



Vamos Explorar a Cova da Piedade



Vamos Explorar a Cova da Piedade

Atividade de Educação Patrimonial concebida pelo Centro de Arqueologia de Almada; promovida pela Junta da União das Freguesias de Almada, Cova da Piedade, Pragal e Cacilhas.

Objetivos Gerais:

- Conhecer vestígios do passado local.
- Identificar figuras da história local.
- Conhecer factos e datas importantes para a história local.
- Reconhecer a importância do património histórico.

Objetivos Específicos:

- Descrever e registar por escrito
- Representar em desenho
- Dramatizar situações imaginadas
- Localizar espaços no mapa
- Distinguir materiais
- Reconhecer figuras geométricas
- Efetuar contagens

Este percurso:

- Tem várias etapas. Cada etapa tem uma Ficha Guia com texto e atividades a realizar.
- É encaminhado por um adulto que ajuda a interpretar o que se vai descobrindo.



Este percurso de exploração pode continuar...

Sugestões:

- Fazer o levantamento de nomes presentes na toponímia local (ver mapa) e pesquisar sobre essas pessoas (Tenente Valadim; Francisco Ferrer; Manuel Fevereiro...).
- Usar a escala do mapa para medir distâncias.
- Formar duas equipas. Cada uma elabora uma lista de perguntas que tenham resposta nos textos das Fichas Guia (exemplo da 1ª etapa: Como se chamava o rei apoiado pelos Absolutistas?); fazer um jogo em que cada equipa faz perguntas à outra, alternadamente, com um determinado tempo para responder.
- Fazer o Jogo da Batalha na sala de aula: desenhar a quadrícula num cartão; usar tampinhas de duas cores como peças de jogo e dados normais.
- Realizar a visita guiada com outra turma e serem estes alunos a guiar os colegas.

Ficha Técnica:

Edição: Junta da União das Freguesias de Almada, Cova da Piedade, Pragal e Cacilhas

Produção: Centro de Arqueologia de Almada

Conceção e Texto: Elisabete Gonçalves

Fotografia: Arquivo Centro de Arqueologia de Almada

Design e paginação: Francisco Silva

Impressão:

Tiragem:

Data: 2015



CAA

Centro de Arqueologia de Almada



Junta da União das Freguesias de Almada, Cova da Piedade, Pragal e Cacilhas

FICHA GUIA 1 - CORETO

Cova da Piedade

[Cova = sítio fundo;

Piedade = sentir pena de alguém]

A Cova da Piedade tem este nome devido à sua localização num vale e também por causa da igreja (que iremos conhecer mais à frente).

Agora há aqui um jardim com árvores, flores, parque infantil e coreto. Mas antes de se fazer o jardim, as casas e as ruas, esta zona era diferente: tinha muitas poças de água, lama e vegetação.

Foi nessa paisagem natural que ocorreu a Batalha da Cova da Piedade entre o exército Miguelista e o Liberal. Os miguelistas queriam que o rei fosse D. Miguel, enquanto os Liberais defendiam o seu irmão, D. Pedro.

Os liberais venceram a batalha e conseguiram entrar em Lisboa no dia seguinte. Ganharam a guerra e começaram a governar Portugal de maneira diferente. Quiseram que o país tivesse mais fábricas, estradas e comércio.





1ª etapa: Coreto

[Coreto = palco onde tocavam as bandas filarmónicas]

- Procurar no coreto uma pedra com inscrições.
- Completar as palavras que faltam na fotografia.
- Ouvir a história da Batalha da Cova da Piedade.
- Jogar o Jogo da Batalha:

Há duas equipas: Liberais e Absolutistas. Cada uma fica de um lado da quadrícula. Em cada jogada, um jogador de cada lado lança o dado. O que tiver mais pontos avança um quadrado; o que tiver menos pontos sai do jogo e é substituído por outro elemento da sua equipa. Ganha a equipa que conseguir ocupar três quadrados no lado oposto da batalha.

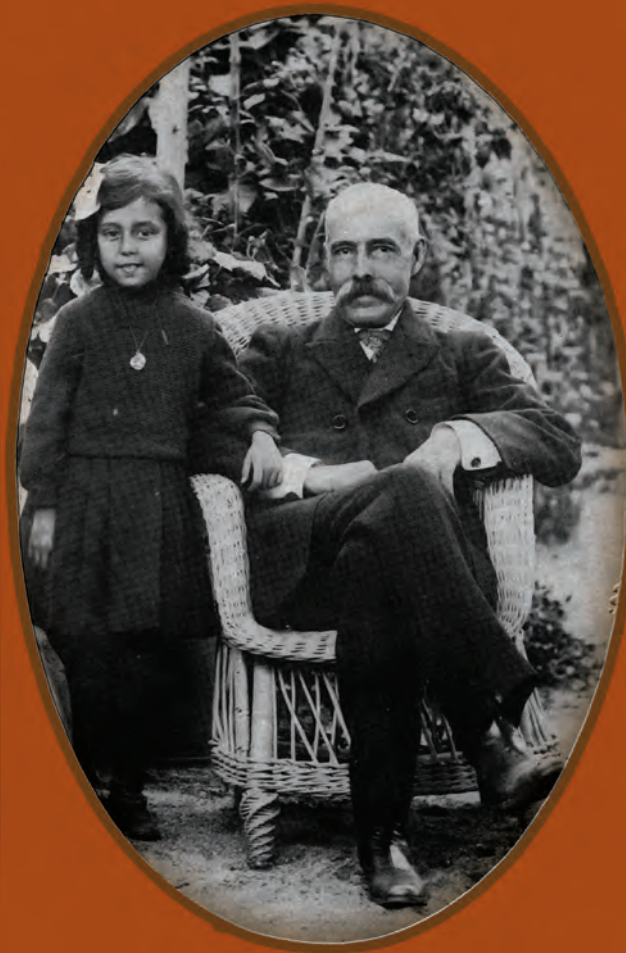
No coreto há outra pedra escrita. Diz que o coreto foi reconstruído em 1896 por alguns moradores deste lugar. Um dos moradores que pagou as obras está na próxima etapa...



FICHA GUIA 2 - ANTÓNIO JOSÉ GOMES

António José Gomes nasceu em 1847 e morreu em 1909. Era um homem rico porque tinha uma fábrica (que iremos ver mais à frente). Vivia num palácio com uma grande quinta; teve o primeiro automóvel da região; telefone e rádio (que naquele tempo eram novidades); dava emprego a muita gente.

Por outro lado, era um “benemérito”, ou seja, contribuía para ajudar as pessoas e para melhorar a povoação. Por exemplo, contribuiu para o arranjo deste jardim, para a iluminação pública, para a primeira escola pública...



2ª etapa: Busto de António José Gomes

[Busto = escultura que representa só a parte superior de uma pessoa: cabeça, pescoço e ombros]

- Descrever António José Gomes e o seu vestuário:

- Representar uma cena de teatro em que um piedense agradece a António José Gomes tudo o que ele fez pelo concelho (a reconstrução do coreto, a iluminação pública; o arranjo do jardim...) e pede-lhe emprego (por exemplo na sua fábrica, no seu palácio, na quinta, na oficina do automóvel...).

A casa de António José Gomes está na próxima etapa...



1847 - 1909

FICHA GUIA 3 - PALÁCIO DE ANTÓNIO JOSÉ GOMES

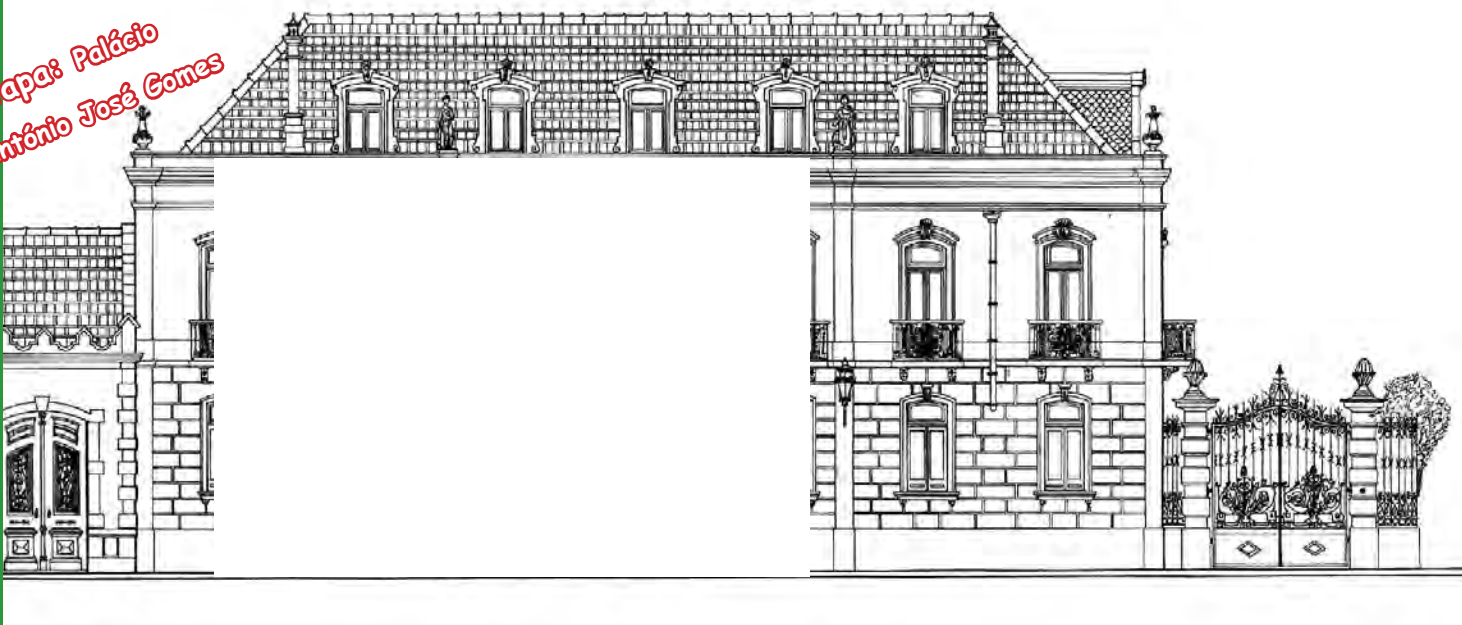
O palácio de António José Gomes tem um estilo clássico, baseado em linhas retas. No cimo estão duas figuras: uma representa a Indústria, outra o Comércio (as duas atividades a que se dedicava António José Gomes). Nas traseiras do palácio era a quinta, onde se praticava a agricultura.

No palácio já não vive ninguém. Agora é a sede da SFUAP - Sociedade Filarmónica União Artística Piedense. Foi também António José Gomes que ajudou a fundar a SFUAP em 1889, comprando instrumentos e fardas para a banda, pagando aos professores, etc.





3ª etapa: Palácio
de António José Gomes



Completar o desenho do palácio, em traços gerais (5 minutos).

- Escrever o nome da Coletividade que António José Gomes ajudou a criar e agora funciona no seu palácio:
Sociedade Filarmónica _____ [SFUAP]
- Perguntar a alguém que atividades se podem praticar na SFUAP:

A próxima etapa é mesmo ao lado...



FICHA GUIA 4 - CHALET

Ao lado do Palácio está um edifício da mesma época, mas de estilo muito diferente: parece mais vertical do que horizontal, as janelas não são todas iguais, a porta é muito alta e tem desenhos complicados, tem uma torre com escamas...

Chamam-lhe o Chalet porque é parecido com as casas da Suíça, onde os telhados são muito inclinados para evitar que a neve se acumule. Esta casa pertencia a um primo de António José Gomes.





4ª etapa: Chalet

[Chalet = casa tradicional da Suíça]

- Inventar um motivo para haver aqui um Chalet:

- Assinalar quantas janelas parecem:

Triângulos ____

Retângulos ____

Círculos ____

A próxima etapa conta uma lenda...



FICHA GUIA 5 - IGREJA DE NOSSA SENHORA DA PIEDADE

Esta Igreja tem uma lenda: um homem que morava aqui perto, nas Barrocas, encontrou uma escultura de São Simão e jurou que havia de caminhar com ele nos braços até onde não conseguisse continuar a andar (devido à água) e nesse lugar construir uma ermida [=igreja num sítio isolado]. Pegando no santo, avançou o mais que pode e parou neste local. Aqui construiu então a ermida, pedindo esmolas para isso. Era a Ermida de São Simão.

O homem ficou a viver na ermida e passado algum tempo sonhou com uma imagem de Nossa Senhora da Piedade. Procurou a imagem do sonho, encontrou-a em Lisboa e trouxe-a para cá. Vinha muita gente rezar em frente a essa imagem e começou a fazer-se uma festa anual. Além da parte religiosa esta festa tinha touradas e foguetes. Ainda se faz a festa, no mês de Setembro. Inclui procissão, animação, vendas e muitos petiscos.

O antigo edifício da ermida caiu no terramoto de 1755. Depois foi reconstruído e inaugurado em 1762.





5ª etapa: Igreja de Nossa Senhora da Piedade

[Nossa Senhora = a mãe de Jesus Cristo;
da Piedade = porque ela teve pena do seu filho]

- Ligar com setas:

Cada elemento da Igreja foi feito num material diferente:

Proteções da porta e da janela	barro
Pilares	ferro
Telhas	pedra

- Ouvir a lenda desta capela

A próxima etapa leva-nos a um portão.

- Contar os passos daqui até lá: ____



FICHA GUIA 6 - NORA

A nora em ferro que se encontra na escola Comandante Conceição e Silva fazia parte da quinta de António José Gomes. Está sobre um poço de onde tirava água para regar os vegetais aqui semeados.

Esta nora é especial porque foi desenhada na oficina de Gustavo Eiffel , onde também se fez a Torre Eiffel de Paris.



6ª etapa: Nora

[Nora = mecanismo para tirar água de um poço]

- Comparar esta Nora com a Torre Eiffel. Indicar uma diferença:

e uma semelhança:

- Sugerir plantas cultivadas nesta quinta, que fossem regadas com a água do poço:

*Na próxima etapa, as casas
são todas semelhantes...*



FICHA GUIA 7 - CASAS EM BANDA

Na rua Tenente Valadim há um conjunto de casas em banda, todas iguais. Ainda têm as placas para proteger as portas das cheias, que eram frequentes até quase ao final do século XX (esta zona, por ser uma "Cova", acumulava muita água nos dias de chuva). Estas casas foram construídas para as famílias de operários que vieram do interior do país, do Alentejo e do Algarve para trabalhar nas fábricas.

Aqui mesmo ao lado, um muro esconde a antiga fábrica Bucknall & Sons (era de ingleses), que produzia rolhas e aglomerado de cortiça. Empregava homens, mulheres e crianças. Alguns moravam longe e vinham a pé. Trabalhavam "de sol a sol", de segunda a sábado.



7ª etapa: Casas em Banda

[em banda = encostadas umas às outras]

- Escrever na imagem o nº da respetiva legenda:

1. Telhado
2. Platibanda
3. Proteção contra as cheias [=excesso de água na rua quando chove muito]

A penúltima etapa leva-nos à escola...





FICHA GUIA 8 - ESCOLA PRIMÁRIA ANTÓNIO JOSÉ GOMES

A Escola Primária foi construída em 1911 por iniciativa da viúva de António José Gomes, por isso tem este nome.

O arquiteto Adão Bermudes participou num concurso com o projeto desta escola e ganhou. Foi a primeira escola pública da Cova da Piedade. Até aí as escolas eram em casa dos professores ou nas coletividades.





8ª etapa: Escola Primária António José Gomes

Assinalar Verdadeiro ou Falso:

* Esta escola era só para meninas _____

* Esta escola foi construída em 1911 _____

* O arquiteto chamava-se João Bermudes _____

* Foi a primeira escola pública da Cova da Piedade _____



Tirar uma fotografia de grupo em frente à escola mostrando o Guião e a data de hoje.



FICHA GUIA 9 - JARDIM



9ª etapa: Jardim

- Assinalar no mapa o local onde nos encontramos, com o símbolo



- Brincar no Parque infantil.

FIM

