



## **Câmara Municipal de Aveiro**

### **Gabinete do Presidente**

Nota de Imprensa N.º 105, de 12 de agosto de 2022

## **AVEIRO TECH CITY PROCURA ENTIDADES DO SETOR CRIATIVO E CULTURAL PARA RESIDÊNCIAS ARTÍSTICAS STEAM - Câmara de Aveiro prepara próximo ano letivo com reforço na Educação STEAM; Entidade cultural e criativa selecionada recebe apoio de 4 mil euros; Candidaturas até 19 de setembro -**

Estão abertas até ao dia 19 de setembro as candidaturas para as “Residências Artísticas STEAM”, uma iniciativa Aveiro Tech City que se propõe ligar o setor criativo e cultural ao trabalho desenvolvido pela Câmara Municipal de Aveiro (CMA) no âmbito da estratégia de Educação STEAM que tem vindo a ser implementado nas escolas do Município. O programa de residências artísticas destina-se a artistas e entidades do setor criativo e cultural, com sede ou residência num dos 11 municípios da Região de Aveiro, e será desenvolvido durante o ano letivo 2022/2023. A entidade selecionada receberá um apoio financeiro de quatro mil euros.

Após o sucesso das edições anteriores, as “Residências Artísticas STEAM” regressam ao parque escolar aveirense, com o objetivo de promover o desenvolvimento de conteúdos artísticos com recurso à metodologia STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts & Mathematics), envolvendo artistas, docentes e alunos no mesmo projeto criativo.

À semelhança de Aveiro, candidata a Capital Europeia da Cultura em 2027, também a cidade finlandesa de Oulu – Capital Europeia da Cultura em 2026 – desenvolverá de forma concertada e cooperativa o mesmo processo criativo, numa estreita colaboração europeia, com vista a constituir, num futuro próximo, uma rede de cidades europeias de partilha de conhecimentos e experiências na área da Educação STEAM.

Artistas, entidades culturais e recreativas e até micro e pequenas empresas podem candidatar-se às “Residências Artísticas STEAM”, sendo o único requisito ter já desenvolvido trabalhos na área artística e criativa, propondo-se concretizá-las com recurso à metodologia STEAM. As candidaturas devem ser efetuadas em formato digital, através do email [aveirotechcity@cm-aveiro.pt](mailto:aveirotechcity@cm-aveiro.pt).

Com este programa, a CMA, através da iniciativa Aveiro Tech City, pretende também enfatizar a importância da exploração do “A” das ARTES neste processo, avançando com conteúdos de liderança artística e criativa, mantendo, no entanto, o conceito holístico da utilização integrada das restantes áreas.

A entidade selecionada para integrar esta ação pedagógica e criativa será divulgada após 30 de Setembro, seguindo-se, entre outubro de 2022 e maio de 2023, a implementação do projeto com todos os envolvidos, em estreita articulação com a cidade europeia Oulu, onde se incluem viagens, contactos periódicos e partilha de experiências. A apresentação dos resultados finais e o intercâmbio realizar-se-á entre maio e junho de 2023.

### **Sobre a Educação STEAM**

A estratégia integrada de promoção de competências STEAM está já em execução nas 42 escolas do Município de Aveiro, desde o 1º ciclo ao ensino secundário, contando já com mais de 150 professores com formação concluída neste âmbito. Desenvolvido em parceria com a Universidade de Aveiro, a iniciativa está integrada na estratégia política da Câmara Municipal de Aveiro, que coloca a Educação como um dos pilares fundamentais para a construção de um município baseado no conhecimento, preparando as novas gerações com as competências necessárias para o seu sucesso na nova era digital.

No âmbito desta iniciativa, executada pela Aveiro Tech City, decorrem um conjunto de atividades (TECH LABs, Ciência Viva, Literacia de Código e Residências Artísticas, entre outras), com o objetivo fundamental de potenciar o desenvolvimento de competências nas áreas da Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática, de estimular a descoberta de capacidades e o interesse dos alunos por estas áreas, com a criação de espaços de experimentação e o contacto direto com as TICE, para uma utilização eficiente, crítica e responsável das tecnologias digitais.

O programa de Educação STEAM surge como uma abordagem moderna e interdisciplinar à inovação e investigação. É uma metodologia de ensino que cruza várias áreas do saber, com o objetivo de preparar os alunos para um futuro alicerçado em competências STEAM.

**Agradecemos toda a atenção dispensada e apresentamos os nossos melhores cumprimentos,**

**Simão Santana**  
**Adjunto do Presidente da Câmara Municipal de Aveiro**