

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE LISBOA
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS, EDUCAÇÃO E ADMINISTRAÇÃO
Mestrado em Ensino de Artes Visuais no 3º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário

**A UNIÃO DA ARTE EM ESPAÇO PÚBLICO COM
O ENSINO NA SALA DE AULA, TENDO COMO
VÍNCULO A MULTIMÉDIA**

Relatório de Estágio de Mestrado apresentado a provas públicas para a obtenção do grau de Mestre em Ensino de Artes Visuais no 3ºCiclo do Ensino Básico e Ensino Secundário, orientada pelo Professor Doutor José Carlos Santos Neves

DANIELA NATÁLIA BARROS ALVES, a22201750

Lisboa

2025

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE LISBOA
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS, EDUCAÇÃO E ADMINISTRAÇÃO
Mestrado em Ensino de Artes Visuais no 3º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário

**A UNIÃO DA ARTE EM ESPAÇO PÚBLICO COM
O ENSINO NA SALA DE AULA, TENDO COMO
VÍNCULO A MULTIMÉDIA**

VERSÃO FINAL

Relatório de Estágio defendido em provas públicas na
Universidade Lusófona, Centro Universitário de Lisboa
no dia 02 de abril de 2025, perante o júri, nomeado pelo
Despacho de Nomeação nº234/2025 de 13 de março com
a seguinte composição:

Presidente: Prof.^a Doutora Maria Constança Pignateli de
Sousa e Vasconcelos

Arguente: Prof.^a Doutora Inês Maria Andrade Marques

Orientador: Prof. Doutor José Carlos Santos Neves

DANIELA NATÁLIA BARROS ALVES, a22201750

Lisboa

2025

“Quero agradecer-me por acreditar em mim, quero agradecer-me por fazer todo este trabalho árduo. Quero agradecer-me por não ter nenhum dia de folga. Quero agradecer-me por nunca desistir. Quero agradecer-me por ser sempre dador e tentar dar mais do que recebo. Quero agradecer-me por tentar fazer mais certo do que errado. Quero agradecer-me por ser eu sempre” (Snoop Dogg, 2018).

| AGRADECIMENTOS

Ao Professor Doutor José Neves, pela disponibilidade, atenção e suporte na orientação desta dissertação.

À Professora Gina Chaves, pela oportunidade de elaboração de projetos e apoio na orientação da Prática de Ensino Supervisionada.

À minha mãe, pelos conselhos dados e pela paciência em me ouvir falar de assuntos sem interesse.

Ao meu pai, pelo investimento em mim e no meu futuro.

Ao meu irmão, pelas conversas chatas e comparações de dissertações.

Aos amigos e afins, pelo empurrão em concluir esta fase da minha vida.

| RESUMO

No contexto de uma investigação-ação efetuada na disciplina de Técnicas de Multimédia numa turma do 11ºano do curso profissional Técnico de Multimédia, pretende-se explorar a eficiência da união da Arte em Espaço Público com o ensino na sala de aula, tendo como vínculo a multimédia.

A Arte em Espaço Público permite a democratização da obra artística, já que é alcançada por qualquer olhar que cruza o seu caminho. Esta manifestação é uma Arte acessível a toda a sociedade, disponível vinte e quatro horas por dia, sete dias por semana, valorizando o património da cidade intervencionada. Matosinhos é fértil em Arte Urbana, cidade onde este projeto teve a sua prática, e, aliado tanto à preocupação de enriquecer a cultura visual dos alunos de modo a valorizarem os artistas locais, como ao facto da Prática de Ensino Supervisionada ter ação na disciplina de Técnicas de Multimédia, surgiu o interesse de unir estes três pontos fundamentais: estabelecer um fluxo entre a Arte exterior e o ensino artístico convencional interior, com recurso aos meios digitais.

Palavras-chave: Arte; Educação; Espaço Público; Interdisciplinaridade; Intervenção; Multimédia.

| **ABSTRACT**

In the context of an action research carried out in the Multimedia Techniques discipline in a 11th year class of the Multimedia Technician professional course, the aim is to explore the efficiency of combining Art in Public Space with teaching in the classroom, having as a link the multimedia.

Art in Public Space allows the democratization of artistic work, as it is achieved by any gaze that crosses its path. This manifestation is an Art accessible to all of society, available twenty-four hours a day, seven days a week, which values the heritage of the city being intervened. Matosinhos is fertile in Urban Art, the city where this project took place, and, combined with both the concern to enrich the visual culture of students in order to value local artists and the fact that Supervised Teaching Practice operates in the discipline of Multimedia Techniques, creates an interest in uniting these three fundamental points: establishing a flow between external Art and internal conventional artistic teaching, with digital media resources.

Keywords: Art; Education; Public Space; Interdisciplinarity; Intervention; Multimedia.

| **ABREVIATURAS**

ASE – Ação Social Escolar

AE – Aprendizagens Essenciais

AEAS – Agrupamento de Escolas Abel Salazar

ANQEP – Agência Nacional para a Qualificação e o Ensino Profissional

ESAS – Escola Secundária Abel Salazar

EQAVET – European Quality Assurance Reference Framework for Vocational Education and Training (em português, Quadro de Referência Europeu de Garantia da Qualidade para a Educação e Formação Profissional)

FCT – Formação em Contexto de Trabalho

IA – Inteligência Artificial

MAIA – Projeto Nacional de Monitorização, Acompanhamento e Investigação em Avaliação Pedagógica

PASEO – Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória

PEA – Projeto Educativo do Agrupamento

PES – Prática de Ensino Supervisionada

QNQ – Quadro Nacional de Qualificações

SNQ – Sistema Nacional de Qualificações

UFCD – Unidades de Formação de Curta Duração

| ÍNDICE

AGRADECIMENTOS	1
RESUMO	2
ABSTRACT	3
ABREVIATURAS	4
ÍNDICE	5
ÍNDICE DE FIGURAS	9
INTRODUÇÃO	11
CONTEXTUALIZAÇÃO DO ESTUDO	13
Parte I – Enquadramento Teórico	13
1. Literacia em Arte	13
1.1. Estética – A Filosofia da Arte	13
2. Educação e Arte	18
2.1. Importância e Valor do Ensino das Artes Visuais na Formação das Crianças e Jovens	18
3. A Multimédia	22
3.1. Contexto Histórico	22
3.2. Multimédia e Arte	25
3.3. Educação e Multimédia	29
3.3.1. Educação Artística e Multimédia	31
4. Arte Intervenção Ativista	34
4.1. Contexto	34
4.2. Artistas Exemplos	35
Guerrilla Girls	35
Ai Weiwei	36

Barbara Kruger	37
Marina Abramović	38
5. Arte Espaço Público	39
5.1. Contexto	39
5.2. Artistas Exemplos	40
Banksy	40
Lady Pink	41
Christo e Jeanne-Claude	42
Jenny Holzer	43
6. Arte Portuguesa	44
6.1. Contexto	44
6.2. Artistas Exemplos	45
Vhils	45
Joana Vasconcelos	46
Bordalo II	47
Tamara Alves	48
Parte II – Estudo Empírico	49
7. Ponto de Partida – Representatividade nas Artes Visuais	49
8. Metodologia – Investigação-Ação na Área Educativa	51
9. Problemática Abordada	52
10. Contextualização do Estudo	53
10.1. A Escola – Escola Secundária Abel Salazar	53
10.2. O Curso – Ensino Profissional Técnico de Multimédia	54
10.2.1. Educação e Formação Profissional	54
10.2.2. Curso Profissional Técnico de Multimédia	55
Disciplinas	55
Avaliação	56
10.3. A Turma – 11M	58
10.4. A Disciplina – Técnicas de Multimédia	58
11. Projeto <i>ArTuga</i>	61
11.1. Planificação do Projeto	62
11.2. Material Didático	64
11.2.1. Adobe Photoshop	64

tendo como Vínculo a Multimédia

11.2.2. Adobe After Effects	64
11.3. Resultados	64
11.3.1. Ilustrações no Adobe Photoshop	64
11.3.2. Animações no Adobe After Effects	67
11.4. Inquéritos	68
12. Visita de Estudo <i>Up There</i> – Rota de <i>Street Art</i> de Matosinhos	69
12.1. A Cidade de Matosinhos	69
12.2.1. <i>Street Art</i> – A Forte Presença de Arte Urbana na Cidade	70
Mural da Lionesa	70
Up There – Rota de Street Art	71
12.2. A Visita de Estudo	72
12.3. Inquéritos	75
13. Projeto <i>AzulMar</i>	77
13.1. Planificação do Projeto	77
13.2. Material Didático	78
13.2.1. PIKA	78
13.2.2. Adobe Illustrator	78
13.2.3. Adobe After Effects	79
13.3. Resultados	79
13.3.1 Animações com a Plataforma PIKA	79
13.3.2 Animações no Adobe After Effects	80
13.4. Inquéritos	82
 CONCLUSÃO	83
 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	86
 APÊNDICES	94
Apêndice I - Exemplo de uma Apresentação em Formato PowerPoint	94
Apêndice II – Inquérito à Proposta <i>ArTuga</i>	99
Apêndice III – Proposta da Visita de Estudo <i>Rota Street Art MTS</i> e Autorização do Encarregado de Educação	101

Apêndice IV – Inquérito à Proposta Visita de Estudo	103
Apêndice V – Inquérito à Proposta <i>AzulMar</i>	105
 ANEXOS	107
Anexo I – Oferta formativa AEAS no ano letivo 2023/2024	107
Anexo II – Critérios de Avaliação	108
Anexo III – Descritores de Desempenho	109
Anexo IV – Planificação da Disciplina Técnicas de Multimédia	110
Anexo V – Planfleto Informativo sobre os Marcos Arquitetónicos de Matosinhos	112
Anexo VI – Esquema Concetual do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade	
Obrigatória	114

| ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 – Nam June Paik, <i>Exposition of Music – Electronic Television</i> , 1963	27
Figura 2 – Steina e Woody Vasulka, <i>Telc</i> , 1974	27
Figura 3 – VALIE EXPORT, <i>Action Pants: Genital Panic</i> , 1969	28
Figura 4 – Rafaël Rozendaal, <i>Return Reverse</i> , 2019	29
Figura 5 – Guerrilla Girls, <i>Definition of Hypocrite</i> , 1990	35
Figura 6 – Guerrilla Girls, <i>Do Women Have to be Naked to Get Into the Met Museum?</i> , 1989	35
Figura 7 – Ai Weiwei, <i>Han Jar Overpainted with Coca-Cola Logo</i> , 1995	36
Figura 8 – Ai Weiwei, <i>Ye Haiyan's Belongings</i> , 2013	36
Figura 9 – Barbara Krueger, <i>Untitled (Your Body is a Battleground)</i> , 284,48cm x 284,48cm, 1989	37
Figura 10 – Barbara Kruger, <i>Belief + Doubt</i> , 2012	37
Figura 11 – Marina Abramović, <i>Rhythm 0</i> , 1974	38
Figura 12 – Marina Abramović, <i>The Artist is Present</i> , 2010	38
Figura 13 – Banksy, <i>Kissing Coppers</i> , 2004	40
Figura 14 – Banksy, <i>Armored Dove</i> , 2007	40
Figura 15 – Lady Pink, <i>Lady Liberty is Bush's Whore</i> , 2006	41
Figura 16 – Lady Pink, <i>Pink Piece</i> , 2003	41
Figura 17 – Christo e JeanneClaude, <i>Os Cais Flutuantes</i> , 2016	42
Figura 18 – Christo e Jeanne-Claude, <i>Reichstag Embrulhado</i> , 1995	42
Figura 19 – Jenny Holzer, <i>Projections (Nova Iorque)</i> , 2019	43
Figura 20 – Jenny Holzer, <i>Heap</i> , 2012	43
Figura 21 – Vhils, <i>VHILS GS 6</i> , 2019	45
Figura 22 – Vhils, <i>Zeca Afonso</i> , 2014	45
Figura 23 – Joana Vasconcelos, <i>A Noiva</i> , 2005	46
Figura 24 – Joana Vasconcelos, <i>Valquíria Marina Rinaldi</i> , 2014	46
Figura 25 – Bordalo II, <i>Half Rabbit</i> , 2017	47
Figura 26 – Bordalo II, <i>Pintos</i> , 2023	47
Figura 27 – Tamara Alves, <i>STORYTELLERS</i> , 2021	48
Figura 28 – Tamara Alves, <i>WE BLOOM AS ONE</i> , 2023	48
Figura 29 – Escola Secundária Abel Salazar	54

Figura 30 – Apresentação da proposta <i>ArTuga</i>	62
Figura 31 – Alunos a trabalhar na edição de imagem no programa Adobe Photoshop, e edição de vídeo no programa Adobe After Effects	63
Figura 32 – Projeto <i>ArTuga</i> : ilustrações	66
Figura 33 – Projeto <i>ArTuga</i> : animações (capturas de ecrã)	68
Figura 34 – Praia de Matosinhos	70
Figura 35 – Mural da Lionesa	71
Figura 36 – Mural situado no Bairro dos Pescadores, Matosinhos	72
Figura 37 – Percurso final	73
Figura 38 – Visita de Estudo	75
Figura 39 – Projeto <i>AzulMar</i> : animações PIKA (capturas de ecrã)	80
Figura 40 – Projeto <i>AzulMar</i> : animações Adobe After Effects (capturas de ecrã)	82

| INTRODUÇÃO

Esta dissertação surge no âmbito do Mestrado em Ensino de Artes Visuais no 3º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário. O tema proposto para análise e discussão resulta da Prática de Ensino Supervisionada, desenvolvida na Escola Secundária Abel Salazar, no ano letivo 2023/2024, com uma turma de 11º ano do ensino secundário.

A preocupação com o ensino das Artes Visuais está delineado na sugestão desta unidade didática, com ênfase na Arte em Espaço Público, influenciada pela própria cidade de residência. Sabe-se que, ao fomentar uma participação cultural mais ativa, ajuda-se a reduzir as desigualdades e a promover uma sociedade mais justa. A UNESCO reconhece esta premissa e promove a educação artística, tendo iniciativas como o Fundo Internacional para a Promoção da Cultura (IFPC) e a Semana Internacional da Educação Artística, de modo a estimular o equilíbrio intelectual, emocional e psicossocial, a reflexão crítica e o pensamento criativo dos indivíduos e das sociedades (UNESCO Portugal, s.d.).

A cidade pode ter um papel fundamental na promoção artística. Esta deve encontrar soluções para encorajar estratégias culturais, através de investigações, colaborações de projetos, concursos e proporcionar experiências à comunidade para que esta se sinta curiosa e ativa no desenvolvimento social (Carranca, 2004). Em Portugal, denota-se uma aposta na Arte em Espaço Público, com destaque para a Arte Urbana dos murais e *Graffiti*, valorizando o património urbano com a democratização da Arte. Contudo, este esforço aparenta estar à quem dos objetivos, visível no aparente desinteresse dos jovens no que diz respeito à educação artística.

Existe um empenho no ensino das Artes por parte do governo português e dos sindicatos dos docentes, uma preocupação em demonstrar a riqueza cultural; no entanto, a falta de recursos prejudica a sua atuação na sala de aula. Esta questão é levada em consideração com mais atenção devido ao contexto territorial deste projeto. A PES teve ação numa escola na cidade de Matosinhos, concelho com um grande percurso de Arte Urbana, onde a maioria dos alunos desconhece a sua existência. Considerando que a PES se realiza com uma turma do curso profissional Técnico de Multimédia, e levando em consideração a sociedade atual e a evolução tecnológica, o digital torna-se uma ferramenta viável para a união da Arte em Espaço Público com o ensino na sala de aula. Assim, idealiza-se a possibilidade de utilizar a multimédia como meio de interesse, a fim de orientar o pensamento crítico dos jovens para a riqueza cultural e patrimonial.

O relatório desta investigação-ação está estruturado em duas partes: o enquadramento teórico e o enquadramento prático. A primeira parte corresponde aos conceitos teóricos: a literacia da Arte, abordando alguns dos principais filósofos e os seus pensamentos estéticos; a educação, com destaque para a importância do ensino da Arte na formação dos jovens; e a multimédia, num contexto evolutivo histórico e artístico. A segunda parte descreve a Prática de Ensino Supervisionada: o ponto de partida da problemática a desenvolver na investigação-ação; a caracterização do meio envolvente escolar; a descrição e resultados dos projetos aplicados; e, por fim, uma análise e reflexão dos trabalhos apresentados.

| CONTEXTUALIZAÇÃO DO ESTUDO

Parte I – Enquadramento Teórico

1. Literacia em Arte

Ao longo dos anos, vários autores contribuíram para a noção que a educação artística é uma componente essencial para o desenvolvimento do aluno, como é o caso de Gradíssimo & Caetano (2010) que identificam as capacidades criativas e expressivas como competências fundamentais na aprendizagem de diversas valências do saber, auxiliando o desenvolvimento de outras literacias. São desenvolvidas competências como a criatividade, a capacidade de expressão e comunicação, a apropriação das linguagens elementares das Artes e a compreensão contextual das mesmas. Estas capacidades são notórias tanto a nível individual como, coletivo: individual, com a aquisição de competências cognitivas, expressivas e emocionais; e coletivo, já que “emerge um mundo multicultural, cada vez mais propício a uma navegação sem fronteiras e sem muros, onde domina um saber mais abrangente, interativo, fulcral e mediático” (ibidem). Assim, as áreas artísticas, como “formas intensas de expressão e realização pessoal e de grupo, envolvem e motivam os alunos a aprender e dominar as formas de comunicação oral e escrita” (Arts Education Partnership, 2004). Estas competências ajudam o aluno a estabelecer uma ligação individual com a sua herança cultural e o mundo, e deve ser a escola a proporcionar os primeiros contactos.

1.1. Estética – A Filosofia da Arte

A Estética, enquanto campo de estudo filosófico, é aqui abordada a fim de enquadrar a noção de Arte nesta investigação-ação. Para tal, socorremo-nos de autores e conceitos que entendemos fundamentais e relacionáveis entre si, como é o caso de Denis Dutton, que, no artigo *A Naturalistic Definition of Art* (2006), apresenta uma lista de características indicadoras da Arte enquanto categoria universal e transcultural:

1. Prazer Direto – uma obra de Arte deve ser valorizada pela emoção que transmite e prazer experienciado, não apenas como um objeto de produção
2. Competência ou Virtuosismo – a demonstração de aptidões especializadas, quer transmitidas culturalmente quer aprendidas pelo *dom*, é alvo de grande apreciação pelos demais

3. Estilo – o estilo do artista encaminha-o para um reconhecimento mais amplo, conferindo estabilidade e previsibilidade, através da forma, composição ou expressão
4. Inovação e Criatividade – a valorização da Arte é demonstrada pela originalidade, imaginação e capacidade de surpreender o público, tendo como função captar a sua atenção
5. Crítica – existe um carácter avaliativo e apreciativo, tanto pelos produtores de Arte, críticos profissionais e público em geral
6. Representação – está presente a imitação de experiências reais ou imaginárias do mundo
7. *Atenção Especial* – o objeto artístico tende a ser extraído da vida quotidiana, perspetivando a experiência de forma autónoma e dramática
8. Expressão Individual – é quase inevitável o artista não deixar transparecer a sua identidade nas suas criações
9. Saturação Emocional – existe uma forte conotação emocional na obra de Arte, desencadeada pelo conteúdo representacional, podendo ou não corresponder à temática apresentada (difere da experiência de cada um)
10. Desafio Intelectual – diversas aptidões perspetivas e intelectuais são usadas para a produção artística, elevando a sua valorização e prazer estético
11. Tradições Artísticas e Instituições – a identidade da obra de Arte é facilmente identificável quando reconhecida no seu contexto histórico, através da sua cultura e civilização
12. Experiência Imaginativa – a liberdade imaginativa proporciona, tanto para o criador como para o espectador, a experiência contemplativa (Dutton, 2006)¹

Este enunciado identifica as “*características de superfície* mais comuns e facilmente captáveis da Arte, as suas características tradicionais, costumeiras ou pré-teóricas; não estão incluídos elementos de análise técnica que com maior probabilidade serão usados por críticos e teorizadores” (ibidem). Assim, esta listagem torna-se num recurso para alguém conseguir ter a capacidade de reconhecer uma obra de Arte.

Entendemos a noção de Arte como um espaço em constante mutação, onde o seu valor e importância cultural não devem ser tomados como garantidos, mas sim sujeitos a um questionamento crítico constante ao longo do tempo, tal como já fazia Platão (427-347 a.C.),

¹ Tradução livre, (pp. 369-372)

para quem a Arte devia adquirir uma função pedagógica, em que os artistas são educadores persuasivos, de modo a educar a cidade para os valores de justiça, harmonia e beleza. Contudo, por vezes a Arte não assume esse papel, adulterando os valores de verdade. Reconhecendo a sua importância enquanto produtora de representações do mundo, Platão delimita o seu âmbito, no sentido em que a “Arte de imitar, executa as suas obras longe da verdade, e, além disso, convive com a parte de nós mesmos avessa ao bom-senso, sem ter em vista, nessa companhia e amizade, nada que seja são ou verdadeiro” (Platão, 2017), por outras palavras, a Arte Mimética é incapaz de fornecer representações verdadeiras do real, apenas pode fornecer representações de representações.

Já René Descartes (1596-1650) sustenta que é a harmonia e a simplicidade dos componentes centrais de uma obra de Arte que a torna bela, mas essa beleza reside na razão de somente um sujeito. Aqui, a razão atua como força criadora para a autonomia do artista, tornando este num ser crítico e individual (Santos, 2017).

Em tempos de crescente aceleração das alterações dos contextos históricos e culturais, a noção de Arte também acompanhará a transformação. É disto exemplar, a reflexão de Immanuel Kant (1724-1804) em torno do *juízo de gosto*, onde o belo é associado à noção de prazer:

“Para distinguir se algo é belo ou não, referimos a representação, não pelo entendimento ao objecto com vista ao conhecimento, mas pela faculdade da imaginação (...) ao sujeito e ao seu sentimento de prazer ou desprazer. O *juízo de gosto* não é, pois, nenhum juízo de conhecimento, por conseguinte não é lógico e sim estético, pelo qual se entende aquilo cujo fundamento de determinação *não* pode ser *senão subjectivo*” (Kant, 1995, pp. 47-48).

Deste modo, o ser humano não produz uma afirmação relativa à realidade do objeto em causa, mas apenas ao modo como é afetado por ele. O objeto, para ser considerado belo, também tem de ser universalmente considerado de tal, e, por isso, Kant recorre ao *sentido comum*, onde a prática da experiência de prazer é comum aos sujeitos. Esta atitude de prazer tem de acontecer com uma relação de simples contemplação, isto é, o indivíduo não deve ter qualquer interesse face ao objeto em questão. O artista é considerado um génio quando espelha a beleza da própria natureza, pois a natureza é a forma mais pura de beleza, visto que não carece de interesse e o ser humano apenas e só a consegue contemplar.

Em contradição com Kant, para Friedrich Nietzsche (1844-1900) a Arte é uma experiência em que o ser humano está vivencialmente interessado. O filósofo encontra uma

relação da Arte com a dicotomia dos deuses gregos Apolo e Dioniso, em que Apolo representa o bem, a ordem, a luz, e Dioniso o excesso e o êxtase:

“O apolíneo configura aqui a ordem, a harmonia, a perfeição, mas também a linguagem verbal e a representação figurativa: ora estas não são entendidas por Nietzsche como instrumentos de mediação da verdade, mas como instrumentos de dissimulação do real. Isto é, o logos terá afastado o homem de uma verdadeira experiência do mundo, em nome de um ideal de verdade, de beleza que não era senão instrumento de repressão e ocultação. Contra a libertação do que seriam as forças primordiais da vida —expressas no culto dionisíaco—, a cultura apolínea procurou impor uma ordem ao real que não passava da construção de artifícios para esconder o verdadeiro carácter da realidade: esta não é redutível à ordem da palavra ou da imagem; a realidade é excesso: um excesso a que apenas a música e Dioniso podem dar acesso; mas isto só se consegue se se ultrapassar a ordem imposta pela representação apolínea” (Gomes, s.d., pp.13).

Assim, Nietzsche recusa a individualização do sujeito pela razão, sendo a experiência artística valorizada através da intensidade do indivíduo relativo à obra de Arte. A Arte não é a imitação da realidade, mas é uma experiência que potencia a ultrapassagem dessa realidade.

Walter Benjamin (1892- 1940) expõe no texto *A Obra de Arte na Era da Reprodutibilidade Técnica* (1935) questões estéticas na época das vanguardas do século XX. Segundo Benjamin, o objeto artístico perde a sua aura com a reprodução mecânica, pois a obra de arte *autêntica* tem o seu fundamento no ritual de concretização, de uso original e primeiro. Assim, nenhuma reprodução pode ser considerada obra de Arte, pois é o *aqui e agora* que constitui o conceito de autenticidade, ou seja, é o ato da criação, o momento da construção da obra de Arte que gera a sua autenticidade. Contudo, é de reconhecer que a sua reprodução em massa permite a democratização da Arte, atingindo públicos mais desfavorecidos, população que não tinha acesso ao mundo artístico dos museus e galerias (Benjamin, 1992).

Para Theodor Adorno (1903-1969), que tal como Benjamin está associado à Escola de Frankfurt, o artista deverá recusar a neutralidade e desinteresse, e assumir um papel político e socialmente interventivo, já que a Arte está submetida a um rápido processo de transformação que coloca permanentemente em questão a sua identidade (Gomes, s.d.). Outrora, a criação artística desenvolve-se através dos valores humanistas da razão e ciência; contudo, o “lugar da Arte tornou-se nele incerto. A autonomia que ela adquiriu, após se ter desembaraçado da sua função cultural e dos seus duplicados, vivia da ideia de humanidade. Foi abalada à medida que a sociedade se tornava menos humana” (Adorno, 1993, p. 11), com o questionamento da história vivida, tendo como símbolo mais expressivo Auschwitz – a quase desumanização do ser humano. Deste modo, a Arte é encarada como uma realidade histórica, enquanto processo e em

permanente movimento de transformação e reinvenção. O objeto artístico não está limitado a um momento original, mas aberto ao futuro.

Já Jacques Rancière (1940) destaca-se com a apresentação de *regimes das artes*, noção apresentada no livro *Estética e Política: A Partilha do Sensível* (2000), em que apresenta três características da Arte do mundo ocidental, demonstrando como as expressões humanas se relacionam com o mundo. Segundo o professor Jean-Philippe Deranty, no livro sobre a filosofia de Rancière intitulado *Jacques Ranciere: Key Concepts*, este enuncia sucintamente os regimes: ético, onde determina que as práticas artísticas são avaliadas de acordo com a sua influência moral e política, isto é, a maneira como as imagens afetam as emoções dos indivíduos; poético ou representativo, sendo que as obras artísticas contam uma história e esta pode ser recontada de um meio para o outro, dando significado à obra de Arte com a articulação verbal com o mundo; e estético, que sugere estabelecer, com base numa opinião construtiva, a possibilidade de uma ação criativa e livre, ou seja, os objetos artísticos são identificados como tal quando se consegue distinguir um modo de ser sensível próprio dos produtos da Arte (Deranty, 2010).

Jean-François Lyotard (1924-1998), Arthur Danto (1924-2013) e Jacques Derrida (1930-2004) são exemplos de outros filósofos para quem o mundo das Artes se relaciona com o momento histórico. É indiscutível o papel dos acontecimentos sociais, políticos e económicos no desenvolvimento do pensamento estético, em que o ser humano se molda e ajusta a sua essência ao evento em causa, seja por concordância ou discordância. Assim, pelo seu cariz transversal e crítico, a educação estética poderá dar um contributo crucial para o desenvolvimento analítico e criativo do indivíduo em formação escolar, bem como para a “tomada de consciência de uma herança artística que leva à construção de uma identidade cultural e respeito pelo património” (Rocha T. A., 2019, p. 26).

2. Educação e Arte

Ao longo dos anos, a educação artística tem sido cada vez mais estudada, considerando-se geralmente que apresenta resultados favoráveis à sua prática letiva. O ensino das Artes é benéfico para o desenvolvimento humano, e deve-se procurar constantemente o seu melhoramento, a fim de produzir indivíduos melhor educados, cidadãos de valor para constituir uma civilização digna. A Arte é uma língua universal do ser humano, ela é a força vital da humanidade, pois são as impressões artísticas que transmitem a identidade pessoal, a comunidade que cada um está envolvido e a sua história (Fowler, 1989).

Ensinar práticas artísticas a crianças e jovens incrementa o seu saber cultural, o qual incita a uma reflexão pessoal e autocrítica, já que, com a Arte existe um desenvolvimento de capacidades de interação intra e interpessoal. O professor tem como objetivo expor o aluno às diversas formas artísticas, para que este possa experienciar, com quantidade e qualidade, as várias influências culturais, pois o que os alunos aprendem depende do que conseguem alcançar, da possibilidade de experimentar (Raposo, 2008). A Arte é fundamental para estimular as várias competências humanas, contribuindo para o crescimento proveitoso e aprazível da criança.

2.1. Importância e Valor do Ensino das Artes Visuais na Formação das Crianças e Jovens

O ensino de Artes Visuais é fulcral para o desenvolvimento do ser humano. As Artes alimentam a “inovação e a imaginação, desenvolvendo capacidades ao longo da vida que ajudam a capacitar a percepção, a compreensão, a produtividade e o bem-estar do aluno” (Arts Award, s.d.). Estas capacidades são fundamentais para a criança e para o jovem, a fim de se tornar num adulto responsável e ativo na sociedade do futuro.

A educação artística tem um forte impacto na formação académica, contudo, ainda se revela pouco reconhecida no que diz respeito ao tempo dispensado, tanto em período letivo como em atividades não letivas. As disciplinas analíticas e factuais, como a Matemática, o Português, a História, a Ciência, entre outras, continuam a ser predominantemente mais valorizadas do que as áreas criativas, onde se enquadram o Desenho, a Música, o Teatro. A Arte não é só a criação de um objeto artístico, mas sim algo muito mais profundo. Por conseguinte, a educação das Artes Visuais não tem apenas o objetivo de gerar artistas, mas sim o desenvolvimento de muitas mais aptidões pessoais e sociais.

Com a Arte, o aluno desenvolve a autoexpressão e a criatividade, e, conseguindo ter maior facilidade em exprimir as suas emoções, adquire confiança em si mesmo e constrói senso de identidade individual. A prática artística ajuda, também, no bem-estar físico e mental; consegue libertar pressões e frustrações, sentimentos incômodos através das Artes Visuais. O estudo da Arte auxilia a evolução do pensamento crítico e a capacidade de interpretar o mundo ao seu redor (Tate, s.d.). Todos estes fatores preparam o aluno para que este se desenvolva num cidadão consciente, dinâmico e pragmático na sociedade futura:

“A Arte, em toda a sua diversidade, é um componente essencial de uma educação abrangente para o pleno desenvolvimento do indivíduo. Atualmente, as habilidades, os valores e os comportamentos promovidos pela educação artística são mais importantes do que nunca. Essas competências – criatividade, colaboração e resolução imaginativa de problemas – desenvolvem a resiliência, incentivam a apreciação pela diversidade cultural e pela liberdade de expressão, e cultivam a inovação e as habilidades do pensamento crítico. Como um vetor de diálogo no sentido mais elevado, a Arte acelera a inclusão social e a tolerância em nossas sociedades multiculturais e conectadas” (UNESCO, 2020).

Acerca da importância do ensino das Artes, o professor e teórico Elliot Eisner aborda este tema, que, em parceria com o complexo cultural Getty Center², desenvolve a *Discipline-Based Art Education* (DBAE). A estrutura curricular defendida na DBAE salienta quatro aspectos das Artes: fazê-la, apreciá-la, compreendê-la e fazer julgamentos sobre ela. Ao aplicar este tipo de educação artística no ensino, o aluno obtém uma melhor compreensão das relações entre cultura e Arte, tornando-se mais alfabetizado artisticamente (Donald, 2014).

No livro *The Arts and the Creation of Mind* (2002), mais precisamente no capítulo quatro *What the Arts Teach and How It Shows*, Eisner enumera dez lições sobre o que a Arte ensina. Aqui, o autor apresenta várias competências que o aluno adquire ao ser exposto às práticas artísticas. *10 Lessons the Arts Teach* propõe o seguinte:

1. As Artes ensinam as crianças a questionar relações qualitativas. Ao contrário de grande parte do currículo, em que prevalecem as regras e as respostas corretas, nas Artes prevalece o questionamento em vez das regras.
2. As Artes ensinam as crianças que os problemas podem ter mais de uma solução e que as perguntas podem ter mais do que uma resposta.

² Integrado no empreendimento cultural J. Paul Getty Trusts, o Getty Center alberga o Getty Research Institute, instituto de investigação ligado à Arte e suas vertentes históricas (<https://www.getty.edu/research/institute/>)

3. As Artes celebram múltiplas perspectivas e mostram que existem muitas maneiras de ver e interpretar o mundo.
4. As Artes ensinam às crianças que, nos modos complexos de resolução de problemas, os propósitos raramente são corrigidos, mas mudam com as circunstâncias e as oportunidades. Significa que aprender, nas Artes, requer a capacidade e a disposição de se render às possibilidades imprevistas do trabalho à medida que ele se desenrola.
5. As Artes tornam vívido o facto de que nem as palavras na sua forma literal, nem os números, esgotam o que podemos conhecer. Os limites da nossa linguagem não definem os limites da nossa cognição.
6. As Artes ensinam às crianças que pequenas diferenças podem ter grandes efeitos. As Artes possibilitam a contaminação de subtilezas.
7. As Artes ensinam as crianças a pensar através e dentro de um material. Todas as formas de Arte empregam alguns meios pelos quais as imagens se tornam reais.
8. As Artes ajudam as crianças a aprender a dizer o que não pode ser dito. Quando as crianças são convidadas a revelar o que uma obra de Arte as ajuda a sentir precisam de alcançar as suas capacidades poéticas para encontrar as palavras que farão o trabalho.
9. As Artes permitem-nos ter uma experiência que não podemos alcançar a partir de nenhuma outra fonte. É através dessa experiência que descobrimos o alcance e a variedade do que somos capazes de sentir.
10. O lugar das Artes no currículo escolar, em relação com o lugar ocupado por outras disciplinas, simboliza para as crianças e jovens o que os adultos acreditam ser importante (Eisner, 2004)³.

Todas estas lições têm lugar tanto no contexto social como no contexto académico, onde a aprendizagem adquire um “processo criativo e a realização de outras disciplinas assume então o carácter de uma obra de Arte” (Cerveny, 2001). Incorporar os métodos que o ensino artístico fornece nas outras disciplinas letivas ajuda o aluno a obter uma experiência mais enriquecedora e apelativa.

Assim, a educação artística ajuda a alcançar as “diversas necessidades de aprendizagem das crianças, abre caminho para a aprendizagem ao longo da vida e promove a diversidade cultural, que inclui resultados avançados da aprendizagem e a aquisição de novas habilidades, o que beneficia estudantes de todas as idades” (UNESCO, 2020). Continuando esta

³ Tradução livre, pp.70-92

linha de pensamento, pode-se referir que o ensino das Artes Visuais incorpora algumas competências que a Arte-terapia proporciona, no sentido em que facilita a “comunicação, o ensaio de relações de objeto e a reorganização de objetos internos, uma expressão emocional significativa e um maior autoconhecimento, libertando assim a capacidade de pensar e a criatividade” (Sociedade Portuguesa-de Arte Terapia, s.d.).

O Conselho Nacional de Educação publicou, no Diário da República de 2013, recomendações sobre educação artística, abordando o pouco empenho que Portugal tem em aprimorar esta área de ensino e de como deve melhorar. Nestas indicações, o Conselho Nacional de Educação enuncia princípios e orientações sobre a importância da educação artística para todos os envolvidos no sistema de educação e formação; enumera tendências internacionais, tais como a UNESCO, a Conferência Mundial sobre Educação Artística e a União Europeia; relata o ponto de situação em Portugal desde o 1º ciclo do ensino básico até ao ensino secundário; e, no final, conclui com sugestões para melhorar o ensino das Artes, passando pelo currículo e organizações de ensino, pela formação de professores e educadores, escolas e autarquias e ao nível da investigação e da coordenação. Destaca a importância da Arte no desenvolvimento pessoal:

“Ao longo das últimas décadas, a educação artística tem sido objeto de inúmeras abordagens pedagógicas, umas associando-a primordialmente à criatividade e à dimensão emotiva, outras à identidade e ao conhecimento do património nacional ou universal, outras à capacidade de reflexão, autonomia, liberdade de pensamento e de ação, outras ainda a potencialidades motivacionais, terapêuticas, de integração social e de cidadania. É também frequente registar a “utilidade” das aprendizagens artísticas para a aprendizagem de outras disciplinas” (Diário da República, 2ª Série, 2013, p. 4270).

A Arte é a mensagem do estado de espírito do seu criador, que consegue desempenhar o papel de intérprete do saber, mostrando o significado de viver com e por meio de um determinado conhecimento (Groys, 2022). Através das práticas artísticas lecionadas em contexto escolar, as crianças e os jovens podem alcançar um estado de conforto pessoal, potenciando a integração num mundo em constante mudança. O currículo escolar não deve descartar e menosprezar as Artes Visuais, mas sim promover, incentivar e apoiar novos programas para as novas adaptações sociais por vir, e, deste modo, formar cidadãos ativos, informados, críticos e pragmáticos.

3. A Multimédia

3.1. Contexto Histórico

A palavra multimédia surge da conjugação de *multi* (ideia de muitos, vários) e *media* (meios de comunicação de massas), isto é, vários meios de comunicação, nomeadamente pela imagem, vídeo e/ou som. O termo surge na década de 1960, descrevendo “várias manifestações de teatro de vanguarda, técnicas mistas, Arte Performativa, instalação e outras formas incategorizáveis envolvendo vídeo, filme e música eletrónica” (Packer, 2013); no entanto, a palavra multimédia pode adquirir duas conotações: uma, explicada anteriormente, como várias vertentes comunicativas; outra, atualmente mais usada, com um conotação mais digital. Fazendo uma linha temporal geral, tendo como suporte o *website History Timelines*, a evolução da multimédia segue-se pelo sistema informático e dos computadores, na década de 1970, onde o jogo de arcade *Pong* foi um dos primeiros exemplos de multimédia a serem incorporados na cultura popular, lançado em 1972. Na década de 1980, é introduzido o formato de armazenamento de fácil acesso, o CD-ROM. Um marco importante na década de 1990 é o aparecimento da *world wide web* e da *internet*, aberto à sociedade, combinando texto, imagem e vídeo, com a possibilidade do *streaming*⁴. No início do milénio 2000, os telemóveis e *tablets* são cada vez mais acessíveis ao indivíduo, e as redes sociais ganham terreno, possibilitando, assim, a partilha de conteúdo diário, sem dependência do tempo e lugar. Na atualidade, sublinha-se a rápida evolução da realidade virtual e da inteligência artificial, onde o utilizador experiencia uma multimédia mais imersiva (History Timelines, s.d.).

Contudo, desde cedo que o ser humano imaginava uma disseminação digital na vida quotidiana, tendo como exemplo o cientista informático Ivan Sutherland (1938) que, em 1965, projetava uma ideia de um computador ser manuseado pelo olhar:

“O computador consegue detetar facilmente as posições de quase todos os músculos do nosso corpo. Até agora, apenas os músculos das mãos e dos braços foram utilizados para o controlo do computador. Não há razão para que estes sejam os únicos, embora a nossa destreza com eles seja tão elevada que são uma escolha natural. A nossa destreza ocular também é muito elevada. Máquinas para detetar e interpretar dados de movimento ocular podem e serão construídas. Resta saber se podemos usar uma linguagem de olhares para controlar um computador. Uma experiência interessante

⁴ Transmissão de conteúdos multimédia através da *internet*

será fazer com que a apresentação do *display* dependa do local para onde olhamos” (Sutherland, 1965)⁵.

Analisando de um modo mais detalhado, é descrito no artigo *Multimedia Technologies: An Integration of Precedent, Existing & Inevitable Systems* (2015), de Shamneesh Sharma e Sheetal Charbathia, para a revista *International Journal of Emerging Research in Management & Technology*, as várias invenções de cariz tecnológico que enquadram na multimédia. Inicialmente, citam a media impressa, com o jornal romano *Acta Diurna*, datada a 59 a.C., um relato do senado publicado para os cidadãos lerem, mediante o pagamento de uma quantia; posteriormente, a invenção da imprensa de Gutenberg em 1450 possibilita a produção em massa, demarcando a evolução dos media enquanto comunicação.

Nos séculos XVIII e XIX observa-se o crescimento acentuado da tecnologia multimédia, onde os autores categorizam as diversas épocas do desenvolvimento, desde o ano 1800 até à atualidade:

- Além da Tecnologia Multimédia, de 1800 a 1869 – fase do início da multimédia, em que o ser humano começa a pensar numa máquina de computação. Tem como invenções a proposta de máquina de computação de uso geral com motor analítico (1833), o telégrafo (1844) e a linguagem binária (1854);
- Primeira Geração de Tecnologia Multimédia, de 1869 a 1929 – fase de processamento da multimédia, uma vez que muitas criações surgem simultaneamente. Tem como invenções a máquina de escrever manual (1875), o telefone (1876), o transmissor de rádio (1887), a projeção animada (1928) e o filme a preto e branco (1928);
- Segunda Geração de Tecnologia Multimédia, de 1930 a 1969 – fase progressiva dos sistemas e tecnologias multimédia, à medida que surgem muitas criações relacionadas com o mercado eletrónico. Tem como invenções a calculadora (1931), o computador digital (1939), a televisão a cores (1940), a máquina de escrever eletrónica (1953) e o hipertexto (1969);
- Terceira Geração de Tecnologia Multimédia de 1970 a 2004 – fase de crescimento contínuo. Tem como invenções o jogo de vídeo (1972), a *internet* (1973), o telemóvel (1978), o CD-ROM (1983), e os gráficos 3D (1989);

⁵ Tradução livre a partir do original *The Ultimate Display*, pp. 508

- Cenário Presente – fase baseada em aplicações, encontradas nos mais diversos campos, incluindo negócios, *marketing*, gestão, educação, formação, entretenimento, fabrico e *design*. Essas aplicações podem ser descritas em simulações, realidade virtual, *smartphones* e *tablets*, *design* e aprendizagem de *websites* interativos e dispositivos digitais.
- Cenário do Futuro – fase onde se pretende integrar outras tecnologias e utilizar as suas aplicações de acordo com a sociedade. Algumas recomendações são a integração da tecnologia multimédia em sistemas de inteligência artificial e a utilização da multimédia para projetos de ficção científica (Sharma & Charbathia, 2015)⁶.

No sentido digital, para se poder caracterizar a multimédia, é de considerar quatro componentes: os formatos, como texto, imagem, áudio, vídeo, animação e gráficos; a organização da informação, referente à navegação do utilizador no documento; o armazenamento da informação, de como é codificada e armazenada, tendo implicações na receção pelo sujeito em relação ao tipo de interatividade disponível; e o papel do utilizador, dinamizado pela interatividade que o documento permite, onde o sujeito tem um papel ativo e responsável na sua própria aprendizagem (Carvalho, 2002). Estes elementos estão enquadrados na ótica do sujeito enquanto praticante ativo nos dispositivos eletrónicos.

Atualmente, a *web-based multimedia* é uma variedade da multimédia, localizada nos *websites*, fundamental para a experiência interativa do utilizador. Em *Understanding Computers: Today and Tomorrow, Comprehensive* (2015), mais concretamente no capítulo 10 *Multimedia and the Web*, são descritas as quatro aplicações mais comuns que o utilizador encontra: a entrega de informação, com o uso de texto, imagem e vídeo para comunicar o pretendido; o *e-commerce*, a nível comercial, retratando o produto disponível para compra; o entretenimento, disponibilizando séries, filmes, jogos, e outros métodos de recreação; e a rede social, a fim de interagir com outros indivíduos no mundo virtual (Morley & Parker, 2015). São encontradas vantagens e desvantagens na *web-based multimedia*, tanto para as empresas como uso pessoal. Numa vertente favorável, é a capacidade de distribuir conteúdo (como TV *online* ou música *online*) através da *web* que não seria possível distribuir de outra maneira (ibidem), atingindo uma imensurável comunidade a partir de um só lugar. Outro fator positivo é a capacidade de abordar uma variedade de estilos de ensino, como por exemplo, “algumas pessoas são alunos visuais que aprender melhor a observar, algumas pessoas são alunos

⁶ Tradução livre, pp.70-74

auditivos que aprendem melhor a ouvir, e ainda outros são alunos cinestésicos que aprendem melhor a fazer” (ibidem), onde a multimédia ajuda a criar um material didático mais apelativo. Numa vertente desfavorável, principalmente para as empresas, são os fatores tempo e dinheiro, visto que, para criar um *website* atrativo, necessita de uma atenção redobrada e custo adicional. Com o objetivo de aumentar o alcance digital, a instituição requer que estejam cumpridas estas condições a fim de produzir conteúdo criativo, que alicie visitantes que consumam o que a empresa esteja a oferecer.

Assim, a multimédia corresponde cada vez mais à ambição da sociedade, em constante evolução, nos mais diversos dispositivos tecnológicos. Os vários meios de comunicação em massa estão acessíveis à maioria da população através da *internet*, onde as redes sociais têm uma presença cada vez mais marcante na interação social; não obstante, deve-se salvaguardar as comunidades menos desenvolvidas, investindo e financiando programas para promover a literacia digital.

3.2. Multimédia e Arte

Nos tempos atuais, a multimédia, principalmente a *internet*, tem um papel relevante no mundo da Arte, tornando-se um dos principais espaços de produção e disseminação de arquivos culturais (Groys, 2022). Agora, o espaço da Arte não se destina apenas ao público dos museus e galerias, locais associados a um ambiente reservado e elitista, mais seletivos relativamente ao seu público-alvo; com o espaço digital, é possível alcançar um amplo coletivo social, a população com acesso à *internet*, democratizando a Arte. Aqui, a multimédia e a Arte têm uma função benéfica para o artista, o espectador, e o planeta:

“Trata-se de considerar e enquadrar a tecnologia e a Arte como ferramentas de criação de novos meios – colocar o *ethos* (caráter) e o *logos* (o discurso e a razão) no *tecno* (artifício) – potencializar a originalidade e novidade – ao serviço da emancipação coletiva, atendendo às nossas necessidades mas respeitando as necessidades da Terra” (Água, 2022, p. 386).

O artista assume o papel de transmissor de mensagem, quer de uma forma mais intuitiva quer de uma maneira mais racional, pois, numa perspetiva geral, é uma das principais características do mesmo; contudo, a Arte deve “constituir um papel fundamental na revolução das mentes, na reconfiguração do espaço comum e da vida” (ibidem), isto é, a mensagem que a obra de Arte presta é a de criar uma inquietação no pensamento do espectador, de estimular novas ideias e pensamentos para uma mudança favorável do estado atual. Nesta vertente, o

mundo digital funciona como um reportório, uma plataforma expositiva do artista, do seu processo criativo e das suas obras artísticas, já que “a *internet* permite ao autor tornar a sua Arte acessível a quase toda a gente no mundo e, ao mesmo tempo, criar um arquivo pessoal da sua Arte” (Groys, 2022, p. 209).

Numa perspetiva mais plástica, a exploração do computador enquanto meio artístico começa a estar mais presente no final da década de 1960, atraindo artistas de diversos domínios de expressão, como a música, a dança, a performance, o filme experimental, entre outros (Wahl, 2013). Historicamente, esta época carrega um grande peso, a nível social, político, económico e artístico:

“Embora as convulsões políticas e sociais dos anos 60 estejam geralmente associadas aos protestos estudantis, ao movimento pacifista, ao ambientalismo, à revolução sexual, ao feminismo, aos Panteras Negras e ao movimento gay e lésbico, a esfera da Arte produziu os seus próprios termos que evocam o *Zeitgeist*, entre elas Arte Conceptual, Arte Minimal, Antiarte, *Land Art*, *Body Art*, *Pop Art* e Fluxus. O que estes rótulos têm em comum é que implicam uma mudança no conceito da obra de Arte, enfatizando o seu carácter processual, imaterial ou simplesmente quotidiano” (ibidem).

Nam June Paik (1932-2006) pode ser considerado um dos pioneiros do movimento *videoart*, onde, na sua primeira exposição em 1963 intitulada *Exposition of Music - Electronic Television*, trespassa da vertente de artista performativo e compositor para um inovador artístico com o uso da televisão como instrumento (Guggenheim New York, s.d.). Nas suas obras, Paik demonstra “esforço para apoiar e articular as capacidades expressivas e composicionais da imagem eletrónica em movimento” (Hanhardt, s.d.), manifestando a sua compreensão sobre o poder da imagem em movimento, de modo intuitivo, na qual aproveita e transforma a tecnologia emergente na época.



Figura 1 – Nam June Paik, *Exposition of Music – Electronic Television*, 1963

Fonte: <http://www.medienkunstnetz.de/works/exposition-of-music/images/13/>

Steina Vasulka (1940) e Woody Vasulka (1937-2019) são nomes importantes no mundo do *videoart*, contribuindo para a exploração do vídeo enquanto objeto artístico, onde “incluem explorações fenomenológicas que desconstroem a materialidade do sinal eletrónico e analisam as capacidades de imagem das ferramentas de vídeo” (Tate, s.d.). Os seus projetos desenvolvem a complexidade do vídeo, com a manipulação eletrónica e a inter-relação do som e da imagem.

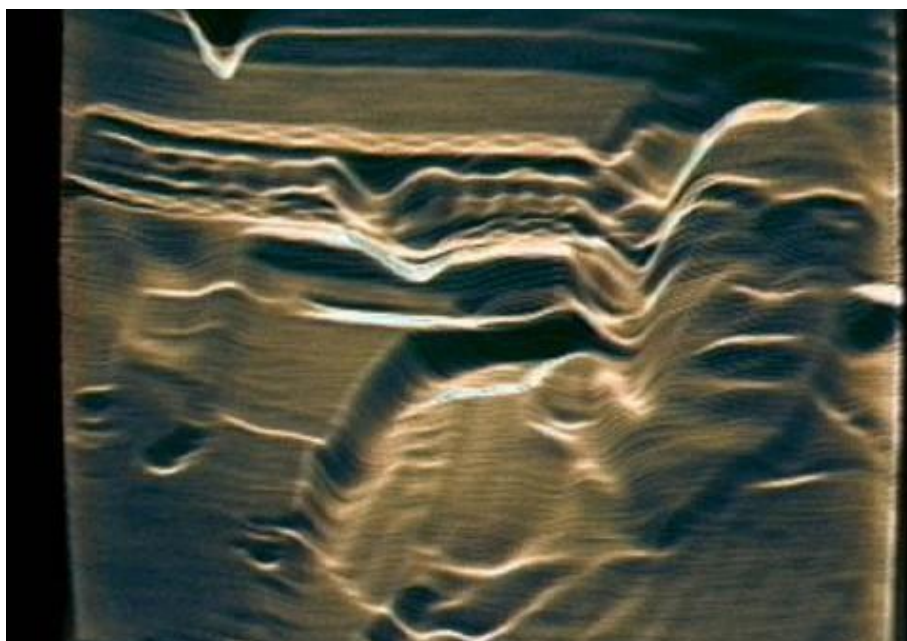


Figura 2 – Steina e Woody Vasulka, *Telc*, 1974

Fonte: https://www.vasulka.org/Videomasters/pages_stills/pages/Telc_08.html

Num aspeto mais performativo, a artista VALIE EXPORT (1940) é uma vanguardista no vídeo e filme de cariz artístico, uma vez que a sua prática multidisciplinar desafia o público a questionar as regras, códigos e representações convencionais do corpo da mulher, no qual procura desconstruir esses pensamentos, levantando questões de identidade de género e sexual (Béret, s.d.). Com carácter ativista, examina o “papel da mulher e da artista feminina com uma agenda feminista em mente, apontando como as estruturas patriarcais se inscrevem dolorosamente no corpo feminino” (ALBERTINA Museum, s.d.), analisa criticamente os processos técnicos de representação visual, e expõe como os meios de comunicação em massa constroem figurações de identidade específicas de género.



Figura 3 – VALIE EXPORT, *Action Pants: Genital Panic*, 1969

Fonte: <https://www.artsy.net/artwork/valie-export-aktionshose-genitalpanik-action-pants-genital-panic>

Rafaël Rozendaal (1980) é um artista que usa a *internet* como a sua tela, o que torna a sua Arte acessível *online*. Considerado um inovador na Arte no mundo digital, a “sua forma final é um *site* autónomo alimentado por um algoritmo que gera a animação em tempo real. A prática atual de Rozendaal desenvolve-se dentro das possibilidades visuais do navegador, aproveitando a paisagem digital plana, mas multidimensional” (MoMA, s.d.).

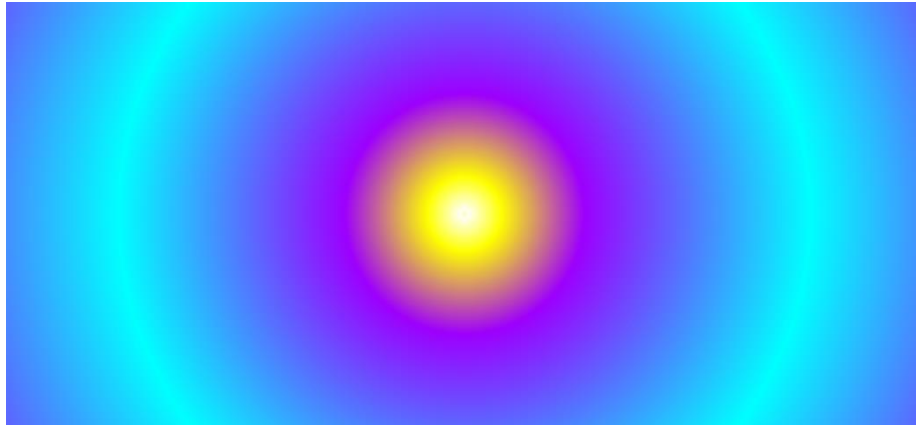


Figura 4 – Rafaël Rozendaal, *Return Reverse*, 2019

Fonte: <https://www.returnreverse.com/>

3.3. Educação e Multimédia

A multimédia está cada vez mais presente no quotidiano do ser humano, quer a nível pessoal, social, profissional, e educacional. As tecnologias têm diversas capacidades, promovendo ambientes ricos de experiências pedagógicas, a fim de desenvolver competências cívicas ao longo da vida. Deste modo, a “introdução de recursos multimédia, adaptados e adequados aos contextos da aprendizagem, servirá, certamente, como instrumento quase insuperável na dinâmica de sala de aula, catapultando os alunos para um estado de predisposição para a aprendizagem” (Bento & Lencastre, 2014, p. 1033), aprofundando o crescimento crítico e investigativo do aluno.

A literacia digital tem de ser introduzida no ambiente escolar, quer para os alunos, como para os professores e toda a comunidade educativa. Se a escola não for capaz de compreender e assimilar o mundo digital, dificilmente consegue transmitir competências digitais para os seus discentes. Com o intuito de auxiliar nas conquistas digitais na educação portuguesa, o governo apresenta o programa *Escola Digital* (2020), onde todos os alunos, professores e escolas possam colaborar, ensinar e aprender em ambiente digital. O plano defende a inclusão digital, com a modernização e atualização tecnológica, através do aumento dos recursos e conteúdos digitais, no sentido de preparar os alunos para um mundo laboral cada vez mais digital. As iniciativas abordam a:

- Disponibilização equipamento e ligação à *internet* a alunos, professores e escolas;
- Formação e capacitação professores para o digital;
- Disponibilização de plataformas digitais de colaboração e acesso a recursos pedagógicos digitais para alunos e professores;

- Estabelecimento de um plano de ação para o desenvolvimento digital em cada escola (Portugal Digital, 2022).

Uma medida do programa *Escola Digital* que visa garantir a todos os alunos o acesso a equipamentos digitais com ligação à *internet* e recursos pedagógicos digitais é a atribuição de um *kit* digital. Este *kit* é atribuído aos alunos abrangidos pelos escalões da Ação Social Escolar (ASE), cedidos a título de empréstimo. É composto por um “computador portátil, auscultadores com microfone, uma mochila, um *Hotspot/Mobile Router*, um cartão SIM para ligação à rede móvel, e um *plafond* de 12 *GBytes/mensais*” (Figueiredo, 2024), potencializando a sua aprendizagem, de modo a melhorar a sua literacia digital para um futuro cada vez mais digital. No entanto, o plano de distribuição de computadores para auxiliar os estudos dos alunos não é novidade, recordando, no ano 2008, o surgimento do *Magalhães*, o primeiro computador portátil de fabrico português destinado às crianças do 1º ciclo. Em parceria entre as empresas Intel e J.P. Sá Couto, em Matosinhos, o computador pôde ser facultado gratuitamente aos alunos do escalão A da ASE, aos alunos do escalão B com um custo reduzido de vinte euros, e as famílias sem ASE com um custo de cinquenta euros (Silva, 2008).

A fim de assistir as escolas na implementação das iniciativas apresentadas, o governo cria equipas multidisciplinares, como exemplo, a Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas (ERTE). A ERTE sensibiliza para a educação digital e para a integração curricular das tecnologias digitais como meios promotores do sucesso educativo, disponibilizando recursos educativos digitais para cada nível de ensino e formações para os professores. Com protocolos entre o Ministério da Educação e entidades integradas, sob a alçada da ERTE, os Centros de Competência de Tecnologias da Informação e Comunicação (CCTIC), têm como missão “apoiar as escolas na integração curricular das TIC, contribuindo, desta forma, para o desenvolvimento das competências digitais na educação” (Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas, s.d.), dando respostas mais adequadas às necessidades de cada escola.

Um outro motor de auxílio para a digitalização das escolas é o *Plano de Ação para a Transição Digital* que apresenta recursos para a capacitação digital dos professores, desenvolvimento das instituições escolares, recursos educativos digitais, laboratórios de educação escolar, como também acompanhamento dos agrupamentos na elaboração dos planos de ação de desenvolvimento digital (Digital MEC, s.d.).

A nível da aprendizagem, a *Escola Virtual* é uma plataforma, criada em parceria com a Porto Editora, Areal Editores e Raiz Editora, de recursos e ferramentas de apoio ao estudo e aprendizagem. Pode ser adquirido por alunos, para uma dinâmica de estudo autónomo; por

professores, com instrumentos de planeamento de aula; ou por instituições, tendo como benefício o uso da plataforma de ensino digital colaborativo (Escola Virtual, s.d.). A nível administrativo, a *Escola 360* é um sistema, do Ministério da Educação, em que se “integra o percurso do aluno, tornando possível uma visão integral do seu processo escolar e fornecendo informação em tempo real sobre os mesmos” (Escola 360, s.d.), simplificando os processos de gestão educativo do aluno as mais diversas dimensões contextuais.

3.3.1. Educação Artística e Multimédia

Na área artística, a multimédia também pode auxiliar a aprendizagem, se for bem orientada. Para isso, torna-se essencial que “o professor utilize a tecnologia na condição de sujeito ativo, protagonista da ação, de modo que possa analisar a efetividade das contribuições desse suporte para a criação de experiências educativas significativas e relevantes para os aprendizes” (Garcia, 2020, p. 364). Direcionar a turma de modo a ter um maior proveito com o uso da tecnologia consiste em disponibilizar recursos e transmitir consciência crítica para que este consiga um melhor aproveitamento, pois os alunos adquirem aprendizagens mais importantes quando existe uma contextualização dos conteúdos da disciplina adaptadas aos recursos digitais (Rocha & Coutinho, 2011).

Um dos meios atualmente mais utilizados é a *internet*, através do computador ou do telemóvel. Estes objetos podem ser inseridos em contexto de sala de aula, que, aliados aos modelos mais tradicionais, possibilitam que “os alunos criem novas formas de Arte, tenham acesso a obras de Arte de autores de referência, experimentem novas possibilidades formais através do uso do computador e divulguem os seus trabalhos” (Gomes, 2012, p. 29), atingindo a inter e pluridisciplinariedade. O uso do mundo digital como meio pedagógico torna-se essencial nos tempos atuais:

“Assim, o acesso às tecnologias da informação e comunicação possibilita trazer o mundo, de forma interativa para a sala de aula, proporcionando a professores e alunos o aprendizado constante, o aumento do interesse e da motivação pelo conhecimento, num movimento ilimitado de possibilidades que ampliam as transformações sociais e desencadeiam uma série de mudanças na forma como se constrói o conhecimento” (Moro & Machado, p. 2).

Neste sentido, o professor tem várias opções digitais disponíveis para facilitar a construção do conhecimento. Um dos métodos mais usados, no que diz respeito à transmissão de informação, são as apresentações com diapositivos, com programas como o *Microsoft PowerPoint* ou o *Google Slides*, de modo a criar uma dinâmica mais atrativa e captar a atenção

do aluno. A comunicação de conteúdo por um modelo animado tem mais impacto do que por um modelo estático. O movimento de palavras e imagens consegue estimular o interesse da turma, para que facilite o processo de aquisição de conhecimento.

A divulgação de filmes de artistas e documentários sobre a Arte pode ser uma mais-valia para incentivar o interesse do aluno. Existem diversas plataformas *online* onde se pode aceder a uma panóplia de filmes e vídeos artísticos, das mais diversas épocas artísticas, conseguindo, assim, enquadrar a temática com o currículo pedagógico. O Plano Nacional de Cinema é uma iniciativa governativa com a missão de “criar junto do público escolar as condições para que possa desenvolver-se o gosto pelo cinema, valorizando-o enquanto forma de Arte, e promover um programa de literacia para o cinema e de divulgação de obras cinematográficas nacionais” (Plano Nacional de Cinema, s.d.). Tem como objetivos: a formação de públicos para o cinema, com o intuito de valorizar o cinema enquanto Arte; a divulgação de filmes na comunidade escolar, envolvendo as instituições de forma a articular o cinema com o currículo; e implementar a literacia para o cinema, com a colaboração de entidades do ramo audiovisual.

Adotando a perspectiva do aluno, este consegue desenvolver o seu pensamento crítico através de trabalhos teóricos de pesquisa na *internet*, navegando no mundo digital. Numa vertente mais prática, a proposta de experimentar novas técnicas ou melhorar técnicas já aprendidas através de tutoriais torna a aprendizagem mais agradável e estimulante ao utilizador.

Uma ferramenta *online* interessante que pode auxiliar a experiência de ensino artístico é o *website Google Arts & Culture*⁷, uma parceria da empresa Google com instituições artísticas e culturais do mundo, tendo como missão “preservar e disponibilizar a arte e a cultura do mundo online para que sejam acessíveis a qualquer pessoa, em qualquer lugar” (Google Arts & Culture, s.d.). No *Google Arts & Culture*, é possível visitar museus e centros culturais, explorar exposições com vista de 360º, observar pormenorizadamente obras de Arte, investigar artistas, pesquisar movimentos artísticos e as suas características, conhecer eventos históricos, e, numa perspectiva mais lúdica, jogar vários modelos de jogos didáticos, promovendo um ensino dinâmico e interativo, de modo a desenvolver aptidões transversais às faculdades humanas.

Numa sociedade em constante evolução, com a tecnologia e o mundo digital cada vez mais presente, é fundamental desenvolver a literacia digital na escola, com o maior compromisso e dedicação, a fim de formar cidadãos responsáveis e capazes de enfrentar os problemas do futuro:

⁷ <https://artsandculture.google.com/>

“Dotarmos os alunos de conhecimentos sobre a linguagem audiovisual e os sensibilizarmos para o seu poder, estamos a contribuir para que se tornem receptores mais conscientes, mais críticos, mais reflexivos e mais sensíveis. Se dermos espaço e liberdade aos alunos para a produção das suas próprias narrativas audiovisuais e as tornarmos visíveis, o impacto na comunidade escolar será muito positivo, quer pelo diálogo que podem gerar quer pela promoção da linguagem audiovisual na escola” (Rocha & Coutinho, 2011, p. 191).

4. Arte Intervenção Ativista

4.1. Contexto

Esta manifestação artística, onde a Arte e a intervenção se coligam, denomina-se de *artivismo*, termo introduzido pela primeira vez nos anos 1960, em manifestação contra a guerra do Vietname, e, mais tarde, reintroduzido nos anos 1990, ganhando peso devido à revolução da *internet* (Vilar, 2019). Contudo, esta intenção de expor a realidade dura e crua pode ser observada desde o século XIX com o movimento designado por Realismo, desenvolvido como resposta ao romantismo vivido na altura, em que o mundo das emoções e a dramatização usurpava a realidade. Numa época em que a industrialização se propaga rapidamente, o capitalismo evolui e, por conseguinte, surgem alterações sociais na população, os artistas começam a “representar a realidade o mais claramente possível revelando, ao mesmo tempo, as suas implicações essenciais, de ordem social” (Krauße, 2001, p. 65). Apresentar o quotidiano de uma forma não idealizada, expondo as imperfeições da sociedade, manifesta o intuito ativista, no sentido de alertar o espectador para a realidade sofrida. As vanguardas do início do século XX também desempenham este papel interventivo, abordando muitas vezes temáticas sociais e políticas, de modo a inquietar o público, para que este comece a ser mais ativo e crítico no desenvolvimento da sociedade.

Lutar pelos ideais e doutrinas é uma prática recorrente na história do ser humano, e a Arte tem um enorme peso na ação de emitir esses princípios. A Arte é livre, e o *artivismo* é uma expressão que prolonga o sentido cívico (Vilar, 2019), no sentido em que faz mudar mentalidades, para que a sociedade seja mais empática e cooperativa, ajudando quem mais precisa, nem que seja dar voz a quem não tenha força para falar. Por outras palavras, o artista não pretende apenas criticar o sistema da Arte ou as condições sociais e políticas em que se encontra, mas também quer “mudar estas condições por meio da Arte – não tanto no interior do sistema artístico, mas mais fora dele, ou seja, mudar as condições da própria realidade” (Groys, 2022, p. 55). A obra artística é o transmissor da mensagem, já que:

“O que torna a Arte tão sedutora e apelativa, a meu ver, é a sua rebeldia onde não há regras nem autoridade – como Beuys afirmou, a «Arte é a ciência da liberdade» – é o espaço por excelência da experimentação e da criatividade, uma arma poderosa, capaz de penetrar mentes e disseminar ideias, ações, comunicação, pequenas disrupções no tecido que compõe a realidade, o tempo e o espaço. São os mais subtis atos de criatividade e poesia capazes das mais profundas revoluções interiores que se manifestarão na vida coletiva” (Água, 2022, p. 386).

4.2. Artistas Exemplos

Guerrilla Girls

O coletivo Guerrilla Girls, grupo anónimo formado em 1985, dedica-se a combater o sexismo e o racismo no mundo da Arte. Utilizam cartazes, livros, painéis publicitários, entrevistas, aparições públicas, entre outros, como meio artístico e de intervenção ativista de expor a disparidade, discriminação e corrupção. Costumam recorrer ao humor para transmitir a mensagem pretendida. (Tate, s.d.).

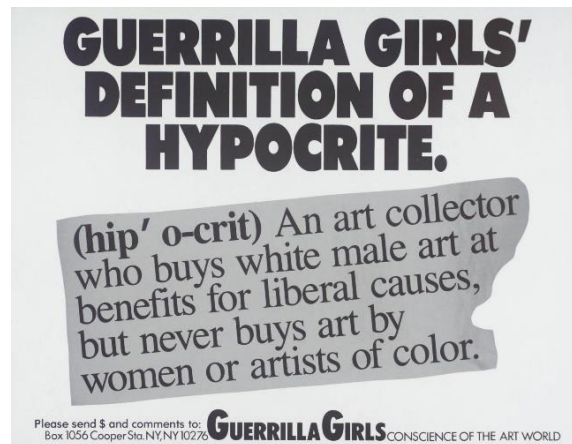


Figura 5 – Guerrilla Girls, *Definition of Hypocrite*, 1990

Fonte: <https://www.tate.org.uk/art/artists/guerrilla-girls-6858>

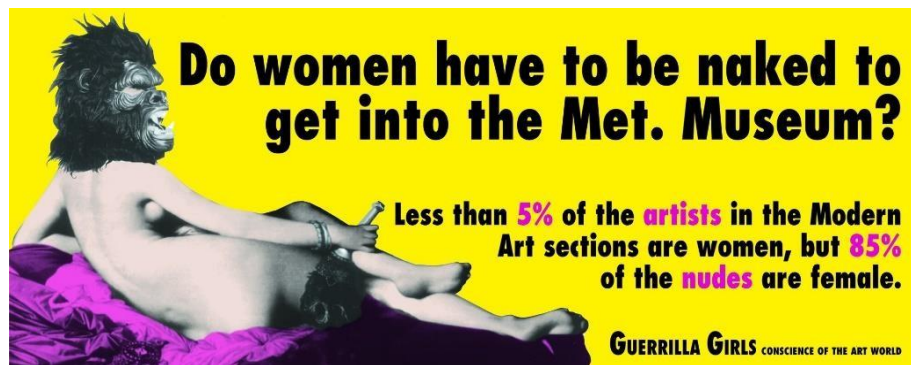


Figura 6 – Guerrilla Girls, *Do Women Have to be Naked to Get Into the Met Museum?*, 1989

Fonte: <https://museemagazine.com/features/2015/11/5/guerrilla-girls-the-frondeurs-h83a4>

Ai Weiwei

Ai Weiwei é um artista ativista que usa a Arte com a finalidade de confrontar o sistema sociopolítico da China, recorrendo a “manipulações de artefatos culturais chineses que justapõem a materialidade e tradição da história imperial do país com símbolos da atual fase de sua modernização” (Guggenheim, s.d.). Através das suas obras artísticas, critica abertamente a liderança comunista chinesa, defendendo a democracia e a liberdade de expressão.



Figura 7 – Ai Weiwei, *Han Jar Overpainted with Coca-Cola Logo*, 1995

Fonte: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/78215>

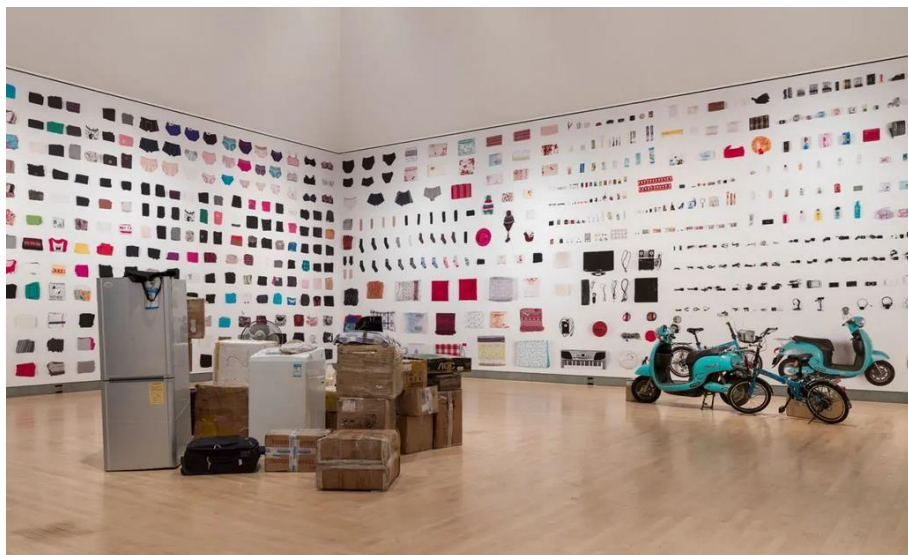


Figura 8 – Ai Weiwei, *Ye Haiyan's Belongings*, 2013

Fonte: <https://www.royalacademy.org.uk/article/ai-weiwei-13-works-to-know>

Barbara Kruger

Barbara Kruger utiliza a Arte para criticar o papel que o poder e influência dos media e da publicidade têm na sociedade. As suas colagens, a preto e branco com destaques tipográficos vermelhos, desafiam as “normas da sociedade e questionam as ideologias que perpetuam a opressão e a desigualdade, além de abordarem temas como feminismo, política, identidade, raça e poder institucional” (P55.ART, 2023). Assim, os seus projetos artísticos fazem o espectador interrogar os grandes meios de comunicação e contemplar como a mensagem consegue moldar a identidade do eu e da população (Hernandez, 2022).

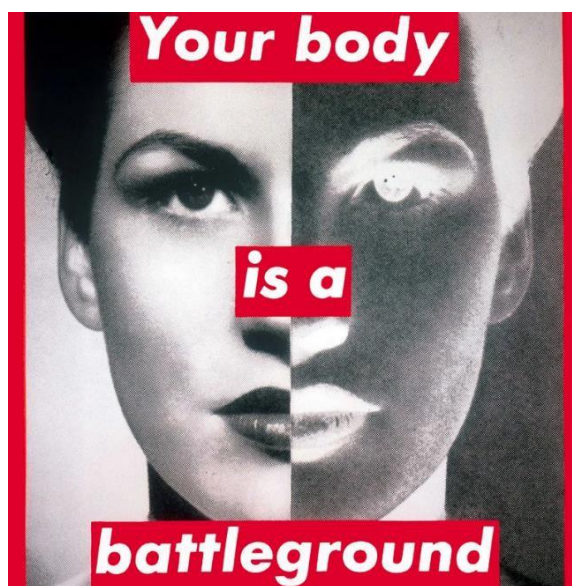


Figura 9 – Barbara Krueger, *Untitled (Your Body is a Battleground)*, 284,48cm x 284,48cm, 1989

Fonte: <https://www.thebroad.org/art/barbara-kruger/untitled-your-body-battleground>



Figura 10 – Barbara Kruger, *Belief + Doubt*, 2012

Fonte: <https://www.artsy.net/artwork/barbara-kruger-belief-plus-doubt>

Marina Abramović

Marina Abramović demonstra recorrentemente o caráter interventivo que o espectador tem na sua Arte através de performances. Nas suas obras, a capacidade de usar o seu corpo como um local de exploração artística e espiritual eleva a interação entre público-Arte a outro nível. Existe um compromisso interventivo extremo, onde testa consistentemente os “limites da sua própria resistência física e mental no seu trabalho, sujeitando-se à exaustão, à dor e até à possibilidade de morte” (Royal Academy, s.d.), quase obrigando o público a participar ativamente na consciencialização simbólica da Arte.



Figura 11 – Marina Abramović, *Rhythm 0*, 1974

Fonte: https://editorialcorprens.com.ar/2024/08/01/_trashed-6/



Figura 12 – Marina Abramović, *The Artist is Present*, 2010

Fonte: <https://www.p55.art/en/blogs/p55-magazine/5-facts-about-the-serbian-artist-marina-abramovic>

5. Arte Espaço Público

5.1. Contexto

A sociedade abriu portas à Arte em Espaço Público nos finais do século XIX, na Bélgica e nos Estados Unidos da América, quando começou explicitamente a promover o ciclo em que a Arte Pública confronta o sistema de coleções institucionalizadas de objetos artísticos (Abreu, 2015). Deste modo, “ao intervir nos espaços urbanos, os/as artistas buscam modificar tal realidade, ampliando as possibilidades de acesso à Arte, sem que ele ocorra de forma passiva, mas por meio de processos investigativos presentes no quotidiano dos sujeitos” (Azevedo, 2020, p. 150), democratizando, assim, a Arte. Numa outra perspetiva, a Arte Pública pode ser usada como ferramenta política, social, de divulgação e até mesmo publicitária, já que os projetos artísticos podem contribuir para o enriquecimento da identidade urbana, proporcionar uma melhoria na qualidade de vida, no reconhecimento da diversidade cultural, bem como a inclusão de outras comunidades (ibidem).

A Arte em Espaço Público é um meio de comunicação. Os artistas aproveitam a sua enorme exposição visual para transmitir a sua mensagem. As temáticas podem estar associadas à localização, promovendo a cidade, os seus elementos culturais e a sua comunidade, como podem ser críticas sociais, políticas, entre outras, de modo a expor um problema que o criador sente importância. Desta forma, a Arte é inserida no quotidiano das pessoas, ao alcance de qualquer cidadão, incentivando um pensamento crítico e refletivo, por mais pequeno e instantâneo que seja, a quem observa a obra. São, principalmente, nos campos social e de cidadania da Arte Pública que a torna especialmente exigente:

“Não é apenas a liberdade artística do autor que está em jogo, mas todo um conjunto de implicações que advêm do facto de interferir directamente com o espaço público e, conseqüentemente, com todos os indivíduos que dele usufruem, ainda que com maior ou menor impacto e aceitação” (Sequeira, 2008, p. 12).

5.2. Artistas Exemplos

Banksy

Banksy, cuja identidade oficial não está revelada, é reconhecido pelos seus murais. O anonimato evoca um “estatuto mítico de artista mascarado que troça da autoridade trouxe-lhe - ou pelo menos à sua marca - reconhecimento internacional” (BBC, 2024), por outras palavras, a dúvida e a curiosidade atrai a sociedade, das mais diversas classes sociais. Através da técnica de *stencil*⁸, o artista intervém, de forma aleatória e sem compromisso, em edifícios e muros, retratando temáticas políticas e sociais da contemporaneidade. A sátira tem forte presença nas suas obras, de modo a transmitir a mensagem com um impacto mais forte.



Figura 13 – Banksy, *Kissing Coppers*, 2004

Fonte: <https://banksyexplained.com/kissing-coppers-2004/>



Figura 14 – Banksy, *Armored Dove*, 2007

Fonte: <https://magazine.artland.com/banksy-street-art-best-graffiti-essential-city-guide/>

⁸ Molde com letras ou padrões recortados, sobre o qual se aplica tinta, usado para decorar paredes, tecidos ou móveis (<https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/est%C3%A2ncil>)

Lady Pink

Lady Pink é uma artista revolucionária, já que foi a primeira mulher capaz de competir na subcultura do *Graffiti*, ambiente totalmente controlado pelos homens até então. No início da carreira, a artista começou por pintar as carruagens dos metros, mais tarde, ganhou reconhecimento artístico, recebendo comissões e parcerias de várias marcas. As suas obras coloridas transmitem a mensagem política e social, no qual incentiva outros artistas a doarem a sua Arte a comunidades culturalmente mais negligenciadas (Brooklyn Museum, s.d.), para que a Arte fique ao alcance de todos.



Figura 15 – Lady Pink, *Lady Liberty is Bush's Whore*, 2006

Fonte: https://www.brooklynmuseum.org/eascfa/about/feminist_art_base/lady-pink



Figura 16 – Lady Pink, *Pink Piece*, 2003

Fonte: <https://www.ladypinknyc.com/murals>

Christo e Jeanne-Claude

O casal artista é reconhecido pelas suas intervenções públicas de grandes dimensões, quer em edifícios quer no meio natural envolvente. Desafia a perceção do espaço e da forma, Arte e ambiente, refletindo sobre o papel da Arte num mundo em constante mudança. O ato de envolver o espaço público em tecido transforma as “paisagens urbanas e naturais de uma maneira única e temporária, fazendo com que as pessoas enxergassem esses espaços familiares de uma nova perspectiva” (P55.Art, 2024), estimulando um diálogo sobre a relação entre o ser humano e o meio ambiente.



Figura 17 – Christo e Jeanne-Claude, *Os Cais Flutuantes*, 2016

Fonte: <https://www.wikiart.org/pt/christo-and-jeanne-claude/os-cais-flutuantes-lago-iseo-perto-de-brescia-italia-2016>



Figura 18 – Christo e Jeanne-Claude, *Reichstag Embrulhado*, 1995

Fonte: <https://www.bbc.co.uk/programmes/articles/2LFSrLK9XjRxLqTRNdftLqd/wrap-stars-christo-and-jeanne-claude-50-years-of-pop-up-art>

Jenny Holzer

Jenny Holzer utiliza a palavra como meio gráfico na adaptação artística do espaço público. As suas obras apresentam “textos originais e apropriados para desconstruir como o significado pessoal e político é criado na sociedade patriarcal e orientada para o consumo da cultura ocidental” (Guggenheim, s.d.). Projeções nas fachadas de edifícios ou instalações de caixas de luz em salas são as abordagens mais recorrentes da artista, saturando o espaço com mensagens de cariz ativista, e, por conseguinte, apropriando-se do ambiente, de modo a que este divulgue os seus princípios.



Figura 19 – Jenny Holzer, *Projections (Nova Iorque)*, 2019

Fonte: <https://projects.jennyholzer.com/projections/new-york-2019/gallery#9>



Figura 20 – Jenny Holzer, *Heap*, 2012

Fonte: <https://www.kunstsammlung.de/en/holzer/>

6. Arte Portuguesa

6.1. Contexto

Aliando as temáticas de Arte Intervenção e Arte Espaço Público, faz-se aqui a ponte com a Arte Portuguesa, na vertente de Arte tradicional e Arte criada por artistas portugueses na contemporaneidade. A divulgação de artistas nacionais é de extrema importância, valorizar a cultura lusa deve ser o ponto base da construção do perfil cívico, visto que “os fenómenos culturais, pela sua própria natureza aberta e plural (sobretudo em sociedades não dirigistas), implicam a livre construção da própria identidade do indivíduo e, conseqüentemente, da sociedade” (Pereira, 2019), ou seja, a história é o que define um povo.

Para a Arte Tradicional, destaca-se o azulejo, com presença forte em fachadas de edifícios e monumentos, apresenta dois principais motivos: decorativos, nomeadamente florais e geométricos, e narrativos, ilustrando histórias das façanhas náuticas ou momentos religiosos. Atualmente, o azulejo não é usado apenas por esses intuitos, mas também como objeto artístico, tanto em peças individuais, como em composições muralistas e em revestimento de esculturas, impulsiona o azulejo como identidade cultural portuguesa, atingindo um novo patamar.

A história cultural portuguesa é visualmente rica, e isso é graças a artistas competentes e capazes de criar obras de Arte notórias. Com ênfase no período contemporâneo, pode-se dizer que este teve início após a Revolução dos Cravos, em 25 de abril de 1974. A idealização e o conceito da Arte mudaram de paradigma, onde a intervenção marca o espaço artístico. A Arte torna-se mais democrática, com a emancipação da Arte Urbana, e, deste modo, acessível a todos os olhares. Não obstante, o ensino é fundamental para a sua difusão:

“De uma efectiva educação artística poderá depender a construção de um imaginário inscrito e dinamicamente articulado com o papel que Portugal tem desempenhado no mundo. É importante evitar o estreitamento de referências culturais e artísticas, favorecendo a produção artística regional e local, de modo a impedir qualquer hegemonia de modelos. Com a progressiva democratização das plataformas tecnológicas, e a simplificação do seu manuseamento, a literacia do futuro passará pela capacidade de leitura e interpretação criativa das linguagens mais complexas, e nessas seguramente estarão incluídas as obras de Arte” (ibidem).

6.2. Artistas Exemplos

Vhils

Vhils é um artista com notória intervenção pública. A sua prática artística foi influenciada pelas transformações provocadas pelo desenvolvimento urbano, notórias na sua cidade natal (Seixal) nas décadas de 1980 e 1990 (P55.Art, s.d.). Esculpindo rostos anónimos ou homenageando personalidades como José Saramago ou Zeca Afonso, é com a destruição de camadas das paredes que constrói as suas obras. Utiliza diversas ferramentas, como o martelo, ácidos ou explosivos, para marcar e remover material.



Figura 21 – Vhils, *VHILS GS 6*, 2019

Fonte: <https://artsandculture.google.com/asset/vhils-gs-6/tQE7GzyJpN75Sw?hl=pt-PT>



Figura 22 – Vhils, *Zeca Afonso*, 2014

Fonte: <https://www.publico.pt/2014/04/04/local/noticia/vhils-esculpiu-rosto-de-zeca-afonso-em-escola-do-seixal-1630988>

Joana Vasconcelos

Joana Vasconcelos afirma a sua Arte com esculturas monumentais e instalações imersivas, onde “descontextualiza objetos do quotidiano e atualiza o conceito de Artes e ofícios para o século XXI, estabelecendo um diálogo entre a esfera privada e o espaço público, a herança popular e a alta cultura” (Joana Vasconcelos, s.d.). Utiliza a sátira para transmitir a sua mensagem, questionando o papel da mulher na sociedade contemporânea, o consumo em massas, e a identidade coletiva. Foi a primeira mulher a expor no Palácio de Versalhes, sendo a sua exposição a mais visitada em França em 50 anos.



Figura 23 – Joana Vasconcelos, *A Noiva*, 2005

Fonte: <https://www.joanavasconcelos.com/pt/artwork/a-noiva>



Figura 24 – Joana Vasconcelos, *Valquíria Marina Rinaldi*, 2014

Fonte: <https://hyperallergic.com/548068/joana-vasconcelos-bold-feminist-sculptures-pop-against-an-english-landscape/>

Bordalo II

Bordalo II utiliza o espaço público como palco para as suas obras, instalando esculturas nos mais diversos lugares, explorando a relação de cor e escala com os mesmos. Os principais temas da sua produção artística são o consumo excessivo e o fabrico contínuo de lixo consequentes de uma sociedade capitalista, a preocupação climática, e a degradação do planeta. Manipula objetos considerados lixo e esse lixo assume-se como “a matéria-prima invulgar e única que Bordalo utiliza na construção de peças de pequena e grande escala que tem espalhado pelo mundo e que, acima de tudo, pretendem ser veículo de um manifesto universal” (Bordalo II, s.d.).



Figura 25 – Bordalo II, *Half Rabbit*, 2017

Fonte: <https://www.bordaloii.com/big-trash-animals-series/half-half>



Figura 26 – Bordalo II, *Pintos*, 2023

Fonte: <https://www.bordaloii.com/news/pintos>

Tamara Alves

Tamara Alves tece a narrativa de celebração das sensações cruas e primitivas, com uma paixão poética e bruta do sentimento, em detrimento à deliberação racional. Com esta premissa, a artista invoca um “universo de figuras humanas e animais (femininas) em interação com a paisagem natural e com objetos imbuídos de uma forte carga simbólica que nos convidam a abraçar os sentimentos como uma natureza selvagem e indomada” (Tamara Alves, s.d.). Assim, no espaço urbano frio e ríspido, o que reina são os instintos naturais que definem o ser humano.



Figura 27 – Tamara Alves, *STORYTELLERS*, 2021

Fonte: <https://tamaraalves.com/>



Figura 28 – Tamara Alves, *WE BLOOM AS ONE*, 2023

Fonte: <https://www.street-artwork.com/en/artwork/6127/portugal-porto-graffiti>

Parte II – Estudo Empírico

7. Ponto de Partida – Representatividade nas Artes Visuais

O ponto de partida surge numa intenção de evocar uma sensibilidade social e cívica nos jovens. Esta premissa acompanha todo o processo refletivo, formulando um *brainstorm*, na procura de questões a investigar e aplicar empiricamente na sala de aula. Inicialmente, a proposta pensada para o desenvolvimento da investigação-ação na PES tem como linha de pensamento a Arte de intervenção feminista, encaminhada para os assuntos sociais, políticos e ambientais. Esta temática é fortemente influenciada pela autora, visto que é um dos principais temas no que toca à sua prática artística.

Uma das desigualdades mais evidentes, no que diz respeito à representatividade, é a de género. Perceível a esmagadora representação do homem branco na Arte, observa-se que, nos livros de história da Arte na cultura ocidental, desde a antiguidade até à contemporaneidade, o artista masculino predomina em todas as vertentes artísticas.

Artistas mulheres existem desde sempre, contudo, o seu papel é invisível, devido à supremacia sempre reconhecida pela sociedade aos homens. O retrato da mulher no mundo da Arte centra-se mais no papel de modelo e musa do que no de artista, já que encontram dificuldades de acesso às instituições artísticas e as barreiras sociais impedem que se dediquem profissionalmente (Arte Ref, 2022). Estudos de género sobre a história e a crítica da Arte no feminino:

“Expunham as barreiras impostas pela sociedade que, ao longo dos tempos, impediram as mulheres, não apenas de enveredar pelo caminho da Arte, mas também de serem reconhecidas nesse domínio, ao mesmo tempo que acusa uma visão subjetiva da história da Arte baseada numa perspetiva ocidental-ariana e masculina” (Roque, 2018).

A preocupação em transmitir e comunicar as discrepâncias ainda existentes no mundo da Arte é o ponto de partida para a execução desta investigação. Artistas de várias áreas tornam as suas criações em mensagens de apoio e suporte a grupos marginalizados, de modo a emitir os seus ideais e transmiti-los para toda a comunidade. Esta ação alia-se à doutrina do ativismo, onde o artista é ativo e participativo na sociedade.

No entanto, aquando a PES, suscita outra preocupação: a falta de conhecimento e de interesse na Arte Portuguesa, entrando em conflito, quase paradoxal, com a grande amostra artística e cultural que o concelho de Matosinhos apresenta. A cidade de Matosinhos desfruta

de uma vasta coleção de obras de Arte Urbana, uma manifestação artística fortemente interventiva, o que direciona para o tema primitivamente pensado.

Esta perceção é constatada neste grupo de alunos, após uma breve análise acerca da dificuldade em enquadrar artistas contemporâneos e portugueses no âmbito da sua aprendizagem. Assim, quando colocada a questão *Qual o(a) artista portuguesa cuja linguagem visual/gráfica selecionariam para incorporar no trabalho seguinte?*, observa-se um constrangimento comum e uma dificuldade de mobilizar esse conhecimento para uma exploração que se pretendia intencional e crítica de uma obra. Desta premissa, é instruída mais aprofundadamente, a consciência dos alunos acerca da Arte e a sua acessibilidade, divulgando e estimulando para a acumulação de conhecimentos técnicos inerentes, a apropriação de uma linguagem e temática artística relevante e a reflexão autónoma da cultura artística, reforçada pela forte disseminação pictórica que a cidade faculta.

A Arte, o ativismo e a intervenção têm impacto na sociedade, não só no campo artístico e cultural, mas também social, político, económico, e os outros âmbitos da sociedade mundial. É importante apelar a uma mensagem, ser portador e transmissor de um ideal para melhorar a comunidade envolvente, e esta intervenção pode começar no espaço escolar, onde o mundo digital pode ser um intenso catalisador para esta divulgação.

A multimédia entra nesta premissa pelo facto de a PES estar enquadrada num curso profissional de Técnico de Multimédia, precisamente na disciplina de Técnicas de Multimédia. O facto de a sociedade atual estar quase dependente da tecnologia e de ser uma turma de um curso digital, contrasta com a grande amostra de Arte Urbana que a cidade de Matosinhos oferece e mesmo com a formação académica da mestranda, sendo ela de Artes Plásticas. Esta dicotomia entre o digital e o manual reflete na metodologia e na problemática abordada para esta investigação. Associar a Arte de Intervenção Urbana com a abordagem multimédia é a proposta de investigação definida.

8. Metodologia – Investigação-Ação na Área Educativa

Sem a observação real da problemática, não é possível recolher informações verídicas e precisas da mesma. Neste caso, a abordagem à presente pesquisa é uma investigação-ação, propondo atividades aos alunos relacionada com a Arte de Intervenção em Espaço Público. Enquadrar a pesquisa no contexto escolar auxilia o investigador a coletar dados na própria fonte, observável no momento exato à aplicação do exercício.

Para uma pesquisa académica e científica de um tema na área da educação, é recorrente o método da investigação-ação, uma “família de metodologias de investigação que incluem ação (ou mudança), e investigação (ou compreensão) ao mesmo tempo, utilizando um processo cíclico ou em espiral, que alterna entre ação e reflexão crítica” (Coutinho, et al., 2009, p. 360). Esta metodologia permite ao investigador aplicar a sua estratégia no espaço escolar, a fim de adquirir um resultado com maior precisão e rigor. A investigação em educação coloca a possibilidade de proceder a mudanças, de alterar um determinado estado, em suma, de intervir na reconstrução de uma realidade. Teoria e prática unem-se, na medida em que a prática educativa expõe várias questões para responder, o que pode ser aproveitado e interpretado como várias oportunidades para refletir (ibidem), já que os resultados são visíveis no campo de pesquisa. Assim, as características mais relevantes deste método são: a prática como campo de teorização, a natureza participativa de todos os intervenientes e a promoção da mudança.

9. Problemática Abordada

Apresentado o contexto desta investigação-ação, a problemática que se desenvolve é a união da Arte em Espaço Público com o ensino na sala de aula, tendo como vínculo a multimédia:

- Pode a Arte Urbana ser orientada para contexto sala de aula de forma ir de encontro ao currículo escolar?
- Qual o potencial pedagógico da Arte em Espaço Público numa disciplina de multimédia?
- A Arte em Espaço Público é passível de se adaptar à Arte Digital?

A democratização da Arte é possível através da Arte Urbana, já que é acessível a todos os cidadãos. No contexto escolar, esta disponibilidade permite, com facilidade, a perceção de obras de Arte igualmente relevantes, se comparadas a uma obra de Arte de museu. Assim, a galeria é o espaço aberto, a cidade, a rua, onde o aluno consegue aceder através de um simples trajeto pedonal. A multimédia entra aqui como meio de divulgação, em associação à premissa da democratização da Arte, já que o digital permite ainda mais a expansão de informação a nível nacional, como a nível internacional. Além da propagação de conteúdo, a multimédia também é usada, nesta investigação, como o modo de apresentação gráfica do próprio conteúdo. Por outras palavras, não é apenas usada como método de divulgar a Arte Urbana e a sua valorização do meio, mas também é utilizada através dos vários métodos gráficos, tanto imagem como vídeo, para persuadir o espectador e atrair a sua atenção para a vasta Arte Pública. Manipular a matéria gráfica de modo a ficar mais dinâmica e apelativa ao olhar dos curiosos permite com que o interesse se manifeste mais ativamente, a fim de desenvolver uma procura mais consciente, crítica e refletiva da Arte.

O espaço escolar é fonte primordial de conhecimento, onde o “desenvolvimento artístico não é consequência automática da maturação do indivíduo, mas antes do conjunto de experiências a que teve acesso, pelo que a sua capacidade ou habilidade artísticas estão dependentes daquilo que aprendeu” (Raposo, 2008). O ensino deve proporcionar tanto os conhecimentos factuais, como também apelar à reflexão da contemporaneidade. Contudo, este conhecimento não deve ficar fechado nas paredes da sala de aula. Num tempo em que a Arte Urbana está em grande expansão, há que aproveitar a sua democratização artística e levar a riqueza cultural para o ensino, saindo da sala de aula e apreciando com o próprio olhar. Deste modo, o aluno é mais capaz de se tornar um cidadão ativo na sociedade.

10. Contextualização do Estudo

10.1. A Escola – Escola Secundária Abel Salazar

A Escola Secundária Abel Salazar (ESAS) situa-se na cidade de S. Mamede Infesta, no concelho de Matosinhos, distrito do Porto. Esta insere-se no Agrupamento de Escolas Abel Salazar (AEAS), juntamente com as Escolas Básicas Ermida, Igreja Velha, Padre Manuel de Castro, e Maria Manuela de Sá, com valências da Educação Pré-Escolar, dos três ciclos do ensino básico e ensino secundário/profissional. A escola onde a Prática de Ensino Supervisionada é realizada reúne o 3º ciclo do ensino básico, do 7º ao 9º ano, e o ensino secundário, com os cursos científico-humanísticos Línguas e Humanidades, Ciências e Tecnologias e Ciências Socioeconómicas, e os cursos profissionais Técnico de Multimédia e Técnico de Turismo (Anexo I – Oferta formativa AEAS no ano letivo 2023/2024).

Aquando a PES, a ESAS encontrava-se em obras de reabilitação, por isso, as aulas da disciplina Técnicas de Multimédia são lecionadas na Escola Básica Maria Manuela de Sá. As escolas situam-se lado a lado, com ligação nos dois terrenos, o que facilita a deslocação, logística e comunicação entre as mesmas.

A obra, iniciada em setembro de 2021, é inaugurada no dia 08 de janeiro de 2024, numa cerimónia que conta com a participação, na altura do evento, do ministro da Educação, João Costa, da ministra da Coesão Territorial, Ana Abrunhosa, do secretário de Estado do Planeamento, Eduardo Pinheiro, e da presidente da Câmara Municipal de Matosinhos, Luísa Salgueiro. O investimento efetuado na reabilitação, envolve melhorias ao nível do pavilhão desportivo, salas de aulas, laboratórios, salas de tecnologias de informação, serviços administrativos, polivalente, cantina, biblioteca e arranjos exteriores (Câmara Municipal de Matosinhos, s.d.).



Figura 29 – Escola Secundária Abel Salazar

Fonte: Imagem autoral

10.2. O Curso – Ensino Profissional Técnico de Multimédia

10.2.1. Educação e Formação Profissional

Existem várias modalidades de ensino e formação profissional que estão inseridas no Sistema Nacional de Qualificações (SNQ), uma “estrutura de níveis de qualificação, contemplando os requisitos de acesso e a habilitação escolar a que correspondem, integrando e articulando as qualificações obtidas no âmbito dos diferentes subsistemas nacionais de educação e formação” (Direção-Geral do Emprego e das Relações de Trabalho, 2021). O plano de formação do curso Técnico de Multimédia apresentado pelo AEAS está referenciado pelo EQAVET (acrónimo de *European Quality Assurance Reference Framework for Vocational Education and Training*, em português Quadro de Referência Europeu de Garantia da Qualidade para a Educação e Formação Profissional), que é o “instrumento de referência para promover e monitorizar o aperfeiçoamento dos sistemas europeus de ensino e formação profissional (EFP)” (Direção-Geral do Emprego e das Relações de Trabalho, 2021). O Agrupamento de Escolas Abel Salazar tem, no relatório final de verificação EQAVET, no dia 01 de setembro de 2020, a atribuição do selo de conformidade EQAVET por um período de três anos, renovado no final do ano letivo 2022/2023. Assim, o AEAS tem comprovado a apresentação dos objetivos estratégicos e as políticas definidas para a Educação e Formação Profissional.

O Regulamento dos Cursos Profissionais constitui um anexo no Regulamento Interno do Agrupamento de Escolas Abel Salazar e define a organização, o funcionamento e o acompanhamento dos Cursos Profissionais. O documento está dividido em quatro secções: Organização, Funcionamento e Avaliação dos Cursos Profissionais (onde se encontram os

capítulos Disposições Gerais, Normas de Conduta, Organização e Funcionamento dos Cursos do Ensino Profissional, Avaliação nos Cursos Profissionais, e Aprovação, Conclusão e Certificação Nos Cursos Profissionais); Formação em Contexto de Trabalho (FCT); Prova de Aptidão Profissional (PAP); e Disposições Finais.

10.2.2. Curso Profissional Técnico de Multimédia

Os Cursos Profissionais são “cursos de formação inicial que conferem o nível 4 do Quadro Nacional de Qualificações (QNQ), vocacionados para a formação inicial de jovens, privilegiando a sua inserção na vida ativa e permitindo o prosseguimento de estudos (dupla certificação)” (Direção-Geral do Emprego e das Relações de Trabalho, 2022). Estes são creditados pela Agência Nacional para a Qualificação e o Ensino Profissional (ANQEP), o instituto público integrado na administração indireta do Estado, com autonomia administrativa, financeira e pedagógica, que contribui para:

“A melhoria dos níveis de qualificação dos jovens e dos adultos em Portugal, promovendo quer uma procura crescente por qualificações, escolares e profissionais (dupla certificação), ao nível não superior, quer uma oferta de formação inicial e ao longo de vida que seja amplamente atrativa, de qualidade e relevante para o mercado de trabalho” (Agência Nacional para a Qualificação e o Ensino Profissional, s.d.).

A ANQEP apresenta o Catálogo Nacional de Qualificações, um instrumento que regula as qualificações das ofertas formativas, onde se enquadra o curso profissional Técnico Multimédia, com o código do referencial de formação 213006, inserido na área de educação e formação 213 – Audiovisuais e Produção dos Media. Ingressando neste curso, o aluno fica apto a desenvolver sistemas e produtos multimédia em duas e três e manipular sons e imagens, fixas e animadas, tendo em vista soluções de informação e comunicação (Agência Nacional para a Qualificação e o Ensino Profissional, 2020).

Disciplinas

O curso profissional Técnico de Multimédia do Agrupamento de Escolas Abel Salazar, referente aos anos 2022-2025, tem um plano de formação de 3.200 horas, distribuídas por três anos. Cada disciplina está dividida por várias Unidades de Formação de Curta Duração (UFCD), onde o módulo pode ter a duração de 5h como de 50h, dependendo da disciplina e conteúdo.

O plano de formação apresenta as seguintes disciplinas:

- Formação Sociocultural:

- Português: 320 horas
- Inglês: 220 horas
- Área de Integração: 220 horas
- Tecnologias de Informação e Comunicação: 100 horas
- Educação Física: 140 horas
- Formação Científica:
 - História da Cultura e das Artes: 200 horas
 - Matemática: 200 horas
 - Física: 100 horas
- Formação Tecnológica:
 - Design, Comunicação e Audiovisuais: 350 horas
 - Sistemas de Informação: 325 horas
 - Técnicas de Multimédia: 375 horas
 - Projeto e Produção Multimédia: 50 horas
- Formação em Contexto de Trabalho: 600 horas

A Formação em Contexto de Trabalho (FCT) integra um conjunto de atividades profissionais relevantes para o perfil profissional associado à respetiva qualificação do curso frequentado pelo aluno, desenvolvidas sob coordenação e acompanhamento do Agrupamento. A FCT realiza-se nas entidades de acolhimento, em períodos de duração variável ao longo ou no final da formação, enquanto experiências de trabalho, designadamente sob a forma de estágio. A FCT deve ser ajustada ao horário de funcionamento da entidade de acolhimento, com uma duração semanal de trinta e cinco horas, e de sete horas diárias. O orientador da FCT é designado pelo órgão de administração e gestão do Agrupamento, preferencialmente, de entre os professores/formadores que lecionam as disciplinas da componente de formação tecnológica.

Avaliação

Os professores do Agrupamento de Escolas Abel Salazar seguem o Referencial de Avaliação, aprovado em reunião do Conselho Pedagógico no dia 08 de setembro de 2022 pelo diretor, Dr. Rúben Pereira, com o intuito de delinear e orientar todos os docentes nas suas práticas de avaliação pedagógica. O processo de avaliação é enquadrado pelo Projeto Educativo do Agrupamento (PEA), pelas Aprendizagens Essenciais (AE), pelo Perfil do Aluno à saída da Escolaridade Obrigatória (PASEO), pelo Perfil Profissional associado à respetiva qualificação

e pelo Projeto Nacional de Monitorização, Acompanhamento e Investigação em Avaliação Pedagógica (MAIA).

Deste modo, a avaliação deve orientar e regular o percurso de ensino do aluno, certificando-se das aprendizagens realizadas, das competências adquiridas e das capacidades e atitudes desenvolvidas no âmbito do PASEO, pelo que:

- constitui parte integrante dos processos de ensino e de aprendizagem;
- contribui para que os alunos aprendam mais e melhor;
- considera o aluno como participante ativo nos processos de avaliação de ensino e de aprendizagem;
- assenta em critérios curricular e pedagogicamente relevantes;
- deve ser simples, rigorosa, transparente, credível e compreendida por todos os intervenientes;
- permite discernir a qualidade e suportar decisões de regulação e/ou de classificação.

Existem duas modalidades de avaliação: formativa, com um processo mais contínuo; e sumativa, algo mais pontual. Os critérios de avaliação são comuns a todos os níveis de ensino, disciplinas e áreas disciplinares, constituindo, assim, um referencial unificador, capaz de traduzir o que globalmente se considera importante que os alunos saibam e sejam capazes de fazer.

O professor deve utilizar diversos modos de recolha de informação, a fim de conseguir obter um melhor registo de aprendizagem do aluno e efetuar uma avaliação justa e equitativa. O seu procedimento tem de ir ao encontro das AE e PASEO, enquadrados a cada turma e aluno, abordando quatro tópicos essenciais: inquérito, com a aplicação de questionários; observação, através de grelhas de autoavaliação e coavaliação; análise de conteúdo, por meio de portfólios, relatórios, trabalhos de pesquisa e debates; e testagem, sendo os testes e fichas de trabalho os elementos mais usados.

Os critérios de avaliação definem o que se avalia, com base na AE e PASEO, em que os critérios transversais explicitam os níveis de desempenho por matéria. Conhecimento, capacidade e atitude são domínios fundamentais para o desempenho, com vista ao desenvolvimento geral do discente. Existem três critérios transversais distintos, cada um com os seus descritores, de modo a clarificar o pretendido (Anexo II – Critérios de Avaliação).

O Agrupamento de Escolas Abel Salazar utiliza rubricas holísticas através de descritores de níveis de desempenho, a fim de os professores apreciarem de modo global o

trabalho realizado pelos alunos. Esta avaliação é efetuada através dos diversos processos de recolha de informação escolhidos pelo docente (Anexo III – Descritores de Desempenho).

Todas estas diretrizes de avaliação são adaptadas a cada grupo disciplinar/ departamentos curriculares aprovados em Conselho Pedagógico, ajustando a grelha de avaliação às especificidades da disciplina em questão. Assim, o Referencial de Avaliação do AEAS é a base de avaliação que todo o docente deve seguir para obter um desempenho equitativo de todos os estudantes.

10.3. A Turma – 11M

A turma frequenta o 2º ano do curso profissional Técnico de Multimédia, correspondente ao 11º ano do ensino secundário. É um grupo pequeno, composto por sete alunos: cinco alunos têm nacionalidade portuguesa, um tem nacionalidade cabo-verdiana e um tem nacionalidade brasileira. No início do ano letivo, a turma apresenta uma média de idades de 16,57. A área de residência distribui-se entre S. Mamede Infesta, Porto, Valongo e Maia. A maioria descreve um núcleo familiar integrado por mãe e pai, dois vivem com os tios. O método de transporte para a escola divide-se entre autocarro e a pé.

Acerca do curso, a principal razão pela escolha do Curso Profissional Técnico de Multimédia é o gosto por computadores e tecnologia, seguida pelo interesse na edição de imagem e vídeo. É notório a diversidade de gostos, aquando a escolha da disciplina favorita, contudo, existe uma inclinação para as disciplinas práticas como Técnicas de Multimédia e Design, Comunicação e Audiovisuais. Relativamente à disciplina que menos gostam, evidencia-se a Matemática. A maioria da turma não deseja ingressar no ensino superior, apenas um aluno afirma que pretende seguir a área de Desporto, e outro tem intenções de ingressar mas não sabe em que área. Com vista para o futuro, metade ainda não sabe que profissão quer seguir, um refere que pretende ser designer gráfico, um arquiteto ou *designer* de moda e um *influencer*.

10.4. A Disciplina – Técnicas de Multimédia

A disciplina Técnicas de Multimédia tem a duração de 375 horas, distribuídas pelos três anos do curso profissional Técnico de Multimédia, no qual estão repartidas em nove UFCD's:

- 1º ano: 9960 – Edição Bitmap (50 horas), 9961 – Edição Vetorial (50 horas), 9964 – Edição de Som (25 horas), 9965 – Edição de Vídeo (25 horas);

- 2º ano: 0141 – Animação 2D (50 horas), 5404– Pós-Produção de Vídeo (50 horas), 9962 – Técnicas de Animação Interativa (24 horas);
- 3º ano: 9966 – Edição 3D (50 horas), 9967 – Media, Tecnologias Emergentes e Interação (50 horas).

Em todas as UFCD's, o aluno desenvolve o sentido de criatividade técnica e artística, o sentido estético e o trabalho de equipa, facilita o relacionamento com interlocutores diferenciados, demonstra capacidades de iniciativa no sentido de encontrar soluções adequadas na resolução de situações imprevistas e capacidades de adaptação à evolução das tecnologias. O PASEO é transversal às três UFCD's, com as características I – Saber científico, técnico e tecnológico; C – Raciocínio e resolução de problemas; D – Pensamento crítico e pensamento criativo; H – Sensibilidade estética e artística; B – Informação e comunicação; E – Relacionamento interpessoal; A – Linguagens e textos; F – Desenvolvimento pessoal e autonomia; G – Bem-estar, saúde e ambiente; J – Consciência e domínio do corpo. As ações estratégicas são a avaliação diagnóstica; sensibilização sobre o tema da UFCD; abordagem às aprendizagens essenciais, critérios e modalidades de avaliação; visualização de recursos que motivem os alunos sobre a UFCD; produção e análise de recursos pedagógicos considerados como fundamentais, por parte da docente; realização de propostas de trabalho tendo em vista a aplicação correta, eficiente e criativa de conhecimentos; utilizar o software Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effects e Adobe Premiere; promover e apresentar um projeto multimédia; e autoavaliação. A fim de avaliar o aluno, são aplicados vários processos de recolha de informação, tais como: a apresentação de um portfólio digital com o produto final; uma pasta com o processo de trabalho e os resultados selecionados; o acompanhamento em aula, com a observação, correções e indicações frequentes; a verificação do cumprimento de tarefas, objetivos e prazos; a entrega de memórias descritivas e relatórios; e a apresentação oral e autoavaliação do trabalho (Anexo IV – Planificação da Disciplina Técnicas de Multimédia).

No ano letivo 2023/2024, o horário da disciplina de Técnicas de Multimédia divide-se em três dias, com a duração de duas horas: segunda-feira, das 08h30 às 10h30, quarta-feira, das 13h30 às 15h30, e sexta-feira, das 10h30 às 12h30. Relativamente à organização, é usada a plataforma *Google Classroom* para a professora comunicar-se com os alunos. Na plataforma é possível publicar enunciados, divulgar notícias e pesquisas, partilhar ideias, adicionar inquéritos, entre outros. A entrega dos trabalhos é realizada pela plataforma *Google Drive*, através de uma pasta partilhada entre a professora e todos os alunos. Desta forma, é possível

criar um ambiente de partilha, segurança, de fácil e rápido acesso, onde a discussão e debate são bem-vindos.

11. Projeto *ArTuga*

Com a multiculturalidade cada vez mais presente na vida de cada um, e com uma maior facilidade, graças à *internet*, denota-se um distanciamento face ao próprio país, Portugal. Este pensamento leva à proposta *ArTuga*, como forma de enriquecer a cultura visual dos alunos, de incentivar a que valorizem e estejam atentos aos artistas locais, que muitas vezes usam suportes menos convencionais, como a rua, os media ou *happenings*. Aliado a esta premissa está, também, a preocupação em trazer a concepção contemporânea, que é muitas vezes relegada em detrimento de artistas mais consagrados, aproximando o tema dos trabalhos com o dos interesses dos alunos. Assim, é possível estabelecer a ligação entre as plasticidades e grafismos dos autores com a linguagem audiovisual.

Um traço que pode caracterizar os atuais alunos portugueses é o fácil acesso a conteúdos do mundo sem que, no entanto, de aí se possa extrair uma qualidade enriquecedora da sua imagética e cultura visual. Desta forma, pode-se inferir que mais não significa melhor, antes que os conteúdos audiovisuais que consomem sejam estandardizados, miméticos e baixos em inovação visual. O resultado é um consumo de conteúdos estrangeiros, principalmente do mercado americano, em que a língua inglesa impera, o que secundariza a identificação com os autores nacionais.

A globalização é o fenómeno que está na origem no quase esquecimento de conteúdo português, *o que é nacional é bom*, sendo duplamente penalizador. Sem consumidores, a profissionalização dos produtores e artistas é muito lenta, e esta dificuldade de mercado impede outros de o inovarem. Torna-se lamentável, uma vez que a produção nacional de *design*, ilustração, animação e cinema tem vindo a ser reconhecida internacionalmente, com a obtenção de diversos prémios, recentemente atribuídos, sendo caso de exemplo a distinção no Festival International du Film d'Animation d'Annecy, que, no ano 2024, realiza um tributo à animação portuguesa, e, reforçando a presença portuguesa, o próprio cartaz de divulgação do festival é da autoria de Regina Pessoa (Annecy Festival, 2024).

Posto isto, esta proposta tem como objetivo inicial a divulgação de artistas contemporâneos portugueses. Sublinha-se a importância de apresentar artistas de vários pontos do país, apresentando alguns locais de Matosinhos, com obras existentes na cidade.

11.1. Planificação do Projeto

Esta proposta divide-se em cinco aulas, demarcadas entre o dia 15 de novembro e 24 de novembro de 2023. A proposta é iniciada com uma apresentação *PowerPoint*, expondo uma variedade de artistas. Existe a preocupação em elaborar uma lista com vários nomes, sem que coincidisse com o número de alunos, para que vissem diversas expressões e pudessem escolher.

Nesta apresentação, salienta-se o cuidado de dar a conhecer artistas de diversas áreas, como arquitetura, pintura, escultura, ilustração, banda desenhada e Arte Urbana, onde usassem materiais mais ou menos convencionais, e temáticas figurativas, abstratas e conceptuais. Deste modo, pretende-se abrir novos horizontes do conhecimento no que toca à Arte Contemporânea Portuguesa, até ao momento pouco apreciada pelos alunos. Esta perceção é facilmente verificável, pois, na exibição do *PowerPoint*, numa breve consulta acerca dos nomes a apresentar, poucos foram os que conseguiram identificar artistas contemporâneos.



Figura 30 – Apresentação da proposta *ArTuga*
Fonte: Professora orientadora Gina Chaves

No final da apresentação, a proposta é exposta: a interpretação da obra de um artista. Podem escolher através da lista do *PowerPoint*, ou se despertasse algum interesse numa certa área, poderem pesquisar e propor um artista para realizar esta proposta de trabalho. O objetivo é realizar uma composição que transmite a essência/estilo do artista escolhido. A ilustração deve conter vários elementos gráficos que caracterizem o artista, interpretando, assim, a sua obra. Podem abordar a proposta pelo cor, forma, tema e textura. Os programas a utilizar são o Adobe Photoshop, para edição de imagem e exploração da ferramenta *pincel* e *caneta*, preenchimentos, texturas e efeitos, e o Adobe After Effects para a realização de uma animação promocional do artista escolhido.

Assim, esta proposta divide-se em três fases:

- Primeira fase – selecionar, pelo menos, cinco obras do artista escolhido;
- Segunda fase – realizar uma ilustração que transmita a essência temática, gráfica e conceptual artista escolhido, no programa Adobe Photoshop;
- Terceira fase – realizar uma animação (utilizando as camadas da ilustração), no programa Adobe After Effects.

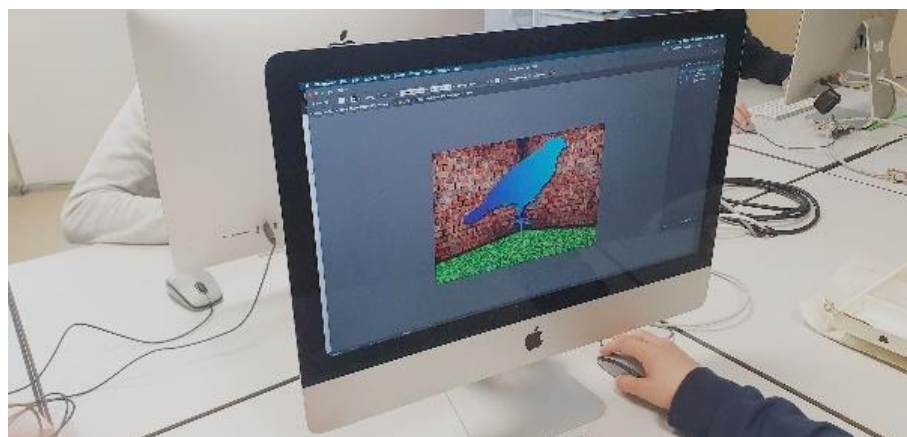


Figura 31 – Alunos a trabalhar na edição de imagem no programa Adobe Photoshop, e edição de vídeo no programa Adobe After Effects

Fonte: Imagens autorais

11.2. Material Didático

11.2.1. Adobe Photoshop

O programa Adobe Photoshop é o método de trabalho para a primeira fase da proposta. Através da recolha de imagens das obras do artista escolhido, os alunos importam para o programa, e começam a sua composição. Alguns recortam pormenores das obras e criam novas composições, quer pela repetição e rotação, como também pela montagem, de modo a produzir novos elementos figurativos, semelhantes ao estilo do artista escolhido. Outros usam a sobreposição e a opacidade para produzir um trabalho com as várias obras artísticas, a fim de demonstrar mais objetivamente o estilo do artista. Ainda usam a ferramenta *Pincel* para desenhar elementos de destaque.

O tamanho escolhido é o A3. Quando acabado, os alunos têm de exportar a composição final em JPEG e as várias camadas separadas em PNG para trabalhar na próxima fase.

11.2.2. Adobe After Effects

Usando as camadas exportadas do programa Adobe Photoshop, a segunda fase do projeto consiste em criar uma pequena animação no programa Adobe After Effects. Aqui, os alunos usam os vários elementos de transformação (escala, posição, rotação e opacidade), como também outros efeitos visuais, para apresentar um vídeo promocional do artista.

11.3. Resultados

11.3.1. Ilustrações no Adobe Photoshop

Trabalhos realizados pelos alunos relativamente à segunda fase do projeto *ArTuga*: interpretação das obras de artistas contemporâneos portugueses. São apresentadas as ilustrações inspiradas em José de Guimarães, Vhils, Mr Dheo, Francisco Vidal e Rui Chafes, respetivamente.



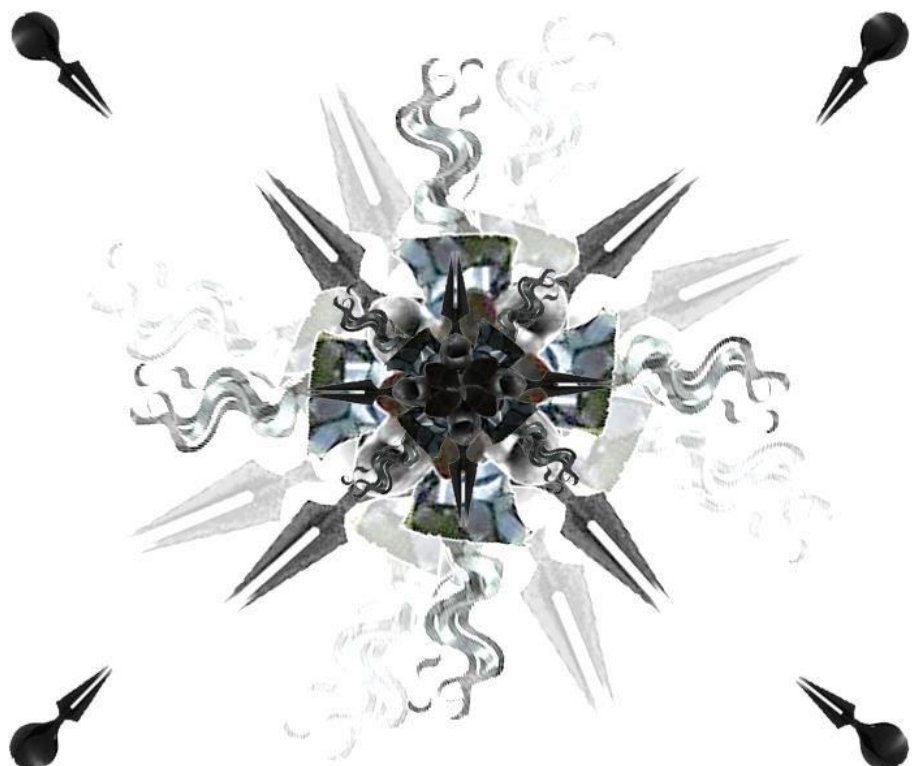
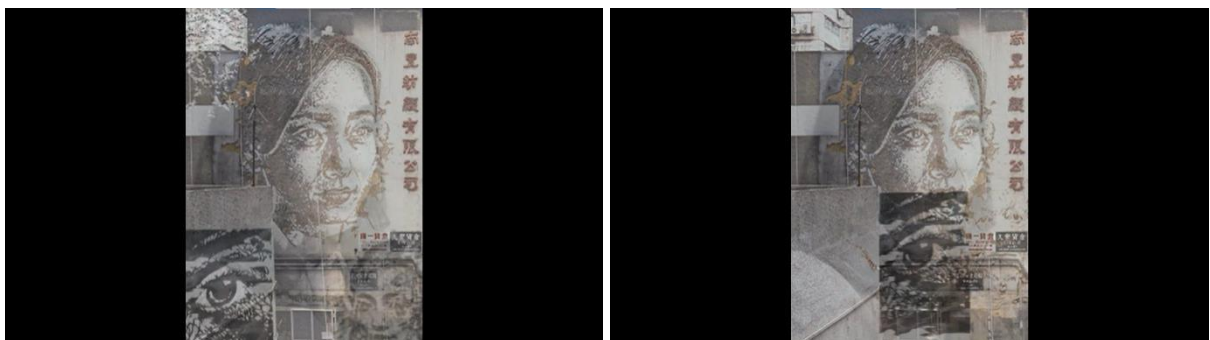
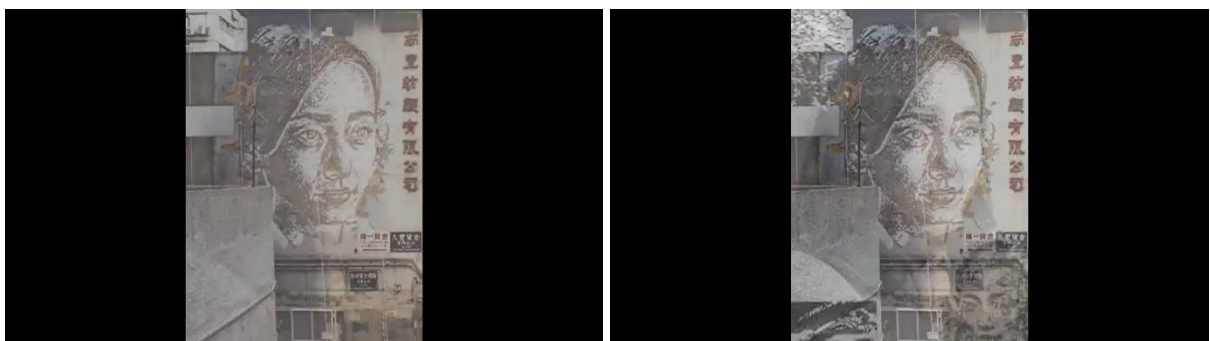
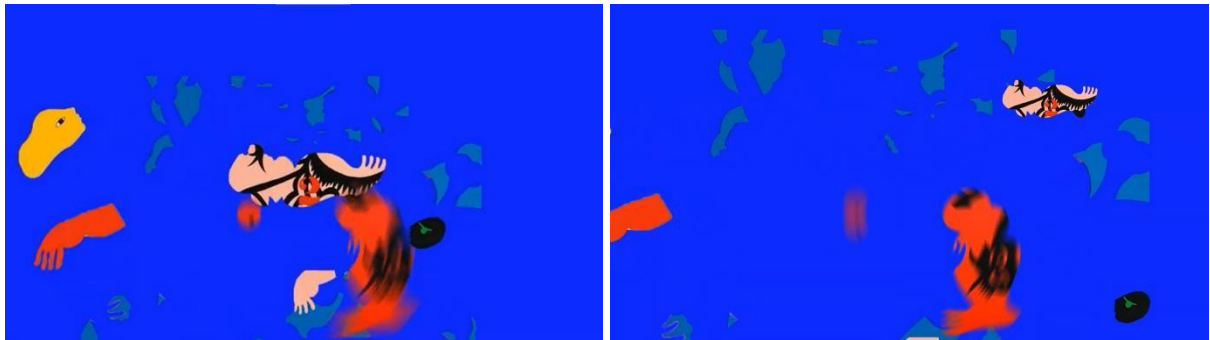


Figura 32 – Projeto *ArTuga*: ilustrações

11.3.2. Animações no Adobe After Effects

Trabalhos realizados pelos alunos relativamente à terceira fase do projeto *ArTuga*: animação dos elementos gráficos criados da ilustração. São apresentadas capturas de ecrã dos vídeos inspirados em José de Guimarães, Vhils, e Francisco Vidal, respetivamente.



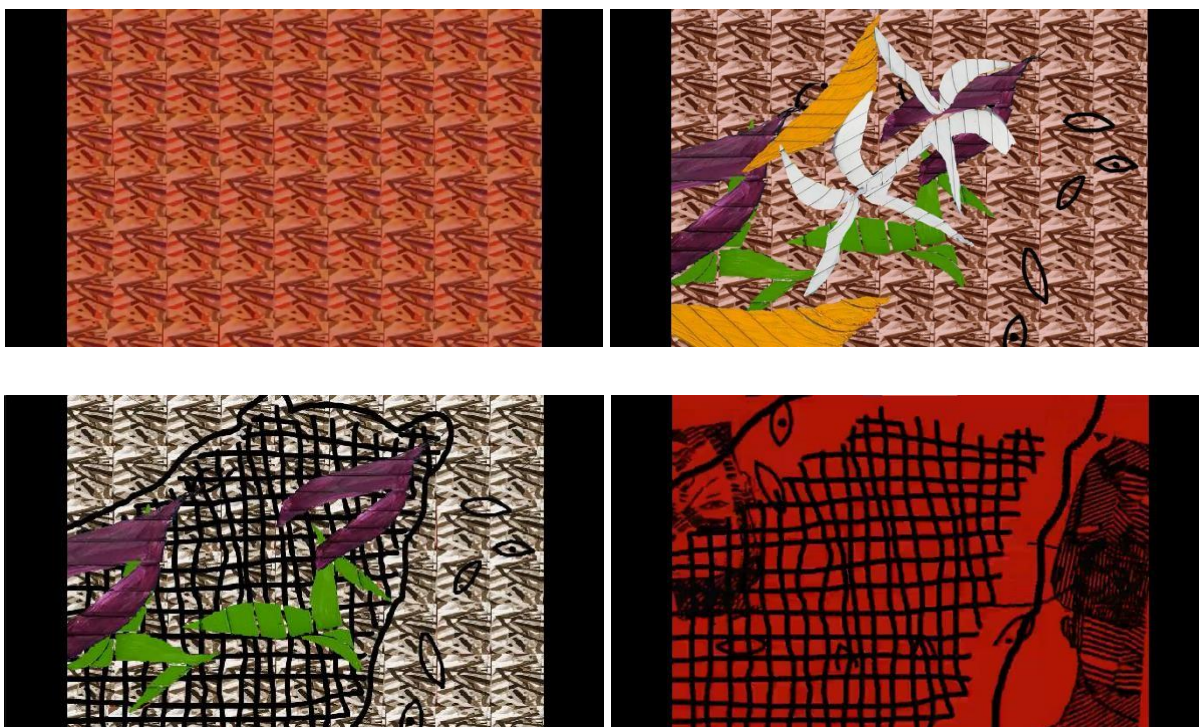


Figura 33 – Projeto *ArTuga*: animações (capturas de ecrã)

11.4. Inquéritos

Relativamente à proposta *ArTuga*, aplicado com o intuito de promover e divulgar artistas contemporâneos portugueses, nomeadamente artistas locais, é aplicado um inquérito, a fim de recolher informações e tomar conhecimento sobre as apreciações dos alunos. O questionário é entregue em formato digital, através da aplicação *Google Forms*, partilhado no *Google Classroom* da turma. De sete alunos, obteve-se seis participações, destacando as seguintes perguntas e respostas:

Os resultados demonstram uma melhoria na literacia artística, com a aquisição de novos conhecimentos, através da apresentação *PowerPoint* e da pesquisa fomentada na primeira fase da proposta *ArTuga*. Esta exposição informativa permitiu uma consciencialização da importância da cultura portuguesa, podendo ser facilmente acessível na própria cidade (Apêndice II – Inquérito à Proposta *ArTuga*).

12. Visita de Estudo *Up There* – Rota de *Street Art* de Matosinhos

A elaboração do primeiro projeto possibilita o encaminhamento para aprofundar a problemática desenvolvida nesta dissertação: orientar a Arte Urbana para contexto de sala de aula, trazendo o seu potencial pedagógico para uma disciplina de multimédia, adaptável à Arte Digital. A grande oferta de Arte Urbana na cidade de Matosinhos, pouco conhecida pelos alunos, produz uma oportunidade quase obrigatória de executar uma visita de estudo.

Esta proposta de um percurso pedonal é implementada no decorrer no projeto *ArTuga*, onde se denota uma falta de conhecimento de artistas portugueses por parte da turma. Enquanto decorre a apresentação da dita proposta, os alunos demonstram mais interesse pelos artistas de Arte Urbana; contudo, são poucos os artistas que os alunos reconhecem, o que leva a uma reflexão crítica.

Existe um primeiro debate com a turma sobre a Arte Urbana presente no concelho de Matosinhos, e depara-se com o desconhecimento de obras artísticas em espaço público, nomeadamente de *Graffiti*. Apesar de a escola se situar em S. Mamede Infesta, esta cidade pertence ao concelho de Matosinhos, o que reforça a surpresa da falta de conhecimento sobre o património e a Arte matosinhense dos alunos. Esta condição permite desenvolver e explorar melhor a temática de Arte Urbana e de intervenção no património da cidade, proporcionando uma visita de estudo diferente, onde o intuito não é a visita a um edifício, como museu ou galeria, mas sim um percurso pedonal ao ar livre.

12.1. A Cidade de Matosinhos

Matosinhos é uma cidade que se localiza no norte de Portugal, no distrito do Porto, banhada pelo oceano Atlântico. Devido à sua grande costa marítima, a cidade apresenta uma forte relação com o mar. Localidade piscatória, Matosinhos é um marco gastronómico, sendo o maior *cluster* (aglomerado) europeu de restaurantes por metro quadrado, encontrando aproximadamente 600 restaurantes, para degustar tanto da tradicional sardinha assada na brasa à mais requintada cozinha internacional, sem esquecer o marisco (Matosinhos World's Best Fish, s.d.). Assim, a gastronomia é um dos principais produtos turísticos do concelho fazendo parte dos mais variados roteiros e guias de promoção gastronómica de norte a sul do país e internacional.

A nível arquitetónico, Álvaro Siza Vieira é a personalidade mais importante da cidade. Matosinhense, é um dos arquitetos mais conceituados portugueses, com forte presença na sua terra natal, em Portugal e no mundo, tendo recebido o maior prémio de reconhecimento da sua área, o Pritzker, em 1992. Siza Vieira marcou Matosinhos, destacando a Piscina da Quinta da Conceição (1958-1965), a Piscina das Marés (1961-1966), a Casa de Chá da Boa Nova (1958-1965) e a marginal de Leça da Palmeira (2006) (Espaço de Arquitetura, s.d.). No âmbito da divulgação da arquitetura da cidade, a câmara municipal disponibiliza um panfleto informativo sobre os marcos arquitetónicos de Matosinhos (Anexo V – Planfleto Informativo sobre os Marcos Arquitetónicos de Matosinhos), onde se encontra os diversos locais de interesse, marcados no mapa, e os seus respetivos autores, contendo, também, renomes como Fernando Távora, Alcino Soutinho e Eduardo Souto Moura.



Figura 34 – Praia de Matosinhos

Fonte: Imagem autoral

12.2.1. *Street Art* – A Forte Presença de Arte Urbana na Cidade

Mural da Lionesa

Em 2014, é criado o Mural da Lionesa, com o objetivo de apresentar o maior projeto de *Graffiti/ Street Art* do norte do país. Situado na rua da Lionesa, em Leça do Balio, o muro pertence ao Super Book Group e tem parceria com o Centro Empresarial da Lionesa. Aproximadamente 1400 m², a intervenção do coletivo de artistas retrata a história da cidade de Matosinhos, a evolução da Lionesa e o processo de produção da cerveja Super Bock, proporcionando uma experiência visual completa. Caos, Colectivo Distopia, Draw, Mr. Dheo,

Third, Mar, Mário Belém, Nomen (nacionalidade angolana), RAM e Utopia (nacionalidade brasileira) são alguns dos artistas de renome internacional que participam nesta intervenção de Arte Urbana. Este projeto de *Street Art* torna-se um marco na cultura urbana em Matosinhos como em toda a zona norte de Portugal (Câmara Municipal de Matosinhos, 2014).



Figura 35 – Mural da Lionesa

Fonte: Imagem autoral

Up There – Rota de Street Art

Este projeto surge no âmbito da programação da Capital da Cultura do Eixo Atlântico 2016, com o objetivo de criar um elemento artístico diferenciado para atrair mais visitantes ao concelho. Assim, são convidados artistas nacionais e internacionais, célebres na Arte do *Graffiti*, para intervir e dar uma nova vida a seis muros e fachadas de edifícios. Inspirados na ligação ao mar, os portugueses Mr. Dheo, ARM Collective, Hazul e Pariz One, o francês Katre e o espanhol Pantone criam obras que estão agora à vista de todos, tornando, assim, a Arte acessível (Câmara Municipal de Matosinhos, 2016). Mais recente, em 2022, o artista Mr. Dheo cria um mural que retrata a guerra entre a Ucrânia e a Rússia, homenageando povo ucraniano pela sua resiliência e coragem. Deste modo, a intervenção artística na cidade contribui para dois pontos importantes: “além de requalificarem o espaço urbano, os murais de *Graffiti* constituem um gesto de democratização da Arte, contribuindo também para a dinamização e diversificação turística da cidade” (Matosinhos World's Best Fish, s.d.).



Figura 36 – Mural situado no Bairro dos Pescadores, Matosinhos

Fonte: Imagem autoral

12.2. A Visita de Estudo

Para uma visita de estudo ser bem sucedida, é preciso ter um bom planeamento prévio. Assim, o primeiro passo é delinear o percurso a fazer. Realiza-se uma pesquisa dos vários murais, tanto do Mural da Lionesa como dos *Graffiti* que estão espalhados por Matosinhos, marcando no mapa, a fim de perceber qual o melhor trajeto.

Inicialmente, também são apontados no mapa espaços de visita, como a Casa do Design, o MUMMA (Museu da Memória de Matosinhos) e a Casa da Arquitetura, pois a ideia, neste caso em concreto, está programada para que começasse de manhã e acabasse ao final da tarde, dando mais tempo para os alunos apreciarem e se envolvessem com a Arte e o património da cidade. Os primeiros objetivos da visita de estudo são a recolha de registos fotográficos dos murais, como também de registos fílmicos para, mais tarde, realizar um vídeo promocional da cidade de Matosinhos. Contudo, devido a incompatibilidades de horários e atividades de outros professores, a visita de estudo teve de ser alterada e direcionada apenas para o turno da manhã.

Após um debate com a professora orientadora Gina Chaves para obter uma solução, é tomada a decisão de unificar a visita de estudo não só com a proposta anterior dos artistas contemporâneos portugueses, mas também com a proposta a seguir, uma animação de azulejos. Na altura, enquanto o percurso à cidade está a ser planeado, a proposta seguinte já está a ser desenvolvida a fim de ser apresentada depois da visita: a criação de módulos de padrão inspirados em azulejo para, mais tarde, realizar uma animação dos seus elementos gráficos. Assim, há a oportunidade de conjugar as duas propostas com o tema da visita de estudo. Deste

de estilos. Mais tarde, a rondar as 10h30, a chegada a Matosinhos, começando pelo mural alusivo aos pescadores. Dado o seguimento ao percurso, ao longo do tempo, desperta-se a atenção da turma para os murais, perguntando onde está a assinatura do artista e qual é a temática da obra, com o intuito de observar o mural artístico com um olhar mais crítico, pedindo, também, um cuidado para com o enquadramento e composição fotográficos. No percurso, uma menção recorrente aos edifícios mais relevantes, a fim de suscitar algum interesse. Efetua-se uma pausa às 11h50, antes de avançar para a rua Godinho, com o objetivo de iniciar a segunda fase da visita de estudo. Os alunos exploram a rua, tiram fotografias a enquadramentos mais amplos, como a rua, até ao pormenor do módulo de padrão. A visita de estudo acaba por volta das 12h30, no mural de homenagem ao povo ucraniano.

Realizada uma reflexão, a visita de estudo é considerada um sucesso. Os alunos demonstram empenho para com as tarefas apresentadas, como uma grande admiração pelas grandes obras artísticas espalhadas pela cidade. Assim, denota-se que o percurso fora do espaço escolar ajuda a incentivar a criatividade e o gosto pela Arte, enriquecendo culturalmente o aluno, pois não é preciso visitar um museu ou galeria para apreciar Arte. No final, a visita de estudo é notícia publicada na *newsletter* da AEAS⁹.



⁹ <https://true-project.mog-technologies.com/aeas-newsletter/news/cp-tecnico-de-multimedia--visita-de-estudo-da-arte-na-rua-a-sala-de-aula-11m?id=6641c8fdffc1ad001ab4bb30>



Figura 38 – Visita de Estudo

Fonte: Imagens autorais

12.3. Inquéritos

Relativamente à proposta de visita de estudo pelas ruas de Matosinhos, é aplicado um inquérito, a fim de recolher informações e tomar conhecimento sobre as apreciações dos alunos. O questionário é entregue em formato digital, através da aplicação *Google Forms*, partilhado

no *Google Classroom* da turma. De sete alunos, obteve-se cinco participações, destacando as seguintes perguntas e respostas:

Os resultados demonstram que as visitas de estudo são um bom auxílio pedagógico, onde os alunos expressam entusiasmo e interesse neste modelo de atividade curricular. Esta proposta teve um desfecho aprazível: a curiosidade da turma nos murais artísticos permitiu um enriquecimento cultural; a saída para o espaço exterior possibilitou o crescimento pessoal, como a responsabilidade e autonomia cívica (Apêndice IV – Inquérito à Proposta Visita de Estudo).

13. Projeto AzulMar

Num intuito de aliar a Arte Urbana à Arte Digital, recorre-se, de um modo mais experimental, à inteligência artificial (IA). Estando cada vez mais reconhecida publicamente, a IA é conversa frequente na vida quotidiana. Uma das ferramentas responsáveis por este aumento é o ChatGPT, que usa a inteligência artificial de modo a criar uma conversa com o utilizador, seguindo as premissas descritas (*prompts*) para responder com o máximo detalhe possível. Contudo, a IA já está presente na vida do ser humano, com o *robot* Sophia, apresentado em 2016 pela empresa Hanson Robotics, que se destaca pela aparência humanóide, no qual consegue expressar emoções através de reações faciais, fazendo com que a sua interação seja mais natural à essência humana (Mughal, 2024).

A IA também tem a sua vertente mais artística, conseguindo criar desenhos, ilustrações e animações através da descrição dada pelo utilizador. Este caminho levanta questões acerca do que é a Arte e o que é considerado uma obra de Arte, pois um dos argumentos que se pode ponderar acerca da designação de um objeto artístico é a essência do Homem na sua criação. Em 2022, um caso polémico é disseminado, quando uma obra gerada pela IA vence o Concurso de Belas Artes da Feira Estadual do Colorado na categoria de Arte Digital/ fotografia manipulada digitalmente (Metz, 2022).

Esta linha de pensamento teve como impulso a grande presença do digital na vida do ser humano, com forte impacto na fase da adolescência. Denota-se que na atualidade, os jovens estão constantemente ligados ao mundo digital, principalmente através do telemóvel. As imagens em movimento, sendo elas dinâmicas e de pouca duração, tornam-se o principal conteúdo informativo que esta geração mais nova consome. Assim, a utilização controlada de IA na sala de aula pode resultar numa boa ferramenta de exploração, desenvolvendo aptidões digitais e criativas.

13.1. Planificação do Projeto

Devido à organização do curso e das disciplinas com a FCT, este projeto ocupa duas aulas, demarcadas entre o dia 15 de maio a 20 de maio de 2024, com continuação no tempo não letivo, tendo sempre acompanhamento à distância. A unidade didática tem como suporte a visita de estudo, pois é através dos registos fotográficos dos murais e dos azulejos que se desenvolve o trabalho.

Deste modo, a proposta divide-se em duas partes, ambas abordando o tema de espaço público: o uso de IA na criação de animações e o uso de programas de ilustração e animação para a realização de um vídeo. Aqui, o objetivo tem como foco a divulgação da Arte Mural e do azulejo na cidade de Matosinhos.

13.2. Material Didático

13.2.1. PIKA

PIKA¹⁰ é uma plataforma digital que utiliza a IA para gerar vídeos e animações. O registo faz-se através de um email. Existe a versão gratuita, contudo, o utilizador trabalha a partir de créditos, estes sendo renovados no início de cada mês. A aplicação tem a funcionalidade de *prompt*, em que o utilizador escreve detalhadamente o que pretende. Pode, também, ajustar as definições, como movimento, *zoom*, duração, entre outros, e adicionar filtros de cor ou textura à imagem. Existe, ainda, uma opção de gerar voz, tendo vários tons e línguas disponíveis.

Os alunos criam uma conta na plataforma, e é pedido que escolham algumas fotografias capturadas na visita de estudo *Up There – Rota de Street Art* de Matosinhos para aplicar na plataforma. A turma tem total liberdade na escolha da imagem como no movimento, pois o objetivo é a exploração autónoma do aluno, para ele desenvolver as suas competências digitais e de pesquisa, bem como o pensamento crítico. Pede-se o máximo de animações possíveis (gastando o total dos créditos), selecionando, mais tarde, o vídeo que melhor resultado apresenta.

13.2.2. Adobe Illustrator

O Adobe Illustrator é o programa usado para desenhar um módulo de padrão de azulejo. Os alunos escolhem um azulejo da seleção de fotografias recolhidas na visita de estudo *Up There – Rota de Street Art* de Matosinhos. No programa, reduz-se a opacidade da fotografia e usa-se a ferramenta *Caneta* para decalcar os detalhes mais sinuosos e curvilíneos do padrão, e a ferramenta *Forma*, como o retângulo, o círculo e o triângulo para os elementos mais geométricos. A cor tem de ser a mais semelhante ao azulejo original, e, para obter tal resultado, usa-se a ferramenta *Conta-Gotas*, quer para desenhar as formas geométricas já com a cor, quer para utilizar a ferramenta *Balde de Tinta* para preencher as formas criadas.

¹⁰ <https://pika.art/home>

13.2.3. Adobe After Effects

Exportada a ilustração e os vários elementos gráficos separadamente, a animação desenvolve-se no programa Adobe After Effects. A premissa inicial é a divulgação da cerâmica portuguesa nas ruas da cidade, por isso, o vídeo começa com uma imagem de um plano mais geral do azulejo a revestir a fachada do edifício, de seguida um plano mais próximo do padrão, passando para o módulo, e, então, para a ilustração. O aluno tem total liberdade criativa para animar os elementos gráficos, manipulando as funcionalidades de transformação, como a escala, a posição, a rotação e a opacidade.

13.3. Resultados

13.3.1 Animações com a Plataforma PIKA

Trabalhos realizados pelos alunos relativamente à primeira parte do projeto *AzulMar*: utilização da plataforma PIKA para a criação de pequenas animações, utilizando os registos fotográficos da visita de estudo.

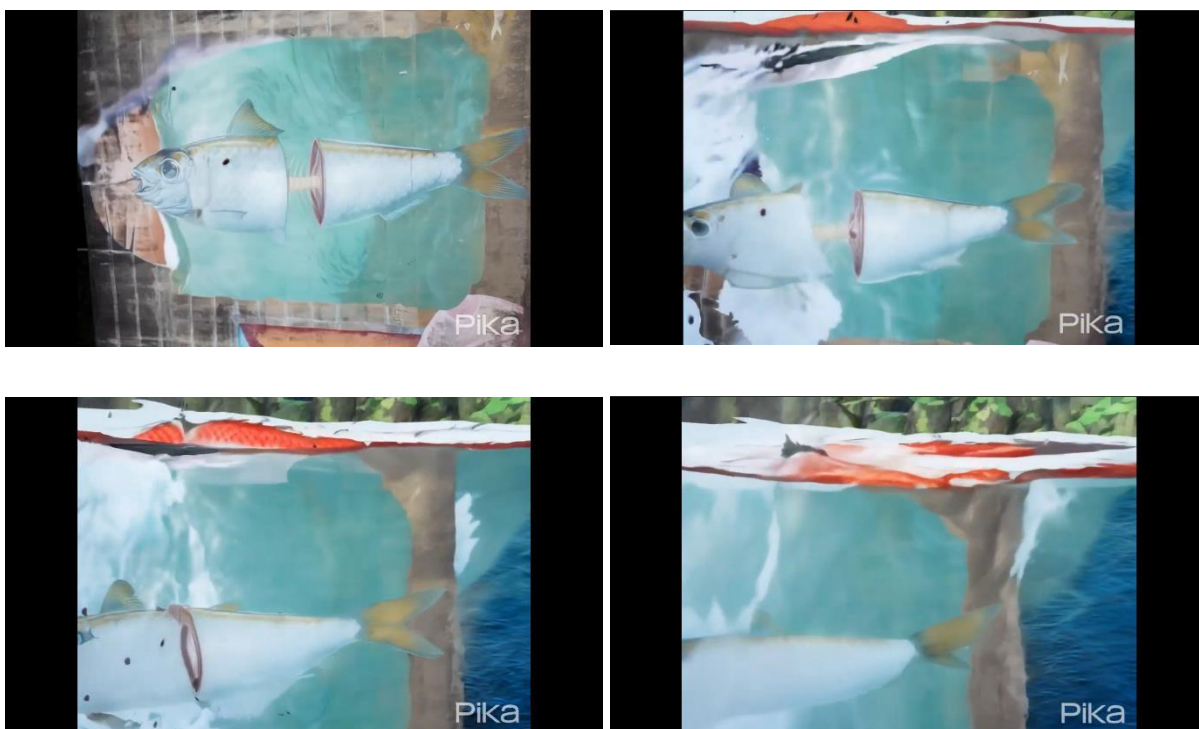
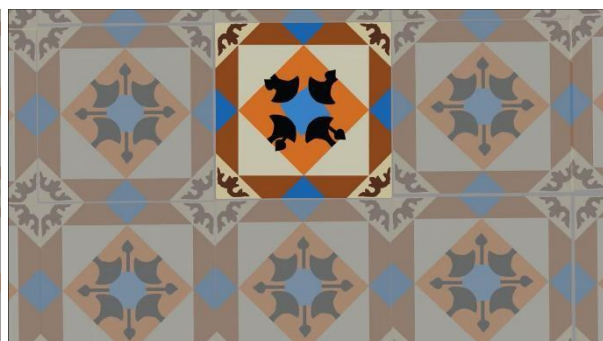
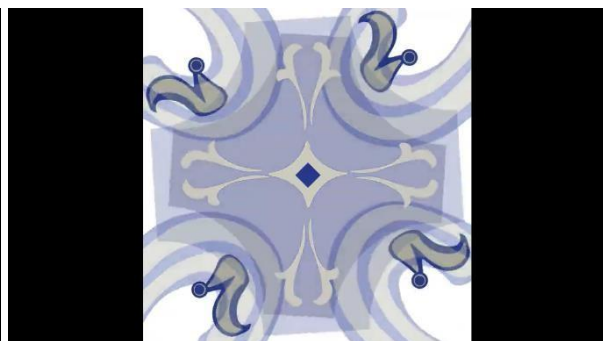




Figura 39 – Projeto AzulMar: animações PIKA (capturas de ecrã)

13.3.2 Animações no Adobe After Effects

Trabalhos realizados pelos alunos relativamente à segunda parte do projeto *AzulMar*: animação dos elementos gráficos de um módulo de azulejo no programa Adobe After Effects.



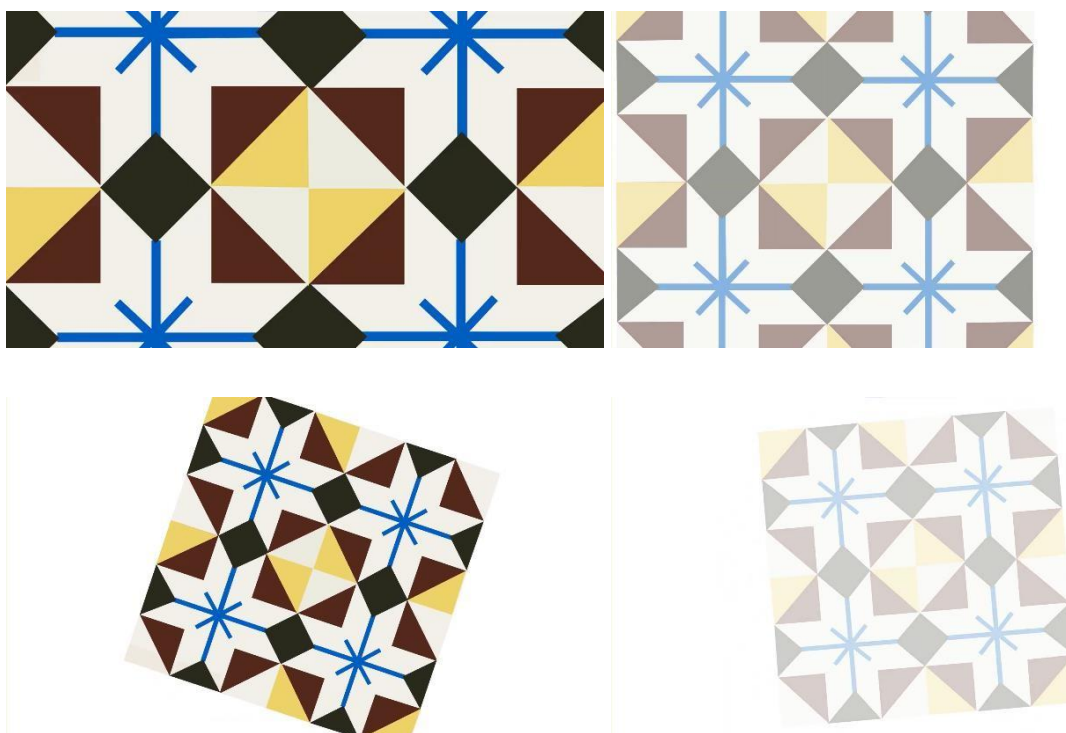


Figura 40 – Projeto *AzulMar*: animações Adobe After Effects (capturas de ecrã)

13.4. Inquéritos

Relativamente à proposta *AzulMar*, desenvolvida com o intuito de utilizar a IA na criação de animações e o uso de programas de ilustração e animação para a realização de um vídeo, é aplicado um inquérito, a fim de recolher informações e tomar conhecimento sobre as apreciações dos alunos. O questionário é entregue em formato digital, através da aplicação *Google Forms*, partilhado no *Google Classroom* da turma. De sete alunos, obteve-se seis participações, destacando as seguintes perguntas e respostas:

Os resultados demonstram que o uso adequado e seguro da IA pode ser eficaz para o desenvolvimento da literacia digital, competência imprescindível para a sociedade atual. É notória a preferência de ferramentas digitais em detrimento de ferramentas manuais (Apêndice V – Inquérito à Proposta *AzulMar*).

| CONCLUSÃO

O projeto implementado surgiu a partir do interesse em explorar a multimédia como ferramenta pedagógica no âmbito da Arte Urbana e do património nacional enquanto conteúdos programáticos em Artes Visuais. A investigação-ação teve lugar numa turma de curso profissional Técnico de Multimédia, do 11º ano, na disciplina de Técnicas de Multimédia, com a apresentação de conteúdos teóricos e de pesquisa, de proposta de exercícios e obtenção de resultados. Este método permite ajustar as necessidades individuais e coletivas, permitindo uma ponte entre a teoria e a prática. Os trabalhos recolhidos, como os questionários realizados à turma após os exercícios, permitem observar e responder à problemática instigada neste estudo, seguindo as questões iniciais:

- Pode a Arte Urbana ser orientada para contexto sala de aula de forma ir de encontro ao currículo escolar?
- Qual o potencial pedagógico da Arte em Espaço Público numa disciplina de multimédia?
- A Arte Urbana é passível de se adaptar à Arte Digital?

Pelo estudo realuzado, fica demonstrado que é possível a Arte Pública penetrar as quatro paredes da sala de aula, acompanhando o currículo escolar. Observando o PASEO (Anexo VI – Esquema Concetual do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória), documento de referência para a estrutura do sistema educativo e do desenvolvimento curricular, sabe-se que o professor deve promover os princípios, áreas de competências e valores descritos, com o intuito de preparar os jovens alunos para a sociedade do futuro.

Antes de abordar diretamente a Arte Urbana, a preocupação em induzir o mundo da Arte nos alunos é evidente, devido à pouca literacia artística da turma. A apresentação de diversos artistas de várias áreas artísticas teve um impacto positivo, embora com um início preocupante: os alunos demonstram pouco conhecimento acerca da Arte Contemporânea Portuguesa; no entanto, segundo os questionários realizados, a exibição do *PowerPoint* de artistas contemporâneos portugueses possibilitou aos discentes a aquisição de novos conhecimentos, consciencializando-os para a importância da cultura portuguesa. A visita de estudo reforçou a premissa de que a Arte Urbana pode ser um auxílio do currículo escolar, , por se tratar de uma manifestação artística abundante nas cidades portuguesas, que pode ser tomada como ponto de partida para estimular a curiosidade, o pensamento crítico e criativo, e desenvolver, no âmbito pessoal, responsabilidade, autonomia e integridade. Sair do espaço

fechado da sala de aula para um ambiente mais aberto é enriquecedor do processo de aprendizagem, porque os alunos sentem à partida muito entusiasmo e interesse nos passeios escolares, o que desde logo facilita a aquisição de conhecimentos. Transferir tudo o que se aprendeu na visita de estudo para a sala de aula é, em si, um recurso muito enriquecedor, já que o material a trabalhar é observado e recolhido pessoalmente pelos alunos.

Acerca do seu potencial pedagógico da Arte Urbana, conclui-se que o desenvolvimento deste projeto numa disciplina de multimédia não apenas é exequível, como pode dar excelentes resultados, havendo uma panóplia de meios digitais capazes de abordar os conteúdos programáticos da disciplina em ação e do currículo escolar. Numa sociedade em que a tecnologia está cada vez mais presente na vida quotidiana, é fundamental desenvolver a literacia digital nos alunos. Isto implica saber realizar uma pesquisa científica, melhorar a aptidão e conhecimentos nos programas já conhecidos, e experimentar novas aplicações, para que a adaptação ao futuro seja a melhor possível.

Neste estudo, a manipulação de imagens de Arte Urbana com programas de ilustração, de animação e de inteligência artificial obteve resultados muito positivos, com um notório interesse por parte dos alunos. Existem imensos programas digitais de imagem e vídeo que são adaptáveis ao currículo escolar, podendo ser enquadrados aos diversos programas escolares. O trabalho com imagens da cidade de residência impulsiona a curiosidade para com o meio em que se vive ou estuda, convidando os alunos a procurar mais e a refletir sobre o que se pode encontrar nos recantos urbanos, em praças ou fachadas de edifícios.

Criar conteúdos digitais sobre as obras artísticas presentes em Matosinhos ajudou especificamente no aprofundamento das competências digitais, da aprendizagem curricular, do pensamento criativo e da sensibilidade artística do aluno, perceptíveis nos resultados dos trabalhos apresentados pela turma.

Numa ponderação global, considerando a qualidade dos projetos apresentados, a investigação-ação teve um impacto positivo. O ambiente de sala de aula descontraído e proveitoso, tendo como base a empatia e respeito mútuo, contribuiu para um espírito de entreajuda, motivação e confiança. Apesar do aparente desinteresse pela escola em geral, alguma dificuldade de gestão de trabalho e concentração, os alunos apresentam-se dispostos a serem desafiados e a trabalhar em temas pouco frequentes, tais como a própria cidade, que pode ser um recurso pedagógico ao currículo escolar. O professor deve ter em atenção os métodos que utiliza para captar a atenção e curiosidade da sua turma, tentando inovar o processo de

aprendizagem, a fim de incentivar a autonomia, responsabilidade e raciocínio crítico, e, deste modo, formar indivíduos cívicos e ativos, aptos para contribuir na sociedade futura.

| REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abreu, J. G. (dezembro de 2015). *As Origens Históricas da Arte Pública*. Obtido de Veritati - Repositório Institucional da Universidade Católica Portuguesa: <https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/43945/1/45112016.pdf>
- Adorno, T. (1993). *Teoria Estética*. Lisboa: Edições 70.
- Agência Nacional para a Qualificação e o Ensino Profissional. (22 de dezembro de 2020). *Técnico/a de Multimédia*. Obtido de Catálogo Nacional de Qualificações - ANQEP: <https://catalogo.anqep.gov.pt/qualificacoesDetalhe/7367>
- Agência Nacional para a Qualificação e o Ensino Profissional. (s.d.). *A ANQEP*. Obtido de ANQEP: <https://www.anqep.gov.pt/np4/anqep/>
- Água, I. T. (2022). Hyperlinks Die Too: Notas sobre um Encontro entre Tecnologia, Ativismo e Práticas Artísticas. Em D. A. Sarrouy, J. A. Simões, & R. Campos, *A Arte de Construir Cidadania: Juventude, Práticas Criativas e Ativismo* (pp. 371-386). Lisboa: Tinta da China.
- ALBERTINA Museum. (s.d.). *VALIE EXPORT Retrospective*. Obtido de ALBERTINA Museum: <https://www.albertina.at/en/exhibitions/valie-export/>
- Almeida, J. d., & Almeida, Z. (s.d.). *História*. Obtido de S. Mamede Infesta: <http://saomamedeinfestabio.blogspot.com/p/historia.html>
- Annecy Festival. (12 de março de 2024). *The Annecy Festival Unveils Its 2024 Poster!* Obtido de Annecy Festival: <https://www.annecyfestival.com/en/news/the-annecy-festival-unveils-its-2024-poster>
- Arte Ref. (maio de 2022). *A Participação das Mulheres na História da Arte*. Obtido de Arte Ref: <https://arteref.com/opiniao/instituto-tomie-ohtake/a-participacao-das-mulheres-na-historia-da-arte/>
- Arts Award. (s.d.). *The Importance of Arts Education for Students and How to Get Your Subject Noticed*. Obtido de Arts Award: <https://learn.artsaward.org.uk/importance-arts-education>
- Arts Education Partnership. (2004). *The Arts and Education: New Opportunities for Research*. Obtido de Arts Education Partnership: <https://www.aep-arts.org/?s=The+Arts+and+Education%3A+New+opportunities+for+research>

- Azevedo, I. G. (27 de janeiro de 2020). *Os Usos do Espaço Público e a Inserção da Arte como Instrumento de Resistência*. Obtido de CORE: <https://core.ac.uk/download/pdf/287241192.pdf>
- BBC. (18 de março de 2024). *Who is Banksy? Everything We Know About the Anonymous Artist*. Obtido de BBC: <https://www.bbc.com/news/uk-england-bristol-50249349>
- Benjamin, W. (1992). *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*. Lisboa: Relógio D'Água.
- Bento, M., & Lencastre, J. A. (2014). Utilização de Recursos Multimédia na Educação :Inovação ou Tradição? *Atas do Congresso Formação e Trabalho Docente na Sociedade da Aprendizagem* (pp. 1032-1045). Braga: Universidade do Minho - Centro de Investigação em Estudos da Criança (CIEC).
- Béret, C. (s.d.). *VALIE EXPORT*. Obtido de AWARE: Archives of Women Artists, Research & Exhibitions: <https://awarewomenartists.com/en/artiste/valie-export/>
- Bordalo II. (s.d.). *About*. Obtido de Bordalo II: <https://www.bordaloii.com/about>
- Brooklyn Museum. (s.d.). *Lady Pink*. Obtido de Brooklyn Museum: https://www.brooklynmuseum.org/eascfa/about/feminist_art_base/lady-pink
- Câmara Municipal de Matosinhos. (03 de dezembro de 2007). *Evocação dos 60 Anos do Grande Naufrágio de 1947*. Obtido de CM Matosinhos: <https://www.cm-matosinhos.pt/servicos/comunicacao-e-imagem/noticias/noticia/evocacao-dos-60-anos-do-grande-naufragio-de-1947>
- Câmara Municipal de Matosinhos. (14 de abril de 2014). *Mural da Lionesa Concluído*. Obtido de CM Matosinhos: https://www.cm-matosinhos.pt/pages/242?news_id=2908
- Câmara Municipal de Matosinhos. (07 de setembro de 2016). *Primeira Rota de Arte Urbana*. Obtido de CM Matosinhos: https://www.cm-matosinhos.pt/municipio/covid-19/noticias/noticia/primeira-rota-de-arte-urbana?related_news_list_7_page=65
- Câmara Municipal de Matosinhos. (s.d.). *Abel Salazar (1889-1946)*. Obtido de CM Matosinhos: <https://www.cm-matosinhos.pt/servicos/cultura/historia-e-patrimonio/figuras-de-matosinhos/poi/abel-salazar-1889-1946>
- Câmara Municipal de Matosinhos. (s.d.). *Escola Secundária Abel Salazar*. Obtido de CM Matosinhos: <https://www.cm-matosinhos.pt/servicos/comunicacao-e-imagem/noticias/noticia/escola-secundaria-abel-salazar-12>
- Câmara Municipal de Matosinhos. (s.d.). *Lenda de Cayo Carpo*. Obtido de CM Matosinhos: <https://www.cm-matosinhos.pt/servicos/cultura/agenda-cultural-da-amp/evento-24/lenda-de-cayo-carpo-18>

- Carranca, M. A. (2004). Uma Cultura para a Sociedade do Conhecimento: Contributos da Cultura para a Promoção das Cidades como Habitats de Inovação. *GeoINova*, pp. 77-99.
- Carvalho, A. A. (30 de junho de 2002). Multimédia: um Conceito em Evolução. *Revista Portuguesa de Educação*, pp. 245-268.
- Casa-Museu Abel Salazar. (s.d.). *Quem Somo: A Casa-Museu*. Obtido de Casa-Museu Abel Salazar: <https://cmas.up.pt/quem-somos/>
- Cervený, K. (2001). *Elliot W. Eisner, The Role of the Arts in Educating the Whole Child*. Obtido de Grantmakers in the Arts: <https://www.giarts.org/article/elliott-w-eisner-role-arts-educating-whole-child>
- Coutinho, C. P., Sousa, A., Dias, A., Bessa, F., Ferreira, M. J., & Vieira, S. (2009). Investigação-Ação: Metodologia Preferencial nas Práticas Educativas. *Psicologia, Educação e Cultura*, pp. 355-380.
- Deranty, J.-P. (2010). Regimes of the Arts. Em J.-P. Deranty, *Jacques Ranciere: Key Concepts* (pp. 116-130). Londres: Routledge.
- Diário da República, 2ª Série. (28 de janeiro de 2013). *Recomendação 1/2013 - Educação Artística*. Obtido de Conselho Nacional de Educação: https://www.cnedu.pt/content/antigo/images/stories/2013/Recom_EducaoArtstica.pdf
- Digital MEC. (s.d.). *Missão e Valores*. Obtido de Digital MEC: <https://digital.dge.mec.pt/>
- Direção-Geral do Emprego e das Relações de Trabalho. (29 de junho de 2021). *EQAVET – Quadro de Referência Europeu de Garantia da Qualidade para o Ensino e Formação Profissional*. Obtido de DGERT: <https://www.dgert.gov.pt/eqavet-quadro-de-referencia-europeu-de-garantia-da-qualidade-para-o-ensino-e-formacao-profissional>
- Direção-Geral do Emprego e das Relações de Trabalho. (24 de junho de 2021). *QNQ – Quadro Nacional de Qualificações*. Obtido de DGERT: <https://www.dgert.gov.pt/qnq-quadro-nacional-de-qualificacoes>
- Direção-Geral do Emprego e das Relações de Trabalho. (05 de julho de 2022). *Modalidades de Ensino e Formação Profissional*. Obtido de DGERT: <https://www.dgert.gov.pt/modalidades-de-formacao-profissional>
- Donald, B. (janeiro de 2014). *Stanford Professor Elliot Eisner, Champion of Arts Education, Dies*. Obtido de Stanford Graduate School of Education: <https://ed.stanford.edu/news/elliott-eisner-champion-arts-education-dead-80>

- Dutton, D. (2006). A Naturalistic Definition of Art. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 367-377.
- Eisner, E. W. (2004). *The Arts and the Creation of Mind*. New Haven: Yale University Press.
- Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas. (s.d.). *Centros de Competência TIC*. Obtido de Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas: <https://erte.dge.mec.pt/centros-de-competencia-tic>
- Escola 360. (s.d.). *Sobre o Escola 360*. Obtido de Escola 360: <https://e360.edu.gov.pt/e360/publico/sobre>
- Escola Virtual. (s.d.). *Respondemos às suas Dúvidas!* Obtido de Escola Virtual: <https://www.escolavirtual.pt/Duvidas/faqs.htm>
- Espaço de Arquitetura. (s.d.). *Álvaro Siza Vieira*. Obtido de Espaço de Arquitetura: <https://espacodearquitetura.com/empresas/alvaro-siza-vieira/>
- Figueiredo, N. (06 de agosto de 2024). *Kit Digital: Quem Tem de Devolver e Cuidados a Ter*. Obtido de Doutor Finanças: <https://www.doutorfinancas.pt/vida-e-familia/parentalidade/kit-digital-quem-tem-de-devolver-e-cuidados-a-ter/>
- Fowler, C. (1989). The Artes are Essential to Education. *Educational Leadership*, 60-63.
- Garcia, V. M. (março de 2020). A Contribuição dos Recursos Multimédia na Educação em Arte. *A Arte e o Ensino da Arte*, pp. 355-373.
- Gomes, C. S. (28 de novembro de 2012). *Recursos Educativos Multimédia no Ensino das Artes Visuais*. Obtido de Veritati - Repositório Institucional da Universidade Católica Portuguesa: <https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/13197/1/201677946.pdf>
- Gomes, H. (s.d.). *Sumários Desenvolvidos*, pelo professor doutor Hélder Gomes, no âmbito da disciplina de Estética I e Estética II, pela Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto
- Google Arts & Culture. (s.d.). *Bringing the World's Art and Culture Online for Everyone*. Obtido de Google Arts & Culture: <https://about.artsandculture.google.com/>
- Gradíssimo, A., & Caetano, A. (2010). A Obra de Arte como um Caminho para uma Literacia Artística no Currículo de EVT. Em *As Artes na Educação - Contextos de Aprendizagem Promotores da Criatividade* (pp. 67-78). Leiria: Folheto Edições e Design.
- Groys, B. (2022). *Arte em Fluxo*. Lisboa: Orfeu Negro.
- Guggenheim. (s.d.). *Collection Online - Ai Weiwei*. Obtido de Guggenheim: <https://www.guggenheim.org/artwork/artist/ai-weiwei>

- Guggenheim. (s.d.). *Jenny Holzer*. Obtido de Guggenheim New York:
<https://www.guggenheim.org/artwork/artist/jenny-holzer>
- Guggenheim New York. (s.d.). *Nam June Paik*. Obtido de Guggenheim New York:
<https://www.guggenheim.org/artwork/artist/nam-june-paik>
- Hanhardt, J. (s.d.). *Hanhardt Article*. Obtido de Paik Studios:
<https://www.paikstudios.com/#HANHARDT>
- Hernandez, M. L. (2022). *Barbara Kruger*. Obtido de MoMA:
<https://www.moma.org/artists/3266>
- History Timelines. (s.d.). *A History Timeline About Multimedia*. Obtido de History Timelines:
<https://historytimelines.co/timeline/multimedia->
- Joana Vasconcelos. (s.d.). *Biografia*. Obtido de Joana Vasconcelos:
https://www.joanavasconcelos.com/pt/artist#artist_biography
- Kant, I. (1995). *Crítica da Faculdade de Juízo*. Forense Universitária.
- Krauß, A.-C. (2001). *História da Pintura: Do Renascimento aos Nossos Dias*. Colónia: Könnemann.
- Matosinhos World's Best Fish. (s.d.). *Rota de Street Art | Arte Urbana*. Obtido de Matosinhos W'BF: https://www.matosinhoswbf.pt/pages/514?geo_article_id=392
- Matosinhos World's Best Fish. (s.d.). *World's Best Fish*. Obtido de Matosinhos W'BF:
<http://www.matosinhoswbf.pt/#wbf>
- Metz, R. (10 de setembro de 2022). *Sistema de Inteligência Artificial Venceu Concurso de Arte e os Artistas Estão Furiosos*. Obtido de CNN Portugal:
<https://cnnportugal.iol.pt/ia/jason-allen/sistema-de-inteligencia-artificial-venceu-concurso-de-arte-e-os-artistas-estao-furiosos/20220910/631862670cf2ea4f0a5b17e6>
- MoMA. (s.d.). *Light: Rafaël Rozendaal*. Obtido de MoMA:
<https://www.moma.org/calendar/exhibitions/5774>
- Morley, D., & Parker, C. S. (2015). *Understanding Computers: Today and Tomorrow, Comprehensive*. Stamford: Cengage Learning.
- Moro, M. L., & Machado, C. A. (s.d.). *Contribuições do Uso das TIC na Disciplina de Arte*. Obtido de Unicentro:
<https://sguweb.unicentro.br/app/webroot/arquivos/atsubmissao/ARTIGO-6.pdf>
- Mughal, M. (29 de fevereiro de 2024). *Introduction to Sophia the AI Robot*. Obtido de LinkedIn:
<https://www.linkedin.com/pulse/introduction-sophia-ai-robot-mohd-farhan-mughal-vqcx/>

- P55.ART. (15 de março de 2023). *Como a Artista Barbara Kruger Mudou o Mundo da Arte?* Obtido de P55.ART: https://www.p55.art/blogs/p55-magazine/como-a-artista-barbara-kruger-mudou-o-mundo-da-arte?srsltid=AfmBOopuUB7OeAnAM_Nji_S1DpFnHF7LHiYwTFe6lID0jp75nAzenQJy
- P55.Art. (29 de maio de 2024). *Porque Christo and Jeanne-Claude são Famosos?* Obtido de P55.Art: https://www.p55.art/blogs/p55-magazine/porque-christo-and-jeanne-claude-sao-famosos?srsltid=AfmBOoq_R11WUKpZGLxCZANWANqAgzQjMSY_OeB4TAYkKxJZU1xCpge0
- P55.Art. (s.d.). *Vhils*. Obtido de P55.Art: <https://www.p55.art/collections/vhils#>
- Packer, R. (23 de setembro de 2013). *The Real History of Multimedia*. Obtido de MoMA: https://www.moma.org/explore/inside_out/2013/09/23/the-real-history-of-multimedia/
- Pereira, J. C. (15 de maio de 2019). *O Valor da Arte e da Cultura Artística para os Portugueses*. Obtido de Fundação Francisco Manuel dos Santos: <https://ffms.pt/pt-pt/atualmentes/o-valor-da-arte-e-da-cultura-artistica-para-os-portugueses>
- Plano Nacional de Cinema. (s.d.). *Objetivos*. Obtido de Plano Nacional de Cinema: <https://pnc.gov.pt/objetivos>
- Platão. (2017). *A República*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Porto Editora. (s.d.). *Inquirições Gerais*. Obtido de Infopédia: [https://www.infopedia.pt/artigos/\\$inquiricoes-gerais](https://www.infopedia.pt/artigos/$inquiricoes-gerais)
- Portugal Digital. (21 de junho de 2022). *Conhecer a Escola Digital*. Obtido de Portugal Digital: <https://portugaldigital.gov.pt/formar-pessoas-para-o-digital/conhecer-a-escola-digital/>
- Raposo, F. M. (2008). *Como se Produz a Aprendizagem Artística*. Obtido de Convergências - Revista de Investigação e Ensino das Artes: <http://convergencias.esart.ipcb.pt/?p=article&id=31>
- Rocha, A. M., & Coutinho, C. P. (2011). A Utilização das TIC por Professores de Educação Visual: Um Estudo em Escolas com 3ºCiclo de Paços de Ferreira, Paredes e Penafiel. *VII Conferência Internacional de TIC na Educação* (pp. 189-200). Braga: Centro de Competência da Universidade do Minho.
- Rocha, S. d. (abril de 2021). *Há Muitas Mulheres no Mundo das Artes, mas Porque Continuam Quase Invisíveis?* . Obtido de TSF: <https://www.tsf.pt/programa/botequim/ha-muitas->

mulheres-no-mundo-das-artes-mas-porque-continuam-quase-invisiveis--
13551618.html

- Rocha, T. A. (26 de março de 2019). *O Desenvolvimento Estético e a Educação Estética e Artística: o Programa Progstart*. Obtido de Repositório do ISPA: <https://repositorio.ispa.pt/bitstream/10400.12/6979/1/TES%20SENO-T1.pdf>
- Roque, M. I. (março de 2018). *A Mulher na Arte: Mais Objeto que Sujeito*. Obtido de Hypotheses - A.Muse.Arte: <https://amusearte.hypotheses.org/2192>
- Royal Academy. (s.d.). *Marina Abramović*. Obtido de Royal Academy: <https://www.royalacademy.org.uk/exhibition/marina-abramovic>
- Santos, L. A. (julho-dezembro de 2017). Descartes e sua Base para a Formação da Estética. *O Manguezal*, pp. 101-110.
- Sequeira, Á. D. (setembro de 2008). *Públicos de Arte Pública: Estudo da Recepção de Arte Pública no Concelho de Almada*. Obtido de Repositório ISCTE: <https://repositorio.iscte-iul.pt/bitstream/10071/1370/1/Microsoft%20Word%20-%20P%C3%ABlicos%20de%20Arte%20P%C3%ABlica.pdf>
- Sharma, S., & Charbathia, S. (dezembro de 2015). Multimedia Technologies: An Integration of Precedent, Existing & Inevitable Systems. *International Journal of Emerging Research in Management & Technology*, pp. 70-75.
- Silva, C. P. (30 de julho de 2008). «Magalhães», um Computador para Conquistar as Crianças. Obtido de TVI Notícias: <https://tvi.iol.pt/noticias/tecnologia/30-07-2008/magalhaes-um-computador-para-conquistar-as-criancas>
- Sociedade Portuguesa de Arte Terapia. (s.d.). *O que é Arte-Terapia?* Obtido de Sociedade Portuguesa de Arte Terapia: <https://arte-terapia.com/o-que-e-arte-terapia/>
- Sutherland, I. E. (1965). The Ultimate Display. Em I. F. Processing, *Proceedings of the Congress of the International Federation of Information Processing (IFIP)* (pp. 506-508). Kansas: Spartan Books.
- Tamara Alves. (s.d.). *About*. Obtido de Tamara Alves: <https://tamaraalves.com/ABOUT-4>
- Tate. (s.d.). *Guerrilla Girls*. Obtido de Tate: <https://www.tate.org.uk/art/artists/guerrilla-girls-6858>
- Tate. (s.d.). *Steina and Woody Vasulka*. Obtido de Tate - Intermedia Art: <https://www.tate.org.uk/intermediaart/entry21239.shtm>
- Tate. (s.d.). *Why Study Art?*. Obtido de Tate: <https://www.tate.org.uk/art/talking-point/why-study-art>

- UNESCO. (maio de 2020). *UNESCO Celebra o Poder da Arte e da Educação em Todo o Mundo*. Obtido de UNESCO: <https://www.unesco.org/pt/articles/unesco-celebra-o-poder-da-arte-e-da-educacao-em-todo-o-mundo>
- UNESCO Portugal. (s.d.). *Artes e artistas*. Obtido de UNESCO Portugal: <https://unescoportugal.mne.gov.pt/pt/temas/proteger-o-nosso-patrimonio-e-promover-a-criatividade/artes-e-artistas>
- União de Freguesias de S. Mamede Infesta e Senhora da Hora. (s.d.). *História S. Mamede Infesta*. Obtido de União de Freguesias de S. Mamede Infesta e Senhora da Hora: <https://www.uf-smish.pt/sao-mamede-de-infesta/#historia>
- Universidade do Porto. (s.d.). *Antigos Estudantes Ilustres da Universidade do Porto - Abel Salazar*. Obtido de U.Porto: https://sigarra.up.pt/up/pt/web_base.gera_pagina?p_pagina=antigos%20estudantes%20ilustres%20-%20abel%20salazar
- Vilar, F. (fevereiro de 2019). *Enlaces: Artes Periféricas, Ativismo e Pós-Memória*. Obtido de Buala: <https://www.buala.org/pt/a-ler/enlaces-artes-perifericas-artivismo-e-pos-memoria>
- Visit Portugal. (s.d.). *Matosinhos*. Obtido de Visit Portugal: <https://www.visitportugal.com/pt-pt/content/matosinhos>
- Wahl, C. (2013). Chapter 1: Between Art History and Media History: A Brief Introduction to Media Art. Em C. Saba, *Preserving and Exhibiting Media Art* (pp. 25-58). Amesterdão: Amsterdam University Press.

| APÊNDICES

Apêndice I - Exemplo de uma Apresentação em Formato PowerPoint

As apresentações das propostas realizadas com a turma são expostas através do apoio visual *PowerPoint*, com o intuito de auxiliar a compreensão dos exercícios da forma mais concisa e acessível possível. Abaixo está a apresentação *PowerPoint* da proposta *ArTuga*.

Artistas Contemporâneos Portugueses

Artistas Contemporâneos Portugueses

Álvaro Siza Vieira	Joana Vasconcelos
Ana Hatherly	José de Guimarães
Bordalo II	Lourdes Castro
Catarina Sobral	Mr Dheo
Clara Não	Paula Rego
Fernanda Fragateiro	Pedro Cabrita Reis
Francisco Vidal	Rui Chafes
Graça Morais	Sofia Neto
Helena Almeida	Vhils

Álvaro Siza Vieira (Matosinhos, 1933)

Escola Superior de Belas Artes do Porto

Arquitetura – Piscina da Quinta da Conceição (1958-1965); Piscina das Marés (1961-1966); Casa de Chá da Boa Nova (1958-1965); marginal de Leça da Palmeira (2006)

Prémio PRITZKER, 1992



<https://sigacodexarquitectura.com/emprezas/alvaro-siza-vieira/>
<https://www.seeraves.pt/a-colecao-seeraves/>

Álvaro Siza Vieira (Matosinhos, 1933)



Sem título
Caneta sobre papel
20,7 cm x 21 cm



Sem título, 1988
Caneta sobre papel
17,2 cm x 10,5 cm



Sem título
Infografia sobre papel
20,7 cm x 20,5 cm

Ana Hatherly (Porto, 1929 – Lisboa, 2015)

Universidade da Califórnia

Poesia e Artes Plásticas – “assimilação do experimentalismo internacional característico da década de 1960, designadamente através da especialização da palavra e da exploração caligráfica da relação entre desenho e escrita, mas também uma grande versatilidade de géneros, formas e estilos.”



https://so-ex.net/tag/ana-hatherly_en/
<https://gabbenkian.pt/cam/en/artist/ana-hatherly-2/>

Ana Hatherly (Porto, 1929 – Lisboa, 2015)



Objetos Alusivos, 1999
Tinta e papel
20,20 cm x 22,50 cm



Poeta (Osma Inverno II, 1999)
Lápis de cor sobre papel de filtro e papel
32 cm x 23,70 cm



Atmosfera de Lisboa, 2017
Lacagem
110 cm x 85 cm

Bordalo II (Lisboa, 1987)

Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa

Arte em Espaço Público – “a produção e consumo excessivo de coisas, que resulta na produção contínua de “lixo” e consequentemente na destruição do Planeta, são os temas centrais da sua produção.”



<https://www.bordaloii.com/>

Bordalo II (Lisboa, 1987)



Lisaf, 2020



Christmas in trees, 2021



Human Steps, 2021

Catarina Sobral (Coimbra, 1985)

Instituto Superior de Educação e Ciências

Ilustração – “paleta limitada de cores, e gosto de explorar a mistura de texturas e padrões em imagens totalmente ricas e bidimensionais.”



<http://caterinasobral.com/>

Catarina Sobral (Coimbra, 1985)



Le Riz, 2015

O Meu Avô, 2014

Achimpa, 2012

Clara Não (V. N. Gaia, 1994)

Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Ilustração e Escrita Criativa – “destaca-se pela irreverência e ironia, reivindicando a igualdade, tratando tabus da sociedade e explorando experiências pessoais.”



<https://clara.nao.com/>

<https://www.instagram.com/clara.nao/>

Clara Não (V. N. Gaia, 1994)



Fernanda Fragateiro (Montijo, 1962)

Escola Superior de Belas Artes de Lisboa

Domínio Tridimensional – “intervenções e instalações escultóricas e arquitetónicas mínimas em espaços inesperados e as suas mudanças subtis nas paisagens existentes revelam histórias enterradas de construção e transformação.”



<https://fernandefragateiro.com/>

Fernanda Fragateiro (Montijo, 1962)



Alto, 2017
Blocos maciços de concreto rosa e caixas brancas instaladas no jardim
Diversidade e unidade

Alter Barroquinha, House For Luis Barroquinha, México, 2012, 2013
Arquitetura e caderno com ensaio de impressão junto do livro sobre papel de “Anatomia da Língua Americana” desde 1915, ISBN 978-95-8816-184-6, livro de Armando Gama Portugal, México, D.F., 2005 cm x 30 cm x 43,2 cm

Architecture, o place for women?, 2016
Revistas de arquitetura em inox e tapalatos (Medina e Duran)
32 cm x 43,0 cm x 42 cm

Francisco Vidal (Lisboa, 1978)

Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha

Pintura – “realiza ideias em torno do trabalho e mobilidade internacional. É reconhecido pelas suas grandes instalações de pintura, traçando poderosas linhas caligráficas sobre telas de serigrafia, em cores vivas e variados esquemas cromáticos.”



<https://www.cps.pt/pl/artistas/francisco-vidal>

<https://art.galeria/artista/francisco-vidal-20024>

Francisco Vidal (Lisboa, 1978)



Affinity Model 2, 2019
Óleo sobre tela
114 cm x 127 cm

Utopia (Luzes) Maltese, 2010
Cabeça de madeira com tinta acrílica
360 cm x 62 cm x 61 cm, 10 kg

Impostado 4, 2020
A "Arquitetada", Seria
Tela de tela sobre papel
60 cm x 81 cm

Graça Morais (Vieiro, 1948)

Escola Superior de Belas Artes do Porto

Pintura – “cria obras que transmitem ao espectador a sua memória do mundo rural, da aldeia de Vieiro em Trás-os-Montes, onde nasceu e cresceu. Numa relação entre o corpo, o pensamento e a vivência, a artista pinta com traços fortes os rostos de uma aldeia, as histórias do povo português, os seus costumes, o modo de trabalhar e o poder da maternidade.”



<https://www.p55.art/collections/graca-morais#>

<https://galeriakian.pt/cm/artista/graca-morais/>

Graça Morais (Vieiro, 1948)



Pintura, 1978
Óleo sobre tela
100 cm x 65 cm

A Capa, 1983
Luzes, papel e óleo sobre tela
165 cm x 210 cm

A Algodão Capa, 1976
Óleo sobre tela
130 cm x 85 cm

Catarina Sobral (Coimbra, 1985)

Instituto Superior de Educação e Ciências
Ilustração – “paleta limitada de cores, e gosto de explorar a mistura de texturas e padrões em imagens totalmente ricas e bidimensionais.”



<http://caterinasobral.com/>

Catarina Sobral (Coimbra, 1985)



Le Riz, 2015

O Meu Avô, 2014

Achimpa, 2012

Joana Vasconcelos (Paris, 1971)

Centro de Arte e Comunicação Visual de Lisboa
Escultura – “reconhecida pelas suas esculturas monumentais e instalações imersivas, descontextualiza objetos do quotidiano e atualiza o conceito de artes e ofícios para o século XXI, estabelecendo um diálogo entre a esfera privada e o espaço público, a herança popular e a alta cultura. Com humor e ironia, questiona o estatuto da mulher, a sociedade de consumo e a identidade coletiva.”



<https://www.joanavasconcelos.com/en/>

Joana Vasconcelos (Paris, 1971)



Coração Independente (Joana Vasconcelos, 2005)
Talhado de plástico em amarelo, laranja, vermelho, cor-de-rosa, verde, branco e cinza.
371 cm x 220 cm x 75 cm

Rosa Vinte e Nove (Joana Vasconcelos, 2012)
Crochê de 13 fêtos à mão, aplicações em feltro, tecido, algodão, vidro, fio de alumínio, cabos de aço.
625 cm x 600 cm x 900 cm

Kosmosberg (Joana Vasconcelos, 2016)
Crochê de 13 fêtos à mão, adereços, colchetes, sobre-fêto, moldura de madeira, vidro, tecido, cor-de-rosa, feltro e 13 fêtos à mão.
100 cm x 130 cm x 40 cm

José de Guimarães (Guimarães, 1939)

Universidade Técnica em Lisboa
Pintura – “culturas estimulou-o a desenvolver uma linguagem universal e a transmitir um universo imaginário que, afinal, ressignifica a memória da própria História portuguesa, feita de enriquecedoras relações com países longínquos.”



<https://gulbenkian.pt/can/artista/jose-de-guimaraes/>

José de Guimarães (Guimarães, 1939)



S/ Título, 1982
Serigrafia
67,5 cm x 48,8 cm

Burbúlesco, 1978
Serigrafia
56 cm x 28 cm

Figura Masculina de Frente e de Trás, 1975
Serigrafia
65 cm x 50 cm

Lourdes Castro (Funchal, 1930 – 2022)

Escola de Belas-Artes de Lisboa
Desenho – “as sombras — de pessoas, de objetos — são a ligação entre presença e ausência, a fronteira entre materialidade e imaterialidade.”



<https://www.serravalles.pt/ciclo/serravalles/2205-a-vida-como-ela-e/>
<https://gulbenkian.pt/can/artista/lourdes-castro/>

Lourdes Castro (Funchal, 1930 – Funchal, 2022)



Copagem à Sombra, 1991
Algodão e fita, tesoura, manual
115 cm x 250 cm

Copagem de Sombra de Sombra, 1972
Folha em papel

Sombra recortada de Marco António, 1983
Fita gloriolítica sobre tela
81 cm x 126 cm

Graça Morais (Vieiro, 1948)

Escola Superior de Belas Artes do Porto
Pintura – “cria obras que transmitem ao espectador a sua memória do mundo rural, da aldeia de Vieiro em Trás-os-Montes, onde nasceu e cresceu. Numa relação entre o corpo, o pensamento e a vivência, a artista pinta com traços fortes os rostos de uma aldeia, as histórias do povo português, os seus costumes, o modo de trabalhar e o poder da maternidade.”



<https://www.pss.art/collections/graca-morais#>
<https://gulbenkian.pt/can/artista/graca-morais/>

Graça Morais (Vieiro, 1948)



Pintura, 1978
Óleo sobre tela
100 cm x 65 cm

A Capa, 1981
Lã, óleo, pastel e fita sobre tela
165 cm x 210 cm

A Algodão de Cova, 1976
Óleo sobre tela
130 cm x 85 cm

Paula Rego (Lisboa, 1935 – Londres, 2022)

Slade School of Fine Art em Londres

Pintura – “explora diferentes técnicas e linguagens, materializando-as num figurativismo de cores fortes, sob um imaginário expressivo e historiado, que cruza o fantástico e o real, por vezes brutalmente plasmado.”

<https://www.museu.presidencia.pt/pt/visitar/museu-da-presidencia-da-republica/exposicao-permanente/galeria-dos-retratos/pintores/paula-rego/#>
<https://galbenkian.pt/cam/artist/paula-rego/>



Paula Rego (Lisboa, 1935 – Londres, 2022)



5/2 July 1977
Óleo sobre tela
48,1 cm x 37,5 cm



Angel Anzò, 1998
Óleo sobre tela
130 cm x 180 cm



Jacob Stern (18th cen), 1960
Óleo sobre tela
93 cm x 93 cm

Pedro Cabrita Reis (Lisboa, 1956)

Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa

Variado – “discurso filosófico e poético idiossincrático que abrange uma grande variedade de meios: pintura, escultura, fotografia, desenho e instalações compostas por materiais industriais e encontrados e objetos manufacturados.”



<http://pedrocabritareis.com/>
<https://galbenkian.pt/cam/artist/pedro-cabrita-reis/>
https://www.cm-matinhos.pt/pages/242?news_id=6711

Pedro Cabrita Reis (Lisboa, 1956)



Miras Para Órnam, no Aquilão que Flutua, Alameda da Universidade, 1993
Ferro, caixas de madeira, ferro, painéis, lã, papéis, fio náutico e vidro
92,5 cm x 540 cm x 125 cm



Longe Portinari, 2006
Hidráulica sobre papel
178,5 cm x 141 cm



A Linha do Mar, 2019
Vigal de Ferro (BRASIL)

Rui Chafes (Lisboa, 1966)

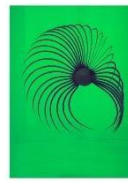
Faculdade de Belas-Artes de Lisboa

Escultura – “ambiguidade entre a matéria e a forma, dada pelo trabalho do ferro em formas aparentemente leves e orgânicas é uma das principais características da sua obra, e aquela que mais a distingue; importância dos títulos que dá aos seus trabalhos – remetendo constantemente para um universo pessoal do artista – e a relevância dada ao lugar e contexto para onde cria as obras, bem como a relação delas com a natureza.”



<http://mcc.cm-lisboa.pt/portfolio/rui-chafes/>
<https://rui.chafes.net/>

Rui Chafes (Lisboa, 1966)



Burning in the Corbúden sea, 2011
Ferro, luz e gravação vocal



Deine Nödie / Nocturne, 2015
Ferro



Travesia / Passage, 2022
Ferro e cimento
197 cm x 86 cm x 67 cm

Sofia Neto (S. João da Madeira, 1989)

École Européenne Supérieure de l'Image em Angoulême

Ilustração e Banda Desenhada – Carne e Osso #1; #2 (2015, 2016); Cicatriz (2018); Queroseme (2021); Ditrámbos – Extase, Ditrámbos – Abismo, Ditrámbos – Fauna (2019, 2021, 2022)



<https://www.sofianeto.pt/>

Sofia Neto (S. João da Madeira, 1989)



Cicatriz, 2018



Sand Sculpture, 2019



Da Noite para o Dia, 2022

Whils (Lisboa, 1987)

University of the Arts em Londres

Arte em Espaço Público – “reflexão contínua sobre a identidade, sobre a vida nas sociedades urbanas contemporâneas e nos seus ambientes saturados, explora temas como a luta entre as aspirações do indivíduo e as exigências da vida quotidiana, ou a erosão da singularidade cultural face ao modelo dominante.”



<https://whils.com/>

Whils (Lisboa, 1987)



Untp Series #12, 2022
Arquivos em formato de instalação giratória à rede
200 cm x 300 cm



Untp Series #18, 2020
Cartões publicitários rasgados, cola
280 cm x 143 cm



Scorching the surface, 2015

Interpretação de um Artista



Leonardo da Vinci, Mona Lisa, óleo s/taela, 77 cm x 53cm, 1503

Exemplos



<https://www.artmaieur.com/pt/art-gallery/collections/nevena-bojnovic-9064278/384781/mona-lisa>

Exemplos



<https://www.artmaieur.com/pt/art-gallery/collections/nevena-bojnovic-9064278/384781/mona-lisa>

Interpretação de um Artista

Objetivo – publicação na rede social Instagram na página da AE Abel Salazar, para a “Segunda do Artista” (rubrica realizada à segunda-feira, apresentando um artista contemporâneo português)
Programa – Adobe Photoshop (exploração das várias pincéis, edição de imagem); Adobe Illustrator (uso vetorial); Adobe After Effects (animação)

Avallar pela:

- Cor
- Forma
- Tema
- Textura

Interpretação de um Artista

Primeira Fase – selecionar cinco obras do artista

Segunda Fase – realizar um esboço do pretendido (manual ou digital)

Terceira Fase – concretizar o design no programa Adobe Photoshop/Adobe Illustrator

Quarta Fase – concretizar uma animação (com as camadas criadas no programa do design) no programa Adobe After Effects

Artistas Contemporâneos Portugueses


Ana Hatherly	José de Guimarães
Catarina Sobral	Lourdes Castro
Francisco Vidal	Sofia Neto
Helena Almeida	Vhils

Apêndice II – Inquérito à Proposta *ArTuga*

- Conhecias algum artista que foi apresentado no *PowerPoint*? Se sim, qual/quais?
 - 5 – não
 - 1 – Vhils, Catarina Sobral
- Gostaste de outros artistas para além do escolhido? Se sim, porquê?
 - 4 – não
 - 1 – Catarina Sobral
 - 1 – Sim, todos eram muito agradáveis
- Que fase do trabalho foi mais difícil para ti?
 - 3 – Nenhuma
 - 1 – A animação
 - 1 – Editar fotografias
 - 1 – Juntar as partes recortadas das obras
- Com esta proposta, adquiriste algum novo conhecimento? Se sim, qual?
 - 2 – Não
 - 2 – Sim, conhecer artistas que não conhecia
 - 1 – Sim, é possível criar Arte de coisas que ninguém vê valor nenhum
 - 1 – Sim, a Arte que tem nas ruas e que as pessoas não percebem
- É ou não importante divulgar os artistas portugueses? Refere principais pontos positivos e negativos.
 - 6 – Sim:
 - É importante para as outras pessoas saberem mais dos artistas que existem por aí
 - Sim. A meu ver não tem nada de negativo, pois divulgar a Arte de um artista só o vai ajudar
 - Sim, temos mais conhecimento pelo próprio país e podemos ajudar para os próprios irem para fora mostrar a Arte
 - Sim
 - Sim, para espalhar cultura
 - A que gosta muito, então sim
- O que entendes por Arte Contemporânea?
 - Nada
 - É a Arte criada por artistas dos Séculos XX e XXI

- A Arte Contemporânea não se limita a um estilo ou movimento específico, é caracterizada por uma variedade de técnicas
- Não sei
- Arte Moderna?
- Não muito
- Que movimentos artísticos gostas mais?
 - Expressionismo
 - Arte Contemporânea
 - Barroco
 - Grafite
 - Não sei
 - Não recordo
- Preferias ter explorado outro tipo de movimentos artísticos em vez da Arte Contemporânea? Explica porquê.
 - Sim
 - Não, pois esse é o movimento artístico que mais gosto
 - Não, também gostei de ver os que vi
 - Gostei do que trabalhei
 - Não sei
 - Depende

Apêndice III – Proposta da Visita de Estudo *Rota Street Art MTS* e Autorização do Encarregado de Educação



VISITA DE ESTUDO / ATIVIDADE NO EXTERIOR PROPOSTA

Visitas de Estudo: Rota de Street Art | Arte Urbana - Matosinhos

Ano Letivo: 2023/2024

As visitas de estudo encontram-se programadas no P.A.A. Sim Não X

Departamento de Expressões - Ensino Profissional

Local/data/hora de partida	ESAS – 08/05/2024 , 8,15																				
Local/data/hora de chegada	ESAS – 08/05/2024, 12.30																				
Ano(s)/Turma(s)/Curso	11.ºM - Curso Profissional Técnico de Multimédia																				
Professor(es) responsável(eis)	Gina Chaves e Daniela Alves																				
Professor(es) acompanhante(s)	Gina Chaves e Daniela Alves																				
Articulação interdisciplinar	Disciplinas	Objetivos																			
	Técnicas de Multimédia	<ul style="list-style-type: none"> - Adquirir conhecimentos de arte urbana e as suas capacidades plásticas. - Demonstrar diferentes vertentes artísticas. - Incentivar a criatividade e o gosto pela arte. - Estimular o enriquecimento cultural. - Fortalecer a cultura e a Identidade da Escola. - Promover a articulação entre o agrupamento e o meio. - Promover o sucesso escolar. - Promover a inovação ao nível das diferentes literacias, nas áreas das ciências, humanidades, das tecnologias e das artes. - Promover a articulação curricular. - Favorecer o cumprimento dos objetivos programáticos. - Sensibilizar os alunos para atividades extracurriculares. - Promover as relações interpessoais. - Desenvolver a autonomia e a reflexão crítica, promovendo uma cidadania responsável. 																			
Fundamentação	Técnicas de Multimédia	Realização da rota de street art (arte urbana) “Up There” em Matosinhos, com objetivo de observar a arte urbana presente no concelho de Matosinhos																			
Itinerário	Trajetos/Localidade Horários	08/05/2024- 9h- lionesa (autocarro 505)- bairro dos pescadores- trajeto a pé CMM/Casa de Design- regresso autocarro - escola 12.30 h																			
Recursos	Transporte/Transfer	passé estudante- alunos+4 viagens Z2 para 2 professoras- andante																			
	Atividade	visita de estudo ao percurso de street art e museu																			
	Almoço																				
	Seguro:	Sim																			
	Financeiros	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="2">Custo (semalmoço)</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">A l i u n o</td> <td style="text-align: center;">Escola</td> <td style="text-align: center;">SASE</td> <td style="text-align: center;">Outros (POCH)</td> <td style="text-align: center;">X</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Custo (semalmoço)										A l i u n o	Escola	SASE	Outros (POCH)	X				
Custo (semalmoço)																					
A l i u n o	Escola	SASE	Outros (POCH)	X																	

<p style="text-align: center;">As professoras responsáveis</p> <p style="text-align: center; margin-top: 20px;">Gina Chaves e Daniela Alves Data 30/01/2024</p>	<p style="text-align: center;">Aprovado em Conselho Pedagógico</p> <p style="text-align: center; margin-top: 20px;">Data ____ / ____ / 2024</p>
---	---

Nota: O preenchimento da ficha deve estar de acordo com os dados contidos no P.A.A.



VISITA DE ESTUDO A MATOSINHOS

Ano Letivo: 2023/2024

AUTORIZAÇÃO

Curso Profissional de Técnico de Multimédia	Anos: 11.M	Turmas: M
---	------------	-----------

Ex.mo/a. Sr./a Encarregado/a de Educação do(a) aluno(a) _____, n.º _____, no dia 08 de maio de 2024 realizar-se-á a Visita de Estudo a **Rota de Street Art | Arte Urbana - Matosinhos**

PROGRAMA DA VISITA

Partida	Local	ESAS	Chegada	Local	ESAS
	Hora	8:15		Hora	12.30 (aprox.)
Objetivos da visita	Realização da rota de street art (arte urbana) "Up There" em Matosinhos, com objetivo de observar a arte urbana presente no concelho de Matosinhos. <ul style="list-style-type: none"> - Adquirir conhecimentos de arte urbana e as suas capacidades plásticas. - Incentivar a criatividade e o gosto pela arte. - Estimular o enriquecimento cultural. - Promover a articulação entre o agrupamento e o meio. - Envolver os alunos no respeito pela identidade cultural local. - Desenvolver a autonomia e a reflexão crítica, promovendo uma cidadania responsável. 				
Itinerário	ESAS- saída 8.30- CMM/Lionesa/Casa do Design (autocarro 505/61/107)- trajeto a pé- regresso autocarro - escola 12.30h				
Transporte	Autocarro- o aluno deve trazer o passe estudante-gratuito				
Alimentação	Própria-pequeno lanche				
Materiais necessários	Telemóvel-passe de estudante-				
Preço por aluno	-----				
Professor(es) responsável(eis)	Gina Chaves e Daniela Alves				
Professor(es) acompanhante(s)	Gina Chaves e Daniela Alves				

É expressamente proibida a posse e o consumo de bebidas alcoólicas e substâncias ilícitas.

.....
(Destacar e entregar ao(s) Professor(es) responsável(eis)

Tomei conhecimento e autorizo o/a meu/minha educando/a _____
nº _____, da turma M, do 11º ano, a participar na visita de estudo a **Rota de Street Art | Arte Urbana - Matosinhos**, no dia 08 de maio de 2024 responsabilizando-me pelo seu comportamento e atos durante a mesma.

O/a Encarregado/a de Educação

Data: ____/____/2024 _____

Apêndice IV – Inquérito à Proposta Visita de Estudo

- Em média, quantas vezes vais a Matosinhos (passear, ir à praia, almoçar/lanchar/jantar, etc) por mês?
 - 20 vezes por mês
 - Só costume ir mais nas férias para ir a praia
 - Duas vezes ao mês, talvez mais
 - Raramente
 - 1
 - 0
- Que património (edifícios/monumentos/zonas/etc) conheces de Matosinhos?
 - Conheço 10
 - A rede gigante da praia de Matosinhos
 - Conheço somente as zonas praianas
 - Não conheço muita coisa de lá
 - Não muitos
 - 0
- O que entendes por *Street Art*/Arte Urbana?
 - 2 – *Graffiti*
 - 1 – É a expressão que se refere a manifestações artísticas desenvolvidas no espaço público
 - 1 – Pouco, Muito Pouco
 - 1 – Nada
 - 1 – Não sei
- Antes da visita, tinhas conhecimento da existência de murais graffitis em Matosinhos? Se sim, qual/quais? E da rota de *Street Art – Up There*?
 - 5 – Não
 - 1 – Sim, conheço aquele que é no Burguer King, o dos pescadores, e muito mais
- Reconheceste algum artista da rota *Street Art* na apresentação dos artistas contemporâneos portugueses? Se sim, qual/quais?
 - 5 – Não
 - Mr. Dheo
- O que entendes por azulejo?

- O azulejo é uma peça de cerâmica de forma quadrangular que serve para revestir superfícies como pavimentos, paredes e tectos
- É o que efeitava as casas
- Azulejo é uma peça de cerâmica quadrada que juntando com outras peças iguais formam um padrão
- Peça de cerâmica decorativa
- Uma pedra numa parede
- Não entendo
- Tinhas noção da forte presença do azulejo em Portugal?
 - 3 – Sim
 - 2 – Não
 - 1 – Um pouco
- Entre o trajeto pedonal e a visita a um edifício (museu/galeria/etc), que formato de visita de estudo preferes? Explica porquê.
 - Este que tivemos foi muito bom
 - Visitar um sítio para ter conhecimento
 - Preferia um trajeto de carro. Fiquei com dores nas costas
 - Trajeto, é mais interessante
 - Gosto dos dois
 - Museu
- Consideras a visita de estudo importante para compreender o tema de *Street Art*/Arte Urbana e património (azulejo) ou não? Explica porquê.
 - 4 – Sim (uma maneira de vermos as coisas ao de uma forma banal mas sim importante/ é património nacional/ presencialmente é mais divertido)
 - 2 – Não sei
- Gostavas de ter tido mais visitas de estudo ou esta foi suficiente?
 - 6 – Gostava de ter tido mais

Apêndice V – Inquérito à Proposta *AzulMar*

- O que entendes por Inteligência Artificial?
 - A inteligência artificial é a capacidade que uma máquina para reproduzir competências semelhantes às humanas como é o caso do raciocínio, a aprendizagem, o planeamento e a criatividade
 - É o que hoje em dia nos ajuda em muitas coisas
 - É a capacidade que máquinas e softwares têm de "pensar"
 - Inteligência criada por humanos
 - Bastante
 - Não sei
- Conhecias alguma aplicação de Inteligência Artificial? Se sim qual/quais?
 - 4 – Chat GPT
 - 1 – Chat GPT e PIKA
 - 1 – Siri e outros do género
- Já tinhas usado alguma aplicação de Inteligência Artificial? Se sim qual/quais? E para que motivo/s?
 - 6 – Sim:
 - 5 – Chat GPT (testes e trabalhos/ coisas pessoais e também para obter informações sobre coisas)
 - 1 – Não me lembro qual
- Com esta proposta, adquiriste algum novo conhecimento? Se sim, qual?
 - 4 – Sim (conheci novos artistas portugueses e as artes deles/ não sabia que existiam IAs que faziam animação de imagem/ IA Pika é muito interessante)
 - 1 – Não
 - 1 – Não sei
- O que entendes por Animação?
 - A palavra animação tem origem do latim, “animatio”, que significa, ser animado
 - Que podemos animar a imagem
 - É dar vida a uma imagem que é estática
 - Desenhos que se mexem
 - Bom
 - Não sei

- Gostaste mais de fazer a ilustração em AI ou a animação em AE?
 - A animação em AE
 - Ilustração AI porque é muito mais interessante de usar
 - Gostei mais de fazer ilustração em AI, pois utilizar o programa AE faz-me muita confusão
 - AE, era mais divertido
 - AI
 - Não muito
- Com esta proposta, adquiriste algum novo conhecimento?
 - 2 – Sim
 - 2 – Não
 - 1 – Depende
 - 1 – Não sei
- Preferias ter explorado Animação Analógica juntamente com a Animação Digital? Explica porquê.
 - 4 – Não (não acho muito interessante/ sou terrível a desenhar/ não sei o que é)
 - 1 – Talvez
 - 1 – Não sei

| ANEXOS

Anexo I – Oferta formativa AEAS no ano letivo 2023/2024

<p>AGRUPAMENTO DE ESCOLAS ABEL SALAZAR</p>	<p>http://esabelsalazar.pt</p>
<p>CURSOS PROFISSIONAIS OFERTA FORMATIVA 2023/2024</p>	<p>Duração - 3 anos Certificação Profissional Nivel IV Equivalência ao 12.º ano Acesso ao Ensino Superior Requisitos - 9.º ano de escolaridade</p> <p>REGALIAS Bolsa de Profissionalização Bolsa de Mérito (beneficiários ASE) Subsídio de Alimentação e Transporte Seguro Escolar - Manuais Escolares Computador Portátil - Visitas de Estudo Viagem do Final de Curso (12.º ano)</p>
<p>CURSO PROFISSIONAL</p>	<p>TÉCNICO DE MULTIMÉDIA</p>
<p>EQUIPAMENTO Software da Adobe Photoshop - Illustrator Audition - Animate After Effects - Premiere Pro Character Animator - InDesign Dreamweaver - Media Encoder Acrobat Acrobat Dc Quadro 4K - Computadores iMac Câmaras fotográficas e de vídeo Sistema de áudio/som e iluminação Mesas digitalizadoras - Microfones Auscultadores - Impressora A3</p> 	<p>PARCERIAS Leixões Sport Clube Gráfica Amanhecer Bastarda Agency Arsenal Clube da Maia Casa Museu Abel Salazar Azurara Parque Aventura Maxitek - Telemóveis Letras Distintas - Centro Digital Biblioteca Municipal da Maia Rock'N'Bowl Arcade - NorteShopping Associação Académica de São Mamede Academia António Mesquita</p>
<p>CURSO PROFISSIONAL</p>	<p>TÉCNICO DE TURISMO</p>
<p>EQUIPAMENTO Fato Completo Duas Camisas Gravata Lenço de senhora Software General Distribution System (GIS) Galileo</p> 	<p>PARCERIAS Hotel Axis Porto Hotel Mouco Groundforce Hotel Domus Hotel Cristal Porto Hotel NH Collection Hotel Eurostars Oporto Hotel Black Tulip Hotel Eurostars das Artes Pousada do Freixo Hotel Infante Sagres NEAT Hotel Avenida Hotel Park Hotel Aeroporto Azurara Parque Aventura Agência de Viagens e Turismo SolNorte Hotel Eurostars de Matosinhos AC Hotel by Marriott Porto</p>
<p>Inscreve-te!</p>	
 	

Anexo II – Critérios de Avaliação

CRITÉRIOS TRANSVERSAIS	DESCRITORES
<p><u>Conhecimento</u></p> <p>Construção</p> <p>Aplicação/Mobilização</p>	<p>Revela capacidade de compreensão e realização das Aprendizagens Essenciais / competências associadas ao perfil profissional.</p> <p>Utiliza instrumentos diversificados para pesquisar e selecionar informação, de forma crítica e autónoma.</p> <p>Interpreta e organiza a informação selecionada, de acordo com instruções fornecidas.</p> <p>Sabe autoavaliar-se e recebe o <i>feedback</i> que lhe é dado, de forma positiva e construtiva.</p> <p>Aplica os conhecimentos adquiridos a novas situações, demonstrando criatividade e expressividade, utilizando terminologia com rigor científico.</p> <p>Relaciona corretamente os conhecimentos adquiridos.</p> <p>Mobiliza o conhecimento na construção de um produto final, manipulando materiais e instrumentos diversificados.</p>
<p><u>Comunicação</u></p>	<p>Exprime-se com clareza, correção e rigor, recorrendo a vários tipos de linguagem.</p>
<p><u>Resolução de Problemas</u></p> <p>Planeamento</p> <p>Concretização</p>	<p>Compreende o problema / a tarefa, selecionando estratégias e estabelecendo relações entre os dados.</p> <p>Aplica corretamente a estratégia selecionada na resolução dos problemas / tarefas.</p> <p>Interage de forma proativa, revelando tolerância e empatia, e aceitando diferentes pontos de vista.</p>

Anexo III – Descritores de Desempenho

MENÇÃO NÍVEL CLASSIFICAÇÃO	DESCRIÇÃO DO DESEMPENHO TENDO EM CONTA OS CRITÉRIOS DEFINIDOS
<p>Muito Bom</p> <p>5</p> <p>18-20</p>	<p>Realizou todas as aprendizagens essenciais previstas, demonstra uma excelente capacidade de processamento da informação, comunica com rigor científico/técnico/tecnológico/artístico de forma muito clara, criativa e coerente e promove sempre a cooperação e o espírito de grupo. Reflete sobre as suas aprendizagens e perspectiva-se de forma muito coerente no seu futuro escolar.</p>
<p>Bom</p> <p>4</p> <p>14-17</p>	<p>Nível intermédio</p>
<p>Suficiente</p> <p>3</p> <p>10-13</p>	<p>Realizou a maioria das aprendizagens essenciais previstas, demonstra boa capacidade de processamento da informação, comunica de forma memorizada e compreensível, mas nem sempre coerente, e promove ocasionalmente a cooperação e o espírito de grupo. Reflete sobre as suas aprendizagens, mas perspectiva-se de forma pouco coerente no seu futuro escolar.</p>
<p>Insuficiente</p> <p>2</p> <p>5-9</p>	<p>Nível intermédio</p>
<p>Muito Insuficiente</p> <p>1</p> <p>0-4</p>	<p>Não realizou a maioria das aprendizagens essenciais previstas, não processa a informação, não comunica os assuntos de forma compreensível nem coerente e não promove a cooperação nem o espírito de grupo. Não reflete sobre as suas aprendizagens.</p>

Anexo IV – Planificação da Disciplina Técnicas de Multimédia

CURSO PROFISSIONAL TÉCNICO DE MULTIMÉDIA					
PLANIFICAÇÃO ANUAL	DISCIPLINA: Técnicas de Multimédia	ANO DE ESCOLARIDADE: 11.ano	ANO LETIVO: 2023 / 2024		
Domínios / Áreas Temáticas	Competências - Perfil Profissional (Conhecimentos, Aptidões e Atitudes)	Perfil do aluno	Ações Estratégicas	N.º de aulas	Processos de recolha de informação
9962 Técnicas de animação Interativa Conteúdos 1. Metodologia de trabalho 2. Preparação e otimização dos elementos gráficos 3. Noções básicas de animação 4. Nomenclatura 5. Ambiente de trabalho 6. Propriedades do documento e dos elementos constituintes 7. Símbolos, instâncias e bibliotecas. Camadas e cenas 8. Animações 8.1. Animação frame a frame 8.2. Animação interpolada 8.3. Máscaras 8.4. Camadas guia 8.5. Interpolação de formas 9. Som e música 10. Vídeo 11. Adaptação a vários media e dispositivos	Conhecimentos aprofundados de Técnicas de animação Utilizar a nomenclatura referente à animação. Operar com ferramentas de animação. Executar e publicar a animação para diferentes media e suportes. 1. Metodologia de trabalho 2. Preparação e otimização dos elementos gráficos 3. Noções básicas de animação 4. Nomenclatura 5. Ambiente de trabalho 6. Propriedades do documento e dos elementos constituintes 7. Símbolos, instâncias e bibliotecas. Camadas e cenas 8. Animações 8.1. Animação frame a frame 8.2. Animação interpolada 8.3. Máscaras 8.4. Camadas guia 8.5. Interpolação de formas 9. Som e música 10. Vídeo 11. Adaptação a vários media e dispositivos 12. Sentido de criatividade técnica e artística. 13. Sentido estético. 14. Trabalho em equipa. 15. Facilitar o relacionamento com interlocutores diferenciados. 16. Demonstrar capacidade de iniciativa no sentido de encontrar soluções adequadas na resolução de situações imprevistas. 17. Demonstrar capacidade de adaptação à evolução das tecnologias.	I – Saber científico, técnico e tecnológico; C – Raciocínio e resolução de problemas; D – Pensamento crítico e pensamento criativo; H – Sensibilidade estética e artística; B – Informação e comunicação; E – Relacionamento interpessoal; A – Linguagens e textos; F – Desenvolvimento pessoal e autonomia; G – Bem-estar, saúde e ambiente; J – Consciência e domínio do corpo.	Avaliação diagnóstica. Sensibilização sobre o tema da UFCD. Abordagem às aprendizagens essenciais, critérios e modalidades de avaliação. Visualização de recursos que motivem os alunos sobre a UFCD. Produção e análise de recursos pedagógicos considerados como fundamentais, por parte da docente. Realização de propostas de trabalho tendo em vista a aplicação correta, eficiente e criativa de conhecimentos. Utilizar o software PS e AE. Promover e apresentar um projeto multimédia. Autoavaliação.	25 h 30 t	Portefólio digital-produto final. Pasta final de trabalhos-processo e trabalhos selecionados. Observação/Avaliação formativa: - correções e indicações frequentes - verificação do cumprimento de tarefas, objetivos e prazos. Memórias descritivas/relatórios sobre o processo de trabalho. Apresentação oral e auto avaliação de 1 trabalho.

0141 Animação 2 D Conteúdos 1. Programas de animação 1.1. Janelas 1.2. Inserção da imagem 1.3. Barra de comandos 1.4. Menus 1.5. Sequências 1.6. Transparências 1.7. Tempo de animação 1.8. Criação da animação 2. GIFs animados 3. Animação vectorial 3.1. Vantagens 3.2. Leveza das animações 3.3. Programas de animação 3.4. Janelas 3.5. Barra de comandos 3.6. Menus 4. Modos de visualização- 4.1. Ajuda 4.2. Anular e repetir ações 5. A cena 5.1. Preparação 5.2. Livraria de elementos 5.3. Importância da livraria 5.4. Importar elementos 5.5. Técnicas de agrupamento de elementos 5.6. Técnicas de separação de elementos 5.7. Navegabilidade entre cenas	Aplicar as técnicas de animação em 2D Aplicar as técnicas de organização e desenvolvimento de um projeto multimédia. Conceber animações 2D utilizando ferramentas informáticas. Preparar e selecionar os equipamentos e tecnologias para multimédia, em função dos objetivos pretendidos e dos produtos multimédia a desenvolver. Conhecimentos aprofundados de Técnicas de animação 2D Sentido de criatividade técnica e artística. Sentido estético. Trabalho em equipa. Facilitar o relacionamento com interlocutores diferenciados. Demonstrar capacidade de iniciativa no sentido de encontrar soluções adequadas na resolução de situações imprevistas. Demonstrar capacidade de adaptação à evolução das tecnologias.	I – Saber científico, técnico e tecnológico; C – Raciocínio e resolução de problemas; D – Pensamento crítico e pensamento criativo; H – Sensibilidade estética e artística; B – Informação e comunicação; E – Relacionamento interpessoal; A – Linguagens e textos; F – Desenvolvimento pessoal e autonomia; G – Bem-estar, saúde e ambiente; J – Consciência e domínio do corpo.	Avaliação diagnóstica. Sensibilização sobre o tema da UFCD. Abordagem às aprendizagens essenciais, critérios e modalidades de avaliação. Visualização de recursos que motivem os alunos sobre a UFCD. Produção e análise de recursos pedagógicos considerados como fundamentais, por parte da docente. Realização de propostas de trabalho tendo em vista a aplicação correta, eficiente e criativa de conhecimentos. Utilizar o software AE. Promover e apresentar um projeto multimédia. Autoavaliação.	50 h 60 t	Portefólio digital-produto final. Pasta final de trabalhos-processo e trabalhos selecionados. Observação/Avaliação formativa: - correções e indicações frequentes - verificação do cumprimento de tarefas, objetivos e prazos. Memórias descritivas/relatórios sobre o processo de trabalho. Apresentação oral e auto avaliação de 1 trabalho.
--	--	--	---	--------------	--

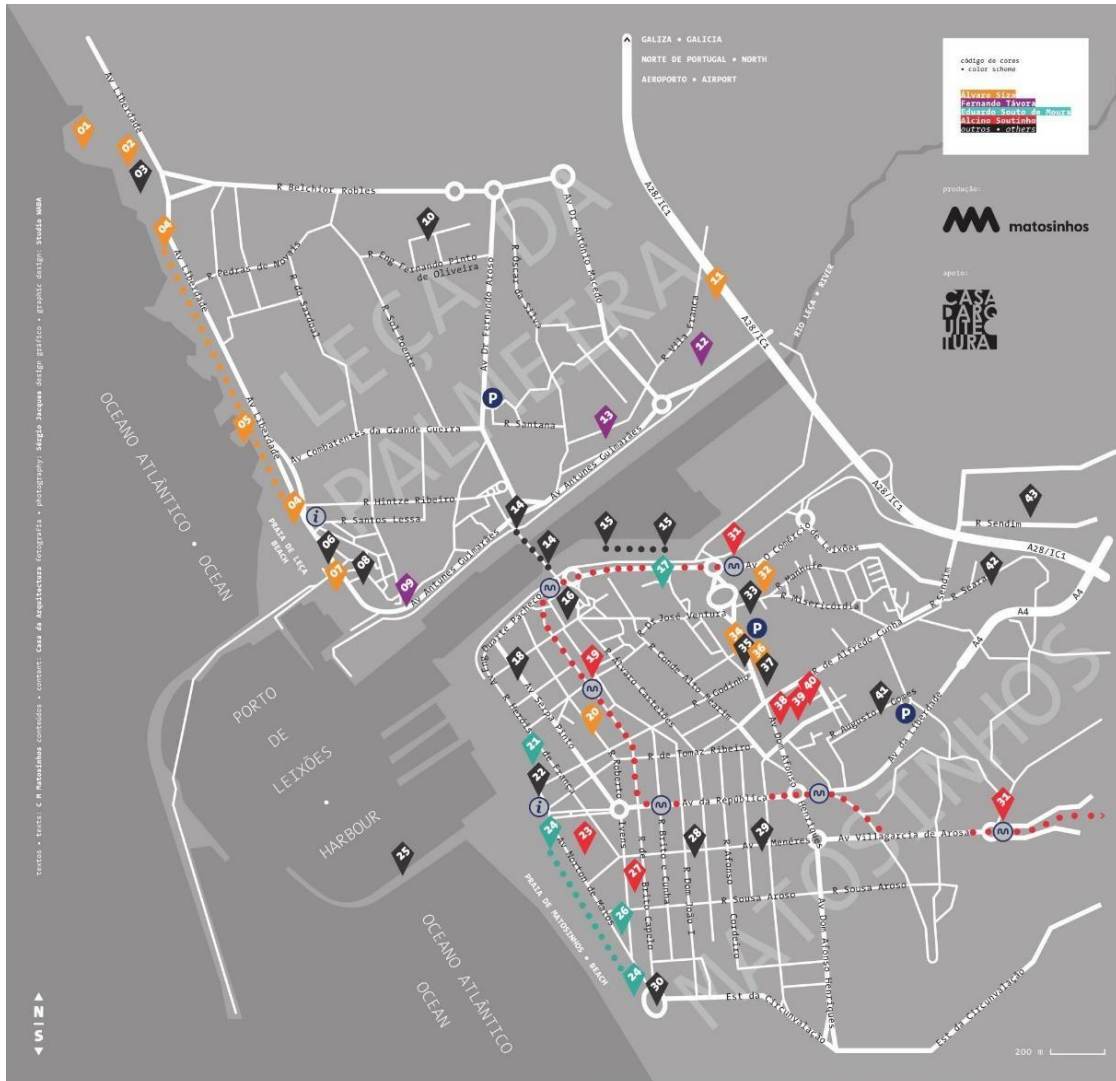
tendo como Vínculo a Multimédia

<p>5404 Pós-produção de vídeo</p> <p>Enquadramento histórico da edição e pós-produção Equipa de trabalho; 1) Suporte físico e suporte Web 4.1; Técnicas de Edição 5.1. Produtor vs Realizador; Sonoplastia; Sistemas de transmissão 7.1.; Criação de menus; Vídeo e imagens em sequência; Compressão no espaço da imagem (intra-frame) e Compressão no tempo (inter-frame)</p>	<p>Conhecimentos aprofundados de: Técnicas de captação e edição de som Processo de desenvolvimento de um projeto multimédia Definir os princípios básicos da cinematografia aplicada à edição. Realizar a edição e montagem de vídeo. Descrever os princípios nucleares de compressão de vídeo digital. Descrever os princípios e formatos de codificação de vídeo. Aplicar as formas de compressão em função da qualidade pretendida e do projeto. Conceber e produzir um produto Vídeo. Realizar um projeto de criação de um vídeo interativo integrando a montagem de vídeo e som, efeitos visuais e ilustração digital e 3D. Exportar o vídeo</p> <p>Sentido de criatividade técnica e artística. Sentido estético. Trabalho em equipa. Facilitar o relacionamento com interlocutores diferenciados. Demonstrar capacidade de iniciativa no sentido de encontrar soluções adequadas na resolução de situações imprevistas. Demonstrar capacidade de adaptação à evolução das tecnologias.</p>	<p>I – Saber científico, técnico e tecnológico; C – Raciocínio e resolução de problemas; D – Pensamento crítico e pensamento criativo; H-Sensibilidade estética e artística; B – Informação e comunicação; E-Relacionamento interpessoal; A – Linguagens e textos;</p> <p>F– Desenvolvimento pessoal e autonomia; G – Bem-estar, saúde e ambiente; J – Consciência e domínio do corpo.</p>	<p>Avaliação diagnóstica. Sensibilização sobre o tema da UFCD. Abordagem às aprendizagens essenciais, critérios e modalidades de avaliação. Visualização de recursos que motivem os alunos sobre a UFCD. Produção e análise de recursos pedagógicos considerados como fundamentais, por parte da docente. Realização de propostas de trabalho tendo em vista a aplicação correta, eficiente e criativa de conhecimentos. Utilizar o software PR e AE. Promover e apresentar um projeto multimédia. Autoavaliação.</p>	<p>50 h 60 t</p>	<p>Portefólio digital-produto final.</p> <p>Pasta final de trabalhos-processo e trabalhos selecionados.</p> <p>Observação/ Avaliação formativa: -correções e indicações frequentes - verificação do cumprimento de tarefas, objetivos e prazos.</p> <p>Memórias descritivas/ relatórios sobre o processo de trabalho.</p> <p>Apresentação oral e auto avaliação de 1 trabalho.</p>
---	---	--	---	----------------------	--

1 - ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS – A – Linguagens e textos; B – Informação e comunicação; C – Raciocínio e resolução de problemas; D – Pensamento crítico e pensamento criativo; E – Relacionamento interpessoal; F – Desenvolvimento pessoal e autonomia; G - Bem-estar, saúde e ambiente; H-Sensibilidade estética e artística; I – Saber científico, técnico e tecnológico; J – Consciência e domínio do corpo.

RECURSOS: Classroom, Portefólio digital, tutoriais, Portefólio digital com materiais de exemplificação produzidos pela professora; Divulgação de trabalhos selecionados.
Manual dos programas, página oficial Adobe, Behance, bancos de imagens, vídeo e sons, sites e redes sociais.
Plano nacional de Cinema.
Ver lista de filmes de animação do Cinanima
Participação em Projetos e concursos, em articulação com restantes disciplinas Tecnológica .

DOCENTES
Gina Maria Afonso Chaves



Matosinhos acolhe vários edifícios emblemáticos da arquitectura contemporânea portuguesa, contando com projetos de quatro dos mais notáveis arquitetos da chamada Escola do Porto: **Álvaro Siza**, **Eduardo Souto de Moura**, **Alicino Soutinho** e **Fernando Távora**, o mestre. É, por isso, considerada a capital da arquitectura portuguesa e sede da Casa da Arquitectura - Centro Português de Arquitectura. Considerado o fundador da Escola do Porto, **Fernando Távora** formou várias gerações de jovens arquitetos de dimensão universal e trabalhou, em Matosinhos, em projetos como o pavilhão de ténis da Quinta da Conceição ou o restauro do edifício onde está sediado o Museu da Quinta de Santiago. Foi-lhe também encomendada a Casa de Chá da Boa Nova, cujo projeto, porém, viria a ser executado pelo então jovem **Álvaro Siza**. Natural de Matosinhos, **Siza** já tinha desenhado alguns edifícios na cidade, mas foi o conjunto formado pela Casa de Chá e pela Piscina das Marés - agora unidos pela marginal também projetada por Siza - que o catapultaram para uma carreira de êxito, que lhe valeu amplo reconhecimento nacional e internacional e o famoso Pritzker Prize. Igualmente reconhecido por aquele que é considerado o mais importante prémio mundial da disciplina, e também pelo Leão de Ouro da Bienal de Veneza, **Eduardo Souto de Moura** iniciou a carreira no atelier de **Álvaro Siza** e tem também obra feita na cidade, nomeadamente a Marginal de Matosinhos e a integração urbana do metropolitano de superfície. Parte do seu acervo documental está depositado em Matosinhos, na Casa da Arquitectura. **Alicino Soutinho** coube desenhar os dois principais edifícios públicos de Matosinhos, a sede da Câmara Municipal, considerado um exemplo excepcional da arquitectura contemporânea portuguesa, e o complexo formado pela biblioteca e pela galeria municipal. Este guia traça, assim, um percurso possível por alguns dos mais icónicos edifícios da arquitectura portuguesa e por outros exemplares de uma disciplina que, como nenhuma outra, tem o poder de transformar o mundo e o modo como nos relacionamos com ele.

Matosinhos hosts several emblematic buildings of contemporary Portuguese architecture, with projects by four of the most notable architects of the so-called Porto School: **Álvaro Siza**, **Eduardo Souto de Moura**, **Alicino Soutinho** and **Fernando Távora**, the master. It is therefore considered the capital of Portuguese architecture and headquarters of the Casa da Arquitectura - Portuguese Centre for Architecture. Perceived as the founder of the School of Porto, **Fernando Távora** formed several generations of young architects of universal dimension and worked in Matosinhos in projects such as the tennis hall of Quinta da Conceição or the restoration of the Quinta de Santiago Museum. It was also commissioned to the Boa Nova Tea House, whose project, however, was to be executed by the then young **Álvaro Siza**. Born in Matosinhos, **Siza** had already designed some buildings in the city, but it was the set formed by the Tea House and the Tidal Pools - now united in the waterfront also projected by Siza - that ascended him into an exceptional career, both of national and international recognition and the famous Pritzker Prize. Acknowledged as well with the prize which is considered the most important in the world of the discipline, and also by the Golden Lion of the Venice Biennale, **Eduardo Souto de Moura**, that began his career in **Álvaro Siza**'s office, has also work done in the city, namely the Matosinhos waterfront and the urban integration of the metropolitan surface area. One part of this documentary collection is placed in Portuguese Centre for Architecture. **Alicino Soutinho** had the task to design the two main public buildings in Matosinhos, the seat of the Town Hall, considered an exceptional example of contemporary Portuguese architecture, and the complex formed by the library and the municipal gallery. This guide outlines a potential route through some of the most iconic buildings of the Portuguese architecture and other examples of a discipline that, like no other, has the power to transform the world and the way we relate to it.

<p>01 Casa de Chá de Boa Nova, restaurant Álvaro Siza 1984-1986 Av. da Liberdade, Loja de Palmeira</p>	<p>05 Piscina das Marés, tidal swimming pool Álvaro Siza 1984-1986 Av. da Liberdade, Loja de Palmeira</p>	<p>12 Quinta da Conceição e pavilhão de ténis Álvaro Siza 1985-1986 Av. Antunes Guimarães, Loja da Palmeira</p>	<p>16 Mercado de Matosinhos ABS Arquitectos 1980-1986 R. França Junior, Matosinhos</p>
<p>17 Casas Púlio e Casas das Mouras Eduardo Souto de Moura 1993-1999 R. Dr. Miguel Martins/Av. Duarte Pacheco, Matosinhos</p>	<p>24 Marginal de Matosinhos Eduardo Souto de Moura 1999-2002 Av. Moisés de Matos, Matosinhos</p>	<p>38 Câmara Municipal de Matosinhos (City Hall) Alicino Soutinho 1983-1987 Av. Dom Afonso Henriques, Matosinhos</p>	<p> m metro P estacionamento e parking P posto de turismo / tourist office RE reabilitação / rehabilitation project visita exterior / exterior visit visita exterior e interior / outdoor and indoor visit visita exterior e interior por marcação / outdoor and indoor visit by appointment </p>

Anexo VI – Esquema Concetual do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória

