

CENÁRIO DE APRENDIZAGEM

Laboratórios de Educação Digital (LED)

LED 2 LED 3 ARTES E MULTIMÉDIA

DIFICULDADE: INTERMÉDIO

FICHA PEDAGÓGICA

TÍTULO	Máscaras e Entrudos - Património, cultura e tradições
BREVE DESCRIÇÃO	Os alunos fazem uma pesquisa sobre o Entrudo de Lazarim e, com recurso aos equipamentos LED, documentam e recriam estas tradições. Em grupo, gravam entrevistas e produzem pequenos vídeos, digitalizam máscaras através de fotografia e fotogrametria, modelam e imprimem réplicas em 3D e criam postais visuais em várias línguas. No final, apresentam os seus produtos multimédia e físicos à comunidade escolar, contribuindo para preservar e divulgar o património cultural de forma inovadora.
DISCIPLINA(S)	<ul style="list-style-type: none"> • Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) • História • Educação Visual <i>(com possibilidade de articulação com as disciplinas de Português, Ciências Naturais, Físico-química, Inglês, Francês e Cidadania e Desenvolvimento)</i>
ANO DE ESCOLARIDADE	8.º Ano
DURAÇÃO	<ul style="list-style-type: none"> • 3 a 4 aulas de 50 min – História • 3 a 4 aulas de 50 min – TIC • 2 a 3 aulas de 50 min – Educação Visual
RECURSOS LED	<ul style="list-style-type: none"> • Câmara de vídeo e câmara fotográfica • Gravador de áudio, microfones e tripés • Sistema de iluminação • Computadores portáteis • Impressora 3D e filamento de várias cores
OUTROS RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Software</i> de edição de vídeo, fotografia e áudio (ex.: <i>Clipchamp</i>, <i>Filmora</i>, <i>OpenShot</i>, <i>DaVinci Resolve</i>, <i>Audacity</i>). • <i>Software</i> simples de modelação 3D (ex.: <i>Tinkercad</i>) – para desenhar de forma intuitiva um objeto ou detalhe inspirado na tradição, que pode depois ser impresso em pequena escala. • (Opcional) <i>Software</i> de fotogrametria (ex.: <i>Meshroom</i>, <i>Polycam</i>) – permite criar modelos 3D a partir de fotografias: o aluno tira várias fotos de um objeto real (ex.: máscara, adereço ou detalhe da tradição) de diferentes ângulos e o <i>software</i> reconstrói o objeto em formato digital. • Exemplos de objetos tradicionais (ou fotografias/imagens digitais dos mesmos). • Materiais para colagem e criação visual (cartolina, tecidos, tintas, revistas, cola, tesoura, etc.). • Textos informativos e consulta a fontes históricas sobre a tradição/localidade em estudo. • Materiais reciclados para recriação artística.
PRÉ-REQUISITOS	<ul style="list-style-type: none"> • Noções básicas de planeamento e captação de imagem (fotografia e vídeo). • Conhecimentos básicos de edição digital (fotografia, vídeo ou áudio). • Noções introdutórias de modelação e impressão 3D.
PREPARAÇÃO	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar e selecionar a tradição ou manifestação cultural a estudar. • Contactar entidades locais ou representantes da comunidade para recolha de informação. • Reunir informação a partir de fontes históricas, visuais e orais sobre a tradição/localidade. • Organizar os equipamentos e materiais necessários (LED e outros).

FICHA PEDAGÓGICA

<p>APRENDIZAGENS ESSENCIAIS</p>	<p><u>História (8.º ano)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Compreender a necessidade e o valor das fontes históricas na produção do conhecimento histórico. ● Utilizar adequadamente fontes de tipologia diversa, recolhendo e tratando informação de forma crítica. ● Relacionar aprendizagens com a História regional e local, valorizando o património histórico e cultural. ● Reconhecer a importância dos valores de cidadania e da diversidade cultural na formação da identidade coletiva. <p><u>TIC (8.º ano)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Adotar práticas críticas, refletidas e responsáveis no uso das tecnologias digitais, respeitando normas de segurança, acessibilidade e direitos de autor. ● Planificar e realizar pesquisas <i>online</i>, selecionando e analisando informação de forma crítica. ● Comunicar e colaborar em ambientes digitais, utilizando ferramentas síncronas e assíncronas adequadas. ● Criar e inovar, produzindo artefactos digitais diversificados (vídeos, apresentações, infografias, animações, narrativas digitais, etc.). <p><u>Educação Visual (3.º ciclo)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Refletir sobre manifestações culturais do património local e global, reconhecendo a importância das imagens como meios de comunicação. ● Compreender e aplicar conceitos visuais (cor, forma, luz, volume, ritmo, estrutura) em processos criativos. ● Manifestar expressividade nas produções visuais, selecionando intencionalmente conceitos, materiais, suportes e técnicas. ● Organizar exposições ou apresentações (físicas e/ou digitais) de trabalhos visuais, justificando opções estéticas e artísticas.
<p>ÁREAS DE COMPETÊNCIAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Linguagens e textos ● Informação e comunicação ● Pensamento crítico e pensamento criativo ● Sensibilidade estética e artística <p><u><i>Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória</i></u></p>
<p>OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Investigar e valorizar tradições e património cultural locais, relacionando-os com a identidade da comunidade. ● Documentar tradições através de registos multimédia (vídeo, fotografia, áudio), mobilizando pensamento crítico na seleção e tratamento da informação. ● Recriar elementos culturais com recurso a tecnologias digitais (modelação e impressão 3D, criação visual), explorando soluções criativas e originais. ● Comunicar os resultados em diferentes formatos e línguas, promovendo a divulgação cultural e a partilha com a comunidade escolar.
<p>RESULTADOS DE APRENDIZAGEM</p>	<p>Os alunos deverão ser capazes de:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Identificar e explicar tradições e manifestações culturais locais, refletindo sobre o seu significado. ● Produzir registos multimédia e artefactos digitais/visuais que representem essas tradições de forma crítica e criativa. ● Trabalhar de forma colaborativa em todas as fases do projeto, assumindo papéis distintos e interdependentes. ● Partilhar e discutir os produtos finais com a comunidade escolar, reconhecendo o valor da preservação do património cultural.
<p>PALAVRAS-CHAVE</p>	<p>Tradições locais; Património cultural; Produção de vídeo; Gravação; Edição; Áudio; Imagem; Modelação 3D; Interdisciplinar.</p>

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	DURAÇÃO
INTERAGIR E INSTRUIR	<p>História:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● O professor de História apresenta o desafio à turma: documentar e recriar tradições locais (exemplo: Entrudo e máscaras de Lazarim), através da produção de curtas-metragens documentais. ● O projeto é desenvolvido segundo a metodologia “<u>Aprendizagem baseada em projetos</u>” - <i>Project Based Learning (PBL)</i>, colocando os alunos no centro: em grupos, assumem responsabilidades, tomam decisões e trabalham de forma colaborativa para investigar, criar e apresentar os resultados. ● Cada área curricular contribui de forma integrada: <ul style="list-style-type: none"> ○ História fornece o enquadramento cultural e patrimonial, através da análise de fontes históricas, testemunhos orais e exemplos de tradições. ○ Educação Visual apoia a análise estética das tradições e orienta os grupos na criação de elementos visuais: alguns podem ser usados diretamente na curta (grafismos, títulos, colagens ilustrativas), enquanto outros assumem carácter complementar para a mostra final (postais, cartazes, ou a seleção de um detalhe a recriar em 3D). ○ TIC orienta a captação de imagens, áudio e vídeo, apoia a edição multimédia das curtas e, de forma opcional, acompanha a modelação digital em 3D (fotogrametria ou <i>software</i> de modelação), em articulação com as propostas visuais de EV. ● São apresentados os produtos finais esperados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Cada grupo cria uma curta-metragem documental (3–5 minutos) sobre a tradição local, integrando entrevistas, imagens, sons e grafismos. ○ Cada grupo complementa a curta com elementos visuais (cartazes, postais, colagens, ilustrações digitais), que podem ser integrados no vídeo ou expostos na mostra final. ○ De forma opcional, cada grupo pode recriar digitalmente um elemento simbólico da tradição (ex.: detalhe de máscara, adereço, motivo decorativo), através de modelação 3D, produzindo versões físicas em pequena escala quando viável. ○ Os resultados são apresentados numa mostra final, em formato de “sessão de cinema escolar”, com exibição das curtas e exposição dos elementos visuais/3D, seguida de debate com a comunidade escolar. ● Em grande grupo, identificam-se os objetivos principais: investigar as tradições locais, recolher informação histórica e cultural, produzir registos multimédia, recriar elementos visuais (e opcionalmente em 3D) e divulgar o trabalho à comunidade. ● Formam-se os grupos de trabalho e são atribuídas responsabilidades. Todos contribuem para as diferentes fases do projeto — investigação, recolha de imagens, criação visual, edição e apresentação — de modo a garantir aprendizagem partilhada e complementar. ● Cada grupo reflete e regista os seus objetivos iniciais para o projeto, alinhando expectativas e ideias de trabalho. 	50 min
INVESTIGAR E PESQUISAR	<p>História:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Os grupos analisam fontes históricas, iconográficas e orais sobre a tradição escolhida (ex.: Entrudo, máscaras, costumes locais). ● Identificam os principais elementos culturais, sociais e simbólicos a integrar na curta. ● Recolhem informação de fontes fiáveis (textos, testemunhos da comunidade, registos fotográficos ou vídeos de arquivo). ● Produzem um guião preliminar que organize a narrativa da curta (contexto, protagonistas, significados). 	

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	DURAÇÃO
INVESTIGAR E PESQUISAR	<p>Educação Visual:</p> <ul style="list-style-type: none"> Os grupos pesquisam referências visuais relacionadas com a tradição (formas, cores, motivos estéticos, adereços). Esboçam soluções gráficas a integrar na curta (cartazes, colagens, ilustrações digitais) e definem a estética geral. Selecionam, se aplicável, o objeto ou detalhe a recriar em 3D, produzindo os primeiros desenhos/esboços. 	50 min
INVESTIGAR E PESQUISAR	<p>TIC:</p> <ul style="list-style-type: none"> Os grupos aprendem a organizar a informação recolhida com ferramentas digitais (murais colaborativos, quadros de planificação, mapas conceptuais). Planificam a recolha multimédia: locais para filmagem, entrevistas a realizar, imagens de apoio. Validam fontes digitais e guardam conteúdos para posterior edição. Definem a estrutura multimédia da curta (sequência de cenas, inserção de grafismos, integração de áudio). 	50 min
CRIAR	<p>História:</p> <ul style="list-style-type: none"> Os grupos, com apoio do professor, elaboram os guiões das entrevistas a realizar (questões para colocar a artesãos, participantes da tradição, habitantes locais). Analizam fontes históricas e testemunhos já existentes (textos, vídeos, registos fotográficos) para complementar o guião. As entrevistas à comunidade e a recolha de imagens em espaços significativos (ruas, museus, arquivos) podem ser feitas em tempo extracurricular, integrando os registos na curta. Refletem sobre como articular a informação histórica e os testemunhos recolhidos na narrativa multimédia. 	50 min
CRIAR	<p>Educação Visual:</p> <ul style="list-style-type: none"> Os grupos produzem os elementos visuais a integrar na curta (ex.: grafismos, ilustrações, títulos, colagens digitais). Desenvolvem também materiais complementares para a mostra final (ex.: postais, cartazes físicos ou digitais, colagens expositivas). Em opção, refinam o <i>design</i> do objeto selecionado (definição de cores, formas e detalhes estéticos), articulando com TIC para a modelação digital. Os alunos discutem opções estéticas, justificam escolhas e aplicam conceitos visuais (cor, forma, luz, volume, ritmo), valorizando a criatividade e a identidade cultural. 	100 min
CRIAR	<p>TIC:</p> <ul style="list-style-type: none"> Os alunos iniciam a edição da curta-metragem com <i>softwares</i> apropriados (ex.: <i>Clipchamp</i>, <i>Filmora</i>, <i>OpenShot</i>, <i>DaVinci Resolve</i>, <i>Audacity</i>), integrando entrevistas, imagens, sons e os elementos visuais produzidos em EV. Produzem ainda materiais multimédia complementares (legendas, títulos animados, grafismos digitais) para enriquecer a curta e a mostra final. Em opção, os grupos podem modelar digitalmente o objeto selecionado em <i>software</i> apropriado (ex.: <i>Tinkercad</i>), preparando versões para eventual impressão em 3D em pequena escala. No final desta fase, cada grupo deve ter um primeiro corte da curta documental e, quando aplicável, o modelo 3D pronto para apresentação ou impressão. 	100 min

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	DURAÇÃO
PARTILHAR E DISCUTIR	<p>História, Ed. Visual e TIC:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada grupo apresenta à turma a sua curta-metragem documental. • Após cada exibição, os colegas colocam questões e dão sugestões de melhoria (conteúdo, clareza, qualidade de imagem e som, criatividade visual). • Em simultâneo, os grupos expõem os materiais visuais complementares (cartazes, postais, colagens, grafismos) e, se aplicável, os modelos 3D produzidos. • A turma realiza uma discussão coletiva sobre os diferentes produtos, refletindo sobre a importância das tradições locais e sobre como a tecnologia pode apoiar a sua preservação e divulgação. • Os professores orientam a sessão, incentivando a troca de <i>feedback</i> construtivo entre os grupos. 	50 min
APRESENTAR	<p>História, Ed. Visual e TIC:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Os grupos apresentam as suas curtas-metragens documentais à turma, partilhando também os materiais visuais complementares (cartazes, postais, colagens, grafismos) e, quando aplicável, os modelos 3D produzidos. • Após cada apresentação, a turma assiste e participa numa primeira discussão estruturada, colocando questões e comentando as tradições exploradas e as escolhas criativas e tecnológicas de cada grupo. • Numa segunda fase, os trabalhos podem ser ampliados a outras turmas e/ou à comunidade escolar. A divulgação pode assumir diferentes formatos: <ul style="list-style-type: none"> • Tertúlia dialógica – momento de reflexão em círculo, onde os participantes (alunos, colegas, professores e comunidade) dialogam sobre as tradições representadas e o papel da tecnologia na sua preservação. • Recriação performativa – integração dos trabalhos dos grupos numa celebração escolar mais ampla (parada ou encenação com música e máscaras), organizada pela escola. Nessa ocasião, as curtas, cartazes e modelos 3D podem ser exibidos e explicados pelos alunos, enquadrando-se numa apresentação coletiva das tradições locais. • Como complemento, os vídeos e materiais visuais podem ser publicados nas plataformas digitais da escola (<i>website</i>, redes sociais, canal YouTube), reforçando a divulgação cultural. 	30 min
AVALIAR E DAR <i>FEEDBACK</i>	<ul style="list-style-type: none"> • A avaliação decorre ao longo de todo o projeto, com momentos de acompanhamento, orientação e registo por parte dos professores. • No final, cada grupo realiza autoavaliação e coavaliação, com base em rubricas previamente discutidas com a turma, que podem incluir critérios como: <ul style="list-style-type: none"> • Qualidade da curta-metragem (clareza, narrativa, criatividade, integração multimédia). • Pertinência e expressividade dos materiais visuais e/ou modelos 3D. • Valorização da tradição local e capacidade de a comunicar. • Colaboração, organização e comunicação dentro do grupo. • Durante a apresentação em turma, cada grupo recebe <i>feedback</i> dos colegas, de forma construtiva, apontando pontos fortes e sugestões de melhoria. • O <i>feedback</i> dos professores é contínuo e formativo, incentivando a reflexão sobre as aprendizagens alcançadas e sobre como aplicar estas competências em futuros projetos. 	20 min

OBSERVAÇÕES

Abaixo encontram-se alguns exemplos de projetos semelhantes, que podem ser usados como inspiração para os alunos:



Figura 1: “Diabos de Lazarim”

Reportagem documental (20 minutos) produzida no Agrupamento de Escolas da Sé, Lamego, no âmbito de um projeto de turma. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=GXC6NQ6XCNo&t=39s> (Exemplo de inspiração; no presente cenário, os alunos produzem curtas-metragens de 3 a 5 minutos.)



Figura 2: “Sé Gera Entrudo”

Vídeo escolar que recria uma parada de Entrudo com música e máscaras, realizado no Agrupamento de Escolas da Sé, Lamego. Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=_z-BFoH5eiE



Figura 3: Modelo 3D de máscara tradicional de Lazarim, capturado e reconstruído com recurso à aplicação Polycam. Fonte: <https://poly.cam/capture/727e39e2-91fc-4600-a09f-0d61f6ba07df>

Nota: As propostas apresentadas neste cenário devem ser adaptadas aos contextos específicos de aprendizagem dos alunos.



Os conteúdos abordados neste documento encontram-se sob a licença [Creative Commons. Utilização Não Comercial](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/). BY - Os créditos devem ser dados ao autor. NC – Não são permitidos usos comerciais. SA – As adaptações devem ser partilhadas nos mesmos termos.

AUTOR(ES)

Carlos Dinis Marques Almeida, AE da Sé, Lamego
Anabela Angélico, AE da Sé, Lamego
Fábio Xavier, AE da Sé, Lamego

DATA

Setembro/2025