

Média Arte Digital

O *Link* entre a Escola e a Cidadania Ativa

Digital Media Art. The Link between School and Active Citizenship

Sílvia Venturinha Jermias
stora1silvia@gmail.com
CIAC – Centro de Investigação em Artes e
Comunicação, Universidade do Algarve
Sines, Portugal
ORCID iD 0000-0001-7525-5524

Isabel Cristina Carvalho
isabel.carvalho@uab.pt
CIAC – Centro de Investigação em Artes e
Comunicação, Universidade Aberta
Lisboa, Portugal
ORCID iD 0000-0002-0499-7464

Ana Isabel Soares
asoares@ualg.pt
CIAC – Centro de Investigação em Artes e
Comunicação, Universidade do Algarve
Faro, Portugal
ORCID iD 0000-0003-2324-8319

Artigo recebido em 2023-01-01
Artigo aceite em 2023-07-30
Artigo publicado em 2023-07-30

Resumo

Em pleno século XXI, a Média Arte Digital é parte constituinte da formação integral dos mais jovens. O acesso *online*, em equipamentos portáteis, facilita o acesso rápido, imediato e ao vivo, em qualquer espaço, formal ou informal, a diversos conteúdos. Nas escolas portuguesas os conteúdos inerentes à era digital são cenários de aprendizagem para os currículos onde os alunos desenvolvem competências digitais estimulantes da criatividade e da prática artística, capacitando-os para manusear e criar conhecimento através das ferramentas digitais. Atualmente, são definidos no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PASEO) como valores a considerar para a Cidadania e a Participação, o saber tecnológico, a resolução de problemas, o pensamento crítico, a sensibilidade estética, de cerca de dez outras áreas de competências.

Nas redes sociais os jovens comunicam e estabelecem conexões pessoais e sociais. Este consumo livre, fora das escolas, nem sempre está aliado a espaços físicos ou digitais de acesso à criação artística, individual ou coletiva, como estímulo para a arte e intervenção na prática ativa da cidadania. Serão os jovens meros seguidores da tecnologia num contexto informal? O presente artigo procura o foco da relação entre a Média Arte Digital e a Escola, na prática de uma cidadania ativa, e a sua ausência fora da escola.

Os polos culturais das comunidades locais organizam-se geralmente em função de programas, festividades e interrupções letivas, nem sempre com continuidade temporal ou com metas socioeducativas. Na comunidade local a estrutura sociocultural e digital difere das competências fomentadas nas escolas. No âmbito das artes, a Média Arte Digital procura um espaço público para criação e partilha, um lugar de encontro estruturado e acessível aos mais jovens.

Como estímulo da sensibilidade estética e artística dos jovens, os projetos nacionais dinamizados nas escolas portuguesas, Plano Nacional de Cinema (PNC), Plano Nacional das Artes (PNA), e outros, são a base onde a Média Arte Digital se desenvolve e habita na criatividade dos estudantes. A Média Arte Digital pode dar continuidade a estes projetos na sociedade, local e nacional, e permitir o acesso e a inclusão dos mais jovens numa Cidadania mais interventiva e criativa, estabelecendo uma relação entre a Escola e a Cidadania Ativa.

In the 21st century, Digital Media Art is an integral part of the integral education of young people. Online access through portable equipment facilitates fast, immediate and live access, in any space, formal or informal, to various contents. In Portuguese schools, the contents inherent to the digital era are learning contexts for the curricula where students develop digital skills that stimulate creativity and artistic practice, enabling them to handle and create knowledge through digital tools. Currently, technological knowledge, problem-solving, critical thinking, aesthetic sensitivity and about 10 other skills areas are defined in the Profile of Students Leaving Required Education (PSLRE) as one of the values to be considered for Citizenship and Participation.

On social networks, young people communicate and establish personal and social connections. However, this free consumption outside schools is not always allied to physical or digital spaces of access to artistic creation, individual or collective, as a stimulus for art and intervention in the active practice of citizenship. Are young people mere followers of technology in an informal context? This paper focuses on the relationship between Digital Media Art and School in the practice of active citizenship and its absence outside school.

The cultural poles of local communities are generally organised according to programmes, festivities and school breaks, not always with temporal continuity or with socio-educational goals. Young people do not find in local society the sociocultural and digital structure fostered in schools that respond to their skills and objectives. In the arts field,

Digital Media Art is looking for a public space for creation and sharing, a structured and accessible meeting place for young people.

As a stimulus to the aesthetic and artistic sensibility of young people, the national projects that are being encouraged in Portuguese schools, the National Cinema Plan (NCP), the National Arts Plan (NAP), and others, are the basis on which Digital Media Art develops and inhabits the students' creativity. Therefore, Digital Media Art can give continuity to these projects in society, locally and nationally, and allow access and inclusion of younger people in more interventive and creative citizenship, establishing the link between School and Active Citizenship.

Palavras-Chave

Média arte digital • Cidadania ativa • Escola • Instituições locais • Seguidor/Criador

Active citizenship • Digital media art • Follower/creator • Local institutions • School

1. Introdução

Perante a cultura digital impactante nas escolas, no contexto atual do pós-confinamento social (Covid 19), o acesso aos meios digitais em Portugal é garantido efetivamente aos mais jovens nas escolas portuguesas. Os meios digitais começaram desde essa época a ser mediadores da prática pedagógica. O Ministério da Educação português, até agora, tem sido capaz de fornecer às escolas equipamento informático e ligação à *internet*. As escolas encontram-se equipadas com *internet*, quadros interativos e computadores nas salas de aula, exceto aquelas que, por questões técnicas, ainda não foi possível concluir o plano tecnológico da educação. A relação que os mais jovens conseguiram desenvolver com a tecnologia e os média digitais alargou a sua forma de aprender e desenvolver competências cognitivas, técnicas e socioemocionais (Almeida & Alves, 2020).

Os média digitais estão hoje presentes em todas as áreas disciplinares, inclusive nas áreas artísticas e de Cidadania, utilizadas como grande foco comunicacional. Os projetos artísticos no contexto escolar são dinamizados em ambiente coletivo e com finalidade educativa e social. A liberdade de expressão artística atravessa a escolaridade obrigatória com linhas de orientação socioafetiva, técnica e de desenvolvimento (Sousa, 2003), e baseada numa perspetiva interdisciplinar onde utiliza a MédiA Arte Digital (MAD). “A médiA-arte digital é toda a forma de arte que não pode ser idealizada e/ou materializada e/ou exibida sem a utilização de tecnologias digitais, e cujo conteúdo e apreciação estética e cognitiva variam em função do tempo.” (Veiga, 2020a, p. 5).

A MAD está presente na escola e assenta na criação e recriação de imagens. A imagem do século XXI vive *online* e os seus padrões requerem uma análise cuidada, uma vez que o fluxo é intenso e transmite alguma opacidade de conteúdo, para um resultado que se quer rápido, e se torna efémero (Beiguelman, 2021). A análise conceptual de imagem não tem lugar neste artigo, direcionando a análise para a relação que se estabelece entre a imagem e os jovens. No final do século XX não se imaginava que, ao fotografar num segundo, no minuto seguinte era possível ver a imagem

e ser vista simultaneamente por 1000 pessoas, em menos de 1 hora. Para Cárdenas-Pérez (2021) parece ser uma missão para o ser humano em querer encurtar distâncias, subtrair o tempo e automatizar a vida.

Santaella (2003) aborda novos conceitos de imagem e modelos de criação artística com base na fusão de linguagens visuais e das possibilidades técnicas – artes híbridas. A passagem de imagens, informação, recriação e transformação produz novas linguagens e novas culturas artísticas. A pintura, a fotografia, a instalação e a ilustração digital podem assumir-se como MAD, nas escolas e nas outras instituições. Estas devem direcionar a MAD, atualmente acessível na sua fruição *online* e nos suportes digitais, para um canal de comunicação e estímulo aos mais jovens, para a continuidade pedagógica, social e artística. As comunidades locais, no litoral e interior do país, devem dispor de diferentes respostas aos jovens e amadores para esta continuidade na cidadania ativa; estabelecer pontes entre os recursos socio-culturais, redes rodoviárias e ferroviárias, políticas que fomentem a criatividade e a intervenção cívica, artística e digital.

O presente artigo pretende compreender a realidade da cultura digital nas escolas e o potencial da sua relação com a MAD para a continuidade de uma cidadania ativa, dentro e fora da escola. Haverá consciência do potencial comunicacional da MAD? Poderá a MAD ser o link entre a Escola e a Sociedade, numa perspetiva de Cidadania ativa?

A MAD enquanto forma de expressão artística encontra-se inserida no mundo atual, faz parte do quotidiano visual dos jovens e este é claramente um motivo para ligar os jovens à sociedade, através da articulação cultural entre a escola e as instituições. Há abertura da parte do Estado português e dinâmica pedagógica digital da parte das escolas, mas fora da escola o exercício cívico com o mundo *online* é diferente. Vivem-se tempos carentes de espaços de criação e experimentação não profissional. Se antes os artistas tinham os seus ateliers e oficinas, bandas de garagem e teatro amador em armazéns, é necessário agora criarem-se para os jovens novos espaços físicos e digitais para a criação híbrida da MAD.

2. A existência da MAD nas escolas

A partir de 2020, com a pandemia Covid 19, o confinamento obrigatório e isolamento social, as escolas reforçam as estratégias educativas digitais na ação pedagógica. Integrado no Plano de Regeneração e Resiliência, a continuidade do Plano de Ação para a Transição Digital, destaca-se na educação com o Plano de Capacitação Digital dos docentes, desenvolvimento digital das escolas e recursos educativos digitais 2021-2027. Neste plano de ação verifica-se que a educação digital é considerada como um papel essencial no reforço da igualdade e da inclusão.

“O principal ensinamento da crise da Covid-19 é que a educação digital não deve continuar a ser vista como um elemento isolado, mas antes como parte integrante de todo o sistema educativo e formativo.” (Comissão Europeia, 2020, p. 9).

As escolas portuguesas encontram-se equipadas com rede de *internet*, computadores nas salas de aula, para professores e alunos, quadros interativos e tablets ou computadores portáteis para uso escolar, nas salas de aula e bibliotecas. O pessoal docente tem vindo a receber formação direcionada para o domínio e exploração de recursos digitais nas dinâmicas de sala de aula. Existe um ambiente educativo recetivo e propício a novas metodologias, digitais e interativas. Sobre a MAD a expressão não é explícita em nenhum documento.

Na prática de Cidadania, a MAD é bastante enriquecedora para a motivação dos jovens, no trabalho sobre os diversos domínios de estudo, os alunos estabelecem elos com o parlamento europeu de jovens, participam em assembleias *online*, fotografam e recriam imagens de propaganda ambiental e política, participam em campanhas de solidariedade com desenhos e vídeos.

Fora das escolas, reflete-se pouco estímulo aos jovens na articulação das suas práticas cívicas e saberes académicos ao contexto cultural e artístico das cidades. Os jovens do século XXI têm ao seu dispor as ferramentas digitais que lhes permitem aceder e criar conteúdos, ainda que possam necessitar de coordenação na prática. Deixam de ser meros seguidores e podem ser os designados *producers* e isso permite-lhes serem efetivamen-

te participantes na vida cívica, tal como apoiar determinadas causas, criar e participar em grupos proativos, organizar limpezas de praia, participar em angariações de fundos solidários. Contudo, para Jenkins, Green & Ford (2014) a mudança de audiências ou consumidores para usuários ou *producers*, na *internet*, plataformas ou redes sociais, pode ser ilusória, pois o usuário pode ser passivo e estabelece apenas um *click*, um *like*, por exemplo, ou pode ser ativo e emite uma opinião ou recria um conteúdo, mas de utilidade efetiva duvidosa.

A MAD estabelece uma ligação entre o que os jovens compreendem e o que os liga às escolas, dá significado às suas ações cívicas e artísticas, permitindo-lhes a aplicação e desenvolvimento dos seus saberes e capacidades. A sociedade deve dar continuidade a esse potencial para o contributo de todos na prática da Cidadania.

O Plano Nacional das Artes (PNA) preconiza o acesso às artes no desenvolvimento da capacitação artística e cultural e por isso no seu plano estratégico de 2019-2024 procura articular as práticas pedagógicas disciplinares com a implementação de atividades que assentam nos 4 eixos: política cultural, capacitação, educação e acesso. O PNA coopera com a intervenção do Plano Nacional de Leitura (PNL), Plano Nacional de Cinema (PNC), Plano de Educação Estética e Artística (PEEA), Programa Rede de Bibliotecas Escolares (PRBE) e Rede Portuguesa de Museus (RPM) (Comissão Executiva do Plano Nacional das Artes, 2019).



EXOS	EXO A POLÍTICA CULTURAL	EXO B CAPACITAÇÃO	EXO C EDUCAÇÃO E I	
PROGRAMAS	IMPACTO E SUSTENTABILIDADE	PENSAMENTO E FORMAÇÃO	INDISCIPLINAR E ESCOLA	IMP. ARTS COMUNIDA
MEDIDAS	Índice de Impacto Cultural das Organizações (ICC) Plano Estratégico Municipal Cultura- Educação (PEM-C-E) Contrato de Impacto Social das Organizações Culturais Financiamento Público Arte-Educação- Comunidade IC Cultural (ICC) Legislação Compromisso Cultural das Organizações Empresariais Consultoria Monitorização e Avaliação	Escola de Porto Santo Coleções PNA Património e Artes nos Cunhos da Educação Academia PNA Bolsa PNA Conferências	Projeto Cultural de Escola Projeto Artista Residente* (PAR) Cidadania De II Recursos pedagógicos Dossier: Sair para Entrar Em Aberto Tutorias Criativas	Projeto Deslocar Criativo Projeto Cria Festival Berard PNA Plano PNA

Figura 1. Plano Estratégico do Plano Nacional das Artes (2019-2024)

Relativamente ao Plano Nacional de Cinema (PNC), outro polo central e estratégico para as artes na educação audiovisual e cinematográfica, nasceu em 2012 enquanto projeto de acompanhamento ao currículo escolar, promovido pelo Ministério da Educação e Cultura, Cinemateca Portuguesa e pelo Instituto do Cinema e Audiovisual (ICA). Considerado como uma ferramenta promotora da literacia dos média na educação dos mais jovens, o PNC está integrado atualmente em 493 escolas de Portugal Continental, dos cerca de 8241 Agrupamentos de Escolas em território nacional (Ensino Pré-escolar, 1º, 2º e 3º ciclos do Ensino Básico e Secundário) (Pordata, n.d.). O PNC disponibiliza na plataforma *online* para as escolas envolvidas uma oferta de cinema de autor, internacional e nacional/ europeu e dossiês pedagógicos, onde as comunidades educativas ganham novas perspetivas artísticas sobre o cinema, face ao cinema comercial e maioritariamente americano, em casa e nas salas de cinema das cidades. O cinema é apresentado como um objeto de estudo, uma referência cultural, um objeto artístico e repleto de história em volta das suas técnicas e públicos. O facto de se apresentar *online*, promove a partilha da recriação de imagens dos alunos e informação recolhida com base nos filmes visionados. Para Pinto et al. (2019) “as possibilidades de partilha e de cooperação disponibilizadas pelas ferramentas associadas à multimédia e à Web2.0 fomentam e favorecem novas práticas

educacionais” (Pinto et al., 2019, p. 9), reforçando assim a pertinência do PNC nas escolas.



Figura 2. <https://www.pnc.gov.pt/filmes>

Destaca-se o Programa de Educação Estética e Artística (PEEA), iniciativa da Direção-Geral da Educação, pertinente para a amplitude artística fora da sala de aula e no contacto direto com profissionais de Arte. O PEEA percorreu o caminho educativo e artístico desde os finais dos anos 80, em Portugal, e conta com uma formalização legal na sua implementação em Despacho n.º 2536/2014. “O Programa tem essencialmente duas vertentes: atividades incorporadas nos planos anuais das escolas em parceria com instituições culturais e a formação de professores em contexto de trabalho” (Ferreira, 2019, p. 55). As primeiras instituições culturais a aderir ao PEEA na articulação pedagógica e artística foram o Museu Berardo, o Museu da Presidência da República, o Museu Nacional de Arte Antiga, o Museu Nacional

do Azulejo, a Casa das Histórias Paula Rego, o Museu do Caramulo e o Museu Grão Vasco, localizados respetivamente em Lisboa, Cascais e a norte do país, Caramulo e Viseu.

Atualmente o PEEA através da plataforma *online* apresenta o seu programa e colaboradores na área da música e dança, situados nas cidades do Porto, Braga, Lisboa e Sintra, sem incluir outras cidades ou vilas e não especifica a área da MAD. Para além da Equipa de Educação Artística, estrutura central, o PEEA conta ainda com um grupo de Embaixadores Regionais e Locais que junto das escolas estabelecem uma relação de proximidade. Esta rede de professores realiza ações sequenciadas que reconhecem a Arte como forma de conhecimento e valorizam as culturas locais e globais para a construção de uma marca de identidade (Direção Geral da Educação, 2022).

A dinâmica cultural e artística do PEEA procura a conexão entre a escola e a sociedade, mas teoricamente a finalidade está centrada na escola/professores “[...] criar percursos de descoberta, de inovação, acreditando que na escola e através da escola a Arte é um agente de difusão de saberes e a referência de uma comunidade. [...] assegurar que os professores são o centro da mudança, são os que têm e encontram as estratégias, os que permitem tomadas de ação e revelam a Arte como um dos pilares da cultura e da sociedade atual.” (Direção Geral da Educação, 2022). Os projetos desenvolvidos com artistas e as escolas, em residências artísticas de uma semana, no final são apresentados na escola às famílias das turmas envolvidas.



Figura 3. <https://educacaoartistica.dge.mec.pt/>

Relativamente à MAD na Escola, nas disciplinas curriculares, no Ensino Básico (1.º, 2.º e 3.º CEB), é possível considerar que se trata de uma área transdisciplinar, não se encontrando como conteúdo explícito. A organização curricular do sistema de ensino português apresenta orientações nacionais do Ministério da Educação, onde cada Agrupamento de Escolas, de acordo com o regime de Autonomia e Flexibilidade, pode adaptar a carga e oferta curricular à realidade social e grupo de docentes que trabalham em projetos comuns.

A título de exemplo segue-se a mancha curricular semanal em vigor no Agrupamento de Escolas de Sines, considerado Território Educativo de Intervenção Prioritário (TEIP), respetivo ao 2.º Ciclo do Ensino Básico (CEB), 5.º e 6.º anos (entenda-se T como Tempo Letivo):

- 4 T × 50' HGP + Português, Domínio de Autonomia Curricular (DAC)
- 3 T × 50' Inglês
- 2 T × 50' História e Geografia de Portugal
- 4 T × 50' Matemática
- 3 T × 50' Ciências Naturais
- 3 T × 50' Educação Física
- 3 T × 50' Inglês
- 2 T × 50' Ed. Musical
- 2 T × 50' Educação Visual/Educação Tecnológica (DAC)
- 1 T × 50' Cidadania e Desenvolvimento/Tecnologia de Informação e Comunicação (DAC)
- 1 T × 50' Educação Moral Religiosa Católica/outra confissão facultativa
- Total semanal (27 T × 50')
- 1 T × 50' Oferta Complementar Laboratório de Matemática – (par pedagógico).

As artes operam como conteúdo e como meio expressivo, gráfico-visual, musical, multimédia, dramático e/ou plástico, com foco social no âmbito das problemáticas dos projetos educativos. É possível interpretar, à luz da organização curricular da disciplina de Educação Visual, que esta apresenta o cenário de aprendizagem onde os alunos desenvolvem a reflexão, fruição, exploração e criação artística, geralmente transdisciplinar, sem que a designação MAD seja abordada como conteúdo ou ferramenta digital.

Dominios	Crítérios	Evidências	Recolha de informação
1. Apropriação e Reflexão	1.1. PESQUISA, trata e organiza INFORMAÇÃO 10%	- Identifica, com clareza os dados da questão / problema e os seus objetivos - Analisa, discute e elabora, processos para resolver o problema com conhecimento dos procedimentos	- Trabalhos individuais;
	1.2. COMPREENDE e reconhece os princípios da LINGUAGEM DAS ARTES visuais 10%	- Revela conhecimentos adequados a cada situação estudada - Exprime-se de forma correta e organizada, utilizando a terminologia científica da linguagem visual	- Apresentações orais: diálogo, debate; - Trabalho de apresentação oral (grupo/ pares/ individual)
	1.3. ANALISA criticamente NARRATIVAS VISUAIS 5%	- Empenha-se nas atividades (questiona, participa, investiga) - Participa em debates, discutindo e argumentando, respeitando a opinião dos outros	- Diário gráfico
2. Interpretação e Comunicação	2.1. Compreende e APLICA OS ELEMENTOS VISUAIS E AS TÉCNICAS. 20%	- Revela conhecimentos técnicos e científicos adequados a cada situação - Revela iniciativa e confiança em si próprio - Elaborar com rigor os registos gráficos	- Grelhas de observação direta Trabalho de pesquisa; Projeto;
	2.2. EXPRESSA IDEIAS utilizando diferentes meios e processos 20%	- Revela conhecimentos técnicos e científicos adequados a cada situação - Envolve-se, de forma ativa e autónoma na concretização das tarefas solicitadas - Expressar ideias, utilizando diferentes meios e processos (pintura, escultura, desenho, fotografia, multimédia, entre outros)	Grelhas de Observação; Mapas mentais e conceptuais;
3. Experimentação e Criação	3.1. MOBILIZA as várias ETAPAS DO PROCESSO ARTÍSTICO (investigação, experimentação e reflexão) na construção de ideias 15%	- Empenha-se nas atividades (questiona, participa, investiga) - Adota estratégias adequadas à resolução de problemas - Verifica se os resultados fazem sentido relacionando os produtos de expressão com a intenção expressa	Relatório; Portefólio; Formulário eletrónico;
	3.2. DESENVOLVE PROJETOS DE TRABALHO, recorrendo a cruzamentos disciplinares (artes performativas, instalações, exposições, entre outros) 20%	- Faz-se acompanhar de diferentes materiais e suportes que utiliza para realização dos seus trabalhos; - Gere corretamente o tempo na realização das tarefas; - Coloca, de forma voluntária, os seus saberes e competências ao serviço do grupo, é tolerante e negocia consensos.	Kahoot e outras formas de "gamificação"

Figura 4. Exemplo de organização da disciplina de EV

Ao nível do 1.º, 2.º e 3.º ciclos, a MAD pode ser contextualizada tecnicamente na disciplina de Tecnologia de Informação e Comunicação (TIC), cooperando nas atividades de pesquisa e comunicação digital e conteúdos de Cidadania: literacia para os média – a desinformação, a utilização crítica e segura das tecnologias digitais (Pereira et al., 2014). Nestas aulas, e de um modo interdisciplinar, os alunos dominam a literacia digital, nas pesquisas *online*, fóruns de conversação, jogos interativos, videoconferências, *Classroom*, questionários *online*, plataformas da escola virtual, *Padlet*, *Classdojo*, *Podbean*, *Scratch*, criação de avatares, entre outros. A capacitação digital da comunidade educativa revela sucesso.

É relevante compreender que em Cidadania os projetos assentam nas preocupações sociais para as quais os jovens são sensibilizados e motivados para intervir ativamente, quer na sensibilização quer na atuação sobre os problemas, na escola e localidade. As temáticas desenvolvidas em Cidadania e Desenvolvimento, ao longo do 1.º, 2.º e 3.º ciclo do Ensino Básico (com crianças e jovens dos 6 aos 15 anos) são o motor para projetos escolares diversificados.

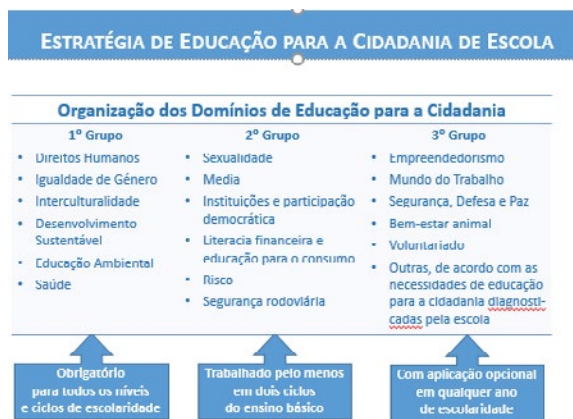


Figura 5. Organização dos Domínios IN Estratégia Nacional, Educação para a Cidadania. XXI Governo Constitucional, República Portuguesa. Ministério da Educação. 2017

A prática ativa da Cidadania revela-se nas ações educativas das escolas num cenário de apren-

dizagem construtivo e interventivo, muitas das vezes ligados à Educação Visual (EV) e à Tecnologia de Comunicação e Informação (TIC), disciplinas presentes no 2.º e 3.º ciclos do Ensino Básico. É nas escolas que a triangulação entre a comunicação, a arte e a tecnologia serve pedagogicamente a área da Cidadania ativa no quotidiano dos alunos. No mundo tecnológico que os jovens conhecem, a literacia em arte e sensibilidade estética é intrínseca aos écrans, moda, redes sociais, publicidade, onde se repetem determinados padrões de beleza de lugares, pessoas e estilos de vida. Nem sempre se trata de um conhecimento construído ou baseado na reflexão e análise. A Literacia para a MAD (LMAD) deve ser discutida formalmente e chegar ao contexto de Cidadania ativa.

Para Dubois (2004) a criação artística não abraça a tecnologia da mesma forma como expressão da época. O autor inclui a tecnologia como um meio, o qual se encontra implicado na evolução técnica dos tempos. A produção artística recebe essa influência dos tempos e representa a perceção do mundo sempre de acordo com a tecnologia do seu tempo. A LMAD combate a desinformação e pode educar os futuros cidadãos para criações mais conscientes e estruturadas, numa cidadania mais ativa, conhecedores dos seus direitos, enquanto pessoas, cidadãos e também consumidores. A Cidadania converge com a educação para o consumo numa ótica cultural sustentada por uma literacia mediática. A análise crítica de conteúdos mediáticos, a ser desenvolvida em ambiente formal, é essencial para o encontro dos mais jovens com as ideologias que movem o mundo e para conhecermos as perceções que os mais jovens fazem da realidade social envolvente (Baiense & Borges, 2019).

A literacia na educação formal baseada nos currículos escolares é atualmente insuficiente perante a expansão do conhecimento e da informação ao nível mundial, em pleno século XXI. A formação ao longo da vida é hoje uma realidade que complementa as necessidades que os mais e menos jovens precisam para manusear e compreender as tecnologias, novas formas de interação e comunicação interpessoal e com o mundo. Para Potter (2010) a Literacia Mediática tem sido encarada como uma disciplina curricular e a carga dos pais e investigadores, para que se instrua

o público mais vulnerável e/ou influenciável na interpretação das mensagens audiovisuais, vistas como manipuladoras, inapropriadas ou persuasivas. Este pressuposto é diferente na perspetiva de Hobbs (2011), que atribui a Literacia Mediática aos *producers*, interlocutores e consumidores de informação, pois todos estão envolvidos na comunicação digital ativamente, entende que a literacia média digital é uma parte básica do discurso contemporâneo, ao nível da política ou ao nível da educação, e consta nos meios digitais, na educação informal, no envolvimento cívico, no jornalismo e na própria narração das histórias digitais.

Para Potter (2010) a literacia mediática, através das instituições formais, deve assumir uma função de influenciar, proteger e controlar o espetador/consumidor passivo. O autor não se refere à interação, mas apenas à receção, receção passiva. Por outro lado, outros autores posicionam o espetador 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 (2011) está na vanguarda por ampliar o mundo da literacia digital a toda a sociedade enquanto capacitação digital. Essa relação 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.

O consumidor, jovem e menos jovem, altera o seu padrão de consumo perante o seu conhecimento digital, a literacia digital permite-lhe aceder, consumir, reagir e reproduzir ou recriar algo, como a sua resposta. A MAD provoca o consumidor e torna-o atualmente um produtor e criador artístico e não um mero seguidor. A organização e estruturação deste resultado para veicular à prática da Cidadania e criação artística cabe às instituições locais e escolas.

3. A MAD fora das escolas

O século XXI inicia a era da digitalização e permite o acesso rápido e no momento a todo o mundo. O mundo global é agora acessível, os cidadãos podem ver, ler, aprender, conhecer e estar informados sobre qualquer tema, em qualquer lugar do mundo à distância de um clique. A *internet* transformou o consumidor em produtor e permitiu criar redes digitais onde todos podem ganhar protagonismo na exposição de um tema. Aqueles que nem sempre eram ouvidos ou não tinham espaço para serem respeitados ou ouvidos, utilizam agora os média digitais. Com responsabilidade de quem produz recursos digitais, cria-se acesso para a inclusão de cidadãos na sociedade, que de outra forma não conseguiriam aceder. Ganha-se também a permissão para escolher o que se pretende conhecer, onde intervir e com quem, individualmente ou em comunidade.

Para os grupos mais vulneráveis à infoexclusão, é dever do estado e instituições reforçar objetivos para que a sociedade portuguesa seja mais participativa e mais vinculada na Literacia Digital e nas Competências Digitais para a Infoinclusão. A Cidadania ativa está assente nos princípios do respeito em sociedade no mundo digital. A Fundação para a Ciência e Tecnologia (FCT) lança a Estratégia Nacional para a Inclusão e Literacias Digitais – ENILD (2015 – 2020) por uma inclusão digital e social dos mais idosos, para desenvolver a capacitação digital individual e para promover uma sociedade mais compreensiva e inclusiva (Gil, 2019).

O mundo global está unido pela *internet* e é igualmente lógico que se una também pelas fragilidades de todos os seres neste planeta. A era digital do século XXI é a porta aberta para a transformação e união do mundo em cooperação na resolução de problemas. Para além dos problemas ambientais, direitos humanos, sustentabilidade, economia, habitação ou empreendedorismo, é obrigação de todos que se envolvam na melhoria. Fora da escola, o primeiro passo deve ser a inclusão das pessoas – adaptar os média digitais, utilizar os média digitais e dar possibilidade de criação na MAD e na intervenção cívica. A inclusão deve permitir a liberdade na escolha, o conhecimento e a aceitação da

diferença que o caracteriza, independentemente da idade, género, nacionalidade, deficiência, religião, sexo, profissão, estado civil ou outra.

Tem que se encarar a *internet* de forma a privilegiar mais a emoção, mais afetividade, mais inter-relações sociais reflexivas e críticas, mais ‘calor humano’, mais complicações (...) com o domínio técnico e funcional, mas transcendendo em muito estas questões mais práticas colocando a ênfase em níveis cognitivos de níveis superiores de forma a que cada cidadão saiba o que quer, como quer e para que quer o que as tecnologias digitais lhes proporcionam. E, só assim poderemos falar numa verdadeira e adequada literacia digital capaz de gerar competências digitais, em especial, para aqueles cidadãos que estão no limiar da exclusão digital [...] (Gil, 2019, p. 93)

A ligação *online* estabelece elos de comunicação importantes para as pessoas em todo o mundo e proporciona uma forte conexão entre as comunidades no que toca à informação sobre problemas à escala mundial – o ambiente, atentados aos direitos humanos, as guerras, são exemplos de como os problemas mundiais são disseminados fugazmente. A atenção necessária para essas imagens em movimento, representativas do caos, carregadas de informação e emoção, requer da parte de quem as consome, conhecimento técnico, estético, artístico e psicológico, principalmente se se trata de jovens. No mesmo momento que se assiste um vídeo de dois minutos de um assalto que aconteceu na realidade, seguidamente vislumbramos o vestido de gala de uma cantora pop, refletindo-se muitas vezes a banalização e descontextualização da relevância da imagem. A Comunicação, a Arte e a Tecnologia no seu intuito comercial ou institucional, carrega valores e mensagens que a Literacia para os MAD deve esclarecer formalmente aos mais jovens.

Fora das escolas, os mais jovens são pouco atraídos para organizações culturais e com estrutura de uma Cidadania ativa, semelhante àquela que experienciaram na escola, ao longo de 12 anos. Os museus ou polos de cultura nem sempre estão localizados em pontos acessíveis da cidade e não

dispõem de salas disponíveis ou ateliers abertos para que os mais jovens experienciem outros materiais ou tecnologias. Os espaços físicos foram substituídos pelos ambientes digitais. Onde é que um jovem pode encontrar fora da escola um espaço de encontro, convívio, comunicação, produção, criação artística e digital, de promoção e partilha? Se digitalmente os jovens são ativos no acesso e partilha para a criação e mobilização social, à semelhança de campanhas de solidariedade com simples *hashtags* políticos e slogans transformados digitalmente (Raposo, 2015), porque não dar continuidade física e digital ao exercício da Cidadania fora das escolas?

O processo de participação fora das escolas precisa ser estudado e compreendido no contexto das diferentes plataformas digitais. O consumidor/seguidor designado como *lurking* apenas observa sem interagir e nem sempre se torna um criador. Enquanto o seguidor, designado como *producer*, recria ideias, é um criador e uma espécie de adição ao consumidor como produtor de conteúdos. Nos anos 90, os estudos sociológicos focam a atenção nos processos de interação e de apropriação das mensagens e não nos média em si mesmos. O efeito gerado na interação jovem e média é revelador da dinâmica digital encontrada nos dias de hoje. Os jovens são encarados também como atores sociais e com autonomia nas competências digitais (Pereira, 2021), potenciando assim a MAD e a necessidade de estruturar caminhos fora das escolas para dar continuidade à criação artística digital e Cidadania ativa.

4. MAD – o *Link* entre a Escola e a Cidadania Ativa

Na articulação de conteúdos curriculares, em diversas plataformas digitais, as aulas do sistema de ensino refletem narrativas transdisciplinares e relacionam-se com uma aprendizagem holística. Como exemplo, a professora na aula abre o *link* do manual, acede ao vídeo, para e analisa as imagens, escreve comentários no quadro interativo, no qual se corrigem as respostas. A meio da aula, um aluno apresenta o seu trabalho individual, um *PowerPoint*, através da *Classroom*, na *drive* do seu

e-mail institucional e no final da aula toda a turma acede no seu telemóvel ao questionário da *drive*, na consolidação dos conteúdos dados em 50 minutos. Os mais jovens sentem-se ativos na participação em aula por compreenderem que são capazes de articular saberes na diversificação de estratégias educativas e tecnológicas. A aprendizagem transmédia proporciona experiências de aprendizagem sustentadas na interatividade, mobilidade e participação dos mais jovens (Vieira & Munaro, 2019). A MAD estabelece aqui um protagonismo no apelo audiovisual e ligação artística para os conteúdos relevantes na construção da aprendizagem. As imagens consumidas, criadas, selecionadas e organizadas pelos alunos, em plataformas digitais num contexto educativo, tornam-se fundamentais na comunicação das narrativas.

Os jovens fora da escola dedicam o seu tempo livre a outras plataformas digitais. A comunicação em *chat* entre si, a visualização de imagens e *reels* (vídeos curtos) são a preferência dos jovens no contacto com o mundo *online*. Segundo Pereira (2021), em Portugal, no ano de 2016 o *WhatsApp* não era uma rede muito popular entre os adolescentes, o Facebook apresenta-se como a segunda rede social mais usada pelos portugueses, a seguir ao YouTube. A terceira rede mais usada pelos jovens é o Instagram, sem haver clareza sobre o modo como participam nas redes; com que intenção, objetivo ou regularidade criam conteúdos digitais. “[...] a produção e participação da grande maioria destes jovens limita-se a vídeos espontâneos, usados para brincadeiras entre amigos, bem como a fotos, às quais podem aplicar alguns filtros.” (Pereira, 2021, p.46).

A decisão de participação na sociedade, política, social ou cultural, não é obrigatória, é livre, opcional. E também no ramo digital os jovens sentem esse conforto na decisão – participam se quiserem, com o conteúdo que entenderem e quando lhes apetecer.

Conhecendo a competência digital dos jovens nas escolas, a sua criação artística e intervenção social devem ser estimuladas através da MAD também fora da escola. Verifica-se a preocupação com o acesso dos mais jovens no futuro mundo tecnológico, mas presentemente não se verifica continuidade fora da escola de literacia na MAD,

enquanto caminho para a criação artística e intervenção ativa na Cidadania.

Para garantir que a cultura assume o lugar a que tem direito nos processos e estratégias de desenvolvimento, a UNESCO adotou uma abordagem tripartida: lidera a sensibilização em prol da cultura e do desenvolvimento em todo o mundo, atua junto da comunidade internacional para definir políticas e quadros jurídicos transparentes, e trabalha no terreno apoiando os governos e as partes interessadas locais na salvaguarda do património, no fortalecimento das indústrias criativas e no incentivo ao pluralismo cultural. (Comissão Nacional da UNESCO – Ministério dos Negócios Estrangeiros, 2023, p.1)

As comunidades artísticas centradas nas instituições públicas, nacionais e europeias são sustentadas com apoios económicos da indústria criativa (AICEP, Portugal Global – Guia de Apoio às Indústrias Culturais e Criativas, 2020). O incentivo e estímulo à criatividade e participação na vida cívica não caminha no mesmo sentido económico ou industrial destas comunidades. A especificidade das diversas áreas culturais é vocacionada para profissionais, designadas e organizadas numa estrutura que visa atender a arquitetura e design, artes do espetáculo, artes visuais, audiovisual e multimédia, editorial e livreiro e património cultural e não a experimentação em MAD ou Cidadania ativa, áreas convergentes na prática educativa ao longo de 12 anos de escolaridade.

GUIA DE APOIO ÀS INDÚSTRIAS CULTURAIS E CRIATIVAS

ÍNDICE

		ARQUITETURA E DESIGN	ARTES DO ESPETÁCULO	ARTES VISUAIS	AUDIOVISUAL E MULTIMÉDIA	EDITORIAL E LIVREIRO	PATRIMÓNIO CULTURAL
Agência Nacional Erasmus+	Programa Erasmus+ (Educação e Formação)	7	7	7	7	7	7
aicep Portugal Global	Sistema de Incentivos à Internacionalização das PME	8	8	8	8	8	8
	MULTILATERAIS - Projetos internacionais e em países em desenvolvimento	10	10	10	10	10	10
Caixa Invest Cultura Criativa	Apoio à criatividade e cultura portuguesa	11	11	11	11	11	11
Camões, I.P.	PROCULTURA	12	12	12	12	12	12
CIEC - Centro de Informação Europa Criativa	Programa Europa Criativa - Subprograma CULTURA	13	13	13	13	13	13
	Programa Europa Criativa - Subprograma MEDIA				14		
DGLAB / DSL e Camões, I.P.	Linha de Apoio à Tradução e Edição					15	
DGLAB / DSL	Linha de Apoio à Edição no Brasil					15	
	Linha de Apoio à Ilustração e Banda Desenhada Portuguesas					16	
	Programa de Apoio a Projetos - Apoio complementar ao programa Europa Criativa	17	17	17			
Direção-Geral das Artes	Programa de Apoio a Projetos - Internacionalização	18	18	18			
	Programa de Apoio a Projetos - Procedimento Simplificado	19	19	19			
	Programa de Apoio à Circulação de Espetáculos		20				
	Programa de Apoio à Edição Fonográfica de Intérprete		21				
Fundação GDA	Programa de Apoio a Espetáculos de Teatro e Dança		22				
	Programa de Apoio a Curtas-Metragens				23		
	Fundo de Apoio a Showcases Internacionais		24				
	Programa de Apoio a Bolsas de Qualificação e Especialização Artística		25				
IAPMEI, Agência para a Competitividade e Inovação, I.P.	COSME, Programa para a Competitividade das Empresas e das PME	26		26	26	26	26
Instituto do Cinema e do Audiovisual, I.P. (ICA)	Concursos Públicos do Instituto do Cinema e do Audiovisual, I.P.				27		
PICPORTUGAL	Incentivo à Produção Cinematográfica e Audiovisual - Cash Rebate				28		

Nota: Esta informação é meramente indicativa, não dispensando a consulta de cada programa.

Figura 6. Apoios Económicos Públicos (AICEP, Portugal Global - Guia de Apoio às Indústrias Culturais e Criativas, 2020)

A MAD precisa de um ponto de encontro formal para uma cultura digital de referência entre os cidadãos e cidadãs, jovens e adultos/as, dado o seu potencial desenvolvido na comunicação nas escolas. A MAD enquanto *link* entre o saber académico e a intervenção artística e social, através da prática da cidadania, proporciona maior contacto digital com produção, promoção, intervenção e fruição digital sobre a cultura. A MAD pode estabelecer pontes entre os agentes culturais, professores, investigadores e artistas na construção de referências e projetos artísticos e sociais.

A intervenção artística tem vindo a destacar-se no panorama social por dar relevo aos problemas globais e ser disseminada pela MAD. A necessidade de unir as pessoas em defesa de determinadas práticas cívicas utiliza a MAD – a emigração ilegal, os refugiados de guerra, o abate florestal, a valorização da água, a violação dos direitos humanos, o absentismo eleitoral, a violência no desporto.

É na escola que os jovens são parte integrante de diversos projetos de cariz social, ao longo dos 12 anos de escolaridade obrigatória. Fora da escola onde podem participar, de que forma? A MAD é acessível, mas não vai ao encontro dos jovens de modo estruturado, nem formal. O Alentejo Criativo, a título de exemplo, organiza a plataforma da região e disponibiliza o mapeamento dos agentes e eventos registados na zona geográfica, com toda a informação respeitante aos projetos, sem especificar a MAD ou dirigida aos mais jovens. Outros projetos estão desenvolvidos a nível nacional, principalmente numa ótica de fruição artística e não propriamente de formação ou criação contínua para os jovens ou outros públicos menos autónomos e conhecedores. A nível nacional destacam-se diversos eventos ligados à MAD, tais como o *Post Screen Festival*, o *PLUNC*, o *LUZA* ou o *Image Play* (Veiga, 2020b) ligados à apresentação, experimentação e contemplação de Arte Digital.

De acordo com Veiga (2020b), a interdisciplinaridade da MAD implica a cooperação entre técnicos na construção de artefactos com equipas de designers ou programadores informáticos. Esta articulação de saberes é estabelecida no contacto direto em harmonia nas criações artísticas. Os jovens devem aceder às instituições e organizações culturais para continuarem a desenvolver

capacidades sociais e interpessoais com base na MAD e assim intervirem na sociedade, enquanto são jovens.

A ligação com a Arte Digital deve ser aberta aos jovens, não apenas nas redes sociais, em circuito fechado e iletrado, mas formalmente, ao espaço físico, digital, formal e em coletivo. Os jovens, ainda na sequência da Pandemia de 2019 que obrigou ao confinamento social, procuram relações de bem-estar e devem viver a liberdade de expressão nos espaços públicos, conectarem-se às suas cidades, bairros e ruas, sair das suas casas e encontrar outras realidades, físicas e digitais através da MAD. A intervenção na sociedade tem significado quando há experiências e partilhas efetivas. Para Machado (1993) o aspeto tecnicista da tecnologia está mais distante do ato criativo, revelando-se como um sistema operativo. Segundo o autor, embora indissociáveis, tanto a arte quanto a técnica devem ser iniciadas pelo artista para estimular o diálogo, fomentar a liberdade criativa e transpor limitações. A recriação de significados nas imagens, que se atropela no fluxo de informação das redes sociais, é reforçada pelos meios tecnológicos, não permitindo ao consumidor tempo de reflexão para a análise. Esse tempo deve ser criado para permitir a intervenção artística e social.

A arte está na praça social, em todo o lugar, físico e digital. A MAD, acessível e global, carece de literacia. No presente século dissolve-se a distinção entre autores e leitores, produtores e espetadores, criadores e intérpretes. Forma-se um círculo de expressões, a arte interliga quem produz e liga-se a quem consome, torna-se um ativador cultural, levando o público a construir narrativas e a decifrar os conteúdos. Para Jenkins (2009), citado por Bueno (2011), a *web* é uma peça fundamental para compreender a cultura na sociedade contemporânea. A arte já não se encontra isolada enquanto área dotada de um conhecimento único e estética própria. As áreas socioculturais 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.

Em termos sociopolíticos, a cultura e a arte sustentam comunidades *online*, com participação ativa, onde revelam o uso da tecnologia e peso na discussão e reflexão públicas. A televisão é encarada já como um meio de comunicação tradicional e o jornalismo vive nas plataformas *online* próximas aos cidadãos (McCracken, 2007). Há uma convergência cultural e um foco social globalizado. Um exemplo a citar é o artista e ativista dissidente chinês – Ai Weiwei – interventivo, criativo e transdisciplinar, estabelece-se nos países onde desenvolve as suas criações, potencia o seu património imaterial e destaca os problemas sociopolíticos. A sua obra é disseminada por todo o mundo *online* (Consiglio, 2020).

A vida contemporânea é organizada em torno do consumo, quer seja um consumo de bens essenciais e materiais ou culturais e artísticos. Ir, ver, consultar, comer, comprar, ter, gere o quotidiano do Homem de hoje *online*. Desligado da sua essência natural, comunicante, curioso, construtivo, social, o Homem não questiona nem confronta a oferta ao consumo que lhe é apresentada como uma solução pré-pensada e pré-feita. Esta contextualização verifica-se ao nível do mundo multimédia que nos envolve e seduz a cada clique *online* (Bauman, 2011). A MAD procura a ligação entre o Homem e a Tecnologia, a Arte e a Cidadania, uma vez que não a dissocia da comunicação e intervenção do espetador participativo, na construção de uma cidadania ativa.

5. Considerações Finais

O rápido acesso à informação, em tempo real e a nível mundial, permite que todas as pessoas acompanhem e participem digitalmente nos acontecimentos reais. O objetivo e a procura desse acesso à informação, para os mais jovens, carece de orientação e encaminhamento pedagógico específico, a literacia digital. Tal como na compreensão e interpretação de um texto, questionamos o local e

o tempo da ação, como e quem participa, perante uma narrativa digital os mais jovens devem ter questões a colocar, bem como serem capazes de encontrar as respostas. Livingstone e Graaf (2010) assumem que a Literacia Mediática é uma capacidade a desenvolver pela sociedade em geral, formal e informalmente, contribuindo consequentemente para a LMAD.

O jovem cria novas comunidades, fora da escola, da qual os adultos não fazem parte, não pertencem ou estão digitalmente desconectados. A MAD está presente no quotidiano e pode ser canalizada para atos de criação artística e social. A ligação em rede entre diversas pessoas *online* não mostra as diferenças individuais reais, não promove o sentido crítico, os contrastes geográficos são permeáveis a uma globalização da informação, onde as características muito próprias se diluem e imperam os mercados dos seguidores numa cultura de consumo (Jenkins et al., 2014).

A genuinidade patrimonial e identitária, de certa forma negligenciada pelos mais jovens, representa uma ausência na conexão cultural efetiva entre os jovens e as comunidades locais, entre a criação da MAD e a intervenção social nas comunidades e instituições. O estado português desenvolve atualmente o Plano de Ação para a Transição Digital de Portugal focado na capacitação digital das pessoas, das empresas e do Estado, sem especificar ou enquadrar a MAD. “Portugal Digital” trata-se de um plano de ação desenhado para ser o motor de transformação do país e tem como objetivo “acelerar Portugal, sem deixar ninguém para trás, e projetar o país no mundo” (Resolução de Conselho de Ministros n.º 30/2020, 2020, p. 3). A designação Transição Digital encaminha o comum cidadão para uma atualização no tempo, em que tudo o que era analógico, torna-se digital ou híbrido, desde a marcação de uma consulta ou o preenchimento de um impresso, tudo é efetuado agora *online*, em suporte digital. Nesta era de transição, fruto dos novos tempos e simultaneamente com a transição energética, a era digital enaltece o cidadão e coloca-o a par das mudanças do novo século.

A LMAD não se destaca neste contexto tecnológico ou no contexto artístico, permanecendo quotidianamente num mundo visual aos olhos

de todos, sem que tenha o foco necessário para a sua interpretação e influência social. Os cidadãos mais velhos procuram aprender para serem capazes de dar continuidade às suas tarefas quotidianas, e o estado tenta garantir esse acesso de todos na transição digital para a projeção do país, considerando os públicos mais fragilizados. Os cidadãos mais jovens são enquadrados principalmente num contexto escolar, no âmbito das aprendizagens curriculares e educativas. Pressupõem-se que os mais jovens apenas aprendem nas escolas e que o acesso e capacitação digital, basta na sua utilização para tornar os cidadãos atualizados e capazes de serem cidadãos ativos.

São as escolas o motor da capacitação digital dos jovens e da sua motivação para intervir na sociedade e na criação artística digital. Os mais jovens encontram apoio nas práticas escolares e estabelecem uma relação próxima com a MAD em articulação constante com o exercício da Cidadania. O sentido crítico e espírito artístico dos jovens é estimulado nas diversas disciplinas, para que face ao quotidiano fora da escola, sejam capazes de questionar e criar, e não apenas seguir, perante o fluxo de informação audiovisual com que diariamente são confrontados.

Referências bibliográficas

- [1] AICEP – Portugal Global, Agência de Investimento e Comércio Externo em Portugal. (2020). *Guia de Apoio às Indústrias Culturais e Criativas*. AICEP. Disponível em: <https://portugalglobal.pt/PT/Internacionalizar/Documents/guia-apoio-industrias-culturais-criativas.pdf>
- [2] Almeida, B. & Alves, L. (2020). Letramento digital em tempos de COVID-19: Uma análise da educação no contexto atual. *Debates em Educação, [S. l.]*, v. 12, n. 28, p. 1–18. <https://doi.org/10.28998/2175-6600.2020v-12n28p1-18>
- [3] Baiense, C. & Borges, G. (2019). Mídia, educação e democracia: Diálogos e desafios em tempos de crise. *Revista Mídia e Cotidiano*, v. 13, n. 3, p. 1-5. <https://periodicos.uff.br/midiaecotidiano/article/view/38853/22322>
- [4] Bauman, Z. (2011). *Modernidade líquida*. Zahar. Disponível em: https://lotuspsicanalise.com.br/biblioteca/Modernidade_liquida.pdf
- [5] Beiguelman, G. (2021). *Políticas da Imagem – vigilância e resistência na dadosfera*. Ubu Editora.
- [6] Bueno, T. (2011). Cultura da convergência. *Revista De Estudos Da Comunicação*, 12(28). <https://doi.org/10.7213/rec.v12i28.22370>
- [7] Cárdenas-Pérez, R. E. (2021). Emergencia del arte digital en la educación artística y las artes visuales en tiempos de pandemia. (*pensamiento*), (*palabra*). Y obra, (25). <https://doi.org/10.17227/ppo.num25-13066>
- [8] Comissão Europeia (2020). *Plano de Ação para a Educação Digital 2021-2027, Reconfigurar a educação e a formação para a era digital*. Disponível em: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:52020DC0624&from=EN>
- [9] Comissão Executiva do Plano Nacional das Artes (2019). *Estratégia do Plano Nacional das Artes. Ministério da Educação e da Cultura*. Disponível em: https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Projetos/PNA/Documentos/estrategia_do_plano_nacional_das_artes_2019-2024.pdf
- [10] Comissão Nacional da UNESCO – Ministério dos Negócios Estrangeiros. (2022). Proteger o nosso património e promover a criatividade. Disponível em: <https://unescoportugal.mne.gov.pt/pt/temas/proteger-o-nosso-patrimonio-e-promover-a-criatividade>
- [11] Direção Geral da Educação. (2022). *Educação Artística*. Disponível em: <https://www.dge.mec.pt/educacao-artistica>
- [12] Dubois, P. (2004). *Cinema, vídeo, Godard*. Cosac & Naify. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile>

- php/5008422/mod_resource/content/1/Dubois%2C%20Philippe%20-%20Cinema%2C%20video%2C%20Godard%20%282004%29.pdf
- [13] Estratégia Nacional, Educação para a Cidadania. XXI Governo Constitucional, República Portuguesa. Ministério da Educação. 2017. Disponível em: http://dge.mec.pt/sites/default/files/Projetos_Curriculares/Aprendizagens_Essenciais/estrategia_cidadania_original.pdf
- [14] Ferreira, T. (2019). *O programa de Educação Estética e Artística – PEEA (2010-2017): O lugar da Expressão Plástica no Currículo do 1.º Ciclo do Ensino Básico*. ULFBA – Universidade de Lisboa Faculdade de Belas Artes.
- [15] Gil, H. (2019). A Literacia Digital e as Competências Digitais para a Infoinclusão: por uma inclusão digital e social dos mais idosos. *RE@D – Revista de Educação a Distância e Elearning*. 2(1) 79-96. <https://doi.org/10.34627/vol2iss1pp79-96>
- [16] Hobbs, R. (2011). The state of media literacy. A response to Potter. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, Vol. 55, n.º 4, 2011, 419-430, DOI: 10.1080/08838151.2011.597594
- [17] Consiglio, K. (2020, agosto 3). *Ai Weiwei: a nova voz mundial da arte política e do ativismo social*. Isto É. Disponível em: <https://istoe.com.br/ai-weiwei-a-nova-voz-mundial-da-arte-politica-e-do-ativismo-social/>
- [18] Jenkins, H., Green, J., & Ford, S. (2014). *Cultura da Conexão*. Aleph.
- [19] Livingstone, S., & van der Graaf, S. (2010). Media Literacy. In W. Donsbach (Ed.), *The International Encyclopedia of Communication*. Retrieved from <https://doi.org/10.1002/9781405186407.wbiecm039>.
- [20] Machado, A. (1993). *Máquina e Imaginário: O desafio das poéticas tecnológicas*. Editora da Universidade de São Paulo.
- [21] McCracken, G. (2007). Cultura e consumo: Uma explicação teórica da estrutura e do movimento do significado cultural dos bens de consumo. *RAE-Revista de Administração de Empresas*, 47(1), 99-115. Disponível em: <https://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/rae/article/view/36862>
- [22] Pereira, S. (2021). *Crianças, Jovens e Média na Era Digital – Consumidores e Produtores?* Edição Universidade do Minho, Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade.
- [23] Pereira, S., Pinto, M., Madureira, E., Pombo, T., & Guedes, M. (2014). *Referencial de Educação para os Media*. Ministério da Educação e Ciência. Disponível em: https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/ficheiros/referencial_educacao_media_2014.pdf
- [24] Pinto, J.P., Cardoso, T., & Soares, A.I. (2019). Educação, Cinema e Redes Sociais: Um olhar a partir do Plano Nacional de Cinema. *Translocal, Culturas Contemporâneas Locais e Urbanas*. N.º 4. Disponível em: https://translocal.funchal.pt/wp-content/uploads/2019/01/EducacaoCinemaERedes-Sociais_PNC.pdf
- [25] Pordata. (n.d.). Estabelecimentos nos ensinos pré-escolar, básico e secundário: Por nível de ensino. Pordata: Estatísticas sobre Portugal e a Europa. Disponível em: <https://www.pordata.pt/Portugal/Estabelecimentos+nos+ensinos+pr%c3%a9+escolar++b%c3%a1sico+e+secund%c3%a1rio+por+n%c3%advel+de+ensino-1237-9807>
- [26] Potter, W.J. (2010). The state of media literacy. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*. Vol. 54, n. 4, 675-696. <https://doi.org/10.1080/08838151.2011.521462>
- [27] Raposo, P. (2015) “Artivismo”: Articulando dissidências, criando insurgências. *Cadernos de Arte e Antropologia*, 4(2) 3-12. <https://doi.org/10.4000/cadernosaa.909>
- [28] República Portuguesa, LER+ Plano Nacional de Leitura 2027. República Portuguesa, XXI Governo. ISBN: 978-989-96323 9 4. Disponível em: <https://www.pnl2027.gov.pt/np4EN/file/8/QE.pdf>
- [29] Resolução de Conselho de Ministros n.º 30/2020. Presidência de Conselho de Ministros para a Economia e Transição Digital. (2020). Diário da República: I série, n.º78. Disponível em: <https://files.dre.pt/1s/2020/04/07800/0000600032.pdf>
- [30] Santaella, L. (2003). *Culturas e Artes do Pós-humano: Da Cultura das Mídias à Cibercultura*. Paulus.
- [31] Sousa, A. (2003). *Educação pela Arte e Artes na Educação*. Instituto Piaget.
- [32] Veiga, P. A. (2020a). *Ensaio: Para Uma Definição de Média-Arte Digital – Suportando a Investigação Teórica Transdisciplinar Baseada Em Prática Artística*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.3165.4882/1>
- [33] Veiga, P. A. (2020b). *O Museu de Tudo em Qualquer Parte*. Coleção Humanitas. Grácio Editor. https://www.researchgate.net/publication/347337307_O_MUSEU_DE_TUDO_EM_QUALQUER_PARTE_arte_e_cultura_digital_inter-ferir_e_curar
- [34] Vieira, A. & Munaro, A., (2019). A Narrativa Transmídia no Processo de Ensino e Aprendizagem de Adolescentes. *Revista Científica ECCOS*, 48, 317-337. <https://doi.org/10.5585/eccos.n48.8182>

Bio

Sílvia Venturinha Jermias é doutoranda em Média-Arte Digital (MAD), Universidade do Algarve – Universidade Aberta. É colaboradora no Centro de Investigação em Arte e Comunicação (CIAC) e desenvolve a sua atividade profissional como professora do ensino básico público – Agrupamento de Escolas de Sines – na área das artes visuais, multimédia e educação especial. Enquanto coordenadora local do Plano Nacional de Cinema (PNC) e co-ordenadora do Programa Eco-escolas desenvolve com os seus alunos iniciativas artísticas e digitais ligadas à comunicação, preservação ambiental e cidadania, com a comunidade educativa e parceiros sociais. O Mestrado em Formação Pessoal e Social (Universidade de Lisboa – Faculdade de Ciências) apresenta no seu percurso profissional e artístico o cenário para uma Cidadania Artista e Digital na comunicação com os outros. Desde 2018 desenvolve trabalho voluntário com instituições educativas (Tarrafal, Cabo Verde), culturais (MAR – Mostra de Artes de Rua, Sines) e cívicas (Associação Bem Estar Animal, 4 Patas, Sines). Desde 2021 coordena o Projeto Plano B, com oficinas de iniciação às Artes Plásticas e Média Arte Digital, envolvendo jovens de ateliers de Sines, Setúbal e Vila Nova de Mil Fontes em exposições coletivas regionais.

Isabel Cristina Carvalho é licenciada em Arquitetura, pós-graduada em Urbanismo, Ambiente e Design Urbano e Gestão da Cidade e doutorada em Média-Arte Digital. É investigadora no Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Universidade Aberta (CIAC-UAb) e investigadora colaboradora no Laboratório de Educação a Distância e eLearning (LE@D-UAb), onde desenvolve investigação sobre a interdependência real/virtual de experiências urbanas dimensionalmente híbridas, bem como sobre o papel dos media locativos na fruição espacial, no mapeamento de espaços através de práticas artísticas interactivas/responsivas. O seu projeto de investigação, “Gender in Map - women empowerment in planning and urban development”, é financiado pela Fundação para a Ciência e Tecnologia [CEECIND/04642/2017]. Interesses de investigação: Desenvolve investigação em processos de mapeamentos colaborativos e visualização de informação.

O foco da sua investigação e prática artística é a interação entre as pessoas, o espaço urbano e a tecnologia. Explora vários processos de apropriação e de apreensão dos espaços urbanos, parte deles desenvolvidos com a comunidade de forma colaborativa e intergeracional. Na sua investigação aborda também a relação da educação digital com o empreendedorismo na indústria cultural e criativa. Integra vários projectos internacionais que promovem competências de pensamento inovador para o empreendedorismo artístico criativo e o desenvolvimento de competências digitais e estratégias de aprendizagem flexíveis dos professores.

Ana Isabel Soares é Professora Auxiliar doutorada em Teoria da Literatura pela Faculdade de Letras (Universidade de Lisboa, 2003). Em 2009, concluiu ali investigação de pós-doutoramento sobre cinema português e poesia. Leciona na Universidade do Algarve desde 1996, tendo ensinado cursos breves noutras universidades, portuguesas e estrangeiras. Integrou a equipa de fundadores da Associação de Investigadores da Imagem em Movimento, de que foi a primeira Presidente (2010-2014). Os seus interesses de investigação situam-se nas áreas da Teoria da Literatura, das obras multiartísticas (e.g., David Wojnarowicz), fílmicas (Manoel de Oliveira, António Reis e Margarida Cordeiro, Edgar Pêra, Margarida Gil) e literários (nomeadamente, poesia portuguesa do século XXI). Os ensaios resultantes das suas reflexões têm sido publicados em revistas portuguesas e brasileiras, assim como em livro. Traduções suas – de poesia ou de teoria literária e fílmica – têm sido publicadas em Portugal e no Brasil. É autora de dois dossiês pedagógicos para o Plano Nacional de Cinema. Integra a Comissão Científica do Centro de Investigação em Artes e Comunicação (Universidade do Algarve). Escreve regularmente nas revistas online Umbigo Magazine e *Almanaque*.

Como citar e licença

Venturinha Jermias, S.; Carvalho, I. C. & Soares, A. I. (2023). Média-Arte Digital. O Link entre a Escola e a Cidadania Ativa. *ROTURA – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, Número Especial Alfamed, 30–47. <https://doi.org/10.34623/8q68-f521>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.