

**PROGRAMA EDUCATIVO**  
**2025 | 2026**

# **TRANSFORMAÇÃO**



Vivemos num mundo em constante mudança e o tema escolhido para o programa educativo 2025/26 é **TRANSFORMAÇÃO**.

A comunicação é cada vez mais importante para partilhar ideias, ligar pessoas, aproximar geografias e transformar o mundo.

O Museu das Comunicações permite-nos conhecer o passado, compreender o presente e projetar o futuro, que inevitavelmente se traduz em transformação.

Porque queremos contribuir para um futuro transformador, mas também sustentável, a nossa proposta educativa baseia-se no ensino não formal, sempre com foco nos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), definidos pela ONU.

As visitas e atividades diversificadas permitem-nos conhecer de perto as comunicações e a sua história, a História de Portugal, a ciência, a tecnologia, as profissões, o património, a língua e a cultura.

A oferta educativa do Museu das Comunicações é presencial (no Museu e nas escolas do Município de Lisboa), podendo também ser on-line. Disponibiliza conteúdos em português e em inglês e é passível de customização de acordo com os objetivos, características e necessidades do grupo.

Aguardamos com expectativa a vossa visita ao Maravilhoso Mundo das Comunicações!

**Marta Cruz Machado**

Diretora do Museu das Comunicações

## NECESSIDADES EDUCATIVAS ESPECÍFICAS

**OS OLHOS SÃO PARA SENTIR** – Nesta oficina vamos percorrer os corredores do museu. Que sons escutamos? Qual é a forma de uma peça expositiva, qual a sua textura? Quais os cheiros de uma peça antiga? Quando conhecemos algo novo, existe um sentimento de estranheza, mas também vontade de aprofundar o conhecimento e saber quais os segredos de cada peça. Nesta viagem sensorial vamos usar as nossas emoções, conhecimentos e sensações para assim podermos sentir o museu com outros olhos.

 PESSOAS CEGAS OU COM BAIXA VISÃO.

 45 min  15  10

**O MUSEU EM BD** – Que peças e personagens habitam o museu? Que histórias têm para nos contar? Nesta oficina vamos conhecer o museu, criar histórias e transformá-las em banda desenhada. Uma visita - oficina orientada que pretende estimular os sentidos e a sensibilidade artística, enquanto se descobre o mundo das comunicações.

 PESSOAS CEGAS OU COM BAIXA VISÃO.

 45 min  15  10

**EXPLORADORES DE COISAS CURIOSAS** – No Museu das Comunicações vamos aprender o que é necessário para se ser um verdadeiro explorador de museus. O que vamos explorar? Objetos antigos ou tecnologia moderna? Para registar tudo o que vamos observar, colar coisas curiosas e ilustrar os objetos mais engraçados que encontrarmos, vamos precisar do nosso caderno de explorador.

**Competências-chave:** Desenvolvimento pessoal e autonomia, sensibilidade estética e artística, relacionamento interpessoal, bem-estar, saúde e ambiente.

 PESSOAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO DO AUTISMO E/OU OUTRAS NECESSIDADES EDUCATIVAS ESPECÍFICAS.

 45 min  15  10

## UM CICLO QUE NÃO É UM CICLO |

### #UCQNEUC

(presencial e on-line)

Numa sociedade em que a tecnologia está cada vez mais presente, a sua influência é inegável e constante. Mas será este um ciclo sem fim ou um convite à reinvenção?

É a partir desta premissa que apresentamos "UM CICLO QUE NÃO É UM CICLO", uma série de conversas que são hoje um ponto de encontro de ideias.

Nesta 8.ª edição, convidamos a uma reflexão sobre o papel da tecnologia na nossa sociedade.

Com a participação de especialistas, estes debates procuram compreender de que forma a tecnologia pode e deve ser utilizada em benefício do cidadão.

Junte-se a nós, nesta discussão crucial sobre o futuro que estamos a construir.

**Temas em debate:**

out. '25 **TECNOLOGIA E DESPORTO**

nov. '25 **TECNOLOGIA E ENTRETENIMENTO**

jan. '26 **TECNOLOGIA E CULTURA**

fev. '26 **TECNOLOGIA E SUSTENTABILIDADE**

mar. '26 **TECNOLOGIA E SEGURANÇA**

"Maletas Pedagógicas" #UCQNEUC – As maletas pedagógicas "Um ciclo que não é um ciclo" estão disponíveis no site do museu em FPC Digital, podem ser consultadas e descarregadas pelos professores e o seu conteúdo pode ser utilizado livremente em sala de aula.

O conteúdo inserido nas "maletas pedagógicas", abrange todos os temas de edições anteriores.

## COMUNICAR FORA DE PORTAS

O Museu das Comunicação desloca-se às escolas do concelho de Lisboa com as seguintes atividades:

**A CAIXA MÁGICA** - Berçário e Creche

**MONSTROS DE FERRO** - Pré-escolar

**MISSÃO: SALVAR OS OCEANOS** - 1.º ciclo

**ARTPOSTCOM** - 2.º ciclo

**CAMÕES TROCADO POR MIÚDOS** - 3.º ciclo

**QUEM TEM MEDO DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL?** - Secundário e Profissional

## COMUNICAR À MEDIDA

Este projeto centra-se nas temáticas das exposições do Museu das Comunicações, trabalhadas em conjunto com outras disciplinas que se dedicam ao tema das comunicações. O professor escolhe a dinâmica que pretende: visita orientada, oficina, visita-jogo, conversa informal, entre outras.

Os projetos são desenvolvidos numa perspetiva de cocriação em que alunos e professores participam no processo criativo de reflexão, conceção e implementação dos temas, culminando numa apresentação final do projeto (no museu ou na escola).

O projeto final pode traduzir-se num dos seguintes formatos: objeto artístico, vídeo, podcast, peça de teatro ou dança, fórum, exposição, etc.

**Competências-chave: Saber científico, técnico e tecnológico, relacionamento interpessoal, pensamento crítico e pensamento criativo, educação de qualidade.**



### O PEIXE QUE VIVE NO FUNDO DO MAR

Nesta oficina contamos a história de Godofredo, um peixe muito divertido que vive num aquário e que gostava muito de ver o mar. Com a ajuda de dois amigos consegue chegar ao fundo do mar. Quando lá chega, percebe que, para além de algas, anémonas e corais, existem cabos submarinos misteriosos.

### ERA UMA VEZ UM CAVALO

Há muito tempo atrás, na época dos reis e dos correios-mor, havia um cavalo com uma tarefa muito especial. A trote ou a galope, horas e horas a fio, Guilhermino entregava cartas, a pedido do rei. Nesta oficina, vamos contar as peripécias deste amigo que enfrentava todos os desafios que apareciam, quer em dias de chuva quer em dias de sol.

### A CAIXA MÁGICA

Esta caixa não é uma caixa qualquer, é uma caixa singular que por vezes nos ajuda a sonhar. A Glória diz que esta pequena caixa se chama televisão, que tem som, cores e imagens. E diz também que, antigamente, não havia muitas cores, só preto e branco. Vem conhecer as histórias que a Glória tem para te contar e entra no mundo mágico da televisão.

**Competências-chave:** Relacionamento interpessoal, desenvolvimento pessoal e autonomia, bem-estar e saúde, educação de qualidade.

### MONSTROS DE FERRO

No Museu das Comunicações existem monstros: são gigantes, com bocas muito grandes e tão vermelhas que parecem sempre furiosos. Há também quem os chame de marcos do correio. Nesta oficina vamos conhecê-los e criar um postal desenhado que vai depois ser colocado no nosso “monstro” e mais tarde enviado para a escola. É só aguardar a visita do carteiro!

### O MEU DESENHO ANIMADO

No Museu das Comunicações existem personagens curiosas! Nesta oficina vamos conhecer os habitantes do núcleo expositivo da mala-posta, uma estação de muda do século XIX. Vamos desenhar o nosso personagem favorito numa folha de papel e depois vamos poder vê-lo a ganhar vida no ecrã. O resultado final será enviado para a escola.

### ROBÔ NICO, O EXPLORADOR

Existem robôs de alta tecnologia que exploram o fundo do mar e que são operados remotamente a partir de um barco. Esta missão muito especial, inclui a vigilância dos cabos submarinos que são muito importantes para comunicarmos com o mundo. Com a ajuda do robô Nico vamos desvendar os mistérios do oceano e conhecer a história dos cabos submarinos através de jogos divertidos!

**Competências-chave:** Informação e comunicação, relacionamento interpessoal, desenvolvimento pessoal e autonomia, sensibilidade estética e artística.

### ROBÔ NICO, O SABICHÃO

No Museu das Comunicações existe um robô que adora jogos e desafios. Com ele vamos poder ver formas geométricas, aprender português com mapas e desenhar várias peças do museu. Nesta atividade iremos utilizar os objetos da sala dos transportes, (peças relacionadas com as aprendizagens essenciais do plano curricular, enquanto aprendemos a programar um robô).

### POSTAL ESQUISITO

Nesta oficina vamos dar a conhecer o movimento de Arte Postal, no qual pessoas do mundo inteiro trocavam cartas ou postais ilustrados com desenhos, pinturas, colagens e mensagens originais. Vem conhecer este meio de comunicação, cria o teu postal e troca-o com o teu colega, para ambos criarem os postais mais esquisitos e originais do museu.

### MISSÃO: SALVAR OS OCEANOS

No fundo dos oceanos existem recifes que se desenvolvem junto dos cabos submarinos e que servem de abrigo às espécies marinhas, dando assim origem a um ecossistema repleto de algas, anémonas e corais. Nesta oficina vamos conhecer o núcleo expositivo dos cabos submarinos e perceber a importância da preservação dos oceanos. Seguidamente vamos construir marionetas de figuras aquáticas com lixo reutilizado.

**Competências-chave:** Saber científico, técnico e tecnológico, sensibilidade estética e artística, informação e comunicação, pensamento crítico e criativo, bem-estar, saúde e ambiente, raciocínio e resolução de problemas.

### ARTPOSTCOM

A Arte Postal é um movimento artístico, dos finais da década de 60, que consiste no envio de mensagens artísticas e criativas, utilizando o sistema de correios. Nesta oficina vamos criar uma obra de arte postal para um elemento da família, que expressará a criatividade e sensibilidade dos participantes. Logo depois ela segue viagem pelo marco do correio até à escola.

### O MEU PROGRAMA DE TV

Luzes, câmara, ação. Nesta oficina vamos fazer um programa de televisão à tua escolha. Mas atenção, para isso precisamos de escrever o guião, escolher os personagens e saber qual o melhor guarda-roupa e os adereços a utilizar. O resultado final será enviado para a escola.

### MISSÃO: SALVAR O PLANETA

Nesta missão supersecreta no Museu das Comunicações, vamos descobrir como os cabos submarinos são essenciais para as nossas comunicações e desvendar um segredo: à sua volta crescem ecossistemas marinhos incríveis, cheios de vida! Nesta oficina, cada um vai criar a sua própria zine de ativista, um pequeno livro com desenhos e mensagens ecológicas e espalhar a notícia de que juntos podemos salvar o planeta!

**Competências-chave:** Sensibilidade estética e artística; pensamento crítico e criativo; desenvolvimento pessoal e autonomia, informação e comunicação, linguagens e textos, saber científico, técnico e tecnológico.

### DO TIK TOK PARA A TV

Nesta oficina vamos trabalhar o conceito de vídeo, associado às redes sociais. Em seguida, vamos mudar o paradigma e transformar o vídeo inicialmente pensado para as redes e transformá-lo num programa de TV convencional. Após a escolha do tema, selecionamos os planos, os adereços, e com a participação de todos, gravamos um vídeo no estúdio de televisão do Museu.

### A INTERNET NO FUNDO DO MAR

Como é que a Internet chega até nós? A resposta está escondida no fundo do mar! Nesta oficina interativa vamos desvendar que o mundo está conectado através de cabos submarinos que atravessam mares e oceanos. Em género de peddy paper, vamos explorar o núcleo dos Cabos Submarinos e perceber como estes transportam a informação que usamos todos os dias para navegar na internet.

### CAMÕES TROCADO POR MIÚDOS

Nesta oficina vamos desvendar o universo de Luís Vaz de Camões, um dos maiores poetas do nosso tempo! Através de selos que contam a sua vida e obra, cada aluno irá inspirar-se neles para criar um postal com uma mensagem ou desenho à escolha. Para finalizar, colocaremos os postais no marco do correio, para seguirem numa viagem até à escola.

**Competências-chave:** Saber científico, técnico e tecnológico, sensibilidade estética e artística, informação e comunicação, desenvolvimento pessoal e autonomia, pensamento crítico e pensamento criativo, raciocínio e resolução de problemas.

### **QUEM TEM MEDO DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL?**

Com o desenvolvimento das novas tecnologias, a Inteligência Artificial (IA) está a ganhar cada vez mais entusiastas. E qual será a relação da IA com a Arte? Nesta oficina vamos ter a oportunidade de criar um desenho e posteriormente vê-lo representado num sistema de inteligência artificial. No final, iremos debater as vantagens e desvantagens da IA no meio artístico.

### **CAMÕES POSTAL**

Podemos representar visualmente um conceito de identidade? Nesta oficina iremos reinterpretar a identidade coletiva de Camões e traduzi-la graficamente num postal que depois seguirá por correio para a escola ou para casa. Partindo da nova exposição alusiva ao poeta português, Luís Vaz de Camões, iremos fazer uma viagem filatélica por mais de quinhentos anos de história.

### **UM MERGULHO NA COMUNICAÇÃO GLOBAL**

No Museu das Comunicações, vamos conhecer a história da comunicação intercontinental, através do núcleo dedicado aos cabos submarinos. Desde os primeiros sinais telegráficos até à rede de fibra ótica que hoje sustenta a internet, esta oficina irá explorar o impacto destas infraestruturas de comunicação, no modo como o mundo se conecta. Vamos descobrir de que forma o Homem superou desafios tecnológicos e geográficos para vencer a distância e até impulsionar os negócios, a diplomacia e a cultura. Os participantes são convidados a refletir sobre o papel que os cabos submarinos desempenham na sociedade atual.

**Competências-chave:** Informação e comunicação, linguagens e textos, pensamento crítico e pensamento criativo, saber científico, técnico e tecnológico.

## **VISITAS – JOGO**

### **(PRESENCIAIS E ON-LINE)**

As visitas-jogo on-line (efetuadas no zoom) e presenciais (têm lugar no museu) são realizadas por um mediador e abordam temas importantes para cada ciclo escolar, partindo das coleções do museu. O jogo desenrola-se através da partilha de imagens interativas, vídeos, questionários, jogos de expressão criativa e réplicas de objetos museológicos.

#### **1º Ciclo – Correios**

Uma visita-jogo que aborda 500 anos da história dos correios em Portugal. Do correio-mor ao carteiro, abordamos as profissões ligadas aos correios. E do transporte a pé ou a cavalo até ao VEDUR (Veículo Elétrico de Distribuição Urbana), exploramos os transportes utilizados na entrega de correio.

#### **2º Ciclo – Mala-posta**

Nesta visita-jogo propomos uma viagem até à estação de muda do século XIX, para conhecermos a carruagem da mala-posta, quem fazia o transporte de correio, qual a ementa do dia, bem como as personagens e costumes da época.

#### **3º Ciclo – Telecomunicações**

Nesta visita em formato de jogo vamos perceber de que forma o homem foi ultrapassando o maior obstáculo à comunicação, a distância. Da telegrafia visual à internet, vamos explorar os equipamentos utilizados e perceber como se estabelecia a comunicação.

#### **Secundário e Técnico-Profissional – Cabos Submarinos**

Tornar as tecnologias de informação e comunicação universais a preços acessíveis é um dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). Nesta visita-jogo propomos uma visita ao núcleo expositivo dos cabos submarinos, através de um debate consciente e com sentido crítico, moderado pelos mediadores do Museu das Comunicações, que irão facultar as linhas orientadoras e jogos de palavras.

**Competências-chave:** Saber científico, técnico e tecnológico, informação e comunicação, pensamento crítico e pensamento criativo.

## VISITAS GUIADAS ÀS EXPOSIÇÕES

TODOS OS ANOS  
LETIVOS EXCETO  
BERÇÁRIO



90  
min

### VENCER A DISTÂNCIA – Cinco Séculos de Comunicação em Portugal



25



10

Exposição que apresenta a história das comunicações em Portugal (correios e telecomunicações), numa narrativa cronológica que é contada através do testemunho de peças do passado e do presente.



45  
min

### CABOS SUBMARINOS



25



10

Para que serve um cabo submarino? Será que quando falamos ao telefone ou acedemos à internet a informação é transmitida com recurso aos satélites ou aos cabos submarinos? Neste núcleo expositivo conheça a resposta a esta e outras curiosidades.



45  
min

### MALA-POSTA



25



10

Núcleo expositivo onde são recriadas situações, à escala real, associadas ao transporte de correio e de pessoas numa estação de muda, entre finais do século XVIII e início do século XIX.



45  
min

### DESTINO CAMÕES: ÉPICO, LÍRICO E UNIVERSAL – Uma viagem filatélica por 500 anos de História



25



10

No âmbito do V centenário do nascimento de Luís Vaz de Camões, a Fundação Portuguesa das Comunicações celebra o poeta e o seu legado, com uma exposição filatélica. Com selos postais da Lusofonia e outros elementos filatélicos, damos a conhecer os vários universos de Camões e evocamos os feitos deste poeta que ocupa um lugar privilegiado na memória coletiva.

**Competências-chave:** Saber científico, técnico e tecnológico, informação e comunicação, pensamento crítico e pensamento criativo.

## VISITA ENCENADA

### O POSTILHÃO VISITA O MUSEU DAS COMUNICAÇÕES

Venha participar na visita encenada ao Museu das Comunicações.

A personagem Joaquim é o anfitrião desta visita que conta a História das comunicações em Portugal. O postilhão era a pessoa que no século XIX estava encarregue do correio e o mantinha em segurança na carruagem da mala-posta.

Nesta visita, atravessamos a era dos Correios-Mores, altura em que os mensageiros circulavam a cavalo e de corneta em punho para distribuir o correio. Seguem-se as diligências da mala-posta, que faziam o transporte do correio e passageiros, e assim vamos continuando a viagem pelas diferentes épocas das comunicações.

Todos vão fazer parte desta história cheia de peripécias e aventuras.

**Competências-chave:** Informação e comunicação, saber científico, técnico e tecnológico, sensibilidade estética e artística.



## **Contacto Serviço Educativo (informações e agendamento)**

Iria Zeferino

Telefone: **21 393 50 00**

R. do Instituto Industrial, n.º 16 - Lisboa

E-mail: [museu@fpc.pt](mailto:museu@fpc.pt)



## **Horário**

Segunda a sexta-feira: 10h às 18h

Sábado: 14h às 18h

Última quinta-feira do mês: 10 às 22h

Fechado aos domingos e feriados



## **On-line**

Site: [fpc.pt](http://fpc.pt)

Facebook: [/FundacaoPortuguesaComunicacoes](https://www.facebook.com/FundacaoPortuguesaComunicacoes)

Instagram: [/fpccomunicacoes](https://www.instagram.com/fpccomunicacoes)

Youtube: [/FPCComunicacoes](https://www.youtube.com/FPCComunicacoes)

O Museu das Comunicações  
insere-se no programa Passaporte  
Escolar – transporte público escolar  
da Câmara Municipal de Lisboa.

