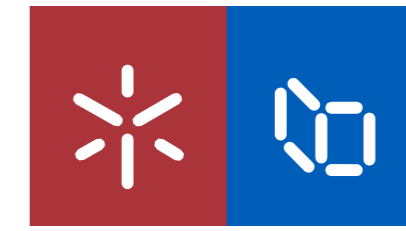




**Do Papel para o Digital:
Redesenho do Roteiro Juvenil “ Braga de Porta Aberta ”**

Fátima Cabo Mendes

UMinho | 2022

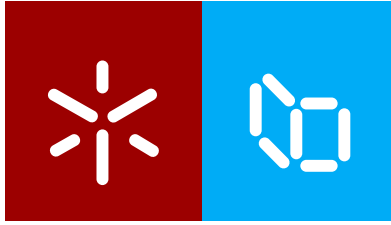


Universidade do Minho
Escola de Letras, Artes e Ciências Humanas

Fátima Cabo Mendes

**Do Papel para o Digital:
Redesenho do Roteiro Juvenil
“Braga de Porta Aberta”**

maio de 2022



Universidade do Minho

Escola de Letras, Artes e Ciências Humanas

Fátima Cabo Mendes

**Do Papel para o Digital:
Redesenho do Roteiro Juvenil
“Braga de Porta Aberta”**

Relatório de Estágio
Mestrado em Humanidades Digitais

Trabalho efetuado sob a orientação da
Professora Doutora Sílvia Araújo
e do
Professor Doutor Pedro Branco

maio de 2022

Declaração

Fátima Cabo Mendes

Endereço eletrónico: fcabomendes@gmail.com

Número de Identificação Civil: 15090398

Título do Relatório de Estágio: Do Papel para o Digital: Redesenho do Roteiro Juvenil “Braga de Porta Aberta”

Orientadores: Professora Doutora Sílvia Lima Gonçalves Araújo e Professor Doutor Pedro Sérgio Oliveira Branco

Ano de Conclusão: 2022

Designação de Mestrado: Humanidades Digitais

É AUTORIZADA A REPRODUÇÃO INTEGRAL DESTA DISSERTAÇÃO APENAS PARA EFEITOS DE INVESTIGAÇÃO, MEDIANTE DECLARAÇÃO ESCRITA DO INTERESSADO, QUE A TAL SE COMPROMETE.

Universidade do Minho, 24/05/2022

Assinatura: _____ *Fátima Cabo Mendes*

Agradecimentos

Aos meus pais, Rosa e Henrique.

Ao David.

À minha família.

À colega de casa, Inês.

Aos colegas de curso, nomeadamente, Ana, Ana Luísa e Nancy.

Aos orientadores, Professora Sílvia e Professor Pedro.

Aos supervisores da Câmara, Márcia Ataíde, Luís Ferreira e Filomena Couto.

A todos aqueles que, de certa forma, contribuíram para que este percurso fosse bem-sucedido.

Declaração de Integridade

Declaro ter atuado com integridade na elaboração do presente trabalho académico e confirmo que não recorri à prática de plágio nem a qualquer forma de utilização indevida ou falsificação de informações ou resultados em nenhuma das etapas conducente à sua elaboração.

Mais declaro que conheço e que respeitei o Código de Conduta Ética da Universidade do Minho.

Resumo

No decorrer do segundo semestre do último ano de mestrado, desenvolvi um projeto de estágio para a Câmara Municipal de Braga.

Sem comprometer inteiramente o projeto-mãe, estruturei e elaborei um projeto híbrido, onde se revitalizou o antigo formato papel, transformando-o em algo mais dinâmico e acrescentando alguns elementos de caráter digital, diferenciadores e pertinentes. O produto final é complementar a dois outros projetos, um Mapa em suporte papel e uma Cartografia Digital, realizados, respetivamente, pelas colegas Mariana Gonçalves e Inês Dias.

Será ao longo deste relatório que enumerarei e explicitarei as várias fases completas, cruciais na execução deste projeto de estágio, começando por expor algumas noções importantes para a compreensão do projeto e terminando com a demonstração do produto final.

Palavras-chave:

Turismo Cultural, Educação Patrimonial; Criação de Conteúdos Digitais; Híbridaçã

Abstract

During the second semester of the last year of the Master 's Degree, I developed an internship project for the Braga City Hall.

Without fully compromising the "parent-project", I structured and elaborated an hybrid project, where the original paper format was revitalized, having transforming it into something more dynamic and also by adding some elements of digital character, differentiating and pertinent. The final product complements two other projects, a Paper Map and a Digital Cartography, carried out, respectively, by my colleagues Mariana Gonçalves and Inês Dias.

It will be troughout this report that I will enumerate and explain the inumerous complete phases, crucial in the execution of this internship project, where I started by exposing some important notions for the understanding of the project and ending with the demonstration of the final concept.

Keywords:

Cultural Tourism; Patrimonial Education; Digital Content Creation; Hybridization

Índice

Declaração	i
Agradecimentos.....	ii
Declaração de Integridade	iii
Resumo.....	iv
Abstract.....	v
Índice.....	vi
Índice de Figuras.....	viii
Índice de Tabelas	ix
1. Introdução.....	1
2. Enquadramento Teórico.....	4
2.1 Turismo.....	4
2.1.1 Turismo Cultural	5
2.1.2 Turismo em Família	6
2.2 Educação e Pedagogia Patrimonial.....	6
2.2.1 Património	6
2.2.2 Educação Patrimonial	7
2.3 Comunicação	9
2.4 Digitalização e Hibridação	10
3. Desenvolvimento do Protótipo	12
3.1 “Braga de Porta Aberta”: Análise do Conceito	12
3.2 Metodologia de trabalho	16
3.3 Público-Alvo.....	18
4. Protótipo Final	19
4.1 Design e Layout.....	19
4.1.1 <i>Ideo Method Cards</i> e <i>Game of Phones</i>	20
4.1.2 Estilo, cores e outros	21
4.1.3 Conceção do Protótipo com Figma.....	23
4.2 Dinâmica do <i>Kit</i>	24
4.2.1 Percursos	24
4.2.1.1 Percurso Monumental.....	25
4.2.1.2 Percurso Cultural.....	29
4.2.1.3 Percurso de Lazer.....	33
4.2.2 Cartas Complementares	35
4.3 Atividades.....	37

4.4 Componentes Digitais.....	39
4.5 Packaging	40
4.6 Problemáticas Associadas.....	41
4.7 Projeções Futuras.....	41
5. Considerações Finais.....	42
Referências Bibliográficas	44
Anexos	46
Anexo 1	46
Anexo 2	47
Anexo 3	48
Anexo 4	49

Índice de Figuras

Figura 1 - Página Inicial do Roteiro Juvenil	12
Figura 2 - Página Introdutória do Roteiro Juvenil.....	13
Figura 3 - Exemplo de disposição dos conteúdos.....	13
Figura 4 - Labirinto	14
Figura 5 - Imagens para colorir	14
Figura 6 - Sopa de Letras.....	14
Figura 7 - Mapa da cidade	14
Figura 8 - Fauna e Flora.....	15
Figura 9 - Traje Minhoto.....	15
Figura 10 - Inspiração.....	19
Figura 11 - IDEO Method Cards	20
Figura 12 - Game of Phones	20
Figura 13 - Pré-Protótipo.....	21
Figura 14 - Exemplo de Argola	22
Figura 15 – Print screen do layout inicial	23
Figura 16 - Exemplo de um ambiente de trabalho	23
Figura 17 - Arco da Porta Nova	25
Figura 18 - Rua da Violinha.....	25
Figura 19 - Sé de Braga.....	26
Figura 20 - Igreja de Sta. Cruz	26
Figura 21 - Theatro Circo.....	27
Figura 22 - Praça da República	27
Figura 23 - Casa dos Crivos	28
Figura 24 - Praça do Município	28
Figura 25 - Núcleo Museológico de São Martinho	29
Figura 26 - Museu Nogueira da Silva.....	29
Figura 27 - Fonte do Ídolo.....	30
Figura 28 - Palácio do Raio	30
Figura 29 - Museu Pio XII e Torre de Santiago.....	31
Figura 30 - Termas Romanas do Alto da Cividade.....	31
Figura 31 - Museu da Imagem	32
Figura 32 - Museu Palácio dos Biscainhos	32
Figura 33 - Jardim de Santa Bárbara	33
Figura 34 - Parque Desportivo da Rodovia.....	33
Figura 35 - Bom Jesus de Braga	34
Figura 36 - Quinta Pedagógica	34
Figura 37 - Festas e Romarias	35
Figura 38 - Gastronomia	35
Figura 39 - Carta "Virgem".....	36
Figura 40 - Carta "Virgem".....	36
Figura 41 - Exemplo de Packaging	40
Figura 42 - Pré-protótipo de Packaging.....	40

Índice de Tabelas

Tabela 1 - Delineamento de Sugestões.....	16
Tabela 2 - Elementos Gráficos Complementares.....	22
Tabela 3 - Percursos Monumental, Cultural e de Lazer	24
Tabela 4 - Enumeração das Atividades	37

1. Introdução

Outrora “Bracara Augusta”, Braga, como é designada, é a perfeita dicotomia entre o passado e o presente. Apresenta-se como uma cidade capaz de articular as suas camadas mais rudimentares e sedimentares - há mais de dois mil anos preservadas- com os edifícios modernos e urbanos que a tornam ainda mais diversamente rica e cada vez mais pronta para o futuro.

Em 300 a.C., foi fundada pelo povo Celta e primeiramente habitada pelos povos castrejos ou castros (ocupantes de locais de alto relevo), sendo que ainda hoje são visíveis as marcas da sua presença. O seu território era constantemente habitado por populações imensas e variadas que aí permaneciam por curtos períodos de tempo, deixando, contudo, um rasto de cultura e de diversidade relevante na construção de Braga que hoje conhecemos. Passou a título de “cidade” aquando da chegada do povo romano, tendo-lhe sido atribuída pelo Imperador Augusto. Na verdade, uma quantidade considerável de cidades foi fundada durante o seu governo, sendo que foi em 27 a.C., que criou, juntamente com *Lucus Augusti* (atual Galiza) e *Asturica Augusta* (atual Astorga, província de Leão), *Bracara Augusta*.

O facto de a última estar situada no Entre-Douro-e-Minho e de ser uma região que estava em permanente contacto com “as áreas mais romanizadas do sul da Península” proporcionou a sua fácil constituição. Além do mais, havia uma comunicação constante que se revelou propícia na propagação tanto de tecnologias, de produtos e até mesmo “de ideias de origem mediterrânica”, que contribuíram para que as populações autóctones se integrassem socialmente quer neste novo modo de vida romano, quer na forma organizada do território definida pelo Imperador. Bracara Augusta era, assim, a única cidade urbana de Augusto no território português a norte do Douro, tendo sido uma das grandes capitais político-administrativas da Península Ibérica.

Após o fim do domínio romano, sucedeu-se a época medieval. É durante esta mesma época que se dá a construção de inúmeros monumentos, nomeadamente, a Sé, única de Portugal. Igrejas especialmente ricas em talha dourada e cobiçados espólios de arte sacra despontaram também nesta altura, convertendo a cidade numa presença religiosa extremamente forte. Converteu-se também num prestigiado centro histórico depois de ter sido doada aos Arcebispos, passando a ser conhecida como “Cidade dos Arcebispos”.

Com o aparecimento da era industrial, o estilo da cidade definiu-se por uma via mais contemporânea, visto que se deu a construção de uma via-férrea, de infraestruturas básicas e também de indústrias têxteis.

Ao que tudo indica, Bracara Augusta era vista como uma “cidade florescente”, “produtiva” e “bem inserida na economia”, pois apresentava “um bom desenvolvimento das atividades económicas” que se apoiavam em três setores: agricultura, comércio e indústria.

Estudos antigos demonstram que as principais fontes de rendimento eram a exploração de recursos

locais e regionais e a posterior venda dos mesmos em estabelecimentos como os *macellum*, mercados de provisões frequentados por cozinheiros, açougueiros, confeitários, entre outros, e as *tabernae*, tabernas locais dispersas por toda a cidade.

Alguns desses recursos biológicos provinham especialmente da “fauna piscícola” (numerosa em todas as épocas do ano) e da agricultura, base fundamental da alimentação da população e a qual derivava maioritariamente das *villae* (moradias rurais que formavam centros de propriedades agrícolas). Um outro recurso prepotente da região era a forte presença de argila e de caulinos, utilizados, respetivamente, para o fabrico de louças e para o fabrico da denominada cerâmica bracarense e da cerâmica pintada. Isto originou a chamada “arte cerâmica” que, através da criação de centros de produção (não só nesta área, mas também nos ramos da olaria e da produção de vidro, de tubos de chumbo, de peças de bronze e de joias de vidro), contribuiu para que se desse um crescimento económico do território.

A posição geográfica da cidade revelou-se estratégica e importante para que se dessem ações do comércio externo, ou seja, deu-se uma grande importação de produtos e um frequente contacto com grandes centros produtores do mundo romano. Pode-se então afirmar que Braga foi-se reinventando de forma a que o seu fluxo económico fosse crescendo, transmudando a cidade para a riqueza e abundância.

Já nos dias de hoje, é pertinente referir que Braga é uma cidade flexível à mudança, uma vez que com a emergência da era tecnológica, adaptou-se, dando origem a: empresas portadoras de carácter tecnológico, estúdios de comunicação digital, laboratórios e centros de investigação na área da robótica, multimédia e dos jogos. Caracteriza-se então por uma urbanização onde é possível observar o passado, o presente e o futuro.

No âmbito do segundo ano de mestrado em Humanidades Digitais, optei pela realização de um projeto de estágio. Embora em tempos de pandemia, o mesmo decorreu à distância na Câmara Municipal de Braga, mais concretamente na Divisão de Economia e Turismo. Pertencente a uma das estruturas orgânicas flexíveis, este departamento é responsável pelo desenvolvimento e implementação de estratégias que visam promover a cidade de Braga enquanto destino turístico, gerindo a marca “Braga” e representando-a também em feiras, congressos ou outras atividades económicas, nacionais ou internacionais.

Após algumas reuniões oportunas com os membros desta divisão, surgiu como opção viável o Roteiro Juvenil “Braga de Porta Aberta”. Executado também em parceria com a Câmara Municipal de Braga, este guia, embora notável, necessitava de uma modernização de modo a acompanhar os tempos atuais. Tornou-se, então, objeto principal deste estágio, em que o seu objetivo geral era a sua dinamização e customização, através de um redesenho total do seu formato e através do acrescento de componentes digitais. Deu-se a união de duas realidades, a física e a digital, equilibrando-se estes dois mundos.

Cada vez mais ligados à era tecnológica, foi necessária a conceção de um novo produto, capaz de “vender” a cidade aos mais jovens, cativando-os e estimulando a importância da aquisição do conhecimento e da aprendizagem cultural daquela que é umas das cidades mais históricas de Portugal.

Posto isto, será ao longo deste relatório que irei evidenciar todo o trabalho que foi desenvolvido no decorrer do estágio, começando por uma revisão teórica, fulcral para a execução deste projeto; partindo depois para a fase de delineamento do protótipo assim como o seu resultado final e terminando pelas considerações finais.

2. Enquadramento Teórico

Para melhor compreender este projeto, é vital apresentar a definição de alguns conceitos. Será no decurso deste capítulo que irei abordar quatro conceitos: o Turismo, a Educação e Pedagogia Patrimonial, a Comunicação e a Digitalização e a Hibridação.

2.1 Turismo

Se Portugal era, há uns anos, procurado pela costa algarvia, pela Capital ou até mesmo pela Invicta, atualmente é ainda mais procurado pelos seus espaços verdes e pela diversidade e unicidade de cada região, distrito e concelho. Dá-se assim um aumento no setor do Turismo.

Há inúmeras definições da palavra Turismo: Barreto (1995) dizia que provinha do termo francês “tour”, que significa “volta”. Já Andrade (1992) mencionava que “tour” era proveniente do latim, mais concretamente da palavra “*tornare*”, expressão para “giro” ou “volta”. Não obstante, aquela que me pareceu mais explícita, é a que nos é proporcionada por Ramos e Marujo (2008), que a define como:

“(..) um fenómeno de dimensões múltiplas que têm vindo a assumir um peso significativo, a vários níveis, nas relações entre as regiões, países e continentes. Por outro lado, a rápida e universal proliferação das atividades turísticas têm intensificado o impacto das mudanças nas sociedades ditas tradicionais.”

Revela-nos isto que a prática turística consiste num fenómeno socioeconómico, onde as pessoas saem da sua área ou local de residência habitual com o propósito de experienciarem e de viverem outras realidades.

O ato de “praticar turismo” é entendido como algo que surgiu da necessidade de deslocamento por diversos motivos. Se recuarmos aos tempos primitivos, é possível observar que essas mesmas deslocações, já realizadas pelos nossos antepassados, eram principalmente motivadas pelo comércio, pela necessidade de subsistir e também pela busca de melhores condições de vida. Mais tarde, essas viagens passaram a ser feitas individualmente por motivos de peregrinações religiosas, de saúde ou de política. Segundo os registos de Heródoto, geógrafo e escritor grego, já na altura, mais precisamente no século V a.C., existiam determinados tipos de acomodações próprias, como centros de acolhimento, para quem viajava por negócios ou por prazer.

Estes encontravam-se essencialmente nos locais onde era mais frequente a sua passagem, como por exemplo, em caminhos principais ou até mesmo nos centros das cidades.

Foi a partir de meados do século XX que o turismo se transformou num evento em massa e nos dias que correm, este fenómeno é, incontornavelmente, uma das áreas que mais poder económico apraz. Deve-se isso ao facto de existirem empresas especializadas neste domínio, que o tornam acessível, de modo a que vá de encontro com as comodidades da cada um, não havendo assim uma distinção entre classes. O turismo adquiriu assim um estatuto “mais profissional e científico”.

2.1.1 Turismo Cultural

Com o passar do tempo, o Turismo foi-se dinamizando, dando origem a outros ramos. Segundo um estudo conduzido pelo Instituto para a Qualidade na Formação conduzido em 2006, os campos turísticos que os portugueses mais procuram são “o Turismo Verde”, “o Turismo Cultural”, “o Turismo Balnear”, “o Turismo Desportivo/Ativo”, “o Turismo de Negócios” e “o Turismo de Saúde e Bem-Estar”. É importante referir que estas tipologias de turismo foram definidas consoante as particularidades físicas e climáticas do território nacional, que dignificam o nosso país e que o tornam num destino especial e predileto.

A cidade de Braga tem vindo, com o passar dos anos, a crescer e a enquadrar-se naquilo que os turistas mais pretendem que, de acordo com Garcia & Sanchez (2003), reside na procura de novas experiências enriquecedoras culturalmente, entendendo-se então, que Braga insere-se no designado campo de Turismo Cultural.

Caracterizado por associar o turismo e a cultura, este pode ser explicado, de uma forma muito simples, como sendo “o consumo que os turistas fazem da cultura” (Richards, 2005). Consiste ainda na integração das áreas que são culturalmente próximas, isto é, na tradição, no património, na arte, nos costumes, no artesanato, na etnografia e na história. Ou seja, num conjunto de bens relevantes para a evolução turística e que promovem experiências e atrações capazes de atingir diferentes públicos-alvo. Assim sendo e para que esta adesão turística continue a aumentar, é vital que os órgãos e entidades máximas sejam ativos e que promovam assim o que de melhor há localmente e regionalmente.

A este ramo turístico, associa-se muitas vezes o Turismo Urbano que, embora tenha uma definição similar, dedica-se ao relacionamento intrínseco da cultura e dos negócios, através do desenvolvimento de estratégias quer para o crescimento das cidades, quer para a sua revitalização. Embora Braga implemente, de um modo um pouco predominante, medidas que elevem a cidade, a sua beleza e extensa riqueza patrimonial atraem por si só a multidão de turistas que a visitam diariamente.

2.1.2 Turismo em Família

Não nos surpreende que a prática da atividade turística seja importante e que ajude na prosperidade pessoal e social dos indivíduos. De facto, existem estudos que o comprovam e que a incentivam.

Ainda que possa ser exercida de forma individual, é comum, quando visitamos algum ponto turístico, observarmos que esta é, na maioria das vezes, efetuada de forma coletiva. É o chamado de “Turismo em Família”. Entende-se por “família” um grupo social estruturado onde cada ser constrói a sua própria identidade, uma vez que é um meio de aprendizagens, de interação e de comunicação. Todavia, o vocábulo “família” não se refere apenas às relações com os membros biológicos. Refere-se também àqueles com quem temos uma ligação emocional e afetiva. No fundo, “família” são todos aqueles com quem podemos partilhar uma visão do mundo, onde é possível fortalecermos o nosso sentido cognitivo e onde há um sentido de pertença.

Estando a sociedade a viver numa era consumista, a família passa a ser constatada, ainda que não de forma muito profunda, como uma unidade de consumo. Há vários estudos que comprovam que a atividade turística em família traz muitas vantagens para o agregado, como é o exemplo da criação de “memórias familiares” (Noy 2004). Além disso, esta permite também que se deem “relações autênticas” (Obrador, 2012), as quais “são despertadas em consequência da vivência intensa de ligações naturais, genuínas e emocionais, que, por sua vez, despertam um relacionamento familiar verdadeiramente íntimo” (Wang, 1999).

Consequentemente, há cada vez mais estratégias, como é o caso das estratégias digitais, que se focam no sentido da atividade turística em família, contribuindo assim para que haja uma maior coesão social e um posterior aumento no setor económico.

Braga é, na verdade, uma das cidades portuguesas que mais tem contribuindo para que o Turismo em Família seja adotado, transformando-se assim num destino preferencial e ideal para as mesmas.

2.2 Educação e Pedagogia Patrimonial

2.2.1 Património

O património pode ser designado como o “bem ou conjuntos de bens, materiais, naturais ou imateriais, reconhecidos pela sua importância cultural” (Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, 2008 - 2021). Corresponde àquilo que é proveniente do trabalho do Homem e que melhor o representa e também àquilo que se conserva apesar do trabalho do Homem, compondo assim uma grande parte social e histórica

da sociedade onde se insere. A sua conservação não compete apenas aos profissionais da arqueologia, da história, entre outros. Cabe a cada comunidade, embora não de forma direta, preservar aquilo que lhes foi legado e que nalgum momento foi significativo e marcante. Na verdade, tudo isso contribuiu para a constituição de uma sociedade e é de extrema importância que as gerações que se seguem conheçam a dimensão valiosa que transporta, para que possam também adquirir novas experiências capazes de fortalecê-las pessoal e socialmente.

Considera-se que o património é divisível em duas partes, o material e o imaterial. O património material corresponde a tudo o que é tátil e físico, isto é, aos objetos, monumentos, etc, enquanto o imaterial equivale à carga emocional de cada ser. A reação a um lugar, monumento ou objeto é subjetiva e normalmente, funciona de forma adaptativa e interpretativa, isto é, varia de indivíduo para indivíduo. Cada emoção projeta uma ação diferente, como por exemplo, o medo leva à necessidade da proteção; a raiva à destruição; a tristeza à resignação; entre outros (Plutchik, 1980). Assim sendo, é perceptível que cada ato nosso se reflete positiva ou negativamente, proporcionando-nos momentos de aprendizagem.

Entre muitos conceitos, é importante perceber o conceito de património cultural. Relativo a um determinado espaço e tempo, a sua interpretação foi variando de acordo com as épocas. De entre muitas, as três seguintes definições consideram-se como as mais adequadas: primeira, forma de entretenimento, de lazer e de divertimento que aporta rentabilidade económica e, portanto, é favorável ao setor capitalista; segunda, parte fundamental da educação e do bem-estar social, onde é prezada uma “modalidade elitista e não divertida”; e terceira, como uma conexão entre a primeira e a segunda.

Se analisarmos as três, constatamos que a terceira e última definição é aquela que conjuga tanto o interesse do setor económico como o interesse do setor social, ocasionado uma maior satisfação mútua e, portanto, é a que melhor projeta o verdadeiro sentido de património cultural no mundo atual.

2.2.2 Educação Patrimonial

Para que não se dê a destruição ou desprezo do património, especialmente por parte daqueles que praticam o turismo, é necessário “educar” a sociedade para o valor que este possui. Concerne isto à Educação Patrimonial.

Segundo Horta, Grumberg & Monteiro (1999, p.4):

“Trata-se de um processo permanente e sistemático de trabalho educacional centrado no Património Cultural como fonte primária de conhecimento individual e coletivo. A partir da experiência e do contato direto com as evidências e manifestações da cultura, em todos os seus múltiplos aspetos, sentidos e significados, o trabalho de Educação

Patrimonial busca levar as crianças e adultos a um processo ativo de conhecimento, apropriação e valorização de sua herança cultural, capacitando-os para um melhor usufruto desses bens, e propiciando a geração e a produção de novos conhecimentos, num processo contínuo de criação cultural”

A política da educação patrimonial segue os seguintes objetivos: “desenvolver atitudes de preservação e animação do património”; “conhecer o património da zona onde está inserida”; “incentivar o gosto pela descoberta” e “compreender a História Nacional a partir da História Local” (Duarte, 1992).

No entanto, aquele que é o seu principal intuito é o de dar a conhecer e a compreender às pessoas, de um modo social, económico e político, a região onde se encontram, fornecendo-lhes a capacidade de visionarem que os rodeia de um modo crítico.

Existem estudos que referem que a origem do conhecimento é feita através da partilha e da interação das pessoas. Cabe também às entidades tradicionais da educação – família e escola – como principais guias, motivadores e mediadores, de se informarem e de informarem devidamente a geração descendente para que haja um comportamento responsável e ético.

Potencia igualmente a partilha e o intercâmbio de experiências culturais, fundamentais para o crescimento a vários níveis do ser individual e coletivo, que leva a que prática da atividade turística seja feita de forma responsável e ética. O ato de educarmos para o património contribui também para que o acesso à informação seja feito por toda as camadas da sociedade e não apenas por algumas. Facilita também a formação de carácter dos cidadãos, visto que é através deste processo que:

- a) descobrimos a diversidade cultural,
- b) participamos e “vivenciamos” a cultura em questão,
- c) aprendemos a viver em sociedade e a respeitarmo-nos mutuamente, e
- d) desenvolvemos o nosso sentido crítico, emocional e criativo.

No fundo, este conjunto de processos, ordenados, valoriza quer as comunidades, quer o ser humano como ser individual, quer a população artística e cultural.

2.3 Comunicação

O ato de comunicar apresenta-se como algo complexo que pode ser definido através de diferentes conceitos e contextos linguísticos e tempo-espaciais. Proveniente do latim “*communicare*”, traduz-se na capacidade que as pessoas têm de se “relacionarem entre si” e como sendo algo “fundamental para a socialização, formação e educação do mesmo” (Pinheiro, 2005). Implica que haja uma troca de mensagens “que por sua vez envolve emissão e recebimento de informações.”

A partir deste conjunto de definições, pressupõe-se a existência de quatro conceitos fundamentais:

- Emissor, individual ou coletivo, e o qual inicia a comunicação ao expressar “a sua ideia por um código ou linguagem” (Branco, 2013);
- Recetor, que tal como o nome indica, recebe a mensagem e descodifica-a de acordo com o que sente ao recebê-la (algo que pode ter o efeito contrário àquele desejado pelo emissor);
- Canal, meio através do qual a mensagem é enviada, definindo assim a maneira como a mesma é transmitida, quais os objetivos do emissor, qual a ideia principal a transmitir, as características do canal escolhido e as do recetor;
- *Feedback*, permite obter opiniões dos recetores.

Afirma-se, então, que “*comunicar*” é uma interligação dos conceitos acima referidos. Berelson & Steiner (1964) designaram ainda a comunicação como sendo “a transmissão de informações, ideias, emoções, habilidades, etc, por meio de uso de símbolos – palavras, imagens, figuras, gráficos, etc.”, podendo diferenciar-se dois tipos de comunicação: a verbal, por meio de palavras; e a não verbal, por meio de gestos, símbolos, entre outros. Quando articulados, o ato de comunicar torna-se mais forte, o que leva a que as mensagens comunicadas atinjam um maior número de pessoas e por conseguinte, levam a que haja um maior número de respostas.

Com o surgimento dos meios de comunicação, como a televisão ou a rádio, a difusão da informação tornou-se mais fácil, sendo que foi o aparecimento da Internet que fez com que essa difusão fosse ainda mais acessível e rápida. De acordo com Wichels (2014), os indivíduos são altamente influenciados por estes canais e, posto isto, acompanhar esta mudança revela-se vantajoso e benéfico, tendo havido uma adaptação em todos os níveis. Ao longo dos últimos anos, a comunicação passou a ser expressa e difundida através do digital, particularmente, das redes sociais, conceituadas por Wichels (2014) como “(...) poderosas plataformas de relacionamento, captação e fidelização de clientes (...)”. Redes como o *Facebook*, *Twitter*,

Instagram, entre outras, têm uma enorme força de persuasão, influenciando “novos comportamentos do consumidor” (Wichels, 2014).

A afirmação de Berselson & Steiner (1964) tem-se vindo a verificar, cada vez mais, uma vez que a população é altamente influenciada por imagens, textos e vídeos, quando deseja viajar, visitar uma região ou até mesmo, quando procura um local para almoçar ou jantar. Há um envolvimento proativo do ser humano no processo de procura, seleção e decisão.

O setor Turístico vê-se assim “obrigado” a acompanhar esta emergência, de modo a que a adesão turística aumente. É vital que haja uma promoção eficaz do que melhor há localmente e regionalmente, sendo, portanto, necessário desenvolver novos meios de divulgação.

2.4 Digitalização e Hibridação

É inegável que a digitalização é a nova tendência tanto na sociedade como nos negócios ou no turismo. Através desta, é possível abordar e difundir vários assuntos por meio de novos métodos.

A era digital, ou simplesmente o digital, é portadora de várias definições, de acordo com o contexto onde se insere. Filho (2005) definiu—a como “uma nova realidade dos meios de comunicação, entendida como o uso de recursos da tecnologia”. Já Parviainen et al. (2017) foi ainda mais longe, afirmando que a emergência do digital é ainda maior que a era industrial.

Permanecer em contacto com as transformações que o digital traz é benéfico não só para a população como para o próprio planeta. A disponibilização de conteúdos pelo meio tecnológico significa que haverá uma diminuição significativa no consumo de outros materiais, como por exemplo, o papel. Um decréscimo na sua utilização projeta-nos para um futuro mais sustentável e mais consciente. Todavia, mais tecnologia traduz-se num aumento na sua dependência e numa maior “submissão” aos *gadgets*, como telemóveis ou tablets. Assume-se, então, como essencial a existência de um ponto de equilíbrio entre estes dois conceitos: o físico e o digital.

A articulação entre estes dois “mundos”, que é comumente conhecida como “Hibridação”, é cada vez mais frequente. Miller (2014) referiu que “vidas múltiplas são vividas em simultâneo, em diferentes universos.”, ou seja, mundos paralelos acabam por unir-se para um mesmo fim. O mesmo acontece com a linguagem digital e a linguagem “física”: quando necessário e quando perante um ponto em comum, dá-se a criação de uma sinergia eficiente e eficaz. Contudo, impõe-se desafios na conceção destas novas dinâmicas.

Um dos desafios foi a aplicação deste conceito na construção e no desenvolvimento da educação das crianças. A forma como outrora se ensinava passou a ser considerada “desatualizada” e como incapaz de expandir por completo a mente das mesmas. Considerou-se importante a adoção de uma aprendizagem

mais personalizada, envolvente e adaptativa, que fosse conciliável com o sistema tradicional. Surgiu, assim, o conceito de *Blended Learning*. Tal como o nome indica, é o “misturar” do ensino online e presencial. A Blue School, sediada em Nova Iorque, foi das primeiras a adotar este método de ensino, onde a expressão criativa é um traço importante e um elo de conexão entre o criar e o expressar. Esta escola acredita que o ato de brincar proporciona uma maior aprendizagem, fornecendo-lhes um modo de pensar mais compassivo, harmonioso e sustentável.

Defende-se frequentemente que o desenvolvimento da cognição e das competências é conseguido quando há interação com o meio ambiente, pois somos sujeitos a estímulos que, por sua vez, geram pensamentos e modos de ação mais organizados (Driscoll, 2000). Possibilitamos, assim, a expansão das nossas mentes através das experiências vividas.

Ao longo dos anos, este fenómeno da Híbridação foi-se enraizando, gradualmente. Existem já alguns projetos híbridos dedicados às crianças. Alguns exemplos são:

- a) Active Book (Siio, 1998)** - Livro de papel com elementos sonoros que podem ser ouvidos quando ligados ao dispositivo *Fiel Mouse Device*.
- b) Blink (Keiladis, 2006)** - Livros que contêm botões impressos que, quando carregados, fazem ligação a dispositivos eletrónicos próximos, via *wireless* (escondido na capa). As hiperligações dão acesso aos conteúdos digitais.
- c) Eletronic Popables (2010)** - Livro interativo que, quando aberto, desencadeia um pop-up e “brilha, canta e movimenta-se” (Qi & Bluechley, 2010).

3. Desenvolvimento do Protótipo

Neste capítulo, serão enunciadas todas as etapas que deram origem ao protótipo final. Numa primeira instância, será feita uma análise do Roteiro Juvenil, componente inicial, seguindo-se a enunciação da metodologia do trabalho e terminando com a exposição do público-alvo.

3.1 “Braga de Porta Aberta”: Análise do Conceito

Na cidade de Braga, foi implementado o Roteiro Juvenil “Braga de Porta Aberta” como componente inteiramente dedicada aos mais jovens e às suas famílias. Elaborado pelos alunos do Colégio Teresiano e em colaboração com a Universidade do Minho, traduz-se num livro em formato papel, onde se aliam alguns elementos tecnológicos. Intuitivo e prático, demonstra os principais Monumentos, Museus ou Espaços Musealizados, Espaços Verdes ou de Lazer, Pratos Gastronómicos e Festas e Festividades típicas de Braga. Ao longo do itinerário, são apresentadas informações, jogos, imagens e elementos digitais, *QR Codes*, com vídeos criados pelos alunos.

Direcionado principalmente para o público nacional, “Braga de Porta Aberta” destaca-se em congressos e feiras internacionais, captando a atenção de diversas pessoas que, eventualmente, se sentem atraídas por Braga.

Após um primeiro olhar sobre o roteiro, deu-se um período de análise mais aprofundado na tentativa de compreender aquilo que podia e devia ser melhorado.

Figura 1 – Capa do Roteiro Juvenil



Fonte: Roteiro Juvenil

Logo após a capa, segue-se uma página introdutória, a qual apresenta uma pequena descrição sobre a evolução de Braga. Destaca-se também um mapa colorido, do qual se salienta Portugal e Braga.

Figura 2 - Página Introdutória do Roteiro Juvenil



Fonte: Roteiro Juvenil

A seguir à parte introdutória, dá-se a exposição das componentes lúdicas, ou seja, evidenciam-se os monumentos, museus ou espaços musealizados e espaços de lazer. Cada um é descrito através de um texto introdutório, de uma imagem real e é também acompanhada por um *QRCode* que, quando digitalizado, exhibe um vídeo informativo, elaborado pelos alunos.

Figura 3 - Exemplo de disposição dos conteúdos



Fonte: Roteiro Juvenil

Uma vez que é um itinerário para os mais jovens, este incorpora, em determinadas partes do roteiro, uma série de elementos lúdicos, como por exemplo, sopa de letras, labirintos, ilustrações para colorir, entre outros.

Figura 4 - Labirinto

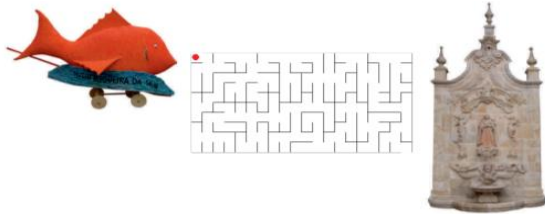


Figura 5 - Imagens para colorir



Fonte: Roteiro Juvenil

Figura 6 - Sopa de Letras



Sopa de Letras

M	W	E	H	R	T	Y	I	G	M	L	M
A	M	J	L	O	A	W	E	U	A	I	
R	K	R	H	M	I	R	U	Ç	R	T	P
T	O	R	R	E	Q	C	R	M	A	E	S
Ç	T	J	U	N	I	A	R	N	L	U	E
Q	F	V	H	A	J	D	S	E	H	F	I
W	X	F	U	G	T	A	C	S	A	M	W
C	W	R	G	E	Q	N	J	P	C	P	Q
R	H	J	M	M	B	F	O	A	E	J	V
D	F	H	L	R	Y	W	L	C	V	D	Z

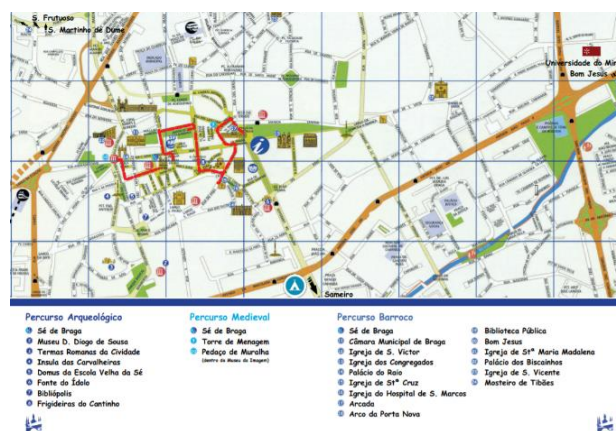
Procurar as palavras da época medieval:
Torre, Sé, Arcada, Menagem, Muralha

Fonte: Roteiro Juvenil

Fonte: Roteiro Juvenil

Já nas últimas páginas do roteiro, observa-se um mapa da cidade, que realça três percursos – arqueológico, medieval e barroco – e nos quais estão inseridos os monumentos, museus e espaços verdes divulgados ao longo do mesmo.

Figura 7 - Mapa da cidade



Fonte: Roteiro Juvenil

Também este roteiro faz uma breve referência à importância da preservação e usufruto responsável do meio ambiente. É também nesta parte que se dão a conhecer as principais espécies de animais e de plantas do território bracarense. Nesta mesma página, há um espaço que permite às crianças “personalizarem” o seu roteiro, através da escrita do seu nome e da data da visita.

Figura 8 - Fauna e Flora

Meio Ambiente
 Devemos preservar o meio ambiente para que os animais e as plantas não corram risco de extinção.

Fauna
Animais que podes encontrar em Braga:
 Pardal; Lagartixa Ibérica; Vaca Louca



Flora
Fatos para colorir
 Amorei; Carvalho; Tilia



Espero que tenhas gostado da cidade de Braga e não te esqueças de regressar um dia...
 Serás sempre bem-vindo!
 Abraço



ESTE ROTEIRO PERTENCE A:

Nome: _____
 Data da visita a Braga: _____



Ficha Técnica
 Edição, Texto e Imagens: Município de Braga
 Cópia: Agência de Marketing Comunitário
 Criação de Conteúdos Digitais: Legendagem, ilustrações e realismo com o texto: João Araújo
 Organização de Tipografia: Fernando Ferraes Alves (Digital) e Conceição Varela (Físico)
 Tradução: Ana Margarida Sousa (Digital) e Elodie Silva (Físico)
 Recolha dos textos: Teresa Lourenço
 Colaboração Cópia Textos: Ana Paula Vieira, Diana Raposo, Mariana Fátima do Machado, Mariana Gonçalves, Tânia C. A. e B. 25/05/2024
 Filming para a Realidade Aumentada: Ricardo Sáez - One Travel e a Time

Fonte: Roteiro Juvenil

Para finalizar, houve a inclusão de uma fotografia que faz alusão ao traje típico minhoto, o qual pode ser visto no Museu do Traje.

Figura 9 - Traje Minhoto



"Braga no Coração do Minho"
 Traje de Capelinha - Visita ao Museu do Traje



Para aceder a este mesmo roteiro em formato mobile (com Street View), faça scan ao seguinte Qr Code:



Divisão de Apoio às Atividades Económicas
 Posto de Turismo de Braga
 Av. da Liberdade n.º 1

turismo@cm-braga.pt
 +351 253 262950
 4710 - 305 Braga - Portugal

Fonte: Roteiro Juvenil

Concluiu-se que o Roteiro precisava de uma renovação geral, sem que, no entanto, houvesse uma perda total dos conteúdos incluídos. “Braga de Porta Aberta” foi assim o ponto de partida deste projeto híbrido, tendo-lhe sido dada “uma nova vida” sem comprometer a sua autenticidade.

3.2 Metodologia de trabalho

A reformulação do Roteiro passou pelas fases seguintes: sessões de esclarecimento, delineamento de sugestões e decisão final.

A primeira fase consistiu em reunir com os membros da divisão de Turismo e com os orientadores para tentar perceber aquilo que mais importava ao “cliente”, ou seja, à Câmara. Desde o primeiro momento, ficou evidente que o Roteiro ainda é um material de extrema recorrência e eliminá-lo por completo seria errado. Constatou-se ainda que o formato em papel, ou seja, a existência de um suporte físico é pertinente e algo que deveria permanecer, não devendo por isso ser alterado. Porém, concordou-se que seria ideal um formato “mais prático” e “divertido”.

Após estas sessões, deu-se um período de delineamento de sugestões e de reorganização de ideias, de onde surgiram as três seguintes propostas:

Tabela 1 - Delineamento de Sugestões

Propostas	Características	Ferramentas	Vantagens	Problemáticas a ter em conta
1. Desenvolvimento de uma aplicação móvel	a) Desenho de um protótipo de uma aplicação móvel sobre o Roteiro Juvenil. b) Continha todos os conteúdos presentes, desde monumentos a museus, espaços verdes, etc.	<i>Adobe XD</i> ¹	Arrojado Inovador Atual Expansivo Apelativo	Não seria a primeira aplicação de Braga; Eliminação total do formato em papel; Exportação não gratuita;

¹ Ferramenta de design de experiência de usuário baseada em aplicativos da web ou móveis - <https://www.adobe.com/pt/products/xd.html>

<p>2.</p> <p>Enriquecer o formato em papel e adicionar elementos digitais mais complexos, como por exemplo, uma <i>Caça ao Tesouro</i> ou uma <i>Escape Room</i></p>	<p>a) Alteração do formato em papel;</p> <p>b) Incorporação de abordagens novas, como a <i>Caça ao Tesouro</i> ou <i>Escape Room</i>, com enigmas, jogos, adivinhas, entre outros.</p>	<p><i>Breakout.edu</i>²</p> <p><i>Yourappscreator</i>³</p> <p><i>h5p</i>⁴</p>	<p>Mantinha o formato em papel</p> <p>Didático</p> <p>Divertido</p> <p>Apelativo</p>	<p>Problemas no desenvolvimento de abordagens;</p> <p>Probabilidade de transferência ou da exportação ser paga;</p>
<p>3.</p> <p>Transformação o formato em papel em algo mais exploratório</p>	<p>a) Redesenho do formato livro para um formato mais explorativo;</p> <p>b) Conciliação de conteúdos informativos com elementos digitais.</p>	<p><i>Inkscape</i>⁵</p> <p>Figma</p>	<p>Atual</p> <p>Híbrido</p> <p>Educativo</p> <p>Apelativo</p>	<p>Custo elevado;</p> <p>Desequilíbrio entre o físico e o digital;</p>

Fonte: Elaboração própria

Embora todas fossem atrativas, a decisão final, feita numa outra sessão de esclarecimento, resumiu-se à escolha da opção que:

- Respeita as características relevantes para a Câmara,
- Equilibra eficazmente o físico com o digital,
- Apresenta opções de custo moderadas,
- É adaptável.

² Plataforma de criação de jogos que combina elementos físicos e digitais - <https://www.breakoutedu.com/>

³ Plataforma de criação e desenvolvimento de aplicações móveis - <http://yourappscreator.com/en>

⁴ Ferramenta de criação, compartilhamento e reutilização de conteúdo, através do uso de HTML5 - <https://h5p.org/>

⁵ Software de edição de imagens e documentos vetoriais - <https://inkscape.org/pt/>

3.3 Público-Alvo

De acordo com a teoria de Vygostky, a interação social e o constante contacto com o ambiente externo leva a que as crianças aprendam mais e melhor. Ao se darem interações estimulantes, dá-se um maior desenvolvimento de “funções mentais.” (Fino,2001)

O “brincar” auxilia o desenvolver de conhecimentos e de competências, desencadeando reações naturais e genuínas. No entanto, o “brincar” de hoje foi absorvido pela tecnologia. Dá-se uma conexão mais frequente com a tecnologia, o que faz com que as crianças se sujeitem diariamente a outro tipo de estímulos mais visuais, sonoros e interativos. Nasce assim uma dualidade: por um lado, estão tecnologicamente mais alfabetizados, isto é, estão mais aptos para as atividades tecnológicas; por outro lado, a sua capacidade de concentração e de paciência, fundamental em atividades não tecnológicas, diminui.

Normalmente, as crianças aprendem experienciando, sendo que os métodos de aprendizagem são feitos, atualmente, com recurso a conteúdos existentes na Internet, que, por sua vez, leva à formação de modos de pensar limitados e a uma fraca capacidade para enfrentar determinados problemas. Captar a atenção da camada mais jovem pode ser desafiante e difícil e, portanto, impõe-se a necessidade de criar conteúdos onde existe uma estabilidade entre o físico e o tecnológico.

A aquisição de conhecimentos não se realiza apenas em contexto escolar e no caso deste projeto, importa associar o Turismo, mais concretamente o Roteiro Juvenil, como um importante meio de ensino e de educação para as crianças.

4. Protótipo Final

Todo o processo de redesenho se traduz na adaptação do Roteiro Juvenil de um formato livro para um *kit* de 24 cartas. Constitui-se assim um projeto: inovador, pois é fisicamente original e divertido; flexível, dado que a longo prazo pode sofrer alterações e ser adaptado para o contexto internacional; e sustentável, uma vez que apesar de ser em suporte papel, pode ser reutilizado em diversas ocasiões, não acarretando problemas para o meio ambiente.

Ao longo deste capítulo, dividido em quatro pontos, será abordado todo o Design e Layout, o qual enuncia o processo de delineação do novo formato, desde as ideias mais primordiais até ao conceito final. Seguir-se-á o segundo ponto, Dinâmica de *Kit*, onde serão expostos todos os conteúdos, atividades e outros elementos existentes ao longo do novo formato.

O terceiro ponto debate, ainda que de uma forma breve, os Elementos Digitais que compõem assim este projeto híbrido. Já o quarto e último ponto, *Packaging*, surge como uma projeção do que poderá ser feito futuramente em conjunto e conformidade com os membros da Câmara.

4.1 Design e Layout

Assim como foi mencionado anteriormente, optou-se pela criação de um baralho de cartas. Significa isto, que se optou pela sugestão que mais serve as características relevantes para os membros da Câmara.

Porém, até chegarmos a esta conceptualização, realizaram-se várias pesquisas com o intuito de tentar entender quais os tipos de entretenimentos e de formas de distração aos quais o público-alvo melhor responde. De entre muitos modelos, a customização de um baralho de cartas revelou-se como a configuração mais indicada, já que para o fim que pretende atingir, funciona de modo mais prático e funcional. Uma vez escolhido, partiu-se para a caracterização do layout. Considerando o público-alvo e depois de pesquisas e comparações entre modelos, definiu-se como “ideal” um design simples, descomplicado e transparente.

Figura 10 - Inspiração



Fonte: Ligue des Optimistes de France



Fonte: Clementoni

4.1.1 IDEO Method Cards⁶ e Game of Phones⁷

IDEO Method Cards traduz-se num conjunto de 51 cartas, cujo seu principal propósito é ajudar as empresas na inovação de novos produtos, espaços, serviços e experiências. Dotado de um design explícito e elementar, cada carta apresenta um método distinto que auxilia no desenvolvimento de novas abordagens, no foco e na concentração indispensáveis ao processo do design. Direcionado a clientes, colegas, estudantes e professores, pretende inspirá-los e dar-lhes novas perspetivas.

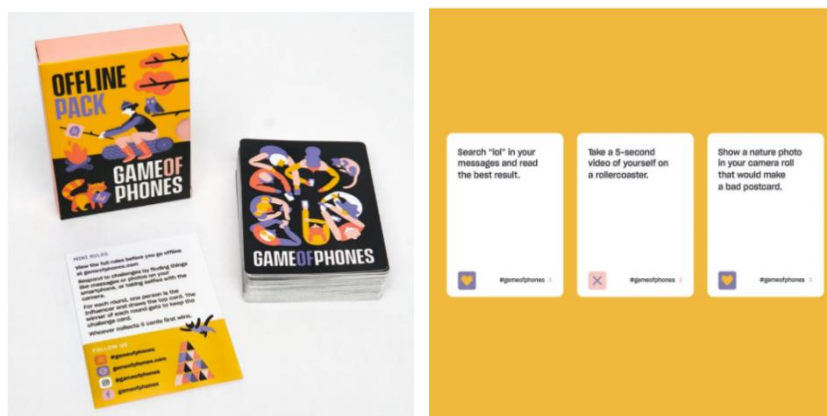
Figura 11 - IDEO Method Cards



Fonte: IDEO Method Cards

Game of Phones consiste também num jogo de cartas, que combina a tecnologia, o dispositivo móvel e o meio envolvente como principais meios de atuação e de promoção criativa. Também funcional offline, Game of Phones proporciona momentos divertidos e desafios inesperados, quer seja individualmente, quer seja em família.

Figura 12 - Game of Phones



Fonte: Game of Phones

⁶ Informação disponível em <https://www.ideo.com/post/method-cards>

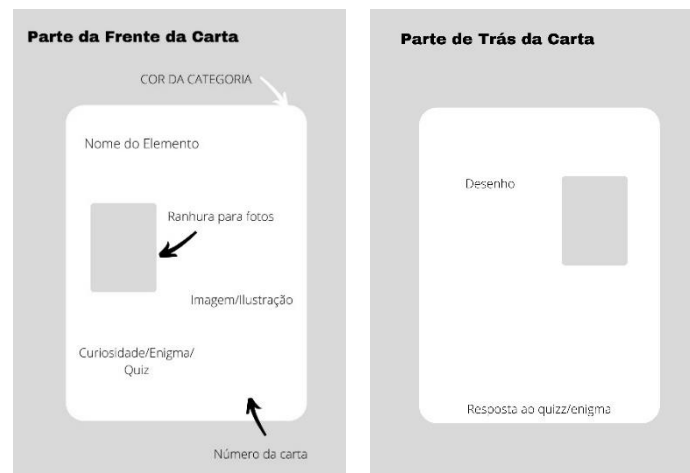
⁷ Informação disponível em <https://www.gameofphones.com/>

4.1.2 Estilo, cores e outros

Unindo o design do IDEO com a interatividade demonstrada no Game of Phones, iniciou-se assim o processo de prototipagem, ou seja, o processo de desenho de cartas.

Com recurso à ferramenta Canva⁸, uma plataforma de design gráfico, foi possível desenhar um esboço inicial (representado na figura 13), de modo a ter uma perceção mais realista e visual daquilo que se pretendia compor.

Figura 13 - Pré-Protótipo



Fonte: Elaboração Própria

Observa-se pela figura que o formato preterido é o retangular, com cantos arredondados e com doze centímetros de comprimento por nove centímetros de largura, um formato conveniente e simples. A determinação das cores parece algo banal e de pouca importância quando, na verdade, é das características mais significativas e determinantes. Não só constituem grande parte do nosso conhecimento e aprendizagem, mas também são altamente portadoras de emoções e ações.

No caso das crianças, atos como pintar ou desenhar são fundamentais como atividades de expressão e absorção de informação e promovem um crescimento mais saudável. A preferência de cores é algo que varia de idade para idade. No caso do nosso público-alvo, interessa incorporar cores mais vivas e que resultem de uma pouca mistura de cores, isto é, que estejam entre as cores primárias e secundárias.

Além do mais, o jogo está dividido em três percursos e para os diferenciar, foi preciso associar uma cor a cada um. As cores determinadas foram o laranja, o azul e o verde. Esta distinção é visível em todas as cartas, já que estão coloridas de acordo com o percurso onde se enquadram. Além disso, no início de cada carta, verifica-se a existência de três elipses - a primeira, laranja; a segunda, azul; e a terceira, verde – sublinhadas por um círculo branco, o qual vai alterando consoante o percurso em que estiverem. Esse último aspeto estético tem apenas a funcionalidade de orientar e auxiliar a criança.

⁸ Disponível em <https://www.canva.com/>

Um outro aspeto é o facto de cada carta estar nomeada por ordem, isto é, a primeira carta corresponde à carta pela qual se deve iniciar o trajeto. Integraram-se ainda outros elementos gráficos extras – ranhuras, imagens e espaço para carimbo – e as quais tem a seguinte função:

Tabela 2 - Elementos Gráficos Complementares

Elementos extras	Função
Ranhuras	Importante para completar as atividades/desafios que envolvam fotografar certos pormenores
Imagens	Demonstram aquilo que é necessário identificar e procurar para concluir a tarefa
Espaço para carimbo	Existente apenas nos Museus ou Espaços Musealizados, pois são os locais onde há funcionários de forma permanente.

Fonte: Elaboração própria

Para que seja fácil de manusear, incluiu-se uma abertura no canto inferior direito de cada carta que, com a ajuda de uma argola, permitirá que todas as cartas estejam agrupadas, formando assim um baralho.

Figura 14 - Exemplo de Argola



Fonte: ETW International

4.1.3 Conceção do Protótipo com Figma

Para realizar a prototipagem, procurou-se escolher a ferramenta que fosse mais acessível, fácil de compreender e de acesso gratuito. Das várias existentes, seleccionei a Figma⁹. Esta consiste num editor de interfaces vetorial e prototipagem de projetos de design, baseado em navegadores Web.

Munida de uma variedade de utensílios e *plugins*, permite a estruturação, a conceção e produção de projetos de forma intuitiva e simples.

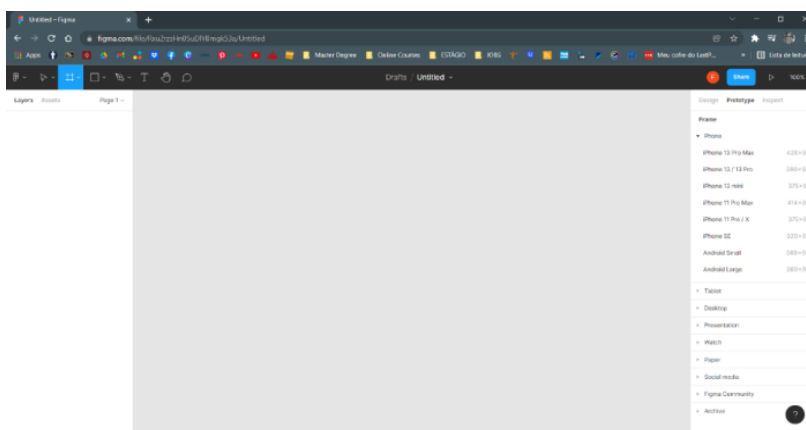


Figura 15 – Print screen do *layout* inicial

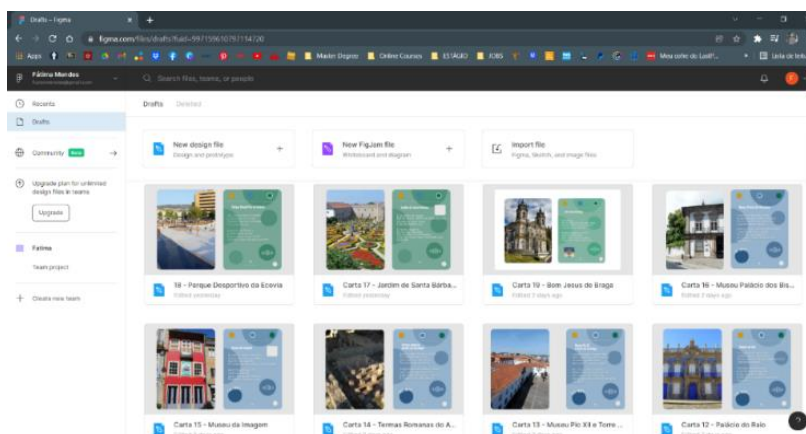


Figura 16 - Exemplo de um ambiente de trabalho

⁹ Disponível em <https://www.figma.com/>

4.2 Dinâmica do *Kit*

Este ponto foca-se nos conteúdos presentes em cada carta. Começaremos por enunciar os percursos existentes, assim como o que compõe cada um. Segue-se a descrição das atividades e desafios de cada carta. Por fim, daremos a conhecer dois outros elementos, Cartas Complementares e Cartas Virgens, que fazem parte deste leque de cartas.

4.2.1 Percursos

Apesar do conceito original ser um roteiro, o mesmo em nada apresentava uma rota de atividades organizada e estruturada. Durante a sua dinamização, ficou claro que a delineação de percursos diferentes e ordenados seria benéfico e vantajoso e por isso, dividiu-se o roteiro em três percursos coordenados por cores.

Tabela 3 - Percursos Monumental, Cultural e de Lazer

Percurso Monumental	Percurso Cultural	Percurso de Lazer
1. Arco da Porta Nova	9. Núcleo Museológico de São Martinho	17. Jardins de Sta. Bárbara
2. Rua da Violinha	10. Museu Nogueira da Silva	18. Parque Infantil da Rodovia
3. Sé de Braga	11. Fonte do Ídolo	19. Bom Jesus de Braga
4. Igreja de Sta. Cruz	12. Palácio do Raio	20. Quinta Pedagógica
5. Theatro Circo	13. Museu Pio XII	
6. Praça da República	14. Termas Romanas do Alto da Cividade	
7. Casa dos Crivos	15. Museu da Imagem	
8. Praça do Município	16. Museu Palácio dos Biscainhos	

Fonte: Elaboração própria

De salientar que este jogo não mostra todo o património que constitui Braga, mas apenas uma parte da essência que a envolve. Escolheu-se aqueles elementos que são mais conhecidos, mais acessíveis e que mais educam o público-alvo.

4.2.1.1 Percurso Monumental

O primeiro percurso, o Monumental, consta todos aqueles principais monumentos portadores de história e de património da cidade, e os quais fazem parte do dia-a-dia dos bracarenses. Com um total de 8 cartas, foi-lhe associado a cor laranja.

Carta 1 – Arco da Porta Nova

É conhecida por ser a entrada triunfal aos arcebispos e por ser onde se entregava a chave da cidade. Chamada de “Porta Nova” por ter sido a última a ser aberta, apresenta dupla faces: de um lado, representa Nossa Senhora da Nazaré e do outro, representa a cidade. Aqui, o desafio passa por terminar uma das expressões mais emblemáticas associadas a Braga.

Carta 2 – Rua da Violinha

Outrora designada por “Vielinha”, a sua fama deve-se ao facto de ser umas das ruas mais estreitas da cidade. Por ser tão estreita, os habitantes conseguiam conversar de janela para janela sem terem de sair de suas casas. Além disso, por cima de uma das portas, encontra-se um conjunto de azulejos que formam uma imagem. Descobrir o que é a imagem é a atividade deste elemento.

Figura 17 - Arco da Porta Nova



Fonte: Elaboração própria

Figura 18 - Rua da Violinha



Fonte: Elaboração própria

Carta 3 - Sé de Braga

Primeira de Portugal, a Sé Catedral de Braga, mais denominada como Sé de Braga, foi mandada construir no século XII, mantendo-se até hoje como uma construção de prestígio e de alto valor religioso. De entre as suas várias capelas e outros elementos dignos de visita, é dona de peças históricas relevantes na construção de Portugal enquanto país e nação. Conectada a esta, emerge aqui outra expressão emblemática, a qual serve de desafio nesta carta.

Carta 4 – Igreja de Sta. Cruz

Localmente conhecida como a Igreja dos Galos, a Igreja de Sta. Cruz, de estilo Barroco, situa-se no centro da cidade. Associa-se a ela uma lenda com duplo significado, um popular, outro religioso. Encontrar na fachada principal da Igreja as três figuras idênticas que deram azo à mítica lenda é a atividade da carta.

Figura 19 - Sé de Braga



Fonte: Elaboração própria

Figura 20 - Igreja de Sta. Cruz



Fonte: Elaboração própria

Carta 5 – Theatro Circo

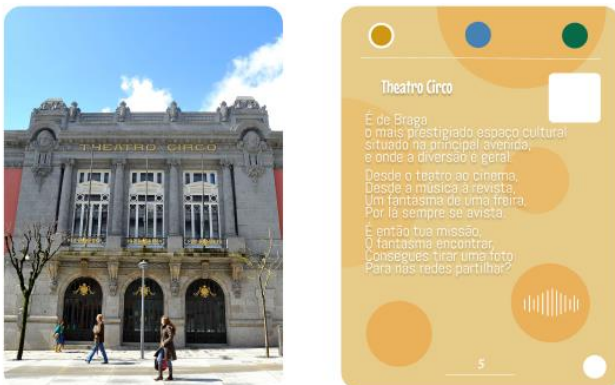
O Theatro Circo foi idealizado pela primeira vez em 1906, por um grupo de bracarenses liderado por Artur José Soares, José António Veloso e Cândido Martins. Sofreu uma crise em 1986, a qual obrigou a que a Companhia de Teatro tivesse controlo e responsabilidade total do espaço e de todos os eventos que lá ocorressem. Em 1999, foi totalmente remodelada, sendo requalificada como “espaço cultural amplo”. Apenas reabriu ao público em 2006 e é hoje um dos maiores espaços de cultura e de modernização em Braga.

Também a este local gerou algumas lendas, em que a mais conhecida é a lenda da Freira do Convento dos Remédios. Aliada a este facto, surge aqui o desafio de tentar “encontrar” a freira, tirar uma fotografia e partilhar nas redes sociais. Uma atividade participativa e divertida.

Carta 6 – Praça da República

Não é a praça original, mas foi reconstruída no seu local inicial. Dotado de muita agitação e convívio, era nesta praça que realizavam as principais trocas comerciais essenciais ao desenvolvimento da cidade, uma vez que se dava a junção de diversos comerciantes provenientes de várias localidades exteriores à cidade. Apesar do seu nome oficial ser “Praça da República”, é popularmente conhecida como “Arcada”, continuando a ser um ponto de encontro e de confraternização. Não havendo muita mais explicações para esta praça, a atividade pede aos mais novos que determinem o número total de arcos existentes.

Figura 21 - Theatro Circo



Fonte: Elaboração própria

Figura 22 - Praça da República



Carta 7 - Casa dos Crivos

Sendo a única de Braga atualmente, destaca-se pelas suas janelas revestidas de gelosias, ou como são frequentemente chamadas, de grades. A peculiaridade destas casas não era um aspeto estético da casa, mas sim um símbolo da religião profunda que se vivia na época. Como se tratava de uma residência só de mulheres, protegia-as dos olhares alheios e curiosos. Hoje, é utilizada como Galeria de exposições temporárias. Com um nome invulgar, impôs-se como desafio identificar o nome deste tipo de revestimento.

Carta 8 - Praça do Município

Inicialmente, era morada dos Arcebispos, tendo depois passado a campo de touros e também a um mercado municipal. Também intitulada de “Praça do Barroco”, tem no centro uma fonte com um conjunto de figuras distintas e invulgares. Aos mais jovens, cabe-lhes descobrir o nome desta fonte e o porquê de ser assim chamada.

Figura 23 - Casa dos Crivos



Fonte: Elaboração própria

Figura 24 - Praça do Município



Fonte: Elaboração própria

4.2.1.2 Percurso Cultural

Também com oito cartas, mas de cor azul, definiu-se o percurso Cultural. Tal como o nome indica, comporta os mais importantes museus e espaços musealizados de Braga, locais onde se dá a difusão e a transmissão da evolução cultural de Bracara Augusta.

Carta 9 – Núcleo Museológico de São Martinho

O Núcleo Museológico de São Martinho de Dume foi inaugurado em 2006 e é onde é possível localizar os vestígios da antiga Basílica de Dume e o Sarcófago de São Martinho. A outrora catedral tinha sido mandada construir no ano 550 pelo Rei Suevo Charrarico, tendo sido consagrada a um outro São Martinho – São Martinho de Tours – como voto de honra e agradecimento pela cura do seu filho. Deste modo, a atividade pede-lhes que descubram qual o povo que ajudou na construção da catedral e na fundação de Dume.

Carta 10 – Museu Nogueira da Silva

Antes de ser museu, foi casa de um filantropo bracarense, António Nogueira da Silva. Em 1975, para além da sua casa e jardim, doou à Universidade do Minho todo um espólio que possuía e o qual incluía obras de pintura, escultura, mobiliário, ourivesaria, entre outros. Só anos mais tarde é que o museu foi inaugurado, tendo adotado o nome do seu fundador. Exteriormente cuidado, o seu espaço interior tem sido adaptado para poder acolher exposições temporárias, auditórios e exposições permanentes. Uma das curiosidades e consequente desafio associado, é a fachada principal do museu, o qual contém três componentes iguais propositadamente incluídas.

Figura 25 - Núcleo Museológico de São Martinho



Fonte: Elaboração própria

Figura 26 - Museu Nogueira da Silva



Fonte: Elaboração própria

Carta 11 – Fonte do Ídolo

Perto da Avenida da Liberdade, a Fonte do Ídolo vai muito para além da sua edificação. Revelam-nos os dados históricos que Portugal teve, em tempos, uma mitologia própria, muito semelhante à grega e à romana. Esta fonte é particularmente singular, enigmática e misteriosa, gerando controvérsia a quem a visita. Testemunhas dizem identificar duas figuras, enquanto outras distinguem uma terceira. É neste registo divertido e dúbio que se decidiu incentivá-los a determinar quantas conseguem identificar.

Carta 12 - Palácio do Raio

Construído entre 1752 e 1755, o Palácio do Raio unia-se à antiga Santa Casa da Misericórdia. Restaurado em 2015, é neste momento um Centro Interpretativo completo que, ao longo de dez salas, expõe mais de 500 anos da história da Santa Casa da Misericórdia. Entre várias peças, observam-se pinturas, esculturas, peças de vestuário, entre outras.

Porém, aquela que mais se destaca é a escultura de homem, com ar mexicano, e responsável pelo qual este palácio também é designado de “Casa do Mexicano”. Compete ao público-alvo averiguar qual o nome e o porquê do mesmo.

Figura 27 - Fonte do Ídolo



Fonte: Elaboração própria

Figura 28 - Palácio do Raio



Fonte: Elaboração própria

Carta 13 – Museu Pio XII e Torre de Santiago

Pertencente à Arquidiocese de Braga, traduz-se num espaço museológico fundado em 1957 por um membro do clérigo. Parte deste museu compõe arte sacra, fundamentalmente, componentes arqueológicas pertencentes à Arquidiocese. É constituído por três núcleos: o núcleo expositivo permanente, a Galeria Henrique Medina e a Torre Medieval ou Torre de Santiago. No terceiro piso desta Torre, encontra-se um oratório dedicado a Nossa Senhora da Torre, como forma de agradecimento por a cidade não ter sido atingida pelo terramoto de 1755.

Evidentemente, está também uma lenda associada a esta Torre, a qual deve ser descoberta pelas crianças.

Carta 14 – Termas Romanas do Alto da Cividade

Na época, serviram de espaços de convívio, de descontração e de relaxamento, algo que caracteriza o povo romano. Os espaços termais eram abertos tanto aos habitantes como aos visitantes da cidade. Contém também vestígios arqueológicos de um antigo teatro, que ainda está a ser escavado.

As termas públicas proporcionavam banhos medicinais e ainda tratamentos de relaxamento que hoje encontramos nos SPA. É precisamente com a sigla SPA que criamos a componente lúdica para o público-alvo.

Figura 29 - Museu Pio XII e Torre de Santiago



Fonte: Elaboração própria

Figura 30 - Termas Romanas do Alto da Cividade



Fonte: Elaboração própria

Carta 15 – Museu da Imagem

É numa das torres da antiga muralha medieval, mais precisamente na Torre de Menagem, que o Museu da Imagem nasceu. Com o objetivo de colecionar, perceber e acompanhar a percurso evolutivo fotográfico da cidade de Braga, compreendendo um espólio de cerca de 210 mil películas e inúmeros instrumentos fotográficos históricos. Aqui, desafia-se a camada mais jovem a escolher a sua imagem ou obra favorita, a capturá-la através da ranhura e partilhá-la nas redes.

Carta 16 – Museu Palácio dos Biscainhos

O Museu Palácio dos Biscainhos compõe toda a vida de uma família nobre setecentista. Surgindo em 1978, este palácio evidencia-se como algo grandioso, de uma arquitetura trabalhada, cuidada e funcional. O seu jardim revela-se como um exemplar importante daquilo que era a época barroca: elementos arquitetónicos talhados em granito, esculturas setecentistas e fontes com formas humanas, mitológicas, entre outras. Uma das características mais invulgares deste palácio é o chão da entrada. Com um relevo distinto, é a missão das crianças encontrarem a razão para tal.

Figura 31 - Museu da Imagem



Fonte: Elaboração própria

Figura 32 - Museu Palácio dos Biscainhos



Fonte: Elaboração própria

4.2.1.3 Percurso de Lazer

Sendo este o último percurso a completar o leque, este destina-se aos Espaços verdes e de Lazer, propiciando aos visitantes momentos de descontração em família. É o itinerário que tem menos cartas, contendo apenas quatro, e ao qual foi atribuída a cor verde.

Carta 17 – Jardim de Santa Bárbara

Constitui um dos espaços mais alegres, vibrantes e coloridos de Braga. Desenhado por um jardineiro municipal, há quem o intitule de “oásis citadino”. A sua fonte, bem no centro do jardim, é originária do convento dos Remédios e foi transferida para este jardim, quando se deu a sua demolição. Também, neste caso, estimula-se à camada mais jovem a eleger a espécie de flor que mais gosta, a fotografá-la e a partilhá-la com os outros, através das redes sociais.

Carta 18 – Parque Infantil da Rodovia

Espaço desportivo de eleição de Braga, disponibiliza campos de futebol, de basquetebol, voleibol, entre outros. Têm também um parque infantil completo, com baloiços, escorregas, redes, escaladas, entre outros. Versátil, permite tanto a prática de modalidades como caminhadas à volta do parque ou na ciclovia. Visto que se encontra no fim do leque, o desafio passa por contar os cubos existentes na escalada, incentivando depois ao total usufruto do espaço da forma que mais desejarem.

Figura 33 - Jardim de Santa Bárbara



Fonte: Elaboração própria

Figura 34 - Parque Desportivo da Rodovia



Fonte: Elaboração própria

Carta 19 – Bom Jesus de Braga

Mandado construir pelo Arcebispo Don Rodrigo de Moura Teles, é um dos espaços mais majestosos, grandiosos e simbólicos de Braga. Rodeado pela Natureza, compreende uma Basílica de estilo barroco, uma escadaria e ainda um elevador movido a água com mais de 200 anos, o Funicular.

Embora sejam muitas as estátuas no recinto, a de São Longuinho é a que comporta um significado maior, já que muitas raparigas a procuram. Símbolo do amor verdadeiro e do altruísmo, reza a lenda que quem muito deseja casar, a São Longuinho deve rezar.

É igualmente ao longo da sua enorme escadaria, que observamos que existem algumas fontes relacionadas com os cinco sentidos. A imagem de uma delas está presente na carta e perante isto, é dever da criança associar ao sentido apropriado e descobrir em que ponto do escadório se encontra.

Carta 20 – Quinta Pedagógica

Corresponde a uma quinta tradicional minhota, onde o contacto com a natureza é constante. Com um parque de merendas, um laboratório e uma área de confeção alimentar, ao visitarmos esta quinta, temos o privilégio de observar animais de quinta, espécies autóctones, assim como conhecer os seus ciclos de vida, alimentação e bem-estar.

Num espaço onde a contato e a ação prevalecem, a atividade requer que as crianças desfrutem do espaço, conheçam as mascotes, escolham a sua favorita e que lhe tirem uma fotografia para partilhar nas redes.

Figura 35 - Bom Jesus de Braga



Fonte: Elaboração própria

Figura 36 - Quinta Pedagógica



Fonte: Elaboração própria

4.2.2 Cartas Complementares

Designam-se por “Cartas Complementares” todas as cartas que fazem parte do baralho, mas que não se encaixam em nenhum dos percursos acima indicados. Não obstante, compreendem conhecimentos e informações importantíssimas sobre Braga e logo, devem constar neste projeto.

Por conseguinte e seguindo a lógica da aplicação de cores, acrescentaram-se quatro cartas suplementares. As duas primeiras, correspondente ao número 21 (num tom azul-claro) e número 22 (num tom alaranjado), mencionam, respetivamente, as festas e romarias e a gastronomia. No que diz respeito às mesmas, as tarefas a elas correlacionadas passam, nessa mesma ordem, por descobrir quais os dois eventos mais marcantes da cidade e encontrar, num jogo personalizado, quais as iguarias gastronómicas mais conhecidas.

Figura 37 - Festas e Romarias



Fonte: Elaboração própria

Figura 38 - Gastronomia



Fonte: Elaboração própria

Já no que concerne as duas últimas cartas, a número 23 e a número 24 (apresentadas com um gradiente das cores principais), as mesmas são da inteira responsabilidade do público-alvo.

Designadas de “Cartas Virgens”, estas cartas são apresentadas como um último pedido de conexão e de interação entre as crianças e a cidade. Na primeira carta, é-lhes pedido que “deixem o seu testemunho” através da gravação de um áudio, onde proferem algumas palavras a mencionar aquilo que mais gostaram de visitar ou algo que tenham aprendido de novo. Porém, a segunda e última carta pede-lhes que tirem uma fotografia, descrevendo-a num pequeno texto e partilhando-a no site de Braga.

Para incentivá-los ainda mais à realização desta tarefa, foi decidido em conjunto com os membros do Departamento de Turismo de Braga que, em cada trimestre, iria ser feita uma avaliação à atividade pedida na última carta, onde a fotografia com maior número de visualizações terá direito a um pequeno brinde oferecido por esta mesma divisão.

Figura 39 - Carta "Virgem"



Fonte: Elaboração própria

Figura 40 - Carta "Virgem"



Fonte: Elaboração própria

4.3 Atividades

Para que se dê uma maior aquisição de conhecimentos, foi essencial gerar atividades interessantes e pertinentes, capazes de dar a conhecer a beleza e a sabedoria que Braga contém.

Elaboraram-se diferentes desafios que incentivam à interação e à convivência tanto dos jovens como das suas famílias. A cada monumento, museu e espaço verde associa-se uma atividade distinta.

No entanto, para o desenvolvimento das atividades, considerou-se importante estudar e obter informações sobre cada elemento, de modo a compreender que características e curiosidades seriam mais apropriadas e adequadas para este projeto. No caso dos Museus e Espaços Musealizados, foi necessário entrar em contacto com os peritos, pedindo-lhes informações extras e relevantes. Por vezes, houve a necessidade de deslocar-me às instalações e realizar uma visita guiada.

Todavia, e lembrando que o público-alvo são crianças entre os 7 e os 11 anos, a forma como se comunica e como se aborda deve ser adaptada à capacidade de compreensão e de domínio existentes em cada faixa etária. Assim sendo, a utilização da rima surge aqui como uma introdução à literatura, facilitando também a aprendizagem e alfabetização infantil. Abundantes em ritmo, sensibilidade e musicalidade, faz com que os mais novos desenvolvam o seu pensamento crítico e que tenham as suas próprias reflexões. Para além disto, e neste projeto em específico, emergiu como uma maneira divertida de apresentação de curiosidades e desafios.

A tabela abaixo enuncia, de modo resumido, a atividade proposta para cada umas das 24 cartas.

Tabela 4 - Enumeração das Atividades

Carta	Atividade
Carta 1 – Arco da Porta Nova	Terminar uma expressão característica de Braga.
Carta 2 – Rua da Violinha	Descobrir qual a imagem por cima de uma das portas daquela rua.
Carta 3 – Sé de Braga	Terminar uma expressão característica de Braga.
Carta 4 – Igreja de Sta. Cruz	Encontrar na fachada principal as três figuras idênticas.
Carta 5 – Teatro Circo	Descobrir o “fantasma” da freira, tirar uma foto e partilhar nas redes sociais.
Carta 6 – Praça da República	Indicar quantos arcos contém a Arcada.
Carta 7 – Casa dos Crivos	Descobrir o nome dos adornos da casa.
Carta 8 – Praça do Município	Encontrar e perceber o nome da fonte existente.

Carta 9 – N. M. de São Martinho	Denominar o povo que ajudou na fundação da antiga Catedral.
Carta 10 – Museu Nogueira da Silva	Identificar os três símbolos iguais na fachada principal.
Carta 11 – Fonte do Ídolo	Indicar quantas figuras conseguem distinguir.
Carta 12 – Palácio do Raio	Identificar porquê e por qual outro nome o Palácio é conhecido.
Carta 13 – Museu Pio XII e Torre de Santiago	Descobrir a lenda associada á Torre de Santiago.
Carta 14 – Termas Romanas do Alto Cidade	Encontrar o significado da sigla <i>SPA</i> .
Carta 15 – Museu da Imagem	Escolher a imagem que mais gostam e partilhá-la nas redes, através de uma fotografia.
Carta 16 – Museu Palácio dos Biscainhos	Identificar o propósito do chão da entrada do Museu.
Carta 17 – Jardim de Santa Bárbara	Eleger uma espécie de flor favorita, fotografá-la e partilhá-la nas redes sociais.
Carta 18 – Parque Desportivo da Rodovia	Contar os cubos existentes no muro da escalada.
Carta 19 – Bom Jesus de Braga	Identificar o nome e o local onde se encontra a imagem demonstrada na carta.
Carta 20 – Quinta Pedagógica	Eleger uma mascote favorita, tirar uma foto e partilhá-la nas redes sociais.
Carta 21 – Festas e Romarias	Indicar quais os dois eventos mais conhecidos de Braga.
Carta 22 – Gastronomia	Encontrar na sopa de letras seis iguarias bracarenses.
Carta 23 – Carta “Virgem”	Criar um áudio onde expõe aquilo que aprendeu de novo.
Carta 24 – Carta “Virgem”	Tirar uma foto original com uma pequena descrição e partilhá-la no website da Câmara.

Fonte: Elaboração própria

4.4 Componentes Digitais

Tal como foi referido no início, o redesenho e dinamização deste roteiro pretendia manter o suporte em papel, bastante apreciado, e a agregação de elementos que transportassem para o mundo digital, sendo que deveria haver uma estabilidade entre ambos. Ao longo dos dois últimos capítulos, focamo-nos essencialmente no design, interior e exterior, das cartas, assim como nas suas componentes lúdicas. Será neste ponto que iremos abordar um pouco das componentes digitais que, ainda que não muito diversas, são as necessárias podermos considerar este projeto como híbrido.

As componentes digitais estão aqui inseridas como vitais na exibição de mais dados referentes a cada um dos monumentos, museus e espaços musealizados e espaços verdes. Inicialmente, pensou-se em criar um *QRCode* adaptado a cada carta. Com a ajuda de um telemóvel ou de um tablet, observar-se-ia o mesmo, que abriria uma página informativa, elaborada com recurso ao Genially¹⁰ e a qual apresentaria a tal informação complementar assim como daria a resposta aos desafios, quando fosse o caso.

Porém, constatou-se que, apesar de admirável, a página aparece bastante reduzida, o que consequentemente, dificulta a leitura e compreensão dos conteúdos.

Emergiu, então, a ideia de criar um *podcast*, em que cada episódio ilustraria as informações extras e respostas relevantes para as tarefas. Significa isto que cada carta teria um ícone que remeteria para um áudio individualizado. Além disso, atingir-se-ia um público-alvo muito maior, uma vez que estaria apto para os jovens incapacitados visualmente. Embora não definido permanentemente, é a opção mais propícia de ser utilizada.

¹⁰ Disponível em <https://genial.ly/>

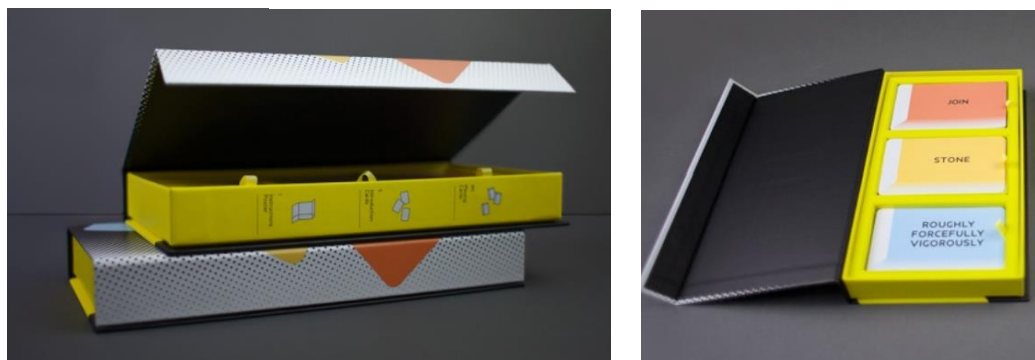
4.5 Packaging

O *Packaging* assume-se aqui como um complemento a implementar futuramente e que dependerá certamente do orçamento estipulado para a concretização deste projeto.

Ainda que não esteja totalmente definido, discutiram-se alguns formatos que poderiam servir este propósito de “embalagem” para o baralho de cartas e que finalizam assim este *kit*. Dos vários que surgiram, aquele que mais chamou à atenção e mais se enquadra neste projeto é uma caixa em forma de livro, sendo que “honra” aquele que era o modelo inicial do Roteiro.

Para além de conter o leque de cartas, este conterà ainda informações de como criar o kit assim de como o utilizar. Fará também um apelo à sustentabilidade, solicitando que brinquem ecológica e responsavelmente.

Figura 41 - Exemplo de *Packaging*



Fonte: Retail Design Blog

Tendo estas imagens como base, procedeu-se ao desenvolvimento de um pré-protótipo, com recurso a uma caixa de cartão, para que pudesse haver uma visão mais realista daquilo que pretendíamos executar.

Figura 42 - Pré-protótipo de *Packaging*



Fonte: Elaboração própria

4.6 Problemáticas Associadas

É comum em qualquer projeto de qualquer área encontrar obstáculos que complicam a finalização dos mesmos. Também este projeto não foi exceção, tendo emergido alguns impasses que foram discutidos com os membros da Câmara.

Talvez o maior desafio do projeto seja a utilização da rima, já que é a vertente através da qual as atividades e desafios serão indicados. Ainda que haja ramos especializados dentro da tradução, impôs-se esta dúvida pelo facto de poder haver perda de sentido e de essência quando e se traduzido. Quando exposta esta dúvida aos supervisores, ficou claro que a rima constituía uma componente vital ao projeto e que, portanto, deveria permanecer.

Também o design geral do *kit* gerou alguma incerteza, devido às imagens na frente de cada carta. Ponderou-se a hipótese de utilizar uma imagem mais ilustrativa e menos “séria”, mas concluiu-se que as imagens reais demonstram realismo e objetividade, transmitindo assim o valor de fidelidade e de verdade ao público-alvo.

É pertinente referir que o local de publicação do conteúdo produzido pelas crianças durante a deambulação pela cidade, isto é, as fotografias tiradas, ainda está por decidir em conjunto com a Câmara. Inicialmente, cada criança partilharia nas redes sociais pessoais. Porém, isso complicaria a tarefa da Câmara de estudar as respostas à inserção do *kit*.

O último aspeto que causou hesitação foi descobrir a forma mais eficaz de ligar as cartas à Câmara, como meio de obtenção de *feedback*, chegando-se à conclusão de que deveria haver uma interação entre a divisão de Turismo e as crianças.

4.7 Projeções Futuras

Após vários meses de trabalho, deu-se no início de dezembro uma reunião presencial com os supervisores, onde se procedeu à apresentação de todo o trabalho realizado até à data e na qual culminou o projeto final. Foi durante esta sessão que se discutiu toda a metodologia adotada, ferramentas utilizadas, vantagens e desvantagens e também onde se demonstrou a conceptualização final do projeto. Sempre recetivos e de mente aberta a novas ideias, concluiu-se que o projeto, que cumpre na íntegra as instâncias pedidas, será melhorado em determinadas partes.

Assim como mencionei anteriormente, este projeto está sujeito a alterações e por isso, ainda existem vários aspetos a melhorar. Um deles é a escolha do título que, embora tenham emergido algumas opções, precisa de ser bem pensado e corresponder à totalidade do *kit*. O facto de o *packaging* ainda não estar estabelecido dificultou o processo de seleção do título e após a reunião com os membros da Câmara,

deduziu-se que estas questões seriam resolvidas numa fase posterior, já que iremos continuar a trabalhar em conjunto. Embora tenha muito potencial, salienta-se para o facto de ser um projeto simples que, com o avançar das tecnologias, poderá ainda mais reformulado e dinamizado.

5. Considerações Finais

Este projeto revela-se como inovador e aprazível a todos. Não é válido apenas para as crianças, é válido para todas as famílias que gostam de explorar, visitar e conhecer. Forma carácter, cultura e desportivismo.

O redesenho e transformação deste roteiro vai muito além do “dar uma nova vida” e ao reformulá-lo, estamos não só a desenvolver um maior modo de atração do público-alvo, mas também a potencializar um elo de ligação e de interação entre a cidade e as crianças. Potencia-se aqui também a aquisição de conhecimentos sobre Braga, assim como o desenvolvimento de competências essenciais à formação das crianças enquanto seres individuais. Para além do mais, ao revitalizarmos para um formato mais divertido, conseguimos cativá-los, captando a sua atenção para o facto de que aprender pode ser entusiasmante e inspirador. Além disso, denota flexibilidade, uma vez que pode ser adaptado a vários contextos. Por exemplo, a nível escolar, pode ser utilizado na organização de uma visita de estudo à cidade, enquanto a nível internacional, e numa projecção mais longínqua, pode ser traduzido para outras línguas e distribuído em feiras e congressos internacionais, atingindo assim um maior número de pessoas. Ainda que seja em formato papel, apela à sustentabilidade, não só porque incentiva ao turismo ecologicamente responsável, mas também porque é um *kit* que pode ser reutilizado diversas vezes, não acarretando quaisquer problemas para o meio ambiente.

Ao longo deste relatório, acompanhamos todas as transformações realizadas e projetadas. Atendendo e respeitando sempre aquilo que nos foi pedido, desenvolveu-se um projeto que divulga o melhor dos dois mundos, o físico e o digital, estabelecendo-se um equilíbrio saudável entre os mesmos. Permite também que haja a formação das crianças no “terreno”, conjugando-se assim a aprendizagem com a criatividade. Ao facilitarmos esta duplicidade, proporcionamos às crianças a possibilidade de chegarem às suas próprias conclusões e reflexões, ajudando-as na construção do seu sentido crítico e ético.

Mesmo que ainda não esteja completamente terminado e definido, este projeto designa-se como atual e criativo, remetendo para o facto de que estamos perante não apenas de um baralho de cartas, mas sim do baralho de cartas da cidade de Braga.

O facto de realizar este projeto para uma entidade como a Câmara Municipal revelou-se como uma experiência enriquecedora. Ao mesmo tempo, desafiou-me, uma vez que em plena pandemia, teve de ser

feita à distância, impedindo que houvesse um contacto mais direto com a divisão de Turismo e, por isso, pôs à prova a nossa capacidade de criação, de imaginação e de criatividade, essenciais no nosso domínio de trabalho. Em diversas vezes, a inspiração e motivação estagnaram, tendo sido necessário desenvolver métodos e estímulos que auxiliassem na finalização deste projeto.

Exemplo disso foi o ter adquirido mais competências e ter explorado outras ferramentas, nomeadamente a Figma e o Inkscape, certamente indispensáveis para trabalhos futuros. Tudo isto me deu outro tipo de preparação, contribuindo para que o meu modo de pensar e de agir se tornasse mais apto para qualquer eventualidade que surja no futuro.

De um modo geral, a customização deste roteiro permitiu elaborar uma abordagem mais ativa para os mais jovens, promovendo também a experiência em família. Ao criarmos esta união, estamos a motivar a construção de um arquivo digital da cidade, onde aqueles que a visitam e que posteriormente a observam com outros olhos, podem deixar o seu testemunho. É o experienciar do património que nos foi legado e de que tanto nos orgulhamos de uma forma mais participativa e perspicaz.

Desta forma, posso concluir que este projeto de estágio foi a peça-chave para que o meu eu profissional e individual se desenvolvesse ainda mais, possibilitando-me pôr em prática todos os conhecimentos que obtive durante o mestrado. Embora pudesse ter estagiado para uma empresa, foi gratificante poder participar na divulgação daquilo que melhor Braga tem e de poder criar um laço inquebrável entre as crianças e a cidade. Paralelamente, é relevante frisar a importância de ter tido um primeiro contacto eficaz com o mercado de trabalho, onde aprendi noções significativas para área na qual pretendo criar carreira.

Referências Bibliográficas

Andrade, José Vicente. (1992) *Turismo: fundamentos e dimensões*. São Paulo: Ática.

Barreto, M. (1995) *Manual de iniciação ao estudo do Turismo*. Campinas, SP: Papyrus.

Berelson, B. & Steiner, G. (1964). *Human Behavior: An Inventory of Scientific Findings*. New York: Harcourt

Branco, M. P. P. D. C. P. (2013). *A Comunicação Organizacional como Estratégia de Gestão*.

Relatório de Estágio. Lisboa: Escola Superior de Educação João de Deus.

Dias da Silva Wichels, S. (2014). *Comunicação Turística: desafios e tendências contemporaneidade*. Estudo de Caso:Tenerife. Dissertação para a obtenção de Grau de Mestre em Comunicação e Jornalismo, na área de Especialização em Comunicação Organizacional. Coimbra: Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra

Driscoll, M. (2000). *Psychology of Learning for Instruction*. (3ª ed.).Pearson

Duarte, A. (1992). *Educação patrimonial. Guia para professores, educadores e monitores de museus e tempos livres*. Lisboa: Texto Editora

Filho, W. J. S. (2015). *A transformação da tecnologia: mudanças das rotinas de edição da notícia nos telejornais do Brasil e de Portugal*. Tese para obtenção do Grau de Doutor em Ciências da Comunicação. Covilhã: Universidade da Beira Interior

Fino, C. N. (2001). Vygotsky e a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP): três implicações pedagógicas. *Revista Portuguesa de Educação*, vol 14, nº 2, pp. 273-291.

García, F. & Sánchez, A. (2003). El Turismo Cultural y El de Sol y Palya: Substitutivos o complementarios? *Cuadernos de Turismo*, 11, 97-105.

Grunberg, Evelina; Horta, Maria de Lourdes Parreiras; Monteiro, Adriane Queiroz (1999) *Guia básico de educação patrimonial*. Brasília: Instituto do Património Histórico e Artístico Nacional, Museu Imperial.

- Miller, C. H. (2014). *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. CRC Press.
- Noy, C. (2004) This trip really changed me: Backpackers' Narratives of Self-Change. *Annals of Tourism Research*, 31(1), 78-102
- Obrador, P. (2012). The place of the family in tourism research: Domesticity and thick sociability by the pool. *Annals of Tourism Research*, 39, 401-420
- "património", in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2021, <https://dicionario.priberam.org/patrimonio>
- Parviainen, P., Tihinen, M., Kääriäinen, J., & Teppola, S. (2017). *Tackling the digitalization challenge: how to benefit from digitalization in practice* (1^a ed., Vol. 5). International Journal of Information Systems and Project Management.
- Plutchick, R. (1980). *Emotion: A psychobioevolutionary synthesis*. Nova Iorque: Harper and Row
- Qi, J., & Buechley, L. (2010). *Electronic popables: exploring paper-based computing through an interactive pop-up book*. Paper presented at the 4th international conference on Tangible, embedded, and embodied interaction, Cambridge, Massachusetts, USA.
- Ramos, F.M., & Marujo, M.M. (2008) Uma Visão Cultural do Turismo. *Município Reguengos do Monsaraz*
- Richards, G. (2005). *Cultural Tourism in Europe*. Cab International
- Sá Pinheiro, D. C. (2005). *O papel do plano de comunicação preventivo em momento de crise na organização*. Monografia apresentada como requisito parcial para a graduação no curso de Comunicação Social. Goiânia: Universidade Federal de Goiás.
- Wang, Ning (1999) Rethinking Authenticity in Tourism Experience, *Annals of Tourism Research* 26, 2, pp. 349–370.

Anexos

Anexo 1

Troca de e-mails com o Museu Nogueira da Silva

Fátima Mendes <fcabomendes@gmail.com>
para MNS

terça, 20/07, 18:24

Cara Paula,
Boa tarde,

O meu nome é Fátima e sou estudante do 2º ano de mestrado em Humanidades Digitais pela Universidade do Minho. Estou a desenvolver o meu projeto de estágio na Câmara Municipal de Braga, o qual se desenvolve em torno do Roteiro Juvenil "Braga de Porta Aberta", elaborado em 2015/2016 (disponibilizado no anexo).

Este Roteiro foi elaborado para apelar a que a camada mais jovem pudesse viver e experienciar a cidade em família.

No entanto, o que eu me propus a fazer foi adaptá-lo e revitalizá-lo - isto é, desenhar um novo formato para o mesmo, aproveitando, contudo, os conteúdos já lá introduzidos e acrescentando também outros de importante relevância e tornando-o assim num elemento fundamental também para o turismo. Portanto, o que estou a desenvolver é um conjunto de cartas, em que cada uma é dedicada a um monumento, a um museu e a um espaço verde, fazendo então um total de 24 cartas. Cada carta será composta por elementos que denunciem o tal monumento, museu ou espaço verde, tal como : uma fotografia, uma explicação e uma atividade.

Apesar de já ter informação sobre os conteúdos, gostava de saber se existe alguma curiosidade ou algum pormenor em particular que fale nas suas visitas aos mais jovens e que ache que lhes desperta bastante interesse. Posso dar como exemplo a tal lenda dos três galos de Santa Cruz onde a atividade irá ser encontrar os tais galos. Ou então, um outro exemplo, no Arco da Porta Nova a atividade consistirá em perguntarem a um local qual a terminação da famosa expressão "Es de Braga?".

Gostava apenas de explicar que esta ideia está ainda sujeita a alterações, embora esteja quase 100% garantida.

Agradeço-lhe desde já a sua disponibilidade e a atenção.

Atenciosamente,
Fátima Mendes

MNS / Serviço Educativo <ppois@mns.uminho.pt>
para mim

quinta, 22/07, 17:13

Cara Fátima,

Desde já lhe agradeço o seu contacto.

Tentando corresponder ao solicitado e, após alguma reflexão, surgiu a ideia de mencionar um pormenor, que se encontra na fachada do MNS, sendo desconhecido para a maioria dos visitantes.

Trata-se de um conjunto de três espigas. O conjunto, foi seleccionado pelo dono da Casa, Nogueira da Silva, para ser o símbolo da sua organização – A Casa da Sorte – fundada em Braga em 1933.

Tomei a liberdade de elaborar um pequeno texto que faz alusão a esses elementos:

Segundo a tradição, as pessoas que viviam no campo, colocavam todos os anos uma espiga de trigo atrás da porta.

A espiga está associada à prosperidade, à abundância, à fecundidade e, claro, à boa sorte!

Sabendo desta informação, o Sr. Nogueira da Silva elegeu como símbolo da sua empresa – A Casa da Sorte – a espiga de trigo.

Mas, não quis apenas uma, colocou três espigas! E não é que lhe trouxe muita riqueza!

Com o seu sucesso empresarial, construiu a sua enorme casa e adquiriu valiosos objectos para a decorar, tendo-se tornado, após a sua morte - o seu Museu.

O que acha?

Se necessitar de mais esclarecimentos, estamos à sua disposição.

Anexo 2

Troca de e-mails com o Museu Pio XII

Fátima Mendes <fcabomendes@gmail.com>

para geral

terça, 20/07, 18:35

Exmo Senhor,

O meu nome é Fátima Mendes e sou estudante do 2º ano de mestrado em Humanidades Digitais. Encontro-me a realizar o meu projeto de estágio na Câmara Municipal de Braga, o qual se desenvolve em torno do Roteiro Juvenil "Braga de Porta Aberta", elaborado em 2015/2016. Contudo, o que eu me propus a fazer foi adaptá-lo e revitalizá-lo, isto é, desenhar um novo formato para o mesmo, aproveitando, contudo, os conteúdos já lá introduzidos e acrescentando também outros de importante relevância e tornando-o assim num elemento fundamental também para o turismo. Assim sendo, o que estou a desenvolver é um conjunto de cartas, em que cada uma é dedicada a um monumento, a um museu e a um espaço verde, fazendo então um total de 24 cartas. Cada carta será composta por elementos que denunciem o tal monumento, museu ou espaço verde, tal como: uma fotografia, uma explicação e uma atividade.

Apesar de já ter informação sobre os conteúdos, gostava de saber se existe alguma curiosidade ou algum pormenor em particular que fale nas suas visitas aos mais jovens e que ache que lhes desperta bastante interesse. A senhora com quem tive o prazer de falar na receção falou-me da história de Nossa Senhora da Torre e aconselhou-me a contactá-lo para mais informações fulcrais. Deste modo, gostava de lhe perguntar também se me poderia contar um pouco mais desta história, como por exemplo, o porquê de se chamar Nossa Senhora da Torre, se a torre foi construída como forma de apresentar Deus pelo seu milagre, entre outras informações que considere vitais.

Agradeço-lhe profundamente a sua disponibilidade e atenção.

Atenciosamente,

Fátima Mendes

Museu Pio XII <geral@museupioxii.com>

para mim

sexta, 23/07, 11:27

Bom dia Caríssima Fátima Mendes,

Encontra grande parte da história (a que mais lhe interessa) da Nossa Senhora da Torre nos livros que temos na receção do museu Pio XII por apenas 5€. No interior da Torre, encontrará uns painéis com a informação que deseja. Peço que me dê conhecimento da sua vinda para autorizar a sua entrada gratuita à Torre. Queira ter o à vontade de os consultar. Mediante estas indicações que deixo, o que mais precisar, disponha.

Com os melhores cumprimentos,

Lisete Ribeiro

Troca de e-mails com o Museu da Imagem

Fátima Mendes <fcabomendes@gmail.com>

para museu.imagem

segunda, 26/07, 22:29

Exmos Senhores,

O meu nome é Fátima Mendes e sou estudante do 2º ano de mestrado em Humanidades Digitais pela Universidade do Minho. Encontro-me a realizar o meu projeto de estágio na Câmara Municipal de Braga, o qual se desenvolve em torno do Roteiro Juvenil "Braga de Porta Aberta", elaborado em 2015/2016. Contudo, o que eu me propus a fazer foi adaptá-lo e revitalizá-lo, isto é, desenhar um novo formato para o mesmo, aproveitando, contudo, os conteúdos já lá introduzidos e acrescentando também outros de importante relevância e tornando-o assim num elemento fundamental também para o turismo. Assim sendo, o que estou a desenvolver é um conjunto de cartas, em que cada uma é dedicada a um monumento, a um museu e a um espaço verde, fazendo então um total de 24 cartas. Cada carta será composta por elementos que denunciem o tal monumento, museu ou espaço verde, tal como: uma fotografia, uma explicação e uma atividade.

Um dos pontos do Roteiro que será também incluído neste redesenho é o Museu da Imagem. Passei pelas instalações na passada terça-feira dia 20 de Julho mas encontravam-se encerradas. Apesar de já ter as informações básicas associadas ao museu, gostaria de perguntar se existe alguma curiosidade/pormenor que não seja assim tão comum ou pelo menos perceptível ao público. Dou como exemplo a tenda dos três galos de Santa Cruz onde a atividade irá ser encontrar os tais galos. Ou então, no Arco da Porta Nova, a atividade consistirá em perguntar a um local qual a terminação da famosa expressão "És de Braga?" Portanto, as atividades serão dentro deste género, mais dinâmicas e educativas.

Agradeço-lhe profundamente a sua disponibilidade e a atenção.

Atenciosamente,

Fátima Mendes

Pedro Alpoim <pedro.alpoim@cm-braga.pt>

para mim

terça, 27/07, 10:18

Bom dia estimada Fátima Mendes,

Entendemos que as curiosidades mais relevantes sobre o Museu da Imagem poderão ser as seguintes:

Encontra-se parcialmente inserido numa torre defensiva da Muralha Medieval de Braga. A Torre da Porta Nova segundo julgamos saber data do século décimo terceiro, possivelmente reinado de Dom Dinis. Poderá confirmar junto da Divisão de Património.

No edifício de habitação que dá para o exterior do Museu funcionou em tempos a Farmácia Alvim.

O Museu da Imagem foi inaugurado a 25 de abril de 1999.

Uma das mais importantes missões do Museu da Imagem assenta em preservar, inventariar, estudar e divulgar os arquivos fotográficos das icónicas e extintas casas de fotografia da cidade: Photographia Alliança (1910) e Casa Pelicano (1930).

Atenciosamente,

Pedro Alpoim

Anexo 3

Troca de e-mails com o Museu Palácio dos Biscainhos

Fátima Mendes <fcabomendes@gmail.com>
para mbiscainhos.filipeferreira →
Caríssimo Filipe Ferreira,

segunda, 26/07, 22:45 ☆ ↶ ⋮

Estive consigo na passada terça-feira dia 21 de Julho pelas 12:30. Não sei se se recorda mas o meu nome é Fátima e sou estudante de mestrado da Universidade do Minho. Falei-lhe do projeto de estágio que estava a desenvolver - o redesenho e revitalização do Roteiro Juvenil "Braga de Porta Aberta" desenvolvido em 2015/2016. Esse redesenho dará fruto a um novo formato, um conjunto de cartas, ao qual cada uma corresponde a um monumento, museu e espaço verde. Serão no total 24 cartas, onde cada uma evidenciará uma fotografia, uma explicação/informação base e uma atividade.

Passsei pelo website do museu para poder visualizar os espaços e partes integrantes do mesmo e surgiram-me as seguintes questões:

- 1) Logo na entrada, reparei que o chão é peculiar e apresenta um relevo distinto. Qual a razão deste chão?
- 2) Na parte de apresentação da Cozinha, existe também uma porta gravada com o número "1855". Porquê esse número? Algum significado?

Gostava de saber se existe mais algum pormenor ou curiosidade associada à história do Palácio que achasse importante referir.

Envio-lhe, ainda, em anexo, o tal Roteiro Juvenil para que possa ter conhecimento do mesmo.

Agradeço-lhe desde já a sua disponibilidade e atenção.

Atenciosamente,
Fátima Mendes

Filipe Ferreira - Museu dos Biscainhos | DRCN <mbiscainhos.filipeferreira@culturanoorte.gov.pt>
para mim →
Cara Fátima,

terça, 27/07, 10:58 ☆ ↶ ⋮

Após ter visto o roteiro, já me lembro do mesmo e da sua circulação. Penso que será interessante esse novo formato, de forma a captivar o público infantojuvenil para o património municipal.

Em relação às perguntas que nos faz:

- 1) Logo na entrada, reparei que o chão é peculiar e apresenta um relevo distinto. Qual a razão deste chão?

O chão do Átrio era estriado não só por motivos estéticos mas essencialmente por razões funcionais, pois permitia uma maior aderência dos cascos dos cavalos, evitando que os mesmos escorregassem no granito. Todos os meios de transporte (cadeirinhas, liteiras, carruagens, cavalos, etc) entravam pelo Átrio.

- 2) Na parte de apresentação da Cozinha, existe também uma porta gravada com o número "1855". Porquê esse número? Algum significado?

Essa data encontra-se gravada na porta da cozinha e poderá corresponder a um período de reformação da mesma, porém não existem certezas acerca disso, pois ainda não existem fontes que o comprovem por facto.

Em termos de histórias existem algumas que infelizmente não são de cariz infantil, como já lhe referi pessoalmente. Porém podemos referir que são destas casas, por exemplo que surgiu a expressão "Chá de Cadeira" ou "Chá de Espera". A casa tem uma sala de entrada, onde fazia parte da etiqueta da época os convidados aguardarem, e enquanto o faziam os pajens serviam um chá, para ajudar a aguentar melhor a espera.

Existem também 5 figuras convite no Átrio que existem na entrada do Palácio como figuras que convidam as pessoas a entrar, mas ao mesmo tempo avisam que a casa está guardada e protegida. As figuras são no centro 1 alabardeiro, 2 pajens e 2 figuras exóticas.

Chamamos também atenção para o jardim, um dos mais bem preservados do período barroco em Portugal, dividido em terraços (terreiro, jardim formal, pomar, jardim hortícola e zona das muralhas). No jardim em termos de elemento natural chamamos a atenção para o Tulipeiro da Virgínia, que conta com cerca de 300 anos. É uma árvore exótica, muito apreciada no período barroco, que dá uma flor amarela e laranja, com formato de tulipa, daí o seu nome. Encontra-se classificado como Património de Interesse Público, desde 2010. Muitas vezes pedimos aos meninos para imaginarem o que o velho tulipeiro lhes teria para dizer caso falasse.

Espero que tenha conseguido ajudar.

Ao dispor e com os melhores cumprimentos,

J.Filipe Ferreira
Técnico Superior | Serviço Educativo e Mediação Cultural (Coordenador)

Anexo 4

Troca de e-mails com o Núcleo Museológico de São Martinho

Núcleo Museológico Dume <nmdumereservas@gmail.com>
para mim ▾

09/08/2021, 15:14 ★ ↩ ⋮

Boa tarde Fátima Mendes,

Desde já, peço desculpa pelo inconveniente de ter ido ao espaço e não estar aberto, mas também por só agora lhe responder. Mas como estive de férias não acedi ao e-mail. De momento também estou a cumprir outras funções na Junta e o espaço ainda não está aberto. Gostaria também de informar que a partir de 7 de setembro o espaço funcionará em horário normal, todos os dias de terça a sexta das 14H às 18H. O primeiro domingo do mês de manhã das 9:30 às 12:30H e restante mês todos sábados das 14H às 18H. Não sei se poderemos fazer visita em setembro e falar um pouco, para lhe dar a conhecer o espaço?

Aguardo resposta.

Atentamente,

Patrícia Ferreira

Fátima Mendes <fcabomendes@gmail.com>
para nmdumereservas ▾

26/07/2021, 22:04 ☆ ↩ ⋮

Exmos Senhores,

O meu nome é Fátima Mendes e sou estudante do 2º ano de mestrado em Humanidades Digitais pela Universidade do Minho. Encontro-me a realizar o meu projeto de estágio na Câmara Municipal de Braga, o qual se desenvolve em torno do Roteiro Juvenil "Braga de Porta Aberta", elaborado em 2015/2016. Contudo, o que eu me propus a fazer foi adaptá-lo e revitalizá-lo, isto é, desenhar um novo formato para o mesmo, aproveitando, contudo, os conteúdos já lá introduzidos e acrescentando também outros de importante relevância e tomando-o assim num elemento fundamental também para o turismo. Assim sendo, o que estou a desenvolver é um conjunto de cartas, em que cada uma é dedicada a um monumento, a um museu e a um espaço verde, fazendo então um total de 24 cartas. Cada carta será composta por elementos que denunciem o tal monumento, museu ou espaço verde, tal como: uma fotografia, uma explicação e uma atividade.

Um dos pontos do Roteiro que será também incluído neste redesenho é o Núcleo Museológico de São Martinho. Passei pelas instalações na passada terça-feira dia 20 de Julho mas encontravam-se encerradas. Apesar de já ter as informações básicas associadas ao museu, gostaria de perguntar se existe alguma curiosidade/pormenor que não seja assim tão comum ou pelo menos perceptível ao público. Dou como exemplo a lenda dos três galos de Santa Cruz onde a atividade irá ser encontrar os tais galos. Ou então, no Arco da Porta Nova, a atividade consistirá em perguntar a um local qual a terminação da famosa expressão "És de Braga?" Portanto, as atividades serão dentro deste género, mais dinâmicas e educativas.

Agradeço-lhe profundamente a sua disponibilidade e a atenção.

Atenciosamente,
Fátima Mendes