para vocês?
- Como podemos usar as cores para exprimir os nossos sentimentos e a nossa criatividade através da arte?

Os participantes tinham de selecionar cuidadosamente os materiais e objetos para as suas bolsas, inspirando-se na exposição de arte que decorria com jovens artistas da região, e que era dedicada à beleza da natureza. Os objetos tinham de ser amigos do ambiente e fáceis de encontrar nas redondezas do museu; também tinham de complementar ou de se assemelhar à textura e à forma dos objetos encontrados na exposição, como gravetos, folhas, flores, areia, papel e algodão. Esta abordagem possibilitou que os participantes vivenciassem as artes visuais de uma forma criativa, enquanto estimulavam os sentidos da audição, da visão e do tato. Para criar uma experiência sensorial única, também usámos o áudio.

Depois da visita, os participantes tiveram oportunidade para expressar os seus sentimentos e impressões através da pintura.

## Ferramentas desenvolvidas

### Áudio

Usámos sons tranquilos no início para estimular a atenção dos participantes e para criar uma experiência agradável. Tendo presente que a atividade foi realizada com um grupo misto de jovens sem deficiência, de pessoas com deficiência auditiva ou da fala e com deficiência intelectual e física, o áudio complementou a visualização das obras de arte. Por exemplo, durante a apresentação de uma obra de arte que continha flores, reproduzimos uma música calma para transmitir uma sensação de descontração e para ajudar os alunos a imaginarem um tempo passado na natureza.

### Sugestões e truques:

- Antes da atividade, coordenámo-nos devidamente com a equipa cultural, os animadores juvenis e os educadores, e informámos os participantes sobre a atividade planeada e o que deveriam esperar durante a visita.
- Informámos os participantes sobre a finalidade da utilização de sons durante a visita.
- Encorajámo-los a prestar atenção às suas reações físicas e às suas emoções.
- Pedimos as suas opiniões sobre as obras de arte e encorajámos o respeito pelas opiniões e perspetivas de outras pessoas.

### Ferramentas visuais e objetos:

Usámos várias ferramentas visuais, objetos e materiais para melhorar a apresentação da obra de arte, especialmente para as pessoas com deficiência visual. Estes materiais tinham de ser fáceis de encontrar, de utilização segura e utilizáveis noutras exposições. Foi dada atenção particular a objetos e materiais que tivessem formas ou texturas semelhantes às de determinadas obras de arte. Por exemplo, se uma obra de arte incluísse ondas, apoiávamos a nossa explicação distribuindo uma peça de tecido que conseguisse produzir a mesma textura e som.

Encorajámos os participantes a visualizar a sua experiência através da criação das suas próprias obras, o que os ajuda a refletir na sua experiência durante a visita.



Participantes e animadores juvenis com as suas Bolsas Sensoriais. © creACTIVE

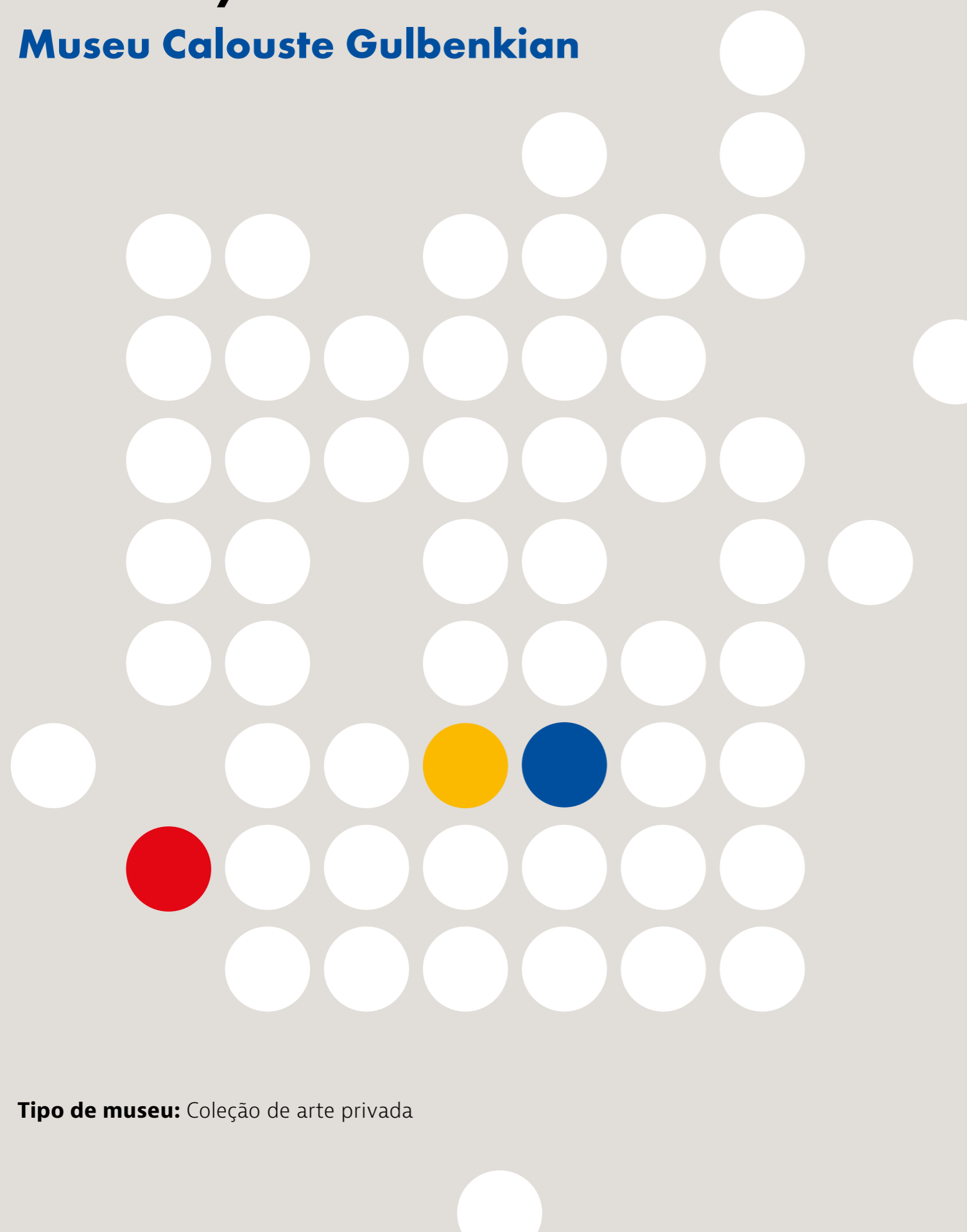
**Como incluímos jovens com dificuldades de aprendizagem, pessoas que trabalharam com o grupo-alvo e as equipas do museu ou do monumento no processo do desenvolvimento do Percurso Sensorial?**

A organização parceira convidou os professores e reabilitadores do ensino especial, e beneficiários do Centro para Pessoas com Incapacidades Mentais de Poraka-Negotino, a Associação dos Cegos de Negotino e os seus assistentes pessoais, membros juvenis da Filial da Cruz Vermelha de Negotino e do Centro Juvenil de Kavadarci.



## Case Study 5

### Museu Calouste Gulbenkian



**Tipo de museu:** Coleção de arte privada

#### Como implementámos o Percurso Sensorial?

O Percurso Sensorial, e o carrinho das artes foram concebidos, neste caso, para um público com dificuldades específicas na expressão verbal e em se relacionar com o seu ambiente. Com esta ferramenta, o mediador pode criar ligações com outros sentidos e formas de comunicação, tais como a utilização de linguagem clara e aumentativa e comunicação alternativa, texturas e materiais, recriação e reprodução de sons, técnicas e exploração de design.

Neste processo, foi considerada a importância de abordar a obra de arte de uma forma simples e agradável e explicar os processos e escolhas do artista, sem colocar em risco as regras de segurança do museu.

#### Ferramentas desenvolvidas

No caso do Museu Calouste Gulbenkian, construímos um “carrinho das artes”, que contém divisórias, gavetas e outros elementos para armazenar o material necessário ao Percurso Sensorial. O carrinho é de fácil utilização e acesso, e permite que os participantes sejam mais autónomos durante a atividade. Contém as ferramentas e materiais necessários para estimular todos os sentidos: visão, audição, tato, paladar e olfato.

Este tipo de abordagem também nos permite adaptar a visita aos interesses do grupo. Isto significa que, se o grupo mostrar mais interesse na exploração sonora, a atividade pode ser adaptada para alcançar este objetivo.

Caberá ao guia escolher qual a melhor estratégia para cada grupo: ou continuar com o guião e proporcionar uma exploração de várias obras de arte através dos sentidos, ou explorar uma única obra de arte com maior profundidade.

Em cada uma das obras de arte, começamos por algumas questões que estimulam o diálogo e promovem a sua interpretação, suscitando uma maior curiosidade.





© Museu Calouste Gulbenkian - Margarida Rodrigues João

### Áudio

Usámos uma coluna de som portátil, além de materiais e instrumentos que produzem vários sons. Estes podem também ser sons pré-gravados relacionados com a obra de arte. Ao ouvi-los imitamos o som utilizando as nossas vozes/corpo. Também debatemos quais os sons que correspondem a cada parte da obra, justificando a nossa escolha para cada uma delas.

Por exemplo:

Durante esta atividade, utilizámos estas duas pinturas e falámos sobre a paisagem e os seus elementos, comparando e encontrando diferenças ou semelhanças entre elas:



Jacob van Ruisdael

*Paisagem Fluvial com Igreja,*  
meados da década de 1660  
Óleo sobre tela

Fotografia: Reinaldo Viegas



Jacob van Ruisdael

*Vista da Costa da Noruega ou*  
*Mar Encrespado Junto à Costa,*  
década de 1660  
Óleo sobre tela



© Museu Calouste Gulbenkian - Margarida Rodrigues João

Após a apresentação e interpretação da obra de arte, perguntámos aos participantes se a obra de arte tinha som. Cada participante produziu uma interjeição/som associada à obra: os pingos da chuva foram simulados estalando dedos, o vento foi imitado com as vozes e alguns alunos foram desafiados a criar o som das ondas utilizando os seus corpos como caixa de ressonância.

Depois de criarem os sons, cada participante escolheu um elemento para reproduzir. A seguir, todos produziram o seu som em conjunto, simulando uma orquestra, com a guia no papel de maestro.

### Ferramentas tácteis

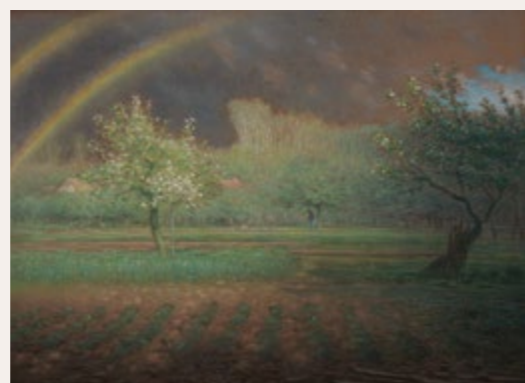
Usámos duas novas obras:



Jean-François Millet

*Inverno*, ca. 1868

Pastel



Jean-François Millet

*O Arco-Íris*, ca. 1872-73

Pastel

Estas duas paisagens foram criadas utilizando materiais diferentes dos anteriores. Falámos sobre os materiais e como se “comportam” em diferentes superfícies/suportes.

Por exemplo: criámos uma caixa de texturas que contem diferentes materiais associados às obras de arte, desafiando os participantes a descobrir quais os materiais utilizados pelo artista em cada uma das obras.



Grupo a explorar a caixa de texturas.

© Museu Calouste Gulbenkian - Margarida Rodrigues João



Os materiais permitiram-nos compreender e explorar o processo artístico e a técnica do artista. Ao utilizarmos os mesmos materiais conseguimos compreendê-lo melhor.

Como podemos ver na fotografia, o grupo está a explorar o material, mas não lhe é pedido que criem texturas ou linhas como as das paisagens. Utilizaram estes materiais pela primeira vez como tal fizeram-no livremente.



Grupo a explorar a utilização de pastel.  
© Museu Calouste Gulbenkian - Margarida Rodrigues João

## Ferramentas visuais

Fotografias, imagens impressas ou objetos específicos podem ser utilizados para ajudar a criar relações e permitir uma melhor compreensão das obras de arte. Assim, se um participante mencionar um objeto ou conceito desconhecido pelos outros, podemos mostrar uma imagem que encoraje o pensamento visual e permita compreender a ligação entre a obra e o objeto, ou conceito proposto pelo participante.

Por exemplo: Se quisermos explicar que o artista fez um desenho (esboço) antes de uma pintura, podemos mostrar o esboço para que todos compreendam o que é e como este se torna parte do processo artístico.



Édouard Manet  
*As Bolas de Sabão* (1867)  
Óleo sobre tela  
Fotografia:  
Catarina Maria Gomes Ferreira





Participantes exibindo as suas obras.  
© Museu Calouste Gulbenkian - Margarida Rodrigues João

Depois de conhecerem a pintura, o que representa e alguns factos e detalhes interessantes, o grupo foi desafiado a criar um “esboço cego”, ou seja, a desenhar os contornos da obra sem olhar para o papel, apenas para o quadro.

Neste percurso sensorial (piloto), não abordámos todos os sentidos. A visita foi adaptada às características e ritmo de cada elemento do grupo, pelo que optámos por trabalhar com três sentidos, de forma tranquila e ponderada, em vez de apressar o grupo a explorar os cinco sentidos. Planeamos construir os restantes materiais sensoriais da seguinte forma:

### **Ferramentas baseadas no aroma**

Os participantes são encorajados a identificar aromas a partir de pormenores da obra de arte

Para ajudarmos todos a cheirar, literalmente, a obra de arte ou uma memória que a mesma evoque, criámos umas pequenas caixas contendo artigos perfumados como especiarias, pedaços de madeira, entre outros.

### **Ferramentas baseadas no paladar**

Podemos usar a imaginação para associar um sabor às obras de arte. Por exemplo: se uma obra de arte representar alimentos, existe uma relação direta ao sabor. Se uma obra de arte representar uma chaminé, pode-se apelar à imaginação e às memórias de todos, e lembrá-los de um alimento que tenham preparado em churrasco ou forno de lenha.

### **Como incluímos jovens com dificuldades de aprendizagem, pessoas que trabalham com o grupo-alvo e as equipas do museu ou do monumento no processo do desenvolvimento do Percurso Sensorial?**

Para desenvolver este Percurso Sensorial, não falámos especificamente com um grupo-alvo.

Em vez disso, incorporámos reflexões produzidas a partir de outras atividades realizadas com estes públicos. Foi através das mesmas que conseguimos melhorar as nossas propostas para o Percurso Sensorial. É de salientar que as atividades sensoriais estimulam estes grupos de forma mais ativa, produzindo uma maior compreensão das obras de arte, e uma experiência pessoal mais enriquecedora e feliz do que qualquer outra ferramenta pedagógica.

Juntamente com a equipa do museu, chegámos a um conjunto de propostas criativas e artísticas que estimulam todos os sentidos. Sabemos que o sentido do tato pode ser usado mais facilmente neste tipo de atividade, mas todos os outros sentidos devem ser abordados da mesma forma. Os resultados são surpreendentes. A nossa preocupação consiste em usar os cinco sentidos dando-lhes o mesmo grau de importância, e para tal precisamos de propor atividades interessantes e que estimulem - por exemplo, o som - da mesma forma que uma atividade que utiliza as mãos para pintar.

Para o conseguirmos, precisamos de realizar pequenas avaliações após a realização das atividades e, neste caso, falámos com uma professora, que nos deu o seu comentário.



## Case Study 6.

### MUSAC. Museu de Arte Contemporânea de Castilla y León

**Tipo de museu:** Museu de Arte Contemporânea

#### Como implementámos o Percurso Sensorial?

O ponto de partida do Percurso Sensorial consistiu em proporcionar uma atividade didática adaptada às características, motivações e possibilidades de aprendizagem dos nossos participantes, em termos das suas contribuições, bem como às dos educadores.

Para o Percurso Sensorial, trabalhámos na exposição *Projeto Outro País: Esse Espaço no Meio*, uma exposição dos artistas filipinos Isabel e Alfredo Aquilizan. O seu trabalho foca-se no fenómeno da migração, no conceito de memória e no significado da família, em consequência das suas experiências pessoais enquanto emigrantes na Austrália. A exposição consistia num grande barco feito de objetos do quotidiano. Parece navegar sob uma pesada carga de vários pertences, uma carga que também alude à memória, à nostalgia e aos sonhos, mas que também se pode referir ao Galeão de Manila, que transportava mercadorias e pessoas e que constitui um exemplo precursor do consumo e da globalização. Em torno do barco, e distribuídas pelas paredes da sala, estavam imagens de paisagens marítimas unidas pelas suas linhas do horizonte.

Começámos com uma apresentação da exposição, seguida de uma breve explicação sobre as dinâmicas da atividade. Elaborámos um Percurso Sensorial que combina a concentração nos sentidos e nas inteligências múltiplas. A utilização de inteligências múltiplas faz parte da metodologia de trabalho do nosso Departamento de Educação, por nos permitir explorar um tópico a partir de muitas perspetivas e aproveitar a capacidade criativa de cada indivíduo. É especialmente benéfica para pessoas com deficiência intelectual porque as ajuda a expressarem-se, o que se traduz num estado mais positivo de bem-estar emocional.

Para a atividade piloto, trabalhámos com um grupo de 10 participantes que incluía pessoas com incapacidades intelectuais<sup>6</sup>.



Vista da exposição  
*Projeto Outro País:  
Esse Espaço no Meio.*  
© MUSAC

## Ferramentas desenvolvidas

### Mala

Como a exposição era sobre viajar e deixar a casa, usámos uma mala que contém objetos quotidianos como conchas, pedras, tecidos, brinquedos, areia, água colorida, tinta, etc. A mala é um elemento recorrente na instalação. Demos a cada participante um desenho de uma mala vazia, onde desenharam o seu conteúdo. Contactámos com diferentes materiais através da visão, do tato, do olfato e da audição. Sentimos o seu peso, a sua temperatura e a sua dimensão. Olhámos para as suas formas, cores e materiais e tentámos escutar os sons que produziam.

Seguidamente, preparámos várias caixas contíguas com um outro conjunto de objetos que podem ter texturas diferentes: podem ser ásperos, suaves ou bicudos, mas também podem ser pesados, leves, grandes ou pequenos. Os participantes – vendados – tinham de pôr as mãos em cada uma das caixas e tentar adivinhar que objetos continham.

### Lanterna

Uma lanterna estimula a nossa visão e ajuda-nos a reconhecer determinados detalhes num objeto. Também nos ensina outros conceitos como luz e escuridão, orienta-nos no escuro, ajuda-nos a chegar à fonte de luz e permite-nos brincar com sombras e cores. Vemos as sombras projetadas pelos objetos e como crescem ou diminuem quando aproximamos a lanterna.

### Sons

Existem sons que são facilmente reconhecíveis e que fazem parte da nossa vida quotidiana. Porém, se os retirarmos do contexto, será difícil identificá-los. Reunimos vários sons relativos aos objetos no interior da mala. São sons da natureza, de casas, da rua, de animais e de carros. Pedimos aos participantes que tentassem identificar a que correspondia cada um dos sons quando os ouvissem.



## As Inteligências Múltiplas de Howard Gardner

A inteligência não se limita a um conjunto estrito de padrões: pode ser encontrada em muitas áreas. A Teoria das Inteligências Múltiplas sugere que as pessoas não têm apenas uma capacidade intelectual, mas que dispõem também de um conjunto de aptidões e inteligências, nomeadamente linguística, lógico-matemática, espacial, musical, corporal-cinestésica, naturalista, interpessoal e intrapessoal. O nosso objetivo consistiu em explorar estas inteligências através das seguintes atividades:

### Inteligência verbal-linguística

Jogámos um jogo de linguagem que incluía os principais conceitos da exposição. Definimos palavras como casa, família, separação, desalojamento, migração, etc., e acompanhámos estas palavras com imagens e pictogramas.

Contámos histórias relacionadas com estes temas, para tentar compreender a realidade dos migrantes. Por exemplo, *Eloisa y los bichos* [*Eloísa e os bichos*] de Jairo Buitrago e *El viaje* [*A viagem*] de Francesca Sanna.

Falámos sobre o que transportamos nos nossos bolsos e sobre o que levaríamos numa longa viagem, etc.

Escrevemos uma carta como se fosse uma mensagem para pôr numa garrafa e atirar para o mar.

### Inteligência lógico-matemática

Contámos objetos, criámos uma série e seguidamente posicionámos ou classificámos-os de acordo com vários critérios: cor, tamanho, utilização, importância, etc.

### Inteligência musical

Tocámos música para descontrair e para concentrar a atenção.

Escutámos sons do mar, de barcos, de um avião a aterrar... e tentámos identificá-los.

Escolhemos uma canção relacionada com o tópico da exposição.



Objetos do quotidiano são usados para criar pequenos barcos como a instalação. © MUSAC

### Inteligência visual-espacial

Dispusemos os objetos num espaço utilizando critérios decididos pelo grupo.

Olhámos para a composição como um todo e depois desagregámo-la para criar outra. Explorámos o movimento do nosso corpo no espaço enquanto dispúnhamos os objetos (em grupos ou individualmente).

Criámos uma instalação relacionada com o barco usando todos os objetos com que trabalhamos.

### **Inteligência corporal-cinestética**

Movemo-nos pela sala como se estivéssemos a nadar, ou como ondas, peixes, vento, ou como outros barcos.

### **Inteligência naturalista**

Debatermos quais os objetos oriundos da natureza e quais foram criados por humanos.

Debatermos a consciência ambiental, a sustentabilidade, a reciclagem o consumo e a poluição dos oceanos.

### **Inteligência intrapessoal**

Interagimos com outros para chegar a acordo sobre possíveis composições. Trocamos objetos e criamos objetos a pedido e relacionados com as necessidades do grupo.

Focamo-nos nos sentidos. Usamos os nossos sentidos do tato (para sentir diferentes texturas, pesos, temperaturas, etc.), do olfato, da visão (medição, utilização de padrões, observação das suas características e detalhes, etc.) e da audição (que som fazem os vários materiais quando são tocados, arranhados, golpeados, etc.)

### **Inteligência emocional**

Exercemos empatia relativamente às pessoas migrantes e aos refugiados.

Fizemos uma dramatização.

### **Inteligência existencial**

Partilhámos as emoções que vivenciámos na atividade com uma ronda de palavras (dizendo a primeira palavra que nos vem à mente), através da utilização de emoticons ou escrevendo o que sentíamos num post-it, etc.

### **Como incluimos jovens com dificuldades de aprendizagem, pessoas que trabalharam com o grupo-alvo e as equipas do museu ou do monumento, no processo do desenvolvimento do Percurso Sensorial?**

Promovemos conversas regulares com a Equipa Educativa e com os representantes das associações com quem trabalhamos. Temos um relacionamento de longa data com muitas associações, e aplicamos os ensinamentos que apreendemos em atividades passadas, no Percurso Sensorial.

Cada associação (Asprona, ASPACE, etc.) cuida de grupos com diferentes tipos de dificuldades de aprendizagem e intelectuais, pelo que as atividades têm de ser adaptadas a cada uma das necessidades. Não é necessário realizar atividades que envolvam todos os sentidos ou inteligências. Cabe ao educador programar as atividades para cada caso, em conformidade com as necessidades de cada coletivo, e o educador tem de ser suficientemente flexível para orientar o rumo e o ritmo da atividade.

Isto também se aplica a todas as nossas atividades educativas, já que a utilização dos sentidos e das inteligências múltiplas integra o nosso processo de trabalho. Adaptamo-nos a todas as sensibilidades e necessidades dos utilizadores, para que estes não sejam forçados a visitar o museu apenas através das respetivas associações. É assim que promovemos a inclusão, com toda a riqueza que isso implica, a todos os níveis, para todos.



Percurso Sensorial da MUSAC (em espanhol com legendas em inglês)





**Anexo**



# Questionário de avaliação para o percurso sensorial

## Questionário para equipa do museu/educadores/animadores juvenis

Foi desafiante a implementação de ferramentas sensoriais na sua visita guiada? Em caso afirmativo, de que forma, e que ferramentas específicas?

Que ferramentas foram as mais/menos bem-sucedidas e porquê?

Que medidas são necessárias para usar as ferramentas no seu trabalho quotidiano enquanto guia? (Relativas ao armazenamento das ferramentas, às informações sobre o grupo, ao tempo adicional para preparação antes do início/depois do fim da visita)

Que comentários tem a fazer relativamente ao manuseamento prático das ferramentas? (transporte e embalagem das ferramentas, equipamento técnico, etc.). Tem sugestões de melhoria?

O folheto informativo sobre a utilização das ferramentas foi suficiente?

As ferramentas apoiam-no/a para que possa transmitir os tópicos da visita guiada ou considera que são apenas um complemento?

Qual foi o momento mais inspirador durante a visita?

## Questionário para os participantes (jovens com dificuldades de aprendizagem ou intelectuais)

Sentiste-te seguro/a durante a visita?

Recebeste orientações espaciais suficientes durante a visita?

De que sentido gostaste mais? Porquê?

Como te relacionaste com as ferramentas? As explicações foram fáceis de compreender?

Ferramenta 1: boa [ ] média [ ] fraca [ ]

Ferramenta 2: boa [ ] média [ ] fraca [ ]

Ferramenta 3: boa [ ] média [ ] fraca [ ]

A abordagem ao conteúdo foi adequada?

Que tipo de emoções vivenciaste durante a visita?

Conseguiste compreender os áudios? Tiveste dificuldades em concentrar-te no conteúdo? Os áudios eram demasiado longos ou demasiado curtos?

Achaste por vezes que os conteúdos ou as ferramentas eram excessivos?

A duração da visita (90min) foi demasiado longa? Deveríamos ter despendido menos tempo em cada estação/ferramenta? Precisaste de fazer uma pausa durante a visita?

Faltou alguma coisa?

Aprendeste algo de novo? Conseguiste uma melhor compreensão de conceitos relacionados com arte/história ou da forma como os teus sentidos funcionam?



## Notas finais

- 1 SCHALOCK, R. L., BORTHWICK-DUFFY, S. A., BRADLEY, V. J., BUNTINX, W. H., COULTER, D. L., CRAIG, E. M., et al. (2010). *Intellectual Disability: Definition, Classification, and Systems of Supports*. Associação Americana para as Incapacidades Intelectuais e de Desenvolvimento: A Incapacidade Intelectual (II) é caracterizada por deficiências consideráveis nas competências de vida cognitivas, funcionais e adaptativas. As pessoas com II tendem normalmente a ter dificuldade em expressar verbalmente os seus pensamentos e emoções.
- 2 A Kino Kabaret é uma rede mundial de cineastas, atores, atrizes, operadores de câmara, montadores, músicos, produtores e de todos os entusiastas do cinema. O seu objetivo consiste em reunir talentos internacionais e permitir-lhes produzir curtas-metragens em workshops de cinema num tempo extremamente reduzido com os recursos disponíveis e num espírito de colaboração.
- 3 A Teoria das Inteligências Múltiplas de Howard Gardner propõe diferenciar a inteligência humana em modalidades de inteligência específicas, em vez de defini-la como uma única faculdade genérica.
- 4 INGERSOLL, B. (2008). *The Social Role of Imitation in Autism: Implications for the Treatment of Imitation Deficits*. *Infants & Young Children*, 21(2), 107–119.
- 5 Trabalhamos com a METACOM. Symbols for Augmentative and Alternative Communication por Annette Kitzinger ([https://www.metacom-symbolle.de/metacom\\_en.html](https://www.metacom-symbolle.de/metacom_en.html)).
- 6 Dentro das incapacidades intelectuais, também incluímos condições concorrentes como o Distúrbio do espectro do autismo (DEA) e o Distúrbio de défice de atenção com hiperatividade.





## Contactos

### **mu-zee-um vzw**

Edith Cavellstraat 10b  
8400 Oostende  
Bélgica  
mu-zee-um.be  
info@mu-zee-um.be

### **Vabamu. Museu das Ocupações e da Liberdade**

Toompea 8  
10142 Tallinn (Harjumaa)  
Estónia  
vabamu.ee  
info@vabamu.ee

### **Fundação do Muro de Berlim**

Bernauer Straße 111  
13355 Berlim  
Alemanha  
stiftung-berliner-mauer.de  
info@stiftung-berliner-mauer.de

### **Associação Juvenil creACTIVE**

8mi Septemvri br.3 -3/58  
1000 Skopje  
República da Macedónia do Norte  
kreativ.mk  
kontakt@kreativ.mk

### **Museu Calouste Gulbenkian**

Av. de Berna 45A  
Lisboa 1067-001  
Portugal  
gulbenkian.pt  
museu@gulbenkian.pt

### **MUSAC. Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León**

Avda. Reyes Leoneses, 24  
24008 León  
Espanha  
musac.es  
musac@musac.es



# Agradecimientos

Mu.ZEE

JINT vzw

Reinhard De Jonghe

SBSO Ter Zee

Gustav-Meyer-Schule Berlin

Stephanus-Schule

Schule am Bienwaldring

Kunstwerkstatt der Lebenshilfe

nbw - Nordberliner Werkgemeinschaft gGmbH

Alunos e professores da Escola Agostinho da Silva

Alunos e professores da Escola Secundária Marquesa de Alorna

CREACIL- Cooperativa de Reabilitação, Educação e Animação para a Comunidade Integrada do Concelho de Loures, C.R.L.

Apigmenta

Alfaem Salud Mental León

Asfas - Asociación de Familiares y Amigos del Sordo de León

Asociación Aspace León

Asociación de Inmigrantes ACCEM

Asociación de Mujeres Valponasca

Asprona - Fundación Personas

Autismo León

Fundación Juan Soñador



