



## FICHA TÉCNICA

**Título** Jornadas de Turismo Arqueológico: livro de atas.

**Coordenação** Alexandra Vieira | Instituto Politécnico de Bragança  
CITCEM - Centro de Investigação Transdisciplinar «Cultura, Espaço e Memória»

**Co-coordenação** Andrea Mariani | CITCEM - Centro de Investigação Transdisciplinar «Cultura, Espaço e Memória»  
APPA-VC; EXARC, APS Popolo di Brig

Raquel Pires | Instituto Politécnico de Bragança  
ID+ – Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura

**Colaboração** Luís Sousa | Câmara Municipal de Lousada

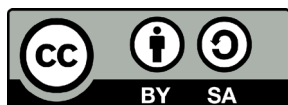
**Suporte** Eletrónico

**Formato** PDF / PDF/A, 170 páginas

**Capa e composição gráfica** Raquel Pires | Instituto Politécnico de Bragança

**Fotografia** Alexandra Vieira | Instituto Politécnico de Bragança

**Editorial** Edição: Instituto Politécnico de Bragança  
Localidade: Bragança, Portugal  
Data de edição: dezembro de 2023  
ISBN: 978-972-745-333-7;  
Handle: <http://hdl.handle.net/10198/27291>  
DOI: 10.34620/978-972-745-333-7



Este trabalho está publicado com uma licença  
Creative Commons [Attribution-ShareAlike 4.0 International \(CC BY-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Os textos (e respetivas imagens) aqui publicados são da exclusiva responsabilidade dos seus autores.

## 5. Circuitos arqueológicos: da criação de conteúdos interativos ao digital Storytelling

Manuel Portelinha<sup>1</sup>, Raquel Pires<sup>1 2</sup> e Alexandra Vieira<sup>1 3</sup>

### Resumo

Este trabalho parte de dois pressupostos: em primeiro lugar, a ideia de que os vestígios arqueológicos, enquanto bens culturais e possíveis recursos turísticos, resultam de uma herança ou legado das comunidades; em segundo lugar, trata-se de compreender e reconhecer a sua importância, não só como parte da nossa herança identitária, mas como algo que interessa valorizar, compreender e usufruir no presente. Os vestígios arqueológicos têm o dom de despertar a curiosidade e o interesse das pessoas. No entanto, o seu entendimento pressupõe algum conhecimento técnico e depara-se com um conjunto de barreiras que só podem ser colmatadas com o recurso às técnicas de interpretação do património cultural, adequando-as a esta realidade em particular.

Comunicar o, e sobre o património cultural, em sentido amplo: sob o ponto de vista científico, educacional, cultural, social e turístico, é um ato de storytelling e tarefa singular da interpretação patrimonial. Agregando saber e pragmática provenientes do processo criativo em design, enquanto ação cocriativa, colaborativa e geradora de impacto narrativo, a arte de narrar histórias permanece como um desafio de conexão social para as comunidades locais e visitantes, as quais são estimuladas, por um lado a redescobrir seu território, por outro a serem envolvidas numa experiência interativa de aprendizagem.

Como fomentar experiências arqueoturísticas cocriativas e sustentáveis, suportadas em metodologias processuais de Design Thinking e com recurso a ferramentas digitais?

O presente artigo discute, portanto, o valor do património arqueológico, ancorado no turismo de experiências, e o envolvimento do público na sua valorização territorial. Com o recurso às ferramentas digitais, propomos a criação de pequenos circuitos arqueológicos, em áreas geográficas relativamente circunscritas, circuitos esses que visam ser uma narrativa (histórica e igualmente atual) dos lugares e gentes locais, e que podem ser realizados de forma autónoma. Estas ferramentas, que se encontram em todos os setores da sociedade, são irreversíveis, já que são apoios importantes na construção de criação de conteúdo interativo. Cada vez mais, o entendimento de circuitos arqueológicos, e não só, implicam uma interação humana com o propósito de facilitar aos utilizadores um acesso rápido a conteúdos diversificados e diferenciadores, enriquecendo as experiências turísticas, melhorando a competitividade dos destinos, conferindo-lhe uma dinâmica na visita, direcionando a circulação das pessoas por itinerários, circuitos, rotas e roteiros turísticos. Desta forma, recorrer-se-á ao desenvolvimento de duas aplicações: izi.TRAVEL e Genially.

**Palavras Chaves:** Circuitos arqueológicos; ferramentas digitais; interatividade; Service Design; Storytelling.

### Abstract

*This work is based on two assumptions: first, the idea that archaeological remains, as cultural goods, and possible tourist resources, result from an inheritance or legacy of*

<sup>1</sup> Instituto Politécnico de Bragança, Campus de Santa Apolónia, 5300-253 Bragança, Portugal. mportelinha@ipb.pt

<sup>1</sup> Instituto Politécnico de Bragança, Campus de Santa Apolónia, 5300-253 Bragança, Portugal. rspires@ipb.pt  
<sup>2</sup> ID+, Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura.

<sup>1</sup> Instituto Politécnico de Bragança, Campus de Santa Apolónia, 5300-253 Bragança, Portugal. alexandra.vieira@ipb.pt

<sup>3</sup> CITCEM - Centro de Investigação Transdisciplinar «Cultura, Espaço e Memória»

communities; secondly, it is about understanding and recognizing its importance, not only as part of our identity, but as something that we must value, understand and enjoy in the present. Archaeological remains have the gift of arousing people's curiosity and interest. However, its understanding presupposes some technical knowledge and faces a set of barriers that can only be overcome with the use of techniques of interpretation of Cultural Heritage, adapting them to this particular reality.

Communicating the and about the cultural heritage, in a broad sense: from a scientific, educational, cultural, social and tourist point of view, it is an act of storytelling and a unique task of heritage interpretation. Adding knowledge and pragmatics from the creative process in design, as a co-creative, collaborative action that generates narrative impact, the art of storytelling remains a challenge of social connection for local communities and visitors, which are stimulated by one hand to rediscover their territory, on the other hand to be involved in an interactive learning experience.

*How to promote co-creative and sustainable archaeotourism experiences, supported by procedural design thinking methodologies and using digital tools?*

Therefore, this article discusses the value of archaeological heritage, anchored in an experiential tourism, and the public's involvement in its territorial valorization. Using digital tools, we suggest the creation of small archaeological circuits, in relatively limited geographical areas, circuits that aim to be a narrative (historical and equally contemporary) of local places and people, and which can be carried out autonomously, using digital tools. These tools, which are found in all sectors of society, are irreversible, as they are important supports in the construction of interactive content creation. Increasingly, the understanding of archaeological circuits, and not only, implies human interaction with the purpose of providing users with quick access to diversified and differentiating content, enriching tourist experiences, improving the competitiveness of destinations, giving them a dynamic visit, directing the movement of people through itineraries, circuits, routes, and tourist itineraries.

For this purpose, we will use two applications *izi.TRAVEL* and *Genially*.

**Keywords:** Archaeological circuits; digital tools; interactivity; Service Design; Storytelling.

## 1. Introdução

Este artigo tem como propósito refletir sobre a conjugação de diferentes técnicas e ferramentas com o intuito de comunicar e divulgar um elemento fundamental do património cultural português: o seu património arqueológico. Neste sentido, foram delineados quatro objetivos que ajudam a estruturar este trabalho e que apontam no sentido de refletir: a) como comunicar o património arqueológico em sentido amplo: sob o ponto de vista científico, educacional, cultural, social e turístico; b) de ponderar as vantagens da criação de pequenos circuitos arqueológicos em áreas geográficas circunscritas; c) de agregar ao processo de valorização e gestão do Património Arqueológico, metodologias do processo criativo em design, enquanto ação cocriativa e colaborativa; d) de incorporar a utilização de ferramentas digitais nos sistemas de investigação e de comunicação do património cultural.

Um circuito “define a viagem combinada, intervindo vários serviços (transportes, alojamento, guia), de acordo com um itinerário programado e com um desenho circular, sempre que seja possível (o ponto de partida e de chegada coincidem) e com vista a passar por um caminho anteriormente percorrido” (Rodrigues, 2008 in TURIHAB, 2012, p.9). Deste modo, acreditamos que a criação de pequenos circuitos arqueológicos, numa área bem delimitada – ponderando o estado de conservação dos sítios, assim como as condições de visitação que possuem – pode favorecer o interesse por esta temática em particular. Optou-se por colocar em prática este desiderato ao desenhar um circuito arqueológico

que iria ser experimentado durante as Jornadas de Turismo Arqueológico, na tarde do dia 18 de junho, após um dia e meio de jornadas de carácter científico.

A atividade arqueológica pauta-se por uma grande diversidade de métodos de investigação que visa, em última instância, o estudo dos vestígios materiais do passado. Apesar de considerarmos como primordial e de importância vital a “construção de conhecimento” sobre uma determinada comunidade e os seus vestígios materiais, sendo essa uma das funções do trabalho em Arqueologia, pensamos que é, igualmente, essencial que esse conhecimento seja acessível a todos, não só aos técnicos que trabalham na área, mas a toda a comunidade, no seguimento das políticas de democratização da Cultura. Atualmente, uma grande parte da população portuguesa possui competências digitais e impõe-se uma nova forma de comunicar, uma nova forma de partilha de informação e conhecimento sobre o passado, pretérito e recente, através das tecnologias digitais. Deste modo, consideramos que as ferramentas digitais permitem a construção de rotas e circuitos com um cunho marcadamente patrimonial, de forma simples e acessível através de algo tão universal como um telemóvel e um QR Code (e.g. Genially).

Neste sentido, a inserção de ferramentas digitais visa facilitar aos utilizadores um acesso rápido a conteúdos diversificados e diferenciadores, enriquecendo as experiências turísticas. Paralelamente, melhora a competitividade dos destinos, conferindo-lhe uma autonomia na visita e direcionando a circulação destes utilizadores para o conhecimento e fruição do território.

Este trabalho procura, em suma, refletir sobre as potencialidades que existem em articular o Património Cultural, designadamente o património arqueológico com as ferramentas digitais, num processo de investigação e gestão multidisciplinar.

## **2. O património arqueológico enquanto recurso turístico.**

Consideramos que o conhecimento do passado e dos seus vestígios materiais (até mesmo do passado recente, do “ontem”), que é o objeto de estudo da Arqueologia, possui uma importância vital para a construção da identidade de uma determinada comunidade.

O património é um conceito amplo que abrange o património cultural e natural de um território. *“Engloba as noções de paisagem, de conjuntos históricos, de sítios naturais e construídos, bem como as noções de biodiversidade, de acervos culturais, de práticas culturais, tradicionais ou actuais e de conhecimento”* (ICOMOS, 1999, parágrafo 2). Complementarmente, o património é considerado um fator preponderante de identificação dos lugares e das comunidades, bem como um referencial de qualificação e desenvolvimento dos territórios. Neste sentido, a interpretação do património afirma-se como uma produtiva ferramenta ao serviço da gestão e da difusão do património. Estreitamente vinculada com o turismo cultural e criativo, a interpretação do património, enquanto estratégia de comunicação, converte os recursos patrimoniais em produtos turísticos.

A Carta Internacional Sobre a Proteção e a Gestão do Património Arqueológico - Lausanne (Suíça), promovida pelo ICOMOS, datada de outubro de 1990, define o «património arqueológico» como:

*“a parte do nosso património material, para a qual os métodos da arqueologia fornecem os conhecimentos de base. Engloba todos os vestígios da existência humana. Este conceito aplica-se aos locais onde foram exercidas quaisquer atividades humanas, às estruturas abandonadas e aos vestígios de toda a espécie, à superfície, no subsolo ou submersos, bem como a todos os objetos culturais móveis que lhe estejam associados”.*

Segundo a Direção Geral do Património Cultural, a entidade que tutela todas as matérias relativas ao património cultural, material e imaterial em Portugal, e tendo como suporte a

Lei de Bases do Património Cultural, n.º 107/2001, o património arqueológico:

*“é constituído por todos os vestígios, bens e outros indícios da evolução do planeta, da vida e dos seres humanos, cuja preservação e estudo permitam traçar a história da humanidade e a sua relação com o ambiente, nomeadamente os obtidos no âmbito de actividade arqueológica como disciplina científica (...) integra depósitos estratificados, estruturas, construções, agrupamentos arquitetónicos, sítios valorizados, bens móveis e monumentos de outra natureza, bem como o respectivo contexto, quer estejam localizados em meio rural ou urbano, no solo, subsolo ou em meio submerso, no mar territorial ou na plataforma continental”* (DGPC, em linha).

Nesta perspetiva, o conceito de património arqueológico é deveras abrangente, abarcando toda a história da humanidade, desde os primeiros vestígios criados pelo ser humano até aos vestígios materiais de ontem. Especificamente, em relação à realidade portuguesa, abarca os períodos da Pré e Proto-história, passando pelo período Romano; Idade Média, Época Moderna e Época Contemporânea.

O território português possui uma grande riqueza a nível patrimonial, natural e cultural. Relativamente ao património cultural, em particular ao arqueológico, existem milhares de sítios arqueológicos inventariados, que integram o Endovélico - Sistema de Informação e Gestão Arqueológica, cujos conteúdos de encontram online desde 2012 (DGPC, 2023), naquilo que é, hoje em dia, o Portal do Arqueólogo. No entanto, esta base de dados não integra todos os dados relativos aos vestígios arqueológicos, sendo que existem muitos desses sítios que, devido a um conjunto de circunstâncias, ainda não foram integrados no Endovélico.

Gostaríamos de ressaltar que a característica de muitos destes vestígios arqueológicos não permite que sejam compreendidos pelo público em geral, mormente devido a lacunas de investigação, ao seu estado de ruína ou devido ao seu estado de conservação. Ou seja, a deteção de vestígios arqueológicos não permite, apenas per si, a sua integração em rotas ou circuitos turísticos.

Apesar destas adversidades, a maioria dos vestígios arqueológicos e dos sítios arqueológicos são passíveis de se tornarem recursos turísticos, ou seja, podem servir como atrativos, fatores de atração ou motivação que impulsionam a visita a um determinado país, região ou localidade. O termo recurso turístico “describes natural and man-made attractions, infrastructure, services, and the conditions that attract tourists to an area and may contribute to the formulation of a tourism destination” (Tsartas e Sarantakou, 2017). Neste sentido, o património arqueológico pode ser entendido enquanto recurso turístico no domínio do turismo cultural, uma vez que pode servir de motivação para visitar uma determinada região, contribuindo para o seu desenvolvimento socioeconómico. O turismo cultural é:

*“A type of tourism activity in which the visitor’s essential motivation is to learn, discover, experience and consume the tangible and intangible cultural attractions/products in a tourism destination. These attractions/products relate to a set of distinctive material, intellectual, spiritual and emotional features of a society that encompasses arts and architecture, historical and cultural heritage, culinary heritage, literature, music, creative industries and the living cultures with their lifestyles, value systems, beliefs and traditions”* (UNWTO, 2017),

ou seja, o visitante ou turista quer aprender, descobrir, experienciar e usufruir dos bens culturais, entre outros aspetos, dos países, regiões ou comunidades que visita. Para este artigo, em particular, salienta-se a relevância do património cultural, do qual se destaca o património arqueológico português.

A realização de projetos no âmbito do turismo arqueológico, que têm como base o património arqueológico pressupõe: a) uma primeira fase de investigação e aprofundamento do conhecimento sobre um determinado bem arqueológico; b) uma fase de consolidação das estruturas onde se desenvolvem atividades de conservação e restauro e, por fim, c) o momento da gestão/divulgação do sítio através da construção de infraestruturas de apoio à visita e interpretação. A fruição dos elementos patrimoniais ou bens culturais só será possível se forem desenvolvidas estratégias de gestão e dinamização, tais como a limpeza de sítios arqueológicos, a sua manutenção; a iluminação dos espaços; a produção de sinalética adequada; a construção ou melhoramento dos acessos, parques de estacionamento, sanitários, centros interpretativos ou de acolhimento, entre outros. Em suma, os vestígios arqueológicos, móveis ou imóveis, em terra, rio ou mar, necessitam de ser objeto de trabalhos de investigação passíveis de produzirem informação e/ou conteúdos e só depois podem ser usufruídos pelo público.

A maioria dos sítios arqueológicos existentes em Portugal não possui condições de visita. São sítios resultantes de prospeções ou achados fortuitos, não foram objeto de trabalhos de investigação ou conservação e restauro, não se encontram limpos de vegetação nem possuem acessos adequados. Por esse motivo, apesar dos vestígios arqueológicos constituírem um recurso turístico muito promissor, a sua integração em rotas culturais ou itinerários turísticos depende de uma seleção rigorosa dos sítios arqueológicos que possuem as condições necessárias para integrarem rotas/itinerários/circuitos ou percursos pedestres. Neste sentido, existem algumas publicações que sustentaram a inventariação de sítios arqueológicos visitáveis.

Em 2016, a Revista *Al-Madan* pública os “300 Sítios Arqueológicos Visitáveis em Portugal”, onde se evidenciam sítios arqueológicos que possuem condições de visita e integração em rotas e itinerários turísticos. Por sua vez, a DGPC, através do Portal do Arqueólogo, providencia uma página designada Sítios Visitáveis, cujo propósito consiste na disponibilização de informações sobre “*um conjunto de sítios arqueológicos visitáveis, que foram selecionados pelas suas condições de conservação, importância histórico-cultural e enquadramento paisagístico*” (Portal do Arqueólogo, 2023). Decorrente do debate e das ideias lançadas nas Jornadas de Turismo Arqueológico (17 e 18 de junho de 2022, em Mirandela) deu-se início a um novo projeto de divulgação de sítios arqueológicos visitáveis através da criação da *ArqueoLocis – Rede Portuguesa de Turismo Arqueológico*. A difusão dos “locais arqueológicos” visitáveis é o foco desta iniciativa de constituir uma Rede Colaborativa, à escala nacional, de Turismo Arqueológico, em Portugal.

As cartas arqueológicas elaboradas por muitos municípios são um excelente recurso de trabalho, pois para além de constituírem um inventário dos sítios arqueológicos conhecidos, prospectados e escavados, configuram instrumentos de gestão e salvaguarda patrimonial. Alguns exemplares tomam a forma de publicações em papel ou em formato digital, mas atualmente já existem exemplos de mapas interativos, acessíveis online, como por exemplo a Carta Arqueológica do Sabugal. Os Planos Diretores Municipais possuem igualmente uma listagem dos bens culturais a nível local que podem ser úteis para a criação de circuitos arqueológicos. Importa referir, igualmente, os Guias Arqueológicos, dos quais se destaca, a título de exemplo, o “Guia Arqueológico da Península Ibérica – Portugal” (Schnitzler, 2015) à escala nacional, ou o “Guia arqueológico da Amadora: sítios e percursos pedestres” a uma escala local. Tendo como base todo o conjunto de fontes que referimos anteriormente, para além das publicações de carácter científico, a elaboração de pequenos circuitos arqueológicos deve ser realizada por técnicos especializados, nomeadamente por arqueólogos e agentes de turismo, entre outros, num trabalho conjunto e colaborativo.

A exploração do património arqueológico, suportada nas técnicas de interpretação, assenta numa série de atividades, significados e comportamentos contemporâneos, destinados a possibilitar a reflexão ativa dos públicos, o debate e a discussão sobre a apresen-

tação do passado.

### **3. Da criação à experimentação**

Sendo o turismo uma atividade/setor complexa e multifacetada, ao envolver todos os tipos de produtos tangíveis (bens) e intangíveis (serviços e processos), e tão competitivos e mutáveis, exige constantes redefinições, melhorias e adaptações (Stevic & Breda, 2016).

Em particular, quando se trata de Turismo Criativo, designa-se uma atividade totalmente baseada na experiência cocriativa, que inclui a experiência patrimonial cultural (tangível e intangível). A seleção dos sítios arqueológicos e a sua integração em circuitos arqueológicos terá que ter em consideração a informação disponível; o estado de conservação e de limpeza dos vestígios; a existência de sinalética; a acessibilidade; o enquadramento paisagístico e ambiental, entre outros.

Como fomentar experiências arqueoturísticas cocriativas e sustentáveis, suportadas em metodologias processuais de Design Thinking e com recurso a ferramentas digitais?

A exploração do património arqueológico, suportada nas técnicas de interpretação, assenta numa série de atividades, significados e comportamentos contemporâneos, destinados a possibilitar a reflexão ativa dos públicos, o debate e a discussão sobre a apresentação do passado. E a criatividade é uma característica igualmente intrínseca ao turismo. Inclusivamente, emerge o argumento de que o Design Thinking deve ser introduzido no turismo e noutros campos como uma estratégia para aumentar a criatividade e a inovação” (Cunningham, 2013 in OCDE, 2014, p. 26).

Neste sentido, podemos considerar o processo de cocriação. A participação e a cocriação associada ao património arqueológico, enquanto recurso turístico, converge num conjunto de atividades que permitem aos visitantes, bem como aos agentes turísticos, uma atuação de experiências. A criatividade é, então, um meio de dar sentido aos lugares e ao passado.

O processo de Design é um processo criativo, cuja resolução de problemas é uma tarefa suportada na exploração de um conjunto de técnicas que facilitam o conhecimento baseado na experiência dos utilizadores – neste contexto, profissionais/investigadores, agentes de mediação cultural e turística, públicos fruidores do património arqueológico.

Em linha de pensamento com Richards (2015), na simbiose turismo e criatividade, o autor sugere atividades criativas, utilizando tecnologia, talento e competências, para gerar conteúdos criativos, experiências e produtos culturais intangíveis significativos.

A experiência sensorial dos visitantes revela uma imagem vívida e envolvimento de todos os sentidos, capazes de marcar as experiências partilhadas, colocando a tónica na cocriação das experiências turísticas sustentáveis (Kastenholz, et al., 2016).

Partindo da perspetiva do turismo, Stickdorn (2013) organizou o Service Design Thinking com cinco princípios: centrado no utilizador, cocriação, sequencial, evidenciador e holístico, cujo processo de design está organizado em 4 fases: Exploração, Criação, Reflexão e Implementação. Assim, o Service Design Thinking pode ser designado como uma abordagem centrada, neste caso, no visitante, e que visa analisar, inovar e melhorar sistematicamente os serviços de turismo.

Mais recente, Richards (2020) identifica o design como estratégia para apoiar iniciativas

de desenvolvimento criativo em turismo.

Assim, a aplicação do Design Thinking, neste contexto do turismo arqueológico, permitirá obter uma melhor perceção sobre os utilizadores/visitantes – as suas experiências que decorrem do consumo ou interação em atividades; as suas necessidades e os seus comportamentos – para posteriormente se adequar e projetar as ações/serviços aos perfis dos seus utilizadores.

Compreender as necessidades dos utilizadores/visitantes é um igualmente um requisito primordial da atividade do guia intérprete ou de outros agentes de mediação turístico-cultural (Continenza, 2020). Este conhecimento permite-lhe aferir quais os conteúdos mais relevantes a serem difundidos e, fundamentalmente, quais os seus métodos de comunicação mais adequados às singularidades dos públicos (Tilden, 1957; Continenza, 2020).

Neste contexto, mencionamos o comprometimento da Interpretação do Património, entendida como um instrumento de comunicação (revelação) de conteúdos ou como um sistema de descodificação de mensagens associadas à realidade visitada.

No seu cerne está igualmente a aptidão criativa dos agentes turísticos, os quais ancoram os sítios arqueológicos no presente e os transformam em recursos para o turismo cultural e criativo. Passa, pois, por enfatizar o envolvimento dos visitantes na narrativa associada aos vestígios arqueológicos e históricos, conduzindo à formação de experiências, pensamentos, sentimentos e sensibilidades em relação ao património arqueológico.

Ross & Saxena (2019), numa pesquisa efetuada, particularmente no Alentejo (Portugal), elucidaram sobre o modo como a memória de um lugar e os vestígios arqueológicos são utilizados enquanto recurso turístico. Adotando uma abordagem criativa e interpretativa, discutiram o envolvimento de múltiplas noções do que constitui o património para inspirar e relacionar diferentes segmentos de públicos. No seu artigo apontaram, igualmente, oportunidades inovadoras de criação de significado, a partir do património arqueológico, favorecendo uma compreensão da cocriação e da participação, as quais intensificam as experiências interpretativas.

Conforme descreve Continenza (2020) os guias intérpretes, enquanto facilitadores de conteúdos e de ações participativas, devem estar preparados para usar estímulos físicos, emocionais, filosóficos ou espirituais. Para além das tradicionais técnicas de interpretação, elencadas por Padró (in Pérez, 2009, p. 230), a utilização de ambientes imersivos ou outras tecnologias digitais permitem a produção de representações tridimensionais, bem como experiências multissensoriais – experiências táteis, acústicas, olfativas, gustativas (Continenza, 2020).

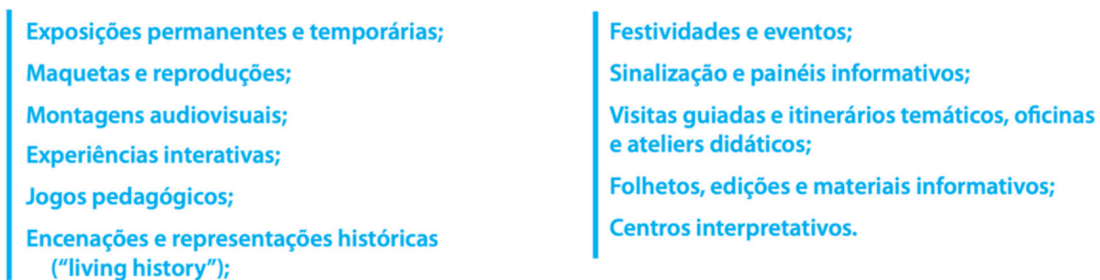


Figura 1: Técnicas de Interpretação – abordagem convencional

Fonte: Jordi Padró (adaptado)

As principais características operacionais que definem uma boa prática de interpretação são, segundo o mesmo autor (2020, p. 124):

1. a subdivisão de grupos que partilhem as mesmas características e expectativas;
2. relato de aspetos relevantes e curiosidades;
3. interação através da colocação de questões, ativando o processo criativo dos públicos pelo diálogo, estímulo de respostas múltiplas e a partilha das suas experiências;
4. o storytelling como recurso capaz de ilustrar factos, eventos e estórias do passado.



Figura 2: Etapas do processo criativo aplicado à investigação e comunicação patrimonial  
Fonte: Elaboração de Raquel Pires (adaptado de Ross & Saxena, 2019, p.21; Pappa & Makropoulos, 2021).

Com o recurso às ferramentas digitais, propomos a criação de pequenos circuitos arqueológicos, em áreas geográficas relativamente circunscritas, circuitos esses que visam ser uma narrativa dos lugares e gentes locais, e que podem ser realizados de forma autónoma.

#### 4. Ferramentas digitais e Storytelling

A cocriação e a partilha de narrativas pode gerar um suporte e envolvimento construtivo das partes interessadas, incluindo visitantes e comunidades locais. O recurso a aplicações ou sistemas de comunicação inteligentes e/ou interativos deve, porém, contemplar e combinar as especificidades destes grupos (sejam os agentes de intermediação turística e cultural, ou mesmo os públicos fruidores destas experiências) (Torre & Christodoulou, 2021).

Acreditamos que é fundamental existir uma mediação entre Conhecimento e Comunidade. Deste modo, optamos por estruturar pequenos circuitos arqueológicos, recorrendo a ferramentas que possibilitam que comunidades locais/turistas/visitantes possam visitar sítios arqueológicos, de forma autónoma, com acesso a informação sucinta e diversificada.

Com o advento e o sucesso atual das tecnologias digitais, a criação de conteúdos interativos tornou-se uma estratégia eficaz para envolver e cativar o público. Neste artigo, exploramos duas plataformas bastante versáteis e poderosas para a criação de conteúdos interativos. Discutimos as principais características e recursos oferecidos pelo Genial.ly e

apresentamos exemplos reais de como esses recursos podem ser utilizados para desenvolver experiências estimulantes e interativas. Para além disso, analisamos os benefícios e desafios associados à criação de conteúdos interativos e fornecemos diretrizes práticas para otimizar a utilização da ferramenta do Genial.ly na criação de conteúdos interativos. Adicionalmente, tais práticas podem favorecer novas oportunidades para a comunicação e interação digital.

A plataforma digital izi.TRAVEL, permite desenvolver guias multimédia interativos de áudio/texto para os circuitos arqueológicos que podem ser visualizados em tempo real, permitindo determinar as coordenadas atuais e informar o caminho para a próxima atração, acedendo posteriormente aos rótulos turísticos criados, com guias de áudio e texto detalhados e imagens ilustrativas. Estas rotas podem ser antecipadamente guardadas em dispositivos móveis para serem visualizadas offline.



Figura 3: Modelo de circuito turístico aplicado na plataforma izi.TRAVEL  
Fonte: izi.TRAVEL, the storytelling platform (2022).

Recorrendo à plataforma Genial.ly é possível criar conteúdo criativo, digital e interativo, permitindo oferecer um serviço de apresentação virtual dos vestígios arqueológicos, para que antecipadamente os visitantes consigam ter a perceção do que irão encontrar, aquando da sua visita “in loco”. A esta apresentação virtual irá acrescer a funcionalidade de desenvolvimento de estratégias gamificadas, que permitem posteriormente aferir o conhecimento obtido na sua visita.

A criação de conteúdos interativos com o Genial.ly oferece uma série de vantagens, quer para os criadores de conteúdo, quer para o público-alvo. Para os primeiros permite alcançar e chegar a um maior número de público, facilitar a compreensão de informações complexas e promover a aprendizagem ativa; já para os segundos, sugere uma experiência mais personalizada, cujo ritmo da jornada é determinado pelo visitante (ou grupo de visitantes).

A plataforma tem sido usada com sucesso na criação de conteúdos interativos, abrangendo diferentes setores, designadamente a educação, marketing e entretenimento. Estas utilizações demonstram, baseado em inferências dos seus fruidores, o seu potencial e versatilidade.

Estas ferramentas, que se encontram em todos os setores da sociedade, são irreversíveis,

já que são apoios importantes na construção de criação de conteúdo interativo. Cada vez mais, o entendimento de circuitos arqueológicos, e não só, implicam uma interação humana com o propósito de facilitar aos utilizadores um acesso rápido a conteúdos diversificados e diferenciadores, enriquecendo as experiências turísticas, melhorando a competitividade dos destinos, conferindo-lhe uma dinâmica na visita, direcionando a circulação das pessoas por itinerários, circuitos, rotas e roteiros turísticos.

A aplicação também permite a coleção de métricas e análises mais detalhadas sobre o comportamento dos visitantes, auxiliando o rastreamento, as interações e as respostas do público, no sentido de obter insights valiosos sobre o desempenho do conteúdo e a eficácia das estratégias utilizadas.

Apesar das mais-valias intrínsecas à criação de conteúdos interativos, importa igualmente referir que as plataformas digitais apresentam desafios específicos, dos quais se destacam:

- usabilidade – é fundamental garantir que o conteúdo interativo seja intuitivo e fácil de usar para o público, devendo-se considerar a experiência do utilizador ao projetar interações e navegação, evitando elementos confusos ou complexos que possam dificultar a compreensão, interação e o uso do conteúdo;
- acessibilidade – os conteúdos devem ser acessíveis a todas as pessoas, incluindo aquelas com deficiências visuais, auditivas ou motoras, considerando a inclusão de recursos como legendas, descrições de áudio, opções de navegação alternativas e compatibilidade entre tecnologias de apoio;
- compatibilidade de dispositivos – os conteúdos devem ser projetados levando em consideração a ampla variedade de dispositivos utilizados pelo público. É necessário garantir que o conteúdo seja responsivo e se adapte a diferentes tamanhos de ecrã, sistemas operativos e navegadores web;
- interação significativa – a interatividade por si só não garante uma experiência envolvente, elas devem ser relevantes e significativas para o conteúdo, proporcionando valor adicional ao utilizador, obrigando a uma compreensão das necessidades e expectativas do público-alvo;
- manutenção e atualização – os conteúdos interativos geralmente exigem atualizações e manutenção contínuas. Deve ser considerada a escalabilidade do conteúdo e garantir que a aplicação esteja preparada para fazer ajustes e atualizações, fazendo que a mesma se torne relevante e funcional ao longo do tempo.

Será, assim, importante desenvolver plataformas que permitam superar estes desafios e indicar todas as informações necessárias para garantir ao público fruidor, a experiência mais profícua possível.

Como foi referido, a criação de conteúdos interativos apresenta diversas vantagens, quer para os desenvolvedores, quer para o seu público-alvo. Desta forma, pretendeu-se no desenvolvimento da aplicação, que a mesma atingisse determinados objetivos:

- envolver os visitantes, já que passariam a ter possibilidade de antecipadamente saber o que iriam encontrar na visita in loco, permitindo que participassem ativamente na experiência;

- oferecer uma experiência imersiva, permitindo que os visitantes explorem e interajam com o conteúdo de maneira mais profunda. Isso cria uma sensação de envolvimento e tornará a experiência in loco mais apelativa e, simultaneamente, intuitiva e impactante; os conteúdos interativos facilitam, por sua vez, a compreensão de matérias, por vezes complexas. Através dos elementos interativos da plataforma, nomeadamente animações, gráficos interativos e simulações, é possível transmitir conceitos de forma mais clara e relevante, permitindo que os visitantes compreendam e absorvam melhor o conteúdo;
- criar experiências personalizadas junto dos visitantes, cuja interação de conteúdos se processasse de acordo com as suas preferências, interesses, idades, e assim, escolher o caminho a seguir ou explorando áreas de maior interesse. Tal, gera, desde logo, uma sensação de controle e relevância, tornando a experiência mais satisfatória;
- possibilitar o feedback imediato dos visitantes, através de um questionário interativo, obtendo respostas no momento e ajudando os visitantes a avaliar o seu conhecimento ou interpretação.

## 5. Caso de Estudo: uma experimentação e suas reflexões, a partir do circuito desenhado para as Jornadas de Turismo Arqueológico, em Mirandela (Portugal)

No âmbito das Jornadas de Turismo Arqueológico, no dia 18 de junho de 2022, tivemos a oportunidade de proporcionar ao público participante um itinerário, cujas visitas aos locais designados (entre Mirandela e Valpaços) permitiram a observação e experiência, in loco, de um legado patrimonial singular (cultural e natural). Optou-se pela criação de um itinerário circular, com saída e chegada no mesmo ponto, com a duração de uma tarde. Este circuito teve como objetivo a realização de visitas guiadas aos seguintes sítios arqueológicos: Castro de S. Brás, em Torre de D. Chama, Mirandela; Pia dos Mouros e Castro de Ribas, em Argeriz, Valpaços; Lagares rupestres em Santa Valha (Valpaços) e, por último, a realização de um lanche-convívio na Casa do Vinho, em Valpaços com o propósito de se degustar o vinho Calcatorium, produzido em lagares rupestres.

Os participantes das Jornadas de Turismo Arqueológico que se tinham inscrito previamente na visita, reuniram-se no dia 18 de junho, após o almoço, nas instalações da Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo, de onde partiram, de camioneta, fretada para o feito, para o Castro de S. Brás.

Figura 4:  
QR Code gerado para o circuito turístico aplicado nas Jornadas de Turismo Arqueológico, e respetivas etapas do circuito  
Fonte: Elaboração própria (2022).



O circuito foi delineado com o apoio da Câmara Municipal de Mirandela e da Câmara Municipal de Valpaços, tendo a visita guiada aos sítios sido realizada pelos arqueólogos das autarquias, Isidro Gomes e Maria de Fátima Machado. A visita guiada ao Castro de S. Brás foi, ainda, coorientada pelo arqueólogo Miguel Almeida, da Dryas. Previamente, foram acordados os sítios arqueológicos a visitar e procedeu-se à recolha de dados arqueológicos com vista à elaboração do itinerário. O QR Code da visita esteve disponível no secretariado das Jornadas, permitindo, ao público utilizar a aplicação, tendo acesso, virtualmente, ao percurso e informações sobre os sítios, onde se privilegiou a integração de pequenos vídeos elaborados por diferentes instituições, que ilustravam de forma clara e apelativa os sítios que iriam ser visitados.

Optou-se pela elaboração desta visita interativa a partir da plataforma Genial.ly, que se afigurava como a mais adequada para a prossecução do nosso propósito, conforme foi explicado anteriormente.



Figura 5: Modelo de circuito turístico aplicado nas Jornadas de Turismo Arqueológico, a partir da plataforma Genial.ly  
Fonte: Elaboração própria (2022).

Apesar de se destacar, ao longo das Jornadas, da importância da seleção dos sítios arqueológicos com base num conjunto de critérios de visitação, nomeadamente a importância do sítio ter sido objeto de investigação científica, da necessidade da realização de trabalhos arqueológicos (dependendo das características dos vestígios), da limpeza das estruturas arqueológicas, da qualidade dos acessos, entre outros, os sítios arqueológicos escolhidos não foram alvo de escavações arqueológicas sistemáticas, os trabalhos arqueológicos ainda estão em curso e não possuem as infraestruturas adequadas para a

visitação por parte de visitantes/turistas. No entanto, a realização de visitas guiadas com os arqueólogos das autarquias responsáveis, de membros das equipas de trabalhos arqueológicos, e da presença de arqueólogos, assim como do público em geral, permitiu uma primeira experiência para aferir o interesse do público pelos sítios e o seu potencial enquanto recurso turístico.

De seguida, iremos caracterizar de forma muito sucinta, os sítios arqueológicos visitados.

### 5.1. Castro de S. Brás (Torre de D. Chama, Mirandela)

O Castro de São Brás terá sido um povoado fortificado que conserva ainda vestígios de ocupação que vão desde a Idade do Bronze, segunda Idade do Ferro, período romano e Idade Média, com base nos materiais e nos vestígios encontrados em prospeção arqueológica. O sítio encontra-se a ser alvo de trabalhos de prospeção geofísica (DGPC.PA). Para além de um coreto, da igreja e de uma sepultura escavada na rocha não se encontram vestígios arqueológicos a descoberto no topo do monte, embora se encontrem entalhes nas rochas, muros e derrubes um pouco por todo o espaço. A visita guiada a este sítio foi realizada por Isidro Gomes, arqueólogo da Câmara Municipal de Mirandela e Miguel Almeida, do Grupo Empresarial Dryas Octopétala.



Figura 6 (A. B. C. D.): Visita ao Castro de S. Brás (Torre de Dona Chama, Mirandela), em 18 de junho de 2022.

Figura 6 C: Sepultura escavada na rocha localizada nas imediações da Capela de S. Brás.

Figura 6 D: Conjunto de afloramentos rochosos onde se localiza a sepultura isolada,

Créditos: Alexandra Vieira (2022).

### 5.2. Pia dos Mouros (Argeriz, Valpaços)

A Pia dos Mouros será um pequeno santuário rupestre similar ao Santuário de Panóias (Vila Real), provavelmente de época romana. Na periferia do afloramento onde foram escavadas as estruturas regista-se o aparecimento, à superfície, de cerâmicas de época ro-

mana. Fica localizado na parte superior de um afloramento granítico, ao nível do solo, onde se encontram duas cavidades, retangulares, dispostas paralelamente. Estas estruturas são ladeadas por dois conjuntos de degraus, um de cada lado do afloramento. No afloramento encontram-se alguns entalhes que poderiam ter servido de alicerces a uma estrutura, cuja arquitetura e funcionalidade se desconhece. Refere-se a existência de duas inscrições numa das faces do afloramento (DGPC.PA); uma das quais, provavelmente latina, encontra-se muito erosionada, da qual resta a expressão APADAV (SIPA, DGPC). Maria de Fátima Machado, arqueóloga da Câmara Municipal de Valpaços forneceu uma breve explicação sobre o local.



Figura 7: Visita *in situ*, Pia dos Mouros, em 18 de junho de 2022.  
Créditos: Alexandra Vieira (2022).

### 5.3. Castro de Ribas (Argeriz, Valpaços)

A Cerca de Ribas situa-se a Norte da aldeia de Ribas, em Argeriz, Valpaços, a uma altitude de 750 metros (Freitas, 1989, p. 336). Este sítio possui ainda a designação de Castro de Ribas, Alto da Cerca e Cerca dos Mouros (DGPC.PA). É considerado um povoado fortificado de grandes dimensões, “que possui um sistema defensivo bem constituído, uma vez que se registaram quatro linhas de muralha” (Silva, 2010, pp. 33-34).

O aparelho das muralhas parece mostrar distintos períodos de ocupação do sítio que vão desde a Idade do Ferro até à Idade Média (DGPC.PA).

Este povoado possui um sistema defensivo, bem preservado, assim como um profundo fosso escavado na rocha a noroeste, na zona de mais fácil acesso, a par de um segundo fosso aberto na extremidade norte. A largura das muralhas é variável, podendo atingir mais de quatro metros. Foram registadas entradas em diferentes pontos do povoado (Lemos,

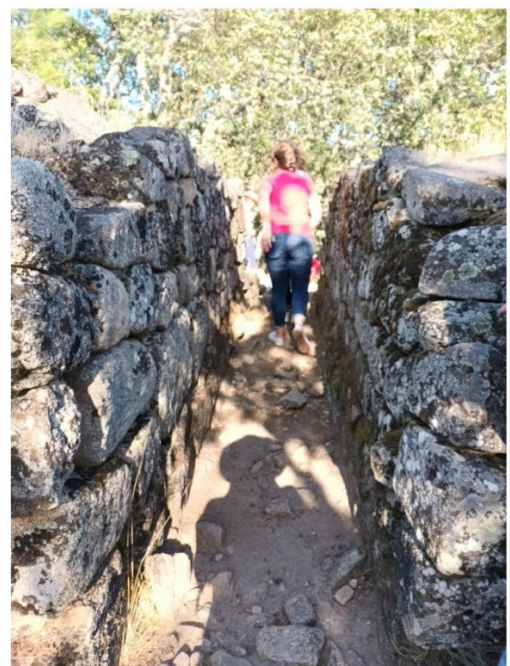


Figura 8 A: Visita ao Castro de Ribas (Argeriz, Valpaços), em 18 de junho de 2022.  
Créditos: Alexandra Vieira (2022).

1993, pp. 523-525). Numa zona já fora das muralhas foram detetadas duas casas retangulares, aquando da primeira intervenção arqueológica no sítio (Silva, 2010: 33-34), durante os anos 80, da qual resultou a recolha de abundante e variado espólio, maioritariamente de cronologia romana. Neste povoado foram ainda detetados dois lagares escavados na rocha assim como três penedos com gravuras rupestres no exterior do recinto (DGPC. PA). A visita guiada deste sítio arqueológico foi realizada por Maria de Fátima Machado, arqueóloga da Câmara Municipal de Valpaços.



Figura 8 (B. C.): Visita ao Castro de Ribas (Argeriz, Valpaços), em 18 de junho de 2022. Créditos: Alexandra Vieira (2022).

#### 5.4. Lagares rupestres em Santa Valha (Valpaços)

Segundo Pedro Pereira (informação pessoal), os lagares rupestres constituem, paradoxalmente, um dos mais interessantes e menos estudados vestígios da história e arqueologia da vinha e do vinho. Existentes em toda a bacia mediterrânica, em alguns casos com mais de quatro mil anos, os lagares rupestres são um testemunho tanto do engenho humano como da prevalência de técnicas de produção vinícolas desde a antiguidade até aos nossos dias. De acordo com Luís Sousa (informação pessoal) um lagar rupestre é composto por toda a estrutura móvel ou fixa, elaborada em rocha (calcário, granito, xisto, etc.), destinada a transformar as uvas em mosto. Compõe-se usualmente de diversos compartimentos destinados à pisoagem e à recolha do líquido espremido, bem como de outras cavidades associadas ao sistema de prensagem e/ou à cobertura. Os lagares de Valpaços foram estudados e publicados na obra: *Lagares Cavados na Rocha* de Adérito Freitas (2017).

Os lagares escavados na rocha que tencionávamos visitar encontram-se inseridos na Eco-via do Rabaçal. Infelizmente, não foi possível fazer a visita guiada a estas estruturas, tendo-se partido diretamente do Castro de Ribas para a Casa do Vinho, em Valpaços.

#### 5.5. Lanche/Convívio na Casa do Vinho (Valpaços)

Por último, realizou-se uma prova de vinhos na Casa do Vinho, em Valpaços, onde se deu a conhecer o vinho *Calcatorium*, produzido de forma tradicional num lagar escavado na rocha. Esta prova foi acompanhada pela degustação de produtos regionais de Valpaços.

Apesar da cuidadosa planificação deste circuito arqueológico, os sítios arqueológicos despertaram o imenso interesse dos visitantes e as visitas demoraram mais tempo do que o previsto. Deste modo, foi necessário abdicar da visita aos Lagares e terminar o itinerário com a prova de vinhos na Casa do Vinho, em Valpaços. No total, o circuito demorou mais de cinco horas. Este “ensaio” permitiu aferir o potencial destes sítios para a sua integração em circuitos ou rotas, a serem elaborados, autonomamente ou em conjunto pelas duas

autarquias, de forma a dinamizar o turismo arqueológico no seu território. A questão das acessibilidades foi um elemento que se destacou, assim como a elaboração de projetos de investigação para os sítios arqueológicos referidos, com o propósito de permitir o seu usufruto e a sua integração em rotas turísticas.



Figura 9: Lanche/Convívio na Casa do Vinho  
Créditos: Alexandra Vieira (2022).

## 6. Considerações finais

*“Ora, não nos é possível pensar, em 2017, no aproveitamento turístico de um sítio arqueológico sem o recurso às novas tecnologias, até porque elas proporcionam também aquela salvaguarda que importa incrementar”*

(José d’Encarnação, 2018, p. 8).

Pensar o património arqueológico enquanto recurso turístico, consagrando-o como mote da visita a um território é um desafio que tem tudo para ter sucesso. A experimentação deste singelo circuito arqueológico que ocorreu durante as Jornadas de Turismo Arqueológico demonstrou o interesse que o público tem relativamente aos vestígios arqueológicos que integram os concelhos de Mirandela e Valpaços. Apesar de alguns dos sítios não possuírem ainda condições de visita, a deslocação aos sítios e as dificuldades ao nível das acessibilidades foram ultrapassadas pelo espírito de aventura que os participantes demonstraram ter e pelas expressivas explicações dos arqueólogos que fizeram as visitas guiadas.

Um dos principais problemas ou limitações relativamente ao turismo arqueológico, em Portugal, relaciona-se com a falta de divulgação do património arqueológico português, nomeadamente dos sítios que se encontram visitáveis. A vantagem da criação de pequenos circuitos arqueológicos e a utilização de ferramentas digitais para a sua divulgação, para um público alargado, pode ajudar a ultrapassar estas dificuldades e auxiliar na promoção do turismo arqueológico.

Deste modo, este artigo procurou refletir acerca das particularidades e funcionalidades de utilização de ferramentas digitais ao serviço de circuitos integrados em arqueoturismo. Concretamente, desenvolvemos um circuito-experiência, delimitado a alguns elementos patrimoniais arqueológicos – entre Mirandela e Valpaços – aquando das Jornadas

de Turismo Arqueológico, no dia 18 de junho de 2022.

As informações e observações coletadas, permitiram-nos obter um entendimento no conjunto das técnicas de interpretação do património: a instrumentalização das ferramentas digitais, em simbiose com as técnicas de Service Design Thinking, nomeadamente mapas mentais, construção de cenários ou storyboards, acrescentam valor à comunicação patrimonial, numa lógica de apresentação física e virtual.

Neste sentido, a interação favorece o desenvolvimento de estratégias gamificadas, as quais podem aferir o conhecimento e experiência obtida na jornada do utilizador (pré-serviço/visita, serviço/visita e pós-serviço/visita).

Tais práticas permitiram obter perceções sobre o envolvimento participativo in loco dos visitantes, através de um ambiente imersivo e cujo conteúdo pudesse ser explorado mais aprofundadamente em tempo real: nomeadamente animações, gráficos interativos e simulações. Outra particularidade que as ferramentas digitais, Genial.ly ou izi.TRAVEL, podem gerar é a seleção personalizada do circuito, locais e elementos patrimoniais a visitar (segundo interesses e relevâncias): isto, gera, desde logo, uma sensação de controle e relevância, tornando a experiência mais satisfatória.

O facto de agregar as ferramentas digitais ao efeito conhecimento-experiência, a qual pode ser obtida na jornada da visita, possibilita adquirir simultaneamente o feedback dos visitantes, cujas avaliações fornecem dados sobre o seu nível de conhecimento, bem como a interpretação alcançada a partir da interação e fruição com os elementos de património arqueológico.

Esta tipologia de estratégias visa, não apenas ativar a preservação da memória do passado junto dos públicos fruidores, como também se converte num mecanismo profícuo à prática de investigação em património arqueológico: nesta primeira etapa, a produção de conteúdos a partir de temáticas e recursos locais, destinados à posterior – etapa intermédia – comunicação e difusão do storytelling, reforça a prática de turismo arqueológico cocriativo centrado no senso de pertença. Nesta etapa final, direciona a experiência dos utilizadores/visitantes para o conhecimento e fruição do território, designadamente sítios, paisagens, museus ou outros elementos patrimoniais locais.

Em suma, a criação de conteúdos interativos oferece uma série de vantagens, tornando os conteúdos uma opção preponderante para envolver o público e proporcionar experiências relevantes, eficazes e, paralelamente, a fidelização dos intervenientes.

#### **Referências bibliográficas e eletrónicas**

Carta Internacional sobre a Proteção e a Gestão do Património Arqueológico, ICOMOS, Lausanne (Suíça), 6 a 11 de outubro de 1990 Tradução de Flávio Lopes e Miguel Brito Correia

Continenza, R., 2020. Heritage Interpretation for A Deep Knowledge of Cultural and Natural Heritage. ICONARCH International Congress of Architecture and Planning, (Iconarch -IV Proceeding Book), 119-129. Disponível em <https://iconarch.ktun.edu.tr/index.php/iconarch/article/view/236>

Encarnação, José, 2018. Arqueologia e Turismo útil binómio a acautelar. In Al-Madan Online. II série (22) tomo 1, janeiro 2018, pp. 6-9.

Direção Geral do Património Cultural, 2023. Endovélico – Inventário, em linha. Disponível em: <https://www.patrimoniocultural.gov.pt/pt/patrimonio/patrimonio-imovel/patrimonio-arqueologico/endovelico-inventario/>

- Direção Geral do Património Cultural, 2023. Património Arqueológico, em linha. Disponível em: <https://www.patrimoniocultural.gov.pt/pt/patrimonio/patrimonio-imovel/patrimonio-arqueologico/>
- Freitas, Adérito Medeiros, 1989. A cerca de Rivas. In Revista de Guimarães. Guimarães. 99, p. 319-367.
- Freitas, Adérito Medeiros, 2017. Lagares Cavados na Rocha. Concelho de Valpaços: Câmara Municipal de Valpaços. 3.<sup>a</sup> Edição.
- ICOMOS, 1999. Carta Internacional Sobre o Turismo Cultural. Cidade do México: ICOMOS. Disponível em <http://www.patrimoniocultural.gov.pt/media/uploads/cc/cartaintainsobreturismocultural1999.pdf>
- Kastenholz, E., Carneiro, M. J., Eusébio, C., & Figueiredo, E., 2016. Meeting Challenges for Rural Tourism through Co-Creation of Sustainable Tourist Experiences. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- Lemos, Francisco Sande, 1993. Povoamento Romano de Trás-os-Montes Oriental. Vol. II. Braga: Universidade do Minho.
- OECD, 2014. Tourism and the Creative Economy. OECD Studies on Tourism, OECD Publishing. Disponível em <http://dx.doi.org/10.1787/9789264207875-en>
- Peréz, X. P., 2009. Turismo Cultural. Uma visão antropológica. Col.Pasos edita, no 2. El Sauzal, Tenerife. Disponível em <https://www.pasosonline.org/Publicados/pasosedita/PSEdita2.pdf>
- Portal do Arqueólogo, 2023. Direção Geral do Património Cultural. Disponível em: <https://arqueologia.patrimoniocultural.pt/index.php>
- Raposo, J., 2016. Sítios Arqueológicos Portugueses Revisitados. 500 arqueossítios ou conjuntos em condições de fruição pública responsável. Revista Al-Madan, II Série, n.º 20. Almada: Centro de Arqueologia de Almada, pp. 70-196.
- Richards, G., 2015. Creative Tourism Trend Report. Volume 1, 2015. ATLAS Cultural Tourism Research Project: Research Report 2008-2013. Disponível em [https://www.academia.edu/16352809/ATLAS\\_Cultural\\_Tourism\\_Research\\_Project\\_Research\\_Report\\_2008-2013](https://www.academia.edu/16352809/ATLAS_Cultural_Tourism_Research_Project_Research_Report_2008-2013)
- Richards, G., 2020. Designing creative places: The role of creative tourism. Annals of Tourism Research 85, 102922. doi: 10.1016/j.annals.2020.102922.
- Rocha, Eduardo; Figueiro, Cristina; Encarnação, Gisela; Lucas, Jorge, 1999. Guia arqueológico da Amadora: sítios e percursos pedestres. Amadora: Câmara Municipal.
- Ross, D. & Saxena, G., 2019. Participative co-creation of archaeological heritage: Case insights on creative tourism in Alentejo, Portugal. Annals of Tourism Research, 79, 102790. doi.org/10.1016/j.annals.2019.102790
- Silva, Pedro Miguel Reis da, 2010. Povoamento Proto-Histórico do alto Tâmega: as mudanças do I milénio a.C. e a resistência do substrato indígena. Dissertação de Mestrado. Faculdade de Letras da Universidade do Porto. Porto.
- Sistema de Informação para o Património Arquitetónico. Direção Geral do Património Cultural. 2023. Disponível em: [http://www.monumentos.gov.pt/Site/APP\\_PagesUser/SIPA.aspx?id=5826](http://www.monumentos.gov.pt/Site/APP_PagesUser/SIPA.aspx?id=5826)
- Schnitzler, Luis del Rey, 2015. Guia Arqueológico da Península Ibérica – Portugal. Edição do Autor.
- Stevic, I., & Breda, Z., 2016. Design thinking as a tool for more sustainable cultural heritage tourism experience. Disponível em [https://www.academia.edu/32297894/Design\\_thinking\\_as\\_a\\_tool\\_for\\_more\\_sustainable\\_cultural\\_heritage\\_tourism\\_experience](https://www.academia.edu/32297894/Design_thinking_as_a_tool_for_more_sustainable_cultural_heritage_tourism_experience)
- Stickdorn, M., 2013. Service Design. In Maccabe, S. (Eds.). Routledge Handbook of Tourism Marketing. London:

Routledge, pp. 329-344.

Torre, A. & Christodoulou, C., 2021. Co-Creation of Narratives for “Minor” Sites of Cultural Heritage in Euro-Mediterranean Peri-Urban Areas: Conditions of a Small Temple on the East Coast of Attica, Greece. *Heritage*. 4, 2918–2941. doi: 10.3390/heritage4040163

Tsartas, Paris & Sarantakou, Eftimia, 2017. Tourism Resources. In Tsartas, P., & Sarantakou, E. (Eds.) (2017). *The SAGE International Encyclopedia of Travel and Tourism* (Vols. 1-4). SAGE Publications, Inc, <https://doi.org/10.4135/9781483368924>

UNWTO, 2017. Cultural tourism. Disponível em <https://www.unwto.org/tourism-and-culture>