



Agrupamento de Escolas de Almeirim

Escola Secundária da Marquesa de Alorna

Curso Profissional de Técnico de Multimédia

Relatório da Prova de Aptidão Profissional

Livro ilustrado: “Conta-me outra vez”



Aluno: Margarida Sofia Marques Sereno

Professora orientadora: Teresa Maria Rodrigues Marcelino

Almeirim, 14 de abril de 2026

Dedicatória

Dedico este projeto à minha família, pelo apoio, incentivo e compreensão ao longo de todo o meu percurso escolar.

Dedico também este trabalho à minha terra, o Vale da Pedra, que serviu de inspiração para a realização deste projeto.

Agradecimentos

Para a realização da minha Prova de Aptidão Profissional (PAP), gostaria de agradecer à Professora Teresa Marcelino por me ter ajudado e ensinado tudo o que sei até agora; à Professora Teresa Cordeiro, por se ter disponibilizado para nos ajudar; ao meu colega Rafael Alexandre Coelho Jerónimo por ter dado voz ao meu projeto.

Índice

ÍNDICE DE FIGURAS.....	4
GLOSSÁRIO	6
INTRODUÇÃO.....	8
APRESENTAÇÃO/IDENTIFICAÇÃO DO AUTOR.....	9
1-CAPÍTULO I – ENQUADRAMENTO DO PROJETO	12
1.1 - Identificação e Caracterização do Projeto	12
1.2 - Justificação do Tema/Projeto.....	12
1.3 - Objetivos do Projeto	14
1.4 - Resumo das principais Etapas do Projeto	14
2- CAPÍTULO II – ENQUADRAMENTO PROFISSIONAL	17
2.1 - O perfil e o papel do Técnico Profissional	17
2.2 - As Funções a desempenhar no Projeto pelo Técnico Profissional.....	18
3 - CAPÍTULO III – DESENVOLVIMENTO DO TEMA.....	19
3.1 – Ideia	19
3.2 - Trabalho Desenvolvido	20
3.3 - Objetivos Específicos	53
3.4 - Público-alvo	54
3.5 - Equipamento/hardware	54
3.6 - Tecnologias Utilizadas.....	54
3.7 - Cronograma	55
4 - CAPÍTULO IV- CONCLUSÃO	56
4.1 - Objetivos	56
4.2 - Apreciação Final.....	56
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	58
ANEXOS.....	59

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Etapas do projeto	16
Figura 2: Palavras-chave do projeto	20
Figura 3: Mapa do concelho do Cartaxo	21
Figura 4: Braço da freguesia de Vale da Pedra	23
Figura 5: Rascunho da capa	25
Figura 6: Imagem de inspiração gerada por IA	25
Figura 7: Imagem de inspiração gerada por IA	26
Figura 8: Rascunho do livro	26
Figura 9: Ilustração – Cartaxinho – Página 1 e 2	27
Figura 10: Ilustração – Cartaxinho – Página 3 e 4	28
Figura 11: Ilustração – Cartaxinho – Página 5 e 6	28
Figura 12: Ilustração – Cartaxinho – Página 7 e 8	29
Figura 13: Ilustração – Cartaxinho – Página 9 e 10	29
Figura 14: Ilustração – Vale da Pedra – Página 11 e 12	30
Figura 15: Ilustração – Vale da Pedra – Página 13 e 14	30
Figura 16: Ilustração – Vale da Pedra – Página 15 e 16	31
Figura 17: Ilustração – Vale da Pedra – Página 17 e 18	31
Figura 18: Ilustração – Vale da Pedra – Página 19 e 20	32
Figura 19: Ilustração – Vale da Pedra – Página 21 e 22	32
Figura 20: Ilustração – Vale da Pedra – Página 23 e 24	33
Figura 21: Ilustração – Vale da Pedra – Página 25 e 26	33
Figura 22: Ilustração – Vale da Pedra – Página 27 e 28	34
Figura 23: Ilustração – Vale da Pedra – Página 29 e 30	34
Figura 24: Ilustração – Vale da Pedra – Página 31 e 32	35
Figura 25: Ilustração – Vale da Pedra – Página 33 e 34	35
Figura 26: Ilustração – Vale da Pedra – Página 35 e 36	36
Figura 27: Ilustração – Centro cultural e recreativo – Página 37 e 38	36
Figura 28: Ilustração – Centro cultural e recreativo – Página 39 e 40	37
Figura 29: Ilustração – Centro cultural e recreativo – Página 41 e 42	37
Figura 30: Ilustração – Centro cultural e recreativo – Página 43 e 44	38
Figura 31: Ilustração – Centro cultural e recreativo – Página 45 e 46	38
Figura 32: Ilustração – Rainha das vindimas – Página 47 e 48	39
Figura 33: Ilustração – Rainha das vindimas – Página 49 e 50	39
Figura 34: Ilustração – Rainha das vindimas – Página 51 e 52	40
Figura 35: Personagens dos cartaxinhos no Illustrator	40
Figura 36: Personagens de Vale da Pedra no Illustrator	41
Figura 37: Personagens da quinta das malhadas o Illustrator	41
Figura 38: Personagens do centro cultural no Illustrator	42
Figura 39: Personagens da rainha das vindimas no Illustrator	42
Figura 40: Personagens do livro no Illustrator	43

Figura 41: Montagem do livro no Indesign	43
Figura 42: Testes de cor no Adobe Color	44
Figura 43: Testes de cor no Adobe Color	44
Figura 44: Testes de cor no Adobe Color	44
Figura 45: Testes de cor no Adobe Color	45
Figura 46: Criação do <i>ebook</i>	45
Figura 47: QR Code do <i>ebook</i>	46
Figura 48: Edição dos áudios	46
Figura 49: Interface de gestão de páginas no WordPress	48
Figura 50: Painel de pesquisa do <i>template</i> no WordPress	48
Figura 51: Painel de Configuração do Tema Neve no WordPress	48
Figura 52: Estrutura do Menu de Navegação	49
Figura 53: Lista de <i>Plugins</i> Ativos e Configurados	49
Figura 54: Página Inicial	50
Figura 55: Página do <i>eBook</i> Interativo	51
Figura 56: Página de Contactos e Ficha Técnica	52
Figura 57: Cartaz projeto	53
Figura 58: Cronograma do projeto	55

GLOSSÁRIO

Design editorial: organização e criação visual de publicações.

Ilustração: representações visuais feitas manualmente ou em digital para transmitir ideias e histórias.

Layout digital: estrutura dos elementos visuais nas apps, sites, etc.

Lenda: histórias antigas sobre o património cultural de um determinado local.

Narrativa visual: utilização de imagens vídeos, ilustrações, etc para contar histórias.

Património cultural: bens, cultura, história e tradições de um determinado local.

Site ilustrativo: website que enriquece o conteúdo por meio de ilustrações.

Storyboard: sequencias de quadros ou desenhos criados para representar uma narrativa ou cena.

Tipologia expressiva: para transmitir emoção, tom ou intenção podemos utilizar elementos gráficos como o tipo de letra para tal efeito.

Webstorytelling: contar histórias na internet utilizando textos, imagens, vídeos e/ou outros recursos digitais.

INTRODUÇÃO

O tema da minha Prova de Aptidão Profissional foi escolhido devido a vários fatores e gostos pessoais, nomeadamente o orgulho pela terra de onde venho, o conhecimento que adquiri sobre a mesma após a participação num concurso e o meu gosto pela ilustração. Escolhi este tema também porque um dos meus principais objetivos é dar a conhecer melhor o Vale da Pedra, bem como relembrar aos mais velhos a história da sua terra.

Para a concretização deste projeto, foi elaborado o presente relatório, que se encontra dividido em treze partes: capa, agradecimentos, índice, glossário, introdução, apresentação/identificação do autor, enquadramento do projeto, enquadramento profissional, desenvolvimento do tema, conclusão, referências bibliográficas e anexos.

APRESENTAÇÃO/IDENTIFICAÇÃO DO AUTOR

INFORMAÇÃO PESSOAL

Margarida Sofia Marques Sereno



📍 Rua da Rega nº35 | 2080-082 Almeirim, Portugal

☎ +351 932 806 282

✉ margaridasereno22@gmail.com

Sexo Feminino | Data de nascimento 22/02/2007 | Nacionalidade Portuguesa

POSTO DE TRABALHO A QUE SE CANDIDATA PROFISSÃO EMPREGO PRETENDIDO ESTUDOS A QUE SE CANDIDATA DECLARAÇÃO PESSOAL

Técnica de Multimédia/ Designer Gráfica

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

De abril - até julho 2026

Estágio – Curso Profissional de Técnico de Multimédia (390 Horas)

Correio do Ribatejo | R. Serpa Pinto 102, 2005-002 Santarém

- Fotografia
- Vídeo

Correio do Ribatejo: Jornalismo e Audiovisuais

De 17 de fevereiro - até 2 de
abril de 2025

Estágio – Curso Profissional de Técnico de Multimédia (210 Horas)

Feelauto | Estr. de Santarém 2080-099 Almeirim

- Publicidade
- Fotografia
- Vídeo
- Desing

Feel Auto: Comércio de Automóveis

De 17 de julho- até 2 de
agosto de 2024

Trabalho temporário Continente Operador de Caixa

Continente Modelo | N3 2070-621 Cartaxo

- Atendimento ao cliente

Continente Modelo: Hipermercados

De 17 de julho- até 2 de

Trabalho temporário Continente Operador de Caixa



agosto de 2025

Continente Modelo | N3 2070-621 Cartaxo

- Atendimento ao cliente

Continente Modelo: Hipermercados

EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO

15 de setembro de 2023 –
até agosto 2026

Curso Profissional de Técnico de Multimédia - Nível IV

Agrupamento de Escolas de Almeirim

- Principais Disciplinas: Técnicas de Multimédia; Desing e Comunicação de Audiovisuais; Sistemas de Informação e Projeto e Produção Multimédia.
- Competências adquiridas: Desing gráfico; Fotografia; Vídeo; Aquisição e Edição de imagens/vídeos/sons; Comunicação visual; Animação 2D; Programação e Desenvolvimento Web; Gestão de projetos Multimédia.

COMPETÊNCIAS PESSOAIS

Língua materna Português

Outras línguas

Inglês
Espanhol

COMPREENDER		FALAR		ESCREVER
Compreensão oral	Leitura	Interacção oral	Produção oral	
A1	A2	A1	A1	A2
A2	C2	A2	B2	C1

Níveis: A1/A2: utilizador básico - B1/B2 utilizador independente - C1/C2: utilizador avançado
[Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas](#)

Competências de
comunicação

- Boa capacidade de comunicação através da fala, escrita e visual de forma a transmitir ideias de forma clara e adequada ao público-alvo, e boa capacidade de interpretação de feedbacks para o desenvolvimento de projetos mais eficazes.

Competências de
organização

- Planear, priorizar e gerir tarefas e tempo assegurando o cumprimento dos prazos e objetivos.

Competências relacionadas
com o trabalho

- Autonomia e responsabilidade na realização das funções, adaptação, foco e compromisso nos projetos realizando-os com qualidade.

Competências digitais

AUTOAVALIAÇÃO				
Processamento de informação	Comunicação	Criação de conteúdos	Segurança	Resolução de problemas
Utilizador básico	Independente	Independente	Utilizador básico	Independente

Níveis: utilizador básico - utilizador independente - utilizador avançado
[Competências digitais - Grelha de auto-avaliação](#)

- Sistemas Operativo (Windows; android)



- Softwares (Word; PowerPoint; Outlook)
- Aplicações gráficas (Photoshop; Illustrator)
- Vídeo e Pós-Produção (Adobe Premiere; Adobe After Effects)
- Web desing (WordPress)
- Prototipagem (Figma)
- Linguagens de Programação (HTML; PHP; JavaScript; Visual Studio Code)
- Sistemas de Base de Dados (MySQL)
- Plataformas de E-learning (Teams)
- Outras Tecnologias (Canva; Genially; Wix)

INFORMAÇÃO ADICIONAL

Projetos PAP: "Conta-me Outra vez"

1-CAPÍTULO I – ENQUADRAMENTO DO PROJETO

1.1 - Identificação e Caracterização do Projeto

O projeto apresentado tem como título **“Conta-me outra vez: Histórias ilustradas de Vale da Pedra”** e insere-se no âmbito da PAP. Este projeto consiste na criação de um livro que reúne várias histórias ilustradas inspiradas no Vale da Pedra, na sua cultura, nas suas tradições e nas memórias das pessoas que nele vivem ou viveram.

A principal finalidade do projeto é valorizar e divulgar o património cultural e histórico de Vale da Pedra, recorrendo à ilustração e aos meios digitais como forma de comunicação. Através da criação de histórias ilustradas, pretende-se preservar memórias locais, despertar o interesse pela história da freguesia e promover a ligação entre diferentes gerações.

Nesta fase inicial do projeto foi realizado o pré-projeto (cf. Anexo I), no qual foram definidos o tema, os objetivos, o público-alvo e o tipo de produto final a desenvolver. O pré-projeto permitiu também planear as etapas de trabalho, selecionar as ferramentas a utilizar e estruturar o conteúdo das histórias e do site, servindo como base para o desenvolvimento do projeto.

1.2 - Justificação do Tema/Projeto

A escolha deste projeto surgiu da ligação profunda que mantenho com a localidade de Vale da Pedra, a terra onde nasci e vivi grande parte da minha infância, sobretudo durante os fins de semana e as férias de verão. Sempre tive uma forte proximidade com a terra, o que contribuiu para que eu desenvolvesse um forte sentimento de pertença e identidade com a mesma. Ao longo dos anos, apercebi-me de que o Vale da Pedra é composto por um vasto conjunto de histórias, tradições, memórias e vivências que constituem um património cultural significativo, porém só é frequentemente, lembrado pelas gerações mais antigas. Assim, tornou-se evidente para mim que muitos desses relatos correm o risco de serem esquecidos, caso não sejam devidamente registados, preservados e divulgados.

Com o medo de que as histórias e tradições caíssem em esquecimento surgiu a ideia de criar um site que integra um livro ilustrado, como forma de valorizar e propagar o património cultural imaterial de Vale da Pedra de forma criativa, moderna e acessível ao público. Através da combinação de elementos visuais multimédia como texto, imagem, ilustrações, elementos gráficos e conteúdos de áudio, com a junção destes elementos pretendo despertar o interesse dos utilizadores pela cultura local, reforçar o sentimento de união entre os habitantes e dar a conhecer a quem visita ou desconhece este lugar a riqueza identitária que o caracteriza. A utilização de diferentes linguagens visuais e sonoras permitirá criar uma experiência imersiva, capaz de comunicar o valor simbólico, emocional e histórico do território.

A seleção deste tema está igualmente relacionada com os meus interesses pessoais e com as competências que desenvolvi ao longo dos três anos do curso profissional. Sempre tive uma forte ligação ao desenho, à ilustração e ao ato de inventar e contar histórias, e sinto que ao desenvolver este projeto posso juntar esses meus gostos às coisas que aprendi na área do design gráfico, da ilustração digital, da produção áudio e da criação de páginas web. Desta forma, o projeto não apresenta só uma manifestação artística, mas também da criatividade e da aplicação prática dos conhecimentos técnicos que fui obtendo no decorrer dos 3 anos de formação no curso de Técnico de Multimédia.

Coincidentemente, este projeto é um grande desafio pessoal muito relevante para o meu percurso de vida. Exigindo da minha parte organização, planeamento, autonomia, sentido crítico e criatividade sendo estas competências essenciais tanto no contexto académico como no profissional. A oportunidade de desenvolver um produto original, com utilidade para a comunidade e envolvimento sentimental, dá-me motivos para me empenhar ao máximo de forma a demonstrar a minha evolução nas competências desenvolvidas ao longo do curso e das capacidades pessoais e profissionais enquanto aluna e futura profissional da área.

Em síntese, escolhi este tema porque acredito que o Vale da Pedra merece ser reconhecido, valorizado e preservado pelo seu património cultural e humano. Com este projeto, pretendo que as tradições locais e as suas histórias sejam lembradas e passadas de geração em geração e que fortaleçam a identidade comunitária da terra. Para tal desenvolverei um trabalho artístico e digital que seja acessível a todas as pessoas da terra e com isso interligar o passado, o presente e o futuro, garantindo que a memória da minha terra continue viva, acessível e apreciada pelas próximas gerações.

1.3 - Objetivos do Projeto

Com o desenvolvimento deste projeto, tenho como principal objetivo aprofundar e consolidar as competências adquiridas ao longo do curso, especialmente na área do design gráfico. Pretendo ainda desenvolver a minha criatividade, aplicando-a na criação de conteúdos visuais e narrativos.

Outro objetivo deste projeto é transmitir as histórias da minha terra de forma criativa, moderna e acessível, recorrendo a ilustrações e a uma plataforma digital que permita alcançar diferentes públicos. Desta forma, procuro valorizar a identidade cultural de Vale da Pedra, tornando a sua história mais apelativa e compreensível para todas as faixas etárias.

1.4 - Resumo das principais Etapas do Projeto

O desenvolvimento deste projeto tem com base a criação de um site interativo que irá conter um livro ilustrado dedicado ao Vale da Pedra, com o objetivo de preservar e divulgar os elementos do património cultural, histórico e imaterial desta localidade. Para assegurar que o produto final apresente elevados padrões de qualidade, rigor e acessibilidade, foi criado um conjunto de etapas metodológicas, criativas e técnicas que orientam todo o processo de trabalho. Estas fases permitindo assim a garantia de uma progressão estruturada e coerente desde a conceção inicial até à concretização do projeto final:

- Pesquisa das histórias, estórias e memórias

A etapa inicial consistiu numa aprofundada pesquisa sobre os locais históricos de Vale da Pedra. Esta fase envolvendo a recolha e análise da informação proveniente de fontes digitais, registos culturais, documentos públicos e outras referências disponíveis. A partir desta pesquisa, foram produzidas narrativas originais que combinam elementos reais com recriação literária, sempre respeitando a integridade das tradições, lendas e memórias associadas a cada local.

As histórias foram redigidas com uma linguagem clara e acessível, garantindo que podem ser compreendidas por leitores de diferentes faixas etárias, sem comprometer o rigor histórico nem a fidelidade dos factos. Esta abordagem permite valorizar o património imaterial, tornando-o disponível a um público diversificado, enquanto preserva o legado cultural da região.

- Criação dos storyboards

A segunda etapa consiste no desenvolvimento de storyboards detalhados para cada uma das narrativas. Estes storyboards, elaborados manualmente em papel, apresentando uma estrutura sequencial das cenas, incluindo a disposição dos elementos visuais, indicações sobre a inserção de texto e sugestões de ambiente sonoro. O objetivo principal desta fase é planejar antecipadamente a organização narrativa e visual de cada história, garantindo coerência, lógica e fluidez.

Os storyboards funcionam como uma ferramenta de orientação no processo de ilustração, servindo como base para as decisões estéticas, técnicas e narrativas. Este planeamento prévio permite antecipar eventuais desafios e adaptar à composição para assegurar uma comunicação eficaz e acessível ao público.

- Ilustração das histórias

A etapa de ilustração é um dos momentos centrais do projeto, na qual todo o conteúdo visual é produzido de forma original. O estilo adotado segue uma linha gráfica coerente com a capa do relatório, caracterizado por traços simples, paletas de cores suaves e representações harmoniosas das paisagens de Vale da Pedra. Este estilo visual foi escolhido para transmitir serenidade, proximidade e autenticidade, características que refletem a própria identidade da localidade.

Toda a produção visual será de autoria própria, recorrendo apenas a apoio conceptual do Microsoft Copilot enquanto ferramenta de inspiração e não de criação. A opção por ilustrações simples, de leitura fácil e visualmente agradáveis, visa garantir a acessibilidade do conteúdo a públicos mais jovens, adultos e idosos, promovendo uma experiência inclusiva e intuitiva.

- Gravação de áudios

Para enriquecer a experiência do utilizador e complementar as histórias ilustradas, será realizada a gravação de áudios correspondentes a cada narrativa. Esta fase contempla dois tipos de registos: a narração das histórias e a captação de som ambiente. A narração será efetuada preferencialmente por habitantes de Vale da Pedra, familiares e conhecidos, valorizando a autenticidade e reforçando a ligação emocional entre a comunidade e o projeto.

A incorporação de vozes locais permitirá transmitir as histórias na sua forma mais genuína, criando proximidade com o público e preservando a oralidade tradicional. A par disso, serão captados sons ambientes da natureza da região, como o vento, o

canto dos pássaros ou o som das árvores, contribuindo para a construção de uma atmosfera imersiva que reflita a tranquilidade e a essência de Vale da Pedra.

Pesquisa de histórias e memórias

Recolha e análise da informação sobre os locais históricos de Vale da Pedra, com base em fontes digitais, documentos e memórias locais, dando origem a histórias originais, acessíveis a diferentes públicos.

Criação dos storyboards

Planeamento visual e narrativo das histórias através de storyboards feitos em papel, definindo a sequência das cenas, elementos visuais e texto, garantindo coerência e fluidez.

Ilustração das histórias

Produção de ilustrações originais com um estilo gráfico simples e coerente, inspirado na identidade de Vale da Pedra, de forma acessível e apelativa para todos os públicos.

Gravação de áudios

Gravação das narrações das histórias com vozes da comunidade local e captação de sons ambiente, de modo a enriquecer a experiência e criar uma atmosfera imersiva.

Figura 1: Etapas do projeto

2- CAPÍTULO II – ENQUADRAMENTO PROFISSIONAL

2.1 - O perfil e o papel do Técnico Profissional

Um Técnico de Multimédia é um profissional provido de competências criativas, técnicas e tecnológicas, permitindo-lhe projetar, desenvolver e produzir conteúdos digitais interativos. Atua ativamente em todas as fases do processo multimédia, desde a pré-produção, até à pesquisa, a escrita de guiões, a criação de storyboards e o planeamento visual, até às etapas finais da produção e pós-produção do projeto, onde elementos como texto, imagem fixa e/ou animada, som, vídeo e animação 2D/3D são combinados, bem como as soluções interativas suportadas pela programação.

Com a formação multidisciplinar que adquire ao longo dos três anos de curso o mesmo é capaz de utilizar softwares especializados de edição e de manipulação gráfica, modelação e animação digital, captação e tratamento de áudio e vídeo, assim como ferramentas de elaboração de websites e aplicações offline. Desta forma, um Técnico de Multimédia desempenha um papel essencial na criação de produtos digitais adequados às necessidades do público-alvo e às plataformas onde serão expostos, garantindo assim que o projeto tenha uma coerência estética, comunicacional e funcional.

As competências técnicas que domina permitem-lhe desenvolver produtos digitais complexos e de alta qualidade. O domínio da edição de imagem, som e vídeo, em conjunto com o design de interfaces, a criação de elementos gráficos e animações, assegura que a produção de conteúdos seja visualmente consistente. Paralelamente, a capacidade de planear e gerir projetos multimédia através de guiões, storyboards e cronogramas reforça a organização do processo criativo. Para além disso, os conhecimentos de programação permitem-lhe desenvolver websites e aplicações interativas, selecionando e adaptando as tecnologias e utilizando os equipamentos adequados a um setor em constante transformação.

As competências sócio comportamentais complementam o seu perfil técnico, contribuindo para a sua eficácia profissional. Destacando-se aspetos como a criatividade, o sentido estético, a comunicação clara e a facilidade de trabalho em equipa. Características como a autonomia, a responsabilidade, o espírito crítico, a proatividade e a capacidade de resolução

de problemas são essenciais para gerir projetos e responder a desafios. A adaptabilidade e o espírito empreendedor permitem ao Técnico de Multimédia atuar de forma eficiente em contextos multidisciplinares e exigentes.

Graças à sua versatilidade, um Técnico de Multimédia pode integrar-se em diferentes setores da indústria criativa e tecnológica, desde a publicidade ao audiovisual, passando pelos videojogos, animações e desenvolvimento de sites web. Pode ainda desempenhar funções nos departamentos de marketing, instituições culturais e educativas, contribuindo ainda para a produção de conteúdos digitais informativos, formativos e interativos. Adicionalmente, tem a possibilidade de trabalhar como profissional independente (freelancer), desenvolvendo projetos de forma autónoma para empresas, organizações ou clientes particulares.

2.2 - As Funções a desempenhar no Projeto pelo Técnico Profissional

Enquanto Técnica de Multimédia, tenho como principais funções, ao longo do desenvolvimento deste projeto, aplicar e consolidar as competências adquiridas ao longo dos três anos de curso. Estas competências foram muito importantes para a planificação, execução e apresentação do projeto.

Entre as funções desempenhadas destacam-se a elaboração de cronogramas de trabalho, a pesquisa e organização de conteúdos, a escrita dos guiões das histórias e o desenvolvimento de storyboards, essenciais para o planeamento visual e narrativo das histórias/ livro. Após esta fase, procedi à concretização dos storyboards, através da criação das ilustrações e da organização visual dos conteúdos.

Faz também parte das minhas funções a gravação e edição de áudios, nomeadamente a narração das histórias e a captação de sons ambiente, de forma a enriquecer a experiência do utilizador. Por fim, coube-me o desenvolvimento do website, onde todo o projeto é apresentado, assegurando uma navegação simples, funcional e acessível a diferentes públicos.

Desta forma, este projeto permitiu-me desempenhar várias funções associadas à área do multimédia, integrando criatividade, organização e competências técnicas, essenciais ao exercício da profissão.

3 - CAPÍTULO III – DESENVOLVIMENTO DO TEMA

3.1 – Ideia

A ideia para a realização deste projeto surgiu do meu interesse em valorizar e divulgar a história e as memórias de Vale da Pedra, a terra onde cresci. Ao longo do meu percurso escolar e através da participação em atividades e concursos relacionados com a história local, fui adquirindo um maior conhecimento sobre a minha terra, o que despertou a vontade de partilhar essas histórias de uma forma diferente e criativa.

Assim, surgiu a ideia de criar histórias ilustradas que retratassem locais, tradições e memórias de Vale da Pedra, recorrendo ao design gráfico e ao multimédia como meios de comunicação. A utilização da ilustração permite transmitir os conteúdos de forma mais apelativa e acessível, enquanto o formato digital possibilita alcançar um público mais alargado.

Com este projeto, pretendo preservar memórias que, muitas vezes, são transmitidas apenas de forma oral, transformando-as em narrativas visuais que possam ser revisitadas ao longo do tempo. Desta forma, a ideia base do projeto é unir tradição e modernidade, utilizando ferramentas digitais para dar nova vida às histórias de Vale da Pedra.

Para complementar esta fase inicial do projeto, foi realizada uma nuvem de palavras (cf. Figura 2), com o objetivo de identificar e organizar os conceitos-chave associados ao projeto, servindo como base conceptual para o trabalho a desenvolver.



Figura 2: Palavras-chave do projeto

3.2 - Trabalho Desenvolvido

A primeira etapa do projeto consistiu na realização de uma pesquisa sobre a importância das histórias para as populações, enquanto forma de transmissão de memórias, tradições e identidade cultural.

Esta fase permitiu compreender como as narrativas, contadas de geração em geração, contribuem para preservar o património imaterial de uma comunidade e reforçar o sentimento de pertença a um lugar. Além disso, esta pesquisa evidenciou o papel dos livros ilustrados e dos meios digitais na divulgação de histórias, tornando-as mais acessíveis e apelativas para diferentes públicos. Estes conhecimentos serviram de base para a escolha dos conteúdos e para a criação das narrativas que deram origem às histórias ilustradas de Vale da Pedra.

De seguida prossegui para a pesquisa sobre os locais de Vale da Pedra que serviram de base às narrativas criadas.

Situado no coração do Ribatejo, o concelho do Cartaxo ocupa uma área aproximada de 160 km² e é atualmente constituído por seis freguesias: União de Freguesias do Cartaxo e Vale da Pinta, União de Freguesias de Ereira e Lapa, Pontével, Valada, Vale da Pedra e Vila Chã

de Ourique. A diversidade entre o campo, o bairro urbano e a lezíria, aliada à proximidade do Rio Tejo, confere ao concelho uma grande riqueza paisagística e cultural.



Figura 3: Mapa do concelho do Cartaxo¹

O território do Cartaxo tem uma ocupação muito antiga, tendo sido, ao longo de várias épocas, um importante ponto de passagem para o interior do país. Esta importância deveu-se tanto à via fluvial, através do Rio Tejo, como às vias terrestres, destacando-se uma antiga via romana que ligava Lisboa (Olisipo) a Santarém (Scallabis), passando por Alenquer (Lerabriga). Antes da presença romana, outras civilizações já se tinham fixado na região, nomeadamente em castros situados em Vila Nova de São Pedro, nas margens do Tejo e na zona de Muge.

Durante a Idade Média, o Cartaxo foi palco de conflitos entre muçulmanos e cristãos, devido à sua proximidade com Santarém, uma cidade estrategicamente muito disputada. Após a reconquista cristã, o território encontrava-se bastante arruinado, levando D. Sancho II a promover o seu repovoamento, dada a fertilidade dos solos e a sua localização privilegiada. Em 1312, o Cartaxo recebeu a sua Carta de Foral, concedida por D. Dinis, posteriormente confirmada por D. João II, em 1487, e por D. Manuel I, em 1496. Este foral estabelecia direitos e deveres dos habitantes, incluindo a isenção de impostos para quem plantasse vinhas nos primeiros cinco anos, o que contribuiu para o desenvolvimento agrícola da região.

A história do concelho está também ligada a factos de grande relevância nacional, como a provável ligação da Batalha de Ourique a Vila Chã de Ourique, a concessão de forais a Pontével por D. Sancho I, em 1194, e a existência de Paços Reais em Valada durante o século XIV. Em 1656, o Cartaxo recebeu honras de vila, alcançando a independência administrativa em 1815, por alvará de D. João VI. Em 1995, foi finalmente elevado à categoria de cidade.

¹ Imagem gerada por Inteligência Artificial (Gemini)

Apesar de a malha urbana ser relativamente recente, o Cartaxo conserva importantes testemunhos do passado, como o cruzeiro manuelino, hoje classificado como monumento nacional, a Capela do Senhor dos Passos, a torre do relógio e vários edifícios de estilo revivalista e arte nova. Nas freguesias, destacam-se também o Palácio dos Chavões, em Vila Chã de Ourique, e antigas quintas ribatejanas, como a Fonte Bela, onde ainda existe uma grande adega com tonéis de grandes dimensões.

A vitivinicultura sempre teve um papel central na economia do concelho, valendo-lhe o título de “Capital do Vinho”. Em finais do século XIX, graças às inovações tecnológicas, o Cartaxo tornou-se um dos principais centros de produção vitivinícola do Vale do Tejo, com os seus vinhos a serem transportados por via fluvial até Lisboa, onde ganharam grande notoriedade.

Neste projeto, vou dar destaque à freguesia de Vale da Pedra. O Vale da Pedra é uma freguesia portuguesa pertencente ao concelho do Cartaxo, no distrito de Santarém, localizada a cerca de sete quilómetros da sede de concelho. Com uma área de 14,1 km² e uma população de 1 646 habitantes (censo de 2021), esta freguesia destaca-se pelo seu património natural, histórico e cultural, tendo sido apelidada de “Sintra do Ribatejo” devido à riqueza paisagística que a envolve. O orago da freguesia é Nossa Senhora de Fátima.

A história de Vale da Pedra remonta à época romana, quando o território era atravessado por uma via secundária que ligava Tagarro, em Alcoentre, ao rio Tejo, conectando-se a outras vias que percorriam o Ribatejo e ligavam Lisboa a Santarém. Esta localização estratégica contribuiu para a fixação de populações e para o desenvolvimento agrícola da região. Durante séculos, o lugar esteve integrado na freguesia de Pontével, tendo apenas obtido autonomia administrativa em 1988, através da Lei n.º 66/88, passando a freguesia com o nome de Vale da Pedra, que inclui os lugares de Ponte do Reguengo, Setil, Gaio de Baixo, Gaio de Cima, parte da Cruz do Campo e parte das Sesmarias.

A geografia da freguesia é marcada por um vale rodeado por vastas quintas, como a Quinta de Vale da Pedra, a Quinta do Gaio de Baixo, a Quinta do Gaio de Cima e a Quinta das Malhadas. A Vala Real atravessa a freguesia, sendo fundamental na história económica da região, nomeadamente na agricultura e na pesca tradicional. As quintas desempenharam e continuam a desempenhar um papel central, sendo locais de produção agrícola, pecuária e, mais recentemente, de turismo rural.

O desenvolvimento de Vale da Pedra foi fortemente impulsionado pela construção da linha ferroviária do Norte, com os apeadeiros de Reguengo e Setil a facilitar a mobilidade de trabalhadores e o escoamento de produtos agrícolas, como o arroz, o vinho e outros géneros locais. Estes transportes, aliados ao crescimento populacional, permitiram que a freguesia

evoluísse de um conjunto de pequenas povoações rurais para uma comunidade estruturada, com comércio local, serviços e equipamentos sociais.

A freguesia apresenta uma forte ligação à cultura e ao associativismo. Existem várias associações culturais e recreativas, como a Associação Comunitária de Vale da Pedra, o Centro Social, Cultural e Recreativo de Casais de Vale da Pedra e Ponte do Reguengo, o Futebol Clube Valepedrense, o Rancho Folclórico de Vale da Pedra e grupos de teatro e dança. Destaca-se também a festa anual em honra de Nossa Senhora de Fátima, que decorre na primeira quinzena de junho e dura três dias, reunindo a comunidade e preservando tradições locais.

O património arquitetónico inclui a Igreja Paroquial de Nossa Senhora de Fátima, construída entre 1986 e 1997, e a Capela das Malhadas, centenária, situada numa das quintas históricas da freguesia. O brasão da freguesia representa a importância da agricultura e da pecuária para a economia local, com ramos de videira e um boi passante, enquanto as burelas onçadas simbolizam a Vala Real.



Figura 4: Brasão da freguesia de Vale da Pedra²

A economia de Vale da Pedra assenta essencialmente na agricultura, com produção de azeite, vinho, cereais e hortícolas, e na pecuária. O setor secundário inclui pequenas indústrias e unidades de transformação de produtos agrícolas, como a fábrica da Campil. O comércio é tradicional, composto por cafés, restaurantes e lojas locais, e as quintas tiram partido do turismo rural e da produção agrícola para gerar rendimento.

Atualmente, o Vale da Pedra equilibra a tradição e a modernidade, mantendo a identidade rural e a ligação à terra, enquanto se adapta às novas dinâmicas demográficas e económicas. É uma freguesia com forte sentido de comunidade, rica em história, cultura e património, e

² Imagem do site: <https://www.heraldicacivica.pt/ctx-valepedra.html#gsc.tab=0>

profundamente ligada à paisagem do Ribatejo e à vida agrícola que a moldou ao longo dos séculos.

Por fim, a identidade desta região também é marcada pela tradição e pelas lendas, o meu trabalho vai assentar nisto, na criação de um livro ilustrado com as lendas que foi ouvindo.

De seguida, foi realizada a pesquisa específica sobre os locais de Vale da Pedra, organizando os textos, lendas e histórias recolhidos. Esta fase permitiu selecionar e estruturar o conteúdo que serviria de base para a criação das narrativas ilustradas, garantindo a coerência e fidelidade histórica das histórias a apresentar.

No âmbito do desenvolvimento do projeto, foi realizada a recolha das lendas, memórias e histórias locais, bem como de tradições e eventos culturais associados à freguesia. Esta recolha teve como objetivo reunir informação relevante que servisse de base à criação das narrativas ilustradas, contribuindo para a valorização do património cultural da freguesia. Todo o material recolhido e organizado encontra-se devidamente registado no Anexo II deste relatório.

Após a realização desta recolha, passou-se à elaboração de um guião de textos para o livro ilustrado e para os áudios a produzir. Este guião encontra-se apresentado no Anexo III do presente relatório.

Com base no guião elaborado, procedeu-se de seguida à criação dos storyboards, que permitiram planear a organização visual e narrativa das histórias. Os storyboards desenvolvidos encontram-se incluídos no Anexo IV.

O processo de materialização do projeto foi estruturado numa sequência lógica que permitiu a transição do planeamento manual para a execução digital, culminando na criação de diversos suportes de divulgação.

Antes de avançar para a execução, o projeto passou por uma fase de experimentação. O processo iniciou-se com a elaboração de diversos rascunhos individuais, focados especialmente na composição da capa, para testar diferentes disposições de elementos e títulos (cf. Figura 5).

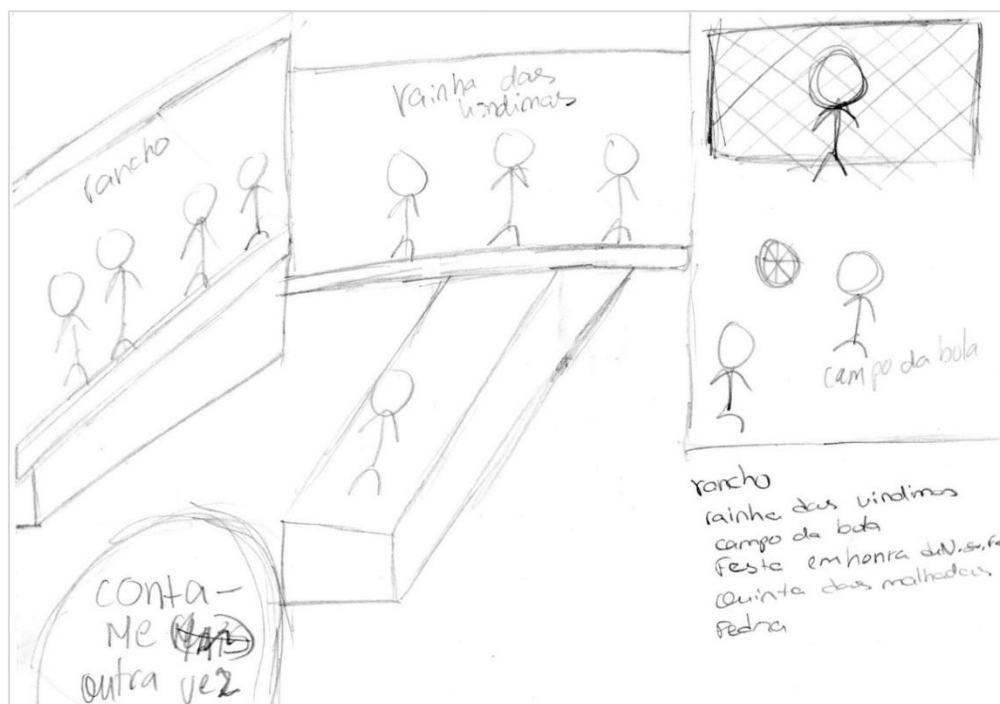


Figura 5: Rascunho da capa

Como complemento a esta exploração criativa, utilizei o Microsoft Copilot para auxiliar na definição do estilo visual. Através do carregamento de fotografias reais e da introdução de prompts específicos, gerei imagens que serviram de ponto de partida e referência estética. Estas imagens geradas por IA não foram utilizadas diretamente no livro, mas foram fundamentais para me ajudar a visualizar a paleta de cores e a simplificação das formas (cf. Figura 6 e 7).



Figura 6: Imagem de inspiração gerada por IA



Figura 7: Imagem de inspiração gerada por IA

Com base nestas referências e nos rascunhos manuais, transitei para o Adobe Illustrator. Foi nesta fase que comecei a "desconstruir" as imagens de referência, interpretando-as e redesenhando-as do zero através da manipulação de formas geométricas. Este método permitiu-me transformar as ideias iniciais e as referências da IA num estilo ilustrativo próprio, minimalista e adaptado à narrativa do projeto "Conta-me outra vez".

A fase de execução iniciou-se com a criação de um rascunho manual do livro (cf. Figura 8).

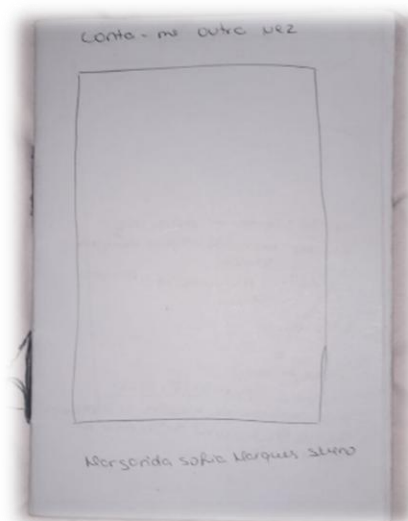


Figura 8: Rascunho do livro

Esta etapa foi muito importante para compreender a estrutura física do livro, a sucessão das páginas e a organização dos conteúdos antes de transpor a ideia para o ambiente digital.

No que respeita à componente visual, todas as imagens e ilustrações foram desenvolvidas no Adobe Illustrator. Tecnicamente, optei por um método de desenho baseado exclusivamente na manipulação de formas geométricas, refletindo a minha aptidão e preferência por este estilo gráfico. Este processo permitiu criar uma identidade visual coerente, com traços limpos e uma estética minimalista que caracteriza todo o projeto.

Poderão ser observadas abaixo todas as páginas criadas para o projeto, acompanhadas por demonstrações do projeto aberto no Adobe Illustrator para ilustrar o método de trabalho utilizado.

A narrativa visual do livro foi construída através de formas geométricas simples, permitindo que a história seja compreendida não apenas pelo texto, mas pela composição das imagens.

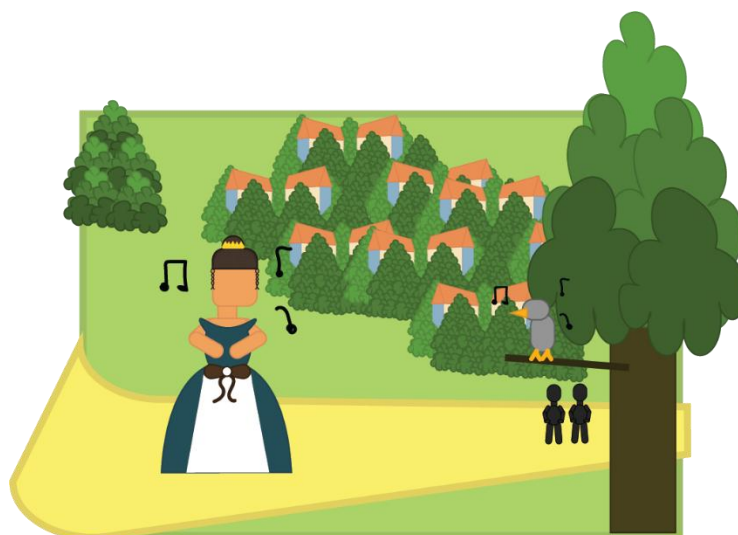


Figura 9: Ilustração – Cartaxinho – Página 1 e 2



Figura 10: Ilustração – Cartaxinho – Página 3 e 4

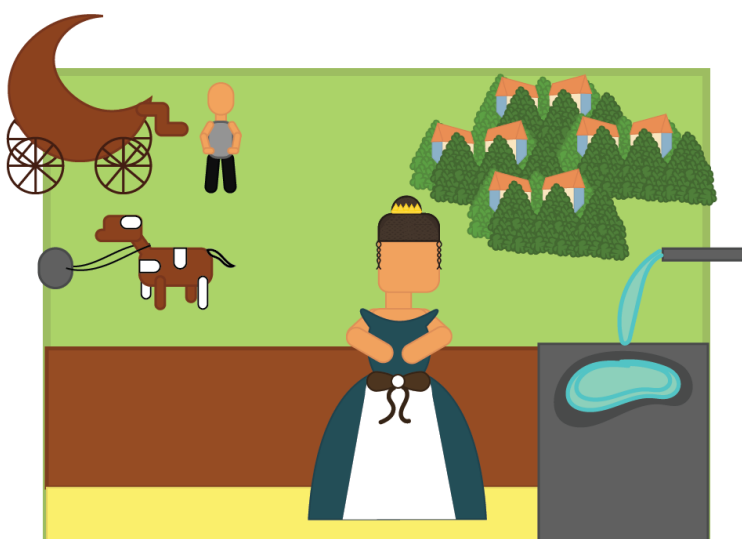


Figura 11: Ilustração – Cartaxinho – Página 5 e 6

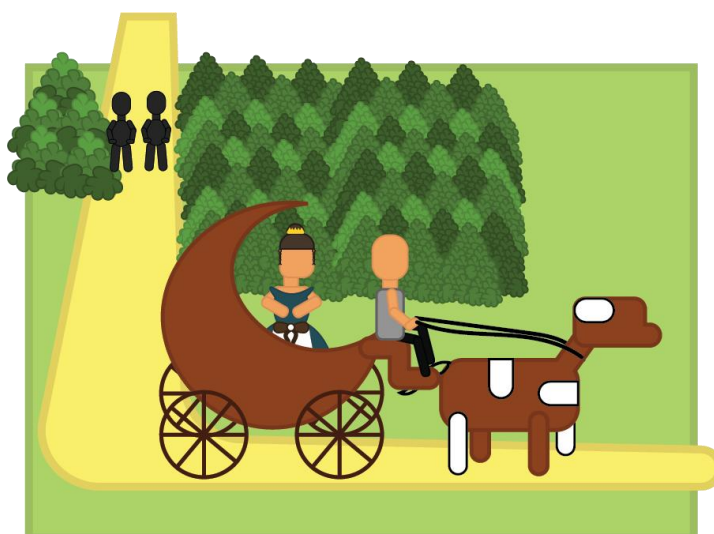


Figura 12: Ilustração – Cartaxinho – Página 7 e 8

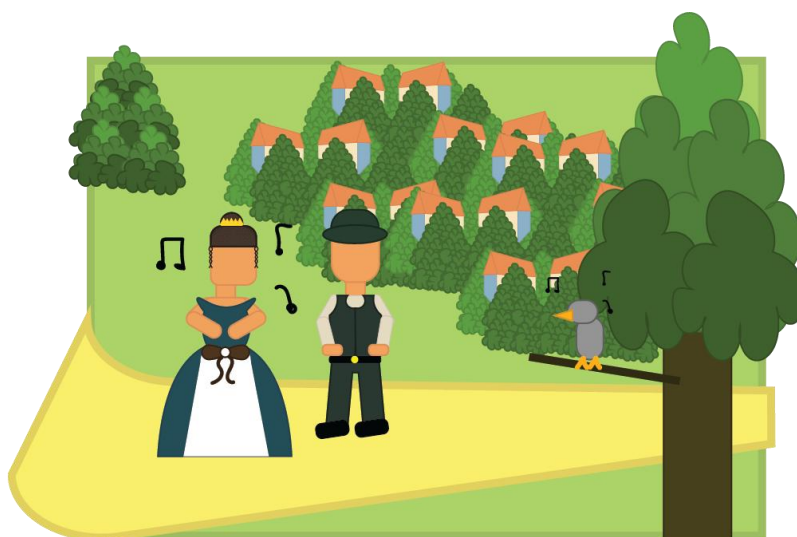


Figura 13: Ilustração – Cartaxinho – Página 9 e 10

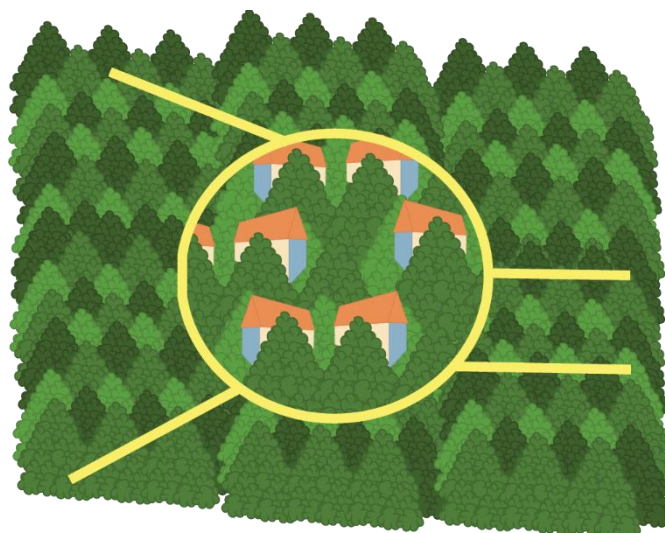


Figura 14: Ilustração – Vale da Pedra – Página 11 e 12



Figura 15: Ilustração – Vale da Pedra – Página 13 e 14



Figura 16: Ilustração – Vale da Pedra – Página 15 e 16

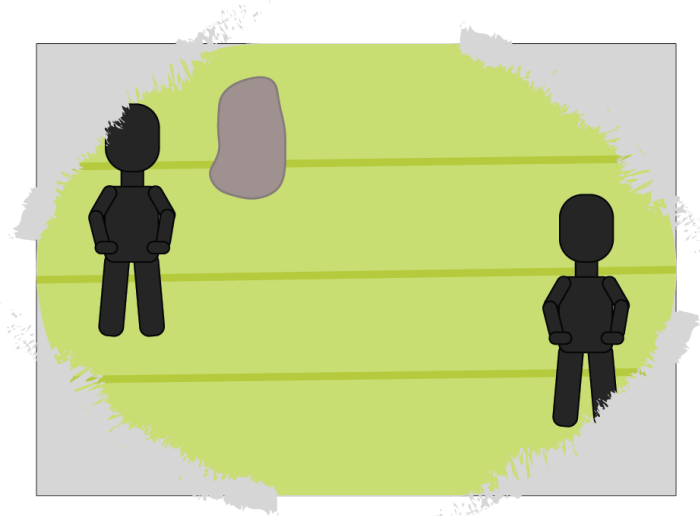


Figura 17: Ilustração – Vale da Pedra – Página 17 e 18



Figura 18: Ilustração – Vale da Pedra – Página 19 e 20

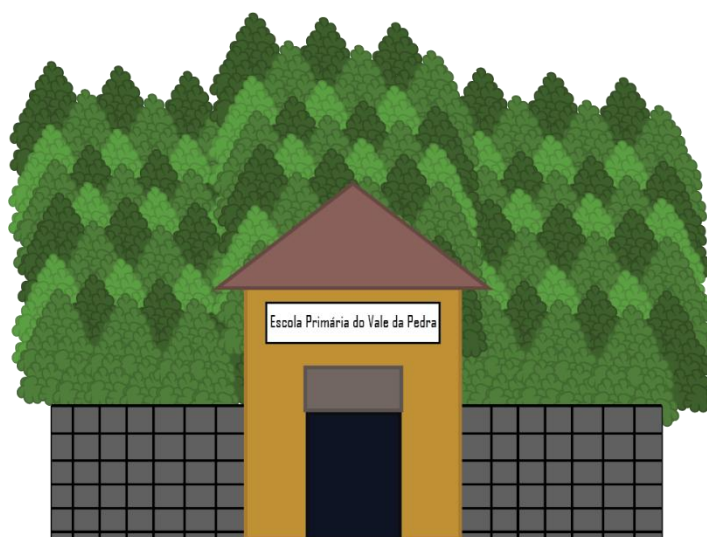


Figura 19: Ilustração – Vale da Pedra – Página 21 e 22

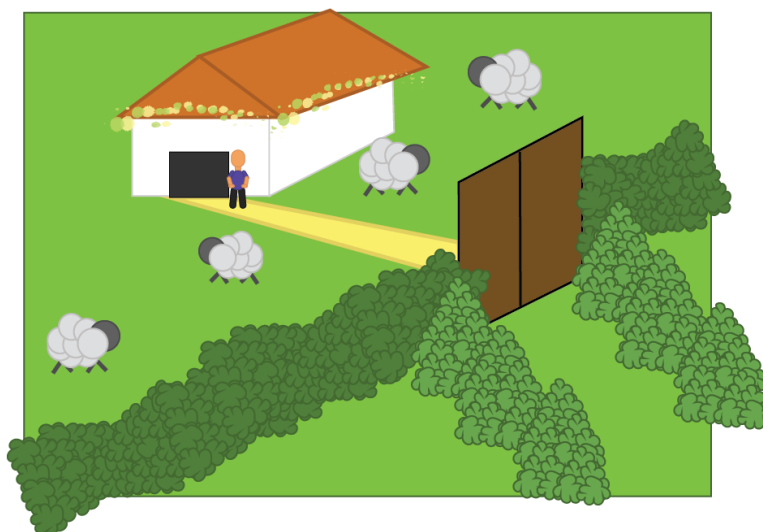


Figura 20: Ilustração – Vale da Pedra – Página 23 e 24

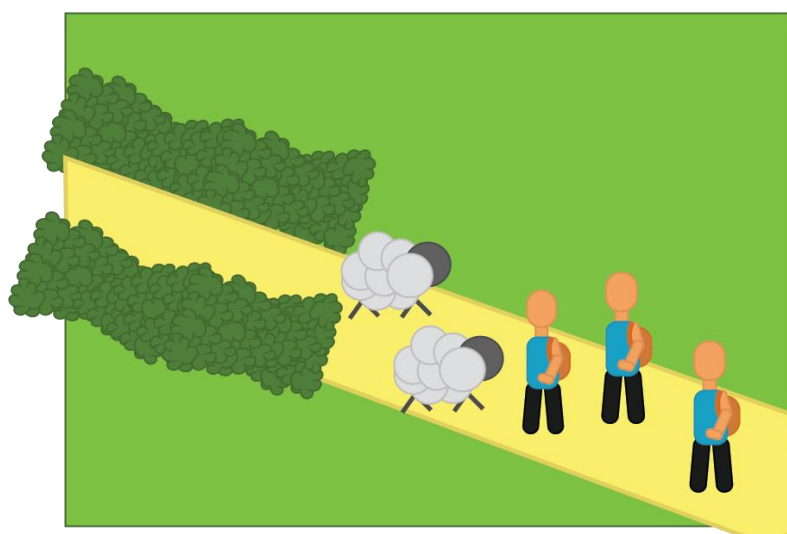


Figura 21: Ilustração – Vale da Pedra – Página 25 e 26



Figura 22: Ilustração – Vale da Pedra – Página 27 e 28

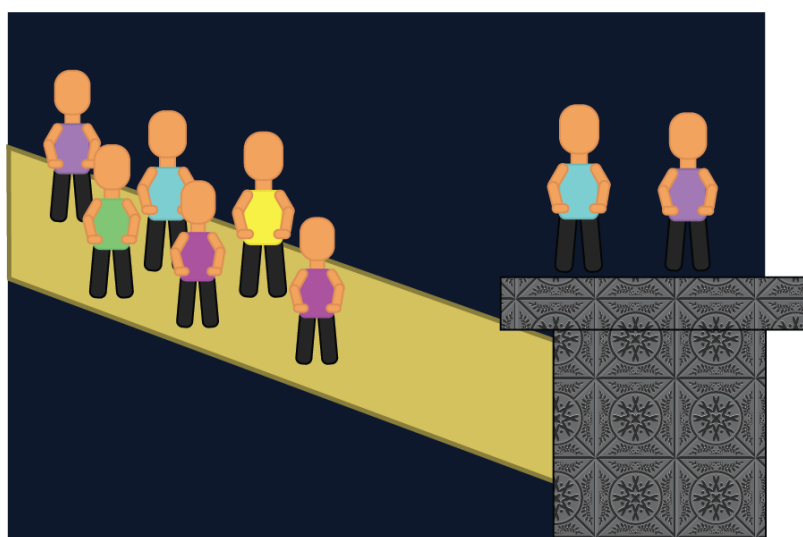


Figura 23: Ilustração – Vale da Pedra – Página 29 e 30

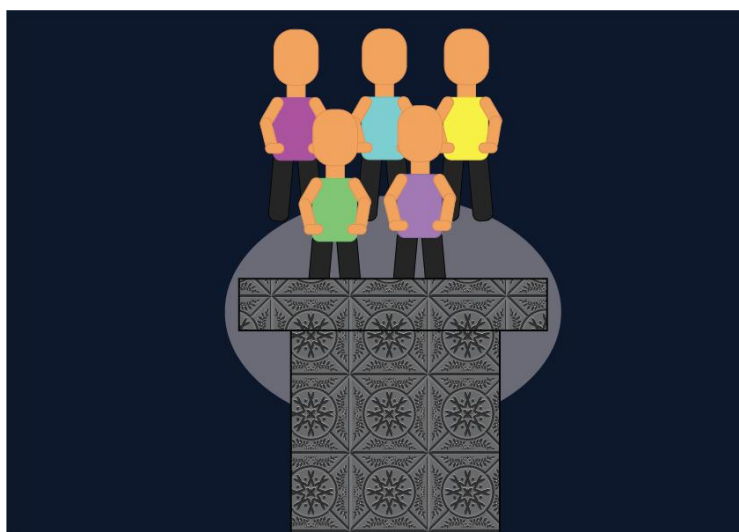


Figura 24: Ilustração – Vale da Pedra – Página 31 e 32

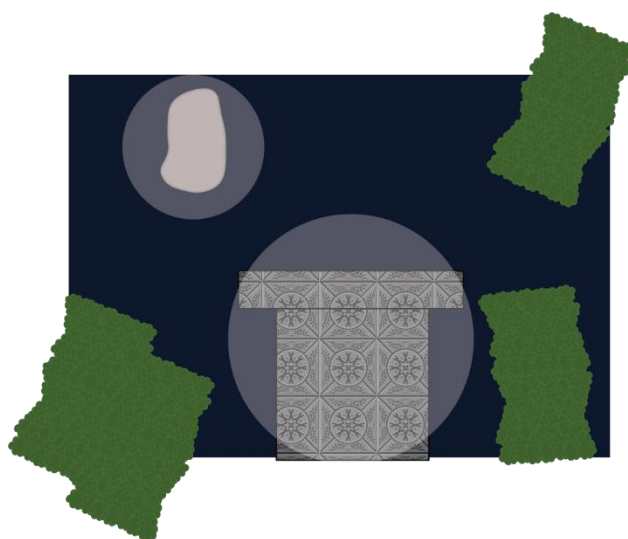


Figura 25: Ilustração – Vale da Pedra – Página 33 e 34

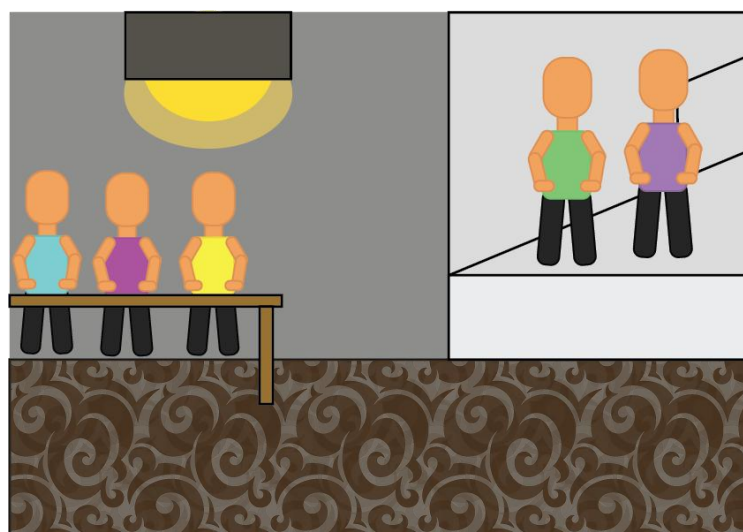


Figura 26: Ilustração – Vale da Pedra – Página 35 e 36

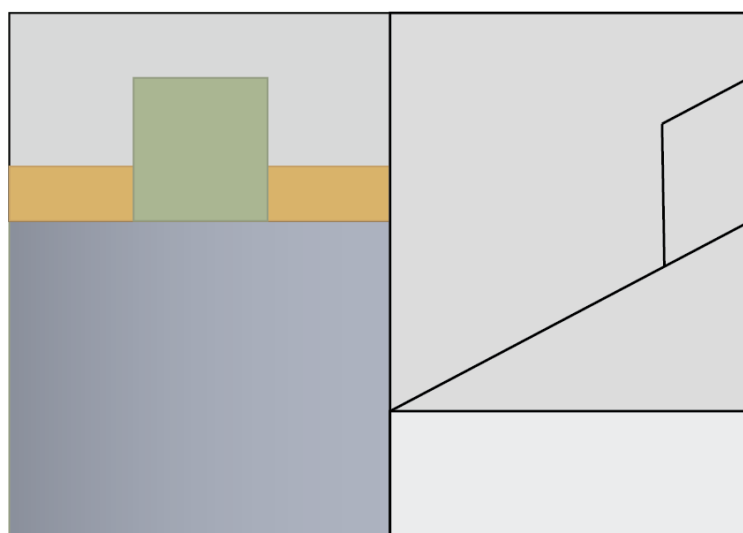


Figura 27: Ilustração – Centro cultural e recreativo – Página 37 e 38



Figura 28: Ilustração – Centro cultural e recreativo – Página 39 e 40

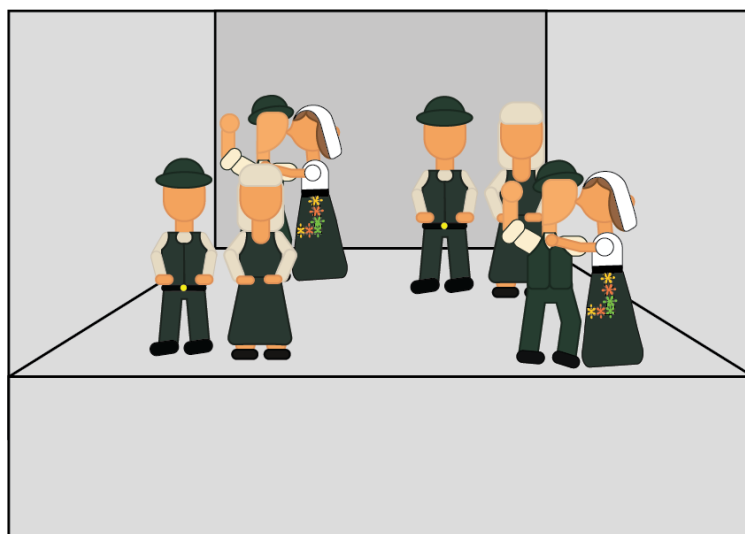


Figura 29: Ilustração – Centro cultural e recreativo – Página 41 e 42

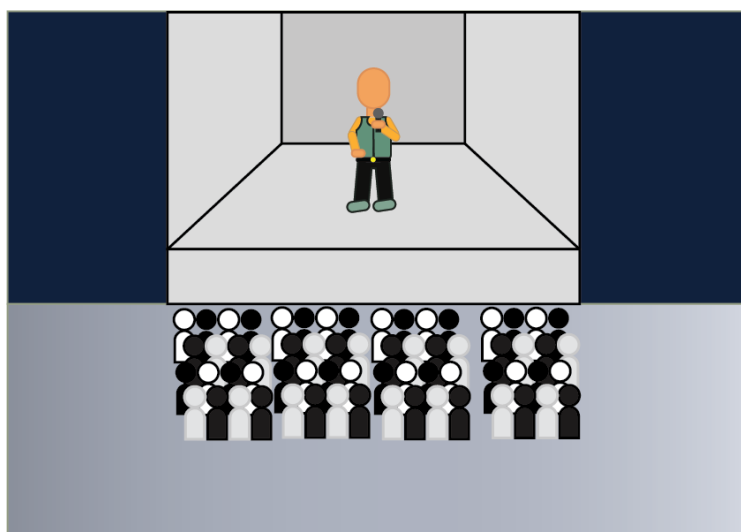


Figura 30: Ilustração – Centro cultural e recreativo – Página 43 e 44

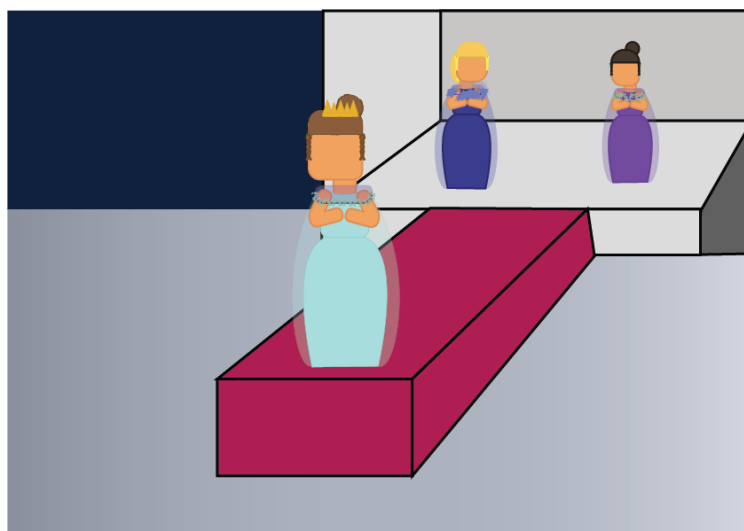


Figura 31: Ilustração – Centro cultural e recreativo – Página 45 e 46

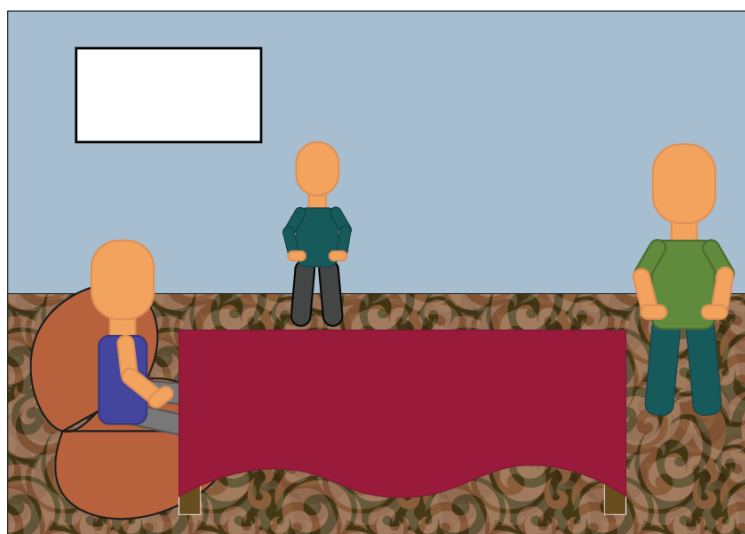


Figura 32: Ilustração – Rainha das vindimas – Página 47 e 48

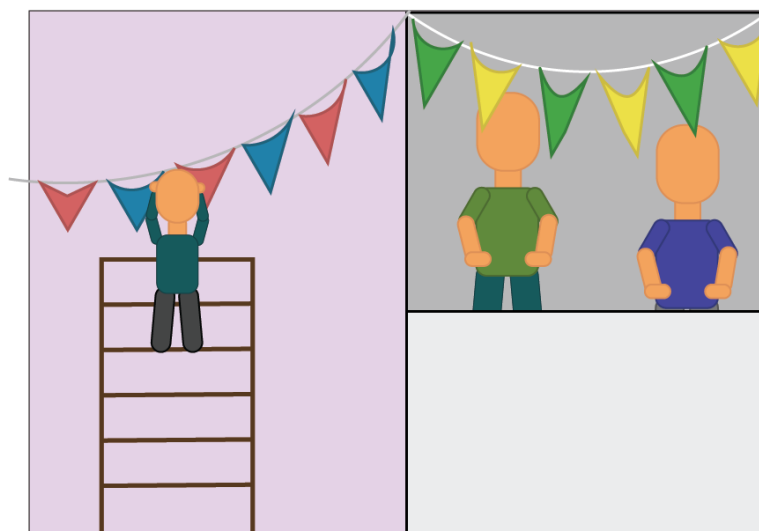
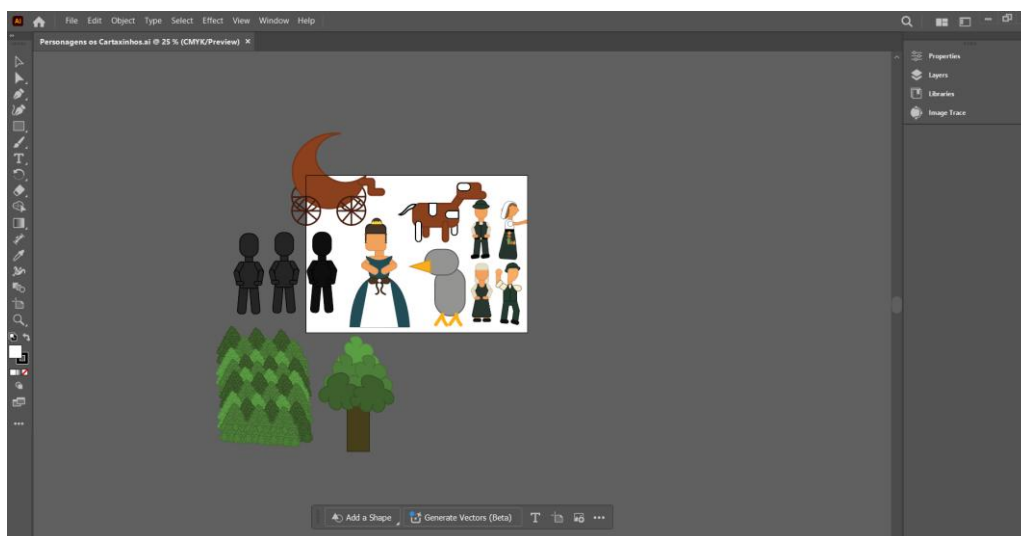
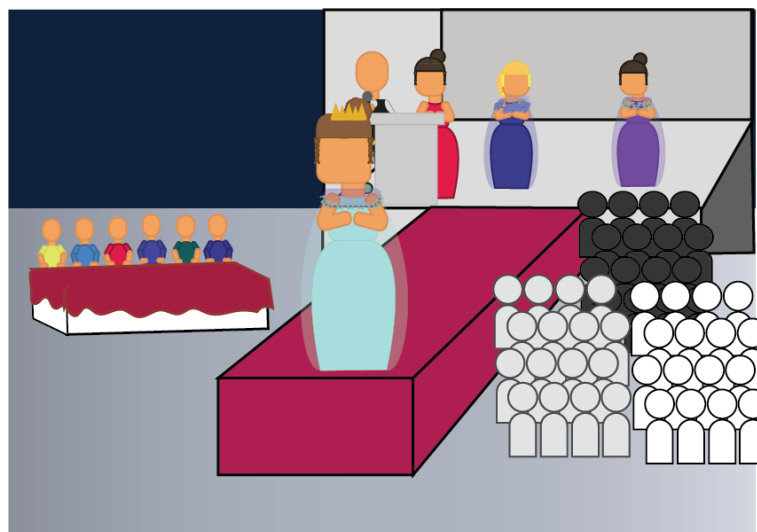


Figura 33: Ilustração – Rainha das vindimas – Página 49 e 50



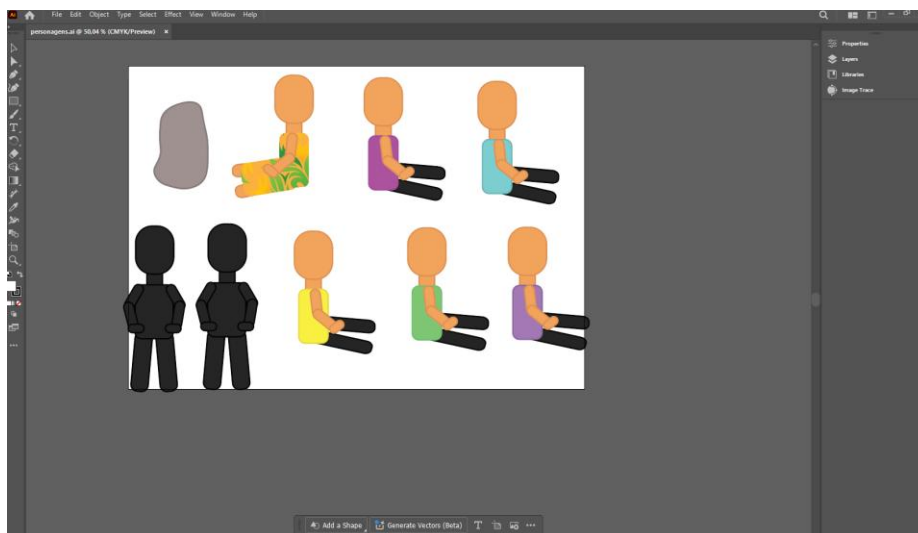


Figura 36: Personagens de Vale da Pedra no Illustrator

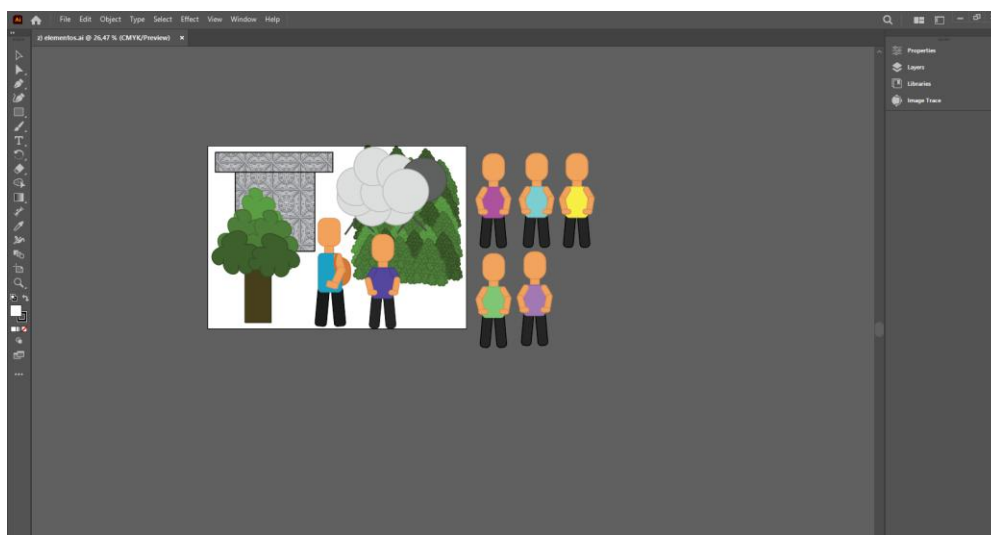


Figura 37: Personagens da quinta das malhadas o Illustrator



Figura 38: Personagens do centro cultural no Illustrator

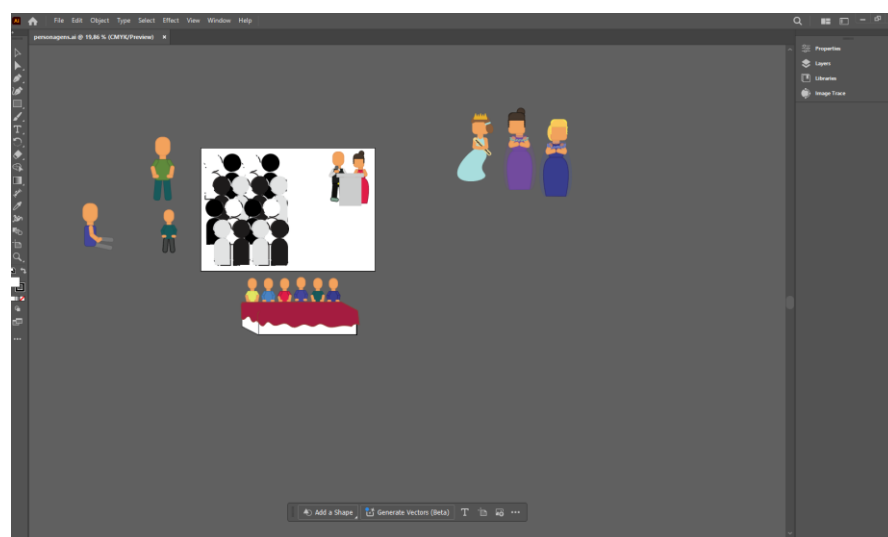


Figura 39: Personagens da rainha das vindimas no Illustrator

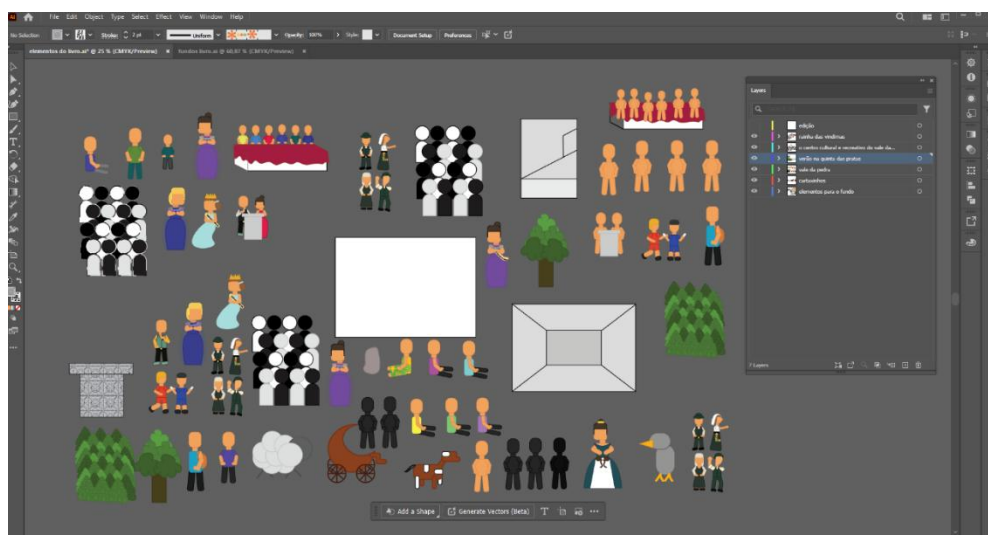


Figura 40: Personagens do livro no Illustrator

Após a criação dos elementos gráficos, procedeu-se à fase de paginação no Adobe InDesign, onde todas as ilustrações foram importadas e montadas no layout final. Durante cerca de um mês, dediquei-me ao aperfeiçoamento dos pormenores e ajustes técnicos, que incluíram a escolha criteriosa das fontes tipográficas, o controlo dos espaçamentos e a definição rigorosa das paletas de cores.

Para o título e corpo de texto, selecionei uma tipologia expressiva que equilibra a modernidade do design vetorial com a legibilidade necessária para o público infantil.

Um dos desafios técnicos nesta fase foi a gestão da numeração automática das páginas, uma funcionalidade avançada do InDesign que não foi possível utilizar por causa da questão das cores. O livro final está no Anexo V.

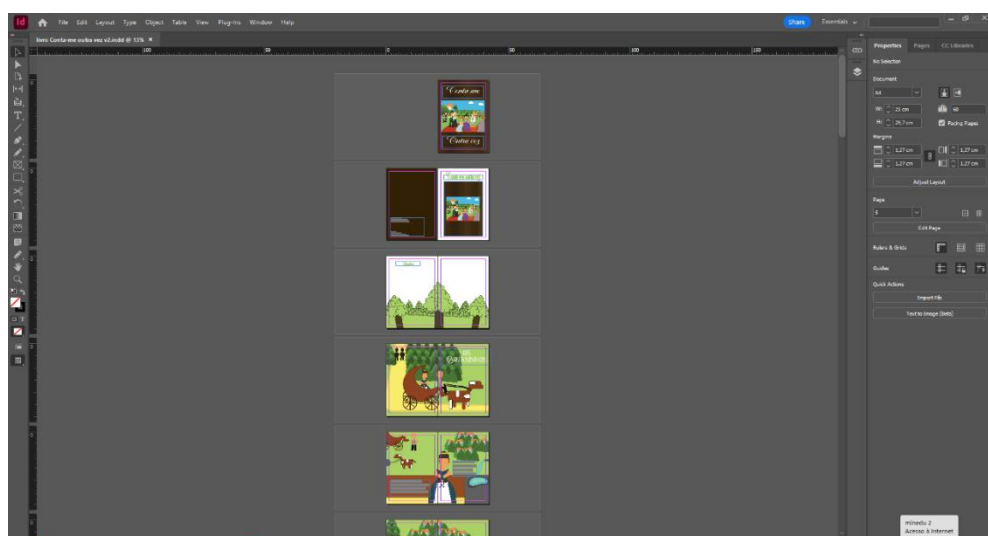


Figura 41: Montagem do livro no Indesign

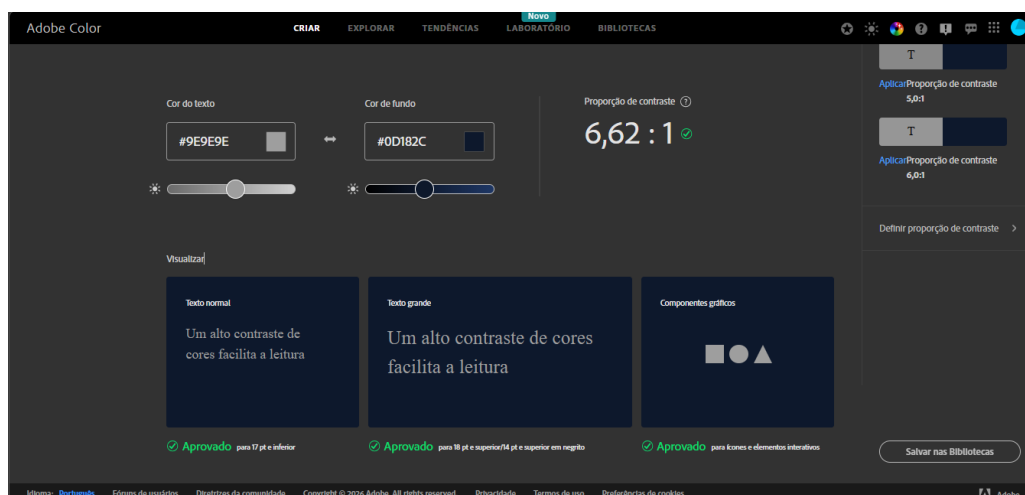


Figura 42: Testes de cor no Adobe Color



Figura 43: Testes de cor no Adobe Color

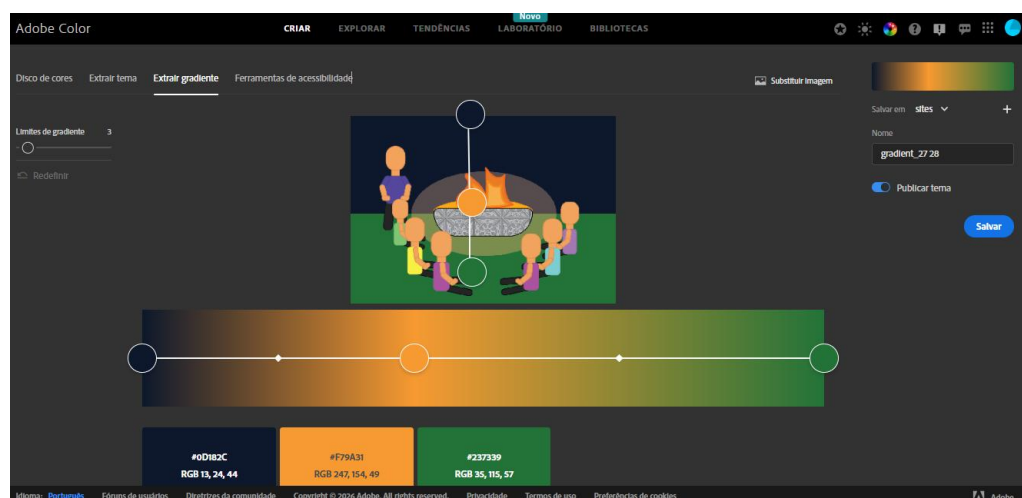


Figura 44: Testes de cor no Adobe Color

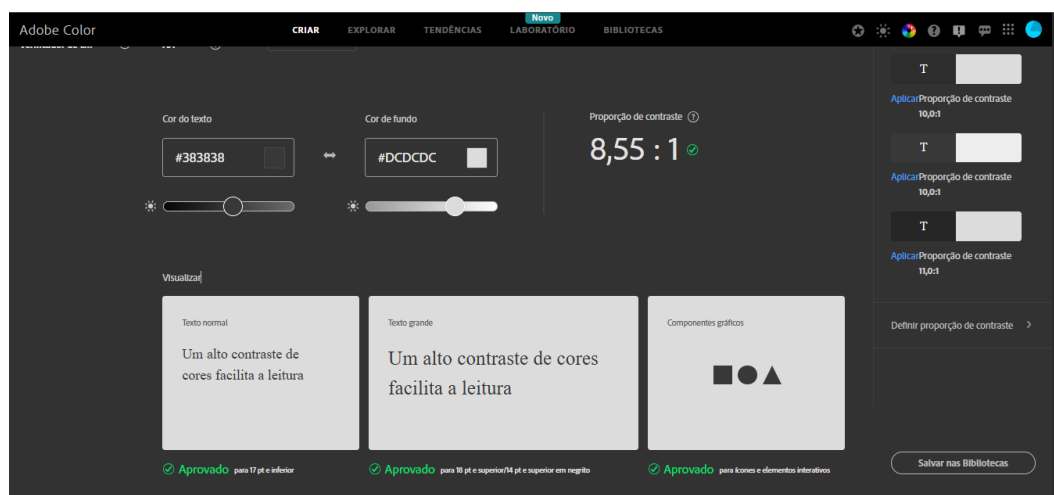


Figura 45: Testes de cor no Adobe Color

Após a conclusão da paginação e design editorial no Adobe InDesign, o projeto avançou para uma nova fase: a criação e adaptação para um layout digital, ou seja, a criação de um e-book interativo. Para o efeito, utilizei a plataforma Book Creator, que permitiu transformar o layout estático do livro num objeto digital dinâmico.

Esta transição foi feita com o objetivo de potenciar a acessibilidade do projeto. No Book Creator, foi possível integrar as narrações áudio gravadas pelo colega Rafael Jerónimo, sincronizando a voz com as ilustrações. Desta forma, o utilizador não só pode folhear o livro digitalmente, como também pode usufruir de uma experiência de leitura assistida, tornando a história de Vale da Pedra acessível através de múltiplos sentidos. Este eBook está disponível no seguinte link: <https://read.bookcreator.com/mbdVBm7NoxZcPfYwCLBrLdlurUzmtf-2rYEP4cAzh2aXajxuB0denQ/kWCUafKaQwCmatpoo9GvBA>



Figura 46: Criação do e-book



Figura 47: QR Code do *ebook*

Assim, como já referi anteriormente, a transição para o formato digital não se limitou à simples conversão de páginas. Com o objetivo de criar uma leitura interativa e envolvente, decidi integrar narração em áudio no projeto. Para tal, contei com a colaboração do meu colega Rafael Jerónimo, que deu voz aos textos que eu tinha desenvolvido e trabalhado previamente (cf. Figura 48).

Esta etapa de sonorização foi fundamental por dois motivos: primeiro, para proporcionar uma experiência mais rica ao utilizador do *eBook*; segundo, para garantir que o projeto fosse mais inclusivo, permitindo que crianças ou pessoas com dificuldades de leitura pudessem acompanhar a história através da audição. Após a gravação e edição das vozes, os ficheiros de áudio foram integrados no Book Creator, permitindo que cada página do *eBook* tivesse a sua própria narração ativada pelo utilizador.

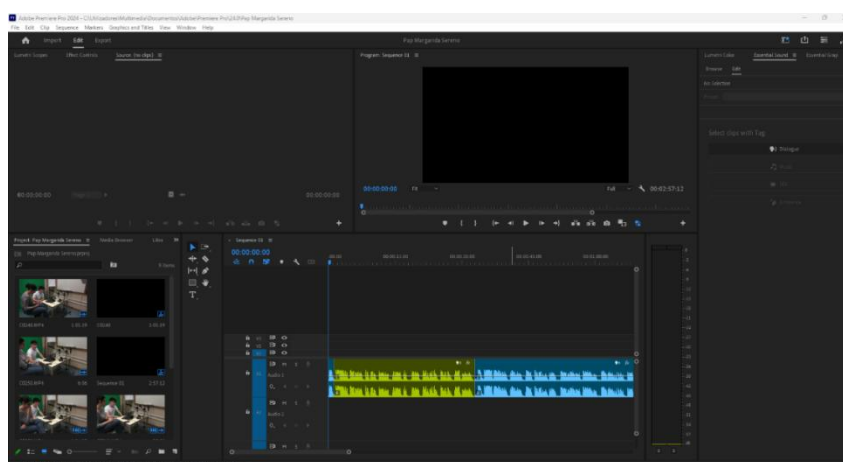


Figura 48: Edição dos áudios

Complementarmente ao livro e ao *ebook*, desenvolvi um site de divulgação utilizando o CMS (Content Management System), o Wordpress, concebido para servir de plataforma central onde o público pode conhecer o projeto e aceder aos conteúdos multimédia. Este site está disponível no link seguinte:

<https://aea-profissional.pt/contameoutravez/>

Esta plataforma serve como que rosto digital do projeto, onde o público pode conhecer a sua génese e aceder diretamente ao *eBook* interativo.

Embora o desenvolvimento do site tenha sido focado na eficiência, tendo sido estruturado num curto período com o apoio da orientadora, o processo envolveu algumas decisões técnicas importantes:

- Escolha do *template*: Foram testados diversos temas, acabando por se optar pelo tema Neve, devido à sua leveza, rapidez no carregamento e design minimalista que não retira o protagonismo às ilustrações.
- Construção visual: Utilizei o *plugin Elementor* para a edição das páginas, o que permitiu um controlo preciso sobre o *layout* e a garantia de que o site é responsivo (adaptável a telemóveis e tablets).
- Organização dos conteúdos: O site foi estruturado em três secções principais: "Sobre o livro", "Livro" (onde o *eBook* está incorporado) e "Contactos".
- Funcionalidades: Instalei alguns *plugins* específicos para otimizar o site, como o Contact Form 7 para a gestão de mensagens e o Elementor para a base estrutural.

Esta vertente do projeto demonstra a capacidade de integrar diferentes áreas da Multimédia, tais como o design gráfico, a edição de áudio e o desenvolvimento web, num ecossistema digital funcional e apelativo.

O site utiliza técnicas de *webstorytelling* para apresentar o projeto de forma sequencial, guiando o utilizador desde a génese da ideia até à visualização do *e-book*.



Figura 49: Interface de gestão de páginas no WordPress

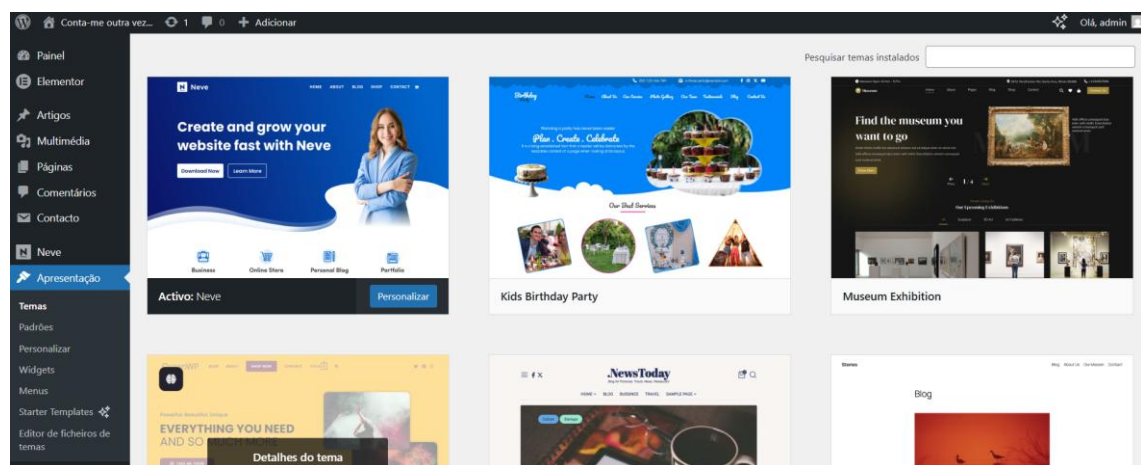


Figura 50: Painel de pesquisa do *template* no WordPress

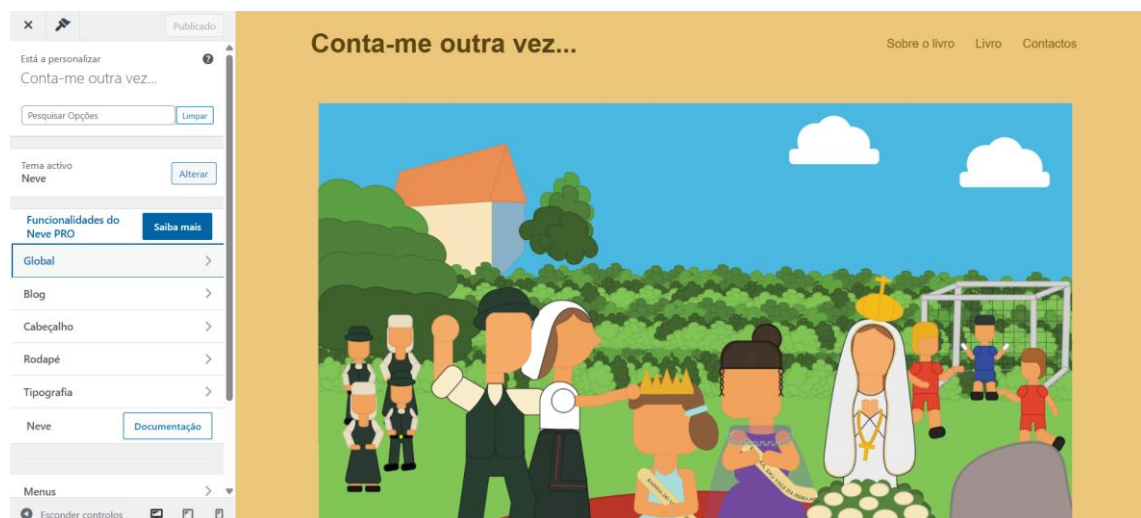


Figura 51: Painel de Configuração do Tema Neve no WordPress

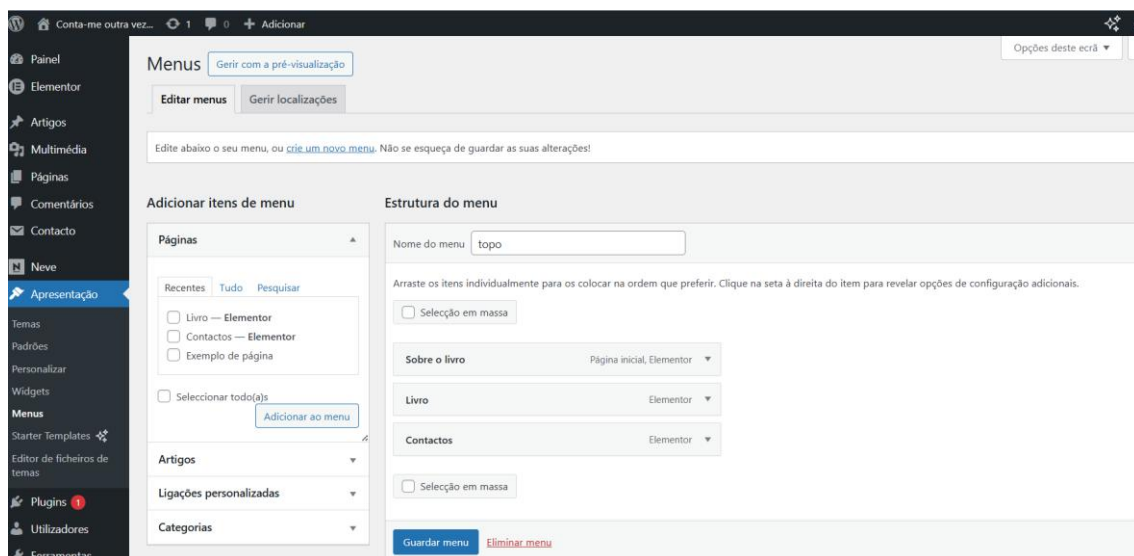


Figura 52: Estrutura do Menu de Navegação

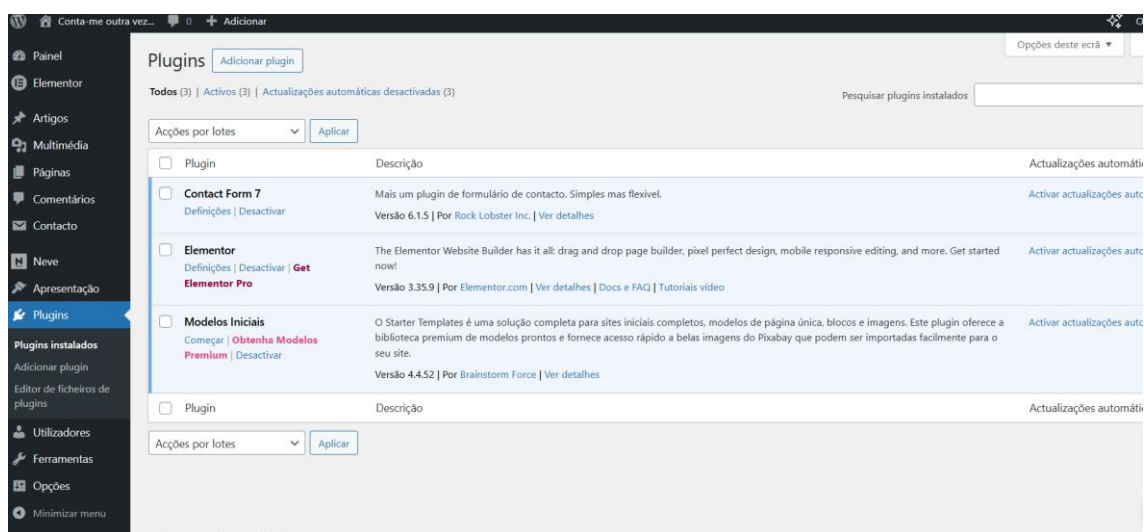


Figura 53: Lista de *Plugins* Ativos e Configurados

Após a conclusão da fase de desenvolvimento, o site foi estruturado para oferecer uma experiência de navegação simples e direta. Dividido em três secções principais, a plataforma assegura que o utilizador compreende o conceito do projeto, acede ao conteúdo interativo e identifica a ficha técnica. O design mantém a coerência cromática com o livro físico, contrastando com o traço moderno e geométrico das ilustrações.

A estrutura inicia-se com a Página Inicial, que funciona como a base teórica e concetual do projeto. Nesta secção, detalho a origem da ideia, a importância de preservar as lendas de Vale da Pedra e a fundamentação estatística que motivou a criação de um projeto inclusivo, destacando como cada ilustração foi construída com rigor geométrico no Adobe Illustrator. Segue-se a página dedicada ao Livro, que constitui o núcleo interativo do site. Através da incorporação do Book Creator, o utilizador pode folhear o *eBook* em tempo real e usufruir da componente multimédia de áudio, o que torna a experiência mais envolvente e elimina barreiras à leitura. Por fim, a página de Contactos destina-se à identificação da autoria e à apresentação da ficha técnica detalhada. Além de apresentar o meu percurso enquanto aluna de Multimédia, esta secção destaca as colaborações essenciais e disponibiliza um formulário para recolha de feedback.

Apresentam-se, de seguida, as imagens que ilustram o resultado do site:



Figura 54: Página Inicial

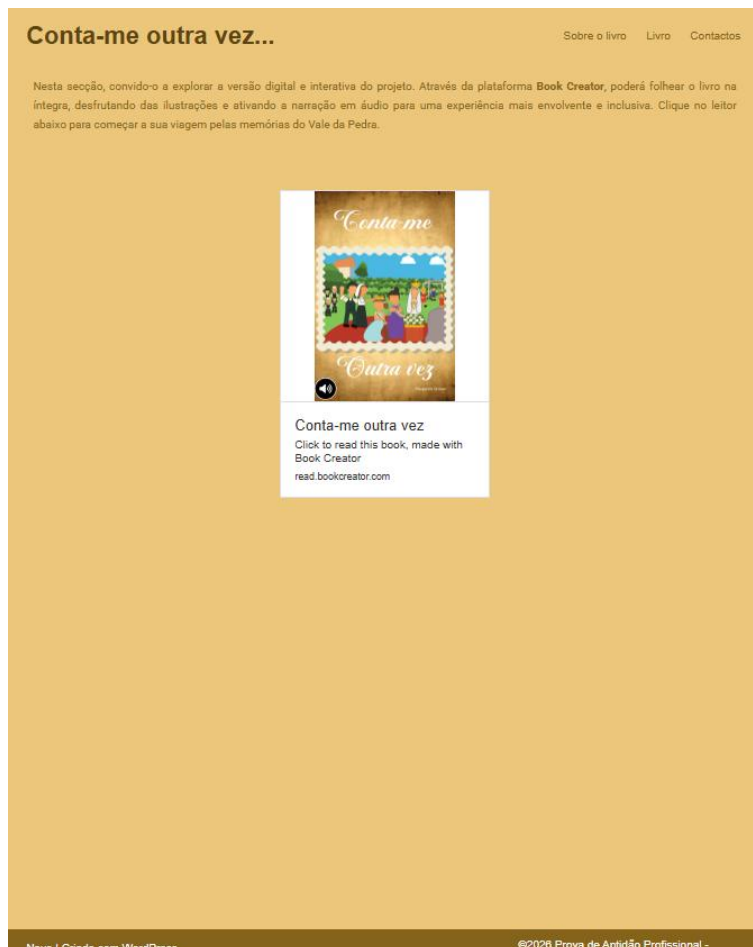


Figura 55: Página do eBook Interativo



Conta-me outra vez...

[Sobre o livro](#)[Livro](#)[Contactos](#)

Obrigada pelo interesse no projeto. Se tiver alguma dúvida, sugestão ou se pretender saber mais sobre este trabalho de preservação da memória de Vale da Pedra, não hesite em contactar-me.

Informação da Autora

Nome: Margarida Sereno

Escola: Agrupamento de Escolas de Almeirim

Curso: Técnico de Multimédia

Ficha Técnica

Autoria e Design: Margarida Sereno

Orientação: Prof.ª Teresa Marcelino

Narração (Voz): Rafael Jerónimo

Softwares utilizados: Adobe Illustrator, InDesign, Premiere Pro e WordPress.

Nome

Email

Assunto

Figura 56: Página de Contactos e Ficha Técnica

Finalmente, foi criado um cartaz de divulgação para a promoção do projeto (cf. Figura 56). Este material gráfico encerrou a fase de produção, aplicando a identidade visual estabelecida ao longo de todo o desenvolvimento para garantir uma comunicação eficaz e profissional desta PAP.



Figura 57: Cartaz projeto

3.3 - Objetivos Específicos

Para além das metas já mencionadas, o desenvolvimento deste projeto visa a conclusão com sucesso do ensino secundário e a obtenção da certificação profissional. A nível pessoal e futuro, pretendo consolidar as competências adquiridas e prosseguir estudos na área, de forma a aprimorar e especializar os meus conhecimentos técnicos.

3.4 - Público-alvo

O projeto "Conta-me outra vez" foi desenvolvido com um carácter abrangente, pretendendo chegar a todas as faixas etárias. O objetivo principal é preservar e recontar a história e o património de Vale da Pedra a toda a comunidade.

Adicionalmente, o projeto teve uma preocupação especial com a inclusão. Através da criação do eBook interativo com narração áudio, a obra torna-se acessível a pessoas não alfabetizadas. Este grupo representa, segundo dados estatísticos, cerca de 2,83%³ da população do concelho do Cartaxo, sendo este um público que poderá assim usufruir dos conteúdos de forma autónoma.

3.5 - Equipamento/hardware

Para a execução das várias etapas deste projeto, utilizei diversos equipamentos de hardware, recorrendo maioritariamente aos recursos disponibilizados pela escola (Sala D17) e a dispositivos de armazenamento pessoal. Os equipamentos utilizados foram:

- Computador portátil e computador fixo da sala D17;
- Câmara de filmar;
- Microfones de lapela;
- Unidades de armazenamento (pen drives e disco externo).

3.6 - Tecnologias Utilizadas

Para a concretização de todas as fases deste projeto, desde a conceção criativa e ao tratamento dos dados, até à produção final dos conteúdos multimédia e documentação de suporte, recorri às seguintes ferramentas digitais:

- Adobe Illustrator;
- Adobe InDesign;
- Adobe Premiere Pro;
- Microsoft Copilot (IA);

³ Segundo os dados dos Censos de 2021

- Book Creator;
- Microsoft Word;
- Microsoft PowerPoint;
- WordArt.

3.7 - Cronograma

A realização da PAP foi feita orientada segundo o seguinte cronograma (cf. Figura 58), dividida em fases distintas que permitiram chegar ao final deste projeto.

CRONOGRAMA

	SETEMBRO	OUTUBRO	NOVEMBRO	DEZEMBRO	JANEIRO	FEVEREIRO	MARÇO	ABRIL
Lançamento da PAP								
Escolha do tema								
Proposta de tema								
Pesquisa sobre o tema								
Entrega do Pré-projeto								
Criação da Identidade Visual								
Materiais Promocionais								
Implementação digital								
Ilustrações								
Realização do Relatório								
Realização do Powerpoint								
Apresentação da PAP								

Figura 58: Cronograma do projeto

4 - CAPÍTULO IV- CONCLUSÃO

4.1 - Objetivos

Ao desenvolver este projeto defini objetivos e os mesmos foram sendo concretizados no decorrer do desenvolvimento do projeto.

Tinha como objetivo principal desenvolver um livro ilustrado e colocá-lo num site e quis que este livro desse a conhecer as histórias, memórias e tradições de Vale da Pedra, de modo que o património cultural da freguesia fosse valorizado.

De forma a conseguir concretizar os objetivos que defini para a realização do livro passei por várias etapas, sendo elas a pesquisa, a escrita das narrativas, a criação dos storyboards, a ilustração, a gravação de áudio e o desenvolvimento do website. Com isto apliquei e consolidei as competências adquiridas no curso, explorando mais especificamente nas áreas de design gráfico, multimédia e o desenvolvimento digital.

Para além do referido alcancei vários objetivos pessoais importantes como a gestão de tempo e a enfrentar os desafios que um projeto desta dimensão abrange, permitiu-me também aprofundar o meu gosto pela ilustração, comunicação visual e a desenvolver a capacidade de tirar da teoria e pôr em prática as minhas ideias. Com isto considero que os objetivos que estabeleci para a realização deste projeto desde início foram todos devidamente cumpridos.

4.2 - Apreciação Final

Este projeto representa uma parte muito importante e significativa do meu percurso académico e pessoal, o mesmo permitiu-me crescer a nível profissional como Técnica de Multimédia, pois pude explorar e desenvolver ainda mais diversas áreas do curso e pô-las em prática com os conhecimentos que adquiri ao longo do curso. Com a criação de um livro ilustrado e do site pude pôr em prática as competências técnicas, reforçar a criatividade de modo a compreender melhor todas as fases necessárias para que o produto multimédia que desenvolvi “ganhasse forma”.

Mas mais que isso o desenvolvimento técnico do mesmo teve também um grande impacto emocional para mim, pois desenvolver um projeto sobre a minha terra, o Vale da Pedra, a mesma que faz parte da minha história de vida e ao realizar um projeto sobre a mesma, ensinou-me a valorizar ainda mais as suas memórias, tradições e identidade. No decorrer da realização do projeto senti que posso vir a fazer a diferença quanto ao reconhecimento que a terra tem preservando os seus elementos, esses que fazem parte da vida da comunidade e que merecem o seu devido reconhecimento tanto agora como pelas próximas gerações.

Em suma o projeto que desenvolvi além de ser um desafio enriquecedor, deu-me a oportunidade de crescer, aprender e confirmar que quero continuar o meu percurso académico para adquirir mais competências criativas e técnicas.

Orgulho-me do percurso que fiz até agora e da minha evolução como Técnica de Multimédia e do trabalho que desenvolvi para finalizar o ensino secundário e tenho plena consciência da importância e o impacto do projeto que desenvolvi pode ter para quem o ler, ouvir ou visitar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Câmara Municipal do Cartaxo. (s.d.). *Junta de Freguesia de Vale da Pedra*. Município do Cartaxo. <https://www.cm-cartaxo.pt/municipio/juntas-de-freguesia/junta-de-freguesia-de-vale-da-pedra>

Câmara Municipal do Cartaxo. (s.d.). *O Concelho*. Descobrir o Cartaxo. <https://www.cm-cartaxo.pt/descobrir-o-cartaxo/o-concelho>

Comprar Bandeiras. (s.d.). *Bandeira Vale da Pedra*. <https://www.comprarbandeiras.pt/bandeira-vale-da-pedra-id20810.html>

Heraldica Cívica. (s.d.). *Vale da Pedra - Heráldica do Concelho do Cartaxo*. <https://www.heraldicacivica.pt/ctx-valepedra.html#gsc.tab=0>

Wikipédia. (s.d.). *Vale da Pedra*. https://pt.wikipedia.org/wiki/Vale_da_Pedra

ANEXOS



Anexo I

Curso Profissional Técnico
de
Multimédia
PRÉ PROJETO
CONDUCENTE À P.A.P.

Ano: 12º Turma:

Aluno: Margarida Sofia Marques Sereno Nº05

Ano Letivo: 2025/2026



TÍTULO/TEMA

Título: Conta-me outra vez: Histórias ilustradas de Vale da Pedra.

FUNDAMENTAÇÃO DA ESCOLHA DO PROJETO/ATIVIDADE

Escolhi desenvolver este projeto porque o Vale da Pedra é o lugar onde nasci e tenho passado muito tempo (fins de semana e férias), e sempre senti uma ligação muito forte com a minha terra. Ao longo dos anos, percebi que existem muitas histórias, tradições e memórias locais que merecem ser preservadas e partilhadas, mas que muitas vezes acabam esquecidas ou apenas são conhecidas por algumas pessoas mais velhas.

Ao criar um site com um livro ilustrado sobre o Vale da Pedra, pretendo dar a conhecer este património imaterial de forma criativa, moderna e acessível a todos. Através das histórias e das ilustrações, quero despertar o interesse das pessoas pela cultura local, reforçar o sentimento de pertença entre os habitantes e mostrar a quem é de fora a riqueza e a identidade do lugar.

A escolha deste projeto também está relacionada com os meus gostos e com as minhas competências, estas que também fui desenvolvendo ao longo dos três anos do curso. Gosto muito de desenhar e de contar histórias, e sinto que este trabalho me vai permitir juntar essas duas paixões, aplicando ao mesmo tempo os conhecimentos adquiridos nas áreas do design gráfico, da ilustração digital, áudio e da criação de páginas web.

Além disso, este projeto representa um desafio pessoal: exige organização, criatividade e autonomia. Ter a oportunidade de criar algo original, com significado pessoal e utilidade para a comunidade, motiva-me a dar o meu melhor e a mostrar o que aprendi.

Em suma, escolhi este tema porque acredito que a minha terra, Vale da Pedra merece ser conhecida e valorizada, e porque quero contribuir, à minha maneira, para manter viva as suas histórias e tradições através de um trabalho artístico e digital que una passado, presente e futuro.



ATIVIDADE A DESENVOLVER

As etapas no desenvolvimento do projeto serão a criação de um site com o livro ilustrado sobre o Vale da Pedra. Para a realização deste projeto terei de seguir um conjunto de etapas criativas e técnicas para que consiga concretizar este trabalho e que o mesmo seja feito com qualidade e seja realizado da forma mais acessível possível. Para tal terei que:

- **Pesquisa das histórias, estórias e memórias.** Para escrever as histórias para cada livro comecei por recolher informação dos lugares históricos de Vale da Pedra na internet, de seguida escrevi as histórias tendo em conta o lugar onde se realizaram, as lendas e tradições dos mesmos escrevendo as mesmas de forma clara, acessível e sem fugir à verdade para que sejam lidas ou ouvidas por pessoas de todas as idades.
- **Criação dos storyboards.** Cada história irá ser planeada num formato sequencial de rascunhos em papel, sendo que cada um deles terá indicações claras de texto, imagem e som para que todos os que as verem, as compreendam e que seja de fácil acesso.
- **Ilustração das histórias.** O estilo visual de cada ilustração vai ser semelhante ao da capa do relatório seguindo um padrão simples e com cores suaves de forma a representar da melhor forma as paisagens que se podem observar em alguns lugares de Vale da Pedra. Todas as ilustrações serão de autoria própria com um leve auxílio para inspiração do Microsoft Copilot e as mesmas vão ser simples para que a leitura e audição sejam acessíveis para o público.
- **Gravação de áudios.** Para os áudios de cada história tenho em mente pedir a algumas pessoas da minha família e conhecidos meus de Vale da Pedra para que a história de cada lugar seja contada pela voz do povo, vou captar também um áudio de fundo da natureza para representar a paz que esta terra transmite.

RECURSOS

Recursos humanos: Para a realização do Projeto de Aptidão Profissional terei a ajuda da Professora Teresa Marcelino, do meu avô materno José Sereno e alguns conhecidos de Vale da Pedra.

Recursos materiais: Computador (Microsoft Word, Adobe Illustrator, Visual Studio Code)

OBSERVAÇÕES

Data: 13/10/2025

Aluno: Margarida Sofia Marques Sereno

Anexo II

LENDAS

Os cartaxinhos

Era uma vez uma Rainha chamada Santa Isabel, durante a sua longa viagem em rumo ao Mosteiro de Almoester decidiu parar ali para repousar e beber água ao fazê-lo avistou ao longe uma pequena civilização de onde surgiu um belo chilrear que a encantou, e decidiu segui-lo para perceber de onde vinha, ao perceber que vinha de uma bela ave resolveu perguntar a um grupo de camponeses que por ali passava que ave era aquela, ao que disseram que se tratava dos cartaxinhos quando o soube a mesma decidiu que dali em diante aquela terra seria denominada de Cartaxo.

Vale da Pedra

No coração de Portugal, existia um lugar pequeno e tranquilo rodeado de vinhas, árvores de fruto e campos "dourados" cujo nome era... Bem na verdade ainda não tinha nome ou pelo menos as novas crianças da terra não o sabiam, mas algumas tinham curiosidade em saber, tanto que certo dia na casa da avó Rosa depois do almoço os seus netos Marisa, Carina, Bruno, André e Francisco perguntaram-lhe o nome da sua terra e o porquê de se chamar assim.

Ao que a Dona Rosa respondeu que aquele lugar se chamava Vale da Pedra segundo uma lenda antiga, lenda essa que começou com alguns agricultores que ao procurarem um terreno para construir casa com um terreno fértil para as suas plantações, encontraram uma grande pedra com algumas inscrições romanas enquanto procuravam o sítio ideal para a realização de tais trabalhos agrícolas, a mesma era lisa e redonda e acreditava-se que era usada como ponto de encontro ou para ver as estrelas.

A Dona Rosa contou-lhes também que, antes as pessoas quando queriam lá passar diziam:

-Vamos ao Vale... sabes, aquele com a pedra grande!

É por isso que a escola onde andamos se chama Vale da Pedra? – perguntou a Marisa
Sim minha querida! – disse a Dona Rosa - Quando construíram a primeira escola primária da terra decidiram que na placa estaria escrito "Escola primária de Vale da Pedra", oficializando assim o nome a terra tornando-se daí em diante Vale da Pedra.

MEMÓRIAS E HISTÓRIAS LOCAIS

Verão na Quinta das Malhadas

No coração de Vale da Pedra, onde as colinas se vestem de verde e o granito guarda segredos antigos, a Quinta das Malhadas renasceu e com ela um novo propósito torná-la um campo de férias para as crianças e jovens de toda a região.

Durante anos, a quinta foi envolta em lendas e mistérios. Mas agora, com a ajuda de Ana Catarina Carvalho e Silva o lugar abriu portas para partilhar a sua magia com todos os que por lá passarem.

Antes das férias de verão a Ana ia preparando a quinta para receber as crianças e criando atividades para as mesmas, quando as férias do verão começaram as crianças quando chegavam eram recebidas por um grupo de ovelhas simpáticas, ao verem a quinta perceberam que a mesma estava preparada para atividades ao ar livre tais como trilhos pela serra, oficinas de apicultura, pintura com pigmentos naturais, e até aulas de culinária com receitas da avó da Ana e logo perceberam que se iriam divertir bastante este verão.

Para além da tão calorosa receção o que tornava este campo mais especial não eram só as atividades, mas sim o ambiente que a Ana criava para as crianças se sentirem em casa.

Ao anoitecer as crianças iam-se juntando à volta da fogueira para contarem histórias antigas sobre a terra após as histórias como tradição os jovens na noite de lua cheia, faziam a “Caminhada do Poço”, onde desciam em silêncio até ao velho poço de pedra, levando uma lanterna e um desejo no coração, desejo esse que consistia numa caça ao tesouro organizada pela Ana onde o tesouro era uma pedra com inscrições romanas antigas, um sinal da grande história e da nascente secreta que mantinha as terras férteis mesmo em tempos de seca segundo a lenda, a água da nascente passou a abastecer para além da quinta, passou a abastecer a aldeia fazendo com que todos os que frequentaram o campo de férias levassem um pouco dele consigo.

Antes do verão acabar e o campo de férias terminar era feita uma festa com danças tradicionais, teatro improvisado e um lanche conjunto antes dos pais virem buscar as crianças e elas lhes contarem as histórias e aventuras vividas.

E assim, a Quinta da Malhadas deixou de ser um lugar de lendas e passou a ser um lugar onde todos os verões se criam novas memórias, amigos e onde se vivem mil e uma aventuras.

O Cento Cultural e Recreativo de Vale da Pedra

No centro de Vale da Pedra ergue-se no meio de campos de vinhas e ruas de calçada antiga a Associação Cultural e Recreativa de Vale da Pedra, modesto por fora, porém cheio de vida por dentro, onde pulsa o coração de toda a comunidade lá todos os dias são diferentes, de manhã o campo de futebol enche-se de jovens com paixão e glória, de tarde o rancho folclórico faz ecoar nas suas paredes os sons dos adufes e das castanholas durante os ensaios, o mês de julho é o mais animado e esperado pelas gentes da terra pois é quando se celebram os dois maiores eventos organizados pelos trabalhadores da associação, sendo eles a festa em Honra de nossa senhora de Fátima e a eleição do rei e rainha das vindimas ambos os eventos preenchem o largo do centro dando-lhe vida, unindo a comunidade e criando memórias que ficarão para sempre.

TRADIÇÕES E EVENTOS LOCAIS

A Rainha das Vindimas

Em 1988 foi iniciado este evento e desde então que alguns membros da associação ajudam a organizar o concurso fazendo com que as raparigas da aldeia desfilem com diversos trajes e temas cada um conta um pouco da história da terra e da vinha, este concurso nunca foi e nunca vai ser sobre beleza, mas sim sobre esforço, dedicação, resiliência e espírito de equipa para que cada uma das participantes de o melhor de si para se, ganhar, representar a nossa freguesia da melhor forma possível.

A Festa de Nossa Senhora de Fátima

Um dos momentos mais esperados do ano no Vale da Pedra é a festa de Nossa Senhora de Fátima, durante três dias o largo da associação e a aldeia transformam-se, fazem a procissão com velas, barracas doces, artesanato, concertos ao ar livre e o teatro comunitário, este ano foi apresentado pelos membros mais antigos do grupo a peça “O Milagre da Vinha” escrita por Ti Zé do Forno o mesmo arrancou aplausos de pé e lágrimas discretas com o seu humor, emoção e uma pitada de mistério.

Anexo III**TEXTO PARA O LIVRO E ÁUDIOS**

Página nº	Texto
1/ 2	Os Cartaxinhos

Página nº	Texto
3/ 4	Certo dia, durante a sua longa viagem até ao Mosteiro de Almoester, a Rainha Santa Isabel parou para descansar um pouco e beber água. Ao fazê-lo, avistou uma pequena aldeia de onde surgia um belo chilrear que a encantou.

Página nº	Texto
5/ 6	Decidida a saber de onde vinha aquele chilrear tão belo, resolveu segui-lo.

Página nº	Texto
7/ 8	Ao descobrir que vinha de uma bela ave... Decidiu perguntar aos camponeses que por ali passavam que ave era aquela.



Página nº	Texto
9/10	Os mesmos responderam que eram Cartaxinhos. Ao saber o nome da bela ave, resolveu que aquela pequena terra se iria chamar Cartaxo desde então.

Página nº	Texto
11/12	Vale da Pedra

Página nº	Texto
13/14	Numa pequena terra no coração de Portugal, cinco crianças decidiram, numa tarde de verão, ir visitar a sua avó.

Página nº	Texto
15/16	Quando lá chegaram, a mais curiosa dos cinco perguntou à avó qual era o nome da terra onde morava. A avó respondeu-lhes que a terra onde moravam se chamava Vale da Pedra por causa de uma lenda antiga.

Página nº	Texto
17/18	Iniciada por uns agricultores, que procuravam um terreno fértil para cultivar. Durante o processo, encontraram uma pedra grande com inscrições romanas.

Página nº	Texto
19/20	A mesma era lisa e redonda; acreditava-se que era utilizada como ponto de encontro ou para observar estrelas.

Página nº	Texto
21/22	E não deu só nome à terra, mas também à primeira escola primária da localidade.

Página nº	Texto
23/24	O verão na Quinta das Malhadas

Página nº	Texto
25/26	No verão, a Ana preparava a quinta para a chegada das crianças. À medida que elas iam chegando, eram recebidas por belas e simpáticas ovelhas.

Página nº	Texto
27/28	No fim de um dia cheio de brincadeiras e aventuras, as crianças reuniam-se à volta da fogueira a contar histórias. Enquanto se preparavam para a caminhada noturna que fariam logo depois.

Página nº	Texto
29/30	Essa caminhada noturna ia até ao poço da terra que, segundo uma lenda, continha um tesouro.

Página nº	Texto
31/32	Ao chegarem lá, descobriram o tesouro.

Página nº	Texto
33/34	Era, na verdade, uma grande pedra com inscrições romanas, descobrindo também que a mesma pedra deu origem ao nome da terra.

Página nº	Texto
35/36	No fim do verão, depois de todas as aventuras que viveram, havia uma festa de despedida com lanches, teatro amador e danças típicas da terra.

Página nº	Texto
37/38	O centro cultural e recreativo de Vale da Pedra Onde todos os dias existiam atividades.

Página nº	Texto
39/40	De manhã, os jovens cheios de paixão, juntavam-se para jogar a bola.

Página nº	Texto
41/42	À tarde, o rancho fazia ecoar nas paredes, o som das castanholas e dos adufes nos ensaios.

Página nº	Texto
43/44	E à noite, no mês de junho celebram-se as duas festas mais esperadas do ano: - A festa em honra N. Senhora de Fátima, no primeiro fim de semana do mês.

Página nº	Texto
45/46	- E a gala de eleição do Rei e Rainha das Vindimas de Vale da Pedra. A mesma é organizada e realizada no final do mês.

Página nº	Texto
47/48	Rainha das vindimas Em maio de 1988, o Sr. Vítor de Sousa, propôs a criação do concurso Rei e Rainha das Vindimas de Vale da Pedra.

Página nº	Texto
49/50	Para tal, alguns membros do Centro Cultural e Recreativo reuniram-se para organizarem o evento. Na noite do evento, as candidatas desfilavam e desfilam atualmente, com três trajes diferentes, o regional, o casual e o de noite.

Página nº	Texto
51/52	As candidatas concorriam e concorrem aos prémios de Simpatia e Fotogenia, enfrentando a prova de comunicação e aguardando, pelo momento da coroação.

Anexo IV

STORYBOARD

Anexo V

LIVRO ILUSTRADO

Conta-me



Outra vez

Margarida Sereno

Titulo: Conta-me outra vez

Autora: Margarida Sofia Marques Sereno

Ilustrações: Margarida Sofia Marques Sereno

Narração: Rafael Alexandre Coelho Jerónimo

Ficha Técnica:

Edição e copyright: © 2026

Agrupamento de Escolas de Almeirim

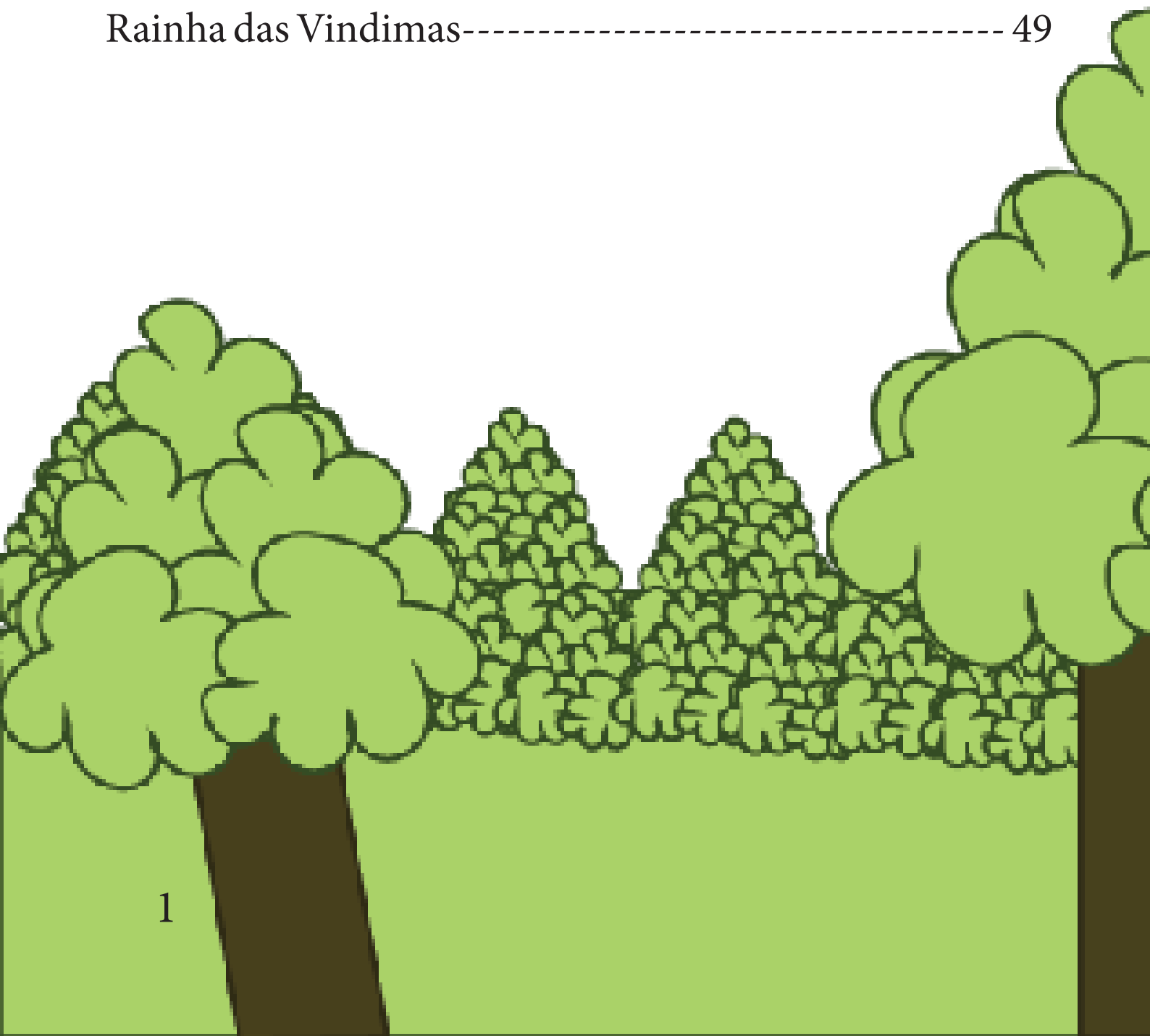
Curso Profissional de Técnico de Multimédia

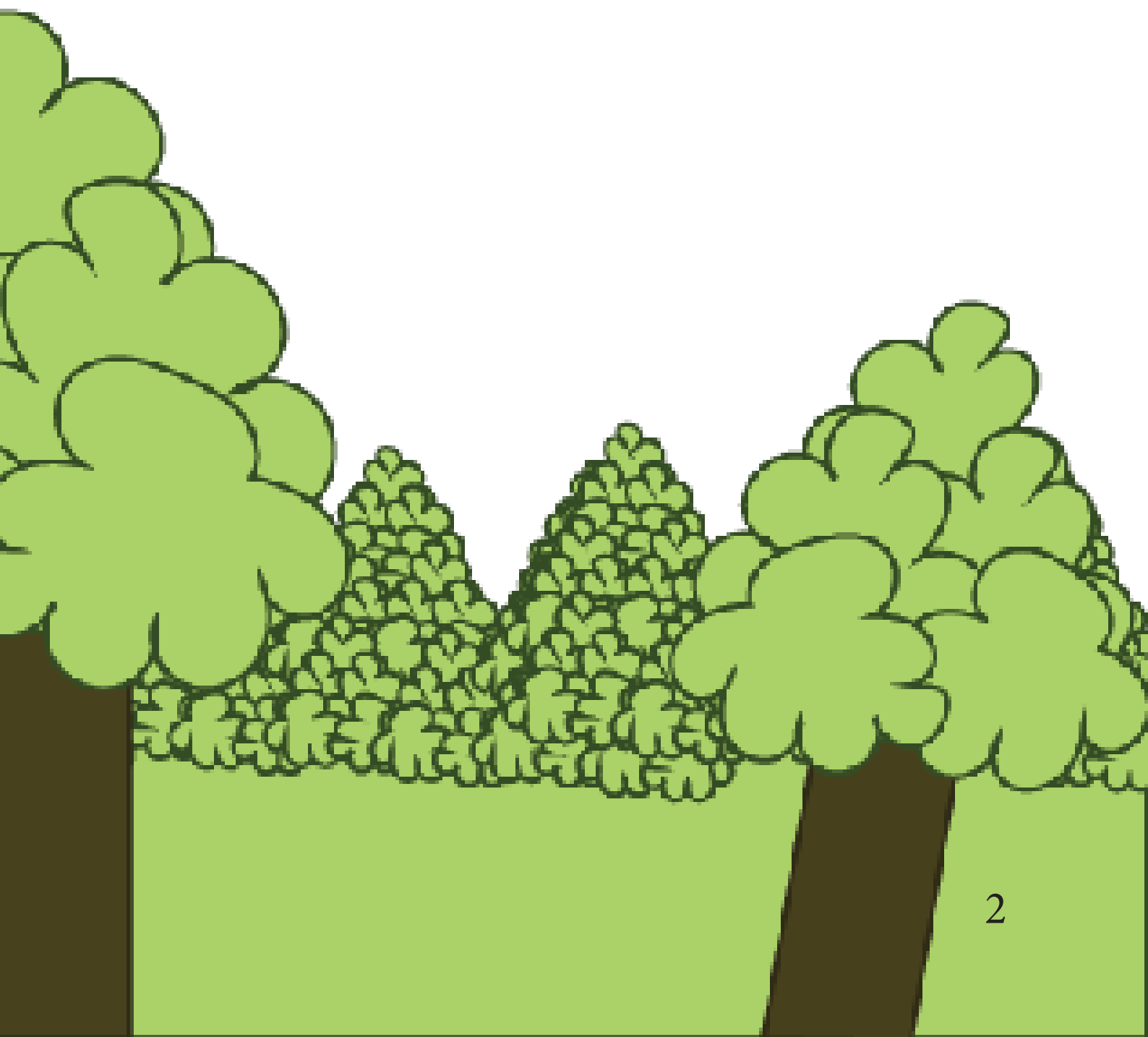
Conta-me outra vez

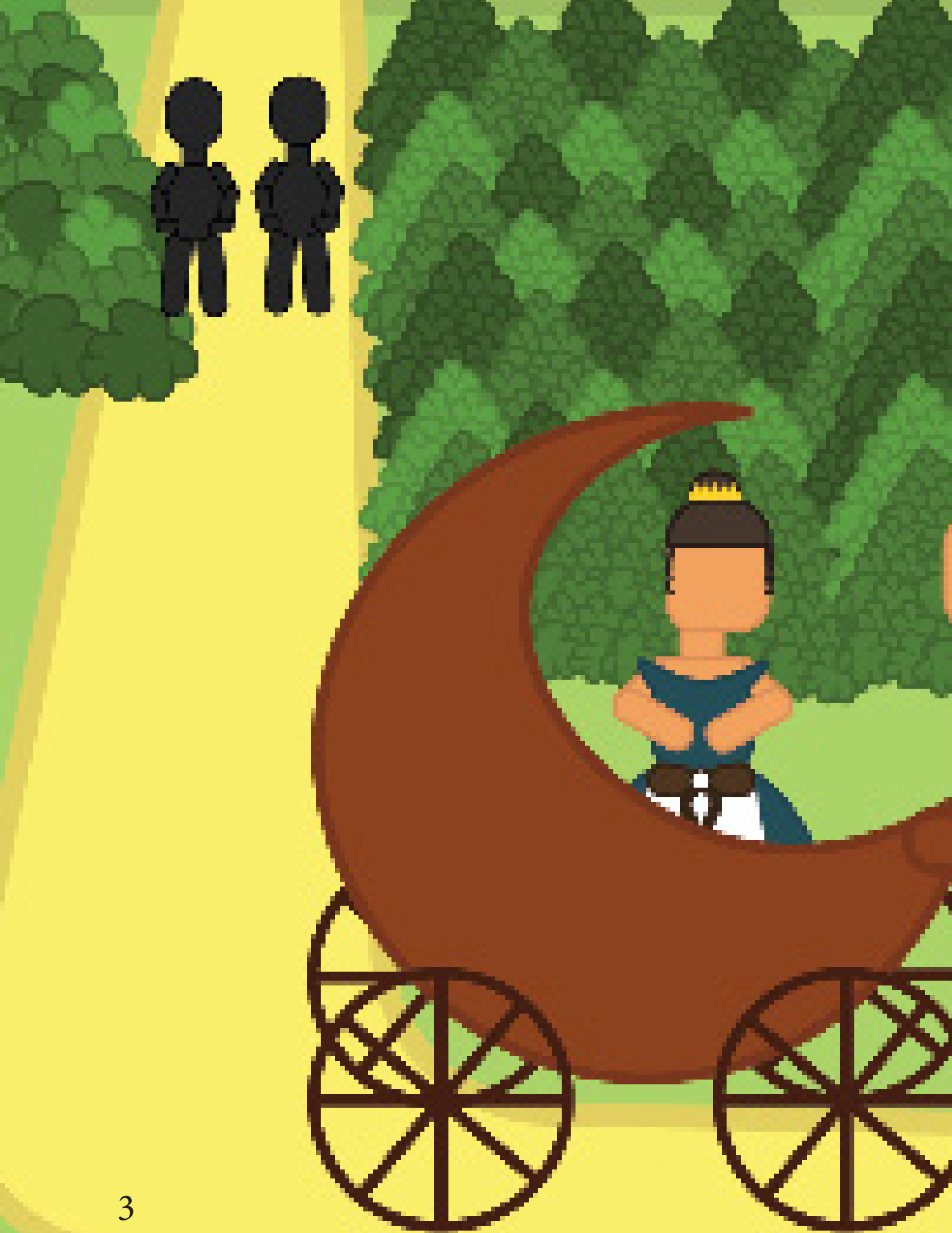


Índice

Os Cartaxinhos-----	05
Vale da Pedra-----	13
O verão na Quinta das Malhadas-----	25
O Centro Cultural e Recreativo do Vale da Pedra-----	39
Rainha das Vindimas-----	49

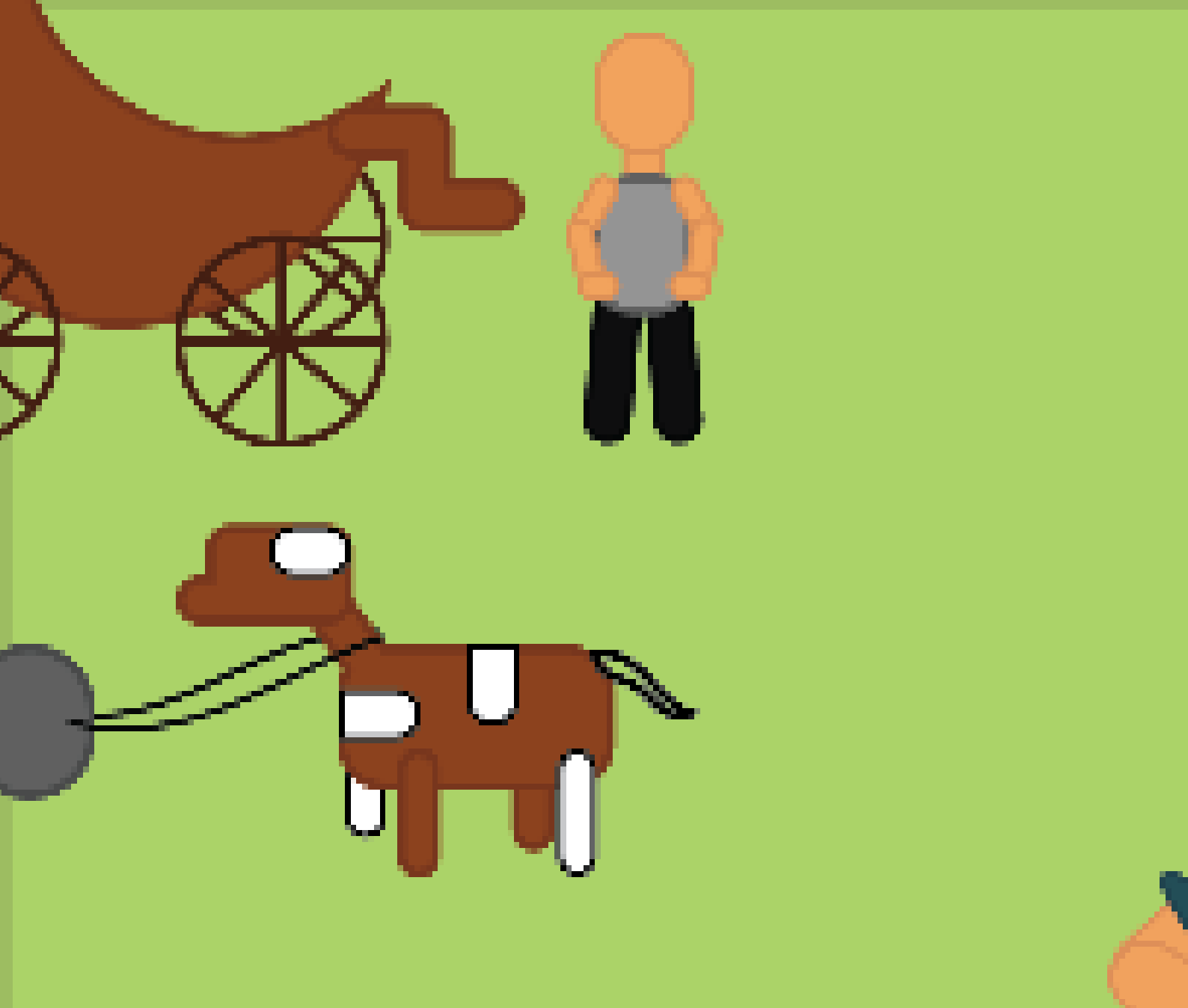




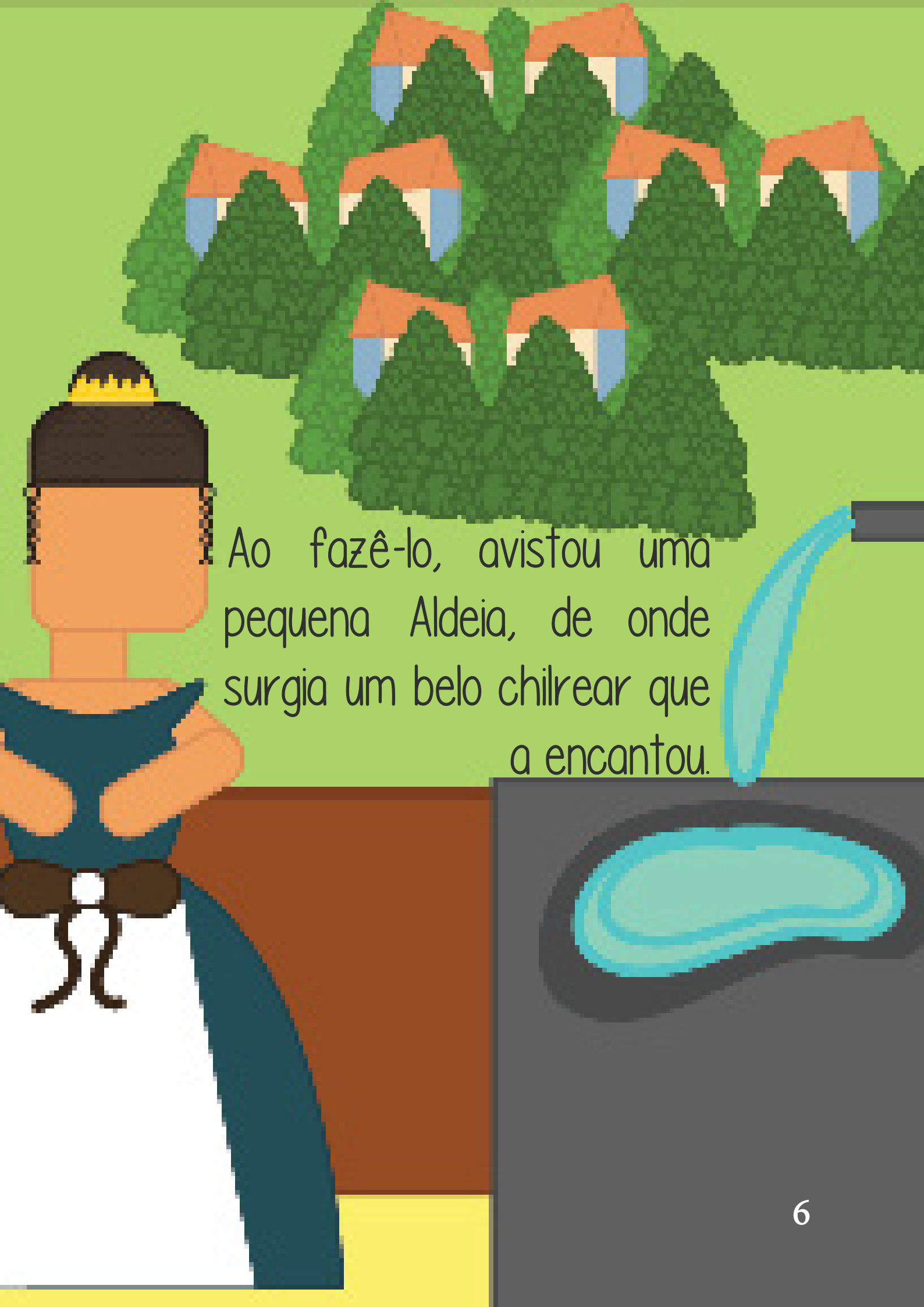


OS CARTAXINHOS



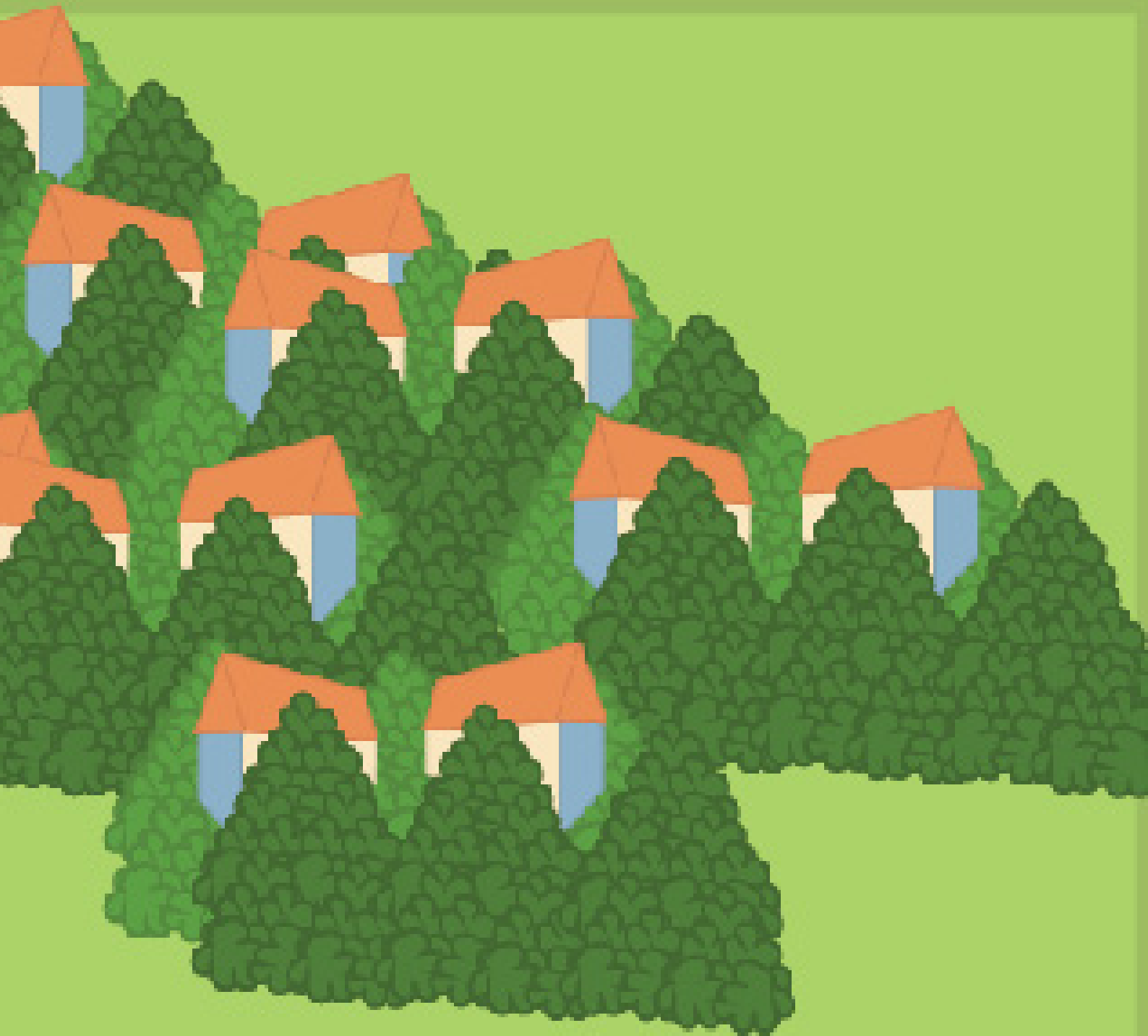


Certo dia durante a sua longa viagem até ao mosteiro de Almoester, a Rainha Santa Isabel parou para descansar um pouco e beber água.

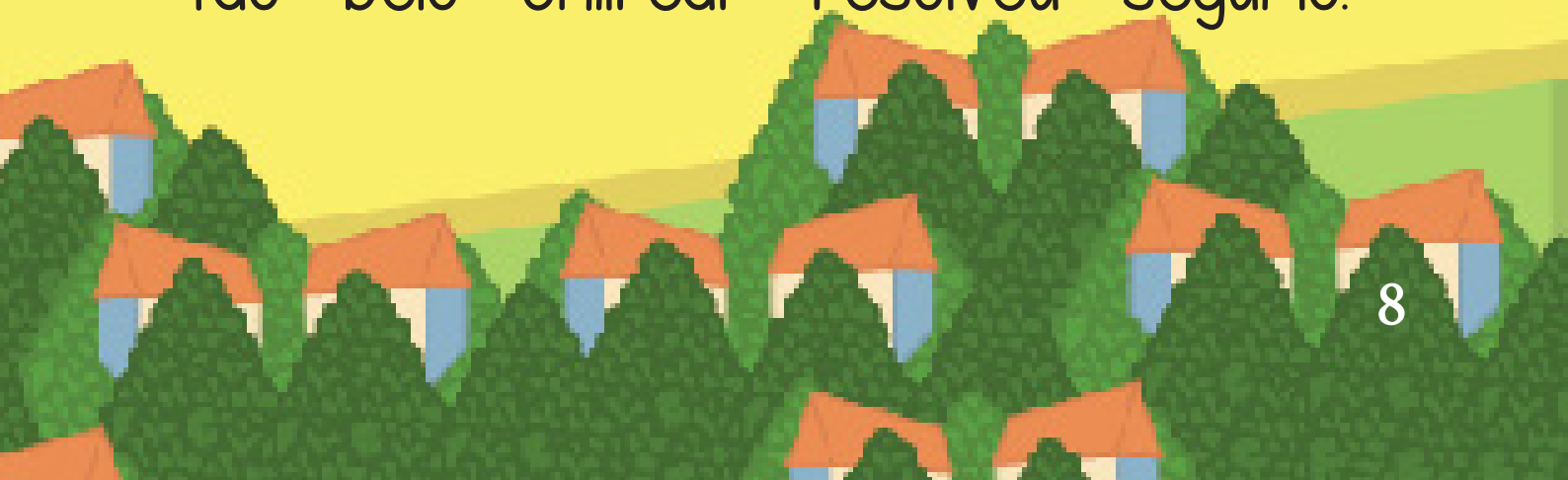


Ao fazê-lo, avistou uma
pequena Aldeia, de onde
surgia um belo chilrear que
a encantou.





Decidida a saber de onde vinha aquele
tão belo chilrear resolveu segui-lo.

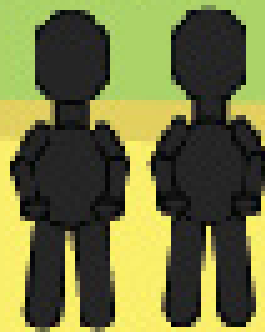


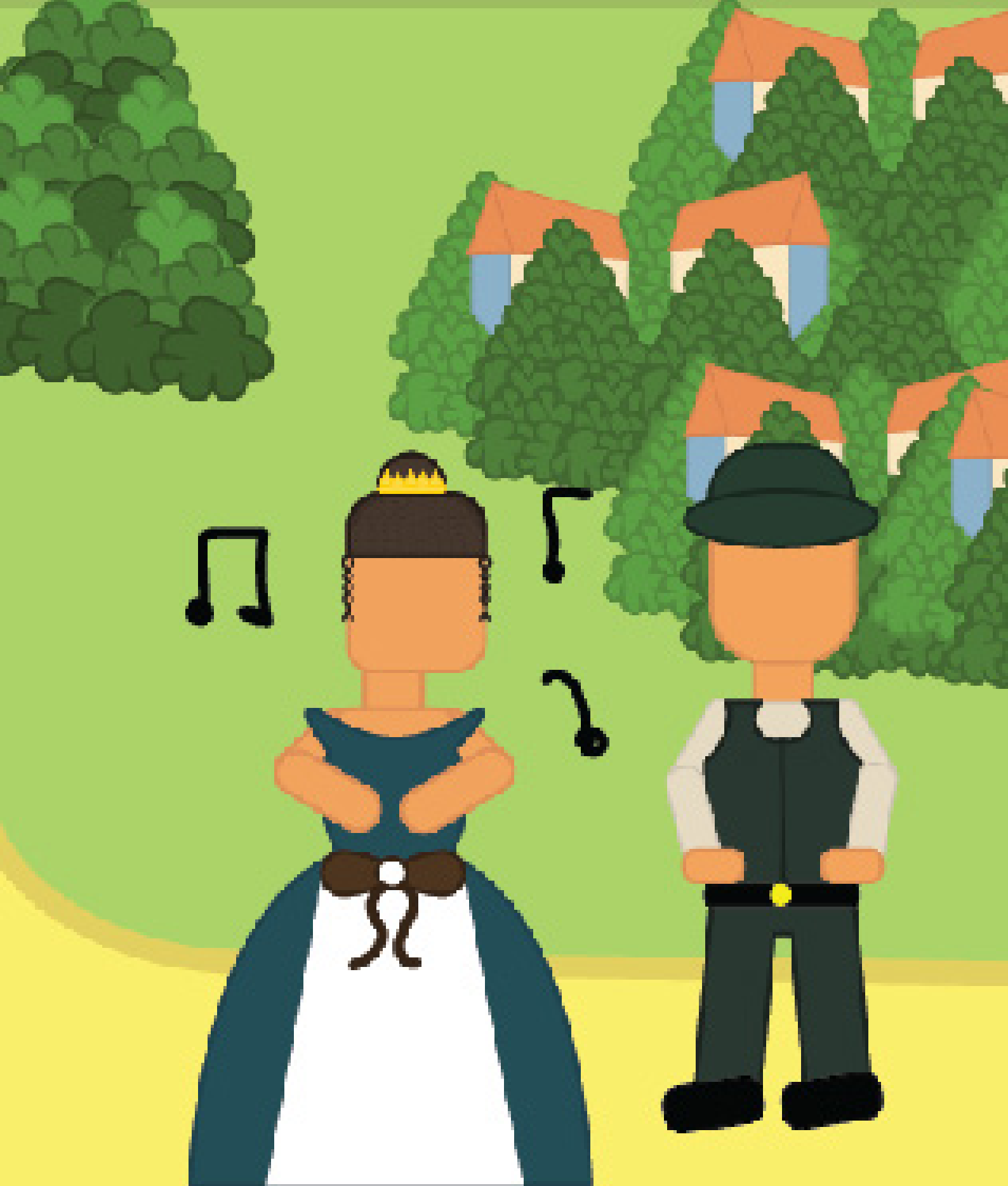


Ao descobrir
que vinha de
uma bela ave...



Decidiu perguntar aos
camponeses que por ali
passavam que ave era
aquela.

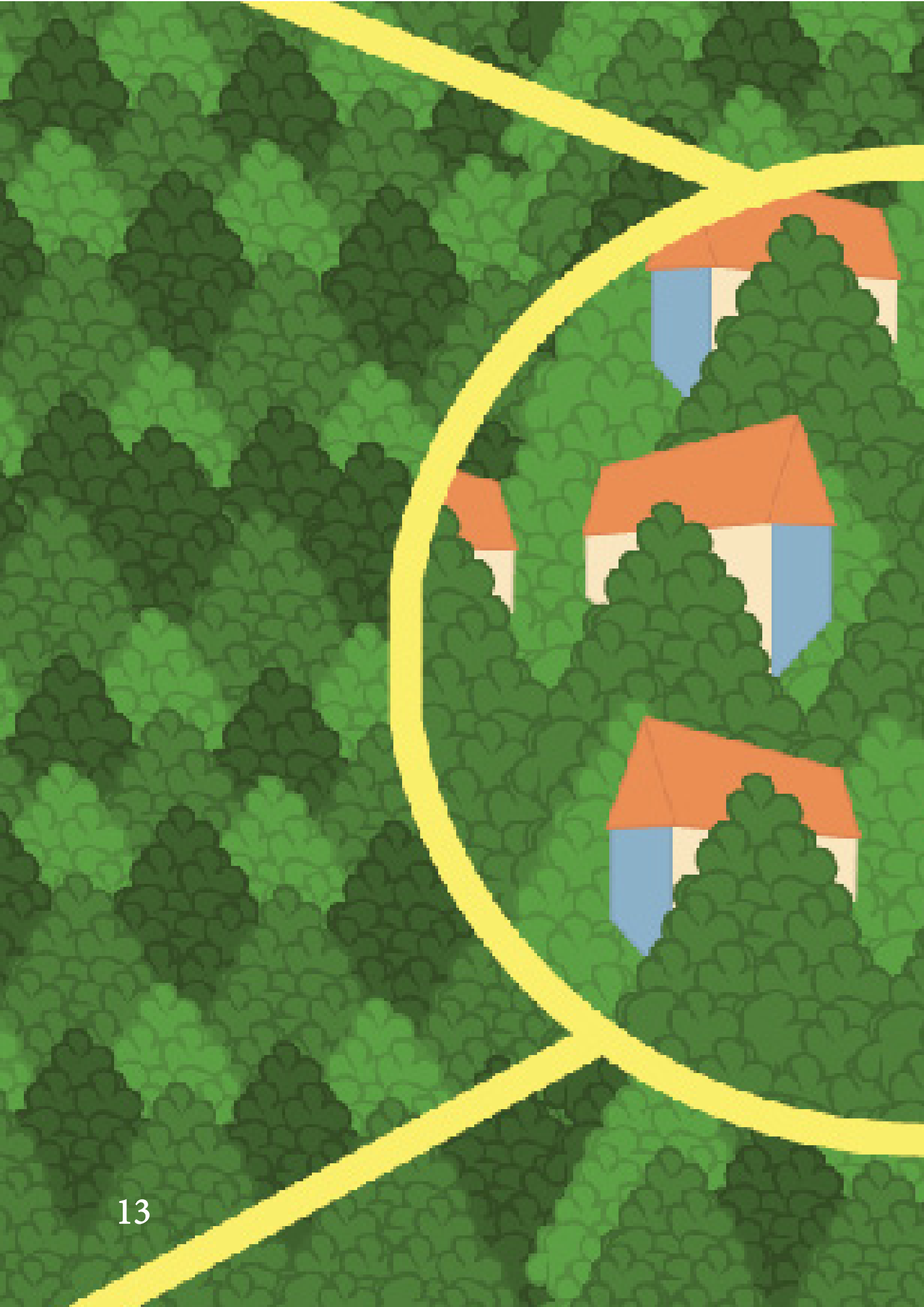


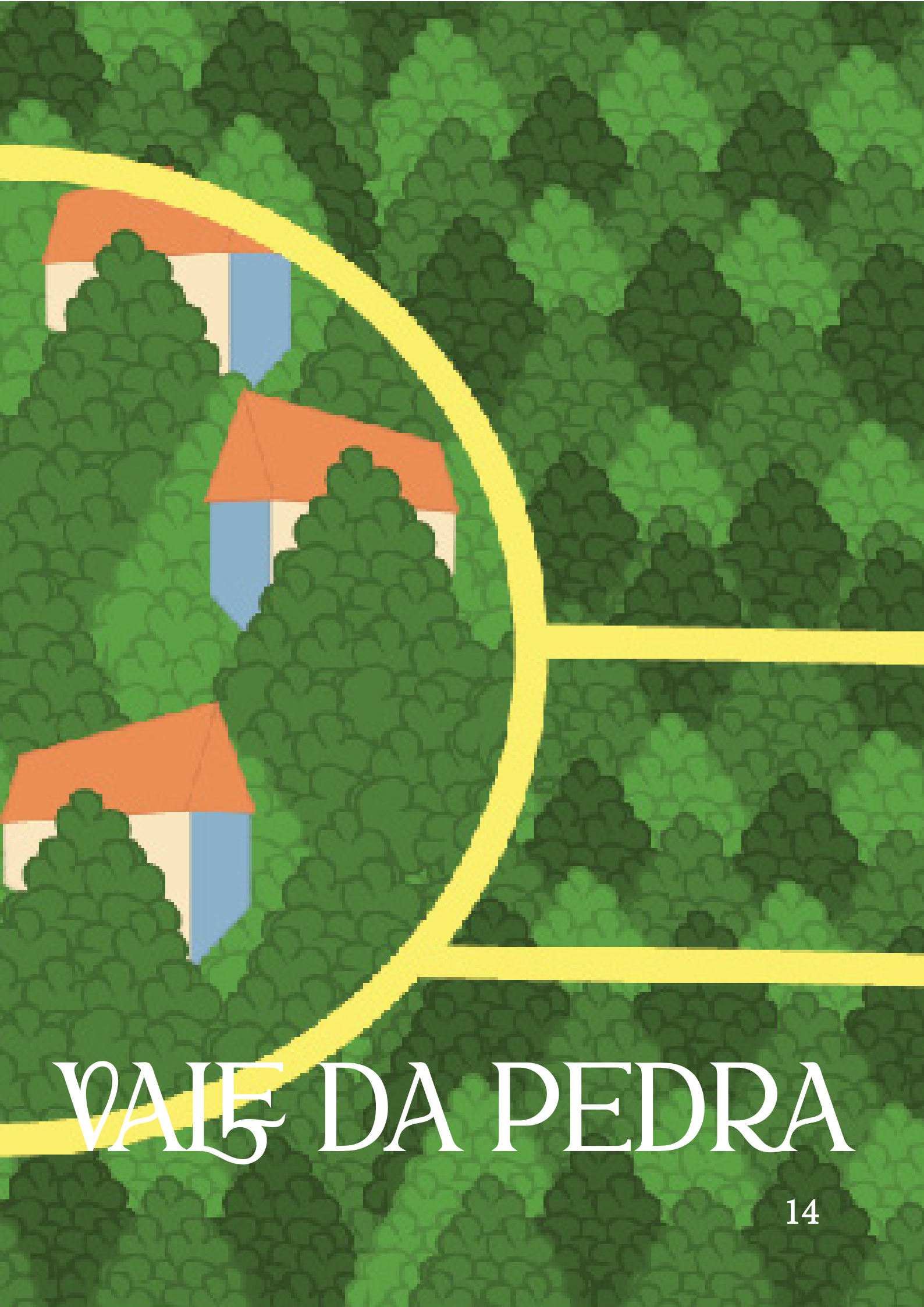


Os mesmos responderam que eram
11 Cartaxinhos.



Ao saber o nome da bela ave,
surgiu então a ideia de chamar
a pequena terra de Cartaxo.





VALE DA PEDRA

Numa pequena terra no coração de Portugal, cinco crianças numa tarde de verão decidiram ir visitar a sua avó.

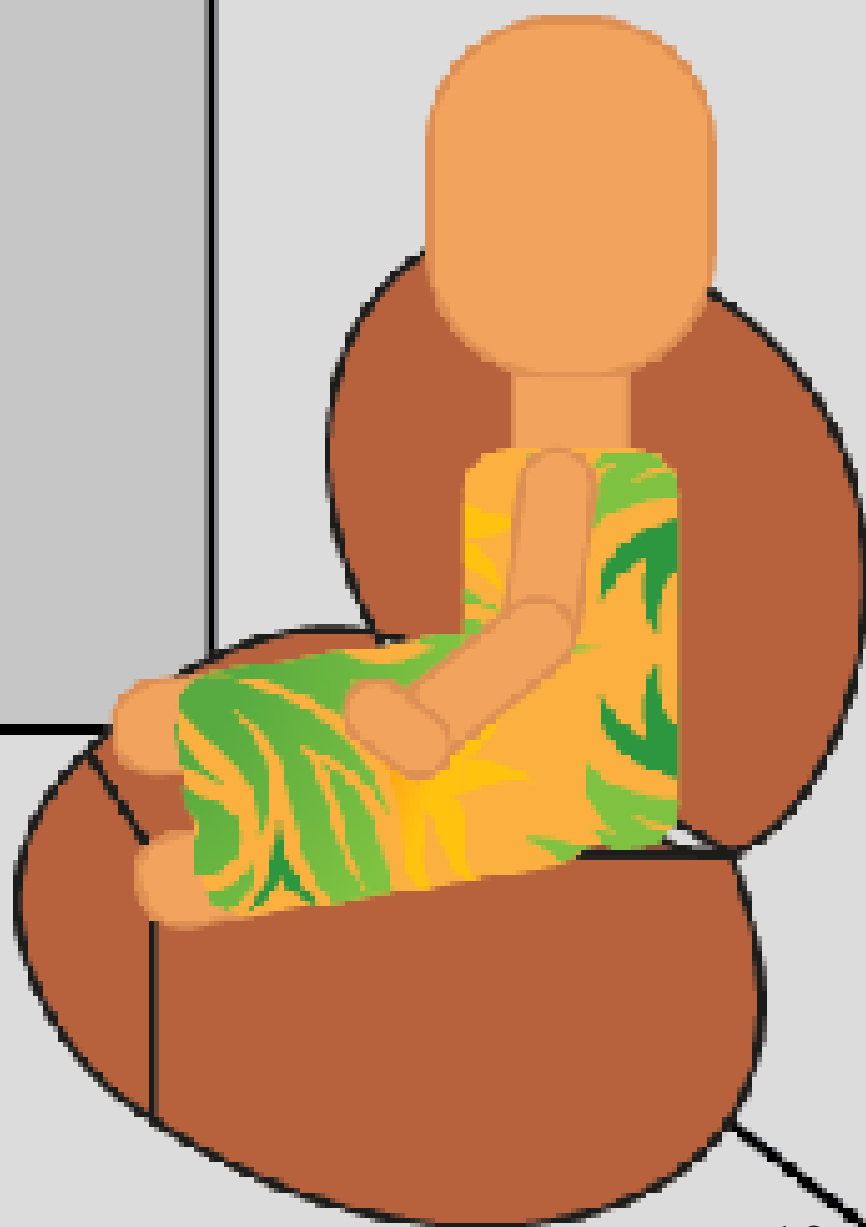


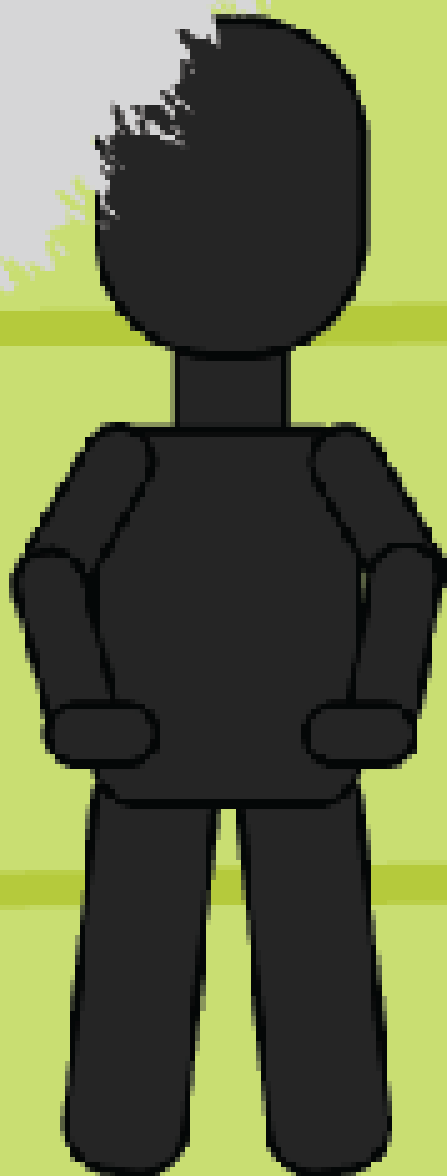


Quando lá chegaram,
a mais curiosa das
cinco perguntou à avó
qual era o nome da
terra onde morava.



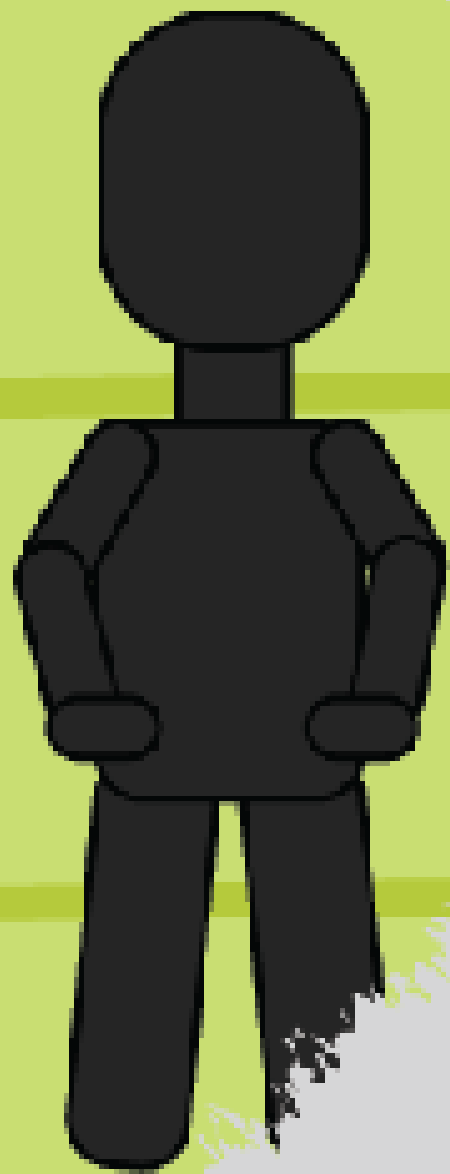
A avó respondeu-lhes
que a terra onde
moravam se chamava
Vale da Pedra por causa
de uma lenda antiga.

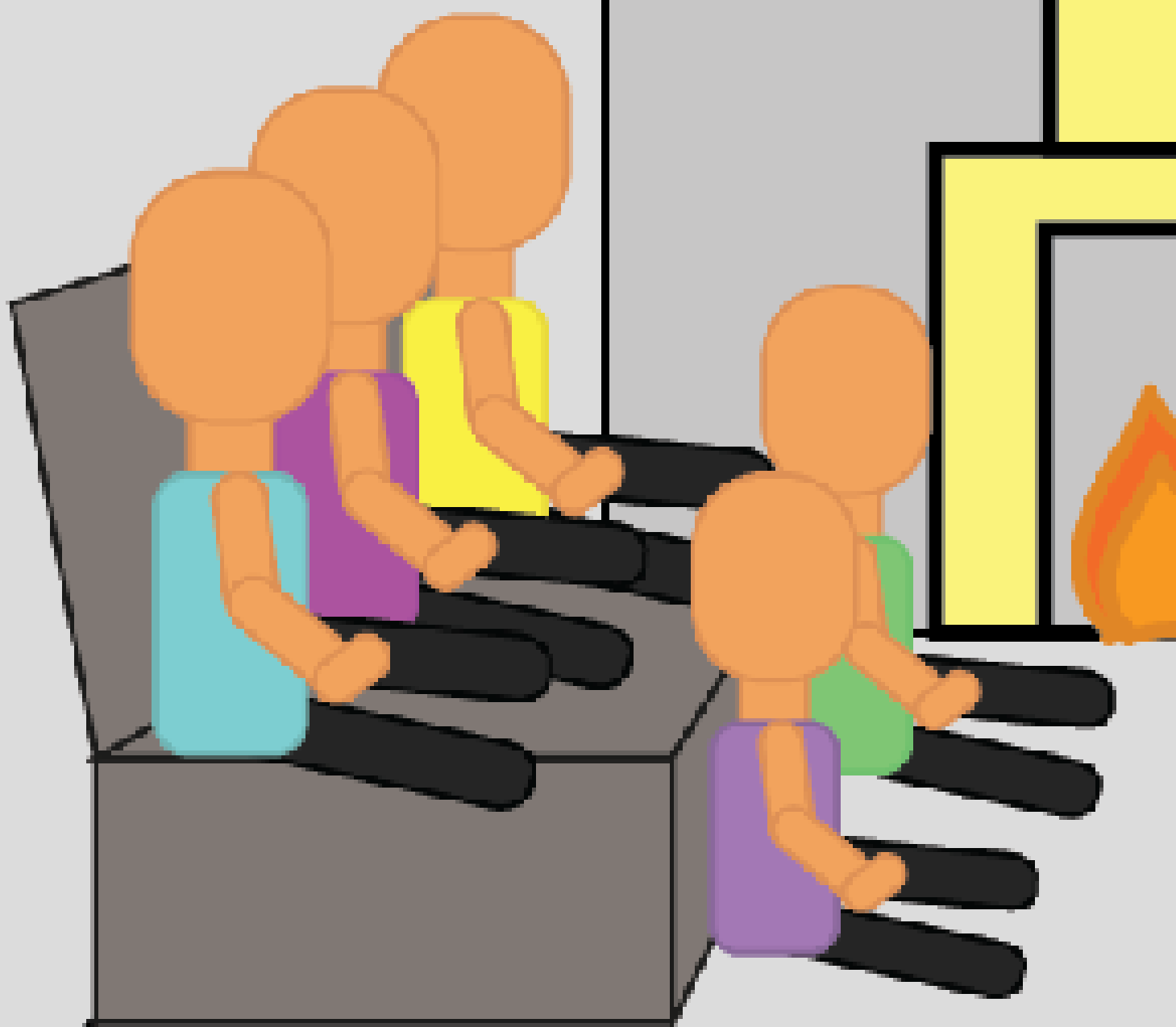




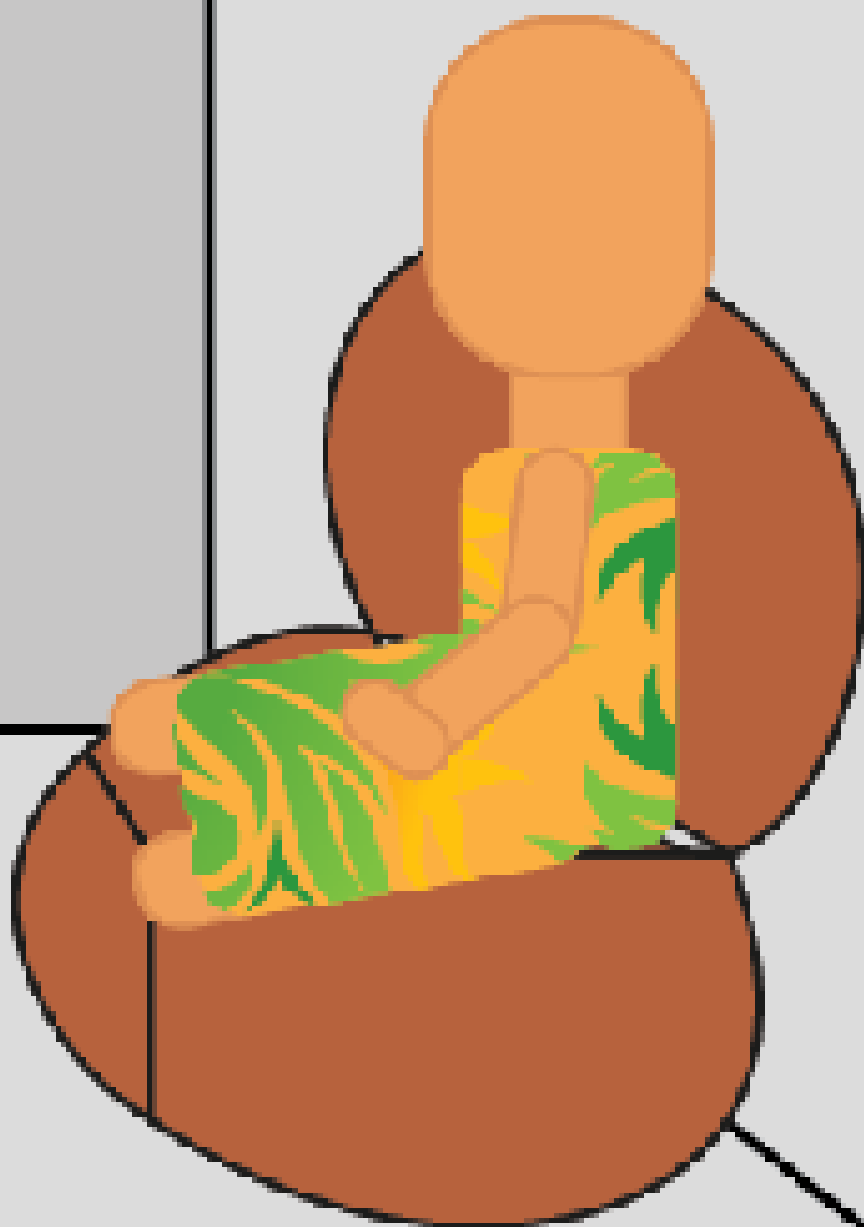
Foi iniciada por uns agricultores, que procuravam um terreno fértil para cultivar.

Durante o processo encontraram uma
pedra grande com umas inscrições
romanas.





A mesma era lisa e redonda, acreditava-se que era utilizada como ponto de encontro, ou para observar estrelas.



E não deu só nome a terra, mas também
à primeira escola primária da localidade.

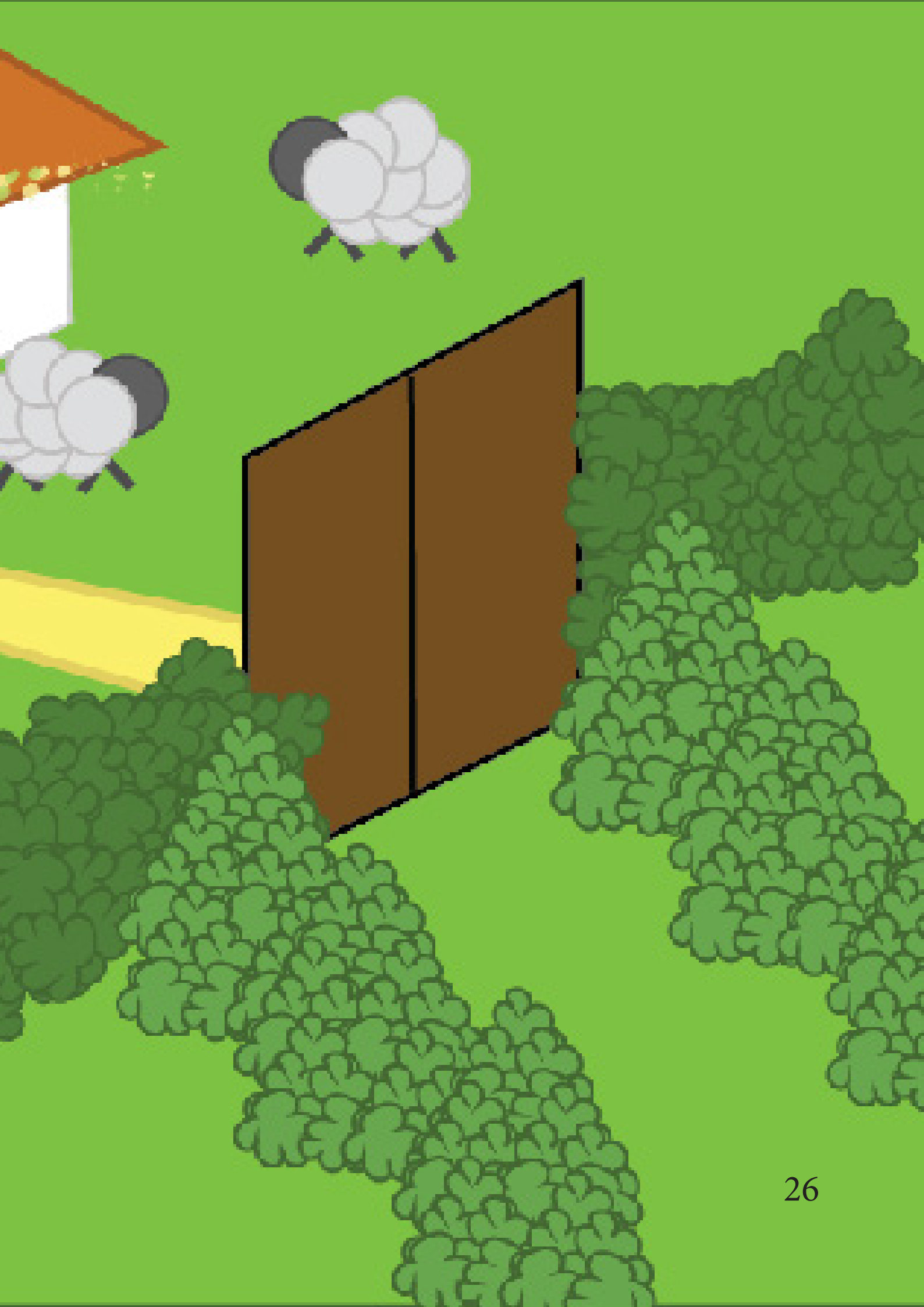
Escola Primária d

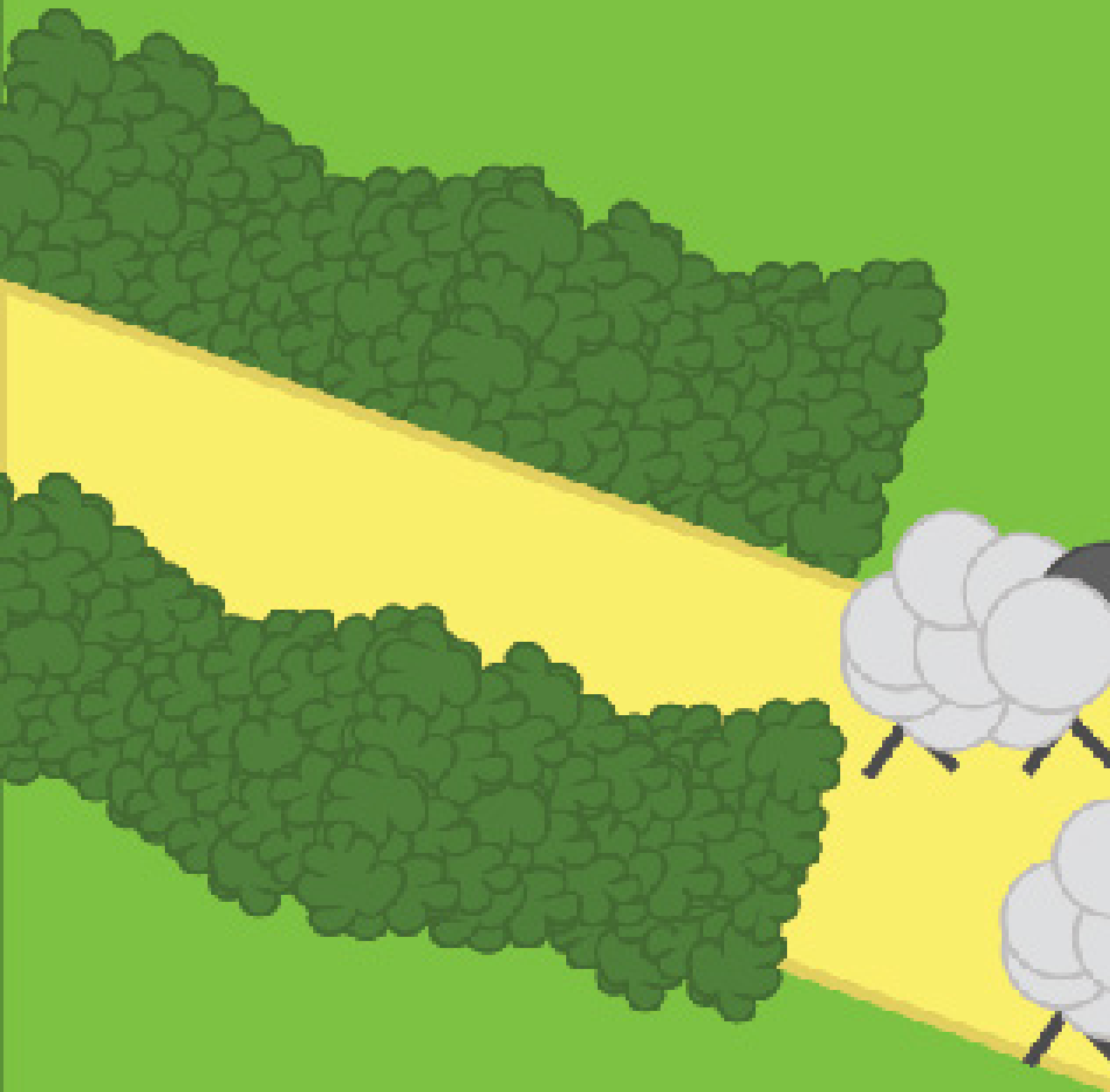


do Vale da Pedra



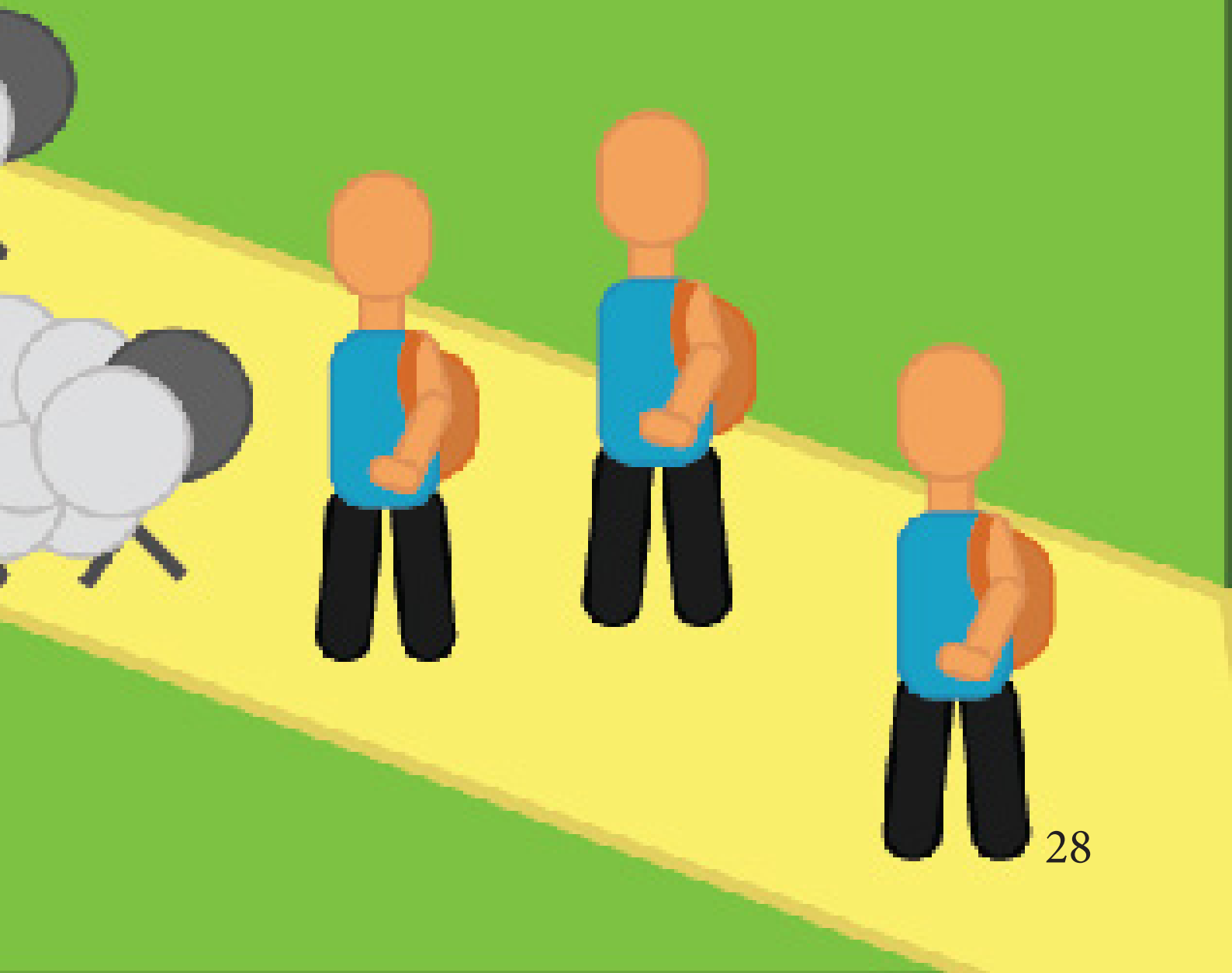
◊ O VERÃO NA ◊ QUINTA DAS MALHADAS





No verão, a Ana preparava a
quinta para a chegada das crianças.

À medida que elas iam chegando, eram recebidas por belas e simpáticas ovelhas.

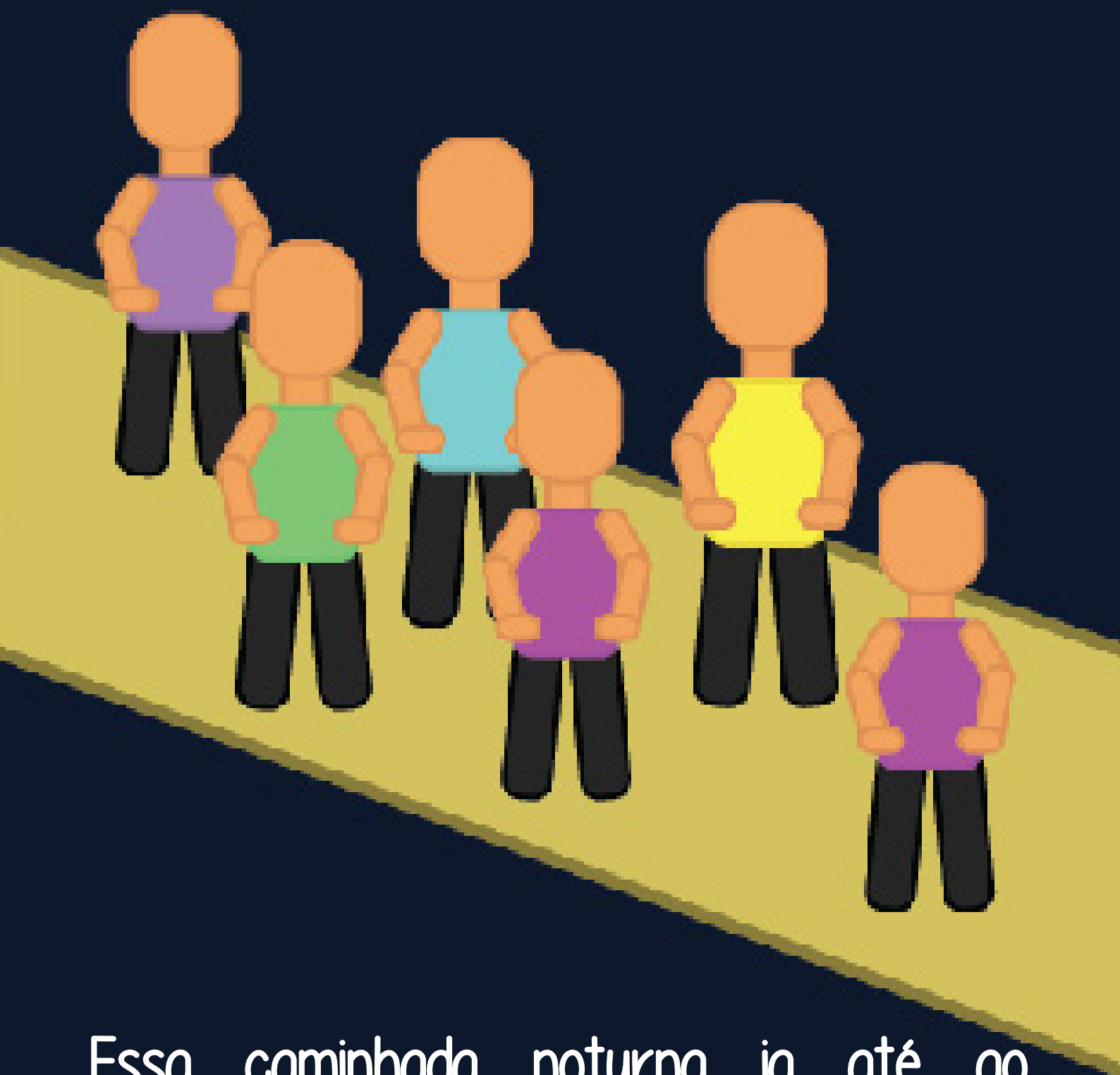


No fim de um dia
cheio de brincadeiras
e aventuras, as
crianças reuniam-se
à volta da fogueira
a contar histórias.

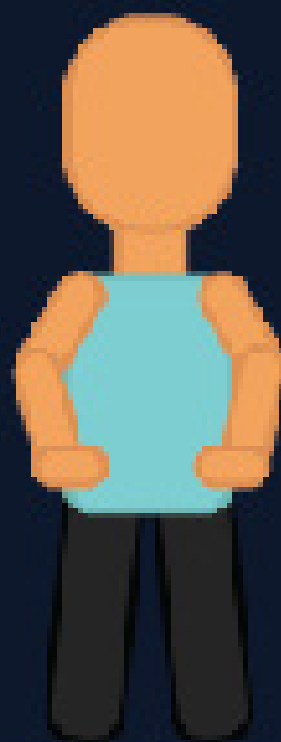


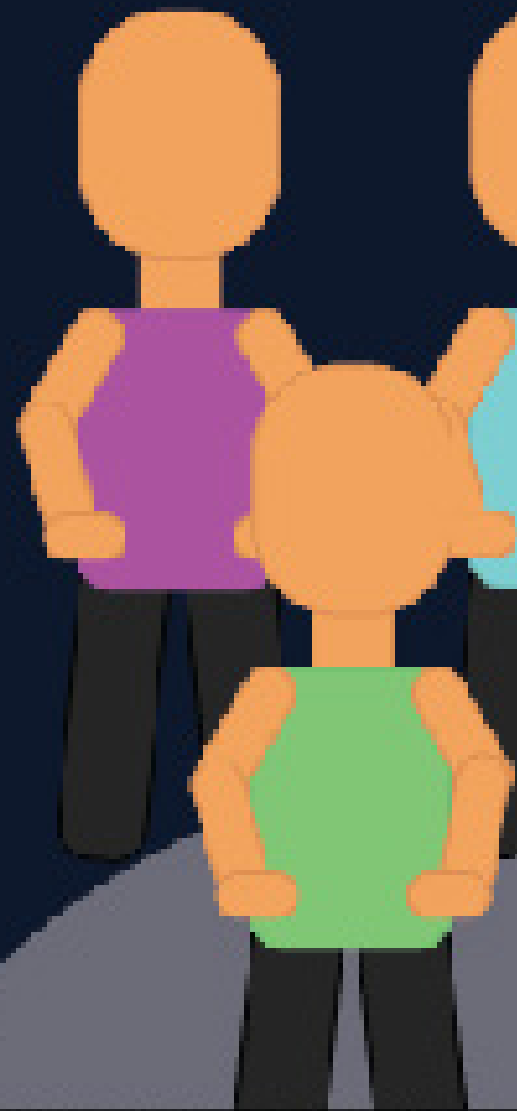
Enquanto se preparavam para a caminhada noturna que fariam logo depois.





Essa caminhada noturna ia até ao poço da terra que, segundo uma lenda antiga continha um tesouro.





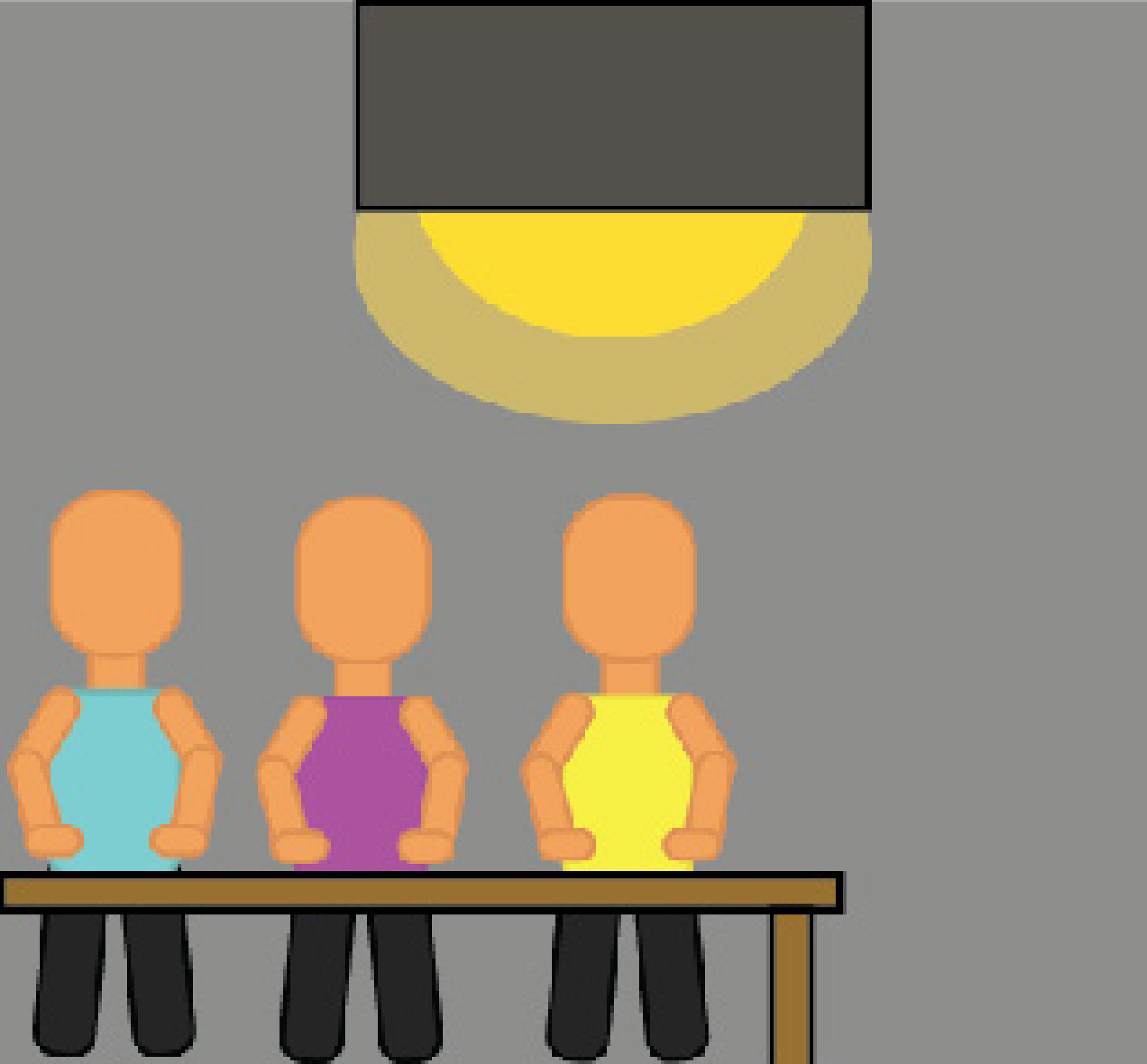
Ao chegarem lá, descobriram
que o tesouro.



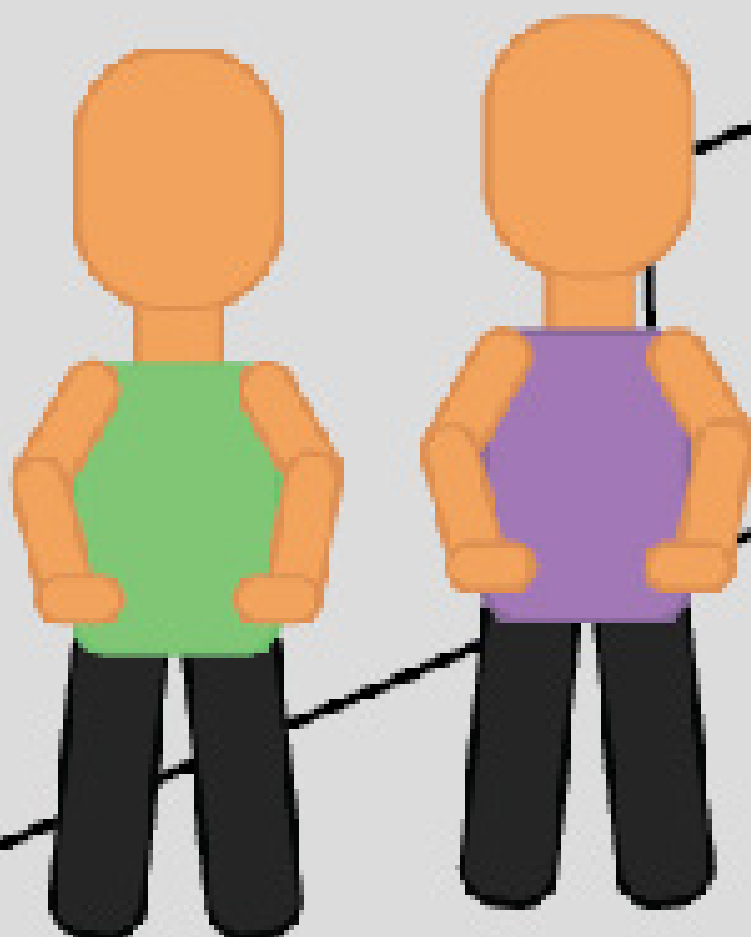


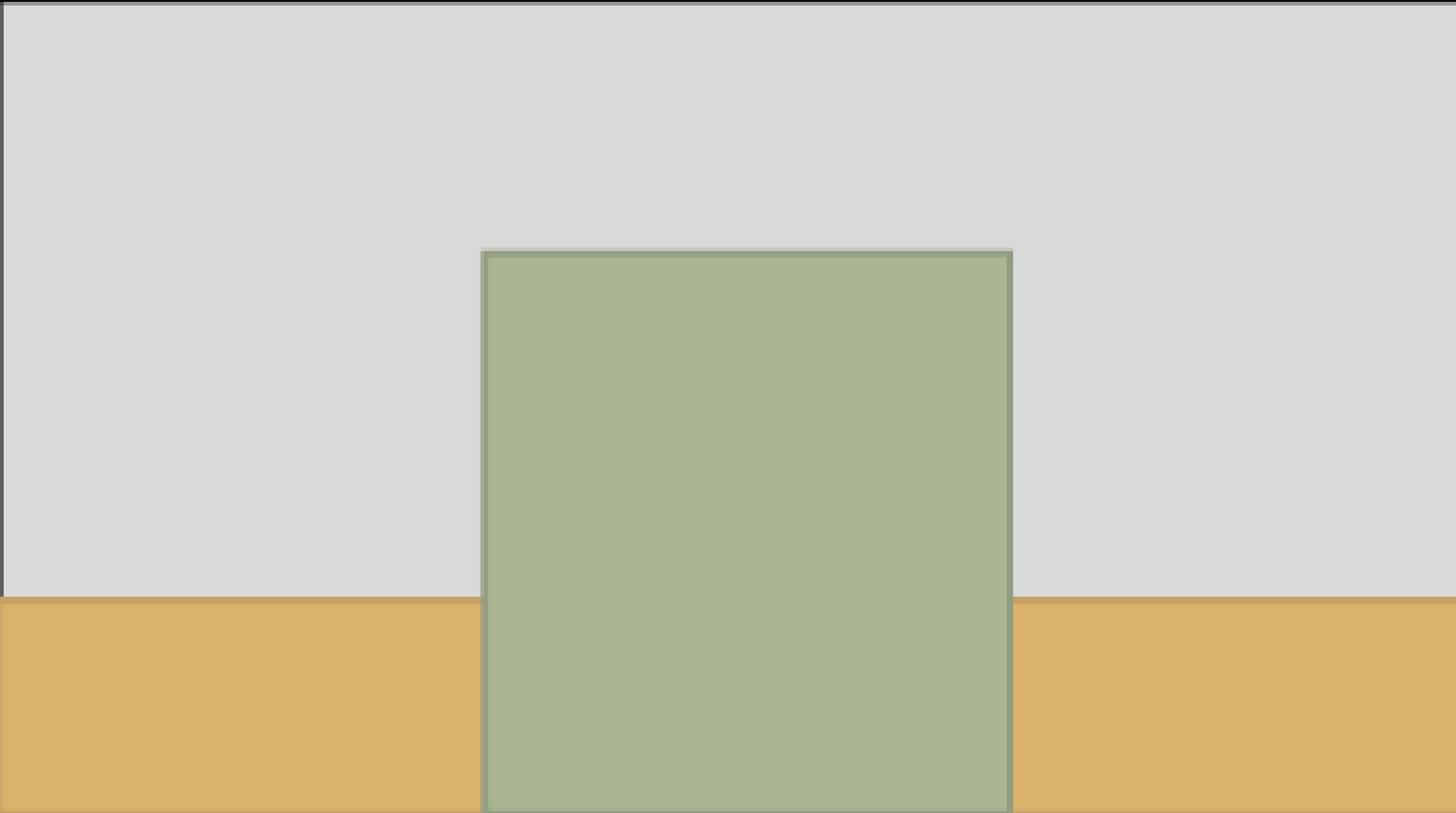
Era, na verdade, uma grande
pedra com inscrições
romanas, descobrindo
também que a mesma pedra
deu origem ao nome da terra.



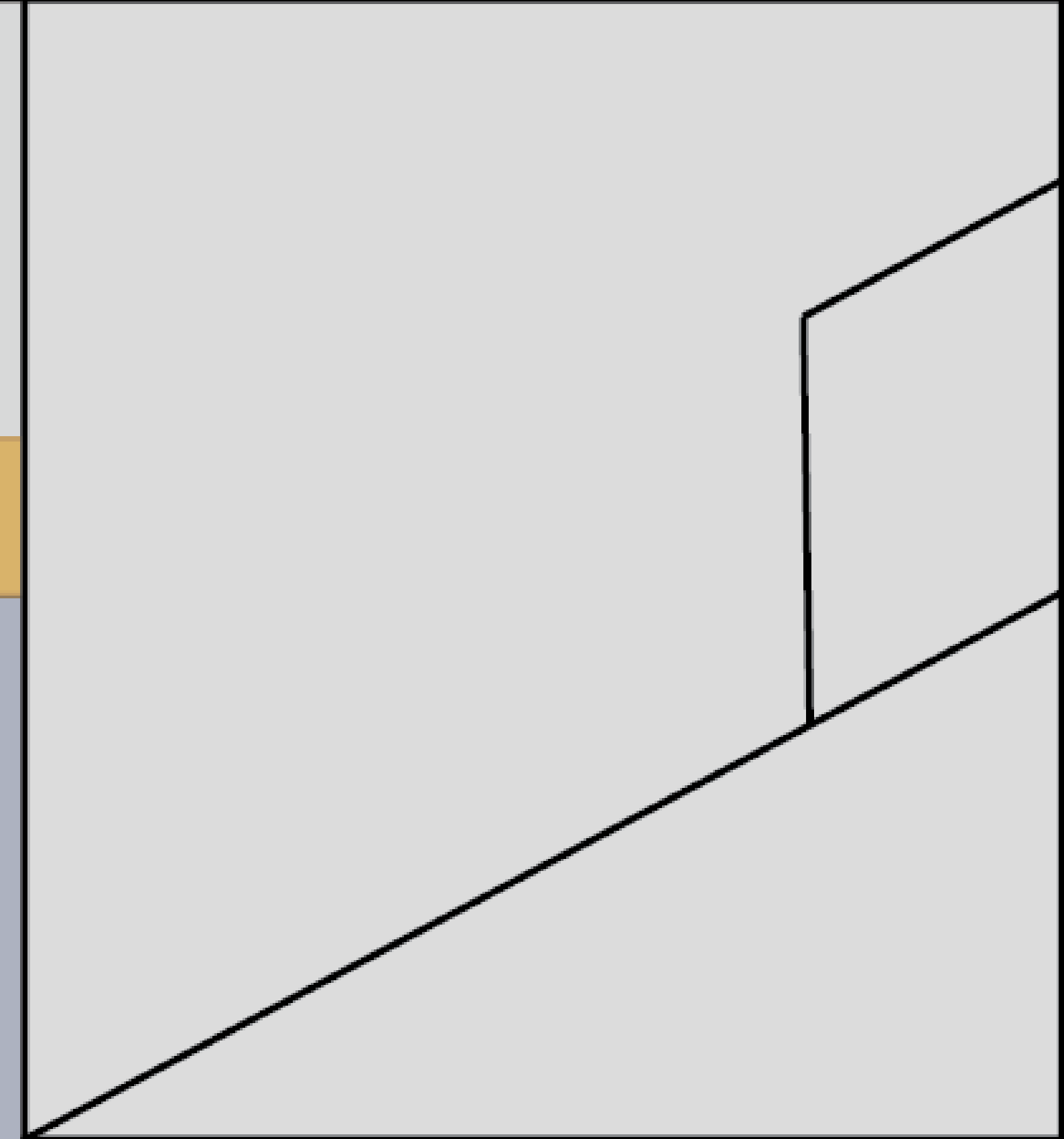


No fim do verão, depois de todas as aventuras que viveram, havia uma festa de despedida com lanches, teatro amador e danças típicas da terra.





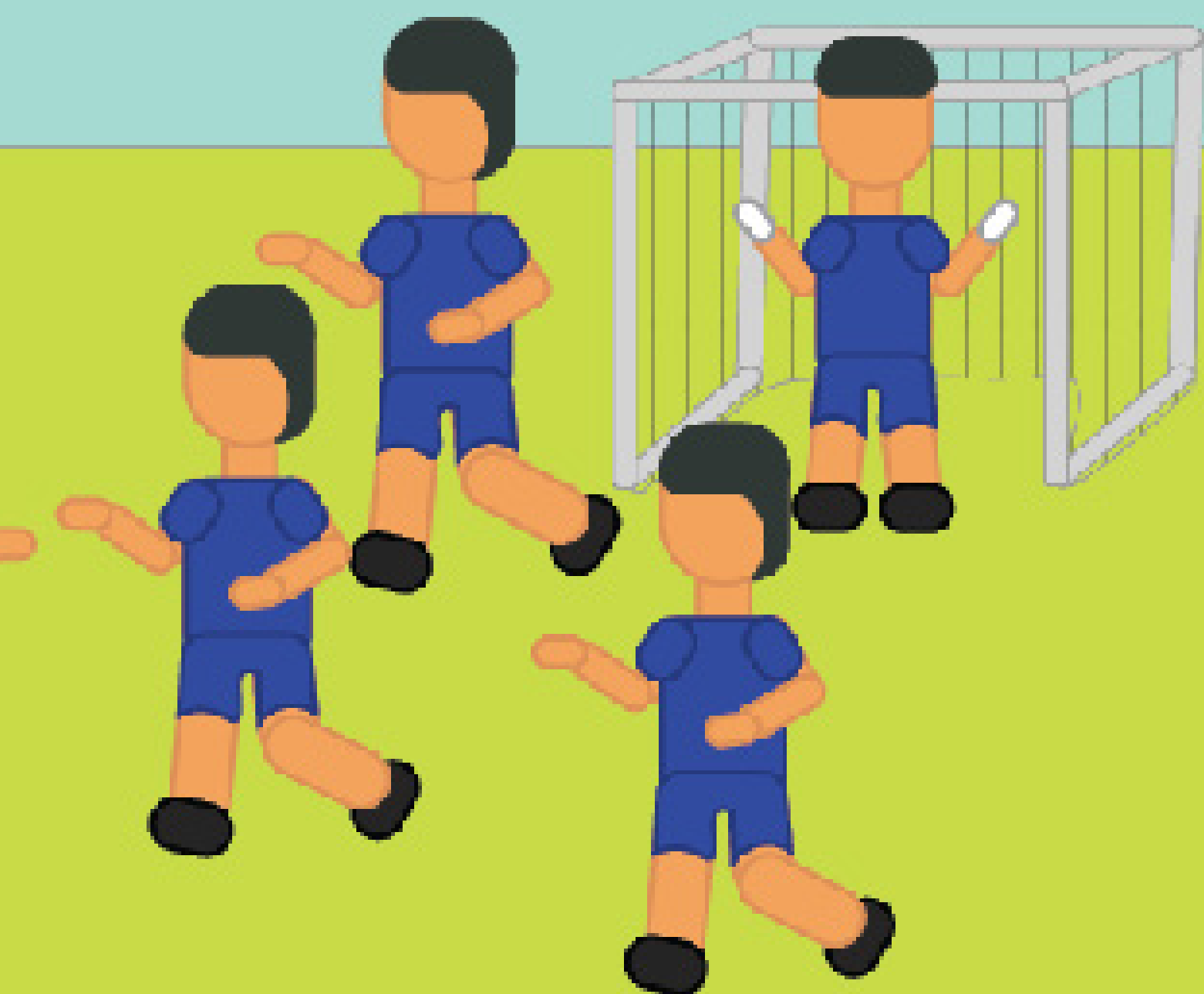
O CENTRO CULTURAL E RECREATIVO DO VALE DA PEDRA



Onde todos os dias existiam atividades.

De manhã, os jovens cheios de paixão, Juntavam-se para jogar à bola.



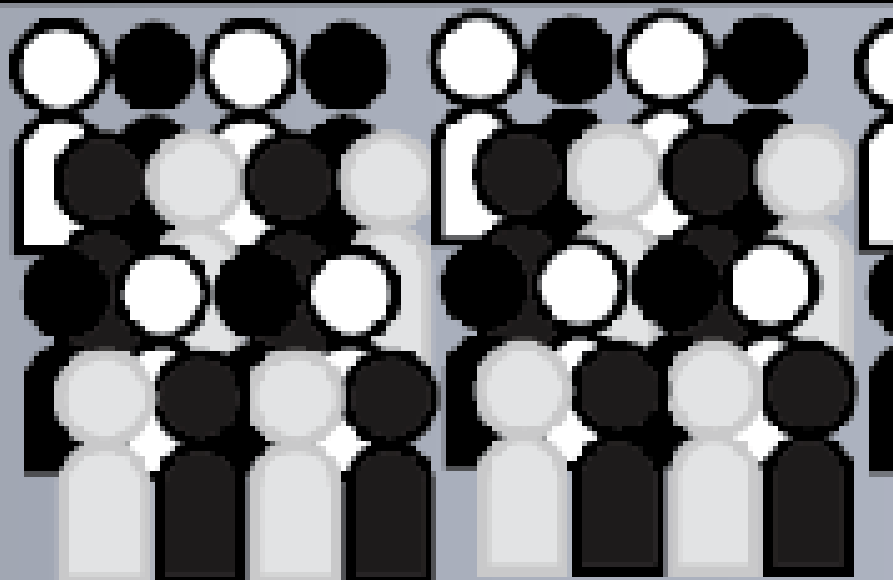


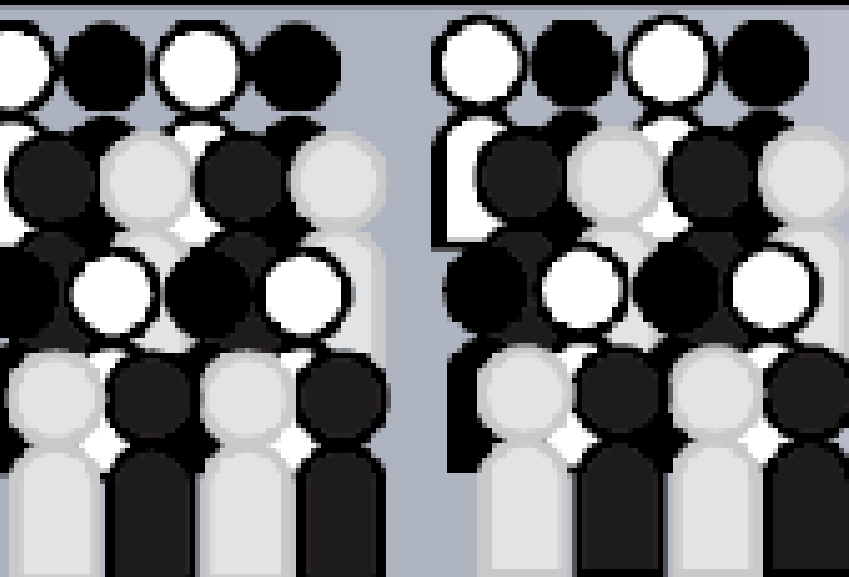
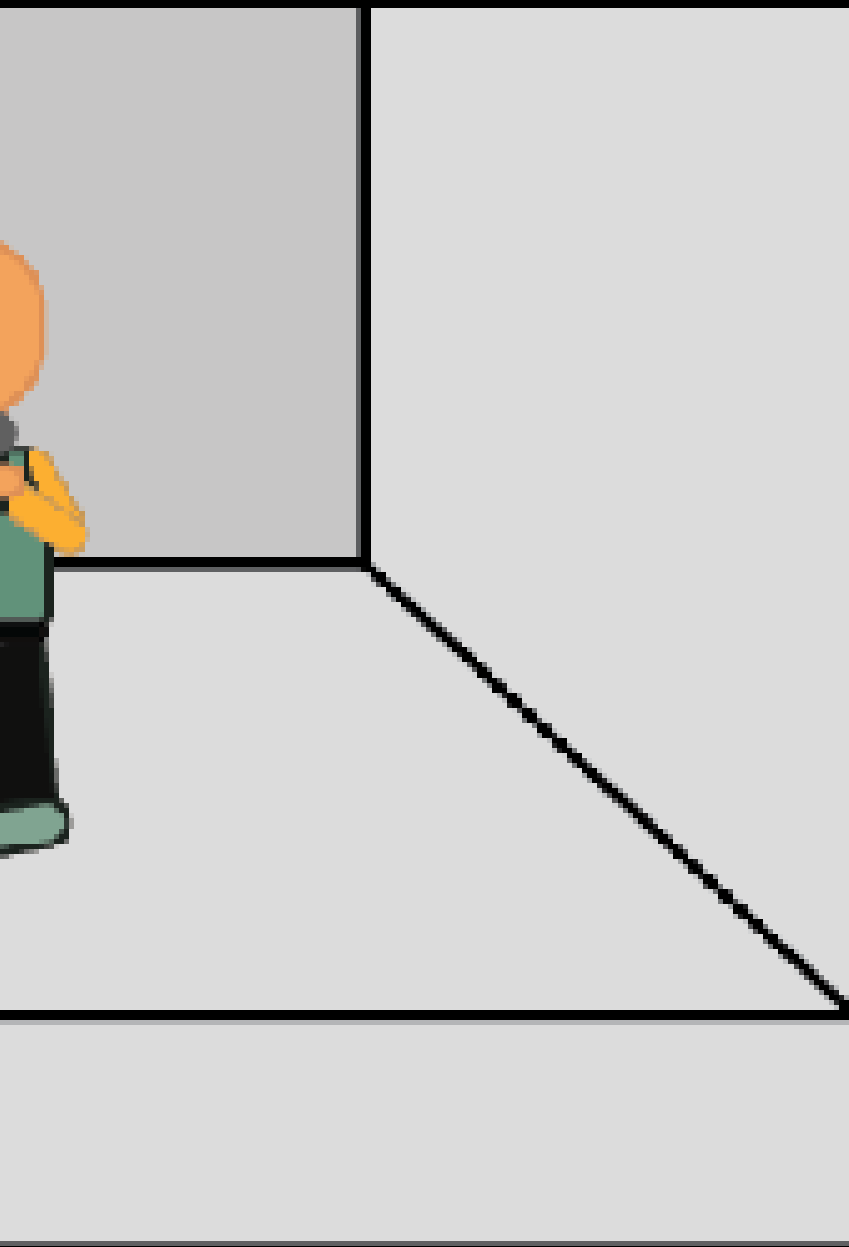




À tarde, o rancho faz ecoar
nas paredes o som das
castanholas e dos adufes nos ensaios.

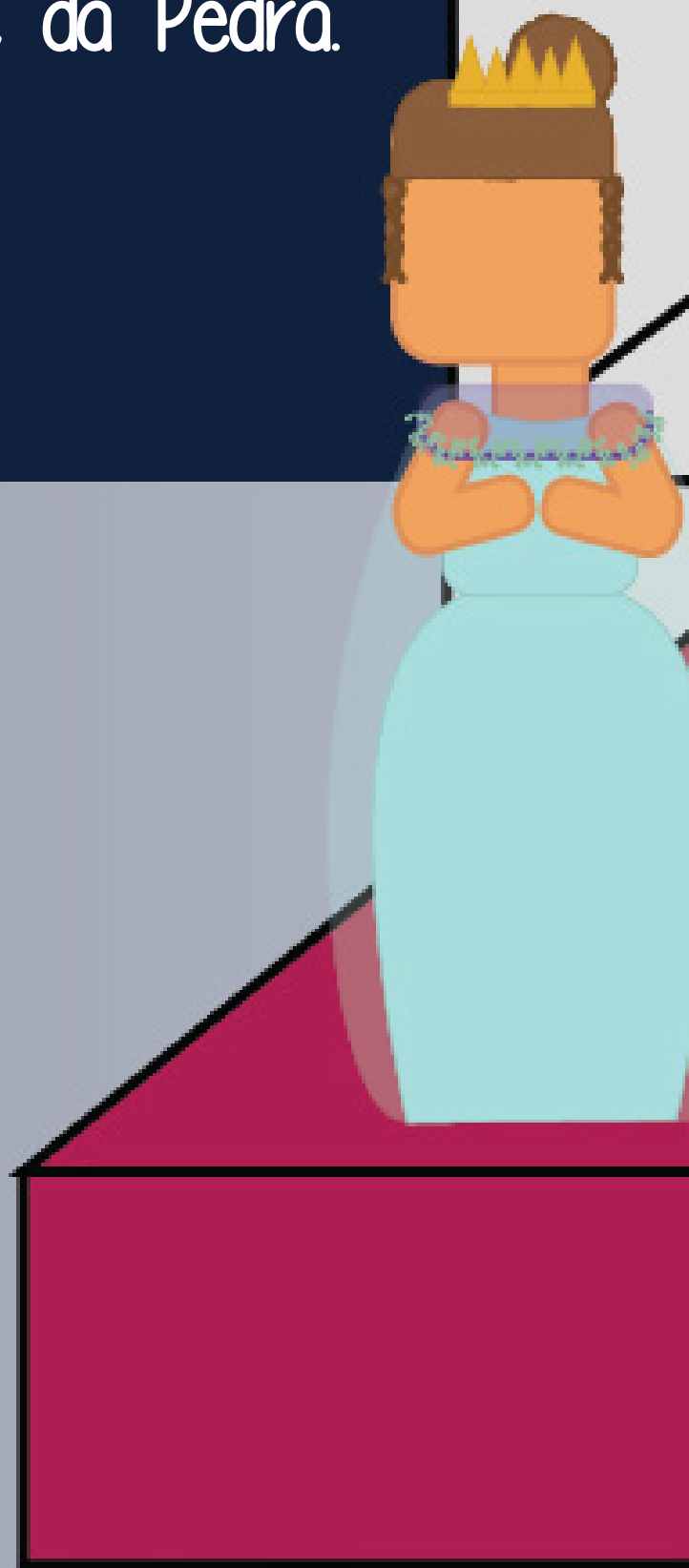
E à noite, no
mês de junho
celebram-se as
duas festas
mais esperadas
do ano:

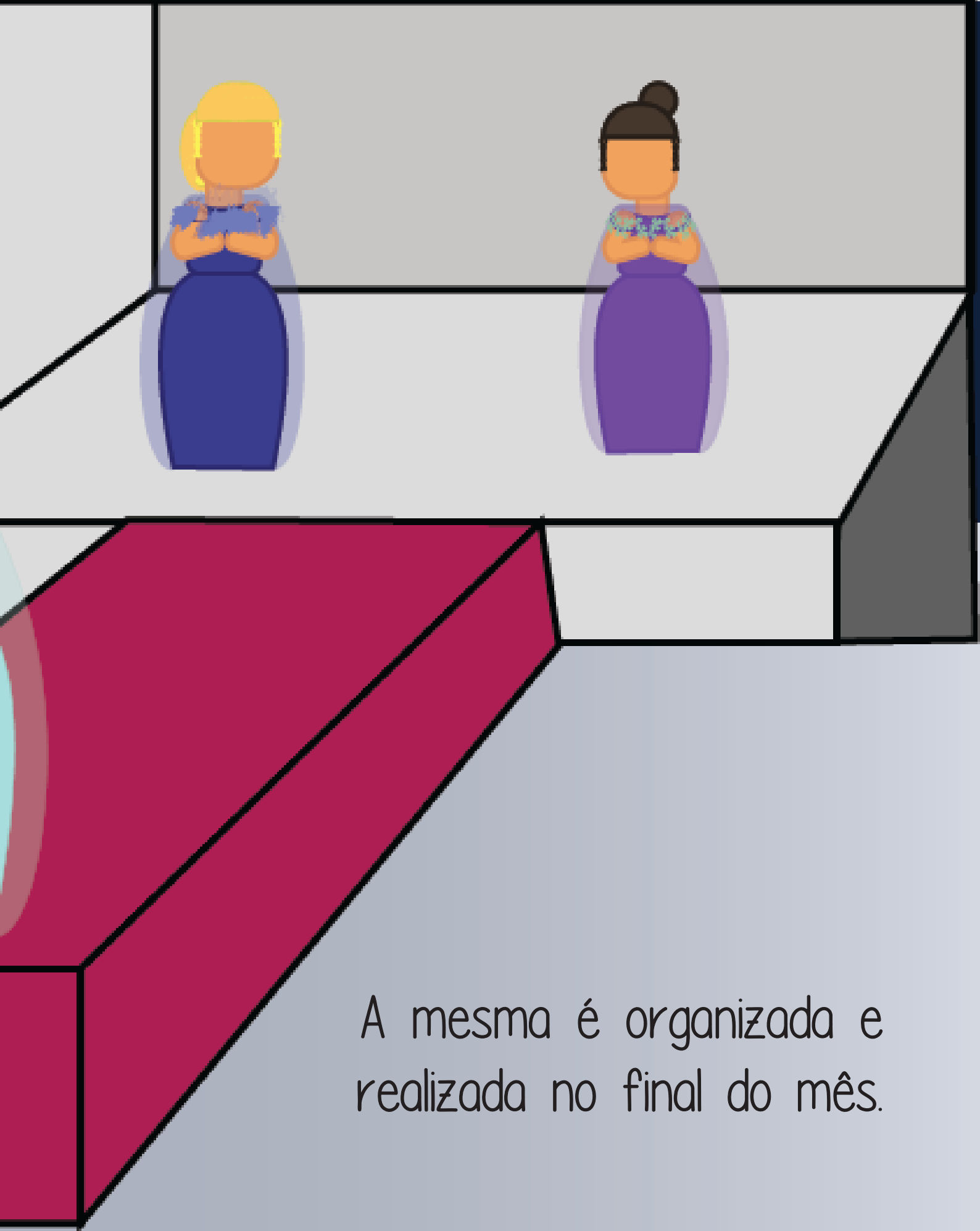




-A festa em honra Nossa Senhora de Fátima no primeiro fim de semana do mês.

- E a gala de eleição do Rei e Rainha das Vindimas do Vale da Pedra.

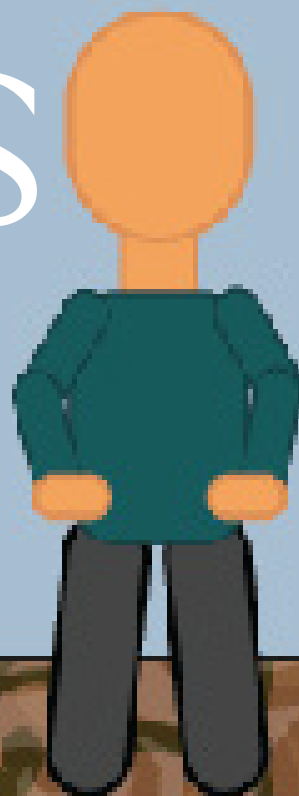




A mesma é organizada e realizada no final do mês.



RAINHA DAS VINDIMAS



Em maio de 1988, o Sr. Vítor de Sousa, propôs a criação do concurso Rei e Rainha das Vindimas do Vale da Pedra.



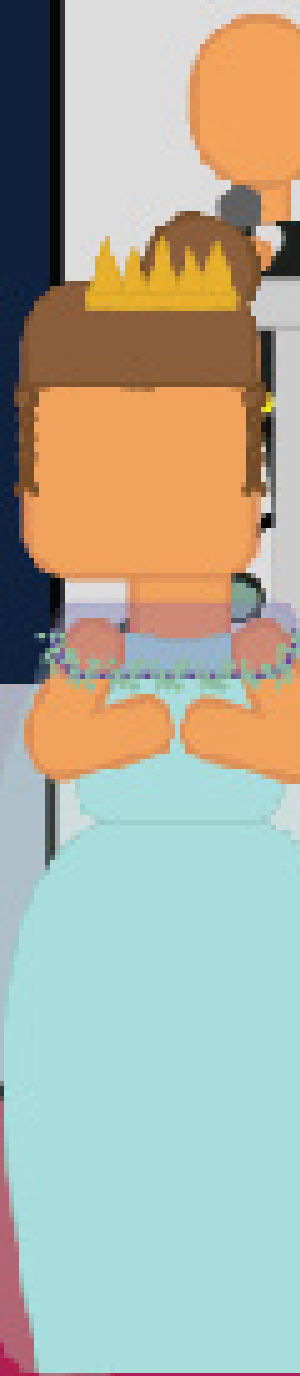
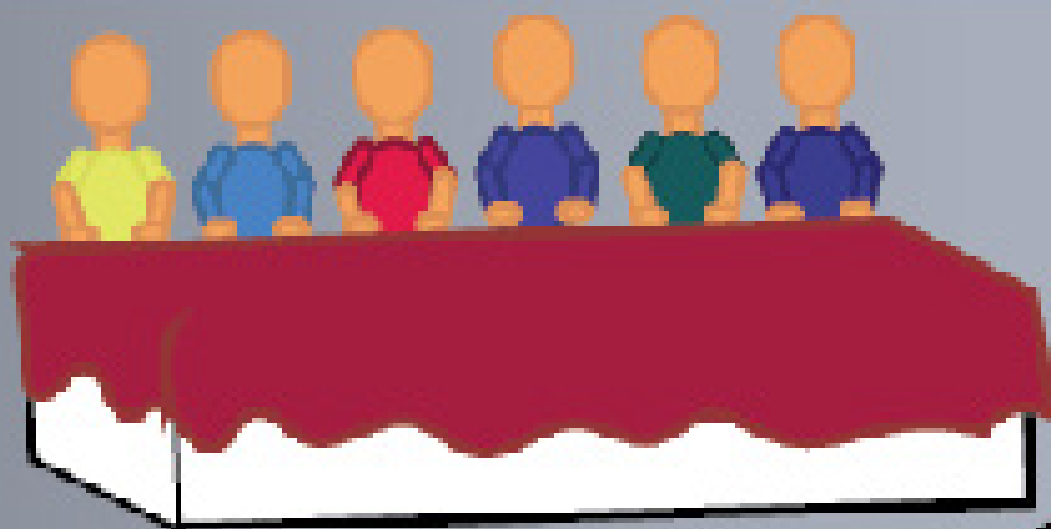
Para tal, alguns membros do Centro Cultural e Recreativo reuniram-se para organizarem o evento.

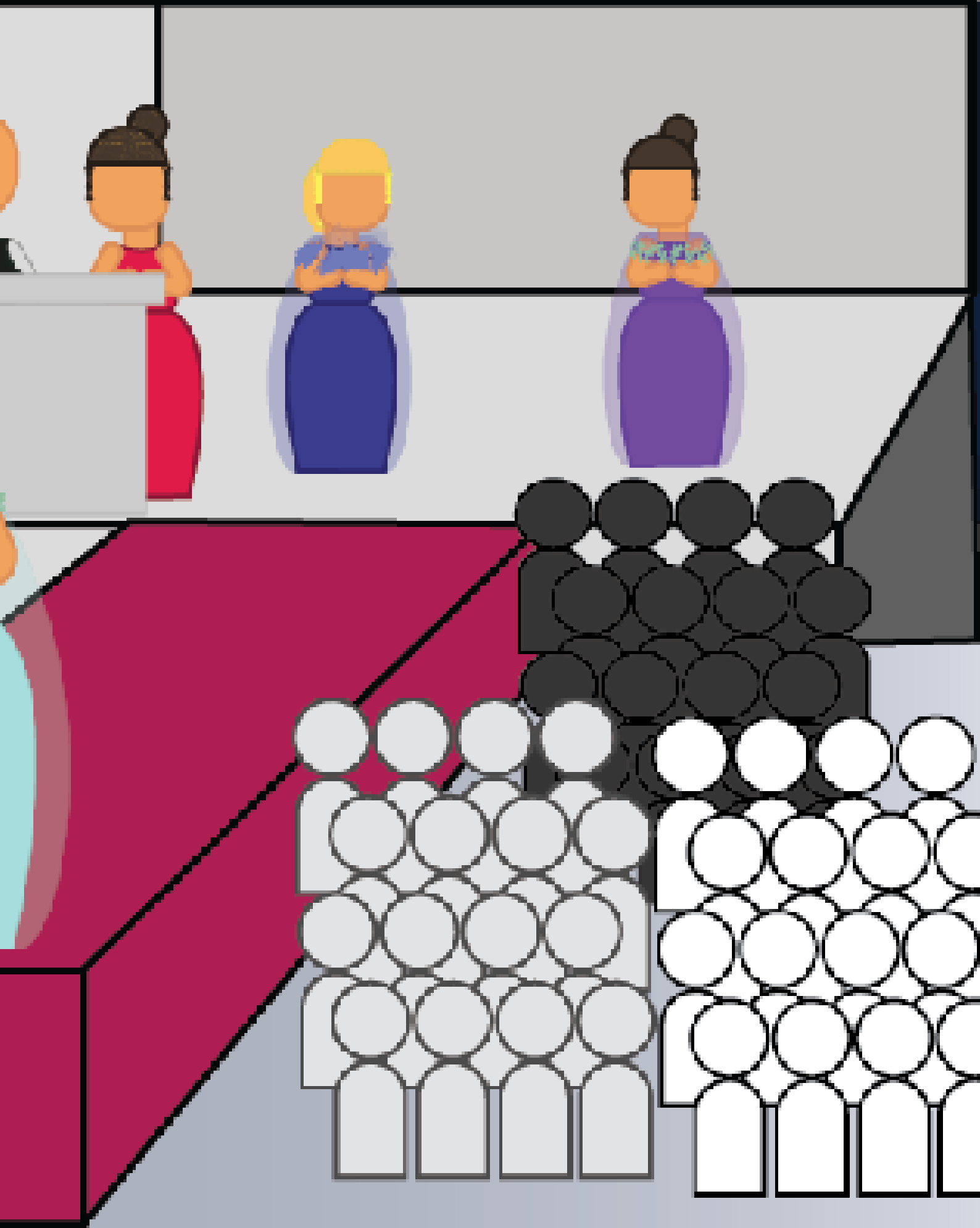




Na noite do evento, as candidatas desfilavam e desfilam atualmente com três trajes diferentes, o regional, o casual e o de noite.

As candidatas concorriam e
concorrem aos prêmios de
Simpatia e Fotogenia,
enfrentando a prova de
comunicação e aguardando, pelo
momento da coroação.







Dedico este projeto à minha família,
pelo apoio, incentivo e compreensão ao
longo de todo o meu percurso escolar.
Dedico também este trabalho à minha
terra, o Vale da Pedra, que serviu de
inspiração para a realização deste projeto.

