



O FOGO de PROMETEU

APRESENTAÇÃO

*Ali sublime, o Fogo estava em cima,
Que em nenhũa matéria se sustinha;
Daqui as cousas vivas sempre anima,
Depois que Prometeu furtado o tinha.*

Lusíadas, Canto VI

As obras gregas *Iliada* e *Odisseia*, atribuídas a Homero, por muitos consideradas obras fundadoras da literatura ocidental, inspiraram escritores e poetas de todos os tempos, contribuindo para a nossa cultura, valores morais, estéticos, políticos e filosóficos.

Quem nunca ouviu falar de Prometeu, Ulisses, Aquiles, Apolo, Ícaro, Hermes, Édipo, Afrodite ou Medeia ...? A mitologia clássica oferece-nos um conjunto de extraordinárias narrativas, cujos heróis povoam o nosso imaginário e têm inspirado protagonistas de filmes, peças de teatro, obras literárias e artísticas, entre outras, que constituem uma referência incontornável do pensamento e cultura ocidental.

É neste contexto da mitologia grega e dos seus super-heróis que surge O Fogo de Prometeu, projeto que desafia as escolas a desenvolverem estratégias de leitura de natureza científica e literária, com o propósito de criar um videojogo ou uma banda desenhada e respetivos guiões.

O Fogo de Prometeu destina-se aos alunos dos ensinos básico e secundário e resulta de uma parceria estabelecida entre o Plano Nacional de Leitura 2017-2027 (PNL2027) e a Olimpvs.net.

OBJETIVOS

-
- Favorecer a curiosidade científica, o espírito crítico e o gosto pela aprendizagem e pela descoberta;
 - Desenvolver competências de programação;
 - Promover a leitura e a escrita de textos científicos e literários;
 - Favorecer a imaginação e a criatividade.

DESENVOLVIMENTO

- Usar a [bibliografia](#) recomendada;
- Eleger um dos seguintes temas como base de partida:
 - Mitologia e deuses clássicos;
 - Os novos super-heróis;
 - Mitos, lendas e narrativas literárias.
- Criar um videojogo e o respetivo documento- modelo de design (*game design document*) ou uma banda desenhada e o respetivo guião;
- Para o videojogo deve:
 - recorrer à ferramenta digital Scratch <https://scratch.mit.edu/>;
 - esclarecer dúvidas sobre a utilização dos materiais de suporte no sítio *web* do *Scratch* em: <https://scratch.mit.edu/info/faq#about-scratch>;
 - consultar o documento - [modelo de design do videojogo](#);
- Para a banda desenhada deve consultar o [guião-modelo](#).

REQUISITOS

- As candidaturas devem ser submetidas até **12 de dezembro de 2022**, através do [formulário](#) “Os 4 elementos – Terra, Fogo, Água, Ar”, no Portal do PNL2027;
- A coordenação geral do projeto deverá ser assumida por um/a professor/a do agrupamento/ escola não agrupada. Recomenda-se que esta coordenação se faça em articulação com um professor de TIC ou do clube de programação e robótica;
- Os grupos podem integrar **até cinco alunos**;
- Cada agrupamento de escolas/ escola não agrupada pode apresentar até dois projetos - um do 1.º ou 2.º ciclo do ensino básico e outro do 3.º ciclo do ensino básico ou do ensino secundário;
- Cada projeto é constituído por um videojogo (n.º de níveis do jogo = 3; n.º min. de personagens =3) e respetivo documento de design do videojogo ou por uma banda desenhada (máx. 3 tiras com pelo menos 9 vinhetas) e respetivo guião (máx. 400 palavras). Deve, ainda, ser escolhida

uma **imagem horizontal** à qual queiram ver associado o projeto, que servirá de “capa” ao videojogo e/ou à banda desenhada.

- O *link* de acesso ao projeto final deve ser partilhado no mesmo [formulário](#) até **30 de abril**;
- Os autores dos trabalhos, ao participarem no projeto, devem conhecer os direitos de reprodução e utilização das imagens e de outros materiais disponíveis no sítio *web* do *Scratch* sob a licença da *Creative Commons* em: <https://creativecommons.org/licenses/?lang=pt>;
- O Fogo de Prometeu desenvolver-se-á ao longo de um ano letivo.

PARCEIROS

PNL2027

- Coordenação do projeto;
- Recomendação de leituras;
- Atribuição de verbas para aquisição de fundo documental destinado às bibliotecas das escolas da rede pública cujos projetos forem selecionados.

Olimpus.net

- Elaboração dos guiões- modelo;
- Sugestão de referências bibliográficas e de outros recursos didáticos;
- Membro do júri responsável pela seleção dos dez melhores projetos.

Agrupamentos de Escolas/ Escolas não agrupadas

- Conceção e execução dos projetos;
- Transporte dos alunos finalistas e professores acompanhantes que se deslocarem ao Encontro Nacional, que se realizará no Dia Nacional da Cultura Científica, a 24 de novembro de 2023;
- Recursos humanos e materiais tidos como necessários.

SELEÇÃO

As candidaturas serão objeto de análise por parte de um júri indicado pelo PNL2027 e parceiro.

A escolha dos melhores projetos, máximo dez, terá em conta a criatividade da proposta e a qualidade das experiências literárias e científicas apresentadas.

AVALIAÇÃO

O PNL2027 e parceiro farão, no final do ano, um balanço do projeto centrado na apreciação dos produtos elaborados.

CRONOGRAMA

Ações a desenvolver 2022/2023	Out	Nov	Dez	Jan	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun
Lançamento das candidaturas	■								
Submissão das candidaturas			■						
Divulgação da lista de candidaturas selecionadas				■					
Desenvolvimento do projeto				■	■	■	■		
Disponibilização do link de acesso ao projeto							■		
Publicação dos melhores projetos									■