

Ficha da Ação

Título Tecnologia como Chão Comum: Criação Colaborativa em Música e Artes

Área de Formação A - Área da docência

Modalidade Oficina de Formação

Regime de Frequência Presencial

Duração

Horas presenciais: 15 Horas de trabalho autónomo: 15

Nº de horas acreditadas: 30

Duração

Entre 1 e 8 Nº Anos letivos: 1

Cód. Área Descrição

Cód. Dest. 99 **Descrição** Professores dos GR 240; 250; 530; 550; 600; 610; M1 a M32

DCP 99 **Descrição** Professores dos GR 240; 250; 530; 550; 600; 610; M1 a M32

Nº de formandos por cada realização da ação

Mínimo 5 Máximo 20

Reg. de acreditação (ant.)

Formadores

Formadores com certificado de registo

B.I. **Nome** Óscar Manuel Soares Rodrigues **Reg. Acr.** CCPFC/RFO-41322/21

Componentes do programa **Nº de horas** 0

B.I. **Nome** SUSANA RAFAELA FERREIRA LEITE **Reg. Acr.** CCPFC/RFO-22149/07

Componentes do programa **Nº de horas** 0

Formadores sem certificado de registo

Estrutura da Ação

Razões justificativas da ação e a sua inserção no plano de atividades da entidade proponente

Inserida no âmbito da Bienal Cultura e Educação #2 — E em vez do medo?, esta formação propõe uma reflexão prática e crítica sobre o papel da tecnologia como espaço de encontro e de criação partilhada entre professores e alunos. Partindo da música, das artes visuais e da programação criativa simples, serão exploradas ferramentas e abordagens que favorecem a colaboração, a inclusão e a criatividade. Mais do que um fim em si mesma, a tecnologia será entendida como meio de contacto, expressão e construção coletiva de sentido — um “chão comum” que une diferentes disciplinas, linguagens e sensibilidades. Ao longo das cinco sessões, os participantes serão munidos de conhecimentos e desafiados a conceber e desenvolver um pequeno projeto artístico-educativo com as suas turmas/grupos de alunos, em contexto de trabalho, integrando som, imagem, corpo e interação de forma crítica e poética.

Objetivos a atingir

- . Promover o exercício de experimentação artística, no sentido da construção de projetos artístico-educativos recorrendo à imagem e ao som, através da tecnologia.
- . Entender a educação artística como transversal e multidisciplinar.
- . Usar como recurso ferramentas digitais para a construção de imagens e para a criação musical.
- . Promover o desenvolvimento de competências, colocando em ação as múltiplas inteligências, dando enfoque à criação artística.

Conteúdos da ação

Sessão 1 - Tecnologia e sociedade: entre o medo e a possibilidade

Refletir criticamente sobre o papel da tecnologia na sociedade contemporânea; Analisar exemplos práticos de artistas e projetos educativos que usam tecnologia de forma criativa, ética e inclusiva; Discutir o papel da arte na mediação entre humanos e máquinas; Iniciar a conceptualização de ideias para projetos pessoais ou colaborativos, a partir dos exemplos abordados.

Sessão 2 - Experiências sensoriais: som, imagem e interação

Explorar as relações entre som, imagem, corpo e espaço como formas de comunicação e expressão; Experimentar ferramentas acessíveis e tendencialmente de código aberto para criação audiovisual e interativa (ex.: p5.js, Sonic Pi,

TouchDesigner, sensores, etc.); Compreender como diferentes linguagens tecnológicas podem ser articuladas de forma colaborativa e inclusiva; Desenvolver pequenos exercícios ou protótipos em grupo.

Sessão 3 - Da exploração à ideia: delinear um projeto

Sistematizar aprendizagens e identificar interesses individuais e coletivos; Traduzir experiências sensoriais e experimentações técnicas em conceitos de projeto; Definir objetivos, públicos-alvo e recursos necessários; Iniciar o desenvolvimento dos projetos pessoais ou colaborativos.

Sessão 4 - Desenvolvimento e acompanhamento de projetos

Aprofundar os aspectos criativos e técnicos dos projetos em curso; Aplicar princípios de colaboração, inclusão e interdisciplinaridade; Trabalhar a clareza da proposta e a sua aplicabilidade em contexto educativo; Testar e ajustar protótipos com feedback coletivo.

Sessão 5 – Apresentação dos projetos e reflexão crítica

Apresentar e discutir os projetos desenvolvidos; Refletir criticamente sobre o papel da tecnologia nos processos de criação e aprendizagem; Promover a criação de redes de colaboração entre os participantes; Identificar caminhos para implementação deste tipo de projetos nas escolas.

Metodologias de realização da ação

Presencial	Trabalho autónomo
Quatro sessões teórico-práticas, presenciais, de 3 horas cada, a realizar no gnration. Uma sessão presencial de 3 horas para apresentação do trabalho realizado pelo formando (portefólio).	O trabalho autónomo consiste na preparação e aplicação de um projeto na escola ou espaço equivalente, cujos conteúdos a explorar deverão ter como ponto de partida o trabalho desenvolvido nas quatro primeiras sessões presenciais. Realização de uma reflexão crítica acerca da atividade desenvolvida e da praticidade das aprendizagens adquiridas ao longo das sessões.

Regime de avaliação dos formandos

A avaliação será expressa nos termos dos números 5 e 6 do artigo 4.º, do Despacho n.º 4595/2015, e terá em consideração:

- 1) A qualidade da realização da tarefas propostas;
- 2) O cumprimento dos prazos de realização das atividades propostas;
- 3) Apresentação do portefólio.

Parâmetros de avaliação e respetivas ponderações:

1) Participação nas Sessões - desenvolvimento das atividades e do projeto nas sessões (40%):

2) Trabalho de aplicação dos conteúdos (60%):

- realização de um projeto artístico-educativo (50%) com apresentação de um Portefólio que descrimine: O contexto escolar, a atividade realizada, evidências da atividade realizada, pontos fortes e pontos a melhorar.
- Relatório individual (10%).

Fundamentação da adequação dos formadores propostos

Bibliografia fundamental

HOHLFELDT, A.; FRANÇA, V; MARTINO, L. Teorias da comunicação: conceitos, escolas e tendências. Petrópolis: Vozes, 2001.

AUMONT, Jacques. A imagem. Campinas: Papirus, 1993.

BALLOU, Glen. Handbook for Sound Engineers: The New Audio Cyclopedia. 2a. ed. Indiana (USA): Howard W. Sams & Company, 1991

POHLMANN, Ken C. Principles of digital audio. 5th ed. New York: McGraw-Hill, 2005.

ARANTES, Priscila. Arte e Mídia: perspectiva da estética digital. São Paulo: Editora Senac, 2005.

[Processo](#)

Data de receção 28-11-2025 **Nº processo** 138589 **Registo de acreditação** CCPFC/ACC-138102/26

Data do despacho 22-12-2025 **Nº ofício** 82 **Data de validade** 22-12-2028

Estado do Processo C/ Despacho - Acreditado