

**Média-Arte Digital (MAD) na Educação para a Cidadania -
práticas educativas formais e informais no século XXI**

**Digital Media Art (DMA) in Citizenship Education -
formal and informal educational practices in the 21st century**

**L'art des médias numériques (AMN) dans l'éducation à la
citoyenneté
les pratiques éducatives formelles et informelles au 21e siècle**

**Digital Media Art (DMA) en Educación para la Ciudadanía -
prácticas educativas formales e informales en el siglo xxi**

Sílvia Venturinha Jermias

Ana Isabel Soares

Isabel Cristina Carvalho

Universidade Aberta, CIAC - Centro de Investigação em Artes e Comunicação

RESUMO

Este artigo explora a triangulação educativa entre o Currículo, Cultura e Comunidade, em aulas de Cidadania e Desenvolvimento de duas turmas do 3º Ciclo do Ensino Básico, na Escola Básica Vasco da Gama de Sines. Questiona-se se as

criações em videoarte destes alunos despertam a consciência cívica para o poder da Média-Arte Digital (MAD), quais os temas que mais lhes interessam e de que modo estes jovens atuam na sociedade.

A metodologia utilizada assenta numa pedagogia interativa, de acordo com a qual os alunos em sala de aula não são entendidos apenas como seguidores, mas igualmente como criadores em MAD, nomeadamente em videoarte. No contexto da Literacia para a MAD, entendemos ser importante ampliar a comunicação entre docentes e estudantes na promoção da criação em videoarte, nas práticas educativas. Revela-se potencial na comunicação massiva, direcionada para causas sociais, que permite o envolvimento coletivo dos jovens, dentro e fora da escola, e sensibiliza as comunidades.

No final, o artigo apresenta uma análise sobre a consciência sobre a utilização cívica que os alunos fazem da MAD e a sua capacitação digital mobilizada para a Cidadania. A escola estimula a participação dos jovens e coloca-lhes desafios atuais sobre o mundo; contudo, nas práticas educativas informais, verifica-se que os jovens não cultivam hábitos de intervenção sociocultural com autonomia. É pouco perceptível a intervenção e o desenvolvimento da sua capacitação digital em iniciativas socioculturais nas cidades onde nasceram e vivem.

Palavras-chave: Média-Arte Digital; Educação para a Cidadania; Videoarte; Práticas Educativas Formais e Informais.

Abstract

This article explores the educational triangulation between Curriculum, Culture and Community in Citizenship and Development classes in two 3rd cycle primary school classes at the Vasco da Gama Primary School in Sines, Portugal. It asks whether these students' video art creations awaken civic awareness of the power of Digital Media Art (DMA), the themes of which interest them most and how these young people act in society.

The methodology used is based on an interactive and participatory pedagogy, according to which students in the classroom are not just seen as followers, but also as creators in MAD, namely video art. In the context of Digital Media Literacy, we believe it is important to expand communication between teachers and students in order to promote artistic, digital and civic creation. The creation of video art in educational practices shows potential in mass communication and, when directed towards social and environmental causes, it allows for the collective civic and artistic involvement of young people, both inside and outside of school, as well as raising awareness in communities about issues of current relevance.

In the end, the article presents the students' perception and awareness of the civic use of MAD and their digital training mobilised for Citizenship, which is more participatory in formal classroom practices. The school encourages and enables young people to participate and poses current challenges to them about the world around them; however, in informal educational practices, outside of school, it can be seen that young people do not cultivate habits of autonomous socio-cultural intervention. There is little noticeable intervention and development of their digital skills in social, cultural and artistic initiatives in the city where they were born and live.

Keywords: Digital Media-Art, Citizenship Education, Video Art, Formal and Informal Educational Practices.

Resumen

Este artículo explora la triangulación educativa entre Currículo, Cultura y Comunidad en las clases de Ciudadanía y Desarrollo en dos clases de 3er ciclo de primaria de la Escuela Primaria Vasco da Gama de Sines, Portugal. Se pregunta si las creaciones de videoarte de estos alumnos despiertan la conciencia cívica sobre el poder del Digital Media Art (DMA), qué temas les interesan más y cómo actúan estos jóvenes en la sociedad.

La metodología utilizada se basa en una pedagogía interactiva y participativa, según la cual los estudiantes en el aula no son considerados sólo como seguidores, sino también como creadores en AMD - videoarte. En el contexto de la alfabetización mediática digital, creemos que es importante ampliar la comunicación entre profesores y alumnos para promover la creación artística, digital y cívica. La creación de videoarte en las prácticas educativas muestra potencial en la comunicación de masas y, cuando se dirige a causas sociales y ambientales, permite la participación colectiva cívica y artística de los jóvenes, tanto dentro como fuera de la escuela, así como la sensibilización de las comunidades sobre temas de actualidad.

Al final, el artículo presenta la percepción y la conciencia de los alumnos sobre el uso cívico de la AMD y su formación digital movilizada para la Ciudadanía, más participativa en las prácticas formales del aula. La escuela fomenta y posibilita la participación de los jóvenes y les plantea retos actuales sobre el mundo que les rodea; sin embargo, en las prácticas educativas informales, fuera de la escuela, se observa que los jóvenes no cultivan hábitos de intervención sociocultural autónoma. Es poco perceptible la intervención y el desarrollo de sus competencias digitales en iniciativas sociales, culturales y artísticas en la ciudad donde nacieron y viven.

Palabras clave: Arte de los Medios Digitales, Educación para la Ciudadanía, Videoarte, Prácticas Educativas Formales e Informales.

Résumé

Cet article explore la triangulation éducative entre le programme, la culture et la communauté dans les cours de citoyenneté et de développement de deux classes de troisième cycle de l'école primaire Vasco da Gama à Sines, Portugal. Il pose la question de savoir si les créations d'art vidéo de ces élèves éveillent la conscience civique au pouvoir de l'art des médias numériques (DMA), quels sont les thèmes qui les intéressent le plus et comment ces jeunes agissent dans la société.

La méthodologie utilisée est basée sur une pédagogie interactive et participative, selon laquelle les élèves de la classe ne sont pas seulement considérés comme des suiveurs, mais aussi comme des créateurs de AMN - l'art vidéo. Dans le contexte de l'éducation aux médias numériques, nous pensons qu'il est important de développer la communication entre les enseignants et les élèves afin de promouvoir la création artistique, numérique et civique. La création d'art vidéo dans les pratiques éducatives montre un potentiel de communication de masse et, elle est orientée vers des causes sociales et environnementales, elle permet l'engagement civique et artistique collectif des jeunes, à la fois à l'intérieur et à l'extérieur de l'école, ainsi que la sensibilisation des communautés à des questions d'actualité.

Enfin, l'article présente la perception et la sensibilisation des élèves à l'utilisation civique de la AMN et leur formation numérique mobilisée pour la citoyenneté, qui est plus participative dans les pratiques formelles de la classe. L'école encourage et permet aux jeunes de participer et leur pose des défis actuels sur le monde qui les entoure; cependant, dans les pratiques éducatives informelles, en dehors de l'école, on peut constater que les jeunes ne cultivent pas d'habitudes d'intervention socioculturelle autonome. L'intervention et le développement de leurs compétences numériques dans les initiatives sociales, culturelles et artistiques de la ville où ils sont nés et vivent sont peu perceptibles.

Mots-clés : art médiatique numérique, éducation à la citoyenneté, art vidéo, pratiques éducatives formelles et informelles.

INTRODUÇÃO

A aliança entre a arte e a tecnologia caracteriza o século XXI no contexto da comunicação e arte digital. A Média-Arte Digital (MAD) aproxima os jovens do mundo real e do imaginário, com potencial de comunicação e intenção artística, cultural e social. Esta promoção da comunicação massiva é um veículo e uma

oportunidade de desenvolvimento para a reflexão e construção de ideias, direcionadas para o envolvimento e atuação cívica dos mais jovens na sociedade. Esta participação conta com a prática educativa formal em contexto de sala de aula na escola e também com a prática educativa informal, desenvolvida autonomamente, em casa e com as instituições, físicas e digitais.

Apresentam-se neste artigo três secções: o objeto em MAD - a videoarte, a interdisciplinaridade da sua prática na aprendizagem universal e os intervenientes em sala de aula, estudante e docente. A videoarte no contexto das práticas educativas formais, em sala de aula, apresenta-se enquanto criação artística e influenciada pelo mundo digital e as redes sociais *online*. A voz dos estudantes é escutada ao longo de sete sessões de aulas de Cidadania e Desenvolvimento, através da análise e criação de imagens em movimento, com mensagens políticas e sociais, com base no conceito de videoarte. O contexto educativo informal é apresentado através dos pré-requisitos que os alunos revelam, de acordo com a sua experiência e vivência *online*.

Sobre a articulação pedagógica e interdisciplinaridade, os docentes em sala de aula são os promotores das ações educativas em Cidadania e partem da cultura e identidade das turmas para criações artísticas. O Currículo, a Cultura e a Comunidade (3C) integram as ferramentas digitais na comunicação, entre as diversas faixas etárias, em contextos formais e informais. Independentemente da área de formação dos docentes, Cidadania e Desenvolvimento é transversal e opera no trabalho escolar sobre os diversos domínios e grupos, em especial Educação para os Media. Este é o domínio que integra a MAD, ainda que mais focado nos meios de comunicação jornalística, redação, de texto e imagem, edição e publicação, do que na arte digital.

Relativamente ao Desenho Universal de Aprendizagem (DUA), a sua implementação permite dar significado às aprendizagens - aprender - na comunicação das vivências e formas de sentir e estar das crianças e dos jovens. As suas preferências musicais, a moda, a gastronomia, os filmes, as séries têm como influência a comunicação digital das redes sociais, das imagens e vídeos que

circulam *online*, os quais “invadem” e familiarizam o seu quotidiano visual e musical.

Finalmente, sobre o papel do estudante e do docente, trata-se de uma atualização constante, na qual predomina a fusão entre a criatividade, o conhecimento e a comunicação. O acesso à informação e a capacitação digital do aluno encontram-se equiparadas à capacitação do professor. Esta oportunidade de acesso e capacitação para os alunos e famílias permite, por um lado, ao aluno uma maior aprendizagem de conteúdos e, por outro lado, ao professor concede outro ponto de partida na sua prática educativa formal, o conhecimento digital do aluno. O professor torna-se promotor do processo de ensino-aprendizagem, e não somente detentor de saberes. Paralelamente à prática educativa, a prática informal, *online*, fora da escola, é maioritariamente relacionada com programas televisivos, concertos, desporto, culinária, festas e outros eventos.

Este artigo apresenta uma reflexão sobre a MAD, no contexto formal da escola, o modo como é percebida e como pode ser desenvolvida, através da Videoarte na Educação para a Cidadania, segundo objetivos socioculturais traçados nas práticas educativas artísticas e cívicas. Quanto ao contexto informal, paralelamente à escola, o mundo *online* dos jovens apresenta-se direta e maioritariamente relacionado com o lazer.

Média-Arte Digital – comunicar com a videoarte

A Média-Arte Digital (MAD) surge como designação a partir dos anos 1990, no contexto tecnológico europeu. Tem vindo a conhecer vários desígnios, de acordo com a sua época de desenvolvimento, ora mais relacionados com tecnologia informática, com a comunicação e a arte ou com a Internet (Monteiro, 2020). Hoje, o termo Média-Arte Digital é pouco usual na gíria dos mais jovens, ainda que a literacia para os média integre os conteúdos programáticos do currículo nacional.

O contacto informal com a MAD é frequente nas rotinas de entretenimento digital com *smartphones*, ligação *online* e outros *gadgets*.

Para Potter (2010), a literacia mediática, através das instituições formais, deve assumir uma função de influenciar, proteger e controlar o espectador/ consumidor passivo. O autor não se refere à interação, mas apenas à receção, como passiva. Por outro lado, outros autores posicionam o espectador não como mero recetor passivo, seguidor, mas como interveniente, pensante, criador. Hobbs (2011) refere-se às novas tecnologias como ferramentas de construção cívica. Refere a sua preocupação também em ajudar as pessoas, mas inclui as pessoas num papel duplo, como utilizadoras com sentido crítico e como produtoras. Hobbs está na vanguarda por ampliar o mundo da literacia digital a toda a sociedade enquanto capacitação digital. Essa relação de receção-ação e de empoderamento choca com a visão de Potter de protecionismo. Igualmente Livingstone e Graaf (2010) não vitimizam o público como recetor passivo e vulnerável, mas sim ativo, interventivo, crítico e recreativo.

Videoarte, por seu lado, é um termo linguístico discutível: pode surgir como “vídeo-arte” ou “video art”, no feminino ou masculino. A sua origem, nos anos de 1960, é clara na intenção de fazer acontecer, de aproximar a técnica e a arte, de levar a arte a um público generalizado (Soares, 2011). A criação em videoarte e a comunicação em MAD é potencialmente eficaz com os mais jovens, atendendo às suas características de acesso físico, clareza na mensagem audiovisual, imagem e som, e à sua imediatez. Lipovetsy e Serroy (2013) referem a explosão dos espaços artísticos na sequência de um hiperconsumo de arte, os quais atualmente são dignos de reflexão, dada a massificação de meios e canais de comunicação, entretenimento e consumo nas indústrias culturais. Entende-se aqui espaço artístico como um espaço híbrido, que é fisicamente presente e digitalmente acessível.

No contexto de práticas educativas formais em sala de aula, o conceito de MAD foi desenvolvido na área disciplinar de Cidadania e Desenvolvimento, sob o domínio dos Média, ao longo de sete sessões, integrado num dos três grupos de temas a

lecionar ao longo do ensino básico, doze anos. A videoarte foi apresentada como ampliação da Educação para os Média na construção do conhecimento e desenvolvimento da criatividade. A MAD surge em cenários de aprendizagem digital e atende à comunicação interpessoal e às necessidades pessoais e sociais das turmas envolvidas.

O potencial comunicativo deste cenário de aprendizagem em sala de aula requer formalidade educativa. A reflexão e a análise sobre a diversidade de conteúdos pessoais, sociais e culturais contidos quotidianamente nas comunicações em MAD, videoarte e outras, são necessárias para as criações artísticas, que se pretendem que sejam críticas aos olhos dos estudantes. A literacia para a MAD centra-se também na rapidez com que os utilizadores acedem a uma grande diversidade de imagens, em pouco tempo, numa seleção aleatória, não sua, e sem integral compreensão sobre o que estão a ver ou a ouvir.

A construção do trabalho em videoarte abre no seu percurso criativo o encontro com diversas imagens, estáticas e em movimento, outras pessoas e pensamentos, sob várias plataformas de comunicação e entretenimento. Este momento em contexto educativo permite a análise de conteúdo, a reflexão sobre os objetivos das publicações *online* e as suas implicações sociais. Enquanto influências visuais e musicais, é relevante que a análise de conteúdos seja feita de modo consciente e crítico. Para Dubois (2004) no estudo sobre a reprodução das imagens e a criatividade, a materialidade e a imaterialidade - a imagem que não é palpável, apenas visual e/ ou sensitiva - utiliza a tecnologia para transpor os limites da criatividade.

O vídeo proporciona ao utilizador um domínio técnico, intuitivo e acessível. Quando surgiu, na senda da revolução tecnológica, posteriormente à fotografia a cores com película, tornou-se financeiramente mais acessível aos criativos e artistas. As câmaras de filmar com videocassetes ofereciam uma diversidade estética na criação de narrativas e documentavam outros mundos visuais, reais ou recriados. A videoarte apresenta-se como resultado e continuidade dessa capacidade técnica, nos anos 60 (pós II Guerra Mundial) como uma expressão

artística, de instalação e/ou performance. Se nessa altura a película se tornou acessível, no século XXI é o telemóvel que se apresenta como ferramenta, objeto digital e artístico de grande acessibilidade, e é considerado hoje um equipamento pessoal completo para a organização, criação, gravação, edição e divulgação de vídeo e de videoarte. De acordo com os dados das Nações Unidas (2023), mais de três quartos da população mundial tem acesso a um telemóvel, mesmo se menos de 11% têm acesso à Internet. A condição técnica para a criação está acessível através de um simples equipamento tecnológico e digital, o telemóvel.

A videoarte não é apenas a arte de usar vídeo: este funciona enquanto apresentação, acontecimento, como artefacto artístico e tecnológico. A videoarte é o *medium* com uma intenção artística (Tavares, 2016). Apresenta a probabilidade de *loop* na sua apresentação, sem lugar ou suporte específico de apresentação/projeção - Tv, tela ou outros objetos/ corpos - para projeção e interação. A videoarte revela imagens em movimento, com uma intenção artística e sem o constrangimento da narração. A sua projeção adapta-se a uma grande diversidade de lugares e permite interagir com outros objetos ou obras artísticas (na sua grande parte, artes plásticas). A videoarte utiliza o tempo como foco para a atenção do espetador, o *slowmotion* e a repetição promovem enquadramentos e outras perspetivas dos autores. A ligação com a estrutura das artes plásticas, linhas, sombras, peso, textura, enquadramento, assim como da música, revela a aproximação intensa com a videoarte.

Entrosada no quotidiano visual e digital, acessível às práticas educativas formais e informais, a videoarte promove a reflexão, a comunicação entre as pessoas, educa-as e conecta-as. Diversos médios digitais, tais como vídeos, música, aplicações, *gifs*, TikToks, realidade aumentada (RA), memes, códigos QR, *video mapping*, inteligência artificial, arte imersiva ou arte generativa exploram diversas possibilidades digitais de comunicação interpessoal, refletindo formas de perceção cultural das comunidades.

A relevância da intervenção em MAD é crescente nas visualizações *online*, onde em poucos segundos as ideias são transmitidas nas redes sociais e do agrado dos

visualizadores (gostos). Esta visualização rápida de imagens em movimento assemelha-se a *spots* de publicidade, realizados por profissionais de *marketing*, num trabalho focado na venda de um produto, na compra e prazer de um consumidor. A videoarte, independentemente da sua duração, tem uma intenção artística e sociocultural, utiliza os recursos estéticos de luz, som, cor, enquadramento, projeção e conteúdo, podendo ser massificada nos meios de comunicação digitais referidos. A videoarte concilia a estética, a arte e a sua intenção num contexto sociocultural, de educação para a Cidadania.

CURRÍCULO, CULTURA E COMUNIDADE - 3C

A Média-Arte Digital é transdisciplinar (Marcos, 2022) e interdisciplinar, os seus conteúdos atravessam as diversas áreas do saber e interliga-os. Partindo de um cenário exemplificativo, numa prática educativa formal, considera-se um estudante estrangeiro recém-chegado à escola, no 3º ciclo, integrado numa cidade onde é necessário encontrar estratégias e atividades para fomentar o domínio do idioma, conhecer a história do novo bairro, os hábitos e a cultura onde se insere.

No desenvolvimento das atividades na disciplina de Educação Visual e Tecnológica, por exemplo, podem ser criadas pesquisas digitais, registos gráficos, fotográfico, cinematográfico e apresentado em sala de aula, já em diversos idiomas falados ou legendados. A resolução deste hipotético problema do estudante, pode contar também com um levantamento de dados, fotografia, mapas e estatística sobre os moradores, trabalhado nas disciplinas de Matemática e Geografia. Iniciam-se projetos em MAD nos quais o currículo, a cultura dos jovens e os próprios jovens são envolvidos numa disciplina, com a colaboração de outras disciplinas contribuindo para que o projeto se complete e atinja o objetivo.

Os docentes na sua prática educativa formal estimulam o espírito crítico e desenvolvem o sentido criativo dos mais jovens, na utilização da MAD nas várias disciplinas, paralelamente à construção de projetos colaborativos, com foco

educativo, artístico e cívico. Considera-se que a área curricular de Cidadania e Desenvolvimento é central na dinâmica de projetos por turma, por apresentar uma abordagem holística, centrada no aluno, onde contextualiza o território educativo e interliga as três esferas: Currículo, Cultura e Comunidade dos alunos (imagem 1).



Imagem 1

Fonte: formação de curta duração DGE, *online* de 15 a 20 de outubro de 2021 (DGE).

A MAD é um recurso educativo, tecnológico e artístico na prática educativa. Nas reuniões em equipa pedagógica, articulam-se os conteúdos curriculares das diversas disciplinas e trabalha-se em projetos colaborativos. O Agrupamento de Escolas de Sines (AES) - Território Educativo de Intervenção Prioritária (TEIP) é um exemplo desta prática organizacional. Há um enquadramento curricular nacional e em cada equipa pedagógica, organizada por ano de escolaridade, define uma organização curricular específica em análise à situação pedagógica de cada turma, com base na análise SWOT do AES (entenda-se por análise SWOT a definição de

pontos fortes, fracos, as oportunidades e as ameaças de um determinado organismo ou instituição). Todas as disciplinas envolvidas destacam os seus conteúdos na planificação e construção do processo criativo e, posteriormente, são construídos cenários de aprendizagem interdisciplinares a desenvolver nas aulas, ao longo do ano letivo (PEA, Anexo 2, 2020).

Um dos fundamentos em que a MAD assenta, apresentada neste caso a duas turmas, 8.ªA e 9.ªA, é na arte e na cultura, como um fenómeno social, consequência de uma interação social (Marcos, 2022). As culturas e etnias que atualmente convivem em escolas portuguesas, como em Sines, geram uma maior diversidade de estratégias na comunicação, oral, escrita e gráfica, mais recursos digitais e abordagens diferenciadas à educação e às artes. A identidade dos mais jovens, como ponto de partida numa cidade, país, escola ou religião, influencia a adaptação, integração e identificação com o ponto de chegada. A MAD apresenta-se como um meio facilitador nessa integração: une culturas, aproxima idiomas e é um recurso digital inclusivo para a aprendizagem no domínio da língua e costumes, partilha de músicas, imagens, vídeos de cada país, com apoio no tradutor *online*. Em Sines, todas as escolas disponibilizam gratuitamente aos estudantes recursos digitais com ligação à Internet.¹

A MAD propicia novos discursos estéticos (Marcos, 2022) e com a criação em videoarte é permitido aos mais jovens a expressão livre, artística e pessoal, com o seu potencial comunicativo, em ambientes formais, como a escola. Os sentimentos, perspetivas lúdicas, pessoais e sociais, que os jovens retratam digitalmente *online* são simultaneamente ações criativas, artísticas e críticas, estimulantes para a intervenção no meio social. A MAD é o denominador educativo comum aos 3C perante este contexto sociodigital. A escola propicia este ambiente de educação digital.

Para Jenkins (2009), a *web* é uma peça fundamental para compreender a cultura digital na sociedade contemporânea. A arte já não se encontra isolada enquanto área dotada de um conhecimento único e estética própria. As áreas socioculturais

¹ <https://cidadania.dge.mec.pt/sites/default/files/pdfs/afcddeenvolvimento-curricular-cdapresentacoes-final.pdf>

de hoje conciliam-se, interligam-se e dinamizam-se de modo transdisciplinar. A indústria mediática, cultural e criativa integra a arte e permite ao consumidor que escolha a sua participação na sua fruição, criação ou experimentação, a qual pode ser ativa, migratória e de grande expressividade pública. O aumento de opções mediáticas proporciona uma maior expansão de possibilidades e espaços para a dinâmica das novas tecnologias, levando a uma participação intensa desta nova cultura. O entretenimento como criação narrativa e transmediática inclui a explanação da arte para a sociedade, interligando currículos, cultura e sociedade.

A relação entre a comunidade dos mais jovens e a MAD marca presença na sua educação de valores e tomada de decisões pública e *online*. Entendam-se valores enquanto atitudes pessoais e sociais perante a igualdade, a solidariedade, a justiça ou a paz, as quais pertencem ao desenvolvimento dos valores num processo pessoal ao longo da vida. A cultura, a nacionalidade, posicionamento geográfico ou religião, dos produtores e consumidores da comunicação *online*, influenciam a educação para os valores que promovem culturalmente (Valente, 2002). A MAD converge com a vida social na sua prática, disseminação e efetivação. Na relação entre os jovens e a MAD entende-se como necessária a reflexão cultural e o desenvolvimento do sentido crítico (Valente, 2002), no debate em contexto formal e curricular.

O conceito de cultura da convergência tem vindo a enquadrar o fenómeno que resulta do fluxo de conteúdos multimédia que atualmente preenchem o quotidiano humano. A diversidade de plataformas convida à curiosidade no acompanhamento da narrativa, favorece a rapidez de acesso e, por consequência, o consumo de imagens rápidas. As múltiplas plataformas de média, analógicas e digitais (televisão, rádio, jornais, *outdoors*, *merchandising*, redes sociais, plataformas *online*) cooperam entre múltiplos mercados ao encontro da satisfação do consumidor. O consumidor interfere, reage, comunica e acede aos *links* tornando-se um consumidor participativo (Jenkins, 2009).

O fácil acesso aos dispositivos móveis, em qualquer lugar, em casa, na rua ou na escola, sem restrição de idade, com ligação à Internet, em tempo real, considera-

se como uma prática educativa informal para os consumidores. Individualmente, é-lhes oferecida a oportunidade de seguirem uma vasta diversidade de conteúdos digitais, nacionais, internacionais, cómicos ou dramáticos, verídicos ou de ficção, católicos ou muçulmanos, em que sem contextualização e análise quanto à literacia para os conteúdos digitais que os rodeiam, estes são consumidos sem qualquer compromisso educativo. O leitor, visualizador, consumidor é detentor da sua própria literacia construída informalmente.

O currículo escolar, em comunidade e ao encontro da cultura de cada jovem procura uma reconstrução da identidade dos jovens e do seu sentido coletivo. Este processo é desenvolvido em Cidadania e Desenvolvimento com recurso à MAD, nas práticas educativas formais, ao nível do ensino básico, e com diversificação de estratégias, de acomodação comunicacional e física em sala de aula. A videoarte, para além de ser um recurso de representação dos alunos, é um recurso pedagógico e artístico que promove a autoconfiança, a possibilidade de autorregulação emocional, a partilha cultural e motiva para a aprendizagem académica, social e cívica.

ESTUDANTE CRIATIVO - DOCENTE PROMOTOR

Enquadramento

O sentido sociocultural que cada cidadão dá às suas origens inicia-se na memória de imagens ou nas escolhas das imagens que circulam no seu meio visual e digital, para retratar um local, uma cidade. Se forem os jovens, em sala de aula, a procurar e criar essas imagens, quando questionados sobre o que desejam filmar, qual a riqueza natural e construída das suas cidades, selecionam locais, ações, edifícios, paisagens, dão visibilidade e sentido à sua identidade e à riqueza da sua cidade.

Igualmente na área da Educação Ambiental a criação em videoarte despoleta uma familiarização direta com a Natureza. Num passeio ao ar livre, o contacto direto com a natureza na recolha de objetos, fotografia, filmagem, pintura, dança ou desenho, cada passo dado na floresta, na serra ou na praia é inspirador e

influenciador na construção de imagens. O respeito por esses espaços torna-se crescente à medida que o trabalho artístico e pedagógico se desenrola no terreno e é registado, bem como ao longo de todo o processo de edição, construção e publicação/ exposição.

O estudante-criativo constrói a sua identidade e respeito pelo local onde pertence, e onde se encontra inserido, naquele momento, através das pessoas com quem convive e dos espaços que conhece e explora. A criação de artefactos em MAD descortina diversas realidades, agradáveis e menos agradáveis. As injustiças sociais podem ser atenuadas se a comunidade as conhecer e for sensibilizada para a sua existência problemática. A criação em MAD não deve estar relacionada apenas com a ficção, banalizada e romantizada num contexto de representar uma realidade desejável e ideal, mas também enquanto denunciadora de problemas, dando visibilidade a realidades duras e distantes por vezes do quotidiano dos jovens. O desrespeito pelos idosos, a discriminação social, a fome, a falta de assistência médica e social ou o abandono animal encontram-se em imagens *online*, nas redes sociais, sem nenhum enquadramento pedagógico na literacia de imagens, seu conteúdo ou na intervenção possível/ necessária, sendo algumas delas chocantes e visualmente perturbadores.

A partir dos anos 80, na Europa, emergiu a preocupação sobre a exposição dos mais jovens aos ecrãs televisivos, enquanto porta aberta, para a violência das imagens sobre os mais novos, considerando-se também uma questão semiológica. As atividades das crianças em brincar, comer e conversar passam a ser desenvolvidas na presença da televisão. As múltiplas ações, a vida em simultâneo. As imagens de guerra, dos campos de concentração, pornografia e outras atrocidades humanas surgiram em diversos contextos e invadem as casas das famílias. Qual a triagem realizada? Aos olhos dos telespectadores, revelou-se um tabu social na comunicação da imagem em massa e interdita para os mais jovens, onde nunca se sabe que imagem seguinte poderá surgir no ecrã (Pinto, 2000).

Para Noel (2004), neste início do século, a diversificação de canais televisivos e redes de transmissão analógica, por cabo e internet assume um protagonismo no

quotidiano social, em que a reflexão sobre as consequências se torna ainda mais complexa. Esta alargada oferta, ampliação de conteúdos e teor de violência nas imagens implica atualmente uma abordagem formal holística, ao nível da literacia, psicologia, neurologia, sociologia, economia, política.

De referir que a imagem carrega a importância de uma ideia de publicidade e divulgação, de representação e alusão, de ilustração e prova, nas televisões (com vídeos e fotografias), nos jornais impressos e capas de revistas (fotografias), jornais *online* (imagens e vídeo) e ainda na rádio (imagens formadas através da voz) (Carvalho, 2016). A imagem prevalece atualmente na comunicação, na narrativa transmediática e audiovisual. Para Carvalho (2016), hoje em dia as pessoas acusam preguiça, pouca vontade, negação até, e não leem. Se antigamente os jornalistas procuravam sempre a melhor história, a melhor notícia em primeira mão, atualmente a preocupação é encontrar as imagens certas e divulgá-las. A imagem fala por si, esclarece, comprova e atrai o espectador, consumidor, cliente, cidadão, aluno.

O poder da imagem é inegável. A produção criativa de conteúdos digitais cativa e ilude os mais jovens e semeia um compromisso social de valor cívico. A imagem publicitária da Benetton, por exemplo, nos anos 90, criou mensagens visuais para o espaço de diversão e sonho, mas sim de ponderação e aceitação social, perante preconceitos e injustiças sociais, como a homofobia, o racismo, guerra ou a fome no mundo (Veríssimo, 2001). A imagem fortalece a ligação das pessoas entre si, aos espaços comuns, objetos, experienciados e transformados, e edifica uma cultura audiovisual coletiva.

A construção da identidade, o respeito e a preservação pelos espaços públicos são importantes ao longo da vida académica dos mais jovens. É num contexto formal educativo que se articula a criatividade dos jovens com o seu crescimento sociocultural e os laços da identidade e naturalidade, para que se sintam integrados, participativos e responsáveis pelo seu meio social, natural e construído a que pertencem.

Estudo de caso

As escolas não possuem o controle do tempo que os mais jovens passam *online*, mas assumem a responsabilidade de uma literacia para os média eficaz e que promove o sentido crítico. Na sociedade europeia de hoje, os mais jovens acedem à Internet com facilidade e revelam grande liberdade de expressão. Podem aceder, comunicar e interagir digitalmente, *online*, em casa, na escola, na rua, com quem quiserem, de acordo com os seus princípios pessoais, socioculturais e educativos. É importante compreender se os mais jovens têm consciência do poder da MAD e de que modo interpretam e recriam a linguagem multimédia.

Para isso apresenta-se para estudo de caso na Escola Básica Vasco da Gama (EBVG) de Sines, enquanto escola integrada em Território Educativo de Integração Prioritária (TEIP), o estudo de duas turmas do 3º ciclo do ensino básico. No Regulamento Interno da EBVG não é permitido aos alunos, nem aos professores, o uso informal do telemóvel em sala de aula, já nos espaços exteriores escolares de convívio o uso é livre. A abordagem ao tema MAD decorre no contexto formal, em sala de aula, ainda que as atividades inerentes sejam desenvolvidas em todo o espaço escolar.

É na aula de Cidadania e Desenvolvimento, que se inicia a apresentação do Projeto MAD e Cidadania (imagem 2) para as turmas, uma de cada vez, 8ºA e 9ºA. Escolhidas aleatoriamente, as turmas são constituídas por alunos naturais de Portugal, da Ucrânia e do Brasil, com idades compreendidas entre os 13 e os 16 anos: nove rapazes e 22 raparigas (uma rapariga com comprometimento cognitivo e uma rapariga com Síndrome de *Down*).

Ao longo de sete aulas, foram promovidas tarefas num encadeamento pedagógico para apresentar o projeto, estimular o pensamento cívico e artístico, a reflexão e a criatividade dos estudantes. A metodologia de ensino em sala de aula é colaborativa, invertida e de projeto, permitindo a criação de artefactos em MAD, desde a fase de conceção até à partilha em público e avaliação.

A primeira sessão, designada como abordagem, iniciou-se com uma exposição interativa dos conteúdos, a turma participou oralmente sobre as suas noções

gerais, o que é a comunicação digital, o que é intervenção, o que é a arte digital, qual a sua capacitação digital (imagem 2). Posteriormente, na sessão 2, foi lançado o desafio para gravarem em aula um podcast durante o qual pudessem dar a conhecer o trabalho proposto *online*, na *drive* da disciplina e turma, na *classroom*, com acesso *online* também para as famílias. Esta tarefa pressupunha que os alunos iniciassem uma imersão ao tema da MAD, com o podcast, um inquérito sobre capacitação digital e uma entrevista semiaberta, tornando assim central a MAD na comunicação com os outros, quer como criativos, na técnica para o fazer, quer como consumidores, na receção passiva das informações. A nomenclatura era de uma forma geral familiar para os alunos, mas a abordagem conceptual veio clarificar o ponto de partida e os objetivos pretendidos.

Nas sessões 3 e 4, designadas como contextualização, foram apresentadas análises de videoarte nacional, profissional e juvenil, no âmbito do Concurso Medi@ção. Os grupos de alunos reuniram, iniciaram uma proposta de videoarte, guião e como concretizar, técnica e esteticamente, com foco na produção e realização. Ao pretender que estes jovens desenvolvam o seu sentido crítico, as atividades conduziam para diálogos de interpretação e reflexão sobre as imagens em vídeo. A análise formal, conceptual, artística e técnica foi desenvolvida paralelamente às sessões, 5, 6 e 7, durante a criação, produção, realização e apresentação da videoarte dos alunos, divididos em grupos, formados entre si. Os temas para essas criações surgem na articulação curricular com Cidadania e Desenvolvimento, no âmbito do Projeto Curricular da Turma (PCT). Estes dão corpo à criação de imagens em movimento: as redes sociais e a escola; saúde mental; o convívio entre os jovens; a diferença e a indiferença na escola; racismo; a educação antes do 25 de Abril (em Portugal); horários sobrecarregados dos alunos; preservar a vida dos lobos; o vício das redes sociais.



Imagem 2

Fonte: Sílvia VJ, Comunicação com turma sobre MAD e Cidadania. 2024.

Ao longo das sessões de abordagem, contextualização e análise, criação e apresentação, os estudantes expõem as ideias, num formulário próprio e também oralmente, desenvolvem pesquisas *online* de vídeos sobre os seus temas, partilham entre si as preocupações a que são mais sensíveis e exploram o equipamento digital disponível na sala de aula, designada sala TIC (Tecnologias de Informação e Comunicação) (imagem 3). Os pré-requisitos que apresentam ao nível da capacitação digital revelam a sua prática informal. Os gatilhos de criação colaborativa são influenciados pelas imagens que visualizam *online* e pelas diversas nacionalidades e estímulos visuais mais marcantes ou desconcertantes que acompanham o seu quotidiano audiovisual *online* e digital.

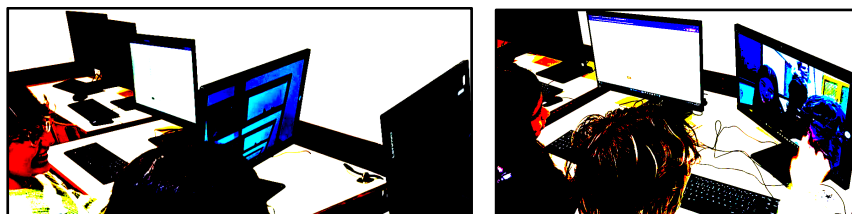





Imagem 3

Fonte: Sílvia VJ. Aula de Cidadania e Desenvolvimento, exploração de vídeo.

8ºA. EBVG de Sines, 2023.

As aulas foram planificadas como estímulo para a motivação do arranque, desenvolvimento e concretização dos projetos. A criatividade nem sempre é desenvolvida espontaneamente ou num processo individual, esta requer estímulo, treino, prática, liberdade na expressão, pesquisa, foco, confiança e trabalho colaborativo de execução, na experimentação técnica e artística (Veiga, 2020). O aluno ao ser estimulado, provocado, revela a sua criatividade na interação pedagógica e artística, com o professor que promove e organiza as condições para que as atividades possam ser experienciadas. O professor-promotor conduz a planificação da aula aberta a objetivos artísticos, digitais e de comunicação, inerentes ao processo de ensino-aprendizagem.

Nas sessões de trabalho experimental, o Desenho Universal de Aprendizagem (DUA), implementado desde 2018 ao abrigo do Decreto-Lei 54, foi desenvolvido e destacou três fatores fundamentais para a promoção da criatividade do aluno no processo de ensino-aprendizagem: sobre que assunto aprender; definição de uma estratégia; baseado numa motivação pessoal ou social (imagem 4)

DESENHO UNIVERSAL DA APRENDIZAGEM		
Redes de Reconhecimento	Redes de Estratégia	Redes Afetivas
Aprender o QUÊ	Aprender COMO	Aprender POR QUÊ
		
Como reunimos factos e categorizamos o que vemos, ouvimos e lemos. A identificação de letras, palavras ou o estilo de um autor são tarefas de reconhecimento.	Planear e desempenhar tarefas. Como organizamos e expressamos as nossas ideias. Escrever um texto ou resolver um problema de matemática são tarefas estratégicas.	Como os alunos se empenham e se mantêm motivados. Como reagem aos desafios, se estimulam e interessam. Estas são dimensões afetivas.
➔ Apresente a informação e os conteúdos em diferentes formatos	➔ Diversifique os modos como os alunos podem expressar o que sabem	➔ Estimule o interesse e a motivação por aprender
Mais formas de promover Múltiplos Meios de Representação	Mais formas de promover Múltiplos Meios de Ação e Expressão	Mais formas de promover Múltiplos Meios de Envolvimento

Fonte: CAST: What is UDL? (<http://cast.org/research/udl/>)

Imagem 4 - fonte: DGE, Desenho Universal para a Aprendizagem (2019)

Os alunos conheceram o projeto de investigação e os conteúdos inerentes ao conceito de MAD ao longo do processo de aprendizagem baseado no DUA. A rede afetiva inicialmente foi ativada onde todos os alunos puderam contribuir com a sua participação oral sobre o tema que os preocupava para darem visibilidade pública. Conheceram e criticaram em grupo as ofertas educativas na área do cinema, vídeo e concurso a nível escolar (imagem 5). Os alunos demonstraram sensibilidade sobre os temas humanos, sociais e ambientais, tais como a saúde mental, a falta de comunicação e afeto entre as famílias e amigos, a poluição e a consequência para os oceanos. A articulação estratégica para saber como desenvolver a criação em MAD teve o apoio no desafio dado em sala de aula com a apresentação do equipamento tecnológico - uma sala com rede Wi-Fi, 20 computadores, tripé, microfone e câmara de vídeo. Relativamente a “aprender o quê”, os estudantes, à medida que vão desenvolvendo o seu percurso escolar vão descobrindo que aprendem quando praticam, aprendem quando ensinam e aprendem uns com os outros. Os temas escolhidos foram trabalhados em sala de aula, noutros anos letivos, e são do conhecimento geral, do quotidiano pessoal dos alunos. Contudo, para a criação em MAD, no preenchimento da planificação de filmagem -

storyboard - os alunos pesquisaram sobre o tema, escutaram relatos, ideias e reflexões de cada membro dos grupos e ampliaram a sua visão sobre os temas a apresentar. O Desenho Universal da Aprendizagem (DUA) foi significativo e preponderante.



Imagem 5

Fonte: Sílvia VJ. Slide de apresentação para motivação - MAD em concursos escolares (2024).

Para Amorim (2022) o progresso tecnológico do século XX e XXI oferece mais poder à imagem como denunciadora de uma realidade que outrora a sociedade preferia esconder, quer ao nível dos problemas sociais, quer ao nível do comércio ilegal e de elite, reservado a apenas alguns compradores. No contexto de Educação para a Cidadania, ao nível das duas turmas referidas, foram realizadas a análise de conteúdo de imagens do atual quotidiano nos domínios curriculares e o acompanhamento das pesquisas em sala de aula. Atendendo à relação entre a maturidade dos estudantes e a realidade digital a que estão expostos num contexto educativo informal, a prática educativa do projeto de MAD em sala de aula, Cidadania e Desenvolvimento, foram palco de confronto e provocação para um questionamento crítico e reflexivo sobre os problemas reais, que cada grupo apresentou à sua turma.

Na interação oral com os estudantes foram debatidas questões-motor para a construção de projetos em videoarte, em sala de aula. Na auscultação dos estudantes em sala de aula desenvolveram-se indicadores de avaliação. O diálogo com os alunos, a exposição das suas ideias e problemas e a apresentação final das criações permitiu promover as suas capacidades de intervenção, reflexão e criação. A avaliação do projeto implica pensar sobre os conteúdos e de que forma os dar a conhecer, de acordo com a sua intenção perante a sociedade. As ferramentas digitais como a videoarte e os canais em rede *online* permitem dar expressão à avaliação e às posições dos criadores, baseadas nos seus valores, colaborações e que prezam a paz e o respeito social. Segue-se uma parte da entrevista semiaberta realizada *online* a qual representa as respostas sobre os temas de Cidadania e Desenvolvimento, com base nos domínios curriculares, aos quais os alunos são mais sensíveis (imagem 6).

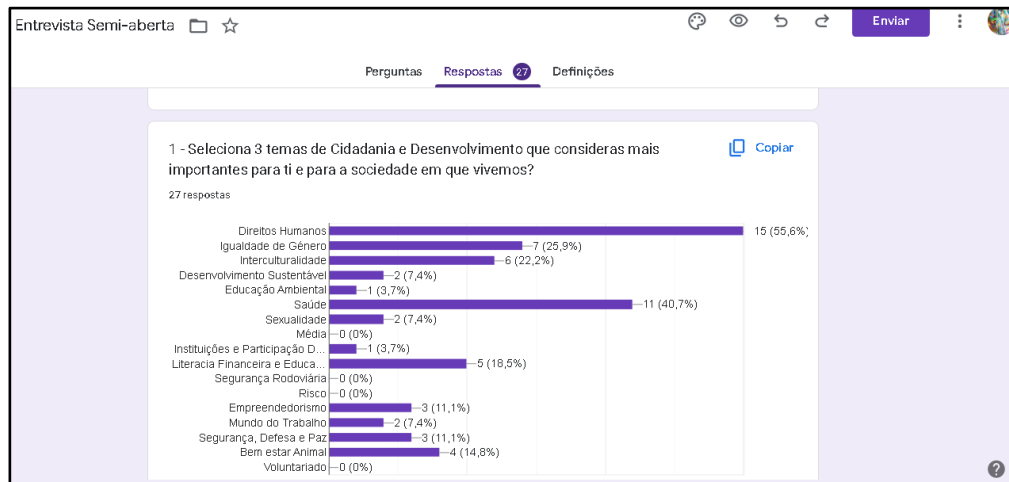


Imagem 6

Fonte: Sílvia VJ. Questão em Entrevista Aberta - ponto de partida para criação (2024).

O tema dos Direitos Humanos e da Saúde têm destaque nas preferências dos alunos, o que se verificou nas escolhas dos temas para a criação de vídeo e videoarte: saúde mental, redes sociais e liberdade. Neste processo pedagógico e interventivo, a MAD foi um meio acessível artístico e técnico, com o potencial transformador, ao dar visibilidade às ideias e intenções, na construção de artefactos artísticos e digitais, de cariz pedagógico, cultural e social. A utilização das ferramentas digitais em sala de aula em prol da criatividade, sensibilidade e emoções dos estudantes, é motivadora para uma aprendizagem significativa.

A sala de aula da disciplina de Cidadania e Desenvolvimento funciona na sala de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), com Wi-Fi, um computador por aluno, microfone, tripé, câmara de vídeo e tela verde. Conseguir ter o equipamento reunido, funcional e disponível para os alunos utilizarem gera um entusiasmo geral e onde acrescentam a sua criatividade - o desafio foi aceite. O currículo com as condições físicas, a cultura de cada aluno e a comunidade local quando intersectam no DUA reúnem as condições para uma maior eficácia do processo ensino-aprendizagem significativo.

A duração de 50 minutos de cada aula, com as turmas, refletiu uma certa intensidade nas tarefas dado o tempo condicionado para desenvolver cada etapa, ouvir as professoras, interagir com os colegas, organizar e praticar as ideias colaborativamente. O fator tempo condicionou o desenvolvimento e amadurecimento que as criações artísticas, em grupo e com jovens, merecem ter. Se as aulas fossem lecionadas num período de tempo maior ou no exterior, o contacto físico direto no espaço, que coletivamente traduz mensagens pessoais para cada estudante, provavelmente provocaria mais a criatividade do grupo e despoletaria mais gatilhos para a criação e necessidade de intervenção sociocultural. Contudo, as ideias surgiram e foram desenvolvidas.

Há grupos de alunos que optaram por usar o tempo da aula e iniciarem as gravações, enquanto outros preferiram tomar decisões em grupo na aula e produzir as gravações fora da aula e escola. Houve dois grupos também que por revelarem dificuldade na tomada de decisão sobre o espaço, os protagonistas, os

enquadramentos e filmagem, tiveram apoio direto na realização do vídeo. Na área do Património Local, por exemplo, há um forte potencial na ligação afetiva com as imagens, onde crescemos, vivemos ou brincámos. A videoarte sensibiliza e questiona o visitante, não só como espetador, mas também como recriador, enquanto é oferecida uma mensagem, uma imagem, um poema para a construção e valorização da identidade. A imagem 7 foi apresentada às turmas e todos os alunos reconheceram o local da sua cidade e refletiram sobre a memória coletiva e a identidade, com base numa só imagem e poesia (imagem 7).



Imagem 7

Fonte: Sílvia VJ. *Identidade e Património*, Sines. Animação de imagem, fotografia/
[*videolink*](#). Sílvia VJ (2024).

CONCLUSÃO

As redes sociais e os atuais canais de comunicação digitais promovem a educação informal e provocam novos comportamentos na interação cívica entre as pessoas e as instituições. Nas práticas educativas formais, em constante contacto com as novas gerações, permeáveis às novas tecnologias e modos de comunicar, emerge o reconhecimento da literacia sobre a MAD e sua intervenção no processo pedagógico e sociocultural.

Neste estudo de caso, os estudantes das turmas 8^ªA e 9^ªA foram recetivos à criação artística e técnica em sala de aula. Revelaram capacitação digital, criatividade na conceção de ideias, preocupações sociais e clareza na apresentação, em ambiente formal, sala de aula. Até ao momento de exibição dos artefactos, os estudantes revelaram dificuldades na prática de conceptualizar e produzir imagens originais, realizar vídeo para intervenção sociocultural e artística, com base na criação de um artefacto em MAD, videoarte ou outro. Denotou-se o despertar de uma consciencialização deste grupo de jovens sobre a distinção entre criar, recriar e seguir conteúdos digitais e/ou imagens em movimento.

Em análise aos resultados os alunos revelam interesse nos temas sociais e preocupação na resolução dos problemas, contudo a sua iniciativa e autonomia ficam condicionadas pelo contexto formal escolar, em 50 minutos letivos semanais. Individualmente ou fora da sala de aula não procuraram soluções para as suas criações, dinamizaram atividades criativas ou interventivas em grupo, em contexto formal. As suas ideias são estruturadas em sala de aula e o trabalho a desenvolver é contextualizado em ambiente formal apenas. Num futuro estudo, a análise sociológica cultural e juvenil é um fator de influência na produção e recriação em MAD. Os jovens em questão são capacitados digitalmente, usufruem de condições físicas e estruturais para a criação, produção e realização e atuam civicamente no contexto formal. Em contexto informal e livre os alunos não persistem perante obstáculos encontrados, tais como agendamento de tarefas, e revelam dificuldade em organizar o tempo, os recursos necessários para as ideias e cooperar em grupo.

A videoarte analisada nas práticas educativas formais proporcionou a reflexão sobre a conexão entre a expressão artística, a experimentação tecnológica e a necessidade social de intervir face a uma cultura que se pretende participativa “(...) É fundamental que a democracia não seja vista como uma dimensão especializada do sector político, tem de ser uma preocupação transversal aos vários sectores” (Carta Porto Santo, 2021, p. 4). Nas escolas, a criatividade e o espírito crítico são competências essenciais no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PASEO, 2017).

A literacia para os média e a análise dos conteúdos digitais na prática educativa formal das aulas de Cidadania e Desenvolvimento tiveram por base este perfil de aluno, que se revela pertinente na valorização da comunicação digital. A literacia para a MAD, a investigação e criação em Videoarte, estimulou a sensibilidade destes estudantes para o seu meio local, natural, social e inclusivo e para o património, na construção de cenários de aprendizagem colaborativos, identitários e de ligação às suas origens. A seleção dos temas para a criação em Videoarte, as imagens, os enquadramentos, os/as protagonistas, a ação, a música, o momento de gravar, repetir, ensaiar, tentar e editar - todas as fases de trabalho colaborativo de ambas as turmas contribuíram para uma consciencialização das problemáticas sociais, que promovem e definem as linhas morais e de conduta nas opções dos criadores.

A MAD nas práticas educativas formais permite a participação artística e social dos jovens, colocando-lhes desafios atuais sobre o mundo que os rodeia. Estes revelam espontaneamente a sua criatividade e participam ativamente no processo de criação artística, revelando sensibilidade para problemas ambientais, de solidariedade e justiça social. Quanto às práticas educativas informais, nas cidades, cabe aos jovens autonomamente procurarem e desenvolverem a sua capacitação e intervenção em iniciativas sociais, culturais e artísticas. Atendendo às participações orais dos estudantes em sala de aula, é pouco perceptível a intervenção e o desenvolvimento da sua capacitação digital em iniciativas sociais, culturais e artísticas na cidade onde vivem. A prática educativa informal é livre de estrutura e com um foco de prazer, diversão e lazer.

Os estudantes direcionaram o seu olhar e meios digitais para as preocupações que apresentaram e sobre os hábitos e lugares onde vivem e convivem. A MAD despertou nas práticas educativas formais o sentido cívico dos estudantes, tanto na análise como na criação. Os jovens utilizaram a imagem em movimento de modo espontâneo e nem sempre com consciência do seu poder cívico.

A construção de um mundo melhor, a participação social na construção de uma Cidadania democrática, ativa, sensível, humana e mais justa, implicam um

envolvimento educativo formal e informal com as famílias e o meio natural, social, comunitário e institucional (Carta de Porto Santo, 2021). A criação artística em Videoarte e a sua disseminação, enquanto recurso de MAD, encontra-se acessível, sob o domínio técnico dos mais jovens, e demonstra ser uma ferramenta pedagógica de intervenção artística e construção social em constante reconhecimento e valorização cultural.

Referências Bibliográficas

- Amorim, J. P. (2022). Suspende o Fluxo de Imagens. *Revista Interact - Revista Online de Arte, Cultura e Tecnologia*, 37-38. <https://revistainteract.pt/37-38/suspende-o-fluxo-de-imagens/>
- Carvalho, A. C. D. (2016). *O poder da imagem* (Doctoral dissertation). <http://hdl.handle.net/10400.6/7773>
- Carta de Porto Santo - a cultura e a promoção da democracia para uma cidadania cultural europeia. (2021, abril 24). <https://www.culturaportugal.gov.pt/media/9190/pt-carta-do-porto-santo.pdf>
- de Escolas de Sines, A. (2021). *Projeto Educativo - Análise SWOT, anexo 2* [Review of *Projeto Educativo - Análise SWOT, anexo 2*]. https://www.wcdleadership.com/site/wp-content/uploads/PEA_final_2021_2025.pdf
- DGE, Desenho Universal para a Aprendizagem (2019). <https://www.youtube.com/watch?v=dRPBJuuAyiA>
- DGE. (2021). *Formação de curta duração* (DGE, Ed.) [Review of *Formação de curta duração*]. <https://cidadania.dge.mec.pt/sites/default/files/pdfs/afcdesenvolvimento-curricular-cdapresentacoes-final.pdf>

- Direção Geral da Educação. (2023). *Desenvolvimento Digital das Escolas*. <https://digital.dge.mec.pt/desenvolvimento-digital-das-escolas>
- Dubois, P. (2004). *Cinema, vídeo, Godard*. Cosac & Naify. https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5008422/mod_resource/content/1/Dubois%2C%20Philippe%20-%20Cinema%2C%20video%2C%20Godard%20%282004%29.pdf
- Lipovetsy, G. & Serroy, J. (2013). *A Estetização do Mundo: viver na era do capitalismo artista*. Companhia das Letras. [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4113494/mod_resource/content/0/A estetizacao do mundo - Lipovetsky Gilles.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4113494/mod_resource/content/0/A%20estetizacao%20do%20mundo%20-%20Lipovetsky%20Gilles.pdf)
- Hobbs, R. (2011). The state of media literacy. A response to Potter. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*. Vol. 55(4) 2011, 419-430. https://www.researchgate.net/publication/233325229_The_State_of_Media_Literacy_A_Response_to_Potter
- Jenkins, H. (2009). *Cultura da Convergência*. Aleph. SP Brasil.
- Livingstone, S.; Van Der Graaf, S. (2010). Media literacy. *The International Encyclopedia of Communication*, First Edition. Edited by Wolfgang Donsbach. John Wiley & Sons, Ltd., 2010. <https://doi.org/10.1002/9781118978238>
- Marcos, A. F. et al (2022). A transdisciplinaridade na mídia-arte digital enquanto processo de criação-investigação. *Novos Olhares*. Vol.11(2), 14-23. <http://hdl.handle.net/10400.2/13431>
- Monteiro, D. M. O. F. (2020). *Media Digitais e Disseminação da New Media Art - o Caso Português* [Online published MA thesis]. Universidade Católica Portuguesa. <http://hdl.handle.net/10400.14/37288>
- Nações Unidas (27.12.2023), *ONU News - Perspectiva Global Reportagens Humanas*. <https://news.un.org/pt/story/2023/12/1825432>

- Noel, N. (2004). A dimensão afectiva das imagens violentas nos media contemporâneos. In Universidade de Metz (Eds), *Média e Jornalismo* (pp.73-91). <http://fabricadesites.fcsh.unl.pt/polocicdigital/wp-content/uploads/sites/8/2017/02/n4-06-Noel-Nel.pdf>
- Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória - PASEO (2017). Despacho n.º 6478/2017, 26 de julho. República Portuguesa. https://dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto_Autonomia_e_Flexibilidade/perfil_dos_alunos.pdf
- Pinto, M. (2000). A televisão no quotidiano das crianças. Edições Afrontamento.
- Potter, W.J. (2010). The State of Media Literacy. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 54(4), 675-696. <https://doi.org/10.1080/08838151.2011.521462>
- Soares, A. T. de L. e. (2011). *Video Arte - uma abordagem da Arte Contemporânea no ensino artístico*. [Master 's thesis, Universidade de Aveiro, Departamento de Comunicação e Arte]. <https://ria.ua.pt/bitstream/10773/6604/1/5382.pdf>
- Tavares, M. (2016). *Reflexões sobre o ensino e a investigação em artes: do positivismo à complexidade*. *Paralelo* 31, 1(6). <https://doi.org/10.15210/p31.v1i6.10194>
- Valente, M.O. (2002). *A Escola e a Educação para os Valores*. (3ªEd.). Centro de Investigação em Educação - Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa.
- Veiga, P. A. (2020). *O Museu de Tudo em Qualquer Parte - Arte e Cultura Digital: Interferir e Curar*. Grácio Editor. <https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/11265>
- Veríssimo, J. (2001). A publicidade da Benetton - um discurso do real. Minerva.
- VJ, S. (2024). Identidade e Património, Sines. Animação de imagem, fotografia/ videolink. <https://youtu.be/JaffXLO7RZO>

Nota Bibliográfica das Autoras

Ana Isabel Soares é doutorada em Teoria da Literatura pelo Programa em Teoria da Literatura (Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa, 2003) e mestre no mesmo (1996). É Professora Associada na Universidade do Algarve, onde leciona desde 1996 e é vice-diretora do Departamento de Artes e Humanidades e Investigadora no Centro de Investigação em Artes e Comunicação (UAlg). Publicou livros, capítulos de livros e artigos em revistas especializadas, sobretudo em torno do cinema português. Traduziu várias obras teóricas e poéticas e escreve regularmente nas revistas Umbigo, Almanaque (online) e Algarve Informativo.

 <https://orcid.org/0000-0003-2324-8319>

Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Arte e Comunicação / asoares@ualg.pt

Isabel Cristina Carvalho é licenciada em Arquitetura (ESAP, 2001), Pós-graduada em Planeamento e Projeto do Ambiente Urbano (FAUP/FEUP, 2004), Pós-graduada em Gestão de Centros Urbano (UM/NUPI, 2003) e Doutorada em Média-Arte Digital (UAb/FCHS-UAlg, 2016). Foi investigadora em Animação Computacional na Faculdade de Media & Comunicação, Bournemouth University, UK (2018-2019). Atualmente é investigadora integrada no Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC-UAb), Universidade Aberta, onde desenvolve investigação na área da media arte locativa, em processos de mapeamento colaborativos, visualização de dados, ativismo digital e estudos urbanos feministas. A sua investigação centra-se na interação entre pessoas, espaço urbano e tecnologia, incorporando vozes e experiências individuais na criação de (contra)narrativas comunitárias. Participou em vários projetos internacionais promotores de competências de pensamento inovador para o empreendedorismo artístico e pedagogias digitais. É responsável pelo projeto de investigação "Gender in Map -

Women Empowerment in Planning and Urban Development"
[CEECIND/04642/2017], financiado pela FCT.

 <https://orcid.org/0000-0002-0499-7464>

Universidade Aberta de Lisboa, Centro de Investigação em Artes e Comunicação
isabel.carvalho@uab.pt

Sílvia Venturinha Jermias, doutoranda em Média-Arte Digital (MAD), UALG-UAB, é investigadora integrada no Centro de Investigação em Arte e Comunicação (CIAC). Professora do ensino básico na área das artes visuais, multimédia e educação especial, coordenadora local do Plano Nacional de Cinema (PNC) e co-ordenadora Eco-escolas, desenvolve iniciativas artísticas e digitais de comunicação, preservação ambiental e cívicas, em parcerias sociais. O Mestrado em Formação Pessoal e Social (UL-FC) enquadra a Cidadania Artivista e Digital na comunicação interpessoal. Desenvolve voluntariado com instituições internacionais e locais educativas, culturais e cívicas. Coordena o Projeto Artístico Plano B, com jovens da região Sul.

 <https://orcid.org/0000-0001-7525-5524>

Agrupamento de Escolas de Sines, Centro de Investigação em Arte e Comunicação
[/silviajermias.559@aescolas-sines.edu.pt](mailto:silviajermias.559@aescolas-sines.edu.pt)

Datas de receção e de aceitação (11/04/24) (16/06/24)