



Mestrado em Multimédia
Especialização em Cultura e Artes

Realidade Aumentada, Passado - Presente - Futuro: Um Projeto de Humanidades Digitais em Valongo

Roberta Azevedo Rodrigues

M

2024

Faculdades Participantes:

**Faculdade de Engenharia
Faculdade de Belas Artes
Faculdade de Ciências
Faculdade de Economia
Faculdade de Letras**



Roberta Azevedo Rodrigues

Realidade Aumentada, Passado - Presente - Futuro: Um Projeto de Humanidades Digitais em Valongo

Dissertação realizada no âmbito do Mestrado em Multimédia, orientada pelo Professor
Doutor Luciano Moreira e pela Mestre Tânia Cerqueira.

Faculdade de Engenharia do Porto
Ano 2024

Roberta Azevedo Rodrigues

Realidade Aumentada, Passado - Presente - Futuro: Um Projeto de Humanidades Digitais em Valongo

Dissertação realizada no âmbito do Mestrado em Multimédia, orientada pelo Professor Doutor Luciano José Moreira e pela Mestre Tânia Cerqueira.

Membros do Júri

Professor Doutor Bruno Sérgio Gonçalves Giesteira

Faculdade de Belas Artes - Universidade do Porto

Professora Doutora Sílvia Lima Gonçalves Araújo

Universidade do Minho

Professor Doutor Luciano José Santos Reis Moreira

Faculdade de Letras- Universidade do Porto

Classificação obtida: (18) Valores

Ao meu companheiro.

Ao meu filho.

À memória da minha mãe.

Ao meu pai.

ÍNDICE

ÍNDICE DE FIGURAS	vii
DECLARAÇÃO DE HONRA	viii
AGRADECIMENTOS	ix
RESUMO	x
ABSTRACT	xi
INTRODUÇÃO	xii
Ciclos do Projeto	xiii
Questão de Investigação	xiii
Percurso Metodológico	xiv
1. ESTADO DA ARTE	16
1.1. Humanidades Digitais	16
1.2. Realidade Aumentada	23
1.3. Identidades Utópicas	29
2. PERCURSO METODOLÓGICO	40
2.1. Contextualização	40
2.2. Circuito Físico-Digital	41
2.3. Abordagem	42
2.4. Estrutura e Ciclos da Pesquisa	45
2.5. Implementação dos Workshops	47
2.6. Questões Éticas	51
2.7. Procedimentos	52
3. RESULTADOS	56
4. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	67
5. CONCLUSÕES	70
REFERÊNCIAS	72

ANEXOS	80
---------------------	-----------

ÍNDICE DE FIGURAS

<u>Figura 1</u> - Mapa da Computação em Humanidades	18
<u>Figura 2</u> - Representação do Continuum Realidade-Virtualidade (RV)	24
<u>Figura 3</u> - O Primeiro HMD.....	26
<u>Figura 4</u> - Figura 4: A Ilha da Utopia.....	31
<u>Figura 5</u> - Modelos de Participação Pública em Pesquisas Científicas	44
<u>Figura 6</u> - Fases da Pesquisa - Ciclo Participado e Não-Participado	47
<u>Figura 7</u> - Detalhamento dos Workshops realizados na Escola Secundária de Valongo	48
<u>Figura 8</u> - Painel de Perfil de Mentis Utópicas Formado pelos Alunos.....	56
<u>Figura 9</u> - Mapeamento de Lugares Bons e Lugares Utópicos	57
<u>Figura 10</u> - Figuras Utópicas a partir do Nome de Ruas	58
<u>Figura 11</u> - Mapa Digital de Valores Utópicos	59
<u>Figura 12</u> – Ressignificações de Lugares e Figuras Utópicas de Valongo	60
<u>Figura 13</u> – Interpretações das Resignificações no Artivive	61

DECLARAÇÃO DE HONRA

Declaro que a presente dissertação é de minha autoria e não foi utilizada previamente noutro curso ou unidade curricular, desta ou de outra instituição. As referências a outros autores (afirmações, ideias, pensamentos) respeitam escrupulosamente as regras da atribuição, e encontram-se devidamente indicadas no texto e na lista final de referências, de acordo com as normas de referenciação. Tenho consciência de que a prática de plágio e autoplágio constitui um ilícito académico.

Porto, 30 de junho de 2024.

Roberta Azevedo Rodrigues

AGRADECIMENTOS

A presente dissertação foi concebida junto com o meu tão esperado filho. Ela é símbolo de muito trabalho, perseverança e dedicação. Para concluí-la, foi indispensável contar com pessoas especiais que estiveram em meu caminho. A todos deixo o meu agradecimento, em particular:

- Ao meu esposo Bruno e ao meu filho Valentim, por ser meu combustível em todas as horas.
- À minha família e amigos, pelo incentivo constante.
- Aos professores e à equipe da FEUP, que não mediram esforços para eu permanecer no curso, mesmo em uma gravidez delicada.
- Ao professor Doutor Luciano Moreira, meu orientador, a quem agradeço pela disponibilidade, dedicação e clareza com que ministrou a orientação.
- À Mestre Tânia Cerqueira, minha coorientadora, pelas pertinentes sugestões, disponibilidade e contribuições para este trabalho.
- À Escola Secundária de Valongo, em especial à coordenadora Helena Lobo, à professora Olga Almeida e aos alunos do 10º ano.
- À Ana Helena Lobo, pela parceria e disponibilidade.
- Aos moradores de Valongo que participaram do projeto.

A todos, o meu muito obrigada!

RESUMO

As humanidades digitais envolvem o estudo sistemático do registro da experiência humana através da computação para fazer sentido ao passado e participar ativamente na discussão sobre o presente que molda o nosso futuro. Inserido no projeto Valongo – Cidade Utópica do Projeto Utopia 500, este estudo explora o uso da realidade aumentada para catalogar, preservar e divulgar memórias por meio de narrativas.

Como uma pesquisa de caráter participado, adotou-se uma abordagem metodológica interdisciplinar baseada nas Humanidades Cidadãs, investigando valores, significados culturais e profundidade dos fenômenos relacionados à cultura local. Em parceria com a comunidade, identificamos personagens e locais com perfis potencialmente utópicos.

Os resultados incluem a construção de uma narrativa baseada em memórias sob uma perspectiva utópica, a facilitação de um diálogo intergeracional e a criação de um protótipo de circuito físico-digital por meio da realidade aumentada, integrando passado, presente e futuro. Observou-se também o potencial de expansão do projeto para outras regiões, explorando pontos fora do centro histórico que possuem relevância significativa para o legado cultural de Valongo.

Palavras-chave: Humanidades digitais; mentes utópicas; realidade aumentada; humanidades cidadãs; legado cultural.

ABSTRACT

Digital humanities involve the systematic study of the record of human experience through computing to make sense of the past and actively participate in the discussion about the present that shapes our future. Inserted into the Valongo project - Utopian City of the Utopia 500 Project, this study explores the use of augmented reality to catalog, preserve and disseminate memories through narratives.

As a participatory research, an interdisciplinary methodological approach based on Citizen Humanities was adopted, investigating values, cultural meanings and depth of phenomena related to local culture. In partnership with the community, we identified characters and places with potentially utopian profiles.

The results include the construction of a narrative based on memories from a utopian perspective, the facilitation of intergenerational dialogue, and the creation of a physical-digital circuit prototype through augmented reality, integrating past, present and future. Additionally, the project demonstrated the potential for expansion to other regions, exploring points outside the historic center of Valongo that hold significant relevance to its cultural heritage.

Keywords: Digital humanities; utopian minds; augmented reality; citizen humanities; cultural heritage.

INTRODUÇÃO

Este projeto insere-se no âmbito do mestrado em Multimédia com especialização em Cultura e Arte e tem como propósito responder à principal questão de investigação: quais são os contributos de um projeto de humanidades digitais participado para a ressignificação do legado imaterial por meio das mentes utópicas utilizando realidade aumentada? Conjugando as áreas das humanidades digitais e o sistema de realidade aumentada, buscamos estabelecer uma narrativa a partir das mentes utópicas que moldaram o legado imaterial de Valongo.

Utilizando uma metodologia participativa, que incluiu a participação da comunidade local, entre alunos da Escola Secundária de Valongo, professoras, coordenadora, moradores e voluntários, foram desenvolvidas diferentes ações, como pesquisa documental, pesquisa de campo, entrevistas e atividades em sala de aula. O intuito foi mapear figuras utópicas que contribuíram para a construção histórica de Valongo. Este material resultou em um dossiê (Anexo L) que, posteriormente, foi ressignificado através da realidade aumentada (Anexo T), utilizando o aplicativo Artive, trazendo suas principais figuras e locais para o presente.

Para narrar essa história, criamos um protótipo de circuito físico-digital que concentra seis pontos potencialmente utópicos no Centro Histórico de Valongo. Este protótipo foi projetado através do Google Earth e, em seguida, desenvolvemos uma identidade visual para estabelecer um mapa mais lúdico e turístico. O circuito conta com o apoio do site circuitovalongo.wordpress.com, para guiar o usuário de forma interativa. Através de áudios e imagens em realidade aumentada, o circuito apresenta Valongo por uma perspectiva utópica. O site foi desenvolvido na plataforma gratuita e de código aberto WordPress e nele encontra-se um link para acessar o trajeto pelo Google Map.

Para nortear e fundamentar este projeto, utilizamos importantes autores que construíram o estado da arte. Iniciamos com Liu (2013), McCarty (2003) e Dacos (2011) para explorar o potencial das humanidades digitais na construção da identidade e as relações estabelecidas, além do papel de democratização do acesso ao conhecimento proposto por Martin e Vacca (2018). Em relação à tecnologia de realidade aumentada, abordamos estudos desde Sutherland (1968), passando por

importantes esclarecimentos de Azuma (2001) até as perspectivas futuras apontadas por Kirner e Tori (2006) e Lévy (2012). Na seção sobre identidades utópicas, acessamos à origem do termo cunhado por Thomas More, embora Sargent (2010) tenha demonstrado que a ideia é muito mais antiga, passando por análises do impacto da utopia na sociedade propostas por Vieira (2016) e Beauvoir (1948).

Ciclos do Projeto

O projeto foi dividido em três ciclos distintos: o primeiro, de caráter teórico, consistiu na definição do tema, identificação do problema e realização da pesquisa bibliográfica que resultou na concepção do estado da arte.

O segundo ciclo caracterizou-se pelo aspecto participativo. Neste período, foram realizadas ações como o recrutamento dos voluntários, o planejamento e desenvolvimento das atividades, e as adaptações das estratégias de abordagens de acordo com as respostas dos participantes. As principais ações deste ciclo incluíram o mapeamento das figuras e lugares utópicos de Valongo, a criação do dossiê do projeto, as ressignificações, a elaboração do protótipo do circuito físico-digital utilizando a realidade aumentada e desenvolvimento do site do circuito.

O terceiro ciclo, de caráter não participativo, envolveu a análise dos resultados e a formulação das conclusões.

Questão de Investigação

No primeiro ciclo, estruturamos o estado da arte utilizando diversas fontes e autores para criar uma base teórica sólida, essencial para consolidar as áreas abordadas. Esta base teórica foi fundamental para nos ajudar fundamentar e estabelecer a principal questão de investigação, que mais adiante nos direcionou para o seguinte ponto:

Quais são os contributos de um projeto de humanidades digitais participado para a ressignificação do legado imaterial por meio das mentes utópicas utilizando realidade aumentada?

Percurso Metodológico

Considerando essencial a participação da comunidade na construção do projeto, adotamos uma metodologia interdisciplinar participativa que se baseia nas áreas das humanidades cidadãs e das humanidades digitais. Segundo Jagosh et al. (2012), a pesquisa participativa prioriza a coconstrução do conhecimento por meio de parcerias entre pesquisadores e pessoas afetadas e/ou responsáveis por ação sobre as questões em estudo. Para Heinisch et al. (2021), as humanidades cidadãs envolvem a participação ativa de cidadãos não acadêmicos em projetos de pesquisa nas humanidades, valorizando o aprendizado mútuo. As humanidades digitais, por sua vez, giram em torno da aplicação das ferramentas e recursos digitais às humanidades. A interseção dessas áreas cria oportunidades para a produção e disseminação do conhecimento.

Esta dissertação encontra-se estruturada em cinco capítulos. O capítulo um apresenta o estado da arte, explorando inicialmente as humanidades digitais, através da importância do seu papel na proteção e preservação do patrimônio cultural imaterial, além da difusão e disseminação do conhecimento. Em seguida, abordamos a realidade aumentada, analisando seu papel na construção das narrativas que interagem ambientes reais e virtuais e como esse sistema pode transformar a maneira como percebemos e integramos as informações. Além disso, investigamos as mentes utópicas, através de figuras e locais que ajudaram a construir o legado de Valongo. O segundo capítulo apresenta o percurso metodológico, iniciando pela contextualização do projeto incluindo as áreas de abrangência, as parcerias estabelecidas e a apresentação do local onde o projeto se desenvolveu, Valongo. Em seguida, detalhamos o circuito físico-digital, justificando a escolha do aplicativo de realidade aumentada, Artivive. Este capítulo dedica um espaço à abordagem da pesquisa, detalhando os métodos utilizados e, na parte da estrutura e ciclos, descrevemos os workshops realizados na escola e as fases da pesquisa. Ainda contempla as questões éticas e, por fim, os procedimentos adotados para a análise do estudo, detalhando os grupos focais, visitas não estruturadas e observações. O terceiro capítulo apresenta os resultados relevantes, destacando seis principais temas levantados: “mapeamento das figuras e locais utópicos de Valongo”, “ressignificação do passado através da

realidade aumentada”, “valorização do legado imaterial por meio da conexão com a história local”, “percepção da identidade local”, “projeções para o presente e futuro” e “concepção do circuito físico-digital”. O quarto capítulo estabelece um diálogo entre os temas levantados na seção dos resultados e as referências bibliográficas utilizadas ao longo do projeto. Por exemplo, encontrando fundamentação do mapeamento das mentes utópicas na concepção de Levitas (1990) sobre a origem do desejo humano. Na discussão acerca da realidade aumentada, o estudo de Azuma (1994) justificou sua importante atuação no processo de ressignificação, enquanto a concepção do roteiro físico-digital destacou o engajamento dos participantes e fundamentou a parceria entre pesquisadores e comunidade, analisada por Jagosh et al. (2012). Por fim, o capítulo cinco foi dedicado a responder à questão de investigação através das conclusões do projeto, apontando os aspectos positivos, limitações e suas potencialidades.

Com este trabalho, compreendemos que a adoção de uma metodologia interdisciplinar participativa em pesquisas de humanidades não só valoriza o aprendizado mútuo e integra diferentes perspectivas, mas também enriquece a pesquisa ao fortalecer vínculos entre investigadores e comunidade.

Ao longo dos capítulos desta dissertação, foi possível explorar descobertas empíricas e estabelecer uma relação sólida entre teoria e prática. Os resultados revelaram que é possível reinterpretar a história de forma dinâmica e inovadora, delineando novos caminhos para a preservação e disseminação do conhecimento cultural.

1. ESTADO DA ARTE

Este estado da arte busca estabelecer uma fundamentação teórica que possa orientar o desenvolvimento da pesquisa em questão, proporcionando uma compreensão mais abrangente das áreas de estudo envolvidas. Dessa forma, buscamos contextualizar nosso tema, que estabelece uma relação entre as humanidades digitais, mentes utópicas e realidade aumentada, verificando o que já foi explorado e identificando lacunas que demandam maior atenção em termos de pesquisa. Além disso, procuramos esclarecer os problemas de pesquisa, contribuindo para uma formulação mais precisa dos objetivos e perguntas que irão guiar nossa investigação.

1.1. Humanidades Digitais

A preservação do patrimônio imaterial tem sido uma preocupação em diversas áreas, considerando sua importância como fonte de diversidade cultural e garantia de desenvolvimento sustentável, de acordo com a UNESCO (Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura). Conforme estipulado pela “Convenção para Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial” (Unesco, 2003), os processos de globalização e mudança social, ao mesmo tempo em que facilitam a renovação do diálogo entre as comunidades, também introduzem desafios como a intolerância, ameaças de deterioração, desaparecimento e destruição do patrimônio cultural imaterial. Uma das razões para tal vulnerabilidade é devido à falta de meios para sua salvaguarda.

Muitos autores têm chamado a atenção para o papel das humanidades digitais na proteção dessas memórias. Conforme ressaltado por Guia et al. (2021), a ampliação do contato da sociedade com sua memória a partir do ambiente digital possibilita o acesso a diversas fontes de acervo e pesquisa. Segundo os autores, as humanidades digitais superam barreiras econômicas e geográficas, promovendo a interseção do patrimônio cultural no cotidiano da sociedade, o que é crucial para sua preservação.

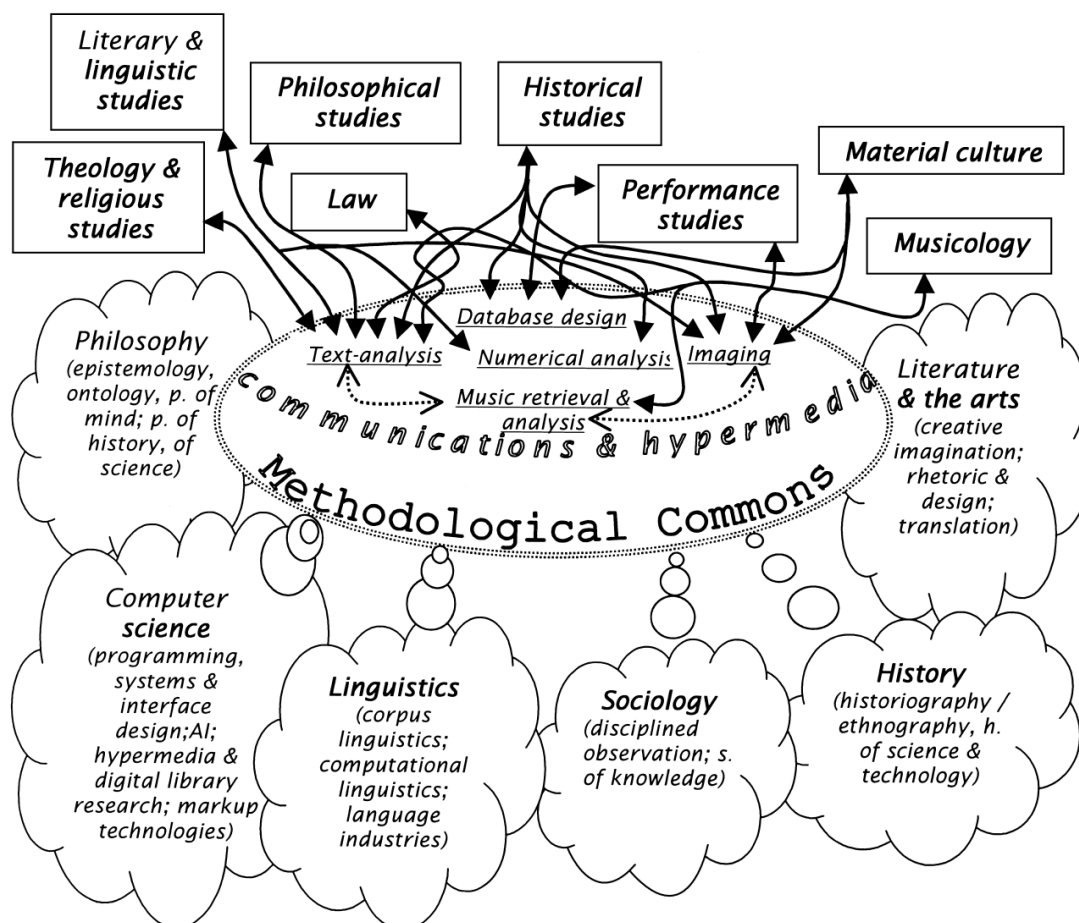
Como ponto de partida, abordaremos uma questão aparentemente simples, que, no entanto, mostra sua complexidade à medida que nos debruçamos sobre o tema: afinal, o que são humanidades

digitais? Liu (2013) não oferece uma definição concreta, mas pondera sobre a identidade das humanidades digitais. Para ele, este é um campo em processo de formação, embora se afilie às disciplinas mais antigas da humanidade, como literatura, história, clássicos e língua. O autor descreve as extensões das humanidades digitais como uma "grande tenda" que está alcançando uma massa crítica de participantes, publicações, conferências, competições de financiamento, institucionalização e visibilidade geral. Segundo Liu (2013), "grande parte das humanidades digitais se concentram em documentos e textos de maneira que distinguem o trabalho do campo da pesquisa digital em estudos de mídia, estudos de comunicação, estudos de informação e sociologia" (p.410).

Para compreender a abrangência das humanidades digitais, vamos observar o mapa apresentado na Figura 1. McCarty (2003) analisa as interações da "computação em humanidades", termo posteriormente substituído por humanidades digitais. O mapa posiciona o "Comum Metodológico" como um espaço virtual compartilhado onde diferentes métodos e ferramentas de pesquisa convergem e se integram. Nesse ponto central, as técnicas computacionais interagem com as disciplinas das humanidades e as ciências sociais, envolvendo aspectos como bancos de dados, análise de texto, análise numérica, imagem, recuperação de informações musicais e comunicações.

Figura 1

Mapa da Computação em Humanidades



Nota. Fonte: McCarty, W. (2003).

Alinhado com as ideias dialógicas de Liu, o “Manifesto das Humanidades Digitais”¹ (Dacos, 2011) define as humanidades digitais como um conjunto que engloba as ciências humanas e sociais, as artes e as letras. Contrariamente à negação do passado, a área se apoia nos paradigmas, *savoir-faire* (saber-fazer) e conhecimentos próprios dessas disciplinas, ao mesmo tempo em que mobilizam instrumentos e perspectivas do ambiente digital. Para o autor, trata-se de uma transdisciplina que incorpora métodos, dispositivos e perspectivas heurísticas ligadas ao digital no contexto das ciências humanas e sociais.

¹ O Manifesto das Humanidades Digitais foi definido na primeira edição do ThatCamp Paris, [congresso sobre Humanidades Digitais](#).

Rollo (2019) sugere que as humanidades digitais potencializam e expandem as oportunidades que o meio digital oferece, possibilitando a expansão do universo de conteúdos, especialmente materiais que podem ser registrados e preservados para as gerações futuras. De acordo com Martin e Vacca (2018), o processo de digitalização e difusão online da memória também amplia as oportunidades de disseminação do conhecimento. Para as autoras, as humanidades digitais, como área interdisciplinar, promovem um acesso democrático ao conhecimento histórico e cultural. “Seja através da virtualização de documentos, fotografias e diversos registros, esses elementos encontram um canal acessível a um público mais amplo, reduzindo as limitações geográficas que antes restringiam seu alcance” (Martin & Vacca, 2018, p.337).

Nesse contexto, Junior e Gama (2022) destacam a relevância de explorar o patrimônio cultural por meio das tecnologias digitais como possibilidade de integrar o universo cultural a novos contextos de aprendizagem. Martin e Vacca (2018) evidenciam outros alcances das humanidades digitais, como seu papel na construção de relacionamentos na indústria da moda, simplificados por meio da digitalização, permitindo aos usuários explorar conteúdos históricos. As autoras citam o exemplo do Arquivo Vogue, que conta toda a história da moda em formato digital, reunindo a coleção completa da revista Vogue desde 1892 até o presente.

Outra atuação das humanidades digitais é apresentada no projeto *Symbolum*, intitulado *Itinerário Mistagógico de Simbolismo Cristão*, em que Trocchianesi e Bollini (2023) apresentam paradigmas relacionais entre design e humanidades. O projeto visa promover um importante conjunto de afrescos e pinturas em edifícios religiosos através de itinerários narrativos, histórias visuais hipertextuais com uma linguagem poética específica. Segundo os autores, o aspecto tecnológico das humanidades digitais fornece um terreno fértil para a ativação e mediação desses processos participativos. “Além disso, muitas vezes são uma oportunidade para melhorar acessibilidade e inclusão a nível social e individual, promovendo a partilha de conhecimento implícito de especialistas para o público em geral” (p.7). Strange et al. (2023) ressaltam que as coletas de dados tratados nas humanidades digitais são objetos de importância cultural, política e religiosa, oferecendo acesso

desses temas ao público em geral. Segundo os autores, “esse benefício é capaz de facilitar o intercâmbio entre plataformas digitais que tem por finalidade compartilhar narrativas culturais em uma escala global” (p.6).

No entanto, para Fitzpatrick (2012) a característica distintiva das humanidades digitais está em explorar como a tecnologia digital não apenas influencia a natureza de nosso trabalho, mas também a maneira como nos comunicamos. Ao considerar a internet como veículo de troca de ideias, criação de comunidade e construção de conhecimento nas humanidades, a autora argumenta que a informação não é uma mercadoria controlada, mas um bem social que deve ser compartilhado e reutilizado. Observando a complexidade das relações em ambiente on-line, Spiro (2012) propõe a criação de uma declaração de valores como forma de estabelecer e organizar essas relações, refletindo seu espírito de colaboração e flexibilidade. A autora ressalta a importância de ponderar sobre as razões dessas conexões e valores compartilhados, dado a diversidade de disciplinas, abordagens metodológicas, funções profissionais e inclinações teóricas presente na ampla comunidade das humanidades digitais.

Spiro (2012) considera que esses valores devem ser flexíveis e contextuais, de forma que promovam um trabalho focado no bem comum, praticado de forma aberta e colaborativa. Um exemplo de construção participativa de valores é apresentado por Moreira et al. (2023), no qual colaboradores do Digital Lab do CETAPS (Centre for English, Translation and Anglo-Portuguese Studies) na Faculdade de Letras da Universidade do Porto, apontam valores individuais e dilemas éticos para chegar à problematização coletiva, ressaltando a importância de revisar criticamente valores sob circunstâncias e desafios de cada grupo.

Lévy (1992) denomina a abordagem de conhecimento colaborativo e distribuído como tecnologias intelectuais digitais, as quais permitem a criação da inteligência coletiva a partir da troca de informações e colaborações em projetos de forma remota. Essa interação, conforme argumentado por Farias (2015), conduz ao empoderamento da informação e, conseqüentemente, ao desenvolvimento social comunitário. Essa ideia é compartilhada por Trocchianesi e Bollini (2023), que

reconhecem no aspecto tecnológico das humanidades digitais um terreno fértil para a ativação e mediação de processos participativos. De acordo com as autoras, esses processos são oportunidades para melhorar acessibilidade e inclusão em nível social e individual, além de promover a partilha do conhecimento implícito de especialistas para o público em geral.

No que toca a democratização da informação no campo das humanidades digitais, Bekele et al. (2018) destacam que o acesso ao conhecimento deve ser assegurado por meio da digitalização, acessibilidade e interoperabilidade, visando permitir o compartilhamento de informações e responsabilidades destinadas à conservação da identidade e à conscientização cultural. Kirschenbaum (2012) observa as humanidades digitais sob uma perspectiva social, abrigando redes de pessoas que trabalham em parceria compartilhando pesquisas, argumentando, competindo e colaborando ao longo dos anos. Nesse contexto, destacamos o conceito das humanidades cidadãs, em que Heinisch et al. (2021) o apresentam como um processo participativo que valoriza a interação entre comunidade, cidadãos e pesquisa em um ambiente colaborativo e inclusivo.

Segundo os autores, no âmbito das humanidades, as humanidades cidadãs adotam o princípio de envolver cidadãos nas atividades de instituições de patrimônio cultural e pesquisa acadêmica. As contribuições dos participantes para a pesquisa acadêmica e para a preservação do patrimônio cultural variam desde a descoberta de achados preciosos em arquivos e ambientes digitais até a exploração do conhecimento local. Embora reconheçam que há desafios em gerir pesquisas no campo das humanidades cidadãs, como por exemplo, a gestão dos participantes, que incluem o recrutamento, a comunicação e treinamentos. “Os participantes podem rapidamente se entediar com tarefas simples, como a etiquetagem” (p.108). Os autores destacam que esses projetos exigem que os profissionais acadêmicos mantenham a mente aberta e sejam pacientes em relação às contribuições dos participantes, valorizando suas expertise e conhecimento como recursos.

Para Haklay et al. (2021), nas humanidades cidadãs, é essencial considerar os objetivos dos participantes e envolver os cidadãos nas diferentes fases do processo de construção do conhecimento científico. Os autores defendem a inclusividade desses processos, mantendo práticas de pesquisas e

atividades participativas diversas, nas quais os cidadãos se envolvem de maneira significativa. Um ponto a ser destacado nas ciências cidadãs apresentado por Moreira (2022), é sua interação com os recursos tecnológicos digitais, especialmente em colaboração com as humanidades digitais. O autor observa o crescimento da penetração de dispositivos digitais com acesso à internet e com capacidade de registro, arquivo, processamento e compartilhamento de dados. No entanto, Moreira (2022) alerta que projetos que envolvem propostas da computação, acesso e literacia digital ainda representam barreiras à participação dos cidadãos que precisam ser consideradas.

Ao analisar o diálogo das humanidades digitais com as tecnologias de mídia, McCarty (2003) destaca que, por meio da agência da computação, as áreas de trabalho interdisciplinares das humanidades digitais permeiam estudos de mídia, aspectos da ciência da computação, tecnologias de marcação e indústrias de linguagem. Seguindo essa perspectiva, nossa análise pretende estabelecer uma relação entre humanidades digitais e a realidade aumentada, levando em conta o conceito de remediação de Bolter e Grusin (1999), que argumentam que “novas mídias digitais não são agentes externos que vêm perturbar uma cultura desprevenida. Elas emergem de dentro de contextos culturais e remodelam outras mídias que estão incorporadas nos mesmos ou em contextos similares” (p. 21).

Dentro dessas relações, destacamos a realidade aumentada, que integra diferentes tipos de mídias como texto, imagens, sons e vídeos, conceituada por Bolter e Grusin (1999) como hipermediação. Os autores descrevem o conceito como “um espaço heterogêneo com janelas que se abrem para outras representações ou outras mídias. A lógica da hipermediação multiplica os sinais de mediação e tenta, dessa forma, reproduzir a rica sensorialidade da experiência humana” (p. 34). Assim, a realidade aumentada pode atuar como ferramenta remediadora, interagindo com as humanidades digitais através de suas diversas mídias.

Antes de introduzir a próxima seção, na qual a realidade aumentada será o foco principal, faremos uma síntese do que foi visto até o momento, com destaque para o papel das humanidades

digitais na preservação do patrimônio imaterial, sua capacidade para acessar e resgatar memórias e seu potencial para desenvolver narrativas significativas.

Em resumo, a revisão guiada por Liu (2013), McCarty (2003) e Dacos (2011) explora a construção da identidade e as relações estabelecidas pelas humanidades digitais, enquanto Martin e Vacca (2018) e Junior e Gama (2022) destacam seu papel na democratização do acesso ao conhecimento em suas diversas áreas. Fitzpatrick (2012), Trochianese e Bollini (2023) e Moreira (2022) chamam a atenção para seu caráter social como agentes remediadores nos processos participativos e nas relações que promovem o engajamento social coletivo, como por exemplo, as humanidades cidadãs. Para concluir, destacamos o aspecto dialógico das humanidades digitais com diferentes sistemas tecnológicos e suas mídias, como a realidade aumentada, sob a perspectiva da remediação e hipermediação, conceitos introduzidos por Bolter e Grusin (1999).

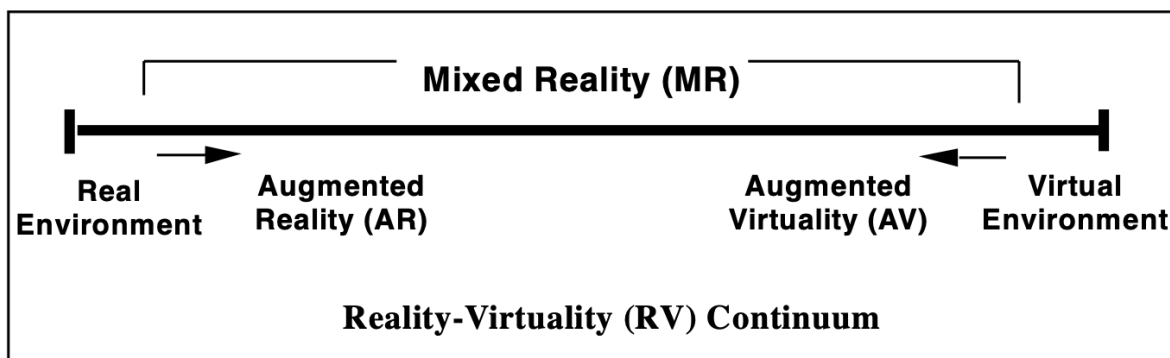
1.2. Realidade Aumentada

A presente seção explora a realidade aumentada (RA) sob diferentes perspectivas. Como ponto inicial, vamos contextualizar a RA dentro das dimensões reais e virtuais, considerando o Continuum de Milgram. Trata-se de um modelo que descreve a relação entre realidade e virtualidade, criado por Paul Milgram em 1994. Segundo Milgram et al. (1995), a realidade aumentada e a realidade virtual (RV) estão relacionadas, uma vez que o “conceito de RV envolve a imersão total do observador em um ambiente sintético, podendo ou não replicar as propriedades do ambiente real” (p. 283). Os autores destacam que esse ambiente virtual pode ultrapassar as leis físicas, isentos de gravidade, tempo e materialidade, ao contrário do mundo real que está estritamente sujeito às leis da física.

Embora pareçam ser conceitos opostos, Milgram et al. (1995) estabelecem uma conexão entre esses extremos, conceituando essa interação como um continuum realidade-virtualidade. Dentro desse intervalo, encontra-se a realidade aumentada, como ilustrado no esquema abaixo.

Figura 2

Representação do Continuum Realidade-Virtualidade (RV)



Nota. Fonte: Milgram et al. (2013).

Considerando a figura como uma tela, à esquerda do *continuum*, temos uma cena com objetos reais e, à direita, somente objetos virtuais, ambiente no qual os autores identificam a manifestação da realidade mista. Esta é caracterizada pela manifestação conjunta de objetos do mundo real e virtual em uma única exibição. Dessa forma, os autores apresentam a interação da realidade aumentada com outras classes de exibições pertencentes à realidade mista.

De acordo com o Continuum de Milgram, Bekele et al. (2018) afirmam que a “realidade aumentada visa melhorar a nossa percepção e compreensão do mundo real através da sobreposição, colocando informações virtuais sobre nossa visão de mundo real” (p.7:4). Esta visão é compartilhada por Azuma et al. (2001), que definem a RA como um “sistema que complementa o mundo real com objetos virtuais (gerados por computador) que parecem coexistir no mesmo espaço que o mundo real” (p.34). Segundo os autores, o sistema traz como propriedades a capacidade de combinar objetos reais e virtuais em um ambiente real, operar interativamente e em tempo real, e registrar objetos reais e virtuais entre si. Gortari (2019) chama a atenção para a transformação que o uso da RA proporcionará na maneira como acessamos, percebemos, interagimos e integramos informações, de modo que conteúdos virtuais e físicos desafiarão nossas percepções e conceitualizações do que é real.

Ao analisar seu percurso, Azuma (2001) destaca o trabalho do cientista da computação, Ivan Edward Sutherland, que na década de 1960 desenvolveu o primeiro modelo de HMD (Head-Mounted-Display) transparente para apresentar gráficos 3D, conforme ilustrado na [Figura 3](#). Ao revisitar seus

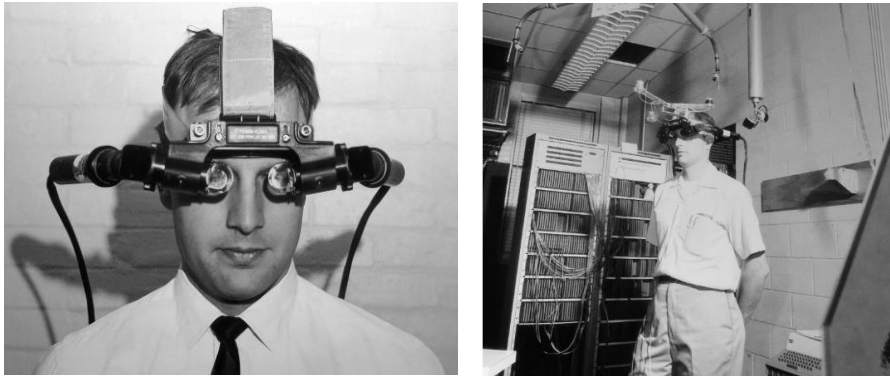
primeiros registros, Sutherland (1968) descreveu o protótipo desenvolvido para o HMD como um headset tridimensional. O dispositivo possuía um sistema óptico capaz de ampliar as imagens, apresentando uma imagem virtual diante de cada olho do usuário. Utilizando espelhos semitransparentes, o modelo permitia ao usuário visualizar tanto as imagens dos tubos de raios catódicos quanto objetos no ambiente simultaneamente. No entanto, somente em 1990, o termo “realidade aumentada” foi oficialmente cunhado pelo pesquisador Thomas Caudell, que o utilizou para designar o HMD usado na orientação da montagem de equipamentos elétricos de aeronaves da Boeing. Posteriormente, em 2000, o ARToolKit² expandiu o alcance do sistema para o ambiente industrial como uma ferramenta de código aberto para a criação de aplicações de realidade aumentada (Pereira et al., 2017).

Todavia, foi com o lançamento do aplicativo Pokémon GO em 2016 que a RA se popularizou. Conforme destacado por Rhodes (2019), além de ter sido um grande sucesso comercial em termos de downloads de aplicativos, Pokémon GO é um *blockbuster*, termo que o autor emprega, inspirado no êxito do filme *Birth of a Nation* de D. W. Griffith, lançado em 1915. Söbke et al. (2019) ressaltam que Pokémon GO foi o primeiro jogo de RA com utilização de sistema de localização amplamente divulgado para dispositivos móveis.

² Projeto de código aberto criado para garantir que desenvolvedores de realidade aumentada tenham acesso e compreensão dos algoritmos subjacentes que impulsionam a tecnologia. Fonte: <https://www.artoolkitx.org> em 28/01/2023.

Figura 3

O Primeiro HMD.



Nota. Fonte: Sutherland, I. (1968).

Em concordância com a análise de Rhodes, Liberati (2019) destaca Pokémon GO como um dos melhores exemplos da tecnologia amplamente adotada pela sociedade. O jogo permite a visualização de objetos digitais como parte do mundo cotidiano, à medida que jogadores caminham, organizam viagens e se encontram para capturar as criaturas digitais. Essa dinâmica propicia uma interação entre o real e virtual, uma vez que criaturas dos jogos habitam lugares reais como forma de atrair os jogadores.

Para Mosco (2023), a fusão entre o mundo real e virtual também é proposta pelo metaverso, que frequentemente está associado à realidade virtual e aumentada. Esse conceito se estrutura de maneira a criar espaços tridimensionais usando códigos e hardwares, proporcionando aos usuários uma imersão total ou parcial, representados por avatares fora do ambiente material convencional. Entretanto, o autor destaca que para tornar esse mundo virtual genuíno, requer grandes avanços tecnológicos e vultosos investimentos de capital.

Desafios técnicos semelhantes têm sido uma constante no cenário digital desde os seus primórdios. De acordo com Mosco (2023), nos estágios iniciais da internet, “teria sido igualmente desafiador para aqueles que ligavam através da AOL³ em 1993, prever que grande parte do mundo

³ Grande empresa de serviços de assinatura de acesso à Internet nos Estados Unidos. Fonte: <https://www.britannica.com/topic/AOL> em 11/03/2024.

carregaria hoje supercomputadores nos bolsos” (p.164). Esta previsão, conforme destacada por Feiner (2002), sugere “uma proliferação de displays de alta resolução, variando de dispositivos pequenos portáteis ou usados no pulso a telas grandes incorporadas em mesas, paredes e pisos. Tais displays certamente se tornarão comuns” (p.50).

Segundo Pereira et al. (2017), atualmente a RA encontra aplicação em diversas áreas do conhecimento, destacando setores como educação, medicina, engenharia, entretenimento e robótica. Para os autores, a expectativa é que a tecnologia continue a se expandir devido ao seu grande potencial. Feiner (2002) considera como um diferencial, a forma como a RA apresenta a informação, uma vez que sua tela é integrada às percepções do usuário: “esse tipo de interface minimiza o esforço mental adicional que um usuário tem que gastar ao alternar sua atenção entre tarefas do mundo real e uma tela de computador” (p.50).

Na área da cultura, exemplificamos o sistema RA VISIT (Serres et al., 2023), projetado para apresentar conteúdos sobre obras de arte ao público em museus. De acordo com os autores, o aplicativo VISIT para Android pode ser comparado a outros aplicativos comerciais existentes, os quais auxiliam os visitantes a obter conteúdos multimídias sobre obras de arte. Submetido a testes em uma exposição de grande escala no Château d’Azay-Le-Rideau, na França, os desenvolvedores garantem que seu uso é simples e acessível, mesmo para não especialistas em informática. Não requer desenvolvimento adicional de software ou hardware especial, permitindo que o usuário se adapte facilmente à sua gestão e seja capaz de alimentar o sistema com autonomia. Os autores enfatizam que o aplicativo permite download antecipado de conteúdos, trazendo alguma autonomia em relação ao sinal de internet limitado.

No turismo, Liang e Elliot (2021) consideram a RA promissora, destacando que a interação dos utilizadores com o ambiente real pode melhorar a experiência dos turistas. Apesar de algumas lacunas que necessitam atenção para melhoria, as autoras reconhecem que a gamificação⁴ já está inserida na

⁴ Uso de técnicas características de videogames em situações do mundo real, aplicadas em variados campos de atividade com o objetivo de resolver problemas práticos, consciencializar ou motivar um público específico para um determinado assunto. Fonte: <https://www.infopedia.pt/dicionarios> em 11/03/2024.

sociedade e pode ser uma ferramenta social eficaz para engajar os consumidores durante suas viagens. Elas argumentam que gestores de destinos turísticos devem considerar integrar gamificação e a realidade aumentada para envolver os turistas, destacando estudos que dizem que a aceitação da RA pelos usuários pode ser influenciada por fatores como utilidade percebida, prazer percebido e facilidade de uso percebida.

Azuma et al. (2001) afirma que a realidade aumentada não se limita apenas a uma tecnologia específica de exibição através de um equipamento de HDM, e tampouco se restringe à percepção visual. O sistema pode potencialmente se aplicar a todos os sentidos, por meio de diversos recursos, como fotografias, sons e cheiros. De acordo com os autores, algumas das suas aplicações permitem retirar objetos físicos do campo visual, assim como adicionar objetos virtuais. Eles ressaltam que, embora alguns autores atribuam a tarefa de remover objetos ao conceito de “Realidade Mediada ou Diminuída”, a consideram como um subconjunto da realidade aumentada. Kirner e Tori (2006) complementam, afirmando que essa interatividade entre o real e virtual permite, ao mesmo tempo, manter o usuário em seu ambiente físico e trazer o ambiente virtual para o espaço do usuário. Dessa forma, é possível estabelecer uma interação mais natural e sem necessidade de treinamento ou adaptação.

No que se refere aos desafios da tecnologia, Serres et al. (2023) salientam que seu uso em *smartphones* exige que o usuário possua um dispositivo relativamente recente e com bom desempenho, condição que não se aplica a todos os modelos de dispositivos móveis. Além disso, alguns modelos consomem muita energia, podendo descarregar suas baterias mais rapidamente do que durante o uso convencional. Os autores concluem que a tecnologia é pouco familiar ao público em geral, havendo pessoas que ainda não possuem um nível adequado de literacia digital para compreender o seu funcionamento.

Em relação às previsões futuras, Kirner e Tori (2006) apontam como próximos passos das tecnologias que manipulam a realidade e a virtualidade, a adição de novos elementos que potencializam a interação do usuário com recursos necessários em seu cotidiano. Eles preveem que

essa integração será viável por meio da combinação tecnológica entre a realidade virtual, a realidade física, a inteligência artificial e a inteligência humana, baseando-se no conceito da hiper-realidade.

Por sua vez, Lévy (2012) propõe reflexões acerca dos avanços tecnológicos e suas implicações para a sociedade em um contexto político-social, questionando se seria utópica a expectativa de que as inovações tecnológicas possam surgir como instrumentos para solucionar desafios complexos da atualidade, como por exemplo, a regulação política. O autor enxerga nas tecnologias digitais o potencial de amplificar e transformar a inteligência humana, a partir da criação de um novo tipo de inteligência coletiva, capaz de tornar a sociedade mais democrática e participativa. Contudo, ele reconhece como ameaças e riscos, questões relacionadas com o acesso universal, à privacidade de dados e à manipulação da inteligência coletiva.

Portanto, nesta seção centrada na realidade aumentada, observamos através do Continuum de Milgram como se estabelece a relação entre a realidade e virtualidade, situando essa tecnologia dentro desse espectro. Ao analisar sua linha do tempo, partimos da concepção do primeiro Dispositivo de Exposição Montado na Cabeça (HDM) por Sutherland (1968), passando pelas previsões de Feiner (2002) até chegar às suas atuais aplicabilidades em diversas áreas, como na educação, medicina, turismo e cultura, conforme apresentado por Pereira et al. (2017), Serres et al. (2023) e Liang e Elliot (2021). Exploramos o conceito de realidade mediada apresentado por Azuma (2001), no qual o sistema interage com todos os sentidos humanos por meio de diversos recursos. Por fim, foram apontadas questões e perspectivas em relação ao futuro das tecnologias virtuais e reais, conforme delineado por Kirner e Tori (2006) e Lévy (2012).

1.3. Identidades Utópicas

Nesta seção, vamos explorar os estudos utópicos, considerando que esta pesquisa se desenvolve no âmbito do projeto *Valongo Cidade Utópica*, fruto de um protocolo celebrado entre o CETAPS - Centre for English, Translation and Anglo-Portuguese Studies (<https://www.cetaps.com/>), através do polo sediado na Faculdade de Letras da Universidade do Porto, e a Câmara Municipal de

Valongo. Seu “objetivo é promover a forma de pensar utópica nas escolas do município com vista à construção participada de um futuro sustentável para a região” (Utopia 500, 2015). Este projeto está integrado ao programa *Utopia 500* (<https://www.utopia500.net/>) que visa “desempenhar um papel ativo na implementação e disseminação da noção de utopia como um motor de mudança social e como uma fonte de inspiração para inovação em ciência e tecnologia” (Utopia 500, 2015).

A intervenção do projeto propõe fomentar a ideia de construção coletiva como estratégia para um futuro sustentável na região, envolvendo ativamente a comunidade local. Fundamentamo-nos no conceito de cultura participativa, que, segundo Jenkins (2009), “está emergindo à medida que a sociedade absorve e responde à explosão de novas tecnologias de mídia que possibilitam aos consumidores comuns que arquivem, anotem, apropriem e recirculem conteúdo de mídia de maneiras poderosas” (p.8).

Ao entrar no imaginário coletivo da comunidade, as identidades utópicas, conforme destacadas por Felipe (1979), podem ser representadas por qualquer indivíduo que perceba falhas na sociedade em que vive e proponha ideias e ações para modificar essa realidade insatisfatória. Para a autora, são essas insatisfações que geram os ideais da sociedade, fundamentadas no desejo por uma condição mais justa e humana. De acordo com Brasão e Batista (2020), quando esses ideais utópicos se referem a um projeto social, a utopia se transforma em uma ideologia. Para os autores, essa ideologia é um sistema teórico que, ao ser transformado em um projeto social, orienta a sociedade para mudanças mais adequadas.

O termo “utopia” foi originalmente cunhado por Thomas More em sua obra literária *Utopia*, datada de 1516. Através de um diálogo entre o autor e seu personagem principal, o navegador português Rafael Hitlodeu, é apresentada a ilha fictícia da Utopia, conforme ilustrada na Figura 4. No relato, Hitlodeu descreve uma sociedade ideal, contrastando-a com as práticas e estruturas sociais da Europa do século XVI. Aspectos como coletivismo e justiça social caracterizam os princípios utópicos idealizados pelo autor, que utiliza a sátira para criticar a sociedade inglesa da época. Embora Thomas More tenha sido o criador do termo “utopia”, Sargent (2010) argumenta que a concepção da ideia de

um lugar perfeito remonta a períodos anteriores. O autor baseia-se em registros de lugares imaginários, como os sugeridos na peça *Anfictiões* de Teleclides (480 AC), o Jardim de Éden do livro de Gênesis, além de outras histórias greco-romanas que exploram a noção de paraíso terrestre e a ideia de uma raça ou era de ouro no passado.

Figura 4

A Ilha da Utopia.



Nota. Fonte: Obra Utopia de More. T. (2017).

Sargent (1994) define a utopia em uma variedade de aspectos e com alguma consistência, como um estado ou sociedade imaginária que seja considerada melhor, pelo menos em alguns aspectos, do que aquela em que vive o seu autor. Para ele, é um equívoco abordar a utopia a partir

de uma única dimensão, visto que se trata de um fenômeno multidimensional. Essa perspectiva é compartilhada por Vieira (2016), que, ao descrever a obra *Utopia* de Thomas More, reconhece nela a complexidade e múltiplas camadas que ultrapassam interpretações convencionais. “A história da literatura utópica é, de fato, baseada em diferentes interpretações dela por gerações de leitores que tentaram atualizar a mensagem do livro para a sua própria época, refletindo sobre diferentes maneiras de construir o futuro” (Vieira, 2016, p.27).

De acordo com a autora, More não apenas introduz um novo estilo literário, mas também apresenta uma nova perspectiva centrada na agência humana, influenciada pelo humanismo da época, que promove uma revolução na forma de pensar ao focar o discurso no próprio ser e no papel que este ser deve desempenhar no mundo. Esta concepção encontra eco em Beauvoir (1948), que reconhece no ser humano a capacidade de agir ativamente para construir seu próprio destino. Para a autora, ao agirmos de forma livre, afirmamos a nossa própria individualidade e a independência em relação aos outros.

Vieira (2016) identifica na obra de More os fundamentos para a discursividade utópica através de quatro modos de pensamentos. São eles os pensamentos prospectivo, crítico, holístico e criativo. A autora observa que o pensamento prospectivo, relacionado ao conceito de futuro como um porvir, não é encontrado claramente no texto fundador, mas sim sugerido em uma ilha distante. No entanto, ressalta que a exploração das hipóteses "e se?" está na base do texto de More. O pensamento crítico é evidenciado pela análise da sociedade europeia do início do século XVI, onde Higlodeu rejeita e critica a sociedade contra a qual a ilha de Utopia é descrita. O pensamento holístico também prevalece no texto, com a descrição das consequências da abolição da propriedade privada no nível político, econômico e social, demonstrando como a sociedade funciona como sistemas interconectados. Já o pensamento criativo, segundo Vieira (2016), foi condicionado pela convicção de que, devido ao pecado humano, a única maneira de estabelecer a paz social seria criando um conjunto de leis que regulamentassem tais ações.

A autora enfatiza que esta discursividade representa uma valiosa ferramenta devido à sua contribuição para organizar a reflexão sobre as possibilidades de desenvolvimento da sociedade. Essa abordagem evidencia a expressão complexa da utopia, que explora diversas dimensões do pensamento humano e da visão de sociedade ideal. Neste contexto, Levitas (1990) que acredita que há uma suposição comum de que a utopia deve ser um retrato da boa sociedade, adverte sobre a natureza socialmente construída da utopia, destacando que ela resulta de uma resposta às lacunas percebidas entre as necessidades sociais e as satisfações disponíveis.

De acordo com a autora, para dar luz à utopia, é necessário recuperar a esperança. Ela defende que a esperança reside na possibilidade de construir um mundo melhor por meio da coletividade:

O sonho só se torna visão quando a esperança é investida numa agência capaz de transformação. O problema político continua a ser a procura dessa agência e da possibilidade de esperança; e só se o encontrarmos é que veremos os nossos sonhos tornarem-se realidade.

(Levitas, 1990, p. 231)

Essa esperança, segundo Bloch (2000), está inserida dentro de um conjunto de valores que têm a capacidade de influenciar positivamente o presente e o futuro da humanidade. Para ele, a filosofia da história⁵ revitaliza o passado de maneira utópica, colocando o tempo, a intuição e o lado operacional da vida no centro do universo.

Em uma análise mais recente, Berriel (2022) argumenta que a utopia moderna traz em suas concepções pensamentos e significados contraditórios. Vista de forma negativa como imatura, pré-política, irrealista, pequeno-burguesa; ao mesmo tempo, de forma positiva, como capaz de associar ética e prática política de forma eficaz. Para Levitas (1990), não há um consenso em relação ao significado do termo nos estudos utópicos, embora acredite que há uma suposição comum de que a utopia deveria ser um retrato da boa sociedade.

⁵ Em *The Spirit of Utopia*, Ernst Bloch aborda o termo “filosofia da história” como uma leitura utópica do passado, em que sonhos, aspirações e potencialidades podem ser resgatadas e realizadas no presente e futuro.

Ao analisar a palavra “utopia”, Vieira (2010) ressalta que a evolução do seu significado mudou muitas vezes ao longo do tempo, sendo adotado por autores e pesquisadores de diferentes campos de estudo, com interesses divergentes e objetivos conflitantes. “Tendo a própria palavra utopia sido frequentemente usada como raiz para a formação de novas palavras. Isso inclui palavras como eutopia, distopia, antiutopia, alotopia, eucronia, heterotopia, ecotopia e hiperutopia, que são, na verdade, neologismos de derivação” (p.3).

Examinando alguns desses termos sob diferentes perspectivas, Vieira (2010) associa a anti-utopia à descrença total. Segundo a autora, sua única finalidade nessa altura era denunciar a irrelevância e a inconsistência dos sonhos utópicos e a ruína da sociedade que isso poderia acarretar. Originada no século XVIII, a anti-utopia tinha como objetivo ridicularizar o próprio espírito utópico. Blaim (2022) acrescenta uma nova perspectiva à anti-utopia. Para o autor trata-se de “um termo que não se refere a um gênero literário distinto, mas sim a uma função ou propósito social específico dentro de textos distópicos em que questiona ou se opõe a soluções utópicas específicas ou o utopismo em geral” (p.45).

Levitas (1990) interpreta a distopia como “a representação do medo do que o futuro pode reservar se não agirmos para evitar a catástrofe” (p. 7). Vieira (2022) afirma que a distopia tem suas origens no século XX, período em que a humanidade desenvolveu tecnologias capazes de impactar na raça humana de acordo com interesses próprios. A autora cita como exemplo a tecnologia nuclear, capaz de manipular geneticamente características biológicas dos seres humanos e causar interferências significativas na biosfera. Sargent (2010) fornece outros exemplos que contribuíram para a impressão distópica da sociedade, destacando práticas como a eugenia, ou seja, reprodução seletiva, que visa eliminar características indesejáveis, proibindo as pessoas que as exibiam de terem filhos ou exigindo que pessoas com as características desejadas tivessem filhos entre si. Para ele, essas políticas resultaram na criação de distopias devido à preocupação com o potencial de uso indevido do poder de fazer escolhas.

Levitas (1990) interpreta o fenômeno utópico como uma ambivalência, uma vez que “a utopia fascina como expressão dos problemas sentidos e das soluções de situações históricas particulares; inspira como resposta aos problemas recorrentes ao longo da história; no entanto, provoca o medo de que o revolucionário possa cometer” (p.13). Essa ambiguidade, conforme Sargent (2010) destaca, é crucial, pois permite que ambas as perspectivas contenham alguma verdade. O autor explica que “embora a utopia possa ter o potencial autoritário, quando se assume distópica, também desempenha um papel fundamental na motivação das pessoas para a mudança social” (p.28).

Ao analisar a literatura utópica, Sargent (1994) reúne todas essas ideias dentro de uma sociedade inexistente, ou seja, imaginária, descrita em detalhes consideráveis quanto à sua estrutura, funcionamento e valores, e normalmente situada em tempo e espaço, pois a utopia (e suas derivações) é contextualizada em um tempo e local específicos. Dessa forma, o autor define utopismo como um sonho social; a utopia, equivalente a eutopia, como um lugar consideravelmente melhor do que a sociedade em que esse leitor vive; a distopia ou utopia negativa, como um lugar consideravelmente pior do que a sociedade em que esse leitor vive; a sátira utópica, como uma crítica à sociedade contemporânea; a anti-utopia, uma crítica ao utopismo ou alguma eutopia específica; a utopia crítica, como uma visão crítica ao gênero utópico; a distopia crítica, que inclui um enclave eutópico, traz a crença de que a distopia possa ser derrotada e substituída pela eutopia; e as comunidades intencionais, como um grupo de pessoas que decidiram viver em comunidade para compartilhar valores que partilham ou outro objetivo acordado. No entanto, Sargent (1994) destaca que muito antes da criação de qualquer termo para descrever as utopias e suas variações, existiam sonhos sociais que representavam formas alternativas de expressar a necessidade genuína de uma vida melhor.

Por volta dos anos 70, surgem novas abordagens utópicas sob uma perspectiva especialmente feminista, apresentada por autoras como Angela Carter, Marge Piercy e Ursula Le Guin, que Moylan (2019) denominou como utopias críticas. Essas utopias, segundo o autor, “proporcionaram uma visão de esperança renovada e fortalecida, em sintonia com o crescente impacto dos movimentos

oposicionistas socialistas, feministas e ecológicos da época” (pg.125). De acordo com Firmino (2006), essas autoras não apenas propõem novas visões de sociedade, mas também incorporam elementos críticos, desafiando limitações percebidas na tradição utópica. Moylan (2000) destaca que as utopias críticas, dentro de um âmbito literário, tiveram uma contribuição estratégica ao elevar o nível da imaginação utópica, implementando a autorreflexão das práticas utópicas na vida real. Para o autor, as utopias críticas ajudaram a evitar o aprisionamento ideológico do utopismo, dando vida aos processos de crítica e mudança sociais.

Como exemplo de utopia crítica, Griffiths (2005) cita o movimento de abrigo para mulheres, fundado inicialmente na Inglaterra em 1972, que implementou formas experimentais de democracia participativa, inspirando as utopias críticas com a visão utópica de erradicar a violência dos homens contra as mulheres. A autora destaca que esse movimento foi fundamental para colocar o tema "violência doméstica" no centro do debate público e das agendas políticas. Levitas (1990) ressalta que na utopia crítica, os agentes transformadores são descentralizados, representados por indivíduos que não detêm o poder, destacando as mulheres, os gays, não brancos, entre outras minorias que militam de forma coletiva por suas causas.

Para Vieira (2010), esse período representou um “momento alimentado pela esperança de mudança apresentada por ecologistas, feministas e pensadores da Nova Esquerda, apresentando visões de um futuro melhor, mas de forma alguma um futuro perfeito” (p. 18). Além de fornecer provocações sociais, as utopias críticas, diz Griffiths (2005), “expressam uma indeterminação que desafia e rejeita a perfeição fechada e estática do modelo das utopias convencionais” (p.14).

Não é possível abordar a utopia nos dias atuais sem considerar o impacto da Internet. Para Cowles (2009), os avanços tecnológicos estão intrinsecamente ligados às aspirações utópicas. Segundo o autor, a internet em si é uma utopia quando vista como uma plataforma de comunicação que, além de integrar tecnologias antigas de veículos como rádio, telefone e televisão, reduziu custos dessas estruturas físicas, inspirando novas tecnologias como chat, mensagens instantâneas, e-mails e páginas da World Wide Web. Segundo Cowles, “desde o início, e dentro dos próprios protocolos que

ditam sua operação, a Internet foi projetada para simular um lugar” (p.83), sustentando seu potencial utópico à medida que se torna um mundo de infinitos lugares virtuais acessíveis através dos seus localizadores como endereços de IP, URLs, nomes de canais de chat, etc.

Dentro do contexto de internet como lugar, Vieira (2022) destaca a migração da utopia literária para a digital, a partir do surgimento das micronações, em que a autora considera evidente suas semelhanças de lugares imaginários:

Ao navegar em um mar que mistura informações reais e irreais, o usuário da internet descobre o site de um país chamado *Bergonia*; e, como o navegador português, que, ao chegar à ilha da Utopia, explorou as ruas, conversou com os nativos e tentou entender seus costumes, assim o navegante moderno da internet explora meticulosamente o país imaginário de *Bergonia*, seguindo um caminho feito de hiperlinks. (p. 286)

Ao descrever *Bergonia*, a autora argumenta que as hiperutopias mantêm vivos os princípios fundamentais das utopias clássicas, como a autenticidade, reflexão crítica e as estratégias de detalhamento, tal como em *Utopia* de Thomas More. Ela identifica semelhanças entre as estratégias dos autores para conferir autenticidade às suas narrativas. “More construiu sua narrativa com base no modelo de literatura de viagem; Cometti carregou seu país imaginário na internet, seguindo de perto os modelos estabelecidos por sites de países reais” (p.286).

Tierney (2022) observa o utopismo tecnológico a partir da sua face distópica. Ele destaca que “a indústria de alta tecnologia construiu enormes fazendas de servidores que prejudicam ecologias locais de maneiras imprevisíveis. As redes sociais produzem novos espaços para discursos violentos. Alguns bilionários centralizam em torno de si uma riqueza sem precedentes” (p.154). Para o autor, sob a perspectiva utópica, a tecnologia é mais uma convicção do que uma aplicação científica, validando uma cultura fetichista e predatória.

Analisando a internet como um novo lugar de relações, Castells (2001) considera que uma nova ordem social está emergindo no planeta, denominada sociedade em rede, construída em torno das redes de comunicação. Dentro dessa sociedade, o autor destaca o potencial de liberdade que a

internet proporciona, bem como os desafios enfrentados, como controle e manipulação por meio da vigilância, da propaganda e censura. Além disso, ele enfatiza a perda da privacidade e autonomia dos usuários, decorrente do poder de coação e acesso aos dados privados.

Cowles (2009) complementa esta análise ao ponderar que as implicações da internet para a sociedade, ultrapassam as fronteiras da tecnologia. Ele chama a atenção para o seu potencial utópico ao desafiar e transformar as formas sociais tradicionais e as estruturas de poder econômico e político. No entanto, o autor reconhece as limitações desse potencial devido aos esforços de empresas e governos para torná-la mais parecida com a realidade tradicional, através da imposição de regras e da criação artificial de escassez de informação e outros bens digitais. Segundo Cowles, os ideais utópicos da internet se manifestam através de oportunidades que visam melhorar a política e a vida das pessoas, como o acesso à informação para combater a desigualdade e alcançar o maior número possível de pessoas.

Após estas abordagens sob diferentes prismas da utopia, vamos fazer um breve resumo do que vimos nesta seção. Acessamos a origem do termo “utopia” através da obra de Thomas More no século XVI, embora possamos observar, segundo Sargent (2010), que a ideia remonta a períodos anteriores. A partir das análises de Vieira (2016) e Beauvoir (1948), vimos diferentes aspectos da utopia, sobretudo seu impacto na sociedade. Levitas (1990) e Bloch (2000) convergem suas visões ao perceberem a utopia como propulsora do progresso social, ferramenta de crítica social e visão alternativa de uma sociedade mais justa. Adiante, examinamos a evolução do significado da palavra utopia e algumas derivações sob o ponto de vista de diferentes autores, apresentando um resumo do estudo de Sargent (1994). Abordamos também as utopias críticas trazidas por Moylan (2000) e Griffiths (2005), além das implicações da internet para a utopia, refletido por Cowles (2009), Tierney (2022) e Castells (2001). Por fim, dentro do universo digital, falamos das hiperutopias através da análise das micronações apresentada por Vieira (2022).

...

Em síntese, este estado da arte busca responder à questão central desta investigação, que pretende compreender os impactos de um projeto de humanidades digitais participado na ressignificação do legado imaterial, com a contribuição de personagens utópicas, por meio da realidade aumentada. Fundamentou-se em uma revisão bibliográfica de autores que forneceram informações substanciais acerca das humanidades digitais, destacando sua capacidade de resgate do patrimônio cultural, e cercando-se de conceitos utópicos que, mais adiante, serão a base da construção da narrativa da pesquisa. Investigamos a realidade aumentada sob a perspectiva de seu potencial a ser investido, explorando como esse sistema pode contribuir para o projeto.

Além disso, esse estado da arte tem também como objetivo fornecer alicerce teórico para atuar como agente articulador, promovendo a interseção entre humanidades digitais, ferramentas tecnológicas, conceitos utópicos e a participação comunitária, visando fomentar um modelo de narrativa sustentável. Essa construção será centrada em figuras singulares, cujas mentes utópicas desempenharam um importante papel na moldagem do legado cultural da sua comunidade. Como resultado final, planejamos desenvolver um protótipo de roteiro físico-digital que integre realidade aumentada para proporcionar uma experiência mais imersiva.

De acordo com Jenkins (2006) “nenhum de nós pode saber tudo; cada um de nós sabe alguma coisa; e podemos juntar as peças, se associarmos nossos recursos e unirmos nossas habilidades” (p. 24). Assim, buscamos explorar alternativas para desenvolvimento desta pesquisa por meio da cooperação entre diversos indivíduos.

2. PERCURSO METODOLÓGICO

2.1. Contextualização

Essa pesquisa apoia-se nas humanidades digitais, que, segundo Burdick (2020), representam novos modos de produção de pesquisa, ensino e publicações colaborativas e transdisciplinares, permeadas por tecnologias computacionais, definidas pelas oportunidades e desafios decorrentes da combinação dos termos "digital" e "humanidades" para formar um novo campo coletivo. Adotamos o método participativo, nomeadamente, as humanidades cidadãs, propondo a construção de um circuito interativo em realidade aumentada, idealizado a partir do mapeamento de figuras e lugares utópicos de Valongo.

O projeto envolveu a turma do 10º ano da Escola Secundária de Valongo, composta por vinte e nove alunos, com idades compreendidas entre 15 e 16 anos, sob a orientação da professora de Inglês, Olga Almeida, e com o apoio da professora de Geografia, Carla Vicente. Além disso, contou com a colaboração de Helena Lobo, coordenadora da escola, e de Ana Helena Lobo, colaboradora do CETAPS, ambas moradoras de Valongo.

Valongo é sede do município que inclui quatro freguesias: Alfena, Ermesinde, Campo|Sobrado e Valongo. O município foi fundado em 1836, durante a reforma administrativa do reinado de D. Maria II. Atualmente, possui uma população de 94.672 residentes, conforme dados do Pordata⁶. Segundo a Câmara Municipal de Valongo (2024), a região destaca-se por sua riqueza geológica e paleontológica, o que contribuiu para o desenvolvimento da indústria mineira, incluindo ardósia (uma indústria tradicional com grandes implicações ao nível social), antimônio, volfrâmio e carvão. Além disso, o município abriga uma variedade de atividades industriais, como metalomecânica, metalurgia, têxtil, construção civil e mobiliário. Beneficiando da presença de moinhos, nascentes de água, lenhas das serras e da passagem da Estrada Real, Valongo tornou-se conhecido pela produção e fornecimento de pão à cidade do Porto desde o século XVII de acordo com registros históricos. Isso permitiu aos

⁶ Dados obtidos em <https://www.pordata.pt/municipios> emitidos em 01/04/2024.

padeiros de Valongo abastecer toda a região circundante. A relevância da produção do pão é destacada abaixo, conforme texto encontrado no site da Oficina de Regueifa e do Biscoito de Valongo (2024), espaço dedicado à promoção do patrimônio cultural local:

A fama do pão de Valongo é antiga. Prova disso é um relato de 1700 do responsável pelo Hospital Dom Lopo de Almeida em relação à alimentação dos doentes. Estes não comiam o pão amassado pelas padeiras da cidade por ser de fraca qualidade e escuro, por isso, optavam pela compra de pão às padeiras de Valongo. (Oficina de Regueifa e do Biscoito de Valongo, s.d.)

A Escola Secundária de Valongo é uma instituição pública que se situa na Rua Visconde de Oliveira Passos, no coração de Valongo. A escola tem desempenhado um papel ativo em diversos projetos que buscam a valorização e integração cultural entre alunos, comunidade e município, sendo parceira do projeto Utopia 500.

Como conferido, no âmbito desta dissertação, pretende-se responder à questão principal de forma colaborativa. Para isso, serão identificados e reunidos materiais relevantes através de pesquisas e consultas à comunidade local. Além disso, será realizada a curadoria e digitalização dos materiais selecionados para desenvolver um protótipo de circuito físico-digital com uso da tecnologia de realidade aumentada.

2.2. Circuito Físico-Digital

O circuito físico-digital é um produto resultante de todas as ações que envolveram esta investigação. Ele materializa as pesquisas, memórias e atividades realizados por meio de um trabalho coletivo de todos os envolvidos. O circuito é apresentado tanto de forma física, através do croqui apresentado no Anexo R: Protótipo final, quanto de forma digital por meio do site circuitovalongo.wordpress.com. Ambas as formas são interativas, pois em cada ponto do roteiro há aplicação da tecnologia realidade aumentada. Nessas interações, o usuário irá ver Valongo sob uma perspectiva utópica.

O critério de seleção dos pontos deste protótipo levou em consideração a concentração de lugares dentro dos limites do centro histórico de Valongo. O roteiro é circular e possui uma equidistância em torno de 1,50 km, contemplando os seguintes locais: Escola Secundária de Valongo, Praça Machado dos Santos, Museu Municipal e Arquivo Histórico de Valongo, Fábrica Paupério e Bombeiros Voluntários de Valongo.

Diversos aplicativos de realidade aumentada foram testados para o circuito, como o Adobe Aero, EyeJack e Zapworks Studio. Entretanto, o Artivive atendeu melhor nossas necessidades, tendo em conta a facilidade de uso, baixo consumo de dados móveis e bateria, além de ter uma versão gratuita satisfatória.

2.3. Abordagem

Esta pesquisa adotou uma abordagem metodológica interdisciplinar fundamentada nas áreas das humanidades digitais e humanidades cidadãs. Segundo Heinisch et al. (2021), “projetos interdisciplinares são aqueles que estabelecem uma ponte entre ciência (cidadã) (social ou natural) e humanidades (cidadãs)” (p. 102). Para os autores, seu valor está no potencial de aproveitar as diferenças e abordagens diversificadas que fornecem uma visão integral do estudo.

Por termos como objeto de estudo memórias culturais de uma comunidade que serão organizadas por meio de instrumentos digitais, encontramos nas humanidades digitais um campo fértil, que, de acordo com Guia et al. (2021), possibilita o acesso a diversas fontes de acervo e pesquisa a partir do seu ambiente digital.

Neste projeto, envolvemos ativamente a comunidade por meio de uma parceria com a Escola Secundária de Valongo. Alunos, professores e voluntários participaram do processo de pesquisa, compartilhando suas memórias, relatos históricos e aspirações acerca de Valongo. Segundo Jagosh et al. (2012), a pesquisa participativa prioriza a coconstrução do conhecimento através de parcerias entre pesquisadores e pessoas afetadas e/ou responsáveis por ação sobre as questões em estudo. Os autores destacam que o nível de envolvimento colaborativo pode variar ao longo do projeto, e suas

atividades podem gerar um conjunto de resultados tanto a curto quanto a longo prazo. No nosso caso, buscamos desenvolver um trabalho que pudesse ser observado a curto prazo, com o intuito de obter resultados mensuráveis ao longo de aproximadamente dez meses.

De acordo com Bonney et al. (2009), os modelos de participação pública em pesquisa se distinguem principalmente pelo envolvimento do público e pelo seu grau de controle nas diferentes etapas da investigação. Com base no estudo “Participação Pública em Pesquisa Científica - (PPSR)”, este projeto pode ser classificado como colaborativo, ou seja, “projetado por cientistas e nos quais os membros do público contribuem com dados, mas também podem ajudar a refinar o design do projeto, analisar dados ou disseminar descobertas” (Bonney et al., 2009, p.17). Neste modelo, os investigadores formulam as questões que a pesquisa pretende responder e o público contribui com as coletas de dados para ajudar a respondê-las. Além disso, os participantes se envolvem ativamente em diversas atividades da pesquisa, auxiliando na análise e interpretação dos dados, na apresentação de resultados e no refinamento dos protocolos de coleta de dados. Para os autores, a participação pública em pesquisa científica promove benefícios como a conscientização e/ou compreensão de conceitos científicos relacionados ao estudo abordado, aumentam o engajamento público em atividades científicas, desenvolvem habilidades relacionadas à ciência, estimulam os participantes a envolver-se na política comunitária, além de torná-los mais confiantes nas tomadas de decisões do planejamento local.

No quadro apresentado na Figura 5, é possível observar de que forma o público se envolve no processo de pesquisa científica, segundo os modelos PPSR, em diferentes etapas e graus de controle. Essa participação é categorizada em três perfis de projeto: Projetos Contributivos, Projetos Colaborativos (mais próximo a nossa proposta) e Projetos Co-criados. A participação do público é avaliada considerando as seguintes etapas do processo científico: escolher ou definir a(s) pergunta(s) para estudo; coletar informações e recursos; desenvolver explicações (hipóteses); projetar metodologias de coleta de dados; coletar amostras e/ou registrar dados; analisar amostras; analisar

dados; interpretar dados e tirar conclusões; disseminar conclusões/traduzir resultados em ação; e discutir resultados e fazer novas perguntas.

Figura 5

Modelos de Participação Pública em Pesquisas Científicas.

Step in Scientific Process	Steps included in Contributory Projects	Steps included in Collaborative Projects	Steps included in Co-created Projects
Choose or define question(s) for study			X
Gather information and resources			X
Develop explanations (hypotheses)			X
Design data collection methodologies		(X)	X
Collect samples and/or record data	X	X	X
Analyze samples		X	X
Analyze data	(X)	X	X
Interpret data and draw conclusions		(X)	X
Disseminate conclusions/translate results into action	(X)	(X)	X
Discuss results and ask new questions			X

X = public included in step; (X) = public sometimes included in step

Nota. Models for Public Participation in Scientific Research. Fonte: Bonney et al. (2009).

Considerando que nosso objeto de investigação se concentra na herança cultural de uma comunidade, dentro do formato de participação pública, adotamos as humanidades cidadãs como guia para orientar nossas atividades. De acordo com Heinisch et al. (2021), as humanidades cidadãs, termo que se refere à ciência cidadã nas humanidades, têm como propósito investigar questões sobre valores, significado cultural e significado mais profundo de fenômenos relacionados à cultura humana. “As humanidades cidadãs podem desbloquear o potencial de conhecimentos incorporados, diversos e culturalmente sensíveis e desempenhar um papel crucial na preservação e enriquecimento do patrimônio cultural” (Heinisch et al. 2021, p. 97).

Como uma pesquisa de caráter participado, a metodologia foi adaptada ao longo das várias fases do processo, atendendo às demandas dos participantes e fazendo os ajustes necessários. Foram

empregados métodos mistos, incluindo uma análise qualitativa devido à natureza exploratória e interpretativa da pesquisa. A revisão de materiais bibliográficos durante a construção do Estado da Arte, incluiu a seleção de artigos de periódicos científicos nacionais e internacionais indexados em diversas bases de dados, assim como de teses, livros e capítulos de livros, relacionados aos temas abordados na pesquisa.

Além disso, foram realizados entrevistas e coletados depoimentos, como memórias de infância de moradores locais e pesquisas em documentos qualitativos. Isso inclui a consulta e digitalização de parte do livro *A Villa de Valongo* escrito pelo Padre Joaquim Alves Lopes Reis (1904), a fim de construir a narrativa do roteiro físico-digital. Outra técnica adotada foi a observação dos participantes, que ocorreu de forma transversal ao projeto. Para exemplificar, no caso da participação dos alunos, destacamos dois momentos: primeiro, quando o projeto foi apresentado, observando sua aceitação e adesão, bem como a percepção dos temas estabelecidos; segundo, na introdução da realidade aumentada, avaliando seus contributos ao projeto.

2.4. Estrutura e Ciclos da Pesquisa

Por se tratar de uma pesquisa com abordagem colaborativa, a estrutura do projeto foi se moldando de acordo com necessidades emergentes. Alunos, professores e voluntários participaram ativamente do processo, ou parte dele, tornando essa intervenção um objeto de estudo para reflexões sobre as necessidades, prioridades e limitações da pesquisa. A participação dos alunos iniciou pelo mapeamento das “personagens utópicas” que ajudaram a construir o legado imaterial de Valongo. Eles buscaram identificar indivíduos que, motivados pelo desejo de criar um lugar melhor para viver, tiveram uma visão idealizada e inovadora, contribuindo para tornar Valongo o lugar que é hoje. Além disso, os alunos ajudaram a estabelecer a narrativa do projeto, participaram da experimentação do sistema de realidade aumentada e da concepção do circuito físico-digital.

Foram conduzidos cinco workshops abordando diversos temas com os alunos, conforme descrito na [Figura 7](#): Quadro de detalhamento dos Workshops. Esses encontros visaram oferecer

ferramentas e insights, realizados durante as aulas das professoras Olga Almeida e Carla Vicente, que auxiliaram na condução das atividades. As pesquisas realizadas pelos alunos fora dos workshops foram acompanhadas pela professora Olga Almeida. No início de cada workshop, foi realizada uma revisão do workshop anterior com o objetivo de relembrar os temas abordados e identificar possíveis questões pendentes. À medida que as sessões se desenvolviam, novas necessidades eram avaliadas. Essas demandas foram identificadas pelos alunos, professor, investigadora e a equipe de orientação. As voluntárias, Ana Helena Lobo e Helena Lobo, também ajudaram na identificação de locais e pessoas com potencial utópico, bem como na recolha de materiais, através de visitas a campo. A seleção dos instrumentos de coleta de dados foi guiada pela natureza da pesquisa (participativa/qualitativa), levando em conta a questão de investigação, o local de intervenção (Valongo), os diferentes participantes e o tempo disponível que tínhamos para finalizar o projeto. Os instrumentos utilizados incluíram entrevistas com moradores locais, exploração física de instalações públicas e privadas no centro histórico de Valongo, investigação documental na biblioteca pública local e pesquisas online.

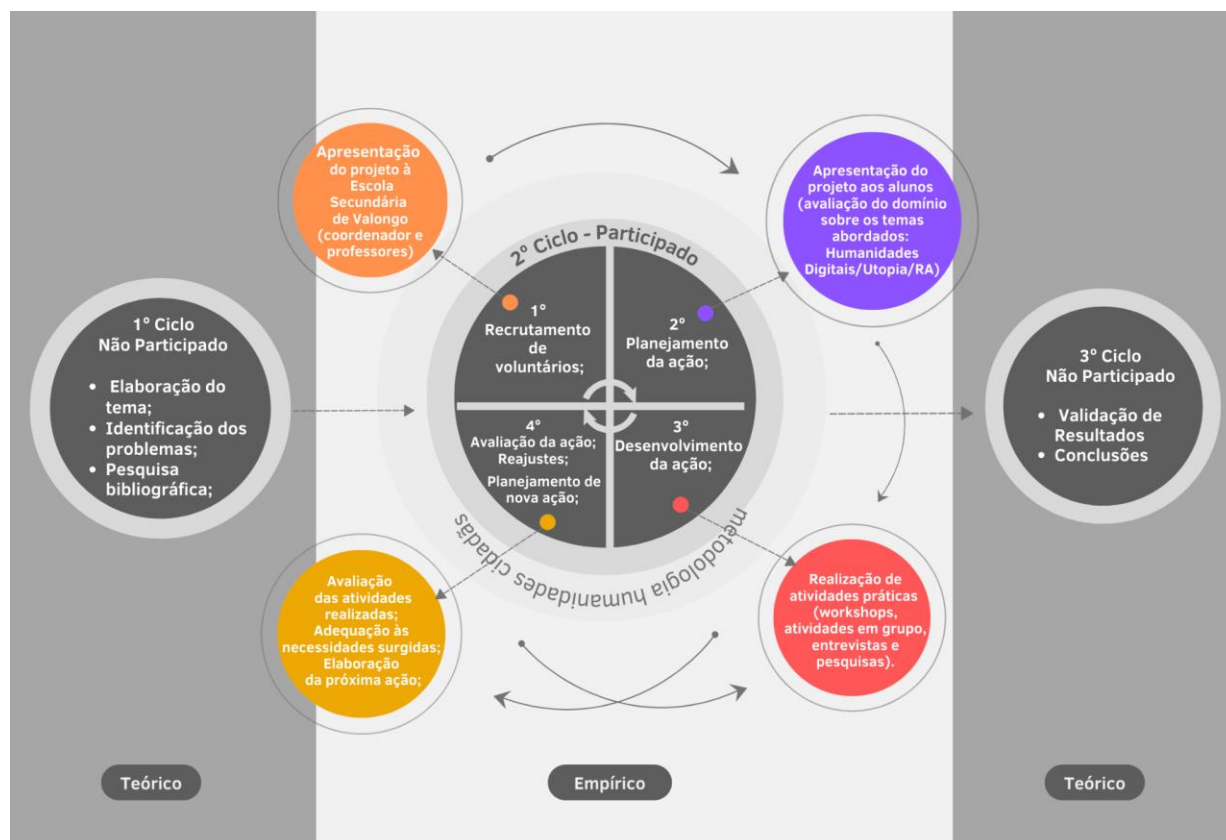
A investigação se deu através de três ciclos, com diferentes etapas, conforme detalhado na Figura 6: Fases da Pesquisa. O primeiro ciclo compreendeu a elaboração do tema, a identificação das questões a serem respondidas e a pesquisa exploratória que compôs o estado da arte. Essa pesquisa foi fundamentada nos temas centrais: humanidades digitais, realidade aumentada e mentes utópicas, acompanhada pela equipe de orientação e filtrada com base na relevância dos conteúdos.

O segundo ciclo foi responsável pela captação de participantes, apresentação do projeto e início das atividades práticas. Essas atividades incluíram as recolhas de memórias, exploração e registros de materiais e a concepção do circuito físico-digital. Nesta etapa, se observou o envolvimento dos participantes, estabelecendo uma conexão teórico-prática sobre os temas, permitindo avaliar o amadurecimento da concepção teórica e o vínculo estabelecido com as memórias culturais acessadas ao longo do projeto. Através da metodologia de humanidades cidadãs, foi possível estabelecer uma cooperação entre investigador e participantes, e promover o diálogo entre diferentes gerações.

O terceiro e último ciclo teve como objetivo validar os resultados de cada fase do projeto, refletir sobre a metodologia empregada e avaliar os resultados alcançados na conclusão da pesquisa.

Figura 6

Fases da Pesquisa - Ciclo Participado e Não-Participado



Nota. Elaborada pelo autor.

2.5. Implementação dos Workshops

Foram realizados cinco workshops no período de fevereiro a maio de 2024. Participaram desta etapa vinte e nove alunos com idade entre quinze e dezesseis anos, que integram a turma do décimo ano da Escola Secundária de Valongo. Veja os detalhes dos Workshops no quadro abaixo:

Figura 7

Detalhamento dos Workshops realizados na Escola Secundária de Valongo

DATA	ATIVIDADE	DURAÇÃO	TEMA
01/02/2024	Workshop 1*	120 min.	Apresentação do projeto; Diagnóstico dos alunos; Introdução dos conceitos sobre humanidades digitais, mentes utópicas e realidade aumentada; Atividade prática - identificação no mapa de Valongo (impresso) de “lugares bons”. Em seguida, associação a sítios utópicos; Reflexões em conjunto.
22/02/2024	Workshop 2*	120 min.	Apresentação de conceitos sobre produção audiovisual com o telemóvel; Cloud e Google Drive; Atividade prática - Produção de vídeos com as histórias das personagens e lugares utópicos pesquisados anteriormente; Reflexões em conjunto.
19/03/2024	Workshop 3*	120 min.	Abordagem dos vídeos produzidos na sessão anterior; Introdução a Taxonomia de Schwartz; Atividade prática - Construção de painel com valores utópicos através do aplicativo Mentimeter; Apresentação de exemplos práticos de Realidade Aumentada - Pokémon Go, Minecraft Earth e o aplicativo EyeJack.
02/05/2024	Workshop 4*	90 min.	Exploração do aplicativo de realidade aumentada Artivive; Atividade prática - Com base no dossiê que contém as personagens e lugares utópicos mapeados, os alunos ressignificaram essas figuras e locais de Valongo.
22/05/2024	Workshop 5*	90 min.	Exibição de depoimentos de moradores locais coletados pelos alunos; Atividade prática - Reflexão sobre as leituras em realidade aumentada das ressignificações; Apresentação dos resultados do projeto; Encerramento dos workshops.

Workshop 1*

O workshop foi dividido em três momentos. No primeiro momento, o projeto foi introduzido aos participantes. Veja a apresentação no [Anexo A](#). Os objetivos desta etapa foram apresentar a pesquisa e fazer um diagnóstico dos conhecimentos dos alunos sobre os conceitos trazidos neste

trabalho, como as humanidades digitais, utopia e realidade aumentada. Em seguida, realizamos uma atividade prática. A turma se dividiu em grupos de quatro a cinco alunos e cada grupo identificou no mapa (Anexo B) seus lugares favoritos e lugares importantes para eles e para a comunidade. Depois cada grupo associou suas escolhas a lugares utópicos propostos, como Jardim da Eternidade, Vale da Fatura, Pico da Felicidade, Praça dos Sorrisos, Bosque da Sabedoria, Paraíso Digital e Santuário do Diálogo. O objetivo desta atividade foi promover a conscientização da comunidade, incentivando-os a explorar e identificar os lugares que consideram significativos e importantes em seu entorno. Para finalizar, foram propostas algumas reflexões: Quais espaços, prédios, praças em Valongo trazem conceitos utópicos? Quem são as pessoas que contribuíram para a materialização desses espaços e projetos? Veja a descrição no Anexo C.

Workshop 2*

Este workshop foi dividido em duas fases. Na primeira fase, abordamos conceitos audiovisuais e armazenamento em nuvem (Cloud) com o objetivo de fornecer conhecimentos básicos para a produção de conteúdos resultantes das pesquisas. Apresentação utilizada no Anexo D. Aproveitamos o momento para recolher os consentimentos informados. Na segunda fase, realizamos uma atividade prática. A turma se dividiu em grupos de quatro a cinco integrantes. Cada grupo designou um entrevistador, um entrevistado, um responsável pela câmera e um controlador do tempo. O objetivo da atividade foi registrar as histórias já pesquisadas, colocando em prática os conceitos vistos inicialmente. Veja a descrição desta fase no Anexo E. Em seguida, solicitamos que cada grupo carregasse seu vídeo na nuvem, utilizando o Google Drive do e-mail criado para o projeto: circuitovalongo@gmail.com

Workshop 3*

Este workshop foi dividido em três etapas. Na primeira etapa, assistimos aos vídeos produzidos no workshop anterior, e cada grupo compartilhou suas experiências durante a gravação.

Em seguida, os participantes identificaram os valores presentes nas histórias retratadas que caracterizavam as mentes utópicas. Apresentamos a “Taxonomia de Schwartz”, um modelo de organização de valores fundamentais da humanidade, para enriquecer a reflexão dos alunos. Confira a apresentação utilizada nesta etapa no [Anexo F](#). Na segunda etapa, realizamos uma atividade prática onde os alunos enviaram palavras que descreviam mentes utópicas através do Mentimeter, uma plataforma online para criação de recursos interativos. Os objetivos foram aumentar o envolvimento e interação dos alunos com os conceitos discutidos e criar um painel digital coletivo com termos que descrevessem mentes utópicas. Esse painel pode ser conferido no [Anexo H: Painel Coletivo de Valores Utópicos](#). Na última etapa, abordamos a realidade aumentada através de exemplos práticos como os jogos Pokémon Go e Minecraft Earth. Também exibimos um vídeo ilustrativo das potencialidades do aplicativo EyeJack. Veja a descrição detalhada do workshop no [Anexo G](#).

Workshop 4*

Este workshop se deu em dois momentos. Inicialmente, fizemos um breve resumo do ponto em que paramos no último encontro e, em seguida, apresentamos o aplicativo de realidade aumentada Artivive. Explicamos sua escolha, que foi motivada devido ao baixo consumo de dados móveis e bateria, facilidade de uso e versão gratuita que atende às nossas necessidades. Após essa introdução, os alunos baixaram o aplicativo para visualizar alguns exemplos de sua aplicação prática, proporcionando um maior contato com a tecnologia, conforme exemplificado no [Anexo K](#). A condução deste workshop foi feita conforme apresentação do [Anexo I](#). No segundo momento, realizamos uma atividade prática. Disponibilizamos uma cópia do dossiê das personagens e locais utópicos pesquisados, com a proposta que cada grupo ressignificasse uma figura ou local. O objetivo foi projetar essas personagens e lugares para o momento presente. Para guiar essa ressignificação, utilizamos as seguintes reflexões: quais os valores e princípios que essa utopia defenderia? Que ações e iniciativas seriam implementadas para torná-la realidade? Quais os desafios e oportunidades que essa utopia enfrentaria no contexto atual? Veja a descrição do workshop no [Anexo J](#).

Workshop 5*

O workshop foi dividido em duas partes, com um encerramento ao final. Guiados pela apresentação do [Anexo M](#), assistimos às últimas recolhas feitas pelos grupos: as memórias do São João, partilhadas por um morador de Sobrado, e as lembranças de uma moradora que cresceu na rua da Fábrica Paupério. Em seguida, abrimos uma discussão para entender como as memórias dos moradores podem representar uma forma de utopia. Na sequência, propusemos uma atividade prática utilizando o aplicativo Artivive para realizar cinco leituras em realidade aumentada das ressignificações feitas pelos alunos, conforme descrito no [Anexo N](#): Descrição do Workshop. Após observar essas interpretações, cada grupo recebeu um material de apoio com questões para guiá-los em suas reflexões, as quais deveriam ser respondidas em conjunto. Para encerrar, exibimos um resumo dos workshops realizados na escola entre fevereiro e maio de 2024, destacando as conquistas e resultados alcançados. Também apresentamos o esboço do circuito físico-digital com seis pontos potenciais, conforme descrito no [Anexo P](#): Protótipo Intermediário. Confira a descrição do workshop no [Anexo N](#).

2.6. Questões Éticas

Esta seção aborda as questões éticas que envolveram o desenvolvimento desta pesquisa, garantindo que seu estudo estivesse rigorosamente em conformidade com os princípios estabelecidos pelos autores e todos os envolvidos. Foram observados os seguintes aspectos:

- Consentimento dos participantes: A participação nesta pesquisa foi condicionada à autorização prévia, obtida por meio de Termo de Consentimento Informado, conforme Anexos [W](#), [X](#) e [Y](#).
- Confidencialidade: Durante as entrevistas coletadas, foi assegurado o respeito à confidencialidade dos participantes que assim a desejaram, evitando qualquer forma de divulgação não autorizada.
- Identificação de material: Todo o material fornecido por estabelecimentos públicos e/ou privados foi devidamente identificado e utilizado de acordo com as regras estabelecidas pelas instituições, evitando qualquer violação de direitos autorais ou uso inadequado.

2.7. Procedimentos

Dada a complexidade da pesquisa e o tempo limitado para sua execução, utilizamos diferentes instrumentos e métodos qualitativos para fundamentar nossa análise e mensurar os resultados. Realizamos workshops, entrevistas, análise de documentos, ida a campo, formação de grupos focais, visitas não-estruturadas e observações. Essas abordagens nos permitiram reunir materiais para compreender a evolução da pesquisa.

A metodologia adotada foi qualitativa. De acordo com Snape e Spencer (2003), a utilização de diferentes métodos qualitativos é crucial para obter uma compreensão mais abrangente e profunda do objeto de estudo, sendo adequada para investigar processos que ocorrem ao longo do tempo. Os autores afirmam que a pesquisa qualitativa busca fornecer uma compreensão aprofundada e interpretativa da vida, experiência, expectativas e história dos participantes. Além disso, destacam a flexibilidade no design da pesquisa qualitativa.

Creswell (2013) argumenta que a pesquisa qualitativa parte de pressupostos filosóficos e utiliza lentes interpretativas para abordar os significados que indivíduos ou grupos atribuem a um problema social ou humano. O autor destaca como uma das principais características dessas pesquisas a coleta de dados em ambiente natural, onde os participantes experimentaram o problema estudado. Sendo o pesquisador um instrumento-chave, a coleta de dados é realizada por meio de análise documental e entrevistas. Ele também ressalta o uso de múltiplos métodos, como entrevistas, observações e análise de documentos, além de um raciocínio complexo por meio de uma lógica indutiva e dedutiva. Segundo Creswell (2013), “os pesquisadores qualitativos constroem seus padrões, categorias e temas de baixo para cima, organizando os dados indutivamente em unidades de informação cada vez mais abstratas” (p. 75).

Para esta análise, buscamos a triangulação desses métodos como forma de acessar diferentes fontes de dados e aumentar a validade dos resultados. A partir dos workshops, foi possível diagnosticar a compreensão e envolvimento dos alunos em relação aos temas abordados. Os grupos focais, que segundo Finch e Lewis (2003) são sinônimo de “discussão em grupo”, geraram dados a

partir da interação entre os seus participantes. As visitas não estruturadas nos permitiram observar a interpretação local sob uma perspectiva cotidiana e personalizada.

Dois grupos focais foram formados para esta investigação. O primeiro constituiu de cinco alunos voluntários da turma com a qual trabalhamos. O segundo grupo incluiu a professora Olga Almeida, que atuou no projeto como facilitadora e participante; Helena Lobo, coordenadora da escola, que participou ativamente do projeto, nos acompanhando na exploração territorial e atuando como interlocutora ao nos apresentar moradores locais; e a Ana Helena Lobo, também moradora local, que contribuiu de várias formas, intermediando entrevistas, compartilhando memórias e oferecendo sugestões para a construção da narrativa.

Para cada grupo focal, preparamos um roteiro denominado “guião”, disponível no [Anexo U](#): Grupo Focal I e no [Anexo V](#): Grupo Focal II, com o intuito de mapear pontos essenciais da discussão em grupo; entretanto a conversa foi conduzida de forma que fluísse naturalmente para deixar os participantes o mais à vontade possível, gerando insights, reflexões em grupo e feedback. Nosso propósito era compreender o processo sob a ótica de cada representatividade presente.

No primeiro grupo focal, focou-se a análise do circuito, visto que no mesmo dia em que nos reunimos, fizemos o teste do protótipo para avaliar o roteiro, tempo/distância do percurso, desempenho do aplicativo de realidade aumentada Artive, construção da narrativa utópica e detalhes para a finalização do mapa. Durante as discussões, levantamos questões como:

- O que eles sentem que mudou ao longo do projeto;
- Como foi a experiência de fazer o circuito que eles idealizaram;
- Qual foi o papel da realidade aumentada na ressignificação do passado das mentes e locais utópicos e possibilidades de futuros alternativos.

No segundo grupo focal, formado por diferentes frentes de atuação, iniciamos com um pequeno resumo das atividades, incluindo a estratégia de mapeamento das mentes utópicas, as projeções que foram feitas a partir das figuras e locais mapeados e a idealização do circuito físico-digital para homogeneizar a conversa. A discussão provocou insights, como reflexões sobre a forma

utópica da arquitetura do circuito e os desafios encontrados na identificação de figuras e espaços. As participantes Helena e Ana falaram sobre de que forma o aspecto utópico foi observado na escolha das pessoas e lugares que trouxeram para o projeto.

Em seguida, discutimos a atuação da realidade aumentada na ressignificação das pessoas e lugares e suas projeções para o presente e futuro. Observando a reação das participantes e o feedback de cada projeção, buscamos compreender o significado do projeto para elas e se houve mudanças em relação à percepção sobre Valongo. Exploramos as implicações de um projeto participativo e seus reflexos na pesquisa e nos indivíduos envolvidos. Para concluir, refletimos sobre o papel da realidade aumentada e o que a tecnologia trouxe para o projeto.

As visitas não estruturadas permitiram coletar informações e observar como os participantes receberam os resultados finais do projeto. Visitamos uma moradora que preferiu não ser identificada e sempre viveu em Valongo. Essa visita ocorreu no início do projeto, com a participação da Helena e Ana Helena, permitindo-nos coletar suas memórias. Fizemos também duas visitas não estruturadas à senhora Luísa Pereira, moradora local e proprietária de um armário em frente à Praça Machado dos Santos há cinquenta anos. Na primeira visita, ela compartilhou muitas memórias de Valongo, incluindo locais e pessoas que marcaram sua vida, através de uma conversa sem roteiro. No segundo encontro, já na fase de conclusão do projeto, lhe apresentamos o croqui do circuito, onde ela pôde ver, através do dispositivo móvel, as projeções da realidade aumentada. Ao visualizar as imagens, a senhora Luísa reconheceu de imediato a Praça Machado dos Santos na década de 70, com o lago e árvores. Nesse momento, ela reforçou a importância daquele lugar para Valongo e como a praça habita uma memória utópica em suas lembranças. Em seguida, mostramos uma segunda imagem projetada pelos alunos através da inteligência artificial, conforme Anexo Z: Prompt utilizado na plataforma OpenArt. Embora seja uma projeção futura, reflete os valores compartilhados pela senhora Luísa em relação à antiga praça.

As observações do investigador e da equipe de orientação ao longo de todas as etapas da pesquisa foram fundamentais para compreender o desenvolvimento de cada processo e analisar

apreciações de todos os envolvidos e resultados obtidos. Cada ciclo foi monitorado com o objetivo de responder à questão principal da pesquisa.

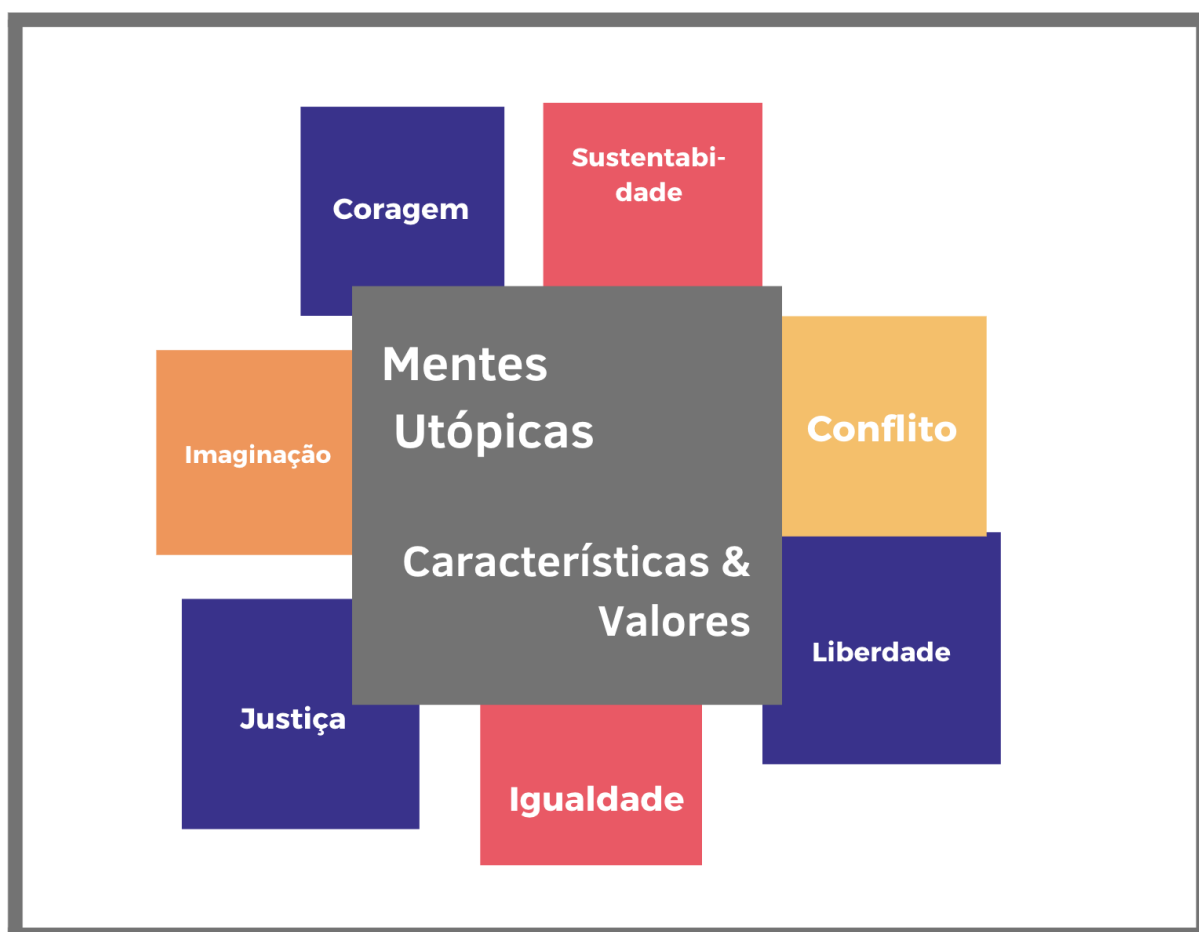
3. RESULTADOS

Esta seção apresenta os principais resultados desta pesquisa, com o objetivo de responder à questão de investigação formulada inicialmente, com base nas análises descritas na seção anterior.

No Workshop 1, realizamos duas atividades para estabelecer análises temáticas. A primeira consistiu em um diagnóstico para mapear o entendimento dos alunos sobre “mentes utópicas”. Os resultados estão ilustrados no painel abaixo:

Figura 8

Painel de Perfil de Mentes Utópicas Formado pelos Alunos



Nota. Nomes que descrevem Mentes Utópicas

A segunda atividade propôs a identificação de “lugares bons” através de um mapa físico de Valongo. Consideramos “lugares bons” os espaços onde os alunos gostam de estar ou que são importantes tanto para eles quanto para a comunidade. Na sequência, eles deveriam relacionar suas

escolhas a lugares utópicos propostos, identificando características utópicas de seus lugares preferidos. Como temas utópicos, foram sugeridos o Jardim da Eternidade, Santuário do Diálogo, Vale dos Sonhos, entre outros. Veja resumo dos resultados no quadro abaixo:

Figura 9

Mapeamento de Lugares Bons e Lugares Utópicos

LUGAR IDENTIFICADO NO MAPA DE VALONGO	LUGAR UTÓPICO
Nossa própria casa	Santuário do Diálogo
Escola Básica EB 2/3	Bosque da Sabedoria
Loja dos pais do João - P. Radical	Pico da Felicidade
Igreja Matriz	Vale dos Sonhos
Cemitério de Valongo	Jardim da Eternidade
Sala de Jogos	Paraíso Digital
Valongo	Vale da Fortuna
Mercado Continente	Santuário do Diálogo
Estação de Valongo	Vale da Fatura
McDonald's	Vale do Sorriso
Biblioteca	Autoconhecimento
Pavilhão Municipal de Valongo	Praça dos Sorrisos
Fábrica de Biscoitos Paupério	Jardim da Eternidade
Oficina da Regueifa e do Biscoito	Bosque da Sabedoria
Passadiço da Santa Justa	Santuário do Diálogo

Nota. Quadro de detalhamento de lugares bons relacionados a temas utópicos.

No Workshop 2, os alunos trouxeram as recolhas de pessoas e locais potencialmente utópicos feitos a partir de nomes de rua de Valongo. Essa pesquisa foi realizada em grupos sob a orientação da professora Olga. Alguns alunos adotaram pseudônimos. Veja no quadro abaixo:

Figura 10

Figuras Utópicas a partir do Nome de Ruas

EQUIPE	RUA PESQUISADA	FIGURA
Os Labregos	R. Visconde Oliveira do Paço	António Martins de Oliveira
Grupo das Borboletas	R. Padre Américo Avenida Oliveira Zina	Padre Américo Oliveira Zina
Grupo Estuda	R. Visconde Oliveira do Paço R. Trelazé	António Martins Oliveira do Passo
Grupo 4	R. de Sousa Paupério	Fábrica Paupério
Grupo 5	R. São João de Sobral	Lenda da Serpente da Serra de Santa Justa
Grupo Smurfs	R. Alves Saldanha	João Marques Saldanha
Grupo 7	R. Manuel de Arriaga	Manuel de Arriaga
Grupo SIS	R. de Sousa Paupério	António Melo de Sousa Paupério

Nota. Quadro com relação das ruas pesquisadas e seus personagens.

No Workshop 3, sentimos a necessidade de revisar os valores utópicos. Elaboramos um painel digital, conforme [Figura 11](#), utilizando o aplicativo Mentimeter, que resultou no envio de vinte e oito termos com destaque para as palavras: Empatia e tradição com maiores ocorrências.

Figura 11

Mapa Digital de Valores Utópicos



Nota. Painel elaborado através do aplicativo Mentimeter

No Workshop 4, os alunos ressignificaram os locais e figuras utópicas a partir do dossiê resultante das pesquisas de todos os participantes. Veja o resumo do trabalho no quadro a seguir:

Figura 12

Ressignificações de Lugares e Figuras Utópicas de Valongo

ESPAÇO/Figura	RESUMO DA RESSIGNIFICAÇÃO
António Martins de Oliveira	Ressignificado como um empresário de sucesso na construção civil que emprega muitas pessoas e é comprometido socialmente com sua comunidade.
Bombeiros Voluntários de Valongo; João Marques Saldanha	O prédio foi resignificado como o Ministério das Finanças e a figura do senhor João Saldanha como Ministro das Finanças, empresário, capitalista e latifundiário.
Escola Secundária de Valongo	A escola foi resignificada com uma sala para descanso, refeitório com self-service, salas de aula com mesas maiores para projetos e um programa escolar para inserir os alunos no mercado de trabalho.
Fábrica Paupério António de Souza Malta Paupério	Ressignificado como um empresário bem-sucedido que expandiu a marca Paupério por todo o mundo.
Arquivo Histórico & Museu Municipal de Valongo; Bernardo Martins da Nova	Ressignificado como um famoso cantor de rock que criou uma loja de CD e vinil onde hoje é o Museu Municipal e Arquivo Histórico de Valongo.
Praça Machado dos Santos	A resignificação da praça resgatou um tempo em que havia um lago e árvores, transformando-a em um local onde as pessoas se reúnem para conversar e conviver, apreciando a natureza.

Nota. Quadro com descrição das resignificações por lugares e figuras.

Como resultado das resignificações, podemos observar diversas mudanças de significados e funções atribuídos aos locais e figuras históricas de Valongo, refletindo transformações sociais, culturais e econômicas. Por exemplo, o Museu Municipal e Arquivo Histórico foi projetado para o presente como uma loja de Cds e vinis, enquanto a figura do senhor João Marques Saldanha foi transformada e passou a ser representada como Ministro das Finanças.

No Workshop 5, foram apresentados cinco trabalhos em realidade aumentada através do aplicativo Artive, conforme detalhado no Anexo T: “Projeções em realidade aumentada das resignificações”. O objetivo desta etapa do projeto foi interpretar as resignificações dos alunos, concentrando-se no centro histórico de Valongo para conceber o protótipo do circuito físico-digital.

Após visualizarem as interpretações através do Artivive, os alunos foram convidados a fazer reflexões em grupo, detalhadas no Anexo N: “Descrição do Workshop 5”. Essas reflexões serviram de referência para guiar algumas discussões nos grupos focais. Abaixo está um resumo das interpretações apresentadas pelo aplicativo Artivive:

Figura 13

Interpretações das Resignificações no Artivive

PONTO NO CIRCUITO	O QUE É VISTO ATRAVÉS DA APP ARTIVIVE
Escola Secundária de Valongo	Banner de matrículas abertas e áudio com vozes de alunos;
Armarinho da Dona Luísa	Áudio da Dona Luísa falando sobre a praça Machado dos Santos;
Praça Machado dos Santos	Imagem da praça Machado dos Santos na época que tinha o lago e imagem da praça idealizada pelos alunos, projetada no OpenArt ⁷ / Áudio com som da natureza;
Museu Municipal e Arquivo Histórico de Valongo Bernardo Martins da Nova	Esboço da loja de vinil projetada pelos alunos e o site da loja / Áudio com som de guitarra;
Fábrica Paupério António de Sousa Malta Paupério	Capa de revista internacional com uma matéria sobre o legado do senhor António de Sousa Paupério e a história da Fábrica Paupério;
Bombeiros Voluntários de Valongo João Marques Saldanha	Banner do senhor João Saldanha como Ministro das Finanças / Áudio com o hino de Portugal;

Nota. Quadro com descrição das interpretações feitas no aplicativo Artivive a partir das resignificações.

Através das entrevistas, pudemos mapear nossos objetos de estudo e registrar memórias que serviram de base para a construção da narrativa do projeto. A análise de documentos proporcionou acesso às histórias não contadas e complementação de estudos prévios. A ida a campo foi essencial para observar os locais trabalhados em sala de aula sob outra perspectiva, idealizar o roteiro, testar sua funcionalidade e imergir no ambiente físico da pesquisa.

A partir dos resultados obtidos nos workshops e nos grupos focais, identificamos seis temas principais:

⁷ Plataforma de criação que usa inteligência artificial.

- Mapeamento das figuras e locais utópicos de Valongo;
- Ressignificação do passado através da realidade aumentada;
- Valorização do legado imaterial por meio da conexão com a história local;
- Percepção da identidade local;
- Projeções para o presente e futuro;
- Concepção do circuito físico-digital.

O primeiro tema, mapeamento das figuras e locais utópicos de Valongo, foi fundamental para estabelecer a narrativa desta pesquisa. Esse mapeamento iniciou pela pesquisa de nomes de ruas e foi aprofundado por meio das consultas a documentos, sites, livros e entrevistas. Dentro deste tema, as humanidades digitais desempenham um importante papel, permitindo que histórias e memórias orais sejam registradas digitalmente, ganhando voz e sendo eternizadas.

Um importante contributo para o mapeamento dessas figuras e personagens veio do livro *A Villa de Vallongo*. Na introdução, o Padre Joaquim Reis revela suas aspirações utópicas para contribuir com Valongo e divulgar seu legado imaterial ao mundo:

Tentar um vôo sem azas, querer cantar sem vós, fazer por subir sem escada ou vencer um inimigo sem força, tudo eram tarefas arduas e não mais arduas do que aquella que o meu coração suspirava realizar... Ora eu amo a minha patria, e como amar a patria é celebrar seu nome... resolvi fazer uma obra que desse a conhecer todos os povos e a todos os seculos sublimes grandezas da villa de Valongo. (Reis, 1904, pg. III - IV)

A cópia do livro foi consultada na biblioteca municipal, entretanto a participante Helena Lobo revelou que possui um exemplar do livro por ter cooperado na realização de sua edição mais recente. Helena confirma a importância do livro para Valongo: “Depois que o Padre escreveu a memória dele (sobre Valongo), ninguém mais escreveu nada e embora não haja nada de científico no livro, oferece muitas coisas importantes para nós percebemos Valongo naquela altura”.

O segundo tema destacado, “ressignificação do passado através da realidade aumentada” resultou do exercício de trazer figuras e lugares do passado para o presente. Esse exercício, realizado

no Workshop 4, permitiu dar nova vida e significado às figuras e lugares de Valongo. O tema foi abordado no grupo focal I que contou com a participação de cinco alunos voluntários, referidos abaixo como: Participantes Alunos A, B, C, D e E.

O Participante Aluno C destacou que a realidade aumentada facilitou a visualização de como era o passado para ressignificar o futuro. A Participante Aluna A complementou dizendo: “A realidade aumentada proporcionou uma melhor compreensão e apreciação do exercício.” Todos os presentes concordaram com essa observação.

Ao abordar o tema no segundo grupo focal, também tivemos uma apreciação positiva em relação à realidade aumentada. A participante Ana Helena comentou sobre a leitura da projeção da Escola: “Foi exatamente o que os alunos disseram.” Para a professora Olga, a realidade aumentada desempenhou um papel muito importante, ela disse: “Ajudou a trazer o passado para o presente.” A Helena a interrompeu dizendo que queria dar os parabéns ao projeto porque no início ela estava expectante porque não estava a ver o produto final: “Para mim foi uma surpresa completa”.

O próximo tema destacado foi a “valorização do legado imaterial por meio da conexão com a história local”. No grupo focal dos alunos, constatamos que muitas das histórias eram desconhecidas por eles. A partir das pesquisas realizadas, eles passaram a participar do processo de construção do legado imaterial de Valongo e, a partir das ressignificações, se conectaram com esses lugares e personagens.

Quando questionados se o projeto trouxe uma nova visão de Valongo, todos os participantes alunos disseram enfaticamente que sim. Ressaltaram que nunca tinham parado para pensar nessas pessoas e observar esses lugares. O Participante Aluno C disse que era de Sobrado e não sabia que era ali a Fábrica Paupério. “Hoje percebo mais sobre a história e o passado de Valongo.” O Participante Aluno D, residente em Valongo, afirmou que o projeto trouxe mais conhecimento local. Perguntei se isso mudou a relação deles com a cidade, o Participante Aluno B reforçou a ideia dizendo que: “Mostra-nos a idade e as pessoas que já passaram por aqui.”

O segundo grupo focal também refletiu sobre o tema. A professora Olga disse: “Eu fiquei encantada com as coisas que eles haviam descoberto”. Ana Helena ressaltou a importância do registro da memória oral das senhoras entrevistadas e comentou sobre Dona Luísa, dona do armarinho em frente à Praça Machado dos Santos: “E a senhora Luísa é igual, aquele lugar onde ela tem a loja, ela dali viu Valongo mudar.” Helena concordou e acrescentou: “Exatamente, ela nasceu ali e, depois toda a envolvimento que ela tem com aquele lugar e com as mudanças que foram ocorrendo, além da memória privilegiada que ela tem. Acho que com ela nós conseguimos resgatar o passado, mesmo até de coisas que as pessoas lhe diziam por que ela sempre teve aquela loja. E, portanto, sempre foi uma pessoa muito do povo, envolvida na transmissão de ideias. A questão dela falar na Santa Justa, portanto, naquelas memórias que estão ligadas aqui a Valongo. Foi uma forma de resgatar o Valongo.”

O quarto tema foi a “percepção da identidade local”. À medida que os alunos e os demais participantes se envolveram mais profundamente com a história e patrimônios de Valongo, houve um reconhecimento da identidade local sob uma perspectiva utópica. O assunto foi abordado no grupo focal com os alunos quando analisamos a construção de Valongo por meio das figuras beneméritas. Dei como exemplo famílias americanas abastadas que doam suas heranças para construir e manter instituições, comparando com Valongo e citando o exemplo benemérito dos senhores Martins da Nova e António Paupério. Os alunos concordaram que essas pessoas foram fundamentais na construção do legado de Valongo.

A professora Olga teve um *insight* sobre a identidade de Valongo a partir da visualização do roteiro do circuito no grupo focal. Ela disse: “Aquilo que vocês fizeram no centro de Valongo, o facto de uma pequena cidade, aldeia ser quase retangular, como no caso do roteiro concentrar no centro, todos os pontos de interesse, é uma característica da arquitetura dos socialistas utópicos do século XIX. Ressaltou também que o centro histórico de Valongo tem como característica ser oitocentista. Nesse momento, Olga ressaltou o papel da realidade aumentada no resgate da identidade local. Segundo ela, a tecnologia ajudou a trazer o passado para o presente: “Tens uma geração que recupera o passado e com isso a identidade de uma localidade e de um território.”

O quinto tema identificado foi “projeções para o presente e futuro”. Os alunos participaram de exercícios imaginativos, projetando de forma utópica como poderiam ser os espaços e figuras de Valongo no presente e no futuro. Esse exercício permitiu-lhes explorar criativamente as possibilidades futuras, promovendo uma visão diferente da cidade. A realidade aumentada foi usada para ajudar na visualização dessas projeções.

Ao abordar o tema nos grupos focais, lembrei que esse foi um exercício em que os alunos foram incentivados a dar asas à imaginação, vislumbrando o futuro de forma livre. A professora Olga complementou dizendo: “Foi a construção de uma narrativa extrapolativa. Tens aqui a geração mais jovem de Valongo que se apropria desse passado e também projeta para o futuro, porque eles também tiveram a oportunidade de transformar as coisas em espaços futuros.” No momento em que viram as projeções da fábrica Paupério Ana Helena disse: “Adoro a forma como os alunos foram criativos.”

Percebemos que as memórias coletadas também desempenharam um importante papel na transposição da história através do tempo, como observado na fala de Ana Helena sobre duas senhoras entrevistadas: “... as duas sempre foram à frente do seu tempo, talvez pela quantidade de coisas que passaram à frente dos olhos delas.” E continuou: “Na questão da memória coletiva, também pensamos nas pessoas que não vão estar aqui daqui a cinquenta anos. Para mim o facto de ouvirmos melhor sobre o que foi, nos permite pensar no que poderia ter sido. Também pela questão de uma memória oral que está nela, vivo nela, que não está escrito em lugar nenhum.”

Por último, apontamos como tema relevante a “concepção do circuito físico-digital” pois através dele, promovemos o engajamento e autonomia dos participantes, aspectos essenciais na metodologia adotada no projeto. Na abordagem participativa, alunos, facilitadores, participantes e comunidade são co-criadores tendo um papel ativo na construção da narrativa do projeto que neste caso, resultou no protótipo do circuito utópico de Valongo. Percebemos essa autonomia, por exemplo, durante o grupo focal I, quando os alunos sugerem detalhes para o circuito como duração, marcações, narração e arte do mapa.

Para a professora Olga, os alunos demonstraram uma grande capacidade de se adaptar às circunstâncias e autonomia: “Era o primeiro dia em que eles tinham contacto contigo e com o projeto e até com a técnica de audiovisual. Mas ficaram muito atentos à parte expositiva, as explicações de como usar as tecnologias, de como fazer uma entrevista. E aquilo, eu nunca imaginei, pronto, eu pensei: Isso hoje vai ser um bocado assim difícil, mas eles em uma aula de noventa minutos, fizeram tudo e vieram a correr porque tinha que ser em espaços fechados. Uns foram para a biblioteca, nos sítios todos, nos cantinhos onde eles conseguiam ficar sem apanhar chuva. Eles fizeram o trabalho. E foi bem difícil, porque o grupo que ficou na sala eu pensei, pronto eles vão desistir, mas não. Eles gravaram várias vezes e não desistiram.” E continuou: “E foi feita uma coisa que é muito importante para mim, e que é isso que também valoriza o projeto, que é dar a autonomia. Dá-lhes a oportunidade de escolher, decidir, procurar mais informação, não se sentir satisfeito com o que tem e ir a procura de mais alguma coisa, embora nem todos os grupos estivessem a funcionar dessa forma, mas quando pediste para eles trazerem mais alguma coisa, eu fiquei encantada com as coisas que eles haviam descoberto.” Mais a frente finalizando a sessão, a Helena disse: “Nós também aprendemos com o projeto” e depois a Ana Helena: “Para mim, enquanto Valonguense também é muito interessante perceber que existe muita coisa ainda que pode ser explorada e perceber essa dedicação dos alunos.”

Os resultados apresentados, tanto tangíveis quanto intangíveis, refletem um trabalho coletivo e robusto. Através das diversas atividades, conseguimos engajar os participantes não apenas nos conceitos, mas também conectá-los à história local por meio das ressignificações de seus espaços e figuras. A criação do circuito físico-digital oferece uma experiência imersiva que combina passado, presente e futuro. Na próxima sessão, analisaremos esses resultados à luz dos autores que guiaram esta investigação.

4. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

O projeto nos permitiu, entre outras coisas, observar o legado de Valongo a partir de uma perspectiva utópica. O dossiê, construído a muitas mãos, trouxe a história de figuras que tinham o desejo de desenvolver Valongo, ultrapassando as condições da realidade na época. Para Levitas (1990), essa motivação pode ser explicada pelo fato de a utopia ter sua base no desejo humano que por meio da esperança, permite-se opor às condições históricas reais. Ao olharmos para o passado e entendermos que Valongo foi construída por mentes utópicas que almejavam um lugar melhor para si e para sua comunidade, encontramos na discursividade utópica proposta por Vieira (2016) formas de organizar nossas reflexões, fornecendo-nos ferramentas para propor mudanças e construir um futuro melhor.

Para tratar esses materiais e preservar as memórias orais obtidas, aplicamos conceitos das humanidades digitais, que, segundo Rollo (2019) possibilitam a expansão do universo de conteúdos de forma a preservá-los para gerações futuras. Nesse sentido, percebemos a importância do projeto, tendo em vista o registro de memórias dos moradores locais. As ressignificações foram interpretadas pela realidade aumentada, devido à sua capacidade de sobrepor imagens, um potencial enfatizado por Azuma et al. (2001) na interação simultânea do mundo real e objetos virtuais.

Ao estimular a aproximação com a história local, foi possível estabelecer uma conexão com o legado imaterial de Valongo. Muitos alunos não tinham conhecimento sobre as personagens e locais revelados nas pesquisas. À medida que as atividades eram propostas, percebemos a apropriação dos participantes ao seu próprio lugar, sentindo-se à vontade para desconstruir as histórias das personagens e lugares. Esse trabalho foi possível devido às relações estabelecidas por meio dos grupos formados e atividades compartilhadas. Kirschenbaum (2012) destaca como um dos aspectos sociais das humanidades digitais, o trabalho em parceria através da criação de redes de pessoas. Sob a perspectiva metodológica, destacamos o papel das humanidades cidadãs, que, segundo Heinisch et al. (2021), valorizam a interação entre comunidade, cidadãos e pesquisa em um ambiente colaborativo e inclusivo.

A percepção da identidade local foi observada partindo do pessoal para o universal, à medida que os participantes aprofundaram nas histórias das diferentes personalidades que construíram Valongo. Por trás dessas figuras passadas havia um sentimento íntimo de solidariedade e preocupação em ajudar e contribuir com sua região. É possível perceber o aspecto utópico por detrás dos beneméritos, que deixam impresso seus desejos pessoais de tornar Valongo um lugar melhor. Segundo Moylan (2003), a utopia enquanto estrutura de sentimento tem uma ligação sutil com a ideologia, oferecendo uma forma sutil de perceber como o elemento utópico funciona no campo social. O autor conclui que o impulso utópico age através do sentimento.

O processo de construção da narrativa do projeto possibilitou a transposição do tempo, trazendo o passado para o presente e ressignificando o futuro. De forma criativa, os alunos promoveram uma visão diferente de Valongo. Conforme destacado pela professora Olga, o projeto estimulou a geração jovem a se apropriar do passado, transformá-lo e projetar o futuro. Essas transformações tomaram forma por meio da realidade aumentada, utilizando diferentes recursos, como fotografias, áudio, documentos e imagens. Azuma (2001) destaca o potencial que a tecnologia tem de se aplicar aos nossos sentidos, por meio de recursos como fotografias, sons e cheiros. A realidade aumentada, portanto, atuou como uma ponte, permitindo que os participantes experimentassem a história Valongo de maneira sensorial interativa.

Na concepção do circuito físico-digital, destacamos o engajamento e autonomia dos participantes, estimulados pela metodologia das humanidades cidadãs. Nela, a participação e o conhecimento popular são vistos como fatores essenciais e valorizados na pesquisa. Para Jagosh et al. (2012), a abordagem participativa nas pesquisas, enfatiza a criação conjunta de conhecimento através da colaboração mútua entre comunidade e investigador. De acordo com Heinisch et al. (2021), o desenvolvimento das tecnologias digitais não apenas levou ao surgimento das humanidades digitais, mas também a novas maneiras de envolver cidadãos nas atividades de instituições de patrimônio cultural e pesquisa acadêmica. Para os autores, as contribuições dos participantes para a pesquisa acadêmica e para a preservação do patrimônio cultural variam desde a descoberta de tesouros

escondidos em arquivos e ambientes digitais até a exploração do conhecimento local, reconhecendo o importante papel das humanidades cidadãs na preservação e enriquecimento do patrimônio cultural.

Olhando para a questão investigada, percebemos que, por meio das humanidades digitais garantimos registros anteriormente não documentados, observando a história local a partir da perspectiva utópica de figuras movidas pelo desejo e esperança de superar as limitações de sua época. Esse processo estabeleceu uma narrativa capaz de transpor o tempo, trazendo o passado para o presente e ressignificando o futuro, com o apoio da realidade aumentada, que conferiu interatividade ao projeto. Diante disso, constatamos que a rede de colaboração formada envolveu os participantes com a história local, promovendo um senso de apropriação.

5. CONCLUSÕES

Iniciamos esta investigação com um estudo aprofundado sobre os temas centrais que nortearam as atividades desenvolvidas ao longo dos seus diferentes ciclos. No estado da arte, elucidamos o papel das humanidades digitais na preservação e enriquecimento do patrimônio imaterial. Em seguida, exploramos o potencial da realidade aumentada, experimentando-a para contribuir com o projeto através de um conceito utópico que trouxe autenticidade à narrativa construída.

Ao adotar uma metodologia participativa, o projeto deu voz a pessoas com conhecimento e experiências genuínas que não podem ser acessadas por outros meios, conferindo um caráter único ao seu escopo. Trabalhando com diferentes públicos, promovemos diálogo entre gerações e estabelecemos uma linguagem diversificada a partir de distintos pontos de vista.

Para além do estudo bibliográfico, desenvolvemos diversas atividades para experimentar nossas propostas e obter resultados concretos que ajudássemos a responder à questão central. Realizamos cinco workshops centrados nos temas principais da pesquisa, desenvolvendo habilidades tecnológicas nos participantes e conceitos abordados que geraram material para a pesquisa. O primeiro workshop nos permitiu fazer um diagnóstico dos alunos participantes em torno das áreas trabalhadas. No segundo, capacitamos os participantes para a produção de conteúdos audiovisuais; no terceiro, aprofundamos valores utópicos; no quarto, exploramos a realidade aumentada com o aplicativo Artivive; e no quinto, concebemos o circuito físico digital a partir do resultado das ressignificações.

Por sua vez, as visitas não estruturadas a moradores locais estabeleceram diálogos espontâneos, revelando histórias únicas e personalizadas, a partir das experiências de vida dessas pessoas. Os grupos focais conferiram espontaneidade ao projeto, devido a sua proposta livre, onde os participantes puderam expor suas impressões, opiniões e experiências. Como resultado, destacamos o aperfeiçoamento do circuito físico-digital e a percepção das mudanças proporcionadas pelo projeto.

Destacamos o engajamento dos participantes que, através de pesquisas e recolhas, criaram um dossiê com figuras e lugares com potencial utópico, servindo de base para as ressignificações. Esse trabalho não apenas estabeleceu novas narrativas, mas também evidenciou a apropriação dos participantes da própria história, permitindo novas interpretações dessas figuras e lugares.

Observamos que as humanidades digitais desempenharam um importante papel na condução da pesquisa por meio dos recursos tecnológicos como a digitalização e preservação de documentos e memórias orais, ampliando o universo de conteúdos disponíveis. Um exemplo significativo foi a digitalização de partes do livro *A Villa de Vallongo*, apesar de algumas restrições de acesso. O livro só pode ser consultado na biblioteca de Valongo.

A realidade aumentada foi fundamental para dar forma às ideias e projeções das ressignificações do passado e criar um novo ânimo aos participantes em determinados momentos. Embora a escolha do aplicativo Artive tenha sido acertada, podemos constatar algumas limitações como a necessidade de sinal de internet e condições específicas de iluminação.

A metodologia participativa foi enriquecedora, trazendo valiosas contribuições de memórias, pesquisas, ideias e experiências dos participantes e comunidade. Contudo, a heterogeneidade do grupo apresentou desafios, como manter os participantes envolvidos ao longo do projeto, conciliar diferentes pontos de vista e ajustar agendas, especialmente com o calendário escolar.

Apesar desses desafios, o engajamento dos participantes foi notável, permitindo-nos alcançar os resultados dentro do prazo. A partir do feedback nos grupos focais, constatamos que o projeto contribuiu para uma melhor compreensão da identidade local sob a perspectiva utópica. Como considerações finais, acreditamos que este projeto tem potencial para futuros desdobramentos. Participantes, incluindo a professora Olga Almeida, a coordenadora Helena Lobo, alunos que participaram do grupo focal e os moradores que estiveram em contato com o projeto, expressaram o desejo de expandir as pesquisas e o circuito para outras áreas do concelho de Valongo.

REFERÊNCIAS

- Agrupamento de Escolas de Valongo. (2021). *Alunos do Curso Profissional de Técnico de Gestão e Programação de Sistemas Informáticos*. <https://aevalongo.dyndns.org/>
- Almeida, F. R. (2018, Julho 18). Uma viagem pela história de Vallongo. *O Meu Blog*.
<https://fralmeida.blogspot.com/2018/>
- Arquivo Histórico Municipal de Valongo. (2022). *Facebook.com*
<https://www.facebook.com/arquivohistoricomunicipal.valongo/photos>
- Arquivo Municipal de Valongo. (n.d.). *Página Oficial da Câmara Municipal de Valongo*.
<https://arquivo.cm-valongo.pt/>
- Azuma, R. (1997). A Survey of Augmented Reality. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, 6(4), 355-385.
- Azuma, R., et al. (2001). Recent Advances in Augmented Reality. *IEEE Computer Graphics and Applications*, 34-47. <https://www.researchgate.net/publication/3208983>
- Beauvoir, S. de (1948). Ambiguity and Freedom. In Frechtman, B. (Ed.), *The ethics of Ambiguity* (1-34). Citadel Press. [THE ETHICS OF AMBIGUITY | Antilogicalism](#)
- Bekele, M. K., et al. (2018). A Survey of Augmented, Virtual, and Mixed Reality for Cultural Heritage. *ACM Journal on Computing and Cultural Heritage*, 11(2), 7:1- 7:36.
<https://doi.org/10.1145/3145534>
- Berriel, C. E.O. (2022). Political theories and practices. In Marks, P. et al.(Eds.), *The Palgrave Handbook of Utopian and Dystopian Literatures* (pp. 293-302). Palgrave Macmillan.
<https://doi.org/10.1007/978-3-030-88654-7>
- Blaim, A. (2022). Anti-utopia. In Marks, P., et al. (Eds.). *The palgrave handbook of utopian and dystopian literatures* (pp.39-52). Palgrave Mcmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-88654-7>

- Bloch, E. (2000). *The Spirit of Utopia*. *Stanford University Press*. ISBN 0-8047-3765-7.
- Bolter J. D. & Grusin R. (1999). *Remediation: Understanding New Media*. (First MIT Press Paperback Edition). *MIT Press*. ISBN 0-262-02452-7
- Bonney, R., et al. (2009). *Public Participation in Scientific Research: Defining the Field and Assessing Its Potential for Informal Science Education*. A CAISE Inquiry Group Report. *Washington, D.C.: Center for Advancement of Informal Science Education (CAISE)*.
<https://www.informalscience.org/sites/default/files/PublicParticipationinScientificResearch.pdf>
- Brasão, M. dos R. & Batista, G. A. (2020). A Internet: entre a utopia e a distopia. In Oliveira, L. R. (Ed.), *Educação: dilemas contemporâneos* (67 - 82). Pantanal Editora.
<https://doi.org/10.46420/9786599064180>
- Burdick, A., et al. (2020). Um breve guia para as Humanidades Digitais. *TECCOGS - Revista Digital de Tecnologias Cognitivas*. Vol. 21, pp. 69-98.
<https://revistas.pucsp.br/index.php/teccogs/article/view/51727/33758>
- Câmara Municipal de Valongo (2024). *História*. Site Oficial da Câmara de Valongo. <https://www.cm-valongo.pt/descobrir/historia/historia#industria>
- Castells, M. (2001). *A Galáxia da Internet: Reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade*. Editora Zahar.
- Cetaps & Anglo-Portuguese Studies. (2015). *Utopia 500*. <https://www.utopia500.net/>.
- Cowles, J. (2009). The Internet as Utopia: Reality, Virtuality, and Politics. *Oshkosh Scholar*. Vol. 4, pp. 81-89.
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative Inquiry & Research Design - Choosing Among Five Approaches* (3rd ed.). Sage Publications.
https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7973605/mod_resource/content/1/Creswell_John-W-Qualitative-Inquiry-and-Research-Design_-_Choosing-Among-Five-Approaches-SAGE-Public.pdf

Cunha, M. J. (2021, Fevereiro 15). *Portais - Brasões - Aldrabas - Tranquetas- Taramelas*

[Blog].<https://manueljosecunha.blogspot.com>

Dacos, M. (2011, March 26). Manifesto das Digital Humanities. *ThatCamp 2012*, Paris.

<https://humanidadesdigitais.org/manifesto-das-humanidades-digitais/>.

Dias, M. A. (2021). Valongo na primeira república. (1st ed.). *Câmara Municipal de Valongo*.

https://issuu.com/multimediacmvalongo/docs/valongo_na_1a_republica

Farias, M. G. G., et al. (2015). Empoderamento para o desenvolvimento social comunitário mediante tecnologias intelectuais digitais. *Revista Internacional de Ciencias Sociales*, 2(4), páginas 219-231. <http://lascienciassociales.com>

Feiner, S. K. (2002). Augmented Reality: A new way of seeing computer scientists are developing systems that can enhance and enrich a user's view of the world. *Scientific American*, 50-55. [augmented reality: - anew way of seeing](#)

Felipe, S. T. (1979). O conceito de utopia na proposta Paulofreiriana. *Periódicos UFSC*, 69-79.

Finch, H., & Lewis, J. (2003). Focus group. In J. Ritchie & J. Lewis (Eds.), *Qualitative research practice: A guide for social science students and researchers* (170–198). *SAGE Publications*.
https://mthoyibi.files.wordpress.com/2011/10/qualitative-research-practice_a-guide-for-social-science-students-and-researchers_jane-ritchie-and-jane-lewis-eds_20031.pdf

Firmino, C. (2006). A Utopia morreu. Viva a utopia? Da necessidade de um novo paradigma utópico. *Dos Algarves*, 14, 19-25. https://www.dosalgarves.com/images/dosalgarves_14.pdf

Fitzpatrick, K. (2012). The Humanities, Done Digitally. In M. G. (Ed.), *Debates in the Digital Humanities* (12-15). *University of Minnesota Press*. [Debates in the Digital Humanities](#)

Gortari, A. B. O. (2019). Characteristics of gama transfer phenomena in location-based augmented reality games. In Geroimenko, V. (Ed.), *Augmented Reality Games I - Understanding the Pokémon Go Phenomenon* (15-34). This Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-15616-9>

- Griffiths, V. A. (2005). Contemporary feminist utopianism and the transformation of the political: Discursive Democracy in Marge Piercy's *Woman on the Edge of Time* and the Norwegian Women's Shelter Movement. *Norwegian Open Research Activities* (1-89).
[oai: www.duo.uio.no:10852/13756](https://www.duo.uio.no/10852/13756)
- Guia, M. O. V. da, et al. (2021). Humanidades digitais: conceitos e origem. *Digitales PublicAAHD*, 2, 1-12. <https://doi.org/10.24215/27187470e018>
- Haklay, M., et al. (2021). What is citizen science? The challenges of Definition. In Vohland, K., et al., (Eds.), *The Science of Citizen Science* (13- 34). Springer.
<https://doi.org/10.1007/978-3-030-58278-4>
- Heinisch, B., et al. (2021). Citizen Humanities. In K. Vohland et al. (eds.), *The Science of Citizen Science* (97-118). Scopus. https://doi.org/10.1007/978-3-030-58278-4_6
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York University Press. [Henry Jenkins Convergence culture where old and new media collide 2006.pdf](#)
- Jenkins, H., et al. (2009). Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century. *The MacArthur Foundation*, 1-70.
https://www.macfound.org/media/article_pdfs/jenkins_white_paper.pdf
- Junior, A. M. S., & Gama, A. C. T. (2022). Patrimônio histórico e humanidades digitais: o uso do my maps no ensino de história sobre a ditadura civil-militar no Recife. *Revista Espacialidades*, 18(2), 1-25. <https://doi.org/10.21680/1984-817X.2022v18n2ID28296>
- Kirner, C., & Tori, T. (2006). Fundamentos de Realidade Aumentada. In Tori, R. et al. (Eds.), *Fundamentos e Tecnologia de Realidade Virtual e Aumentada* (22-38) . Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação. [Fundamentos e Tecnologia de Realidade Virtual e Aumentada](#)
- Kirschenbaum, M. (2012). What Is Digital Humanities and What's It Doing in English Departments? In M. G. (Ed.), *Debates in the Digital Humanities* (3-11). University of Minnesota Press.
[Debates in the Digital Humanities](#)

- Levitas, R. (1990). The Concept of Utopia, 3. *Peter Lang*.
- Lévy, P. (1992). As tecnologias da inteligência: O futuro do pensamento na era da informática. *Revista Eletrônica Mídias, Educação e Tecnologias*. [AS TECNOLOGIAS DA INTELIGÊNCIA](#)
- Lévy, P. (2000). A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço. *Dinâmica das cidades inteligentes. Manifesto por uma política molecular*. São Paulo: Edições Loyola, 3, 59-82.
<https://www.scribd.com/doc/91702416/Pierre-Levy-A-Inteligencia-Coletiva>
- Liang, L. J., & Elliot, S. (2021). A systematic review of augmented reality tourism research: What is now and what is next? *Tourism and Hospitality Research*, 21(1), 15-30.
<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1467358420941913>
- Liberati, N. (2019). Mediation theory between Pokémon GO phenomenon. In Geroimenko, V. (Ed.), *Augmented Reality Games I - Understanding the Pokémon Go Phenomenon* (51-60) . This Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-15616-9>
- Liu, A. (2013). The Meaning of the Digital Humanities. *Modern Language Association of America*. 409-423.
https://escholarship.org/content/qt5gc857tw/qt5gc857tw_noSplash_033786a8a80119e7df4247276a58e4b6.pdf?t=o89hwi
- Martin, M., & Vacca, F. (2018). Heritage narratives in the digital era: How digital technologies have improved approaches and tools for fashion know-how, traditions, and memories. *Research Journal of Textile and Apparel*, 22(4), 335-351.
<https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/RJTA-02-2018-0015/full/html>
- McCarty, W. (2003). *Humanities Computing*. Encyclopedia of Library and Information Science, 1224-1235. <https://www.mccarty.org.uk/essays/McCarty,%20Humanities%20computing.pdf>
- Milgram, P., et al. (1995). Augmented reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum. *SPIE - The International Society for Optical Engineering*, 2351, 282-292.
<https://doi.org/10.1117/12.197321>
- More, T. (2017). Utopia. (First ed.). Clube do Autor S/A.

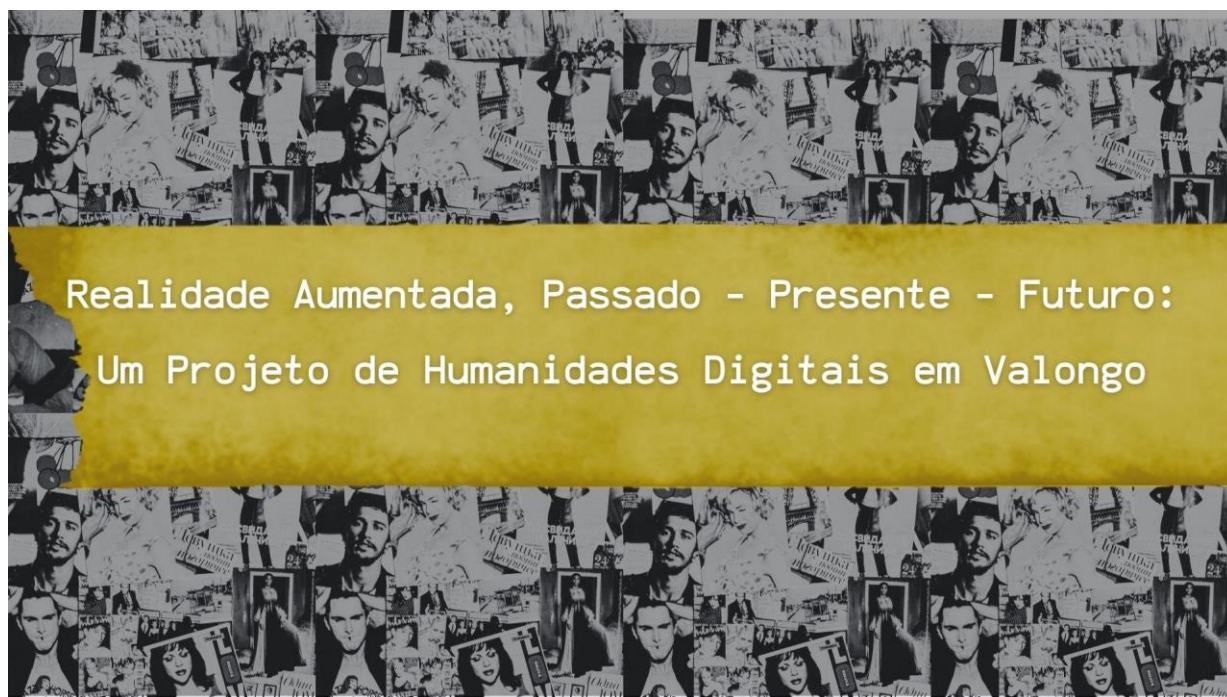
- Moreira, L. (2022). Digital Humanities and Citizen Science: The Road Not (Yet) Taken. *Thinking Citizen Science - Challenges and opportunities for the Social Sciences*. ResearchGate, 1-5.
https://www.researchgate.net/publication/364238031_Digital_Humanities_and_Citizen_Science_The_Road_Not_Yet_Taken/references
- Moreira, L., et al. (2023). The making of a sustainable digital humanities lab: A values-oriented approach. *Arts and Humanities in Digital Transition*, 43-44. https://ah-digitaltransition.fcsh.unl.pt/wp-content/uploads/2023/07/ONLINE_Book_of_Abstracts.pdf
- Moylan, T. (2000). Scraps of the Untainted Sky - Science Fiction, Utopia, Dystopia. *Cultural Studies Series*.
- Mosco, V. (2023). Into the Metaverse: Technical Challenges, Social Problems, Utopian Visions, and Policy Principles. *Javnost - The Public*, 30(2), 161-173
<https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/RJTA-02-2018-0015/full/html>
- Moylan, T. (2003). Utopia e pós-modernidade: seis teses. *Revista Leitura*, 2(32), 121–134.
- Oficina de Regueifa e do Biscoito de Valongo. (2024). <https://www.oficinadaregueifaedobiscoito.pt/>
- Pereira P. de F., et al. (2017). Fundamentos de Realidade Aumentada. *Unisanta Science and Technology*, 6(2), 101-107. <http://periodicos.unisanta.br/index.php/sat>
- Pordata. (2021). População residente em Valongo. Fundação Francisco Manuel dos Santos.
<https://www.pordata.pt/municipios>
- Reis, J. A. L. (1904). *A Villa de Vallongo*. Typografia Coelho (a vapor).
- Rhodes, A. G. (2019). Waiting for the augmented reality ‘Killer App’: Pokémon GO 2016. In Geroimenko, V. (Ed.), *Augmented Reality Games I - Understanding the Pokémon Go Phenomenon* (3-14) . This Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-15616-9>
- Ribeiro, H. F. da S. (2020). A sucessão nas empresas familiares - Estudo longitudinal da empresa Paupério: 1874-2020. *Repositórios Científicos de Acesso Aberto de Portugal*.
<https://hdl.handle.net/10216/130959>

- Rollo, M. F. (2019). Desafios e responsabilidades das humanidades digitais: preservar a memória, valorizar o patrimônio, promover e disseminar o conhecimento. O programa Memória para Todos. *Revista Estudos Históricos Rio de Janeiro*, 33(69), p. 19-44.
<http://dx.doi.org/10.1590/S2178-149420200001000003>
- Sargent, L. T. (1994). *The three faces of utopianism revisited*, 5(1), 1-37.
<https://www.jstor.org/stable/20719246>
- Sargent, L. T. (2010). *Utopianism: a very short introduction*. (First Ed.) Oxford University Press.
- Serres, B., et al. (2023). VISIT: A Content Management and Exploration System for Mobile Augmented Reality in the Context of Digital Humanities and Cultural Heritage. *Journal on Computing and Cultural Heritage*, 16(2), 30:1-30:19. <https://doi.org/10.1145/3582264>
- Snape, D. & Spencer L. (2003). *Qualitative Research Practice - A Guide for Social Science Students and Researchers*. 1st Ed.). SAGE publications. https://mthoyibi.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/10/qualitative-research-practice_a-guide-for-social-science-students-and-researchers_jane-ritchie-and-jane-lewis-eds_20031.pdf
- Söbke, H., et al. (2019). Long-term engagement in mobile location-based augmented reality games. In Geroimenko, V. (Ed.), *Augmented Reality Games I - Understanding the Pokémon Go Phenomenon* (129-148) . This Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-15616-9>
- Spiro, Lisa., et al. (2012). "This Is Why We Fight": Defining the Values of the Digital Humanities. In M. G. (Ed.), *Debates in the Digital Humanities* (16-35). University of Minnesota Press. [Debates in the Digital Humanities](#)
- Strange, D., et al. (2023). Equality, findability, sustainability: the challenges and rewards of open digital humanities data. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 1-21.
<https://doi.org/10.1080/14794713.2023.2206286>
- Sutherland, I. (1968). A head-mounted three dimensional display. *AFIPS - Fall Joint Computer Conference*, 757-764. <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/1476589.147668>

- Suvin, D. (2019). *On Communism, Science Fiction, and Utopia: The Blagoevgrad Theses*. *Mediations Journal*, 32(2), 139-160. www.mediationsjournal.org/articles/communism-science-fiction-utopia
- Tierney, M. (2022). The twenty-first century. In Marks, P., et al. (Eds.). *The palgrave handbook of utopian and dystopian literatures* (pp. 149-164). Palgrave Mcmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-88654-7>
- Trocchianesi, R., & Bollini, L. (2023). Design, Digital Humanities, and Information Visualization for Cultural Heritage. *Multimodal Technol. Interact*, 7(102), 1-13. <https://doi.org/10.3390/mti7110102>
- Unesco. (2003, October 17). *Convenção para a Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial*, Paris. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000132540_por.locale=en
- Utopia 500 (2015). *Valongo Cidade Utópica*. <https://www.utopia500.net/valongo>
- Vieira, F. (2004). Lyman Tower Sargent: Uma vida dedicada à Utopia. *E-topia: Revista Electrónica de Estudos sobre a Utopia*, 2, 1-4. <https://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/artigo10601.pdf>
- Vieira, F. (2010). The Concept of Utopia. In Claeys, G. (Ed.), *The Cambridge Companion to Utopian Literature* (pp.3-27). Cambridge University Press. [The concept of utopia \(Chapter 1\) - The Cambridge Companion to Utopian Literature](#)
- Vieira, F. (2016). The four modes of thinking framed by utopian discursivity; Or why we need Utopia. In Monteiro, M., et al. (Eds.), *Utopia(s) - Worlds and Frontiers of the Imaginary* (9-24). CRC Press. <https://hdl.handle.net/10216/109139>
- Vieira, F. (2022). Micronations and hyperutopias. In Marks, P., et al. (Eds.). *The palgrave handbook of utopian and dystopian literatures* (pp.279-292). Palgrave Mcmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-88654-7>

ANEXOS

Anexo A: Apresentação utilizada no Workshop 1



HUMANIDADES DIGITAIS

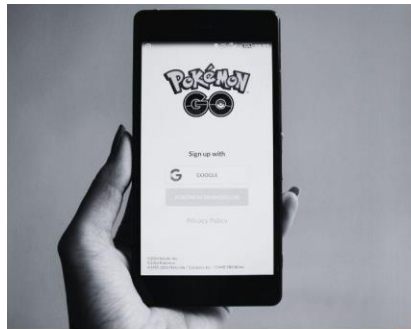
M
e
m
ó
r
i
a
s

Preservação

Narrativas

Pg 3

virtual



Pg 4

3D

I m e r s ã o

Virtual xReal

H
D
M

Experiência do Usuário

REALIDADE AUMENTADA





MENTES UTÓPICAS

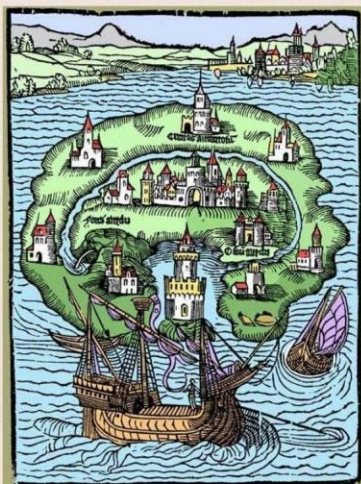
L
i
b
e
r
d
a
d
e

C o r a g e m

I M A G I N A Ç Ã O

C O N F L I T O

E x p a n s ã o



A ILHA DA UTOPIA

Versão original - 1ª edição do livro "Utopia"
Autor: Thomas More - Ano de 1516.

Sociedade igualitária

Educação universal

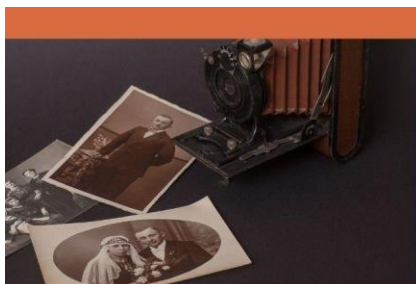
Tolerância religiosa

Justiça rígida

Ausência de dinheiro

Ênfase na Comunidade

Desafio: Construímos a nova versão
da ilha da Utopia.



Observar

Investigar



Ouvir

Intuir

Sentir

PESQUISA

Pg 6

Pesquisa Documental-Explorar arquivos locais;

Entrevistas e Histórias Orais - Entrevistar familiares, moradores mais antigos e líderes comunitários;

Fotografias e Imagens-Pedir permissão para acessar cartas, documentos pessoais e outros itens de valor histórico;

Cartas e Documentos Pessoais-Explorar arquivos Locais;

Registros Sonoros e Visuais
-Gravar sons ambientais de locais históricos (experiência sensorial);

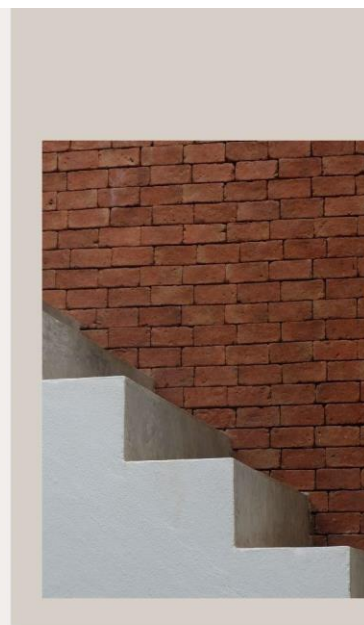
PRÓXIMAS ESTAPAS

Reunião de Materiais;

Idealização do Roteiro;

Protótipo do Circuito;

Pg 7



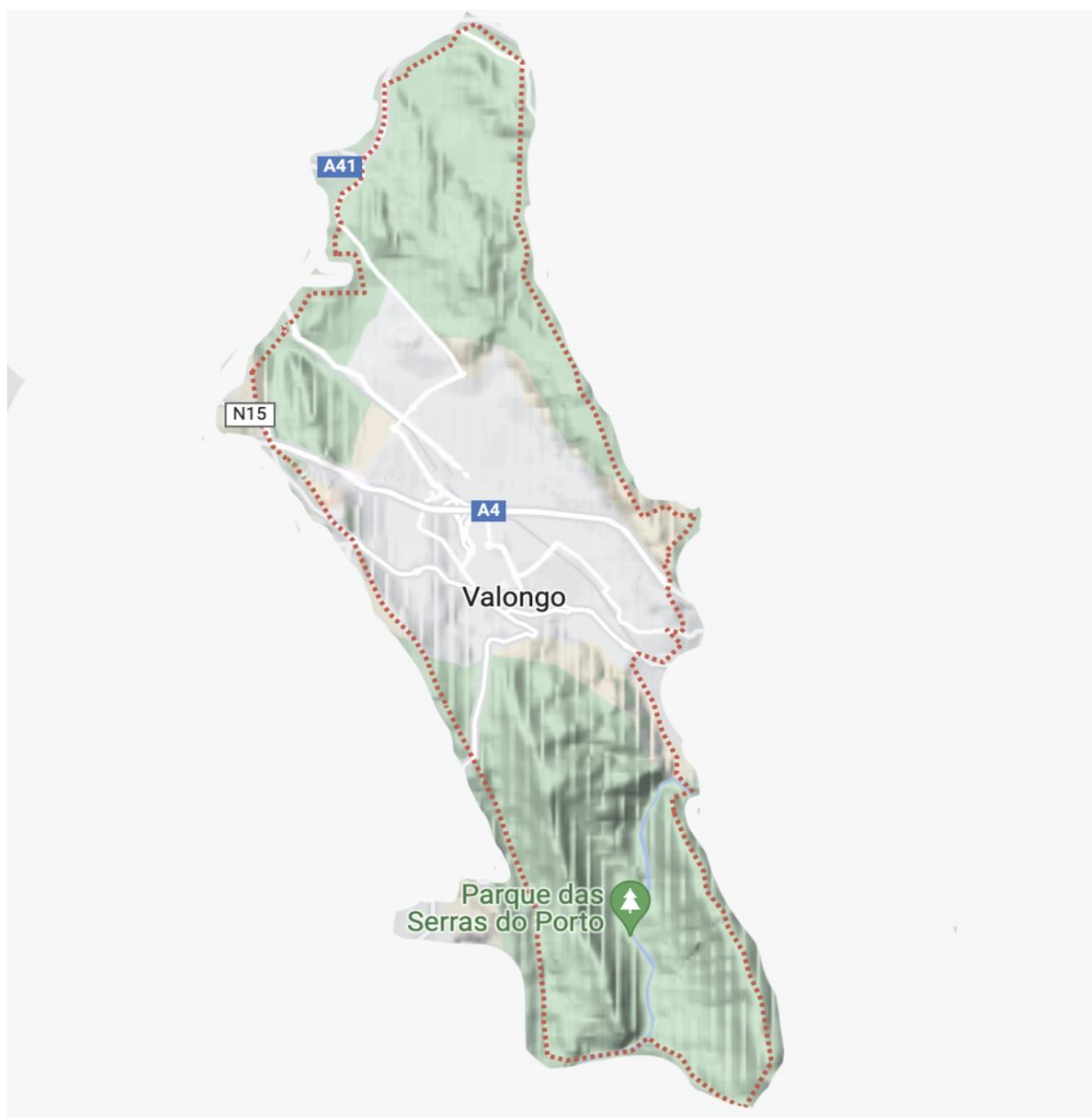


OBRIGADA!

Imagens:
pexels.com

Roberta Rodrigues
roaze.rodrigues@gmail.com

Anexo B: Mapa de Valongo utilizado para atividade no Workshop 1



Anexo C: Descrição do Workshop 1

Workshop 1 - Escola Secundária de Valongo

Data e Horário: 01/02/2024 - 9h30 às 11h30;

Turma: 10º ano

Professora Olga Almeida - 29 alunos, com idades entre 15 e 16 anos;

Sessão 1 - Abertura - 30 minutos

A professora Olga Almeida iniciou o workshop apresentando a aluna Roberta Rodrigues e destacando a parceria estabelecida entre a Universidade do Porto e a Escola Secundária de Valongo. Foi feita a apresentação da agenda do dia, do projeto e detalhes sobre a proposta de parceria. Além disso, houve uma discussão sobre "mentes utópicas" detalhados abaixo:

Objetivos:

- Apresentar a pesquisa aos alunos;
- Fazer um diagnóstico para perceber o quanto eles entendem dos conceitos abordados, como as Humanidades Digitais, Utopia e Realidade Aumentada.

Sobre a pesquisa:

A pesquisa "Realidade Aumentada: Passado-Presente-Futuro: Um Projeto de Humanidades Digitais em Valongo" tem como objetivo reconstruir memórias a partir das Humanidades Digitais, utilizando a Realidade Aumentada para a concepção de um roteiro físico-digital. Este roteiro visa compartilhar narrativas que se integrem às identidades regionais utópicas de Valongo. A pesquisa integra um conjunto de iniciativas firmadas através de um protocolo entre o Município de Valongo e a Faculdade de Letras da Universidade do Porto, denominado: Valongo: Cidade Utópica. Embora a Escola Secundária de Valongo esteja envolvida em diferentes atividades do projeto, a presente turma (10º ano) ainda não estava inserida em nenhuma delas.

Contextualização:

Em seguida explicamos aos alunos que a proposta do projeto se apoia na metodologia das Humanidades Cidades, propondo uma participação ativa da escola e comunidade em conjunto com o investigador para explorar as memórias locais.

Conceitos abordados:

Humanidades Digitais: Incorpora métodos, dispositivos e perspectivas ligadas ao digital no contexto das ciências humanas e sociais, tendo suas iniciativas norteadas pela ideia de livre acesso e de uma busca por metodologias e ferramentas para que as informações estejam cada vez mais disponíveis e melhor organizadas.

Realidade Aumentada: Exemplificamos pelo jogo Pokémon Go.

Reflexões:

O que caracteriza as mentes utópicas? Qual seria o perfil dessas pessoas?

Para ajudá-los nessa reflexão, buscamos exemplos de personagens conhecidos, partindo do geral para o particular como Malala Yousafzai e Nelson Mandela. Os alunos citaram como exemplos Leonardo Da Vinci e Luís de Camões.

Resultados:

Nessa reflexão, identificamos valores que alimentam mentes utópicas como imaginação, coragem, conflito e liberdade, justiça, igualdade e sustentabilidade.

Sessão 2- Atividade prática - 75 minutos

Etapas

Material: Mapa físico de Valongo e telemóvel dos alunos;

Cada grupo identificou no mapa, seus lugares favoritos, lugares importantes para eles e para a comunidade; utilizaram seus dispositivos móveis para localizar os pontos desejados; posteriormente, cada grupo elegeu um representante para apresentar à frente da sala os lugares escolhidos e justificar a escolha;

Objetivos:

Promover a conscientização dos alunos sobre sua comunidade, incentivando-os a explorar e identificar os lugares significativos e importantes em seu entorno. Desenvolver habilidades de navegação e uso de tecnologia, conectando-se com os espaços físicos ao seu redor. Estimular a representatividade e expressão oral dos alunos, promovendo habilidades de comunicação e debate.

Resultados:

Grupo 1

- Sede do Estrela (clube do Martim)
- As próprias casas
- Estádio de Valongo
- Estação de Valongo (transportes)
- Escola Básica 23
- P. Radical (local de lazer)
- Oficina da Regueifa e do Biscoito
- Parque da Cidade
- Igreja
- Cemitério
- Hospital
- Pavilhão
- Polícia
- Tribunal
- Bombeiros
- Veterinário
- Ginásio
- Praça Machado dos Santos
- LongusBike (loja de bicicletas)

Grupo 2

- Mercado Continente
- Estação de Valongo
- McDonald's

Grupo 3

- Cemitério (Rua da Misericórdia)
- Hipersol (Rua Eduardo Joaquim Reis Figueira)
- Igreja (em homenagem ao Paupério)
- Capela Nossa Senhora da Saúde (Rua Padre Miguel Paupério do Vale)
- Continente
- Biblioteca

Grupo 4

- Pavilhão Municipal de Valongo
- Fábrica de Biscoitos Paupério
- Oficina da Regueifa e do Biscoito
- Passadiço da Santa Justa

Etapa 2

Cada grupo associou suas escolhas a lugares utópicos propostos, buscando características utópicas que poderiam justificar os temas sugeridos, como Jardim da Eternidade, Vale da Fartura, Paraíso Digital e Santuário do Diálogo.

Resultados:

Grupo 1

Santuário do Diálogo - Casas dos alunos
Bosque da Sabedoria - Escola Básica EB 3
Pico da Felicidade - P. Radical e a loja dos pais do João
Praça dos Sorrisos - Parque da Cidade
Vale dos Sonhos - Igreja Matriz
Jardim da Eternidade - Cemitério
Paraíso Digital - S. de Jogos
Vale da Fortuna - Valongo inteiro: "Tivemos sorte em sermos felizes aqui".

Grupo 2

Santuário do Diálogo - Mercado Continente
Vale da Fartura - Estação de Valongo
Praça dos Sorrisos - McDonald's

Grupo 3

Autoconhecimento - Biblioteca

Grupo 4

Praça dos Sorrisos - Pavilhão Municipal de Valongo

Fábrica de Biscoitos Paupério - Jardim da Eternidade
Oficina da Regueifa e do Biscoito - Bosque da Sabedoria
Passadiço da Santa Justa - Santuário do Diálogo

Sessão 3 - Reflexões em conjunto - 15 minutos

Após a atividade, foram propostas algumas reflexões:

- Quais espaços, prédios, praças em Valongo trazem conceitos utópicos?
 - Quem são as pessoas que contribuíram para a materialização desses espaços e projetos?
- Alguns nomes de ruas e pessoas foram citados.

Próximos passos

Os alunos foram incentivados a guardar essas reflexões e, buscar junto aos familiares e conhecidos histórias de pessoas e ações que contribuíram para a construção da comunidade, trazendo avanços e melhorias para Valongo, sempre buscando uma relação com a utopia. Os mapas ficaram sob a responsabilidade de um integrante do grupo.

Para o próximo workshop, pedimos que tragam as histórias e propomos um trabalho com o processo de digitalização.

Anexo D - Apresentação utilizada no Workshop 2





Produção Audiovisual com o telemóvel

A produção audiovisual com telemóveis não é apenas uma tendência, mas uma realidade. A versatilidade oferecida por esses dispositivos abre novas portas criativas através de diversos recursos, como câmeras, acesso a aplicativos, armazenamento e captação de áudio.

3

Planejamento



Iluminação

Natural – Utilize a luz do sol a seu favor;
Horários ideais: Amanhecer e entardecer;
Artificial – Lâmpadas, holofotes, luminárias entre outros.
O importante é experimentar.



Objeto

Observe todo o enquadramento. Posicione seu objeto no centro da foto. Escolha um fundo que destaque o objeto. Mantenha a profundidade. Se estiver fotografando pessoas, procure deixá-las confortáveis.



Composição

Organize os elementos dentro da fotografia. Se necessário, utilize a opção de desfoque para dar destaque ao objeto principal. O celular deve estar preferencialmente na posição horizontal.

4



Dicas para fotografar

Mantenha sua câmera firme; Se não tiver um tripé, improvise um suporte.

Seja observador.

Tire várias fotos do mesmo objeto com diferentes ângulos. Assim, você pode escolher a que mais lhe atende.

Use o telemóvel como se estivesse manipulando uma câmera fotográfica.

5



Vídeo

Para editar vídeos em Full HD (1920 x 1080 px), devemos filmar sempre com o telemóvel na horizontal;

Se for utilizar o audio da gravação, procure filmar em um local silencioso para evitar ruídos.

Planeje seu set de filmagem; Considere elementos como a iluminação, acústica e o cenário;

Elabore um roteiro. Se for uma entrevista, anote as perguntas;

Evite vídeos longos. Filme em pequenos blocos;

Evite movimentos bruscos;

6

Tipos de Plano

Os planos fotográficos ajudam a transmitir diferentes sensações e informações ao espectador, além de valorizar os elementos visuais da cena.



Plano Geral
Destaca o cenário ou paisagem



Plano Inteiro
Destaca a pessoa ou objeto



Plano Americano
A cintura deve aparecer



Plano Médio Curto
Enquadra do rosto ao meio do peito



Primeiro Plano
"Close Up"
Foco no rosto

Outros planos: Plano Médio, Primeiríssimo Plano ou Big Close Up e Plano de Pormenor.

7

Atividade Prática 1

Considerando os conceitos apresentados, vamos à prática.

Dividam-se em grupos; Reúnam as histórias recolhidas sobre as personagens utópicas de Valongo;

Cada aluno conta sua história, enquanto os demais integrantes da equipe ajudam na produção do vídeo.



Entrevistado – Cada aluno narra a história que recolheu;



Cinegrafista – Elejam um colega para filmar;



Cronometrista – Um colega faz o controle do tempo;
Duração de cada vídeo: Máximo 1'15"

 15 minutos;

8



Questões para Reflexões

Quais os maiores desafios encontrados na atividade prática?

Em relação às histórias trazidas pelos seus colegas, quais seriam as características que distinguem as mentes utópicas?

Após a atividade prática, lhe ocorreu algum insight de um lugar que tenha um apelo utópico?

9

Cloud (Nuvem)

Local que hospeda recursos como dados e aplicativos através da internet. Algumas de suas vantagens incluem facilidade de compartilhamento e acesso remoto. Exemplos de servidores que armazenam arquivos acessados pela internet: Google Drive, Dropbox e OneDrive.

10



Atividade Prática II

Reúnam o grupo e escolham um dos vídeos que gravaram na atividade anterior;

Envíem o vídeo para o e-mail do projeto;

Acesso ao Google Drive:

- Gerenciamento de pastas e documentos;
- Compartilhamento de conteúdos por meio de link;
- Digitalização pelo Google Drive;

E-mail: circuitovalongo@gmail.com



11

Digitalização pelo Google Drive:



Android



iOS

Próximos Passos

Considerando os conceitos vistos hoje em sala de aula, busquem materiais como vídeos, fotografias e histórias para compor nosso roteiro físico-digital;

No próximo Workshop vamos fazer a curadoria dos materiais recolhidos e uma visita de campo para iniciar a concepção do nosso circuito;

E lembrem-se: Mantenham sempre um olhar curioso e a mente aberta na busca por histórias e personagens utópicas.



12



Obrigada!

Roberta Rodrigues
roaze.rodrigues@gmail.com

Imagens
<https://www.pexels.com>
<https://www.freepik.com>

Anexo E: Descrição do Workshop 2

Workshop 2 - Escola Secundária de Valongo

Data e Horário: 22/02/2024 - 9h30 às 11h30;

Turma: 10º ano

Professora Olga Almeida - 29 alunos, com idades entre 15 e 16 anos;

Sessão 1 - Introdução aos conceitos de produção audiovisual - 45 minutos

Iniciamos o workshop recapitulando o encontro anterior, revisando as atividades de coleta de informações sobre personagens e locais utópicos da comunidade. Sob a orientação da professora Olga Almeida, os alunos conduziram suas pesquisas a partir dos nomes de ruas de Valongo, identificando figuras importantes para a cidade e aprofundando nas histórias por trás dessas personalidades que emprestaram seus nomes às ruas.

Aproveitamos também para recolher as declarações de consentimento informado que a professora Olga distribuiu anteriormente. Durante essa mesma sessão preparamos uma apresentação sobre produção audiovisual com os dispositivos móveis e armazenamento em nuvem (Cloud).

Objetivos:

A apresentação sobre produção audiovisual com dispositivos móveis e armazenamento em nuvem (Cloud) teve como propósito fornecer noções de planejamento de filmagens, incluindo iluminação, posicionamento do objeto, composição de cena, dicas de fotografia e especificidades de gravação de vídeo, além de abordar os tipos de planos utilizados na produção cinematográfica. O objetivo foi passar noções de produção audiovisual para compor o roteiro do projeto.

Em relação ao armazenamento, abordamos o conceito de nuvem como servidores remotos que guardam arquivos acessíveis pela internet, destacando plataformas como Google Drive, Dropbox e OneDrive. Exploramos as vantagens desse método, enfatizando a segurança dos dados e a praticidade do compartilhamento entre usuários.

Sessão 2 - Atividade Prática - 60 minutos

Material: Telemóvel

Nesta atividade, os alunos se dividiram em grupos de 4 a 5 integrantes. Cada grupo designou um entrevistador, um entrevistado, um responsável pela câmera e um controlador do tempo. A proposta consistiu na produção de vídeos para registrar as histórias pesquisadas. Orientamos para que o tempo de cada vídeo fosse em torno de um minuto e quinze segundos, tempo adequado para posterior upload na nuvem. As professoras Olga e Carla distribuíram os grupos por espaços diferentes disponíveis na escola, visando minimizar interferências externas durante as gravações. Entretanto, devido às obras na escola, alguns registros foram comprometidos.

Em seguida, solicitamos que cada grupo carregasse seu vídeo na nuvem, utilizando o Google Drive do e-mail criado para o projeto: circuitovalongo@gmail.com

Objetivos:

Esta atividade teve como propósito registrar as narrativas trazidas pelos alunos sobre as personagens e locais com potencial utópico em Valongo. Através dos vídeos produzidos, os alunos tiveram a oportunidade de compartilhar suas próprias perspectivas sobre o que torna Valongo um lugar utópico, promovendo o diálogo e a reflexão crítica sobre o tema das "Mentes utópicas". Além disso, a produção dos vídeos teve como objetivo documentar e preservar as histórias para o projeto.

Imprevistos:

A atividade de filmagem extrapolou o tempo previsto, ficando sua exibição adiada para o próximo encontro. Além disso, enfrentamos dificuldades com a qualidade do sinal da internet na escola, o que nos impediu de demonstrar as funcionalidades do Google Drive, como gerenciamento e

organização de arquivos e compartilhamento entre usuários. No entanto, a maioria dos alunos já possuía o aplicativo em seus dispositivos, o que nos permitiu adaptar a atividade.

Resultados:

1- Grupo "Os Labregos"

Pesquisa: Rua Visconde Oliveira do Paço

Personagem: **António Martins de Oliveira** - 1º Visconde de Oliveira do Passo (nasc. 12/08/1835 - falec. 23/06/1889); benemérito de Valongo - atos de altruísmo e filantropia; família originária de Sobrado - Casa do Paço - Valongo

Endereço: R. Nova, 3430-358 Carregal do Sal

*Material para pesquisa "Tese Oliveira Passos"

2 - "Grupo das Borboletas "

Rua Padre Américo

Personagem: **Padre Américo** - Sacerdote Católico, escritor e fundador da Obra da Rua, atual Fundação da Obra da Rua.

Avenida Oliveira Zina

Personagem: Oliveira Zina em 6 de agosto de 1890 propôs o Plano de Reformas na nomenclatura das ruas da Vila de Valongo.

3 - "Grupo Estuda"

Rua Visconde Oliveira Paço

Personagem: **António Martins Oliveira do Passo** - Visconde de Oliveira Passo

Benemérito de Valongo - atos de altruísmo e filantropia;

Rua Trelazé - em homenagem à cidade francesa Trélazé que trocou alguns dos seus jovens com jovens de Valongo, cujos quais realizaram diversas atividades nas respectivas cidades.

Tal como esta rua em Valongo, em Trélazé uma das suas ruas foi nomeada "Rue de Valongo", também em homenagem a esta aliança.

4 - Grupo IV

Empresa Paupério e Cia Lda., Sec.: XIX - Família Figueira. Em 1936 registra-se sobre o nome de **Fábrica Paupério Bolachas e Biscoitos - Valongo**.

5 - Grupo V

Rua São João de Sobral - Entrou em 2023 para as 7 Maravilhas de Portugal - Localizada na freguesia de Valongo é uma via urbana que se destaca por sua história rica e por seu papel na vida social e económica da cidade.

Lenda: Na Serra de Santa Justa, viviam mouros liderados pelo Reimoeiro. Sua filha adoece gravemente e, sem sucesso com curandeiros, ele recorre à imagem milagrosa de São João dos bugios, tribo cristã próxima. A imagem cura a princesa, mas o Reimoeiro recusa de volta e oferece restos de comida aos bugios. A guerra irrompe entre as tribos. O Velho da Bugiada, líder bugio, é preso após a tomada do seu palanque. Quando tudo parece perdido, bugios fiéis ao rei surgem com uma serpe gigante que assusta os mouros, libertando o Velho e devolvendo a imagem. A lenda da Serpente da Serra de Santa

Justa exalta a fé, a generosidade e o triunfo do bem sobre o mal. É um exemplo da rica tradição oral portuguesa, passada de geração em geração.

6 - Grupo “Smurfs”

Rua Alves Saldanha

Personagem: **João Marques Saldanha** nasceu no Rio de Janeiro em 16 de maio de 1850. Filho de Joaquim Marques Vinagre e Josefa Carolina Marques, foi batizado na Igreja da Candelária, sendo seu padrinho João Alves Saldanha. Desconhece-se o ano em que veio para Portugal, mas pelo livro “Subscritores da A.H.B.V.V., em 1894” constata-se que em 16 de janeiro de 1895 o Presidente da Associação Humanitária dos Bombeiros Voluntários de Valongo era João Marques Saldanha, cargo que ocupou até 1909.

Capitalista de profissão foi também, um benemérito do concelho. Surgem referências suas em 1912, quando ofereceu a Fonte Pública do Padrão ao Concelho de Valongo, para abastecimento de água potável. Em 1925 fez um donativo no valor de 1000\$00 para pintura das portas exteriores da igreja paroquial, guarda-vento e portarias de ferro do adro e cemitério.

Tem o seu retrato na sala das sessões da Santa Casa da Misericórdia de Valongo onde foi Provedor de 1907 a 1932, e outro na sala das sessões do Quartel dos Bombeiros Voluntários de Valongo.

Viúvo e sem descendentes, viveu na sua casa na Rua Guerra Junqueiro com a governanta, Emília Marques Quelhas. Morreu em 1935. Pelos bens deixados em testamento, alcançou fortuna de que se soube servir para benefício do Município de Valongo. Além de muitas outras benfeitorias destaca-se o valor de 5000\$00 deixado para o Hospital de N.ª S.ª da Conceição de Valongo, não esquecendo também os pobres, cegos e entrevados desse hospital.

7 - Grupo VII

Rua Manuel de Arriaga

Personagem: **Manuel de Arriaga** nasceu em 1840 no Açores. Advogado, escritor e professor, integrou o Partido Republicano Português, sendo eleito deputado diversas vezes. Em 1911, tornou-se o primeiro presidente da República Portuguesa, enfrentando um mandato turbulento e marcado pela instabilidade política e social. Deposto por um golpe militar em 1915, exilou-se no Brasil até 1917, retornando a Portugal e falecendo em 1918. Figura importante da Primeira República, Arriaga Portugal é lembrado por sua luta pela democracia e pelos direitos civis, tornando-se um símbolo da luta pela democracia em Portugal.

8 - Grupo SIS

Rua de Sousa Paupério

Personagem: **António Melo de Sousa Paupério**, um dos fundadores da marca Paupério. Uma padaria na altura em que Valongo era o principal fornecedor de pão à cidade do Porto, justificado pela necessidade de assegurar a elevada procura desta cidade. Marca tradicional que foi passando de geração em geração, encontrando-se atualmente na 6ª geração.

Anexo F: Apresentação utilizada no Workshop 3



Vídeos Produzidos

Vizualização dos vídeos produzidos na sessão anterior.



Identificação de Valores

Interavaliação

Dentro de cada história trazida, cada grupo deve identificar valores que caracterizem as mentes utópicas.

 5 minutos/equipa



Taxonomia de Schwartz

A taxonomia de Schwartz, elaborada pelo psicólogo social Shalom H. Schwartz, é um modelo teórico que descreve e organiza os valores fundamentais da humanidade.

Tipos Motivacionais de Schwartz (1992)

Valores Humanos



Atividade Prática



mentimeter.com



Recolhas

Neste momento, cada equipa irá partilhar como foi a sua experiência de recolha. Descrevam as personalidades utópicas com as quais tiveram contacto. Destaquem os pontos fortes e desafios da pesquisa.

 8 minutos/equipa

Realidade Aumentada





Próximos Passos

- Idealização do roteiro (seleção das personagens & traçado do circuito);
- Exploração de aplicativos de Realidade Aumentada;



Obrigada!

Roberta Rodrigues
roaze.rodrigues@gmail.com
circuitovalongo@gmail.com

Imagens
<https://www.pexels.com>

Anexo G: Descrição do Workshop 3

Workshop 3 - Escola Secundária de Valongo

Data e Horário: 19/03/2024 - 9h30 às 11h30;

Turma: 10º ano

Professora Carla - 29 alunos, com idades entre 15 e 16 anos;

Sessão 1 - Exibição de vídeos - 30 minutos

Na primeira parte do workshop assistimos aos vídeos produzidos na sessão anterior. Cada grupo compartilhou suas experiências durante a gravação. Em seguida, solicitamos que os alunos identificassem os valores presentes nas histórias retratadas que caracterizavam as mentes utópicas. Apresentamos a “Taxonomia de Schwartz” desenvolvida pelo psicólogo social Shalom H. Schwartz. Esta taxonomia oferece um modelo teórico que organiza valores fundamentais da humanidade.

Objetivos:

O objetivo da discussão sobre os vídeos foi observar a percepção dos alunos sobre valores e características que delineiam as mentes utópicas. Queríamos perceber se, a partir das histórias contadas, eles conseguiam identificar valores utópicos subjacentes às ações dos indivíduos pesquisados e quais os contributos trouxeram para a comunidade. Para ajudar nessa análise, trouxemos os valores individuais e coletivos propostos por Shalom H. Schwartz: Autodeterminação, estimulação, hedonismo, realização e poder social são valores que expressam interesses individuais, enquanto benevolência, tradição e conformidade expressam interesses coletivos. Na fronteira entre esses valores, encontramos segurança e filantropia que expressam interesses tanto individuais como coletivos. Nosso objetivo ao apresentar esses valores não foi aprofundá-los, mas oferecer exemplos que poderiam destacar uma mente utópica e enriquecer a reflexão dos alunos sobre as histórias apresentadas.

Sessão 2 - Atividade Prática - 45 minutos

Material: Telemóvel, Aplicativo MentiMeter

Nesta atividade, pedimos que cada aluno enviasse, através do aplicativo MentiMeter (plataforma online gratuita para criação de recursos interativos como nuvem de palavras e questionários, que podem ser compartilhados via internet), palavras que descrevessem mentes utópicas. A tarefa poderia ser realizada em grupo ou individualmente.

Objetivo:

Estimular a interação dos alunos com os conceitos discutidos, promovendo uma atividade prática através da criação de um painel digital coletivo com termos que descrevessem mentes utópicas. Avaliar se os alunos estavam mais familiarizados com os conceitos que cercam as mentes utópicas.

Resultados:

Os alunos optaram pela atividade em grupo. Dos 8 grupos foram enviadas 10 respostas com 28 termos. Dos 28 termos, os mais populares foram: Empatia e tradição. O que aponta para aproveitamento da Taxonomia de Schwartz para a atividade. Os outros termos que formaram o painel

foram: Amizade, coletivo, compreensão, cultura, equipa, filantropo, generoso, história, histórico, humilde, inigualável, inovador, pensador, respeito, revolucionário, sacrifício, visionário e único. Também apareceram os termos: afonsog, bruno mota e chentric. Ao final, comentamos sobre o resultado do painel.

Sessão 3 - 30 minutos - Realidade Aumentada

Abordamos a realidade aumentada (RA), mencionando exemplos práticos como os jogos Pokémon Go e Minecraft Earth. Exibimos um vídeo do aplicativo EyeJack como modelo de possível programa para incrementar o projeto. Explicamos a função prática da Realidade Aumentada na elaboração do circuito físico-digital.

Objetivo:

Exploração da tecnologia para perceber se a realidade aumentada traz algo a mais para o projeto. Iniciar uma percepção sobre os recursos da tecnologia, demonstrando suas aplicações práticas e possíveis recursos na integração de conteúdo digital ao ambiente físico.

Anexo H: Painei Coletivo de Valores Utópico - Aplicativo Mentimeter

Mentimeter

Word Cloud
28 responses



Anexo I: Apresentação utilizada no Workshop 4



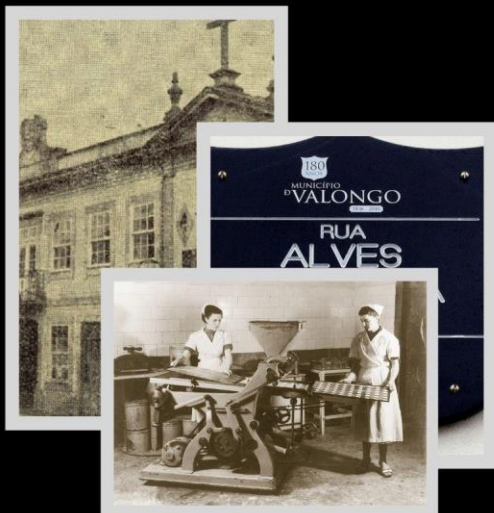
Artivive

O Artivive é uma plataforma de Realidade Aumentada para arte.



Dossiê Valongo

Com base nas pesquisas realizadas pelos participantes do projeto, selecionamos os principais personagens e lugares com características utópicas que contribuíram para a construção da história de Valongo.





Atividade Prática

Projetando o Passado no Presente: Pessoas e Lugares Utópicos de Valongo

O Dossiê Valongo propõe uma viagem no tempo. Projete as visões utópicas das personagens e lugares que ajudaram a construir a história de Valongo, imaginando como se manifestariam em nosso mundo atual.

- Quais os valores e princípios que essa utopia defenderia?
- Que ações e iniciativas seriam implementadas para torná-la realidade?
- Quais os desafios e oportunidades que essa utopia enfrentaria no contexto atual?

Essa representação pode ser em forma de texto, poema, desenho, áudio ou como o grupo preferir.

Exemplo – António Martins de Oliveira

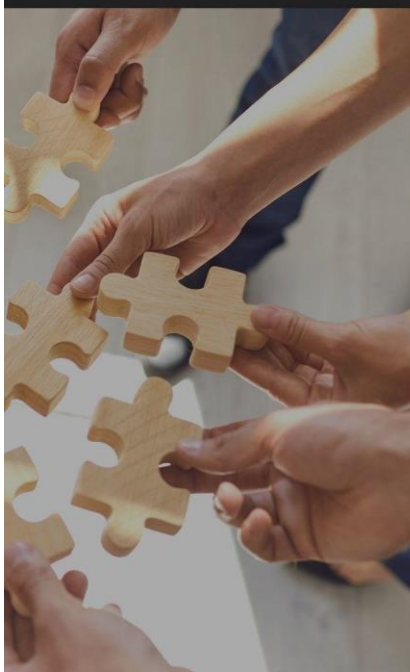


António Martins de Oliveira, o 1º Visconde de Oliveira do Paço, viveu uma vida guiada por ideais utópicos de benevolência e generosidade, dedicando-se a melhorar a vida das pessoas em Portugal e no Brasil.

Altruísmo e filantropia: Prestou relevantes serviços aos portugueses necessitados no Brasil até doações valiosas a asilo em Portugal, demonstrando grande compromisso com o bem-estar dos outros.

Resgate da identidade local: Ao restaurar a casa onde nasceu e patrocinar a construção do cemitério público em sua terra natal, ajudou a preservar a história e a identidade da sua comunidade.

Hoje, o Sr. António seria um empresário influente que destina uma parte de seus lucros a uma ONG dedicada à preservação da memória de seu país. Ele ajuda diversas pessoas, fornecendo empregos e garantindo salários dignos a seus funcionários. Além disso, ele investe na formação e no desenvolvimento de seus colaboradores, promovendo o crescimento profissional e pessoal dentro de sua empresa.



Próximos passos

- Definição do roteiro físico-digital;
- Reunião de material para compor circuito;
- Implementação do protótipo;
- Teste do circuito;

Obrigada!

Roberta Rodrigues
circuitovalongo@gmail.com

Anexo J: Descrição do Workshop 4

Workshop 4 - Escola Secundária de Valongo

Data e Horário: 02/05/2024 - 11h30 às 13hs;

Turma: 10º ano

Professora Prof. Olga Almeida, 29 alunos com idades entre 15 e 16 anos;

Sessão 1- Introdução do Aplicativo de Realidade Aumentada Artivive - 45 minutos

Iniciamos o workshop com um breve resumo do ponto em que paramos no último encontro, contextualizando o projeto e destacando a participação dos alunos nas diferentes etapas e a importância do envolvimento dos grupos, lembrando a natureza participativa do trabalho. Na sequência, iniciamos a apresentação da agenda do dia: Artivive, dossiê e atividade prática. Explicamos a razão da escolha do Artivive, considerando-o uma aplicação simples e leve para dispositivos móveis. Os alunos baixaram o aplicativo para visualizar os três exemplos de exibição do Artivive preparados para esta sessão.

Objetivo:

A utilização do Artivive teve como objetivo proporcionar uma experiência em realidade aumentada, permitindo que os alunos percebessem o potencial do aplicativo. Essa experiência inicial não foi associada a personagens e locais mapeados, pois o objetivo era apenas introduzir os alunos às potencialidades da tecnologia.

Foram preparadas três artworks para esta atividade:

- Primeira artwork: Deu vida a um quadro em aquarela.
- Segunda artwork: Apresentou uma interação com a capa de um livro.
- Terceira artwork: Criou uma interação com a capa de uma caixa de vinho.

Sessão 2 - Atividade Prática - 45 minutos

Material: Dossiê

A sessão contou com uma breve apresentação do dossiê, preparado a partir das pesquisas dos personagens e locais utópicos de Valongo. O dossiê incluiu oito temas: a Escola Secundária de Valongo, António Martins de Oliveira, António de Souza Paupério e a Fábrica de Biscoito Paupério, João Marques Saldanha, Bernardo Martins da Nova em conjunto com o Museu Municipal e o Arquivo Histórico de Valongo, João Alves Saldanha e os Bombeiros Voluntários de Valongo, Padre Joaquim Alves Lopes Reais que acabamos por descartar por ter poucas informações e a Praça Machado dos Santos. Cada grupo teve como tarefa projetar a figura e/ou lugar para os dias atuais, ressignificando-os. A distribuição dos temas foi aleatória, considerando que tínhamos oito grupos com quatro a cinco alunos e sete temas, resultando em dois grupos trabalhando com o mesmo tema.

Objetivo:

O objetivo desta atividade foi projetar as visões utópicas das personagens e lugares que ajudaram a construir a história de Valongo, imaginando como se manifestariam hoje. Para guiar essa ressignificação, utilizamos as seguintes reflexões:

- Quais os valores e princípios que essa utopia defenderia?
- Que ações e iniciativas seriam implementadas para torná-la realidade?

- Quais os desafios e oportunidades que essa utopia enfrentaria no contexto atual?

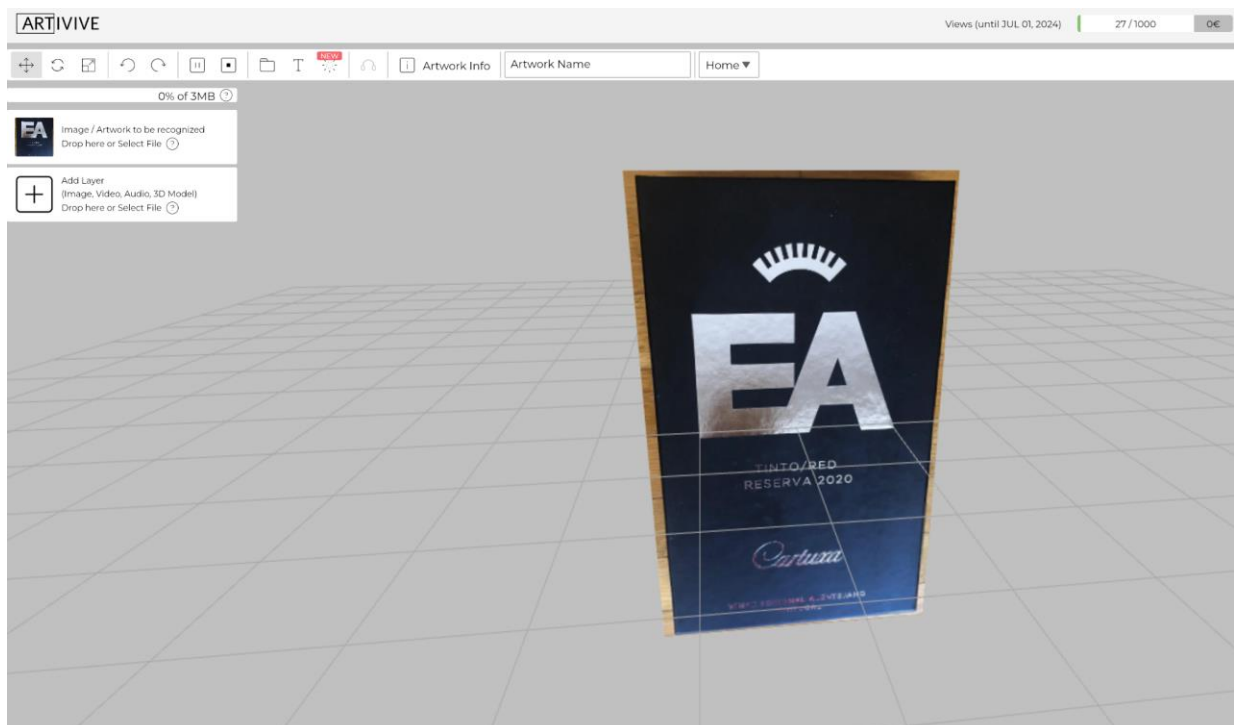
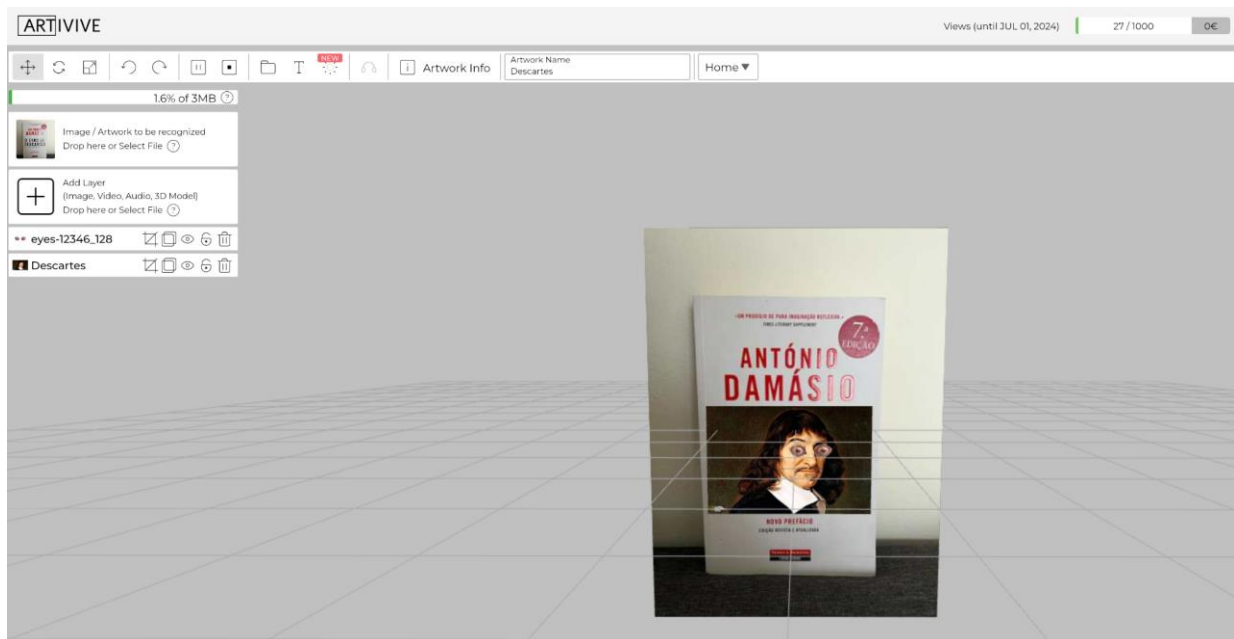
O resultado dessas reflexões poderia ser apresentado em forma de texto, desenho, áudio ou poema, conforme a escolha livre para cada grupo.

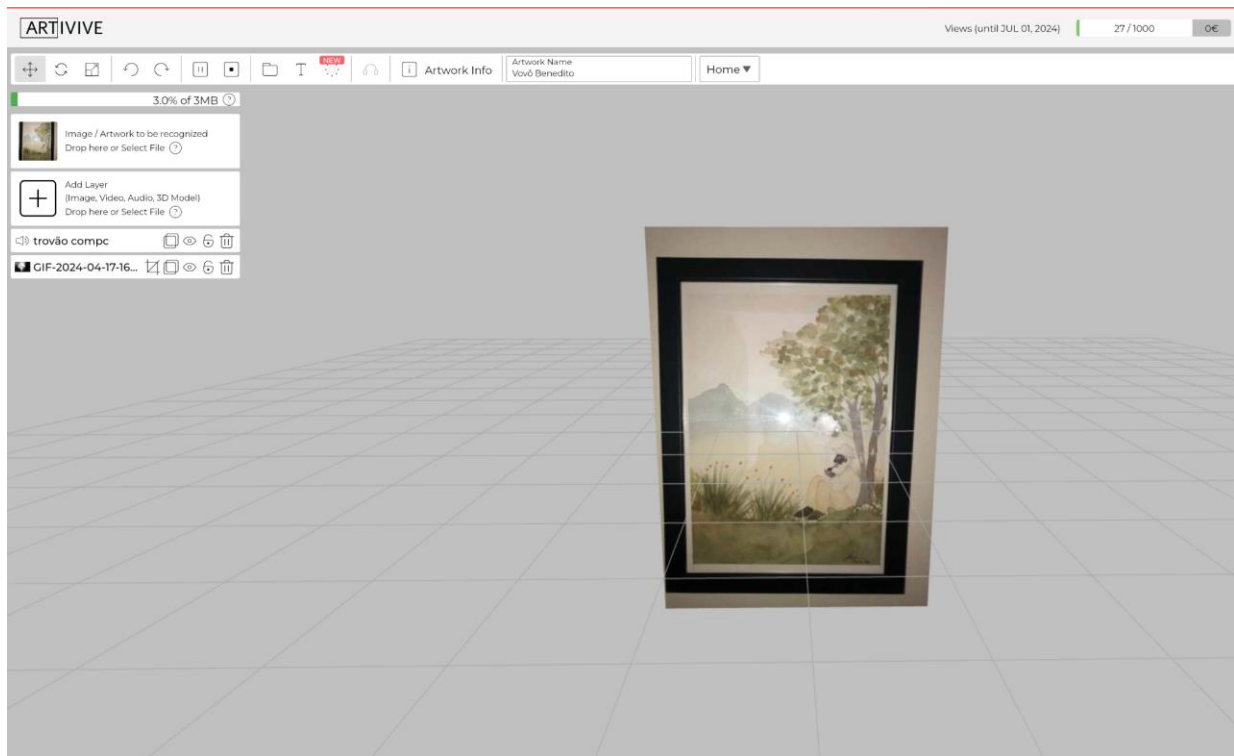
Resultados:

Dos oito grupos, seis concluíram e entregaram a atividade. A professora Olga se prontificou a finalizar a atividade com os grupos que não entregaram ao fim da sessão, em sua próxima aula. As ressignificações resultaram nos seguintes materiais:

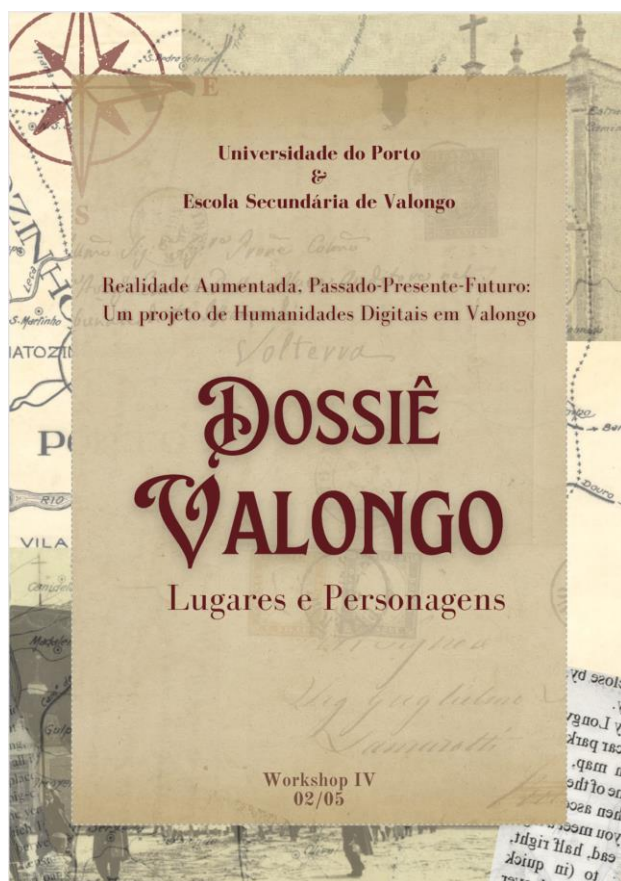
- António Martins de Oliveira: Reflexão escrita - Ressignificado como um empresário de sucesso na construção civil que emprega muitas pessoas e é comprometido socialmente com sua comunidade.
- Fábrica Paupério / António de Souza Malta Paupério: Reflexão escrita - Ressignificado como um empresário bem-sucedido que expandiu a marca Paupério por todo o mundo.
- Museu Municipal & Arquivo Histórico de Valongo / Bernardo Martins da Nova: Reflexão escrita com ilustração junto ao prédio do Museu Municipal e Arquivo Histórico de Valongo - Ressignificado como um famoso cantor de rock que criou uma loja de CDs e vinis onde hoje é o Museu Municipal e Arquivo Histórico de Valongo.
- Escola Secundária de Valongo: A escola foi ressignificada com uma sala para descanso, refeitório com self-service, salas de aula com mesas maiores para projetos e um programa escolar para inserir os alunos no mercado de trabalho.
- Praça Machado dos Santos: A ressignificação da praça resgatou um tempo passado em que havia um lago e árvores, transformando-a em um local onde as pessoas se reúnem para conversar e conviver, apreciando a natureza.
- Bombeiros Voluntários de Valongo/ João Marques Saldanha: A figura foi ressignificada como Ministro das Finanças, empresário, capitalista e latifundiário e o prédio dos bombeiros tornou-se o Ministério das Finanças.

Anexo K: Projeções apresentadas através do aplicativo Artivive





Anexo L: Dossiê das Personagens e Lugares Utópicos de Valongo



Índice	
Escola Secundária de Valongo	3
António Martins de Oliveira	8
António de Souza Malta Paupério & Fábrica de Biscoito Paupério	10
João Marques Saldanha	17
Bernardo Martins da Nova Museu Municipal e Arquivo Histórico de Valongo (antigo Paços do Conselho)	22
João Alves Saldanha	27
Padre Joaquim Alves Lopes Reis	28
Praça Machado dos Santos "Campo Nossa Senhora da Luz" (Ano 1594) "Praça D. Luiz I." (Ano 1890) "Praça do Ringue do Hóquei" (Ano 1950)	30

Escola Secundária de Valongo

Visão

Um agrupamento de escolas de excelência, reconhecido na sociedade educativa, pela qualidade das suas práticas.

Os princípios que nos orientam

- A estrutura e a cultura do Agrupamento de Escolas de Valongo devem "confluir ao serviço do desenvolvimento emocional, social e cognitivo de cada aluno e aluna" (Emílio González, 2010).
- Seguiremos um modelo organizativo de escola pública, baseado nos princípios da participação, implicação, corresponsabilidade e trabalho em equipa.
- Pluralismo, democraticidade, transparência, organização e diálogo, por um lado, mas também competência, eficiência, exigência e rigor, por outro.
- Uma cultura de (auto)avaliação, melhoria e qualidade conduzirão a uma escola aprendente e reflexiva, que se pensa no presente para se projetar no futuro e na continuidade, sempre renovada, da sua história.

Desta forma, todo o trabalho se orientará com vista a:

- Promover o sucesso e prevenir o abandono escolar dos alunos e desenvolver a qualidade do serviço público de educação, em geral, e das aprendizagens e dos resultados escolares, em particular;
- Promover a equidade social, criando condições para a concretização da igualdade de oportunidades para todos;
- Assegurar as melhores condições de estudo e de trabalho, de realização e de desenvolvimento pessoal e profissional;
- Cumprir e fazer cumprir os direitos e os deveres constantes das leis, normas ou regulamentos e manter a disciplina;
- Observar o primado dos critérios de natureza pedagógica sobre os critérios de natureza administrativa, nos limites de uma gestão eficiente dos recursos disponíveis para o desenvolvimento da sua missão;
- Assegurar a estabilidade e a transparência da gestão e administração escolar, designadamente através dos adequados meios de comunicação e informação;
- Proporcionar condições para a participação dos membros da comunidade educativa e promover a sua iniciativa.

Os valores que defendemos

Trabalho, Respeito, Responsabilidade, Criatividade, Diálogo, Liberdade, Colaboração, Cooperação, Compromisso, Inovação e Confiança.

Fonte: Portal oficial do Agrupamento de Escolas de Valongo
<https://aevalongo.dynindis.org/portal/mod/page/view.php?id=109>

Panorama de alfabetização em Valongo - 1930 e 2015

Quadro 13 – Os que sabem ler em Portugal e no concelho de Valongo (em 1930)

	Portugal Continental	N.º	%	Valongo	N.º	%
Homens		1.281.428	18,77	Homens	4.124	23,84
Mulheres		916.467	13,42	Mulheres	2.340	13,53
Total		2.197.895	32,19	Total	6.464	37,37

Observações: N.º = Número de alfabetizados; % = Percentagem face à população total

Valongo em comparação com a média nacional (ver Quadro 13) dos os itens: no total tem 37,37% de pessoas que sabem ler e escrever, enquanto a média nacional é de 32,19%. Quanto aos homens alfabetizados, Portugal tem 18,77% e o concelho de Valongo tem 23,84%, quanto às mulheres alfabetizadas é que a média nacional (13,42%) anda muito próxima da média concelhia (mesmo assim está ligeiramente mais elevada: 13,53%).

Fonte: Publicação "Valongo na Primeira República" - Autor: Manuel Augusto Dias - Pág. 164.
https://www.museuvalongo.pt/multimedia/mvalongo/docs/valongo_na_1a_republica.pdf

Quadro 11 - Indicadores de educação por município e Grande Porto, 2013/2012

Grande Porto	Taxa bruta de escolarização (%)	Taxa bruta de escolarização (%)		Taxa de retenção e desistência no ensino básico (%)			Taxa de transição/conclusão no ensino secundário (%)			
		Ensino básico	Ensino secundário	Total	1º Ciclo	2º Ciclo	3º Ciclo	Total	Cursos gerais/científico-humanísticos	Cursos Vocacionais
Esposibo	123,6	177,4	241,2	8,6	5,0	6,4	12,6	84,5	82,7	87,1
Estremoz	166,7	157,2	166,4	9,0	3,8	10,3	14,8	85,9	86,1	82,1
Matos	79,1	87,6	84,1	8,0	2,6	6,6	12,9	81,3	79,1	83,2
Matosinhos	85,0	106,2	95,9	10,1	3,5	12,2	17,4	80,5	76,6	87,7
Porto	146,5	182,7	303,5	9,2	4,0	12,0	13,4	82,0	82,7	86,9
Póvoa do Varzim	91,3	122,1	118,5	8,2	3,3	8,5	13,7	81,7	81,1	83,5
Valongo	88,1	117,7	83,0	8,1	4,2	10,5	14,4	79,6	78,3	79,4
Vila do Conde	90,9	108,2	75,8	7,8	3,5	9,1	13,1	85,2	81,8	91,0
Vila Nova de Gaia	76,1	106,7	92,1	9,3	3,8	11,3	15,0	83,0	79,0	86,0

Fonte: INE, I.P., Portugal 2013

Fonte: Diagnóstico Social do Concelho de Valongo/2015
<https://www.cm-valongo.pt/cmvalongo/uploads/document/file/395/561628427C741.pdf>

Projetos - Agrupamento de Escolas de Valongo



Agrupamento - Oferta Educativa - Alunos/EE - Clubes/Projetos - Contratação de escola - Quadro de média - Eventos - Inglês

Projetos

- Desporto Escolar %
- Eco-Escolas
- Educação para a Saúde %
- Ensino Bilíngue
- Lere %
- Participação dos Jovens
- Projeto Maia %
- Segurafest %
- URBATO %
- AFS Intercultural Programs %
- AEC (Unidades de Envolvimento Cultural)
- English
- Escola de País
- União Europeia do AEF
- Paralelos %
- Teatro na Escola (EDV)
- TEBAS (EB3)
- Programme for International Student Assessment (PISA) %

"PAN-utopia 2100"

"Uma Utopia Interativa"
 Num mundo de rápidas mudanças e questões controversas, "PAN-UTOPIA 2100: Uma Utopia Interativa" oferece um fórum para reflexão sobre o futuro, abrindo uma janela sobre o ano 2100, uma data suficientemente distante para que se possa traçar planos, imaginar soluções e conquistar sonhos.

"PAN-UTOPIA 2100: Uma Utopia Interativa" convida todas as escolas a integrarem a Liga de Escolas Utopicas e a construir uma sociedade alternativa, situada numa ilha imaginária.

Escolas de todo o mundo estão a associar-se à Liga. Portanto:

Cria uma ilha.

Dá-lhe um nome.

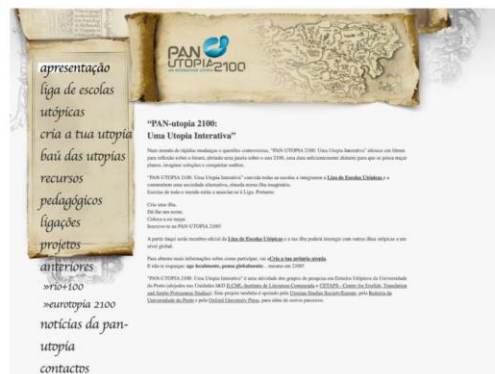
Coloca-a no mapa.

Inscribe-te na PAN-UTOPIA 2100!

A partir daqui serás membro oficial da Liga de Escolas Utopicas e a tua ilha poderá interagir com outras ilhas utópicas a um nível global.

Para obteres mais informações sobre como participar, vai a [Cria a tua própria utopia](#). E não te esqueças: age localmente, pensa globalmente... mesmo em 2100!

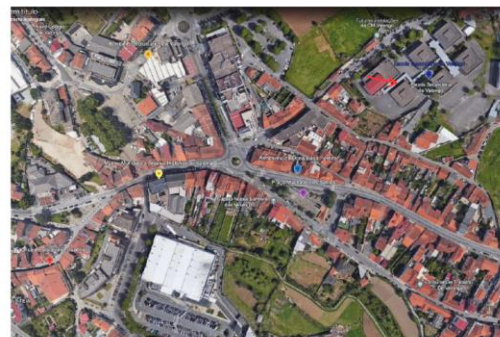
"PAN-UTOPIA 2100: Uma Utopia Interativa" é uma atividade dos grupos de pesquisa em Estudos Utopicos da Universidade do Porto (alojados nas Unidades I&D ILCML: Instituto de Literatura Comparada e CETAPS - Centre for English, Translation and Anglo-Portuguese Studies).



Fonte: Portal oficial do Agrupamento de Escolas de Valongo
<https://aevalongo.dynindis.org/portal/mod/page/view.php?id=109>



Fonte: <https://aevalongo.dynindis.org/portal/>



Fonte: <https://earth.google.com>



António de Souza Malta Paupério A Fábrica de Biscoito Paupério

Da história e tradições de Valongo fazem parte a indústria da panificação e os seus derivados. A regueifa e os biscoitos alcançaram uma fama que é reconhecida em todo o país.

Imbuídos nesta identidade valonguense ligada à panificação, António de Sousa Malta Paupério e Joaquim Carlos Figueira criaram, em 1874, a fábrica de biscoitos "Paupério & Companhia". Dois anos depois, em 1876, a "Paupério & Companhia" recebe um prémio na Exposição Internacional de Filadélfia, feito que haveria de repetir nas exposições internacionais do Palácio de Cristal, em 1877, e na do Rio de Janeiro, em 1879.

Em 1974 o país celebrava a Liberdade e a Paupério o seu primeiro centenário. Atualmente, a Paupério é gerida pela 6ª geração da família Figueira, que mantém uma linha de biscoitos tradicionais com as mesmas receitas utilizadas desde a sua criação.

A produção bastante artesanal, com alguns equipamentos que são autênticas peças de museu, nunca foram obstáculo para a obtenção de produtos de elevada qualidade. Sustentada nos mais exigentes princípios do HACCP, e tendo implementada a certificação IFS, a Paupério implementou um escrupuloso sistema de segurança alimentar, associado a um exigente processo de embalamento, que garante a melhor qualidade aos clientes e consumidores finais.

Manter a tradição e assegurar a produção de produtos de alta qualidade será sempre o principal objetivo da Paupério.

MISSÃO

Fazer chegar aos nossos clientes e amigos os melhores biscoitos regionais do mundo, detentores de um sabor tradicionalmente inconfundível e capazes de satisfazer o consumidor mais exigente.

VISÃO

Ser uma empresa de referência no seu sector, formada por pessoas motivadas, competentes e geradoras de riqueza. Obter a admiração e o reconhecimento dos clientes, dos fornecedores e da comunidade.

VALORES

Ter sempre presente a qualidade e a melhoria contínua para satisfação dos nossos consumidores. Assumir um forte compromisso com a valorização e a qualidade de vida dos nossos Recursos Humanos. Defender relações de confiança, de ética e de respeito mútuo com os nossos parceiros. Contribuir para a melhoria da sociedade em que nos inserimos tendo sempre presente as preocupações sociais e as políticas de desenvolvimento sustentável.

Fonte: Site oficial da fábrica Paupério - www.pauperio.pt

Página em comemoração aos 150 anos da marca (1874 - 2024)



Fonte: www.pauperio.pt

Imagem atual da fachada da loja e fábrica Paupério em Valongo
Rua de Sousa Paupério



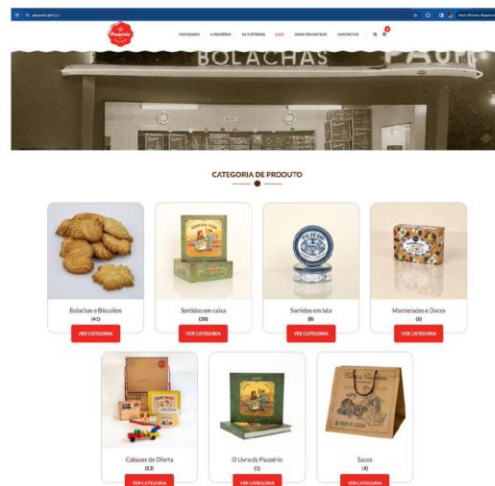
Fonte: www.earth.google

Antiga Loja da Fábrica de Bolachas e Biscoitos Paupério
Rua de São Mamede em frente ao Hotel Central



Fonte: O meu Blogue - <https://frainelda.blogspot.com/2016>

Portfólio de produtos da Fábrica Paupério



Fonte: <https://www.pauperio.pt/loja/>



O livro "O Nome do Biscoito é Paupério" conta a história da Paupério & Companhia desde sua formação em 1874.

Quartel dos Bombeiros Voluntários de Valongo



Foto: Roberta Rodrigues

Sala das sessões do Quartel dos Bombeiros Voluntários de Valongo



Foto: Roberta Rodrigues

18

15.10 - João Marques Saldanha (1850-1935)



João Marques Saldanha

João Marques Saldanha nasceu no Rio de Janeiro (Brasil), no dia 16 de maio de 1850. Filho de Joaquim Marques Vinagre e de Josefa Carolina Marques, foi batizado na Igreja de Nossa Senhora da Candelária, tendo como padrinho João Alves Saldanha e Nossa Senhora da Conceição. Viria a falecer no dia 2 de janeiro de 1935, com 84 anos.

Em termos políticos, e no período da Primeira República, João Marques Saldanha foi Presidente da Comissão Executiva da Câmara Municipal de Valongo, entre janeiro de 1923 e 2 de janeiro de 1926, tendo sido reeleito para a mesma função em 2 de janeiro de 1926, sendo deposto já no período da Ditadura Militar, quando foi empossado, a 22 de julho de 1926, uma Comissão Administrativa presidida pelo Tenente José Nogueira Soares Junior.

Mas no período final da Monarquia, João Marques Saldanha já havia exercido o poder municipal como Vice-Presidente da Câmara em 1893, em 1900 e em 1901, e vogal em 1899.

Ao longo da Primeira República João Saldanha evidenciou-se, sobretudo, como um grande benemérito para as instituições e pessoas, em particular de Valongo e, de um modo geral, de todo o município. A Igreja,

num tempo em que o regime político a maltratava, foi a mais beneficiada pelo seu altruísmo.

As atas da Junta e da Câmara de Valongo estão repletas de menções elogiosas aos seus atos de grande filantropia. Vejamos alguns casos. Em março de 1911 fez uma ligação de água para uma propriedade sua, na Rua do Padrão, mas informou logo que disponibilizaria uma torneira para fonte de utilização pública, o que aconteceu cerca de um ano depois, fazendo-se a inauguração da Fonte do Padrão, tendo sido proposto a mudança do nome para "Fonte Saldanha" para perpetuar a benemerência desta família. Em março de 1915 pediu autorização à Junta de Freguesia de Valongo, que lhe foi concedida depois de ouvido o pároco, para "encarnar" à sua custa a Imagem de S. Mamede, existente na Igreja Paroquial. E na data da sua Festa (a 17 de agosto) já se encontrava no seu lugar, devidamente restaurada, pelo que a Junta de Freguesia de Valongo aprovou um voto de congratulação à família Saldanha por tudo o que tem feito a favor de Valongo e da Igreja. Ao longo de toda a construção da nova Avenida Oliveira Zina, acompanhada a obra, como 2º testamenteiro de Oliveira Zina. As obras foram dadas por concluídas em 12 de dezembro de 1915 tendo o excesso do valor arrematado (901\$50) sido pago do bolso do Padre Manuel Moreira Silva Torres e de João Saldanha. Este pagou as despesas com a compra das árvores para arborizar a Avenida e o Padre Manuel pagou a despesa com a abertura das covas e a plantação. Em junho de 1916, João Marques Saldanha pede autorização à Junta de Freguesia de Valongo para encarnar a Imagem de Nossa Senhora do Rosário, como já havia feito antes com a Imagem de S. Mamede, tendo sido autorizado, depois de ouvido o pároco. A 1 de

fevereiro de 1925 a Junta de Freguesia de Valongo deu autorização a João Marques Saldanha para mandar pintar, a expensas suas, as portas exteriores da igreja, o guarda-vento e os gradamentos de ferro do adro em frente e do Cemitério, que estavam em péssimo estado de conservação, o que terá custado cerca de 1000\$00. As obras estavam prontas nos finais de março de 1925, tendo a Junta ido em comissão agradecer a João Marques Saldanha mais este grande donativo.

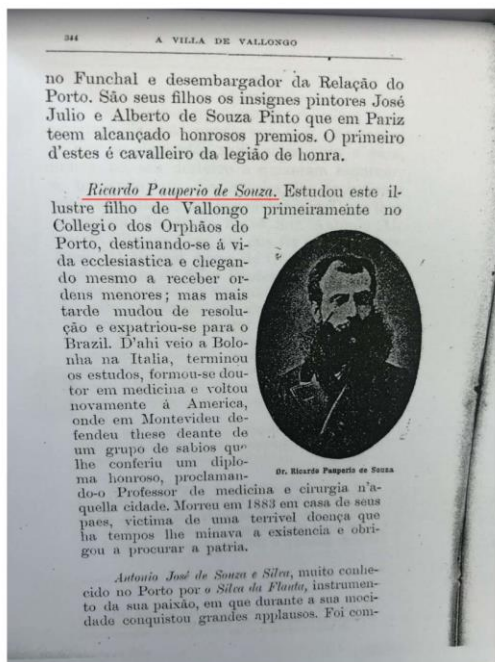
Em termos associativos, João Marques Saldanha teve grandes responsabilidades sobretudo em instituições assistenciais: foi Provedor durante muitos anos da Santa Casa da Misericórdia (tendo oferecido um terreno para a instalação do novo hospital); foi Presidente dos Bombeiros Voluntários de Valongo, entre 1895 e 1909, presidiu na década de 1920, à Comissão Municipal de Assistência Pública, contribuindo com várias importâncias de dinheiro para distribuir pelos pobres da freguesia; foi Juiz de Condição do Senhor dos Passos em 1919; e, em abril de 1911, quando se constituiu a Comissão do Nêcio da Cruzada de Tiro Nacional de Valongo, o seu nome foi o 1.º dessa Comissão.

Aquando da sua morte, deixou, em Testamento, 5000\$00 para distribuir emolusos aos pobres da Vila e de Souselo, discriminando expressamente os "cegos, aleijados, entretidos e tuberculosos"; e 5.000\$00 ao Hospital da Misericórdia, de Nossa Senhora da Conceição de Valongo. Não esqueceu também outras agremiações assistenciais, que já em vida tinha ajudado, como foram a Associação de Socorros Mútuos e Fúnebres das Classes Trabalhadoras, o Albergue Noturno da Cruz Vermelha, a Condição de São Vicente de Paulo, a Condição dos Santos Passos e a Associação Humanitária dos Bombeiros

Fonte: Publicação "Valongo na Primeira República" - Autor: Manuel Augusto Iltas - Páginas 149 e 150.
https://issuu.com/multimediacmvalongo/docs/valongo_na_1a_republica

Voluntários de Valongo a quem deixou o resultado da venda de duas propriedades suas.

19



16



João Marques Saldanha

João Marques Saldanha nasceu no Rio de Janeiro a 16 de Maio de 1850. Filho de Joaquim Marques Vinagre e Josefa Carolina Marques, foi batizado na Igreja da Candelária, sendo seu padrinho João Alves Saldanha e sua madrinha N.ª Senhora da Conceição. Desconhece-se o ano em que veio para Portugal, mas pelo livro "Subscritores da A.H.B.V.V.", em 1894" constata-se que em 16 de Janeiro de 1895 o Presidente da Associação Humanitária dos Bombeiros Voluntários de Valongo era João Marques Saldanha, cargo que ocupou até 1909. Capitalista de profissão foi também, um benemérito do concelho. Surgem referências suas em 1912, quando ofereceu a fonte pública do Padrão ao Concelho de Valongo, para abastecimento de água potável. Em 1925 fez um donativo no valor de 1000\$00 para pintura das portas exteriores da igreja paroquial, guarda-vento e portarias de ferro do adro e cemitério. Tem o seu retrato na sala das sessões da Santa Casa da Misericórdia de Valongo onde foi Provedor de 1907 a 1932, e outro na sala das sessões do Quartel dos Bombeiros Voluntários de Valongo. Viúvo e sem descendentes, viveu na sua casa sita na Rua Guerra Junqueiro com uma governanta, Emília Marques Quelhas. Morreu em 1935. Pelos bens deixados em testamento, alcançou fortuna de que se soube servir para benefício do Município de Valongo. Além de muitas outras benfeitorias destaca-se o valor de 5000\$00 deixado para o Hospital de N.ª S.ª da Conceição de Valongo, não esquecendo também os pobres, cegos e entretidos desse hospital. Foram seus testamenteiros o Padre Tomás Gonçalves Pereira, João Ventura da Fonseca, Manuel Moreira Alves Brito e João Lino de Castro Neves.

Fonte: <https://arquivo.cm-valongo.pt/details?id=772&detailsType=Description>
(site do Arquivo Municipal de Valongo)

17

Contemporâneo do Regicídio, em Valongo, é o edifício onde funcionou o 1.º Teatro de Valongo, inaugurado precisamente no ano anterior (1907). O primeiro espetáculo realizou-se no dia 20 de julho de 1907.

Este espaço de lazer, o 1.º da vila de Valongo ficou a dever-se ao benemérito João Marques Saldanha, que nasceu no Rio de Janeiro a 16 de maio de 1850. Foi Provedor da Santa Casa da Misericórdia de Valongo e fez parte da Associação Humanitária dos Bombeiros, sendo seu Presidente entre 16 de janeiro de 1895 e 1909. Foi, também, Juiz da Confraria do Senhor dos Passos em 1919. Durante a sua vida ofereceu vários donativos para benéficas instituições e a pessoas de Valongo, nomeadamente para a Igreja, Cemitério, Bombeiros, Hospital da Misericórdia, Contraria, Albergue Noturno da Cruz Vermelha, construção da Fonte do Padirão e para a construção do Teatro de Valongo. Em testamento deixou ainda dinheiro aos pobres de São João, designadamente aleijados, tuberculosos e cegos. Em termos políticos foi Vereador e Vice-Presidente da Câmara de Valongo no período da Monarquia e Presidente da Comissão Executiva, já no período final da República.



À direita:
Teatro de Valongo.
O primeiro espetáculo foi a casa no dia 20 de julho de 1907

Gestão da Câmara de Valongo entre 1910 e 1926

Manuel Ines de Azevedo presidiu à Comissão Executiva entre 12 de agosto de 1919 e 29 de novembro de 1919. Antes já havia sido membro da 2.ª Comissão Administrativa Paroquial de Valongo (entre 1911 e 1913) e da Comissão Executiva da Câmara de Valongo, entre 1914 e 1918.

Carlos dos Santos Almeida foi Presidente da Comissão Executiva entre 29 de novembro de 1919 e 10 de maio 1920 quando pediu licença, por tempo limitado, por razões de saúde; voltou a Presidente da Comissão Executiva, em 10 de janeiro de 1921 até 5 de setembro de 1921, quando voltou a pedir licença limitada para tratar de problemas de saúde; em 10 de janeiro de 1922 voltou a ser escolhido para o cargo de Presidente da Comissão Executiva, aceitou a eleição do seu nome, mas pediu licença para cuidar da sua saúde, por não se encontrar melhor (vivia a falecer em abril de 1920). Carlos dos Santos Almeida já antes havia exercido o cargo de Presidente da Comissão Administrativa Paroquial de Allen, entre 1910 e 1914 (com uma curta ausência por ter ido para o Brasil, entre dezembro de 1910 e março de 1911).

Luciano Moura foi Presidente da Câmara de Valongo entre 2 de janeiro de 1923 e 2 de janeiro de 1926. Antes já havia exercido as funções de Vice-Secretário, Vogal e Vice-Presidente da Comissão Executiva, entre 12 de agosto de 1919 e 2 de janeiro de 1923. Nos anos de 1919 e 1920 foi Tesoureiro na Junta de Freguesia de E-

João Marques Saldanha foi Presidente da Comissão Executiva entre janeiro de 1922 e 2 de janeiro de 1926, tendo sido reeleito para a mesma função em 2 de janeiro de 1926, sendo deposto já no período da Ditadura Militar, quando foi empossada, a 22 de julho de 1926, uma Comissão Administrativa presidida pelo Tenente José Nogueira Soares Júnior. João Marques Saldanha já havia exercido o poder municipal no período da Monarquia (Vice-Presidente em 1893, em 1900 e em 1901; vogal em 1899).

5.2 – Gestão das freguesias do concelho de Valongo (1910-1926)

Com a implantação da República, a gestão das freguesias, sem mudar estruturalmente de competências, passou definitiva e efetivamente para a sociedade civil. Contudo, a instabilidade política vivida pelos órgãos do poder central, sobretudo após o Sidonismo, também se manifestou ao nível do poder local.

Pelo Decreto n.º 25, de 26 de novembro de 1880, aprovado pela Regência Liberal de Angra do Heroísmo, cada Junta de Paróquia passaria a ser presidida pelo Regedor e compunha-se de três, cinco ou sete elementos, conforme o número de freguesias, sendo eleitos verbalmente, através da chamada individual dos diversos eleitores. O apuramento era feito em público.

Competia às Juntas assim eleitas, a conservação e reparos da Igreja, das fontes, poços, caminhos públicos e

dições fosse imediatamente posto a concurso o mesmo partido».

O resultado surgiria na sessão de 17 de setembro de 1913 quando a Comissão Municipal de Valongo escolheu por unanimidade, nas condições previstas no concurso e por voto secreto, como novo facultativo, precisamente o médico que vinha assegurando internamente essas funções, o Dr. Guilherme Clime. Claro que os preços da tabela foram sendo atualizados, sobretudo na década de 1920, em função das mudanças, e foram grandes, que ocorreram a nível de salários e de preços.

A água

A questão da água, designadamente a sua distribuição em meios mais urbanos, como era o caso de Valongo, também preocupou as autoridades políticas locais. Nos meios rurais havia muita água, e como naquele tempo a poluição era bem menor do que nos nossos dias, muita dessa água de poços e de minas era perfeitamente consumível para o ser humano.

Na vila de Valongo, já se tornava muito útil a existência de fontes para abastecimento doméstico, pois nem todas as casas tinham quintal com poço. Valeu, nesta circunstância, a iniciativa de beneméritos como foi o caso de João Marques Saldanha.

No dia 13 de março de 1911 chegou à Comissão Administrativa do Município a informação de que João Marques Saldanha iria fazer uma ligação de água para uma propriedade sua, na Rua do Padirão, disponibilizando uma torneira para fonte de utilização pública. Um ano depois, a 1 de abril de 1912, na sessão da Comissão Municipal de Valongo já se faz referência à inauguração da Fonte do Padirão, mais um ato de altruísmo

de João Saldanha para os habitantes da rua e da vila. Mais tarde (24 de abril) propôs-se a mudança do nome para "Fonte Saldanha" para perpetuar a benemérita desta família para com a vila de Valongo e até para com outras localidades do concelho.

Em Allen, já no período final da Primeira República, pensou-se na canalização de água para o Adro da Igreja. Transcrevo da ata da Junta de Freguesia o texto relativo a essa resolução.

«O vogal Quintino pedindo a palavra pede para ser posta em discussão a resolução sobre a encaiação da água para o adro da Igreja e bem assim a colocação ali de um tanque publico e que já foi discutido na sessão de 20 de Dezembro do ano findo. O cidadão presidente diz que na antiga residência, hoje na posse desta Junta existe um tanque e que está apropriado para o fim desejado evitando assim uma grande despesa. Que a encaiação segundo o seu parecer deverá ser feita em canos de gvl conseguindo os mesmos da Empresa Ceramica de Ermeizinde onde se consegue um pequeno desconto e ao mesmo tempo aguarda o seu pagamento pois como todos sabem não há saldo para tal fim. Sendo aprovada a proposta do snr. presidente o vogal Marques da Silva propõe para que se mande já construir o rego para a encaiação, colocando-se já o tanque no adro e se encomende os canos necessarios afim de se ver se consegue ter a agua no mencionado adro na vespera da festa de S. Vicente. O vogal Arnaldo de Fátima e Sousa diz concordar com as propostas apresentadas».

Fonte: Publicação "Valongo na Primeira República" Autor: Manuel Augusto Dias Pág. 191
https://issuu.com/multimediacnvalongo/docs/valongo_na_1a_republica



Cruzeiro e Rua do Padirão, 1920 - Gentilmente cedida por Ivo Wheelch de Sousa
Fonte: <https://www.facebook.com/arquivohistoricomunicipal.valongo/photos>

Fonte: Publicação "Valongo na Primeira República" Autor: Manuel Augusto Dias - Páginas 31 e 60.
https://issuu.com/multimediacnvalongo/docs/valongo_na_1a_republica

20

Bernardo Martins da Nova

Museu Municipal e Arquivo Histórico de Valongo

(antigo Paços do Concelho)

Foi Bernardo Martins da Nova que, nos inícios do século XIX, mandou construir o edifício para habitação de família. A capela de S. Bruno foi acrescentada em 1825. Doze anos depois, e com a elevação de Valongo a concelho, passou a albergar a Casa do Município que aqui se manteve por mais de um século. O seu valor histórico e arquitetónico fez deste o local ideal para a instalação do Museu Municipal e do Arquivo Histórico, inaugurados a 1 de Junho de 2001, a que posteriormente se veio a juntar o Turismo. A história local está aqui representada de variadíssimas formas. A coleção integra fósseis que remontam à era paleozóica, bem como um espólio arqueológico pré-histórico e romano. As atividades económicas, a história, a etnografia e a cultura da região também estão presentes através da apresentação de objetos relacionados com a panificação, a mineração da lousa, a transformação do linho, os brinquedos de chapa e madeira, mas também os trajes dos participantes na Bugiada, pintura e arte sacra.

Fonte: <https://arquivo.cm-valongo.pt/details?id=772&detailsType=Description>
(site do Arquivo Histórico de Valongo)



Foto: Roberta Rodrigues

22

Capela de São Bruno e o antigo edifício Paços do Concelho - Valongo.



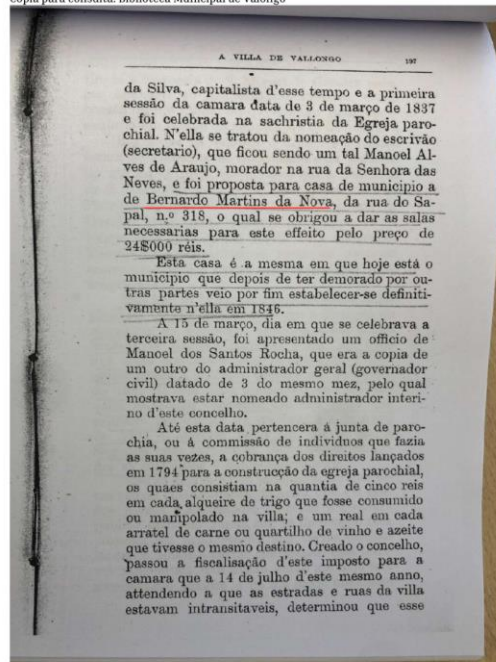
Fonte: O meu Blogue <https://frameda.blogspot.com/2018/>



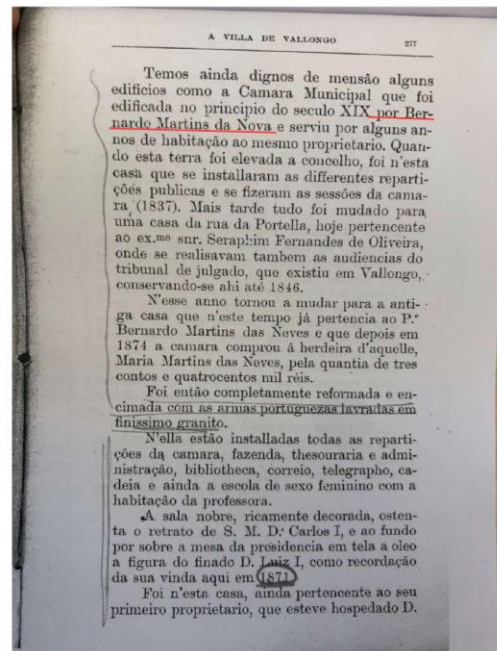
Foto: Roberta Rodrigues

23

Registros sobre o Sr. Bernardo Martins da Nova
 Livro: A Villa de Vallongo - Autor: Padre Joaquim Alves Lopes Reis - Ed: 1904
 Cópia para consulta: Biblioteca Municipal de Valongo



24



25

Registros da relevância do edifício Paços do Conselho para Valongo

4 - A proclamação da República no município de Valongo

Implantada a República na capital, competia fazer-se agora a transferência dos poderes administrativos em todo o território nacional, começando, naturalmente, pela sede dos municípios, para depois se passar a cada uma das freguesias.

Depois de fazermos alusão mais detalhada à proclamação da República nos Paços do Concelho, referiremos a transferência de poderes em cada uma das freguesias, pela ordem cronológica em que ocorreram.

4.1 - A proclamação da República nos Paços do Concelho

De acordo com a respetiva ata, a proclamação da República em Valongo fez-se no dia 10 de outubro de 1910, na presença da antiga vereação, composta pelas seguintes pessoas: Padre António Mendes Moreira (Presidente), João Marques Nogueira Pombo, Monsenhor Paulo António Antunes, José Joaquim Ribeiro Teles e Feliciano Ferreira da Rocha (vereadores efetivos), Manuel da Silva Baltazar Brites, Augusto Sobral, Serafim Pereira dos Santos, António Castano Alves Pereira e António de Castro Moutinho Neves (vereadores substitutos), o Dr. Joaquim da Maia Aguiar (Administrador do Concelho) e muitos outros cidadãos da vila e freguesias rurais do concelho.

Foi, pois, em virtude do cargo que exercia e não pelas suas convicções políticas que o Presidente da Câmara



Rua de S. Mamede vendo-se os Paços do Concelho (2.º edifício do lado esquerdo)



Paços do Concelho de Valongo - Aqui foi proclamada a República no dia 10-10-1910 por Maia Aguiar



Valongo no início do século XX, vendo-se no fundo o edifício dos Paços do Concelho

Fonte: Publicação "Valongo na Primeira República" - Autor: Manuel Augusto Dias - Páginas 33 e 17.
https://issuu.com/multimediacomvalongo/docs/valongo_na_1a_republica

26

João Alves Saldanha

O Sr. João Alves Saldanha foi um capitalista e benemérito nascido em Valongo. O Padre Joaquim Alves Lopes Reis dedicou seu livro "A Villa de Vallongo" ao Sr. João Alves Saldanha.



Localização da Rua Alves Saldanha com referência da Escola Secundária de Valongo e Praça Machado dos Santos.



<https://earth.google.com/websearch?l=Rua+Alves+Saldanha+Valongo>

27

Padre Joaquim Alves Lopes Reis

O Padre Joaquim Alves Lopes Reis nasceu em Valongo no ano de 1871 e escreveu o livro "A Villa de Vallongo" publicado em 1904.

A Villa de Vallongo" é uma obra que se destaca por sua importância histórica e cultural. O livro apresenta uma visão detalhada e abrangente da vila de Valongo, oferecendo informações sobre sua história, geografia, economia, cultura e vida cotidiana. Um exemplar original da obra encontra-se em exposição na Biblioteca Municipal de Valongo, além de cópia para consulta.

Abaixo, passagem da publicação "Valongo na Primeira República" que fala sobre a relevância do Padre Joaquim Lopes Reis para Valongo:

verdadeiro líder (agentes da polícia judiciária do Porto estiveram em Ermesinde a investigar os últimos acontecimentos políticos de setembro de 1911, pois na reunião da Comissão Municipal de 1 de novembro é aprovado o pagamento de 1725 réis ao Hotel Trevisani pelo alojamento desses agentes), motivo por que a 3 de outubro de 1911 o Administrador do Concelho de Valongo, Dr. Joaquim Maia Aguiar, terá solicitado ao Comissário Geral da Polícia Civil do Porto a prisão do Reverendo Paulo António Antunes, pároco de Ermesinde pelo seu alegado envolvimento no "29 de setembro". Terá sido este quem convenceu o Pároco de Sobrado a tocar os sinos da torre da Igreja a rebate, para juntar toda o povo, desta e doutas paróquias, para seguirem para Valongo e tomarem a Câmara Municipal.



O Padre Joaquim Lopes Reis, de Valongo, foi uma das vítimas da conspiração monárquica de setembro de 1911

Segundo se veio a apurar, terá sido o padre Paulo António Antunes quem terá contactado os seus colegas de Aliena, Valongo e Sobrado, para o «auxiliarem n'um movimento revolucionário, pedindo-lhes para mandarem tocar os sinos a rebate, quando fosse de madrugada, aliciando o povo e seguindo com ele para a sede do concelho, a fim de tomarem conta da Câmara e administração, ficando elle administrador. / O Abbede d'Ermesinde Paulo António Antunes, sahio na route de 29 de Setembro findo, n'um carro, seguindo para Aliena entrando em casa do Pe. Manuel Vieira Leite, cura d'aquella freguesia; seguiu para Vallongo onde esteve em casa do Pe. Joaquim Lopes Reis e dali para Sobrado, entrando em casa do abbede d'aquella freguesia. / Como se conclue dos depoimentos (...) o abbede d'Ermesinde era o dirigente do movimento revolucionário n'este concelho, intendendo-se directamente com o Comité do Porto como elle declarou». O Padre Joaquim Lopes Reis (figura ilustre de Valongo, foi o 1.º Secretário e beneditino do hospital Nossa Senhora da Conceição, tendo feito parte da Comissão Instaladora de 29 de abril de 1905 até à direção de 1917, foi também autor da monografia "A Villa de Vallongo", de 1904; e em 20 de novembro de 1907 foi nomeado pela Câmara de Valongo como responsável pela conservação e ornamentação da Capela de S. Bruno) também se viu envolvido na conjura e acabou por ficar preso entre outubro de 1911 até janeiro de 1912.

A revolta, tanto no Porto, como em Santo Tirso e noutras localidades ao redor do Porto, como aqui em Valongo, seria dominada pelas tropas republicanas e os seus principais protagonistas, acabaram presos ou puseram-se em fuga.

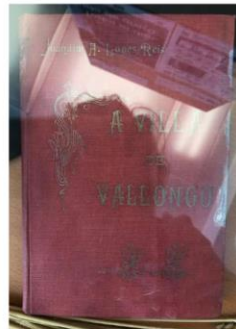
Fonte: Publicação "Valongo na Primeira República" - Autor: Manuel Augusto Dias - Pág. 120.
https://www.comunicadacmvalongo/docs/valongo_na_1a_republica

Trecho da conclusão do livro "A Villa de Vallongo":

"Nos Séculos que ainda estão por vir, se algum d'esses cataclysmos que subvertem as Nações e fazem desaparecer os povos, risque do mapa de Portugal esta encantadora terra, este livro ficará sempre como um monumento vivo a atestar aos vindouros o que ela foi no passado."

Padre Joaquim Lopes Reis

28



Registro do exemplar "A Villa de Vallongo" do Padre Joaquim A. Lopes Reis, em exposição na Biblioteca Municipal de Valongo. Foto: Roberta Rodrigues

29

Praça Machado dos Santos

"Campo Nossa Senhora da Luz" (Ano 1594)
"Praça D. Luiz I" (Ano 1890)
"Praça do Ringue do Hóquei" (Ano 1950)

Durante o século XIX, a actual Praça Machado dos Santos tinha o nome de **Praça Dom Luiz I**, em honra ao Rei Dom Luiz I. A atribuição desse nome à praça foi motivada, em parte, pela autorização concedida pelo Rei Dom Luiz I para aquisição do edifício onde foram instalados os Paços do Concelho, por três contos e quatrocentos mil réis, permanecendo ali até o ano de 1989. Outro motivo foi a visita realizada pelo próprio Rei Dom Luiz I, acompanhado da Rainha Dona Maria Pia, a Vallongo, no ano de 1871. Na página 222 do livro A Villa de Vallongo, diz o seguinte sobre essa visita Real a Valongo, no ano de 1871:

"Pouco depois veio aqui Sua Majestade D. Luiz I com a Rainha Dona Maria Pia, facto que deu a Vallongo uma grande importância e ficou gravada na memória de toda a gente, pelos grandiosos festejos que por essa ocasião se realizaram."

Entretanto, na página 368 do livro A Villa de Vallongo, diz que a praça D. Luiz I teria sido a antiga Praça de Nossa Senhora das Neves:

"(...)Praça D. Luiz I, é a antiga Praça de Nossa Senhora das Neves que já existia em 1594 com o nome de Campo de Nossa Senhora da Luz, documentos existentes no Archivo Parochial de Penafiel já falam neste Campo de Nossa Senhora das Neves a 10 de Março de 1594. (...)Esta praça seria pouco habitada então, estendia-se desde as casas da Rua da Ferraria até à Capela da mesma denominação, que ocupava pouco mais ou menos o ângulo sudoeste do recinto, que está actualmente fechado pelas grades. (...)Em 1864 a Câmara Municipal resolveu retirar a Capela do centro do largo para uma das extremidades, e, construir aí uma praça fechada e um chafariz, para o que pediu a quantia de 2000 mil réis com a condição de amortizar pelo menos 200 réis por ano, ver sessão da Câmara de 3 de Novembro de 1864. (...)Foi só no ano de 1890, que sendo Presidente da Câmara o Exm. Sr. António de Oliveira Zina, se mudou o nome desta praça, para **Praça D. Luiz I**"

Por volta de 1950 a Praça Machado dos Santos recebeu um ringue de hóquei tornando-a conhecida como a "Praça do Ringue de Hóquei".

30

Nesta antiga fotografia que está na página 178 do livro A Villa de Vallongo, vemos como era grande o movimento na **Praça Dom Luiz I** (actual Praça Machado dos Santos) em dia de feira. Existiam casas no meio da praça, uma fonte com chafariz e cercas metálicas.



Fonte: O meu Blogue - <https://falmendo.blogspot.com/2018/>

Segundo informação na página do "O meu Blogue" está é uma das fotografias mais antigas de Valongo. De acordo com relatos, em 1890 esta praça passou por reformas onde foram removidas as casas, grades e a capela Senhora das Neves do seu centro.



Cidade de São João Salazar - VALLONGO
PRAÇA DOM LUIZ I EM DIA DE FESTA

Fonte: O meu Blogue - <https://falmendo.blogspot.com/2018/>

31

Imagens antiga e atual da Praça Machado dos Santos e Rua de São Mamede



Praça Machado dos Santos e Rua de S. Mamede, Valongo, 1955
Fundo fotográfico AIMVL6. Fonte: [arquivo.cm.valongo.pt](https://fotomemoria.com/2018/)



Fonte: O meu Blogue - <https://fotomemoria.com/2018/>



Fonte: O meu Blogue - <https://fotomemoria.com/2018/>

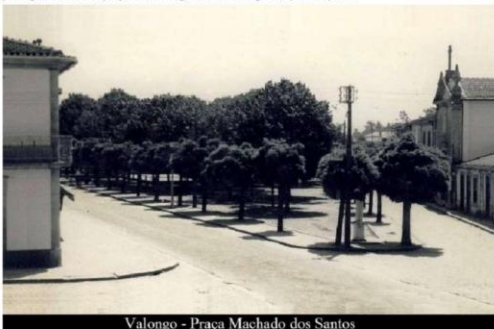


Praça Machado dos Santos - Fundo fotográfico AIMVL6
Fonte: arquivo.cm.valongo.pt

32

33

Praça Machado dos Santos com o **Rinque de Hóquei em patins** (Associação Desportiva de Valongo) - Ano 1950
Em 1970 a Câmara de Valongo fez um pavilhão lá em cima no Calvário, nessa altura foi retirado o rinque de patinagem do meio da praça, e no seu lugar fizeram um lago com peixes e patos.



Valongo - Praça Machado dos Santos

Praça Machado dos Santos na década de 1970, com o lago no meio.



Fonte: Informações e imagens extraídas de O meu Blogue - <https://fotomemoria.com/2018/>

34

Ilustração da Praça Machado dos Santos - Rinque
Sem autor atribuído - Site da Câmara Municipal de Valongo



Mapa de Memórias - site da Câmara Municipal de Valongo
Fonte: https://www.cm-valongo.pt/cmvalongo/uploads/documentos/730/mapa_de_memorias_valongo.pdf

35



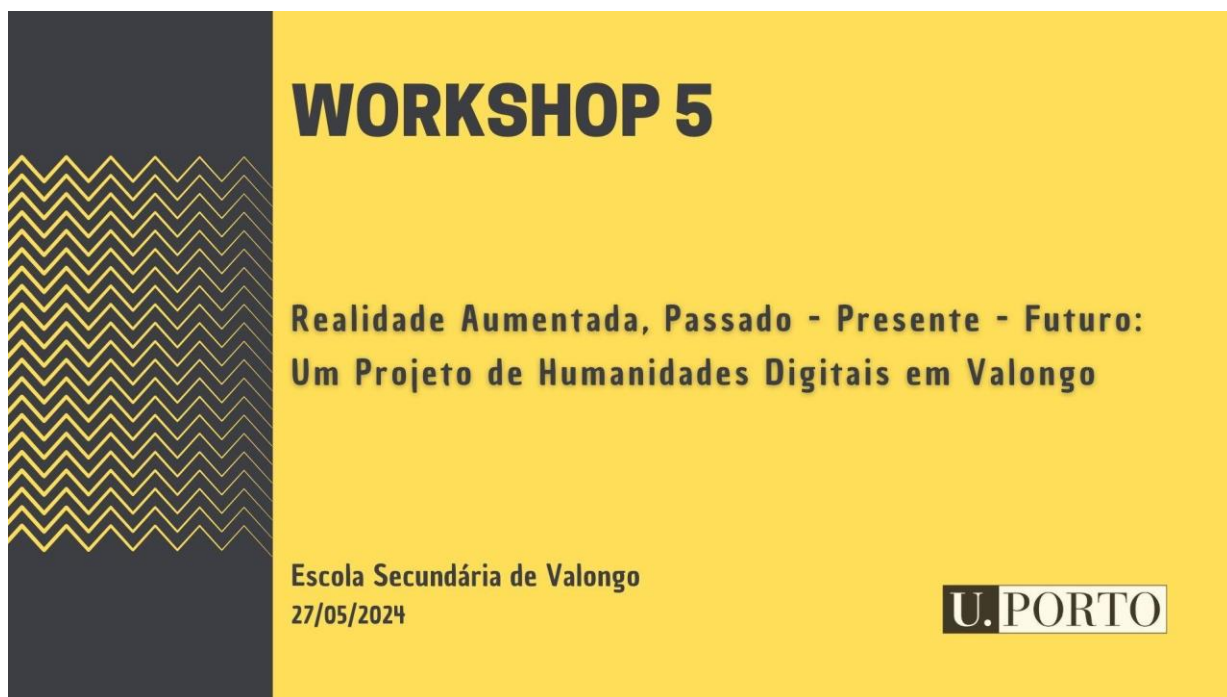
Capela Nossa Senhora das Neves também referenciada por Capela de N^o Sr^a da Luz, datada de 1580, situava-se no centro da praça. Em 1878 foi transferida para sua atual localização.

Fonte: Arquivo Histórico de Valongo <https://arquivo.cm-valongo.pt/details?id=1919>



Foto: Roberta Rodrigues

Anexo M: Apresentação utilizada no Workshop 5



RECOLHAS

Exibição de Recolhas de Moradores locais:

- Memórias do São João
- Memórias de Infância na Rua da Fábrica de Biscoito Paupério



ATIVIDADE PRÁTICA

- 1ª Etapa**
Visualização das Ressignificações em Realidade Aumentada;
- 2ª Etapa**
Reflexões em Grupo;





RESUMO DOS WORKSHOPS



CONQUISTAS E RESULTADOS

Construção de Projeto Participado

Diálogo entre Gerações

Documentação de Memórias

Mapeamento de Mentres e Locais Utópicos

Ressignificação do Legado Imaterial de Valongo



CIRCUITO FÍSICO-DIGITAL

Mapeamento Utópico - Centro Histórico de Valongo



COLABORADORES



Escola Secundária de Valongo

Alunos do 10º ano

Profª. Olga Almeida

Profª. Carla Vicente

Coordenadora Helena Lobo

Ana Helena Lobo

Moradores Locais

Obrigada!

**Pesquisa conduzida pela aluna Roberta Rodrigues sob a
orientação do Prof. Luciano Moreira & Tânia Cerqueira.**

Anexo N: Descrição do Workshop 5

Workshop 5 - Escola Secundária de Valongo

Data e Horário: 27/05/2024 - 8h às 9h30;

Turma: 10º ano

Professora facilitadora: Olga Almeida

Número de alunos: 29, com idades entre 15 e 16 anos;

Sessão 1 - 20 minutos

Iniciamos o workshop recapitulando o encontro anterior e assistimos às últimas recolhas feitas pelos grupos:

- Vídeo 1: Memórias do São João - Entrevista com um morador de Sobrado.
- Vídeo 2: Memórias de uma moradora que cresceu na rua da Fábrica de Biscoito Paupério.

Objetivo:

Provocar uma discussão para entender como as memórias dos moradores de Valongo podem representar uma forma de utopia.

Resultados:

Após assistir os vídeos, alguns alunos falaram sobre a relação de suas famílias com o São João, compartilhando fotos com trajes típicos. Comentamos sobre o Sr. António de Souza Malta Paupério, que a partir de uma visão utópica, construiu em sociedade com o Sr. Joaquim Carlos Figueira um negócio para além das expectativas da época. Segundo Ribeiro (2020), esse negócio sobreviveu a várias crises. Hoje é gerida pela 5ª e 6ª geração da família Figueira, tendo um importante papel para a economia e identidade cultural de Valongo.

Sessão 2 - 45 minutos

Atividade prática com o aplicativo de realidade aumentada Artivive (5 trabalhos/artworks);

Distribuímos um folder por grupo, contendo uma interpretação em realidade aumentada a partir do exercício de resignificação das personagens e locais utópicos feitas na seção anterior.

Proposta:

Cada grupo observou como o seu trabalho de resignificação foi interpretado em realidade aumentada, e com o material de apoio, refletiram e responderam às seguintes questões:

- Figura do António Martins de Oliveira

Ressignificado como um empresário de sucesso na construção civil que emprega muitas pessoas, comprometido socialmente com sua comunidade.

Questões propostas/Respostas

1- Porque o grupo escolheu esta profissão para o António Martins de Oliveira?

R.: Achamos que ele seria um bom líder, que teria grandes ambições, e que seria justo com os outros.

2- Porque eleger características como “um bom patrão”?

R.: Dizemos que ele seria “um bom patrão” porque achamos que faria justiça tanto na comunidade como na própria empresa, teria respeito pelos outros e trataria a todos da melhor forma.

3- Porque o Senhor António construiria centros de apoio? Isso o faz diferente?

R.: Construiria centros de apoio porque transmite ser uma pessoa simpática e prestável com os outros. Isso diferencia-o dos outros porque mais ninguém teria a iniciativa de realmente ajudar a comunidade dessa forma.

4- Em que aspectos essas novas interpretações podem ser vistas como utópicas? O que há de idealizado (algo ideal) nessas ressignificações? (Reflexão para desbloqueio: perfis como do António Martins são comuns hoje ou são pessoas raras? Empresários altruístas e comprometidos socialmente).

R.: Essas interpretações podem ser vistas como utópicas porque mostrando ser uma boa pessoa e que ajudava os outros, conseguimos imaginar toda uma nova profissão e prestação com a comunidade. Hoje em dia, mesmo existindo muitas instituições de caridade, achamos que pessoas com esse espírito de entreatura e empatia, ainda são raras.

5- Como a utilização da Realidade Aumentada ajudou a trazer essas visões utópicas à vida?

R.: Devido ao término da sessão, o grupo respondeu verbalmente esta questão. Elas disseram que a Realidade Aumentada ajudou a visualizar no presente a ressignificação que deram à figura do Sr. António Martins.

- Figura do António de Souza Malta Paupério e a Fábrica Paupério

Ressignificado como um empresário bem sucedido que expandiu a marca Paupério por todo o mundo.

Questões propostas/Respostas*

(*Dois grupos trabalharam estes temas, designados abaixo por A e B)

1- Porque o grupo expandiu a marca Paupério internacionalmente? Quais as vantagens dessa expansão? (Reflexão para desbloqueio: O grupo acha que ser conhecido mundialmente impactaria a identidade de Valongo e a de seus moradores?)

A - A expansão da marca Paupério internacionalmente traria diversas vantagens para Valongo e para seus moradores. Para além da criação de mais postos de trabalho, Valongo seria uma cidade mais conhecida, o que traria turistas, dinamizaria a cidade e a economia de Valongo.

2- Porque o senhor António Paupério está comprometido com a vida e felicidade dos seus funcionários?

A - O senhor António Paupério está comprometido com a vida e felicidade dos seus funcionários, pois além de estabilidade pessoal, influencia a estabilidade profissional. Funcionários felizes e realizados são mais produtivos, focados e trabalhadores.

B - António Paupério compromete-se com a vida e felicidade dos seus funcionários, porque, na nossa opinião isso faz os funcionários sentirem-se valorizados, logo serão mais positivos e comprometidos com o seu trabalho.

3- De que maneira apresentar o senhor António Paupério comprometido com a vida e felicidade dos seus colaboradores podem ser vistos como aspectos utópicos nesta ressignificação? (Reflexão para desbloqueio: Esse tipo de conduta é comum entre grandes empresários? Grandes empresas têm essa relação com seus colaboradores?)

A - O senhor António Paupério estar comprometido com os seus funcionários, característica que não é bastante comum nos grandes empresários, faz dele um bom líder e um empresário que ao valorizar e preocupar-se com os seus funcionários gostem do sítio onde trabalham. O que facilita a evolução da empresa.

B - Na nossa opinião é possível a empresa Paupério ser vista como internacional, visto que tem lojas em outros países (China e França).

4- Porque o senhor Paupério distribuiria uma percentagem da sua produção de biscoitos e bolachas para instituições sociais?

A- O senhor Paupério distribuiria uma percentagem da sua produção a instituições sociais porque é preocupado com as pessoas e está ciente das dificuldades que cada vez mais pessoas ultrapassam. Assim, ao dar parte da sua produção, ajudaria a combater diversos problemas na sociedade.

B - O senhor Paupério distribuiria uma percentagem da sua produção a instituições sociais de modo a melhorar a infraestrutura e desenvolver mais a cidade de Valongo.

5- Como a utilização da Realidade Aumentada ajudou a trazer essas visões utópicas à vida?

A - A utilização da Realidade Aumentada ajudou a pensar mais no futuro e a refletir sobre valores utópicos que deviam estar implementados na sociedade.

B - A utilização da Realidade Aumentada foi fácil e eficaz, por outro lado tinha demasiado texto. Pode ser mais interativo.

- Figura do Bernardo Martins da Nova

Ressignificado como um famoso cantor de rock que criou uma loja de CD e Vinil onde hoje é o museu Municipal e Arquivo Histórico de Valongo.

Questões propostas/Respostas*

(*Dois grupos trabalharam estes temas, designados abaixo por A e B)

1- O que motivou o grupo ressignificar o senhor Bernardo Martins da Nova como um famoso cantor de Rock?

A - A nossa admiração pelo gênero musical.

B . Na minha opinião faz sentido, para dar mais vida às ruas de Valongo.

2- Como a transformação de sua antiga morada em uma loja de discos pode ser vista como uma ponte entre o passado e o presente?

A - Porque a presença dos vinis que foram feitos no passado e que podemos lembrar no presente.

B - Pode ser uma ponte para o passado, pois os vinis já não são tão utilizados e dessa forma pode nos levar de volta ao passado.

3- O que motivou o grupo a transformar o local que hoje abriga o museu e arquivo histórico de Valongo em uma loja de CD e Vinil? (Reflexão para desbloqueio: Valongo é carente em algum tipo específico de entretenimento?).

A - Valongo não tem nenhuma loja onde as pessoas possam ouvir músicas ou comprar os seus vinis e CD's preferidos.

B - Como os CDs e vinis já não são utilizados, transformaram o local do museu de Valongo em uma loja de CDs e vinis, para as pessoas comprarem algo que não há mais hoje em dia.

4- Em que aspectos a interpretação do senhor Bernardo Martins pode ser vista como utópica? O que há de idealizado (algo ideal) nessa resignificação? (Reflexão para desbloqueio: O que o levaria a se interessar pela carreira musical?

A - Era completamente improvável que o senhor Bernardo se tornar uma estrela de Rock devido ao seu cargo.

B - Pode ser, pois foi uma forma de imaginar como tornar aquela área melhor, isto é, atribuir ao mesmo um significado ligado à história da localidade, e esse pensamento de “o que podia ser melhor?” é um pensamento utópico.

5- Como a utilização da Realidade Aumentada ajudou a trazer essas visões utópicas à vida? Q

A - A utilização da Realidade Aumentada permitiu-nos ter uma noção de como seria se a nossa imaginação fosse a dela.

B - A Realidade Aumentada permite-nos entender de uma forma facilitada a história por de trás das ideias que vieram a tornar cada local melhor.

- Espaço: Escola Secundária de Valongo

A Escola foi resignificada com sala para descanso, refeitório com self-service, salas de aula com mesas maiores para projetos, e um programa escolar para inserir os alunos no mercado de trabalho.

Questões propostas/Respostas*

(*Dois grupos trabalharam estes temas, designados abaixo por A e B)

1 - O que motivou o grupo criar uma sala para descanso e um refeitório self-service na escola?

A - O que nos motivou criar uma sala de descanso foi por conta das pessoas que vem mais cedo ou ficam até mais tarde por falta de transporte. Já o self-service é o pensar em mais variedades de comida, pois pode não ser o gosto de todos.

B - A sala de descanso por motivar os alunos. E o refeitório self-service para os alunos comerem o que gostam.

2- Um ambiente escolar mais confortável e acolhedor pode ser considerado uma visão utópica da educação? Justifique sua resposta.

A - Sim, pois a realidade das escolas é a violência, e dessa violência por vezes não há castigo, pois a própria escola desinteressa-se. Por isso um ambiente confortável e acolhedor, não sendo a realidade, é uma utopia.

B - É uma visão utópica porque é uma visão difícil de alcançar.

3- Quais as mudanças em termos de salas com mesas maiores podem ocorrer em termos de trabalho? (Reflexão para desbloqueio: Esta mudança viabiliza a colaboração e o trabalho em grupo?

A - Com mais espaço nas mesas temos mais espaço para a organização e colaboração entre colegas, desenvolvendo as competências académicas, sociais e proporcionar bem estar entre os colegas.

B - Mesas maiores permitem fazer mais trabalhos de grupo e promove a cooperação.

4- De que maneira um programa escolar para inserir os alunos no mercado de trabalho pode beneficiar os alunos e a comunidade? (Reflexão para desbloqueio: Essa iniciativa pode preparar os alunos para o futuro e contribuir para uma utopia econômica e social?

A - Ao proporcionar um programa para inserir os alunos no mercado, os alunos terão uma preparação para a realidade da vida adulta, fazendo com estes ganhem qualidade que irão precisar para exercer tal profissão.

B - Ao inserir os alunos no mercado de trabalho permite ter trabalhadores mais experientes, o que é bom para a economia.

5- Como a utilização da Realidade Aumentada ajudou a trazer essas visões utópicas à vida?

A - A utilização da RA ajudou a trazer essas visões à vida, ajudando na visualização e compreensão da nossa imaginação, sendo mais fácil transparecer ideias.

B - A Realidade Aumentada ajudou a visualizar as visões utópicas.

- Espaço: Praça Machado dos Santos

A resignificação da Praça Machado dos Santos resgatou um tempo em que havia um lago e árvores, transformando a praça em um local onde as pessoas se reuniam para conversar e conviver, apreciando a natureza.

Questões propostas/Respostas

1- Qual a importância de ter mais árvores e um lago na praça? Como isso contribui para a qualidade de vida da comunidade?

R.: A plantação de mais árvores ao longo da praça, além de contribuir para o meio ambiente e para a comunidade, também manteria a praça mais bonita e harmoniosa.

2- Quais os contributos dos espaços de convivência? Reflexão para desbloqueio: Esses espaços fortalecem laços comunitários e familiares?)

R.: Os espaços de convivência são bons para o encontro com os amigos e familiares, além de nos proporcionar um bom sítio para conversar.

3- De que forma essa resignificação pode promover um ambiente mais inclusivo para todos?

R.: Com essa resignificação o ambiente torna-se mais inclusivo justamente pela criação de mais espaços com a natureza.

4- Em que medida essa resignificação é utópica? Seria possível voltar ao tempo?

R.: Esta resignificação é utópica pois cria novos espaços para toda a comunidade.

5- Como a utilização da Realidade Aumentada ajudou a trazer essas visões utópicas à vida?

R.: Sim! Com a Realidade Aumentada conseguimos ver uma nova e melhor perspectiva sobre a nossa cidade e como devemos melhorá-la no futuro.

Encerramento:

No encerramento, convidamos os alunos a formar um grupo focal composto por 5 a 6 participantes. Este grupo participará de uma entrevista aprofundada do trabalho realizado e, aproveitaremos para simular do protótipo do circuito com uma ida a campo. Em seguida, exibimos um resumo dos workshops trabalhados na escola no período de fevereiro a maio de 2024. Entre as conquistas e resultados, destacamos a construção de um projeto participativo, o diálogo entre gerações, o registro de memórias, o mapeamento de mentes e locais utópicos, e a resignificação do legado imaterial de

Valongo. Por fim, apresentamos o esboço do roteiro físico-digital com 6 pontos potenciais para compor o circuito. São eles: Escola Secundária de Valongo, Armarinho da Dona Luísa, Praça Machado dos Santos, Museu Municipal & Arquivo Histórico de Valongo, Fábrica Paupério, Bombeiros Voluntários de Valongo (João Marques Saldanha)

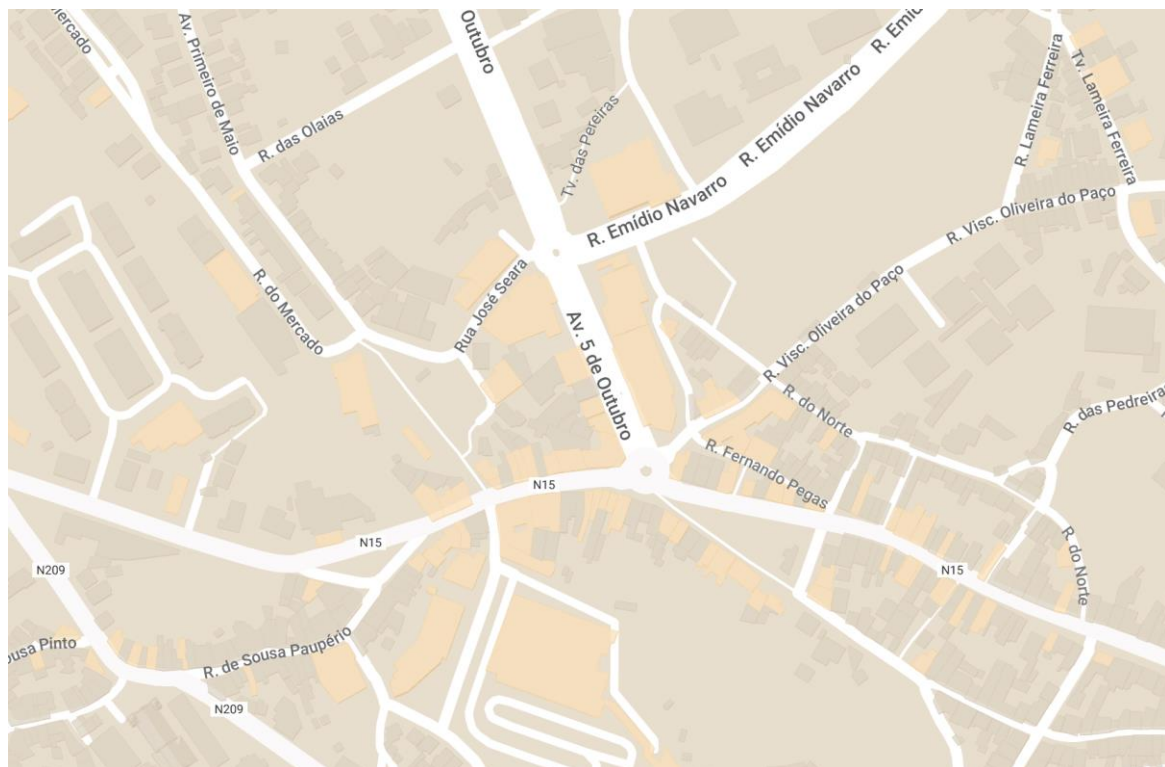
Anexo O: Protótipo inicial do Circuito - Pontos identificados no Google Earth;



Anexo P: Protótipo intermediário do Circuito - Roteiro traçado no Google Earth;



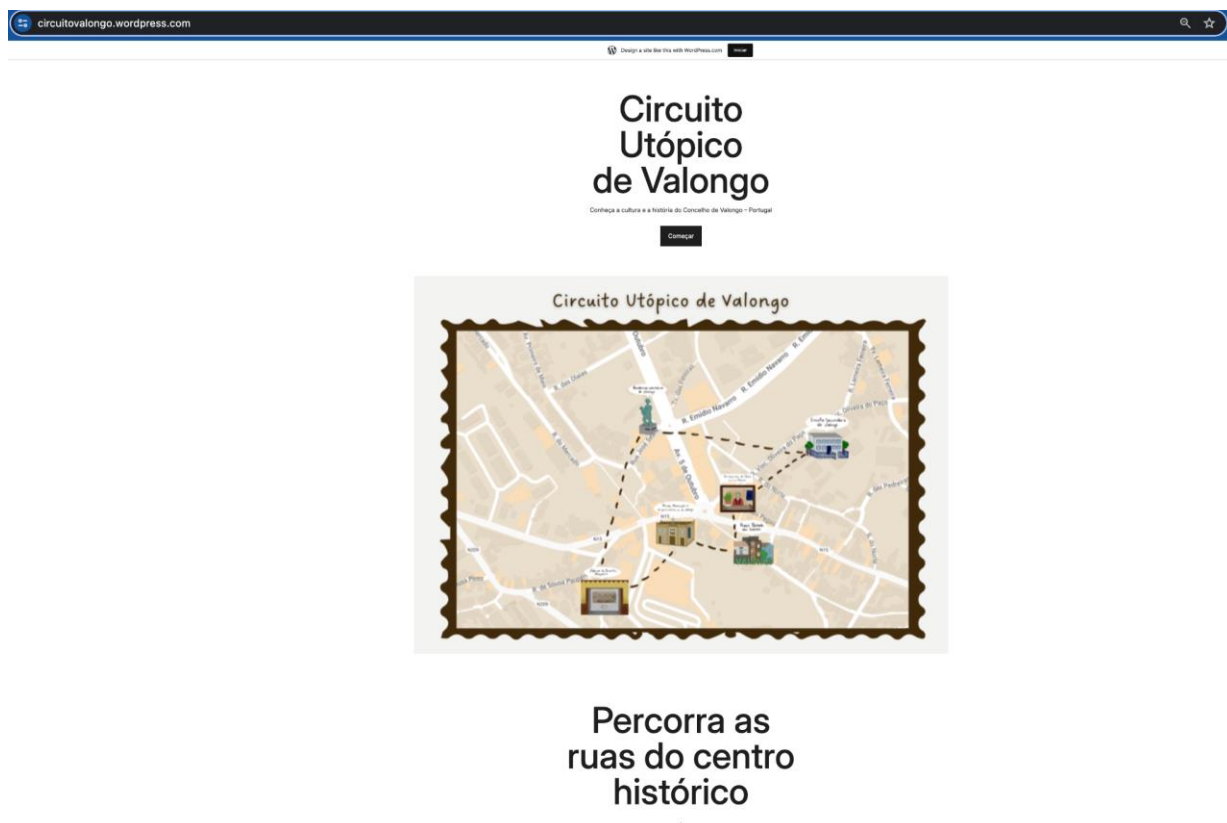
Anexo Q: Protótipo com mapa base para receber a arte;



Anexo R: Protótipo final - Croqui do Circuito;



Anexo S: Páginas do site do Circuito (<http://circuitovalongo.wordpress.com>)



Escola Secundária
de Valongo



Escola
Secundária
de Valongo

Visite a nossa escola

Começar

Armarinho da Dona
Luisa Pereira



Armarinho da
Dona Luisa

Descubra a história de quem a viveu

Começar

Praça Machado
dos Santos



Praça Machado
dos Santos

Reviva as histórias na principal praça do centro histórico.

Começar

Museu Municipal e
Arquivo Histórico de Valongo



Museu
Municipal
e Arquivo
Histórico
de Valongo

Mergulhe fundo na nossa história

Começar

Fábrica de Biscoitos
Paupério



Fábrica Paupério

Experimento do biscoito e conheça a história de António de Sousa Mota Paupério

Começar

Bombeiros voluntários
de Valongo



Bombeiros Voluntários de Valongo

Conheça a história de João Marques Subánha

Começar



Acesse pelo Google Maps

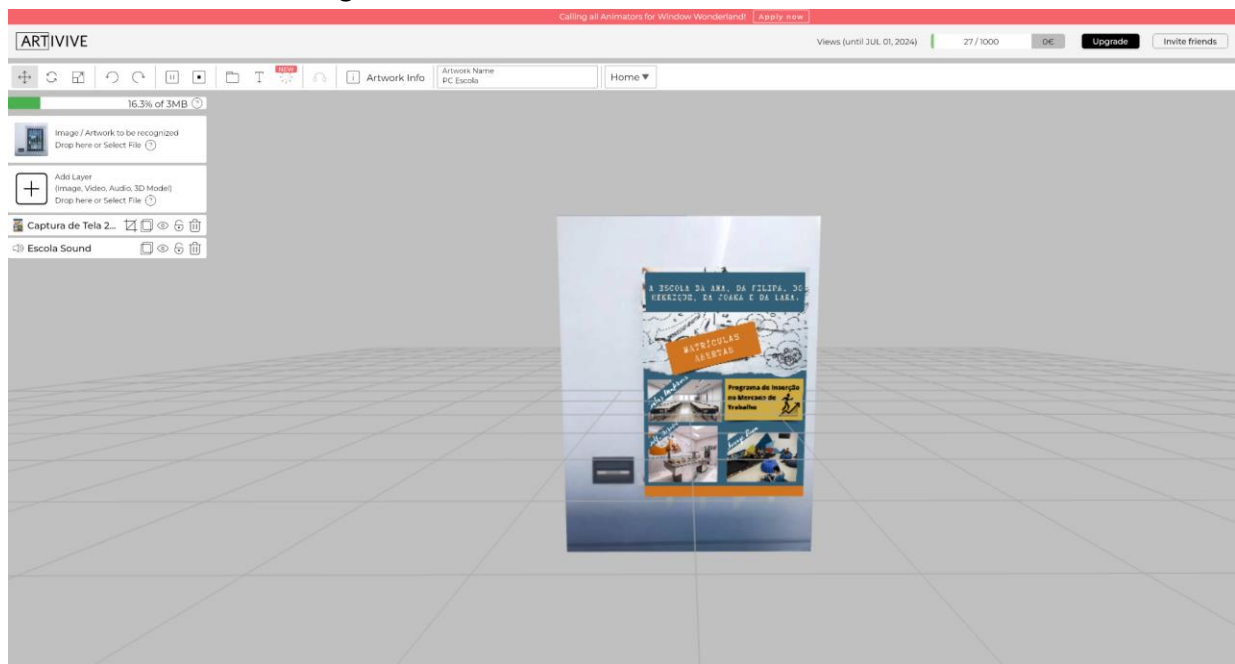


Começar

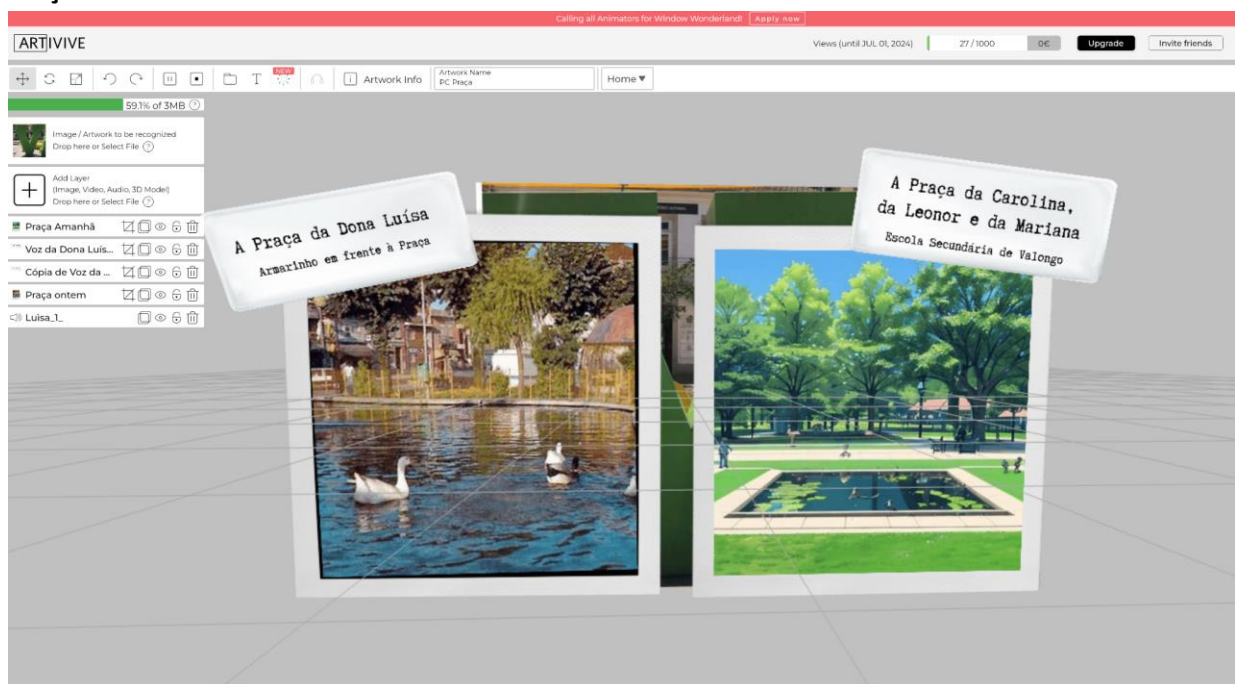
Anexo T: Projeções em realidade aumentada das ressignificações que compõe o circuito -

Artivive

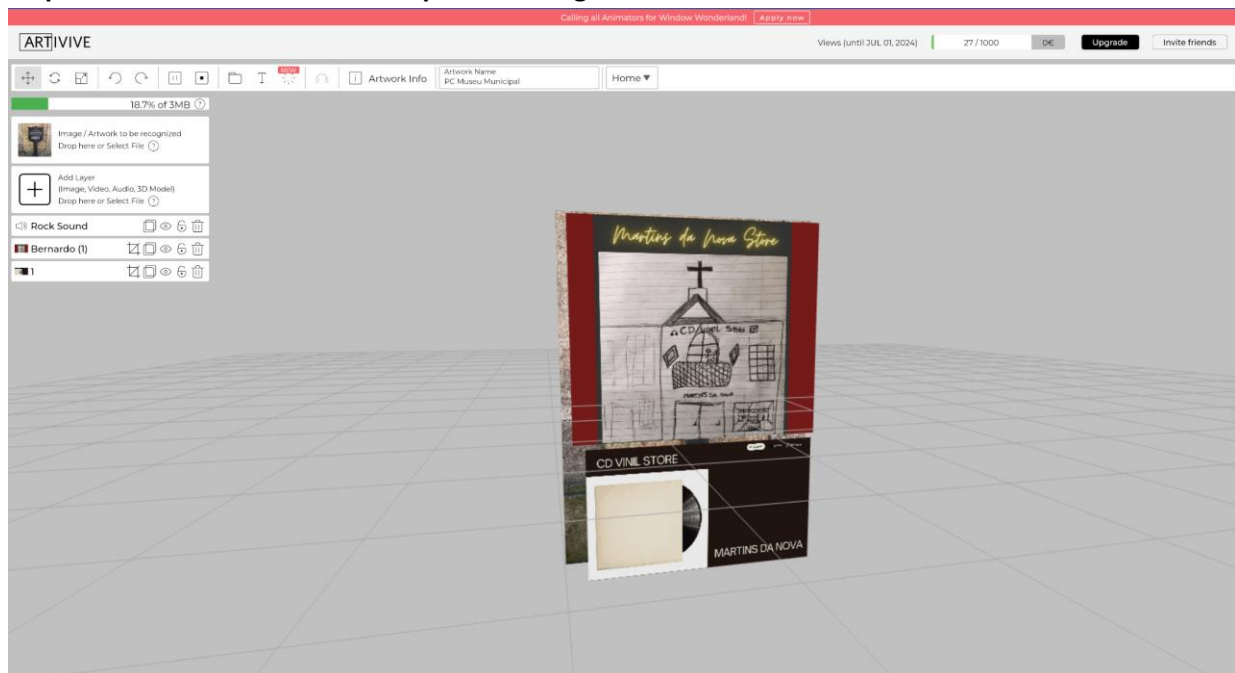
Escola Secundária de Valongo



Praça Machado dos Santos



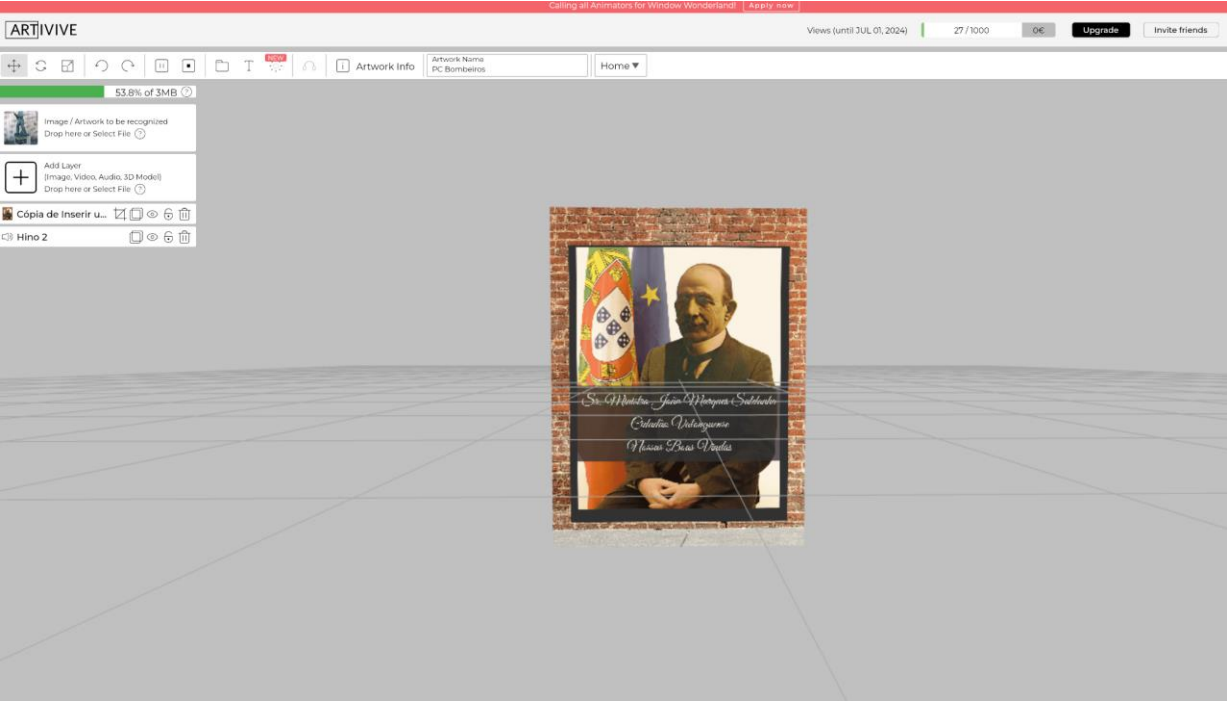
Arquivo Histórico e Museu Municipal de Valongo - Bernardo Martins da Nova



Fábrica Paupério - António de Sousa Malta Paupério



Bombeiros Voluntários de Valongo - João Marques Saldanha



Anexo U: Guião que conduziu o Grupo Focal I

Guião - Grupo Focal I - Alunos

Local: Escola Secundária de Valongo

Data: 29/05/2024

1ª Etapa - Teste do circuito: Experimentar o roteiro; utilizar o feedback para melhorar e adaptar o circuito às necessidades apontadas pelos alunos;

Colher o máximo de informações durante a experiência do itinerário, tendo em conta a **questão de investigação**:

Quais os contributos de um projeto de Humanidades Digitais participado para a ressignificação do legado imaterial por meio das Mentes Utópicas utilizando Realidade Aumentada?

2ª Etapa - Reunião:

Objetivos - Coletar feedback direto: Obter informações detalhadas sobre as percepções e opiniões dos alunos;

Entender motivações e comportamentos: Explorar as razões por trás das ressignificações;

Gerar ideias: Estimular a geração de novas ideias e soluções através da interação em grupo;

Identificar problemas e desafios: Detectar questões que podem não ter sido observadas nos workshops;

Contextualização:

Um projeto de humanidades digitais é caracterizado pelo uso de tecnologias digitais para pesquisar, ensinar, preservar e disseminar conhecimento nas áreas das humanidades. As humanidades digitais são uma interseção entre disciplinas tradicionais das humanidades (como história, literatura, filosofia, artes e estudos culturais) e metodologias computacionais modernas. Algumas características:

- Uso de tecnologias digitais: A incorporação de ferramentas e técnicas digitais, como software de análise de dados, bancos de dados e plataformas de realidade aumentada (AR), é essencial. No contexto da sua investigação, a realidade aumentada seria uma tecnologia chave.
- Enfoque na preservação e disseminação: Muitos projetos de Humanidades Digitais se dedicam à preservação digital de materiais culturais e históricos, além de criar plataformas para disseminar esses materiais de forma ampla e acessível.
- Engajamento e co-criação: A colaboração com comunidades e a co-criação de conteúdos são aspectos importantes. Em seu contexto, isso pode significar trabalhar com comunidades locais ou grupos específicos para ressignificar o legado imaterial utilizando a realidade aumentada.

Reflexões em conjunto:

- O que os alunos sentem que mudou ao longo do projeto;
- Como foi a experiência ao fazer o circuito;
- Qual o papel da realidade aumentada na ressignificação do passado, na sua compreensão do legado das mentes utópicas e sobre as possibilidades de futuros alternativos que se abrem.

Anexo V: Guião que conduziu o Grupo Focal II

Guião - Grupo Focal II

Participantes: Ana Helena Lobo, Helena Lobo e Prof. Olga Almeida.

Local: Escola Secundária de Valongo

Data: 04/06/2024

Abertura - Contextualizar a reunião (objetivos);

- Colher impressões, insights e sugestões sobre o projeto.

Resumo das etapas do projeto

1ª etapa - Mapeamento das figuras locais e espaços com perfil utópico de Valongo

- Alunos sob a orientação da professora Olga;
- Participantes: Helena Lobo e Ana Helena Lobo;
- Investigadora: Roberta;

Estratégia:

Através de nomes de ruas, pesquisa na internet, consulta na Biblioteca Pública de Valongo (livro: A Villa de Vallongo do Padre Joaquim Alves Lopes Reis), Ida à campo para exploração de locais e entrevistas com moradores locais;

2ª etapa - Projeções desses espaços e figuras no presente.

Atividade realizada durante os workshops com os alunos e facilitadoras professora Olga Almeida e a professora Carla Vicente: Os alunos fizeram o exercício de projetar no presente, as pessoas e lugares que contribuíram para o legado de Valongo - Sob uma perspectiva utópica quem seriam essas pessoas; qual o seu papel hoje na comunidade; Como eles veem os espaços identificados; Exercício de trazer para o presente e dar novo sentido ao futuro.

3ª etapa - Idealização do circuito físico-digital

De que forma montamos o roteiro;

- Recolhas, pesquisas e projeções (ressignificação);
- Seleccionamos pontos estratégicos de uma determinada localidade, neste caso, do Centro Histórico de Valongo de forma a compor o circuito.

Material

Ficha com as resignificações dos alunos;

Folder para visualização do Artive associado a cada ponto do circuito;

Protótipo do Circuito.

Discussão / Questões por tópicos

Mapeamento

- Como foi para cada **participante** (Helena e Ana Helena) / **facilitadora** (Olga) o processo de identificação das figuras e espaços?
- De que forma o aspecto utópico foi observado ao pensar nessas pessoas e lugares?

Obs.: No caso da Ana e da Helena, estou falando da Sra. Luísa, da sua irmã e dos pontos que percorremos, como a Praça Machado dos Santos, o Arquivo Histórico e Museu, a Fábrica Paupério e a Igreja Matriz de Valongo.

No caso da professora Olga, a pesquisa pelos nomes das ruas.

- Quais desafios encontraram nessa etapa (Mapeamento)? *(Professora Olga e a Carla com os alunos / Ana e Helena com os moradores).*

- Houve alguma figura ou espaço que surpreendeu vocês? Em qual sentido?

Projeções dos alunos entrevistados (ressignificação)

- O que acharam das projeções para o presente dos espaços e personagens feitas pelos alunos (ressignificações)?

- Houve alguma projeção que se destacou? Por quê?

- De que forma vocês acham que esses espaços e figuras seriam hoje? Trariam algo diferente ou mudariam essas ressignificações?

Circuito

- O que acharam da seleção dos seis pontos no centro histórico?

- Há algum ponto que deveria ser incluído? Caso sim, como seria sua ressignificação?

- O que acharam da interpretação dos locais e figuras feitas pelos alunos pensando pelo lado utópico?

- O que acharam da leitura dessas interpretações feitas pela realidade aumentada? A Realidade aumentada ajudou nessas interpretações?

Impacto e Reflexões - Realidade aumentada

O que o projeto significou para cada participante?

- Percebem alguma mudança na forma como veem esses lugares e personagens após as novas leituras?

Qual foi o papel desempenhado pela realidade aumentada, na opinião das participantes e facilitadoras? Neste caso a Olga pode responder sob o ponto de vista da resposta dos alunos e de sua própria experiência.

A Helena, a Ana e a Carla sob a própria experiência ao usar o Artivive.

Quais as potencialidades do projeto para resgatar o passado, ressignificando-o à luz do presente e projetando futuros alternativos (utópicos), com recurso à realidade aumentada?

Encerramento: Agradecimento pela participação e contribuição das participantes.

Anexo W: Consentimento Informado (Responsáveis pelos alunos)



DECLARAÇÃO DE CONSENTIMENTO INFORMADO

A pesquisa intitulada "Realidade Aumentada, Passado-Presente-Futuro: Um Projeto de Humanidades Digitais em Valongo" tem como objetivo recolher e ressignificar memórias da cidade de Valongo para elaborar um roteiro físico-digital. Este projeto é conduzido por Roberta Azevedo Rodrigues no âmbito da sua dissertação no Mestrado em Multimédia da Universidade do Porto, desenvolvida sob a orientação do Doutor Luciano Moreira e da coorientação da Mestra Tânia Cerqueira.

A pesquisa engloba a participação de alunos do 10º ano da Escola Secundária de Valongo acompanhados pela professora Olga Almeida, além de colaboradores locais. A participação tem como objetivo recolher memórias orais e documentais sobre locais e personagens da cidade de Valongo, que serão incorporados na narrativa do roteiro, assim como as próprias perspectivas pessoais dos participantes.

Os dados recolhidos e produzidos serão usados para fins académicos e de divulgação, contribuindo para a elaboração do protótipo de roteiro e realização da dissertação do mestrado e eventuais publicações associadas. Os materiais serão armazenados em equipamentos de uso exclusivo da investigadora ou da Universidade do Porto por um período de um ano. Os dados que não integrem o protótipo devolvido serão, depois, quando possível, preservados de forma anonimizada.

Assim, autorizo de livre e espontânea vontade, a participação do(a) meu(minha) educando(a) para os fins mencionados, incluindo a utilização de registos áudio e visual. Autorizo também a recolha de memórias orais e documentais realizada pelo (a) meu(minha) educando (a) durante a sua participação na pesquisa.

Eu, _____, encarregado (a) de educação do(a) aluno(a) _____, matriculado(a) na Escola Secundária de Valongo, autorizo a sua participação na pesquisa de mestrado mencionada.

Local e Data:

Assinatura do Responsável

Anexo X: Consentimento Informado (Participantes)



DECLARAÇÃO DE CONSENTIMENTO INFORMADO

A pesquisa intitulada "Realidade Aumentada, Passado-Presente-Futuro: Um Projeto de Humanidades Digitais em Valongo" tem como objetivo recolher e ressignificar memórias da cidade de Valongo para elaborar um roteiro físico-digital. Este projeto é conduzido por Roberta Azevedo Rodrigues no âmbito da sua dissertação no Mestrado em Multimédia da Universidade do Porto, desenvolvida sob a orientação do Doutor Luciano Moreira e da coorientação da Mestra Tânia Cerqueira.

A pesquisa engloba a participação de alunos do 10º ano da Escola Secundária de Valongo acompanhados pela professora Olga Almeida, além de colaboradores locais. A participação tem como objetivo recolher memórias orais e documentais sobre locais e personagens da cidade de Valongo, que serão incorporados na narrativa do roteiro, assim como as próprias perspectivas pessoais dos participantes.

Os dados recolhidos e produzidos serão usados para fins académicos e de divulgação, contribuindo para a elaboração do protótipo de roteiro e realização da dissertação do mestrado e eventuais publicações associadas. Os materiais serão armazenados em equipamentos de uso exclusivo da investigadora ou da Universidade do Porto por um período de um ano. Os dados que não integrem o protótipo devolvido serão, depois, quando possível, preservados de forma anonimizada.

Assim, Eu _____, portadora do documento _____ autorizo de livre e espontânea a recolha das minhas memórias orais e documentais para os fins mencionados, incluindo a utilização de registos áudio e visual.

Local e Data:

Assinatura

Anexo Y: Autorização para os alunos realizarem o teste do circuito (Responsáveis)



Autorização para Teste de Circuito

Eu _____, responsável pelo aluno _____, autorizo a participação do mesmo no teste do circuito originado pela pesquisa intitulada "Realidade Aumentada, Passado-Presente-Futuro: Um Projeto de Humanidades Digitais em Valongo" conduzido por Roberta Azevedo Rodrigues no âmbito da sua dissertação no Mestrado em Multimédia da Universidade do Porto. Este circuito ocorrerá no dia 29/05/2024, durante o horário escolar. O percurso incluirá a saída da Escola Secundária de Valongo, passando pelos seguintes locais:

- Praça Machado dos Santos
- Museu Municipal
- Fábrica Paupério
- Bombeiros Voluntários de Valongo

O circuito terá uma duração prevista de 25 minutos, ao final dos quais os alunos retornarão à escola.

Declaro estar ciente da atividade proposta e autorizo a participação do(a) meu(minha) educando(a) para os fins mencionados.

Local e Data:

Assinatura do Responsável

Anexo Z: Prompt utilizado para criar a imagem da Praça Machado dos Santos - Plataforma

OpenArt

