

A dinamização do património na animação sociocultural com recurso a uma aplicação informática

Ruben Ribeiro
Escola Superior de Educação
Instituto Politécnico de Lisboa
Lisboa, Portugal

Raquel Santos
Escola Superior de Educação
Instituto Politécnico de Lisboa
Lisboa, Portugal

Inês Borges Jackson
Escola Superior de Educação
Instituto Politécnico de Lisboa
Lisboa, Portugal

Cátia Fernandes
Escola Superior de Educação
Instituto Politécnico de Lisboa
Lisboa, Portugal

Nuno Martins Ferreira
Escola Superior de Educação
Instituto Politécnico de Lisboa
Lisboa, Portugal
nunoferreira@eselx.ipl.pt

Joana Matos
Escola Superior de Educação
Instituto Politécnico de Lisboa
Lisboa, Portugal
jmatos@eselx.ipl.pt

Resumo - A dinamização do património histórico com o auxílio das novas tecnologias é, na atualidade, uma prática a ter em conta por parte dos futuros profissionais de animação sociocultural. No 2.º ano da licenciatura em Animação Sociocultural da Escola Superior de Educação de Lisboa, a unidade curricular Património Histórico, Artístico e Cultural propõe, como elemento avaliativo, a construção de um projeto de intervenção a partir do património edificado português, mobilizando-o e reconhecendo-o como um importante recurso educativo, cultural e identitário. Esta comunicação tem como objetivo apresentar um desses projetos, realizado por estudantes no ano letivo de 2016/2017, tendo em conta i) a utilização de novas tecnologias na animação sociocultural; ii) a relação entre a animação sociocultural, o património e as novas tecnologias; e iii) a criação de uma aplicação informática no âmbito daquela unidade curricular para a dinamização do património. O trabalho realizado pelo grupo de estudantes permite afirmar que as novas tecnologias constituem um recurso privilegiado para a dinamização do património por parte do animador sociocultural.

Palavras-Chave - Animação Sociocultural; Património; Tecnologias da Informação e da Comunicação; Projeto de Intervenção; Escola Superior de Educação de Lisboa.

Abstract— The dynamization of historical heritage with the aid of new technologies is currently a practice to be taken into account by future professionals of socio-cultural animation. In the 2nd year of the degree in Sociocultural Animation of the Superior School of Education of Lisbon, the curricular unit Historical, Artistic and Cultural Heritage proposes, as an evaluation element, the construction of an intervention project from the Portuguese heritage, mobilizing it and recognizing it as an important educational, cultural and identity resource. This

communication aims to present an intervention project carried out by students in the academic year 2016/2017, taking into account i) the use of new technologies in socio-cultural animation; ii) the relationship between socio-cultural animation, heritage and new technologies; and iii) the creation of a computer application within the scope of that curricular unit for the dynamization of the patrimony. The work carried out by the group of students allows to affirm that, the new technologies constitute a privileged resource for the dynamization of the heritage by the socio-cultural animator.

Keywords - Sociocultural animation; Heritage; Information and Communication Technologies; Intervention Project; Superior School of Education of Lisbon.

I. INTRODUÇÃO

Na prática da animação sociocultural (ASC), o património, nas suas diferentes classificações (material e imaterial, por exemplo), assume particular relevância. Com efeito, neste domínio, o animador deve desenvolver a sua ação na premissa de implementar e dinamizar projetos com o intuito de

“promover iniciativas que valorizem a dimensão humana como compensação do isolamento a que as pessoas estão sujeitas; facilitar às pessoas o acesso aos bens culturais e à promoção do diálogo inter-relacional e inter-geracional, de modo a provocar e promover a participação”. (Lopes, 2008, p. 339)

A democratização do acesso à cultura e a disponibilização de bens culturais à comunidade em geral são duas atitudes que devem nortear a ação do animador sociocultural. Deve, por isso, a ASC, através da sua visibilidade social, proporcionar

condições para o desenvolvimento de uma vida cultural por parte dos cidadãos (Carvalho, 2014).

A divulgação do património passa hoje por uma atitude de defesa e preservação. Há que sensibilizar o público em geral para a proteção dos bens patrimoniais, que mais não são do que a materialização da memória, seja ela local, regional ou nacional. Conhecemos a responsabilidade que o Estado e a Escola têm nesta matéria, mas também sabemos que a ASC, pela forte ligação que tem com a comunidade, não pode ignorar a importância do seu papel na sociedade, isto porque “os objetos patrimoniais não falam nem se revelam por si mesmos. Eles são uma realidade estática e inerte à espera de serem interrogados para voltarem à vida” (Custódio, 2009, p. 61).

Na ligação entre a ASC e o património, a construção do saber por parte do animador deve contemplar diferentes níveis, como sistematizou Trilla (2004, pp. 36-39). Um desses níveis é sociológico, ou de análise contextual, “onde se prepara o conhecimento imprescindível sobre o âmbito da intervenção” (Trilla, 2004, p. 37). Esta preparação é central no sucesso da atividade do animador, pois importa atingir um determinado grau de conhecimento acerca da realidade em que vai intervir. Tudo isto implica, a jusante do percurso do animador, uma sólida preparação teórica nas disciplinas cujo saber aquele projeta usar em contexto de animação. Outro nível é o psicológico “ou de conhecimento sobre o sujeito da intervenção” (Trilla, 2004, p. 38). Apesar de a ASC ter como destinatário preferencial o grupo, ou a comunidade, não deixa de ser importante conhecer o indivíduo e investir a atenção na dinâmica do grupo com o qual trabalha o animador.

Na unidade curricular de Património Histórico, Artístico e Cultural (PHAC) do 2.º ano da licenciatura em ASC, na Escola Superior de Educação de Lisboa, trabalham-se aqueles níveis na construção de um projeto de intervenção, centrado no património nacional que implique trabalho de pesquisa recorrendo a diferentes fontes de informação (documentais, iconográficas, ou outras). A aquisição de conhecimento acerca das questões que envolvem o estudo e animação do património, designadamente do património histórico nacional, constitui-se como uma prática crucial para os futuros profissionais de ASC, dado que promove claramente o desenvolvimento de competências para a conceção e implementação de projetos no seu espetro de atuação.

Um dos projetos de intervenção proposto em PHAC foi o de dinamizar e divulgar o Mosteiro dos Jerónimos junto de um público escolar, a partir da utilização de uma aplicação informática. Releve-se aqui a estratégia encontrada pelo grupo de estudantes responsável pela elaboração do projeto, que privilegiou a criação de uma aplicação para dar suporte a uma animação de um espaço patrimonial emblemático da história de Portugal.

Antes da apresentação do projeto de intervenção *A descoberta do Mosteiro dos Jerónimos*, abordar-se-á a ASC e as potencialidades das novas tecnologias para o trabalho do animador, e a relação que a animação, o património e as novas tecnologias podem ter. O projeto aqui trazido será enquadrado na avaliação solicitada pela unidade curricular.

II. A ANIMAÇÃO SOCIOCULTURAL E AS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO

A ASC é entendida como uma ação, intervenção ou atuação de uma atividade ou prática social. Trata-se de um método, uma maneira de proceder, um instrumento, meio ou técnica, que segue um determinado processo, programa ou projeto. Trilla (2004), na definição que apresenta de ASC, valoriza a ligação que pode existir entre o animador e o meio onde desenvolve a sua atividade:

O conjunto de ações realizadas por indivíduos, grupos ou instituições numa comunidade (ou num sector da mesma) e dentro do âmbito de um território concreto, com o objectivo principal de promover nos seus membros uma atitude de participação ativa no processo do seu próprio desenvolvimento quer social quer cultural. (p. 26)

Importa salientar esta ideia de uma ação num determinado território, que se estende num determinado espaço, seja rural ou urbano, mas humanizado. Este espaço carece de ser estudado e conhecido nas suas múltiplas dimensões (religiosas, sociais, económicas, culturais) para que possa ser potenciado em termos de vivência e interação humanas.

Lopes (2008) enfatiza a importância da ASC para a valorização do que é a comunidade¹. Para tal, são necessárias formas de intervenção que apliquem

novas metodologias de ação no domínio social, cultural e educativo, exigindo, cada vez mais, à Animação Sociocultural ter presente as muitas atenções operadas, como por exemplo as alterações no novo espaço social urbano, o espaço social rural, o multiculturalismo e a interculturalidade, a globalização, o meio ambiente, o desemprego e o emprego, etc. questões que requerem respostas coletivas. (pp. 156-157)

As designadas Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) podem ser uma excelente estratégia para essa intervenção no território, de forma a promover o conhecimento da multiplicidade da atividade humana, seja ela económica, cultural, patrimonial, num contexto rural ou urbano.

Importa clarificar o que se entende por TIC, sobretudo porque existem outros conceitos que, de certa forma, se entrecruzam com aquele, como por exemplo Tecnologia Educativa, Tecnologias Aplicadas à Educação, Novas Tecnologias da Informação, Literacia Informática ou Educação Tecnológica. Seguimos de perto a definição avançada por Miranda (2007), que escreve serem as TIC uma

conjugação da tecnologia computacional ou informática com a tecnologia das telecomunicações e tem na Internet e mais particularmente na World Wide Web (WWW) a sua mais forte expressão. Quando estas tecnologias são usadas para fins educativos, nomeadamente, para apoiar e melhorar a aprendizagem dos alunos e desenvolver

¹ Define-se comunidade por “conjunto de pessoas que habitam o mesmo território, com certos laços e certos interesses em comum, ligados sempre pela dimensão educativa e pela pertença a um mesmo sistema cultural” (Marchioni, 1997, cit. Lopes, 2008, p. 372)

ambientes de aprendizagem, podemos considerar as TIC como um subdomínio da Tecnologia Educativa. (p. 43)

Nesta definição podemos substituir a expressão *aprendizagem dos alunos* por *aprendizagem do público-alvo da dinamização do animador sociocultural*, o que em nada retira a validade quer da definição em si mesma quer dos agentes das TIC, sejam eles animadores ou professores.

Com efeito, as TIC podem ser potenciadoras do papel da educação, formal ou não formal, no desenvolvimento cultural, social e económico das sociedades. Segundo Kozma (2005, cit. Horta, 2012, p. 24), as TIC conseguem cumprir quatro importantes papéis na promoção da educação: (i) enquanto facilitadoras do acesso à educação e ao conhecimento, (ii) como foco da aprendizagem, aumentam as literacias digitais dos cidadãos, que ficam mais preparados para o mundo do trabalho, (iii) enquanto instrumentos potenciadores de melhores aprendizagens nas várias áreas do currículo, contribuem para uma melhor qualidade da educação e (iv) enquanto instrumentos promotores da criação de conhecimento, da inovação tecnológica e da partilha do conhecimento, causam impacto no crescimento económico e no desenvolvimento social.

A globalização, apoiada pelo rápido desenvolvimento tecnológico, viu nascer uma geração habituada a interagir virtualmente, através da internet, sobretudo na redes sociais. Para esses jovens, os ambientes virtuais tornaram-se os espaços de eleição e, como tal, a localização física dos espaços reais foi relegada para segundo plano. Neste sentido, “cabe à escola e aos professores reinventarem estes e outros espaços e transformarem-nos em espaços de aprendizagem” (Horta, 2012, p. 55), mas não só. O animador sociocultural pode e deve intervir com o seu saber e com a sua capacidade de criar projetos de intervenção que recuperem o espaço físico da letargia provocada pelo imediatismo do espaço virtual.

É de extrema importância que a ASC se articule com as TIC, na medida em que estas são cada vez mais um elemento significativo na pirâmide educacional, e que, acompanhado pelo avanço destas, pode alcançar novos horizontes e explorar novas diretrizes no panorama educacional. Para o que interessa neste caso, o património material é uma excelente oportunidade para o animador ligar a linguagem das novas tecnologias ao conhecimento do passado.

III. A IMPORTÂNCIA DA UTILIZAÇÃO DAS NOVAS TECNOLOGIAS EM MUSEUS E MONUMENTOS

Na atualidade, a ASC tem, na sociedade, um espaço de relevância na dinamização de atividades, sobretudo com enfoque comunitário, no domínio do património cultural². Com efeito, é importante que a ASC empregue a sua ação em

² A Lei de Bases do Património Cultural, publicada em 1985, define, no Artigo 1.º da Lei n.º 13/85, de 6 de julho, o património cultural português como sendo "constituído por todos os bens materiais e imateriais que, pelo seu reconhecido valor próprio, devam ser considerados como de interesse relevante para a permanência e identidade da cultura portuguesa através do tempo" (Carvalho, 2014, p. 15).

prol da promoção cultural enquanto processo de participação coletivo, “para a transformação do ser passivo em ativo e para veicular o fazer em detrimento do ver” (Lopes, 2008, p. 339). Dinamizar o património é, também, proporcionar o usufruto de espaços patrimoniais através de ações ligadas à expressão dramática, física, entre outras.

Quando falamos de património, uma palavra polissémica³, falamos de uma herança recebida pelas gerações futuras, deixada pelos seus antecessores. Mais do que isso, trata-se de uma herança que é transmitida mediante uma seleção consciente feita por um determinado grupo humano, “ou seja, existe uma escolha cultural subjacente à vontade de legar o património cultural a gerações futuras” (Moreira, 2006, p. 128). Conhecemos muito do passado graças a objetos e a vestígios que sobreviveram e que chegaram até aos dias de hoje. Tornaram-se fontes privilegiadas para uma maior e melhor aproximação à história e ao conhecimento do passado coletivo. Essas fontes têm muitas vozes e falam-nos de costumes, ritos ou práticas sociais e dão-nos muita informação, seja de natureza artística seja enquanto testemunho do quotidiano dos grupos humanos (Hernández Ríos, 2016).

O papel do animador é importante para o exercício de uma educação patrimonial, cujos objetivos passam por desenvolver atitudes de preservação e animação do património; conhecer o património do meio próximo; incentivar o gosto pela descoberta; e compreender a história nacional a partir da história local (Carvalho, 2014). Educar para o património é um processo dinâmico, permanente e sistemático, que pode ser potenciador de aprendizagens significativas e formativas (Custódio, 2009). Neste sentido, “o animador é um educador, porque tenta estimular a ação, o que pressupõe uma educação na mudança de atitudes” (Salas Larrazábal, 2004, p. 124). Esta ideia funda-se na convicção da autora de que o animador apresenta, atualmente, um perfil que ocupa um espaço entre o educador e o agente social. A intervenção do animador, ou *educador social*, liga-se, assim, a uma ação educativa, sobretudo materializada no trabalho com grupos de pessoas e não individualmente.

A utilização de novas tecnologias no âmbito de projetos educativos, culturais e artísticos remete-nos para a última década, em que se acentuaram significativamente os avanços tecnológicos, os quais deve o animador sociocultural conhecer e utilizar na sua prática profissional. Como identificou Silva (2014),

as novas formas de apresentação de informação e conhecimento que instituições museológicas têm disponibilizado baseiam-se na utilização de novas tecnologias com o intuito de cativar o público. Espaços museológicos utilizam agora técnicas de divulgação e promoção que anteriormente apenas eram utilizadas em

³ No direito significa propriedade herdada, mas privada; na história da arte ou antropologia, é um legado que vai além do âmbito privado, pelo contrário, o património é valorizado enquanto bem comum de uma sociedade (Hernández Ríos, 2016, p. 166).

empresas e organizações comerciais de carácter privado. (p. 72)

A importância das novas tecnologias na divulgação e conhecimento do património cultural e artístico passa muito por estruturas museológicas ou por monumentos enquanto espaços de aprendizagem, conhecimento e fruição do património. A valorização dada pela Direção-Geral do Património Cultural a estes espaços de aprendizagem e de contacto com o passado coletivo é bem patente nas seguintes linhas: “Os museus e os monumentos são lugares únicos que nos proporcionam experiências memoráveis e uma aprendizagem indispensável à formação da identidade. Pela sua programação cultural, são espaços que transmitem valores, despertam memórias e interagem com a contemporaneidade” (Direção-Geral do Património Cultural, s.d).

Nas últimas décadas, as visitas guiadas tradicionais dos museus, e até as próprias atividades lúdicas, sofreram alterações para melhorar a sua qualidade. Para tal, concorreu a introdução e utilização das novas tecnologias, que se traduziram na implementação de, por exemplo, quadros interativos, projeções, visitas virtuais, visitas para invisuais e aplicações para dispositivos móveis.

Esta modernização da aproximação e contacto do público com o museu proporciona, por exemplo “aos jovens, a experiência única do contacto direto, vivencial, com diferentes tipologias de património e iniciá-los na leitura dos bens patrimoniais, a níveis cada vez mais sofisticados” (Pinto, 2014, p. 17).

Um bom exemplo da potencialidade das TIC na educação pode ser visto na aplicação *Roteiro dos Descobrimientos*, recentemente criada pelo Instituto da Educação da Universidade de Lisboa em parceria com a Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa. A aplicação, que pode ser descarregada gratuitamente, permite explorar digitalmente a cidade de Lisboa e tem como objetivo valorizar os “recursos identitários, patrimoniais e culturais ligados à exploração marítima a partir da cidade de Lisboa, tendo como mote as explorações marítimas associadas aos Descobrimientos Portugueses”⁴.

No âmbito do espaço museológico, a utilização de tecnologias móveis pode motivar o visitante, sobretudo cativando-o para um maior envolvimento interativo no espaço físico que visita. Desta forma, o emprego de “tecnologias multimédia em espaços museológicos permite que a relação entre visitante e exposição se torne interativa em ambos os sentidos, nos quais o fluxo de informação não se direciona apenas ao visitante” (Silva, 2014, p. 74).

Sabemos da importância que as novas tecnologias, sobretudo a informática, têm nas nossas vidas, profissionais e pessoais. Contudo, não chega ter acesso ao conhecimento, é preciso saber o que fazer com ele, como bem apontaram Oliveira e Barca (2014):

Se há cerca de 2000 mil anos uma grande parte do conhecimento da época se encontrava guardado na Biblioteca de Alexandria, quando esta foi destruída pelos árabes muitas obras se perderam; atualmente quase todo o conhecimento se divulga através da Internet. (p. 130)

O animador sociocultural tem, neste aspeto da divulgação do conhecimento patrimonial, um papel tão importante quanto visível. A sua ação, em contexto não formal e em contacto com públicos variados, permite-lhe ter uma abrangência única, que salta para lá do estrito contexto escolar.

IV. A APP DO MOSTEIRO DOS JERÓNIMOS

Na unidade curricular de (PHAC), no primeiro semestre do ano letivo de 2016/2017, do 2.º ano da Licenciatura em ASC da Escola Superior de Educação de Lisboa, trabalhou-se, em sala de aula, a articulação entre as competências do animador e o património enquanto recurso, propondo-se a construção de um projeto de intervenção centrado em elementos do património nacional. Este constituiu-se como o principal elemento de avaliação, cuja conceção procurou promover o exercício das grandes competências da história (Mattoso, 2002) e, em última instância, materializar os níveis sociológico e psicológico propostos por Trilla (2004).

O projeto de intervenção em PHAC procurou integrar as três dimensões apresentadas por Salas Larrazábal (2004) no que toca às características do animador: ser um *educador* no seu papel de dinamizador de atividades junto de grupos humanos; ser um *agente social*, pois trabalha com o coletivo, tentando envolvê-lo em atividades; e ser um *relacionador*, isto é, conseguir estabelecer um elo entre o grupo com o qual trabalha e as instituições ou organismos públicos onde se desenrola a intervenção.

O elemento avaliativo deveria incluir uma contextualização do edifício e/ou conjunto arquitetónico sobre o qual incidiria a planificação da intervenção. Os estudantes tinham de respeitar a articulação entre o enquadramento teórico (contexto) e a sua aplicação com atividades pensadas para um público-alvo. O projeto devia, assim, ter em conta as especificidades das duas contextualizações (património e público-alvo)

Importa dizer que este projeto não foi implementado *in loco*. A natureza da unidade curricular de PHAC é teórico-prática presencial em sala de aula, ou seja, não estava prevista no desenvolvimento do trabalho a sua aplicação em cenário de intervenção direta com um público. Tratou-se, isso sim, de um exercício de simulação.

O projeto que aqui trazemos teve por título *À descoberta do Mosteiro dos Jerónimos*. Este monumento foi o escolhido pelo grupo dos estudantes para ser dinamizado, junto de um determinado público, a partir de uma aplicação informática (App)⁵ que permitisse a descoberta e o conhecimento daquele

⁴ Citação retirada de <http://www.ie.ulisboa.pt/projetos/roteiro-dos-descobrimientos/>. Consultada a 4 de julho de 2017.

⁵ Para descarregar a aplicação basta aceder à ligação http://app.vc/mosteiro_dos_jeronimos. Para a sua visualização há que adicionar nome, mail e senha pretendida.

património edificado⁶.

O público escolhido pelo grupo foi caracterizado como sendo escolar, heterogéneo, com idades compreendidas entre os 12 e os 18 anos, alunos entre o 7.º e o 12.º anos de escolaridade. No entanto, julgou-se ser pertinente uma divisão por idades, pelo que se criaram dois grupos – um com alunos do 7.º ao 9.º anos e outro, com jovens do 10.º ao 12.º anos. Esta divisão teve em atenção diferentes níveis de aprofundamento dos conteúdos da história, à luz dos programas curriculares⁷.

O animador sociocultural, aquando da elaboração de atividades, deve ter presentes os grupos etários e os alvos a atingir porque, de acordo com Medina & Pontes (s.d), “Enquanto crianças tendem a pensar sobre uma coisa de cada vez, adolescentes pensam sobre coisas de uma forma multidimensional (...)” (p. 15).

A atividade incluída na intervenção do projeto *A descoberta do Mosteiro dos Jerónimos* pedia que os participantes, à chegada ao mosteiro, descarregassem uma App para os seus equipamentos móveis, de modo a iniciarem a exploração daquele local. Depois disto, os visitantes teriam de se deslocar até à praça central para formar grupos de, no máximo, 4 pessoas. A cada grupo seriam facultados os códigos de acesso à App, devendo os intervenientes abri-la para confirmar o seu funcionamento. Após este primeiro momento, realizava-se um sorteio para decidir qual o primeiro grupo a avançar com 5 minutos de diferença do seguinte.

Seguir-se-ia o desenrolar da atividade, sempre com o suporte da App, construída especificamente para o efeito. Esta aplicação iria solicitar aos participantes que se deslocassem de um posto para o seguinte, recebendo sempre alguma informação relativa ao lugar que estavam a visitar, informação essa que estava associada a um desafio para resolver.

Em cada posto, os grupos iriam encontrar uma caixa com envelopes de diferentes cores, cada um com uma pergunta relacionada com o local onde se encontravam, a que deviam responder com a ajuda da App. Após a resposta dada, a aplicação forneceria instruções para poderem passar ao próximo posto.

⁶ É possível fazer uma visita virtual e explorar os diferentes espaços do Mosteiros dos Jerónimos através do *Google Maravilhas de Portugal*. Trata-se de possibilitar ao utilizador ‘vestir a pele’ de visitante numa experiência interativa de 360º, circunscrita à igreja de Santa Maria de Belém. Apesar disso, esta visita não inclui informação adicional dos espaços a percorrer. Ver <https://tinyurl.com/ya8uluuu> (consultado a 5 de julho de 2017).

⁷ No ensino secundário existem evidentes diferenças no ensino da história: por exemplo, no curso de línguas e humanidades os alunos têm história A do 10.º ao 12.º anos. Aqui, no módulo 3 – A Abertura Europeia ao Mundo: Mutações nos Conhecimentos, Sensibilidades e Valores nos Séculos XV e XVI – aborda-se a Expansão Ultramarina e a arte em Portugal, nomeadamente o gótico-manuelino. Já no caso do curso de Ciências Socioeconómicas, a disciplina de história B aparece como opcional para a frequência nos 10.º e 11.º anos, sendo os principais conteúdos de história maioritariamente centrados numa visão macro da história europeia e menos na história portuguesa.

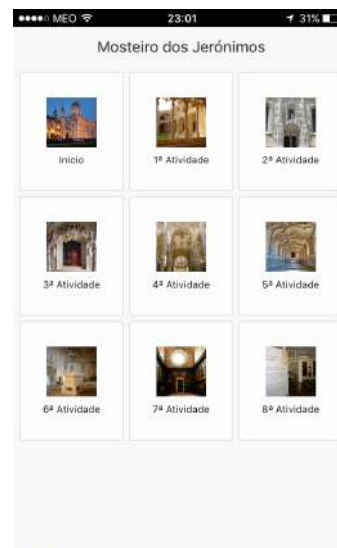


Fig. 1. Página inicial da APP



Fig. 2. 4ª Atividade na App

A construção desta App foi feita a partir do sítio virtual da *Fábrica de Aplicativos* (www.fabricadeaplicativos.com.br), uma plataforma online para criação de aplicativos com uma tecnologia que permite a qualquer utilizador criar uma aplicação virtual para *smartphones* de forma rápida, fácil e sem programação. Para este projeto de intervenção, o grupo de estudantes conseguiu, de forma gratuita, criar um protótipo da App e não uma versão completa visto que a criação de um aplicativo completo acarretaria custos elevados.

Apesar das limitações impostas pela versão gratuita do aplicativo – que em nada inviabilizaram a perceção da mais-valia que é utilizar as TIC para a animação do património –,

foi possível criar nove postos diferentes⁸ com alguma informação disponibilizada sobre os diferentes espaços do mosteiro. Importa também referir que este aplicativo pode ser utilizado em qualquer monumento, desde que devidamente adaptado à realidade física do lugar e tendo em atenção as informações do contexto histórico e/ou artístico consideradas pertinentes para a animação do património em questão.

As potencialidades da utilização da App não foram totalmente exploradas por se tratar de um trabalho de simulação, como já se referiu. Como tal, a App não foi testada com público real no local e não houve oportunidade de avaliar a sua interatividade bem como os conteúdos. Tratou-se de um exercício que teve por base um protótipo de uma aplicação já comercializada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização das TIC para a divulgação e dinamização do património histórico e artístico junto de uma população em idade escolar pode constituir-se como uma importante estratégia a ter em conta na intervenção levada a cabo pelo animador sociocultural. As novas ideias e iniciativas trazidas pelas TIC para o campo da ASC devem ser trabalhadas em rede, ou seja, numa articulação entre a educação formal e a educação não-formal, como estratégia central da animação socioeducativa (Campos, 2011). O facto de estarmos a falar de um público escolar, de conteúdos presentes no currículo de história e de um património histórico com evidente peso simbólico (Mosteiro dos Jerónimos) impõe uma ligação direta às dimensões educativas formal e não formal, cabendo ao animador sociocultural um papel central nesta articulação.

Não existem dúvidas quanto à presença das TIC nas estratégias de ASC, sobretudo ao nível da escola. A dimensão interativa de uma App como a que foi mostrada, em linha com o que as gerações mais novas conhecem e utilizam no seu quotidiano, poderá contribuir para aprendizagem mais dinâmica, afastada do lado expositivo do manual escolar, e despertar interesse por matérias relacionadas com o património edificado. Com a App é possível conhecer o passado de uma maneira mais lúdica mas, ao mesmo tempo, pedagógica.

No contexto deste trabalho, apresentado em PHAC, o público-alvo escolhido tinha idade escolar, o que não implica que haja muito potencial para estender esta ferramenta a públicos de outras faixas etárias. De facto, este exercício mostra que é possível desenvolver outro tipo de conteúdos com o intuito de chegar a públicos mais diversos, em termos etários ou de formação académica.

Para concluir, a utilização das novas tecnologias promove não só os âmbitos e horizontes definidos para a animação sociocultural⁹, como aumenta o potencial interesse dos jovens

⁸ Foram eles: Fonte central (axis mundi); porta Sul; porta principal; igreja de Santa Maria de Belém; refeitório; sala do capítulo; coro alto; livraria; e jardins em frente ao Mosteiro (Mosteiro dos Jerónimos, s.d).

⁹ Segundo Lopes (2008), os âmbitos da animação sociocultural são: a dimensão etária (infantil, juvenil, adultos e terceira idade); o espaço

pelo património histórico português. É ainda de reforçar que a utilização de um método de educação não formal como este desmistifica o conceito de que a descoberta da arte ou da cultura passa sempre por um processo lento, demorado e desinteressante.

REFERÊNCIAS

- Alves, L. (2006). A história local como estratégia para o ensino da história. In AAVV, *Estudos em Homenagem ao Professor Doutor José Marques* (pp. 65-72). Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto.
- Campos, J. (2011). Formação em Animação Sociocultural: contributos de projectos de investigação e intervenção socio-educativa. *Nuances: estudos sobre Educação*. Ano XVII, v. 18, n. 19, jan./abr., 81-106.
- Carvalho, A. F. (2014). *Reafirmar a identidade cultural local: o património cultural imaterial local como recurso*. Dissertação de mestrado não publicada. Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Lisboa.
- Custódio, M. C. F. (2009). *A relação escola-museu: contributo para uma didáctica do património*. Dissertação de mestrado não publicada. Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa.
- Direção-Geral do Património Cultural (s.d). Museus e monumentos. Consultado a 24 de março de 2017, em <http://www.patrimoniocultural.pt/pt/museus-e-monumentos/>
- Fábrica de Aplicativos (s.d). Consultado a 19 de novembro de 2016, em <http://fabricadeaplicativos.com.br/>
- Hernández Ríos, M. L. (2016). El patrimonio cultural y natural en la didáctica de las Ciencias Sociales. Enseñar, aprender y sensibilizar. In Ángel Liceras Ruiz & Guadalupe Romero Sánchez (coords.). *Didáctica de las Ciencias Sociales. Fundamentos, contextos y propuestas* (pp. 163-192). Madrid: Ediciones Pirámide.
- Horta, M. J. (2012). *A formação de professores como percurso para o uso das TIC em atividades práticas pelos alunos na sala de aula*. Tese de doutoramento não publicada. Instituto de Educação da Universidade de Lisboa.
- Lopes, M. (2008). *Animação sociocultural em Portugal*. Amarante: Intervenção – Associação para a Promoção e Divulgação Cultural.
- Mattoso, J. (2002). *A escrita da história*. Rio de Mouro: Círculo de Leitores.
- Medina, A. S. & Pontes, P. (s.d). Módulo 2 – O Desenvolvimento Humano. In AAVV, *Psicologia – 1º ano: caderno de apoio*. Lisboa: Fundação Monsenhor Alves Brás.
- Miranda, G. L. (2007). Limites e possibilidades das TIC na educação. *Sísifo. Revista de Ciências da Educação*, 3, 41-50.
- Moreira, C. (2006). O entendimento do património no contexto local. *Oppidum*, 1, 127-140.
- Mosteiro dos Jerónimos (s.d). Consultado a 13 de Abril de 2017 em: <http://www.mosteirojeronimos.pt/pt/index.php>
- Oliveira, C. & Barca, I. (2014). A Visita de Estudo Virtual à Citânia de Briteiros, como recurso para aprender História e Geografia de Portugal. In G. Solé, *Educação Patrimonial: NOVOS Desafios Pedagógicos* (pp. 127-150). Braga: Centro de Investigação em Educação (CIED), Instituto de Educação, Universidade do Minho.
- Pinto, H. (2014). Educação histórica: cultura escolar e património contributos da educação patrimonial para a aprendizagem. *Revista de Educação Histórica - REDUH – Laboratório de Pesquisa da Educação Histórica da Universidade Federal do Paraná*, 6, maio/agosto, 14-34.
- Salas Larrazábal, M. (2004). A figura e a formação do animador sociocultural. In J. Trilla (Coord.), *Animação sociocultural – Teorias, programas e âmbitos* (pp. 123-134). Lisboa: Instituto Piaget.
- Silva, N. (2014). *As aplicações multimédia como ferramenta de apoio à divulgação cultural em espaços museológicos*. Dissertação de mestrado. Faculdade de Ciências Humanas e sociais, Universidade Lusíada de Lisboa.
- Trilla, J. (2004). Conceito, exame e universo da animação sociocultural. In J. Trilla (Coord.), *Animação sociocultural – Teorias, programas e âmbitos* (pp. 19-44). Lisboa: Instituto Piaget.

de intervenção (animação urbana ou rural); e as pluralidades de âmbitos ligados a setores de áreas temáticas (educação, teatro, tempos livres, saúde, ambiente, turismo, comunidade, comércio ou o trabalho).