

Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

MESTRADO EM ENSINO DE ARTES VISUAIS NO 3º CICLO DO ENSINO BÁSICO E SECUNDÁRIO

Ana Pimentel

2025





Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

UNIVERSIDADE DO PORTO

Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação

Faculdade de Belas Artes

Relatório de Estágio Pedagógico

Para obtenção do grau de Mestre em Ensino de Artes Visuais no
3ºCiclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário

PROFESSORA ORIENTADORA: MARTA SAMPAIO

PROFESSOR COOPERANTE: CARLOS SANTELMO

ESCOLA SECUNDÁRIA CAMILO CASTELO BRANCO, VILA REAL





Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CREATIVIDADE.

“A arte existe porque a vida não basta.”

Ferreira Gullar



AGRADECIMENTOS

Os agradecimentos aqui expressos em palavras são redutos a todos os que estiveram envolvidos neste percurso. Não me limito a agradecer apenas a este ano letivo, mas a todo o mestrado, durante o qual, desde o início, recebi o apoio incondicional da família e dos amigos, nas suas diversas formas.

A ti, Ivo, por me apoiares em tudo e por estares sempre lá.

Aos meus filhos, que também por eles faço isto.

À minha mãe e aos meus sogros por toda a ajuda despendida.

Às minhas irmãs e restante família pelo apoio.

À minha colega de estágio e amiga de sempre Paula Barreira.

À minha orientadora, pelo apoio prestado.

Ao professor cooperante por toda a paciência e disponibilidade.

Aos professores do grupo 600 da ESCCB pelo companheirismo.

À direção da Escola Secundária Camilo Castelo Branco por me ter aceite como estagiária.

Aos alunos com que me deparei ao longo do estágio, pela vossa colaboração.

A todos os professores do MEAV, por todo o conhecimento transmitido e pelo despertar de novas visões.

Aos meus colegas de trabalho.

A todos que de uma forma ou de outra se cruzaram no meu caminho!

Obrigada!



RESUMO

O presente relatório é fruto do estágio pedagógico realizado no âmbito do mestrado em Ensino de Artes Visuais no 3º Ciclo do Ensino Básico e Secundário. O mesmo decorreu na Escola Secundária Camilo Castelo Branco na cidade de Vila Real, ao longo do ano letivo 2024/2025.

Esta reflexão tem origem na observação de aulas de turmas do 8º ano de escolaridade. Durante esse processo, foi possível identificar algumas dificuldades comuns entre os alunos dessa faixa etária, como a falta de criatividade, baixa capacidade de concentração e relações interpessoais pouco desenvolvidas. Entre esses desafios, o mais evidente foi a escassez de criatividade, especialmente quando lhes era proposta uma nova atividade. A realidade observada motivou uma busca por práticas, metodologias e inovações pedagógicas que pudessem ajudar a atenuar essas dificuldades. Por meio de um diálogo próximo com o Professor Cooperante, com os próprios alunos e com os docentes do grupo 600, constatou-se que essas problemáticas estão presentes em várias turmas, com maior incidência no 3º ciclo do ensino básico.

A partir da leitura e análise de diversos autores ligados à educação artística e à criatividade, foi possível desenvolver uma compreensão mais crítica e aprofundada sobre os temas envolvidos nesta proposta. Com base na reflexão sobre o que foi observado em sala de aula, aliada à experiência profissional e orientações teóricas, optou-se por aliar práticas de contextualização curricular a jogos didáticos e dinâmicas de grupo nas aulas de Educação Visual. Essa abordagem visou estimular as relações interpessoais, a concentração e a criatividade dos alunos, partindo dos seus próprios interesses e motivações. Assim, durante a implementação da unidade didática, desenvolveu-se uma proposta de trabalho com o tema da comunicação, utilizando jogos direcionados para atender às problemáticas identificadas. Os alunos foram interpelados e, também por meio de observação direta, foi possível perceber que a aplicação dos jogos e dinâmicas teve efeitos positivos: contribuiu para melhorar as relações interpessoais, aumentar a concentração e estimular a criatividade para que as práticas de artes visuais dos alunos se torne mais expressiva, original e fortalecendo a sua autonomia criativa.

Este relatório tem então como objetivo apresentar todo este percurso de estágio, desde a fase de observação das aulas até à implementação e análise da unidade didática. Ao longo deste relatório, são também abordadas as limitações encontradas e desafios enfrentados, os quais contribuíram para uma aprendizagem mais consciente e para o aprimoramento da prática docente em Artes Visuais.

PALAVRAS CHAVE: Educação; Arte; Criatividade; Educação Visual; Jogos didáticos.



ABSTRACT

This report is the result of a teaching internship carried out as part of a master's degree in Visual Arts Education in the 3rd Cycle of Basic and Secondary Education. It took place at Camilo Castelo Branco Secondary School in the city of Vila Real, during the 2024/2025 academic year.

This reflection stems from observing classes of 8th-grade students. During this process, it was possible to identify some common difficulties among students of this age group, such as a lack of creativity, poor concentration, and underdeveloped interpersonal skills. Among these challenges, the most evident was the lack of creativity, especially when a new activity was proposed. The reality observed motivated a search for practices, methodologies, and pedagogical innovations that could help mitigate these difficulties.

Through close dialogue with the Cooperating Teacher, the students themselves, and the teachers of the group 600, it was found that these problems are present in several classes, with a higher incidence in the 3rd cycle of basic education.

Based on the reading and analysis of various authors linked to arts education and creativity, it was possible to develop a more critical and in-depth understanding of the themes involved in this proposal. Based on reflection on what was observed in the classroom, combined with professional experience and theoretical guidelines, it was decided to combine curricular contextualisation practices with educational games and group dynamics in Visual Education classes. This approach aimed to stimulate interpersonal relationships, concentration and creativity among students, based on their interests and motivations. Thus, during the implementation of the teaching unit, a work proposal was developed on the theme of communication, using games designed to address the problems identified. The students were questioned, and, also through direct observation, it was possible to see that the use of games and dynamics had positive effects. To enhance the students' visual arts practices and foster their creative autonomy, implementing the teaching unit contributed to improving interpersonal relationships, increasing concentration, and stimulating creativity.

This report aims to present the entire internship process, from the observation phase of the classes to the implementation and analysis of the teaching unit. Throughout this report, the limitations encountered and challenges faced are also addressed, which contributed to more conscious learning and the improvement of teaching practice in Visual Arts.

KEYWORDS: Education; Art; Creativity; Visual Education; Educational games.



RESUMÉ

Ce rapport est le résultat du stage d'enseignement réalisé dans le cadre du master Enseignement des Arts Visuels dans le 3e cycle de l'enseignement fondamental, de base, et secondaire. Il s'est déroulé à l'école secondaire Camilo Castelo Branco dans la ville de Vila Real durant l'année scolaire 2024/2025.

Cette réflexion est issue de l'observation des cours dans des classes de 8ème année. Au cours de ce processus, il a été possible d'identifier certaines difficultés communes aux élèves de cette classe d'âge, telles qu'un manque de créativité, une faible capacité de concentration et des relations interpersonnelles peu développées. Parmi ces défis, le plus évident est le manque de créativité, surtout lorsqu'on leur proposait une nouvelle activité. La réalité observée a suscité une recherche de pratiques, de méthodologies et d'innovations pédagogiques susceptibles d'atténuer ces difficultés. Grâce à un dialogue étroit avec l'enseignant coopérant, les élèves eux-mêmes et les enseignants du groupe 600, on a pu constater que ces problèmes sont présents dans plusieurs classes, avec un impact plus important dans le 3e cycle de l'enseignement de base.

La lecture et l'analyse de divers auteurs liés à l'éducation artistique et à la créativité ont permis de développer une compréhension plus critique et plus approfondie des thèmes impliqués dans cette recherche. Considérant comme point de base cette réflexion sur ce qui a été observé dans la salle de classe, aliée à l'expérience professionnelle et aux directives théoriques, nous avons décidé de combiner les pratiques de contextualisation du programme avec des jeux didactiques bien que les activités aussi dans les cours d'éducation visuelle. Cette approche visait à stimuler les relations interpersonnelles, la concentration et la créativité des élèves, en visant leurs propres intérêts et motivations. Ainsi, au cours de la mise en œuvre de l'unité didactique, une démarche a été élaborée pour travailler sur le thème de la communication, en utilisant des jeux conçus pour répondre aux problèmes identifiés. Les élèves ont été interrogés et, grâce à l'observation directe, il a été possible de constater que l'utilisation de jeux et des actions pédagogiques plus dynamiques avait des effets positifs. Pour que la pratique des arts visuels des élèves devienne plus expressive et originale, en renforçant leur autonomie créative, l'application de l'unité didactique utilisant ces pratiques a contribué à améliorer les relations interpersonnelles, à augmenter la concentration et à stimuler la créativité.

L'objectif de ce rapport est, en effet, de présenter le déroulement intégral du stage, de la phase d'observation des cours à l'exécution et l'analyse de l'unité didactique. Tout au long de ce travail académique, les limites rencontrées et les défis relevés sont



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CREATIVIDADE.

également abordés, ce qui a contribué à un apprentissage plus conscient et à l'amélioration de la pratique de l'enseignement des arts visuels.

MOTS-CLÉS: éducation ; art ; créativité ; éducation visuelle ; jeux didactiques.



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

LISTA DE ACRÓNIMOS

ATL- Atividades dos Templos Livres

CEB- Ciclo do Ensino Básico

CNE- Conselho Nacional de Educação

ESCCB- Escola Secundária Camilo Castelo Branco

EV- Educação Visual

MEAV- Mestrado em Ensino de Artes Visuais no 3ºCiclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário

ONU- Organização das Nações Unidas

PASEO- Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória

PDPSC- Planos de Desenvolvimento Pessoal, Social e Comunitário

PLA- Português Língua de Acolhimento

SPO- Serviço de Orientação e Psicologia

TEA- Técnicas de Expressão Artística

UD- Unidade Didática

UNESCO- Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Modelo de Desenvolvimento da Criatividade	41
Figura 2 Escola Secundária Camilo Castelo Branco.....	47
Figura 3 Número de turmas ano letivo 2024/2025	48
Figura 4 Imagem identitária vencedora do concurso.....	52
Figura 5 Árvore de Natal.....	53
Figura 6 Exposição Dia da Lembrança do Holocausto.....	54
Figura 7 Desfile (Des) mascarar.....	56
Figura 8 (Des) mascarar e Dia do Patrono.....	57
Figura 9 Maquetes para a exposição Ágora.....	58
Figura 10 Exposição Ágora-Museu da Vila Velha	59
Figura 13 Apresentação do powerpoint.....	82
Figura 14 Exercícios de aquecimento	82
Figura 15 Exercício "Contar em grupo"	83
Figura 16 Jogo "Continua a história"	84
Figura 17 Desenho do projeto	84
Figura 18 Jogo "Outra Função"	85
Figura 19 Esboços do projeto.....	86
Figura 20 Jogo "1,2,3"	87
Figura 21 Jogo "O que estou a desenhar".....	87
Figura 22 Técnica de impressão da cologravura.....	88
Figura 23 Jogo "Nem sim, nem não!"	89
Figura 24 Técnica de impressão	89
Figura 25 Matrizes dos trabalhos Exposição dos trabalhos finais.....	90
Figura 26 Preparação da aula final no exterior.....	91
Figura 27 Trabalhos expostos	92
Figura 28 Aula final no exterior Apresentação individual dos trabalhos	92
Figura 29 Respostas à avaliação dos jogos/dinâmicas.....	94
Figura 30 Respostas à questão de quais jogos mais apreciaram	94
Figura 31 Respostas à avaliação do estímulo da criatividade após implementação dos jogos	95
Figura 32 Respostas acerca do estímulo da criatividade	95
Figura 33 Respostas acerca do estímulo da concentração.....	95
Figura 34 Respostas acerca dos estímulos das relações interpessoais.....	96
Figura 35 Resposta de outras vantagens que os jogos/dinâmicas podem trazer	96
Figura 36 Respostas acerca do gosto da realização da unidade didática	97
Figura 37 Avaliação do desempenho individual ao longo da UD	97



Figura 38 Avaliação do meu desempenho	97
---	----

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1. Integração de práticas de contextualização curricular na unidade didática	68
Tabela 2. Ações desenvolvidas na unidade didática de acordo com as metas gerais do currículo nacional do ensino básico.....	69 a 71

ÍNDICE DE APÊNDICES

Apêndice 1-Powerpoint unidade didática.....	110 a 134
Apêndice 2-Inquérito Google Forms.....	135 e 136
Apêndice 3- Ficha de autoavaliação da U.D.....	137
Apêndice 4 -Grelha de Avaliação da U.D.....	138



NOTA PRÉVIA: O carácter eminentemente prático do estágio realizado — centrado na implementação de jogos na disciplina de Educação Visual numa turma do 8º ano de escolaridade, na Escola Secundário Camilo Castelo Branco — serviu de ponto de partida e inspiração para a estrutura desta dissertação. Assim, optou-se por recorrer à analogia ao universo dos jogos como fio condutor da escrita e da organização dos capítulos. Neste sentido, o leitor será convidado a “jogar” ao longo do texto, encontrando títulos de capítulos e secções que remetem à lógica e terminologia dos jogos, reforçando a relação entre a prática pedagógica desenvolvida e a reflexão teórica que a acompanha. Esta abordagem visa não apenas tornar a leitura mais dinâmica e envolvente, mas também refletir a prática pedagógica lúdico-criativa que marcou o processo de ensino-aprendizagem promovido.

Alerto para o facto deste relatório ser resultado do meu trabalho individual, refletindo desta forma a minha própria visão, perspetivas e interpretações do vivenciado até à data de entrega do mesmo.



ÍNDICE

INTRODUÇÃO.....	14
EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL PESSOAL	17
CAPÍTULO I - AS REGRAS DO JOGO	19
1.1 ARTE E EDUCAÇÃO E EDUCAÇÃO PELA ARTE	20
1.1.1 DEFINIÇÕES E SUAS RELAÇÕES	20
1.1.2 EDUCAÇÃO PELA ARTE	30
1.1.3 INOVAÇÃO PEDAGÓGICA	32
1.2 CRIATIVIDADE EM EDUCAÇÃO	34
1.2.1 EXPLORAÇÃO DO CONCEITO	35
1.2.2 CRIATIVIDADE, DESDE A INFÂNCIA À IDADE ADULTA	37
1.2.3 DESENVOLVER A CRIATIVIDADE	40
1.2.4 ATIVIDADE LÚDICA E O JOGO	42
CAP II- COMO JOGAR	45
2.1 CONTEXTUALIZAÇÃO DO ESTÁGIO REALIZADO	46
2.2 A ESCOLA CAMILO CASTELO BRANCO	47
2.3 OBSERVAÇÃO DE AULAS	49
2.5 ATIVIDADES EM QUE PARTICIPEI.....	50
2.5.1 EXPOSIÇÃO “À ARTE DE CUIDAR”	51
2.5.2 CONCURSO “VOLUNTARIARTE”	51
2.5.3 TARJA ARQUIVO MUNICIPAL DE VILA REAL	52
2.5.4 ÁRVORE DE NATAL	52
2.5.5 DIA DA LEMBRANÇA DO HOLOCAUSTO	54
2.5.6 PROJETO (DES)MASCAR/ DIA DO PATRONO	54
2.5.7 ÁGORA.....	58
2.5 UNIDADE DIDÁTICA- A(S) TURMA(S).....	60
2.6 UNIDADE DIDÁTICA-PROBLEMÁTICAS	60
2.7 ENTRAR EM AÇÃO: RECURSO A PRÁTICAS DE CONTEXTUALIZAÇÃO CURRICULAR.....	64
2.8 PLANIFICAÇÃO DA UNIDADE DIDÁTICA.....	72
2.9 PROPOSTA DE TRABALHO	



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

<u>CAP III. VAMOS JOGAR!</u>	77
3.1 RESPOSTA ÀS PROBLEMÁTICAS	78
3.2 IMPLEMENTAÇÃO DOS JOGOS UNIDADE DIDÁTICA	81
<u>CAP IV- APÓS O JOGO</u>	93
4.1 AVALIAÇÃO DOS ALUNOS À IMPLEMENTAÇÃO DA UNIDADE DIDÁTICA	94
4.2 REFLEXÃO SOBRE A IMPLEMENTAÇÃO DA UNIDADE DIDÁTICA	98
<u>CONSIDERAÇÕES FINAIS</u>	100
REFERÊNCIAS	102
<u>APÊNDICES</u>	109



INTRODUÇÃO

Este relatório visa explicar o estágio realizado para a obtenção do grau de Mestre em Ensino de Artes Visuais no 3º ciclo do Ensino Básico e Secundário, da Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação e da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto. Foi realizado no ano letivo 2024/2025 na Escola Secundária Camilo Castelo Branco, Vila Real. O estágio decorreu sob a supervisão pedagógica do professor Carlos Santelmo e com a orientação da professora Marta Sampaio.

O tema da criatividade sempre esteve presente de diversas formas na minha vida. Reconheço a criatividade como uma capacidade muito positiva, podendo ser utilizada em diversos prismas. Sempre me considerei uma pessoa criativa e os que me rodeavam também. Não posso deixar de relembrar as palavras do meu professor de desenho, da minha licenciatura que na sua última aula dedicou algumas palavras aos alunos de forma individual, as quais para mim foram: “Ana tu transpiras criatividade por todos os poros!” Estas palavras exaltaram ainda mais a minha capacidade criativa, talvez pelo reconhecimento que impactou na minha autoestima. Pretendo também eu, estimular nos meus alunos esta capacidade criativa e consequente autoestima. É recorrente ouvir em contexto escolar, às disciplinas de artes, frases como “não sei como fazer”, “eu não consigo”, “não tenho jeito para isto”, denotando esta baixa criatividade e falta de autoconfiança que alguns alunos hoje demonstram. Assim, este tema é para mim de especial importância, para que na minha atividade profissional, possa ajudar a elevar a capacidade criativa dos alunos, melhorando as suas capacidades de resposta, quer ao nível pessoal, que a nível académico e profissional. A pergunta de como poderia encontrar um caminho para chegar a este fim levou à realização deste estágio e implementação da unidade didática associada. É meu objetivo encontrar diferentes abordagens para estimular as relações interpessoais, a concentração, dando especial ênfase ao estímulo da criatividade.

Este relatório não se sustenta em verdades absolutas ou certezas inabaláveis, mas sim em experiências, vivências, pensamentos, ideias e ações que me acompanharam ao longo deste ano letivo.

No Capítulo I, apresenta-se a contextualização teórica que fundamentou a prática pedagógica desenvolvida durante o estágio, com a exposição de conceitos-chave, autores de referência e as respetivas perspetivas.

O Capítulo II descreve o contexto do local de estágio e os seus intervenientes, detalhando a realidade observada, a participação em atividades e a observação de aulas.



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

A partir da identificação das problemáticas na turma em questão, é apresentada a planificação da unidade didática e as práticas pedagógicas propostas.

O Capítulo III expõe, de forma pormenorizada, as estratégias implementadas para responder às problemáticas identificadas, bem como a descrição dos jogos utilizados e das etapas da proposta de trabalho.

No Capítulo IV, procede-se à análise dos resultados obtidos através do inquérito aplicado via Google Forms, seguido de uma reflexão crítica sobre os dados recolhidos e o impacto da unidade didática.

Por fim, são apresentadas as considerações finais, que sintetizam as aprendizagens e contributos deste percurso, bem como as referências bibliográficas que sustentaram teoricamente todo o trabalho desenvolvido.



EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL PESSOAL

Começo este relatório por fazer um breve resumo da minha experiência profissional pessoal, pois é impossível dissociar a minha “bagagem” pessoal de todo este percurso ao longo do MEAV. São catorze anos letivos que me acompanham, desde que iniciei este caminho no ensino. Regressando atrás no tempo, não posso deixar de referir como se iniciou este processo. Nunca me imaginei como docente. Ao observar a minha irmã (professora de inglês/alemão) pude observar de perto a exigência que esta profissão acarreta, mas que nunca me tinha despertado especial interesse. Com a minha licenciatura em Animação e Produção Artística, sempre me imaginei numa profissão onde colocasse as artes em prática. No meu último ano de licenciatura, realizei o meu estágio curricular no Espaço T, Porto, durante um semestre. Esta associação tem como base da sua intervenção, a inclusão de pessoas discriminadas pela sociedade, através da arte. Através desta, tive a oportunidade de realizar ateliers artísticos com os alunos da Escola Básica de 1.º CEB do Sol, Centro Educativo de Santo António, presidiários de Santa Cruz do Bispo e claro, com os utentes do Espaço T. Foram experiências verdadeiramente marcantes, em especial com os jovens do Centro Educativo. Neste local estavam jovens que cometeram delitos e que por não terem ainda idade adulta, se encontram neste espaço, como forma de promover a sua reinserção social. Realizei com estes jovens, à data, pouco mais novos que eu, ateliers artísticos e com os quais partilhei o meu tempo. Foi a primeira vez que fui chamada de professora, aquela palavra ecoou sobre o meu ser um certo “peso” que me fez refletir sobre ela. Durante aqueles 45 minutos eu era responsável por aqueles seres humanos, confiando-me o papel de os educar para uma sensibilidade estético-artística. Tive de conquistar e construir um respeito mútuo, que foi crescendo à medida que o tempo ia passando e a palavra professora foi-me fazendo cada vez mais sentido. Acredito que foi esta experiência que me metamorfoseou da Ana, a estagiária, para a Ana, a professora de Artes. Senti que era o caminho que queria trilhar: ensinar e ajudar as pessoas através da arte.

Após esta experiência, regressei à minha terra natal, Mirandela, para a realização de um estágio profissional, numa associação na área da animação turística, desportiva e cultural e também pude ter contacto com crianças através de um ATL (Atelier de Tempos Livres), realizando diversos ateliers artísticos. Gostei da experiência, no entanto, percebi que o público-alvo (crianças) não me fazia tão completa em relação à experiência com jovens. Em 2009, enquanto me encontrava a realizar o mestrado em Ciências da Cultura, especialização em cultura e artes, decidi concorrer para ofertas de escola. Entrei na Escola Profissional de Desenvolvimento Rural do Rodo, Peso da Régua. Esta escola



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

seria o meu “lar” durante 13 anos letivos consecutivos. Aqui contactei com cursos profissionais lecionando a disciplina de Expressões (dramática, corporal, musical e plástica). É sobre esta experiência que me quero debruçar, pois foi nesta escola, que, mesmo apesar de não o ser formalmente, (era técnica especializada) me tornei verdadeiramente professora. Foi aqui que cresci e me formei enquanto profissional, que contactei com todas as funções inerentes a esta profissão e na verdade com tantas outras. Digo isto, pois na minha experiência pude vivenciar que ser professor não se resume às funções institucionais desta profissão, ser professor é, e citando Paulo Freire (1996) acreditar que “(...) ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção”. O MEAV surge como a concretização de todo este processo, de oficializar finalmente a profissão que escolhi, a que quero exercer. Acredito que as artes visuais têm um papel fundamental na criação de seres pensantes e criativos, que os valores que as artes nos transmitem podem levar-nos a acreditar que o mundo pode ser um lugar diferente, um lugar onde a inteligência, a criatividade e a imaginação nos levem a construir uma percepção humana mais sinestésica e a um sentir mais profundo. A um lugar, que nós futuros docentes de artes visuais, podemos ajudar a decodificar, para podermos, de uma forma mais criativa, sincera, profunda e sensível criar um futuro melhor para os alunos, ou indo mais longe, quem sabe até para um mundo melhor. É tendo como base este contexto de onde parto que o trabalho que realizo, e posterior reflexão sobre o estágio realizado, tomam forma.



CAPÍTULO I - AS REGRAS DO JOGO

Este capítulo pretende contextualizar as bases e fundamentações teóricas, que serviram como suporte para a execução do estágio realizado. A observação de aulas e a experiência prévia que possuo como docente, permitiram-me uma visão de uma perspectiva inédita da que, até então possuo, impactando a minha reflexão e modo de atuação. Assim, a construção da unidade didática, nasceu da visão “grande angular” que o estágio me proporcionou, centrando a unidade didática na tentativa de resposta às problemáticas observadas. As regras do jogo focam-se desta forma, nos autores que me permitiram compreender melhor todas as questões que foram levantadas ao longo de todo o estágio e influenciaram a minha leitura da realidade e prática pedagógica no ensino de artes visuais.



1.1 ARTE E EDUCAÇÃO E EDUCAÇÃO PELA ARTE

Abaixo abordar-se-ão diferentes conceitos ligados à arte e educação, através da contextualização teórica de diversos autores e das suas posições e perspetivas, demonstrando em que momentos se interligam e as suas tensões e diferentes posicionamentos. É analisada a disciplina de Educação Visual e a metodologia da inovação pedagógica como recurso alternativo das práticas tradicionais com o intuito de melhorar a qualidade da educação e atender às necessidades dos estudantes de forma mais eficaz.

1.1.1 DEFINIÇÕES E SUAS RELAÇÕES

A escola é o local das aprendizagens essenciais, não apenas no sentido formal (conteúdos curriculares, disciplinas, exames), mas também no sentido não formal (experiências, relações sociais, projetos extracurriculares). É também, por excelência, um local de aprendizagens do currículo escondido ou oculto, através das vivências que os alunos adquirem, pois como nos refere Perrenoud (s/d), a escola é um local transformador para o ser humano, a todos os níveis. Ela possui uma função transformadora, entendida como agente de desenvolvimento humano integral- intelectual, emocional, social e ético. É o lugar para as aprendizagens, para o desenvolvimento de capacidades, de destrezas, não são só os conteúdos e os conhecimentos, mas também das atitudes e valores.

Esta diversidade de conhecimentos deve ser levada em conta pelo professor, o grande impulsionador do conhecimento, que tem de lidar e ter em conta a individualidade dos seus alunos, mas também a dimensão coletiva do grupo. Esse papel exige do educador uma postura reflexiva, sensível às diferenças e pronto para adaptar as suas práticas pedagógicas num ambiente heterogêneo e complexo. Esta visão é-nos mostrada por Read (2022):

“sejam quais forem as idiossincrasias que o indivíduo possa ter ao nascer, é dever do professor irradiar-las, a menos que se conformem com um certo ideal de carácter determinado pelas tradições da sociedade da qual o indivíduo se tornou involuntariamente um membro.”

(Read, 2022, p.14)



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

A crítica do modelo de escola tradicional que não preconiza as diferenças individuais, sujeita os alunos a um modelo padronizado, que impossibilita a diferença e individualidade. É necessário que o professor: “na comunidade da sala de aula, nossa capacidade de gerar entusiasmo é profundamente afetada pelo nosso interesse uns pelos outros, por ouvir a voz uns dos outros, por reconhecer a presença uns dos outros” (Hooks, 2013, p.17). Este papel de professor emancipador e entusiasta, leva-me a realizar um questionamento sobre que professora de artes visuais desejo ser, tal como nos faz refletir Rancière:

“A consciência da emancipação é, antes de tudo, o inventário das competências intelectuais do ignorante. Ele conhece sua língua. Ele sabe, igualmente, usá-la para protestar contra seu estado ou para interrogar os que sabem, ou acreditam saber mais do que ele. Ele conhece seu ofício, seus instrumentos e uso; ele seria capaz, se necessário, de aperfeiçoá-los. Ele deve começar a refletir sobre essas capacidades e sobre a maneira como adquiriu.”

(Rancière 2013, p.60)

É meu objetivo, como futura docente, criar no aluno capacidades emancipadoras para o exercício do conhecimento de si mesmo, para que se dê conta de que é capaz de fazer “tudo aquilo que quiser”.

Segundo Paulo Freire em “A pedagogia do Oprimido” (1996), a submissão do aluno perante o mestre (professor) está ainda muito presente e a escola, com o seu sistema educacional atual, sendo assim perpetuadora de desigualdades sociais evidentes, através da hierarquização dos sujeitos. A emancipação, é a chave para uma educação dialógica e problematizadora, um caminho libertador para a justiça e a igualdade social. Para Freire (1967), a educação não deve aumentar a hierarquização, mas servirá sim, como um processo libertador e de diálogo entre os homens, ou seja, um ato político, no sentido de ser um instrumento de modificação da realidade. Já para Rancière (2013) a educação não servirá para manter a ordem, mas sim fomentar a racionalidade, ou seja, pela capacidade de pensar, compreender e expressar o mundo por si mesmo, pois todos têm possuem a mesma capacidade intelectual, sendo que a diferença entre as pessoas não está na inteligência em si, mas no uso que fazem dela e nas condições sociais e simbólicas que limitam ou favorecem esse uso. Os dois autores catapultam-nos para uma necessidade de mudança do sistema educativo. Freire (1967) com a sua educação libertadora e Rancière (2013) propondo uma ruptura ainda mais radical.



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

Diante das novas qualificações exigidas pelos empregadores, os sistemas de ensino e formação passam a dar ênfase a competências mais amplas, conjugadas com as competências intelectuais básicas. Madeira alerta para esta questão: “perante as novas qualificações requeridas pelos empregadores, um novo mandato social é dado aos sistemas de ensino e formação. A especialização é agora preterida em favor de outras competências mais gerais que envolvem hábitos de trabalho, atitudes e relacionamento interpessoal, para além das competências básicas intelectuais.” (Madeira, 2006, p.124) É precisamente sobre estas competências que a escola emancipadora se deve debruçar. A escola ainda continua a demonstrar a sua hegemonia e a reproduzir práticas de dominação, que se não forem alteradas não poderão criar uma escola verdadeiramente emancipadora e libertadora. Bell Hooks (2017) na sua obra “Ensinando a transgredir” cria um estreito diálogo com Freire acerca desta prática da escola libertadora e emancipadora ao dizer que “o aprendizado, em sua forma mais poderosa, tem de fato um potencial libertador” (Hooks, 2017, p.13). Assim é urgente que a escola forme para a autonomia e a emancipação dos que a frequentam, para desta forma contrariar a perpetuação do ciclo de dominação do poder. É necessário um foco nas capacidades de questionamento social, político e educativo, fomentando um empoderamento para o pensamento crítico e da sensibilidade perante o mundo que os rodeia, pois repito o que já em cima referi “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou construção” (Freire, 1996, p.25).

A educação é um processo contínuo de formação e desenvolvimento do ser humano, das suas potencialidades, capacidades e competências. Não se limita ao ambiente escolar, mas ocorre em diferentes contextos sociais, culturais e históricos. A compreensão da educação sob múltiplos prismas exige a consideração das contribuições de pedagogos, filósofos, sociólogos e outros pensadores, cujas reflexões ampliaram e aprofundaram a conceção desse fenómeno, tornando-a mais complexa, crítica e abrangente. Destaco, entre muitos outros:

Émile Durkheim (1858–1917), que foi um dos fundadores da sociologia moderna. Estudou as instituições sociais (como a família, a religião e a escola) e a sua influência sobre o comportamento humano. Na educação, é referência ao perspetivar a escola como uma ferramenta de integração e coesão social.

John Dewey (1859–1952) filósofo, psicólogo e educador americano, é considerado um dos principais nomes da escola progressista e do movimento da educação ativa. O seu pensamento influenciou fortemente a pedagogia moderna, especialmente nas práticas centradas no aluno.

Maria Montessori (1870–1952), médica, pedagoga e educadora italiana, foi também a primeira mulher a formar-se em medicina em Itália. Dedicou sua vida a estudar



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

o desenvolvimento infantil, através de observações científicas, criando um método pedagógico inovador centrado na criança como protagonista da própria aprendizagem.

Jean Piaget (1896–1980) é um nome incontornável na educação. Psicólogo e biólogo suíço, dedicou sua carreira ao estudo do desenvolvimento cognitivo das crianças. Ele é amplamente reconhecido pela sua teoria do desenvolvimento cognitivo, que afirma que as crianças são seres em constante desenvolvimento. O conhecimento é construído ativamente pela criança, à medida que ela interage com seu ambiente e resolve problemas.

Paulo Freire (1921–1997), foi um educador, pedagogo e filósofo brasileiro. A sua pedagogia é baseada numa visão crítica e libertadora, procurando emancipar os indivíduos e encarando a educação como um ato político, através da prática e da ação transformadora.

Estas diferentes visões da educação, refletem as diferentes formas e possibilidades de pensar e agir, bem como as funções que o professor pode adotar. Perante o contexto em que se insere, também a abordagem do professor poderá variar. O papel do professor é dinâmico e flexível e poderá fluir de acordo com a abordagem educacional aplicada. Dadas as múltiplas situações e contextos que o professor poderá encontrar, Paulo Freire (1996) defende a abertura a novas pedagogias. António Nóvoa (2019), reforça o desenvolvimento profissional e a aprendizagem dos professores ao longo da vida, bem como o papel reflexivo do professor e a importância das culturas colaborativas. Já, Perrenoud (2004) defende que a formação continuada deve ser prático-reflexiva, capaz da auto-observação, autoavaliação e autorregulação. Segundo Zeichner (1993) existem quatro paradigmas na formação de professores: o paradigma comportamentalista, o paradigma personalista, o paradigma tradicional-artesanal e o professor reflexivo. É sobre o professor reflexivo que Carvalho (2022) refere: “este paradigma fomenta o desenvolvimento da capacidade de análise, devendo o professor tomar consciência das origens e consequências das suas atitudes, da realidade que o constrange, de modo a poder enfrentar desafios e a alterar as suas ações” (Carvalho, 2022, p.13).

Ao pensarmos em Educação é inerente a pergunta “Qual o objetivo da Educação?”. Read (2022) diz que “uma das lições mais verdadeiras da psicologia moderna e das experiências históricas recentes é a de que a educação deve ser um processo, não apenas de individualização, mas também de integração, que é a reconciliação da singularidade individual com a unidade social” (Read, 2022, p.18). Segundo a visão de Read (2022), a educação deve servir simultaneamente ao desenvolvimento da identidade pessoal e à inserção consciente do indivíduo na vida coletiva. Educar não é apenas formar profissionais ou a transmissão de conteúdos, mas

sim, a promoção da conciliação entre a singularidade de cada ser humano e a necessidade de convívio, cooperação e solidariedade em sociedade. Desta forma, a educação cumpre sua função mais nobre: formar sujeitos autônomos, críticos e empáticos, capazes de transformar a si mesmos e o mundo ao seu redor.

Abel Salazar (2003) diz-nos que “para definir arte seria preciso definir vida; o mesmo é dizer que é impossível definir arte”. Esta frase reflete a dificuldade que, ao longo da história, nos é demonstrada para a definição de arte. É um conceito tão vasto e ao mesmo tempo tão efêmero e relativo, que tal como a vida, de tão inconstante e impossível de prever, se torna praticamente impossível de definir. Segundo o Dicionário Prático de Pedagogia: “Arte é a capacidade humana de expressar suas ideias, sensações e emoções por meio de criações estéticas, diferentes formas e regras para realizar uma atividade ou ofício.” (Dicionário Prático de Pedagogia, 2003, p. 25). Não é objetivo deste trabalho encontrar definições para a arte, é sim meu intuito esmiuçar as fronteiras entre arte e educação e em que momentos se confluem.

A relação entre arte e educação nunca foi, nem é consensual e de fácil entendimento, pois, se por um lado existe uma valorização social do domínio artístico, por outro observamos, uma desvalorização curricular e científica que a descredibiliza. Então “o que pode a educação aprender das artes sobre a prática da educação?” (Eisner, 2008) Eisner, discípulo de Herbert Read, argumenta a sua visão modernista em que os processos envolvidos na criação artística: “a confiar nos sentimentos, a prestar atenção a nuances, a agir e a apreciar as consequências das escolhas, a revê-las e, depois, fazer outras escolhas”, são lições fundamentais que a arte pode trazer para a educação, quer para ensinar, mas também para aprender de uma maneira mais significativa. Ao propor que o objetivo da educação seja a “preparação de artistas”, não necessariamente pintores, dançarinos, poetas ou atores, Eisner (2008) coloca-nos numa posição de um novo modo de pensar a arte e da sua capacidade de se relacionar com o mundo e o conhecimento. Ele sugere um modo de formar indivíduos, capazes de pensar criativamente, de lidar com ambiguidades e de expressar as suas experiências de formas múltiplas, qualidades que, para ele, são essenciais em qualquer área da vida. É exatamente sobre estas qualidades, que me pretendo debruçar, na escolha da minha unidade didática. Acredito que a arte possa estar ao serviço da escola, num sentido mais amplo e não numa palavra tão redutora como servir. Servir sim, num sentido de ir ao encontro das pessoas e o que delas se pode extrair de melhor, para que elas (pessoas) possam encontrar o seu caminho. A escola pode mostrar esse caminho, indicá-lo e estreitá-lo com os seus alunos em cooperação com todos os que integram a escola, desde o professor, ao auxiliar, a direção, os técnicos especializados, mas também a família e a comunidade local podem participar desta caminhada. Já não podemos



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

continuar a perpetuar e compactuar com uma escola autoritária e desigual. É meu dever, como futura docente de artes visuais e, através da e pela arte, em especial da arte contemporânea, estimular a caminhada dos alunos de forma plena. Luciana Loponte (2012) levanta a questão da arte contemporânea no ensino: “e de que modo a arte contemporânea pode instigar processos de formação, e mais especificamente a formação docente, menos lineares e mais abertos, menos rígidos e mais flexíveis, menos racionais e mais poéticos, capazes de produzir um pensamento contemporâneo capaz de enfrentar a complexidade que é educar no nosso tempo?” (Loponte, 2012, p.3). A autora leva-nos a questionar as formas de ensino e a formação de professores de arte, encontrando, na arte contemporânea uma forma de estar mais aberta à experimentação, à dúvida e à criatividade, em vez dos modelos fechados e inflexíveis da escola tradicional. Educar, nos dias de hoje, exige pensamento crítico, sensibilidade cultural e capacidade para lidar com a diversidade e a incerteza. A arte contemporânea, ao trabalhar com temas complexos e desafiadores, pode ajudar a desenvolver competências e atitudes necessárias para atuar num mundo, também ele contemporâneo, aproximando-se assim da realidade dos alunos.

As disciplinas de cariz artístico são disciplinas práticas, onde os alunos podem contactar diretamente com diversas metodologias e técnicas, colocando em prática os conhecimentos adquiridos. As bases teóricas são imprescindíveis e essenciais, mas sempre aliadas à prática, para desta forma conseguir atingir melhores resultados.

Apesar de atualmente observarmos um progresso na valorização das disciplinas artísticas, Arthur Efland (1976), em “The School Art Style” refere que existe um conflito claro entre arte e educação que perdura até aos dias de hoje. O que ele denomina por “school art style”, aqui traduzido para “arte escolar”, apenas existe para esse fim e no contexto em que se insere, estando difundida por todo o mundo. A “arte escolar” difere da arte infantil, que é normalmente produzida fora da escola, sem supervisão e de forma espontânea. Ela foca-se mais em servir os interesses da escola do que em servir a arte. Mostra-nos que este tipo de arte, espelha e reflete uma escola autoritária e rígida, onde a “arte escolar” surge como escape da rigidez das restantes disciplinas, mascarando-se de uma aparente liberdade, proporcionando funções terapêuticas. No entanto, esta função não parece dissociar-se da visão redutora que, muitas das vezes, as disciplinas artísticas são vistas. Apesar de estar plenamente inserida no currículo, é, por muitos apontada apenas para servir meras funções recreativas e de lazer (Efland, 1976). Este autor refere ainda, que são notórias as faltas de investimento que as políticas mantêm na educação artística, o que traduz uma das dimensões desta desvalorização. Outra das dimensões desta desvalorização, ocorre nas restantes disciplinas e direção escolar, que se afirmam como superiores ou de maior importância, perante as disciplinas artísticas.



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

Existe uma exigência de quase “obrigatoriedade” na participação em temas sazonais, por exemplo, ou apoio na elaboração de projetos de outras disciplinas, que tornam constantemente, ao longo de todo o ano, o trabalho do professor de artes visuais extremamente condicionado e comprometido. Uma das disciplinas artísticas presentes no currículo no ensino básico e secundário e de cariz obrigatório é a disciplina de educação visual, que segundo as Aprendizagens Essenciais no 3º ciclo do ensino básico, tem na sua introdução:

“As Artes Visuais assumem-se como uma área do conhecimento fundamental para o desenvolvimento global e integrado dos alunos, em consonância com as diferentes Áreas de Competências do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PA), mais especificamente dos processos de olhar e ver, de forma crítica e fundamentada, dos diferentes contextos visuais. Assume como principal finalidade o alargamento e enriquecimento das experiências visual e plástica dos alunos, contribuindo para o desenvolvimento da sensibilidade estética e artística, despertando, ao longo do processo de aprendizagem, o gosto pela apreciação e fruição das diferentes circunstâncias culturais.”

(Aprendizagens Essenciais, 3º ciclo, Educação Visual)

De facto, a disciplina de Educação Visual no sistema de ensino português, foi sofrendo alterações ao longo do tempo, nomeadamente:

1. No Início do Século XX, a disciplina de Educação Visual tem suas raízes na disciplina de Educação Artística, que já era parte do currículo escolar. A arte era vista principalmente como uma forma de desenvolvimento das capacidades expressivas e criativas das crianças.
2. Nos anos 70 e 80, durante o período pós-25 de Abril de 1974 e com a democratização do país, as reformas curriculares e a introdução de novas metodologias levaram a Educação Artística, que anteriormente estava mais ligada à formação técnica e à tradição clássica, a ser repensada. Esta nova perspetiva mais inclusiva e ampla centrava-se na criatividade e expressão individual dos alunos.
3. No final dos anos 80 e início dos anos 90 a Educação Visual tornou-se uma disciplina distinta e consolidada no currículo escolar. Em 1989, o Ministério da Educação estabeleceu o novo currículo de ensino básico, e a Educação Visual ganhou um espaço próprio nas escolas, diferenciando-se das outras disciplinas artísticas. Durante esse período, a disciplina passou a abordar temas de desenho, pintura, escultura, fotografia, design e artes gráficas, visando o desenvolvimento de competências visuais e criativas.



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

4. No início do século XXI, a Educação Visual aliou-se ao uso das novas tecnologias e práticas artísticas contemporâneas, através da inclusão no currículo da fotografia digital, videoarte e design gráfico. A arte contemporânea e as questões culturais também começaram a ganhar relevância, com maior ênfase em processos criativos e na interpretação crítica do mundo visual em que vivemos.

Através desta pequena contextualização histórica, percebemos que a evolução da disciplina de Educação Visual ao longo do tempo reflete as transformações sociais, culturais e educativas vividas em Portugal. Inicialmente associada à Educação Artística e centrada em práticas tradicionais e técnicas, a disciplina foi-se adaptando às exigências de uma escola mais democrática e inclusiva, especialmente após o 25 de Abril. A progressiva valorização da criatividade, da expressão individual e da literacia visual culminou, nas últimas décadas, na integração de linguagens contemporâneas e tecnologias digitais. Esta trajetória evidencia uma crescente valorização do pensamento crítico e da capacidade de interpretar e interagir com o mundo visual, posicionando a Educação Visual como uma componente essencial na formação integral dos alunos.

Atualmente vemos uma maior integração interdisciplinar, bem como uma valorização da educação estético crítica, como forma de desenvolvimento das competências interpretativas e críticas das imagens, análise crítica da sociedade contemporânea e das questões sociais e culturais através da arte. É também reconhecida como relevante e importante para o desenvolvimento global dos alunos, aprimorando a capacidade criativa, comunicativa e de pensamento crítico. A disciplina continua em constante evolução, adaptando-se às novas realidades tecnológicas e sociais, promovendo a expressão pessoal e a valorização da diversidade cultural.

Assim, a educação visual, é uma área da educação que se concentra no ensino das artes visuais e no desenvolvimento da perceção estética dos alunos. Ela visa não apenas ensinar técnicas de produção artística, mas também ajudar os alunos a refletirem criticamente sobre o mundo visual que os cerca. Em educação visual, os alunos aprendem a analisar, interpretar e criar imagens, além de desenvolverem uma compreensão profunda do papel das artes visuais na sociedade.

No entanto ainda existem muitas questões a refletir sobre e na educação artística. O currículo muitas vezes desajustado com a realidade do aluno promove neste, um afastamento e desajuste perante a arte de hoje. Luciana Loponte (2012) também questiona: “(...) quando a arte contemporânea, esta desnorteante produção artística de nosso tempo, pode desafiar nossos modos de pensar a educação, suas práticas e políticas?”. Assim volto a lançar o pensamento de que a arte contemporânea poderá servir para uma maior aproximação dos alunos com a arte de hoje, do seu tempo, mais adequado e contextualizado com a sua realidade. Poderá criar condições para que a



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

educação artística ocupe um lugar diferente na educação, mais flexível, libertadora e menos racional e mais poética (Loponte, 2012, p.4).

Neste mesmo sentido, também o professor de Artes pode assumir diversos perfis; quer seja o professor-artista, o professor como artesão, professor de arte, entre outros, é visto como uma configuração complexa. Jeff Adams (2010) refere a importância que as práticas contemporâneas têm, ao servirem como forma de esbater a fronteira entre trabalho individual e colaborativo, salienta a valorização do processo em vez de trabalho final, a implementação de novos formatos, através da desmaterialização, o espaço para o risco e erro, dando ênfase à liberdade de escolha.

Urge compreender as funções da educação artística e estética, para que a profissão de docente de artes visuais compactue com uma valorização holística do aluno.

Contudo, como nos alerta Farina (2008):

“[a] ação das imagens sobre os sujeitos não corresponde apenas a uma dimensão estética. Sua performance é também ética e política, na medida em que atua sobre princípios e critérios de referência do sujeito. Essas referências servem para situá-lo com respeito a si mesmo e aos demais, como também para orientar o emprego de suas forças nestas relações. Desse modo, as imagens e discursos que compõem nosso universo estético têm o poder de orientar ética e politicamente nosso comportamento, pois nos dão referências sobre o que vemos, pensamos e fazemos. A experiência estética permite-nos fazer imagens de nós mesmos e da realidade: faz-nos ver e entender as coisas de maneira concreta.

(Farina, 2008, p.199)

Assim, a percepção estética influencia os “nossos modos de ver, escutar e tocar” (ibidem) tornando esta “política das percepções, num diálogo com Rancière (2002) que denomina por “regime do sensível” como o regime que determina o que pode ser percebido, dito, pensado ou sentido como legítimo numa sociedade, definindo bem os traços da visibilidade social. Como já acima referi, observamos ainda na escola, a priorização de certas disciplinas em detrimento das disciplinas artísticas, como que este não fosse um reconhecimento legítimo. Já para Foucault (1999), essa organização produz saber, ou seja, define o que é considerado conhecimento válido, mostra-nos como certas formas de ver e perceber o mundo acabam por estabelecer verdades e normas que orientam a sociedade. A escola é também um espaço de produção e controle do saber, onde é notória a prioridade dos discursos “verdadeiros” (científicos, normativos) que moldam subjetividades - ou seja, formam modos de ser e de pensar nos alunos, muitas vezes de forma disciplinar, regulando comportamentos e percepções. Favaretto



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CREATIVIDADE.

(2010) mostra-nos que: “a experiência da arte e sua possível função na educação não está na compreensão e nem no adestramento artístico, formal, perceptivo, embora possa conter tudo isto”. Mais do que isso, a arte e grande parte das proposições artísticas que emergem de um pensamento contemporâneo funcionam como “interruptores da percepção, da sensibilidade, do entendimento; funcionam como um descaminho daquilo que é conhecido” (Favaretto, 2010, p. 232). No ambiente educacional, a arte frequentemente ocupa um lugar marginalizado, sendo tratada como atividade complementar e não como um campo epistemológico legítimo. Essa desvalorização reflete uma hierarquização dos saberes, na qual os conteúdos artísticos são considerados menos relevantes que os conteúdos técnico-científicos. Entretanto, a inserção da arte na educação pode justamente tensionar esse regime ao promover outras formas de perceber, sentir e pensar, abrindo espaço para vozes e experiências que escapam às normas tradicionais. Assim, arte e educação, quando articuladas e, através da arte contemporânea como aproximação do cotidiano dos alunos, podem operar como práticas de resistência, reajustando os modos de ver e compreender o mundo e contribuir ainda para a construção de sujeitos mais sensíveis, críticos e politicamente conscientes e empoderados.

As artes são a linguagem das emoções, sentimentos e afetos. Elas permitem uma formação da personalidade mais completa e equilibrada, que em mais nenhuma outra área se pode atingir (Sousa, 2003). Sendo verdade que as suas capacidades podem ser terapêuticas, a arte não pode ser aplicada como um bálsamo mágico na vida dos jovens (Gaztambide, 2013). O poder criativo na arte é muitas vezes reduzido ao seu poder terapêutico, através do esvaziamento interior de tensões e conflitos emocionais, perdendo o seu sentido artístico, como nos indica Faya Ostrower (1978):

“Compreendemos, na criação, que a ulterior finalidade de nosso fazer seja poder ampliar em nós a experiência de vitalidade. Criar não representa um relaxamento ou um esvaziamento pessoal, nem uma substituição imaginativa da realidade; criar representa uma intensificação do viver, um vivenciar-se o fazer; e, em vez de substituir a realidade, é a realidade;”

(Ostrower, 1978, p.28)



Observamos esta tensão geradora de conflitos interiores em diversos artistas nas diversas áreas, como exemplo, nas artes visuais encontramos Munch¹, Van Gogh², Goya³, entre outros, e que ao longo da história nos mostraram que esses conflitos se conjugam culminando numa configuração de conteúdo criativo e expressivo das suas obras de arte. Compreendo que a relação entre arte e educação continuará a ser tensa, no entanto, o papel do professor e de todos os agentes que fazem parte desta intervenção, necessitam combater esta barreira por forma a aproximar e melhorar esta relação, tal como nos indica Camntizer (2009):

“O facto é que é necessário introduzir a arte na educação como uma metodologia pedagógica e como uma metodologia para adquirir conhecimentos. O facto é que é necessário introduzir noções pedagógicas na arte para afinar o rigor da criação e para melhorar a comunicação com o público ao qual o artista quer se dirigir. O facto é que não há verdadeira educação sem arte nem verdadeira arte sem educação”

(Camnitzer, 2009, p. 21)

Camnitzer argumenta que a arte não deve ser vista apenas como conteúdo, mas como forma de ensinar e aprender. Ou seja, utilizar a arte como ferramenta para desenvolver pensamento crítico, criatividade, sensibilidade e múltiplas formas de expressão no processo educativo. Arte e educação são mutuamente dependentes. Uma educação sem arte seria mecânica e desumanizante e por outro lado uma arte sem o compromisso educativo seria vazia ou alienada.

1.1.2 EDUCAÇÃO PELA ARTE

Ao falarmos de Educação pela Arte não nos podemos dissociar do nome de Herbert Read, com a sua tese de doutoramento com o mesmo nome, pela Universidade de Londres escrita entre 1940 e 1942, que apesar da data continua ainda muito atual. Read (2022) refere que era seu objetivo mostrar que a função mais importante da educação está relacionada com esta <<orientação>> psicológica e que por esta razão a educação da sensibilidade estética é de importância fundamental” (Read, 2022, p.20). O seu objetivo não é apenas abordar a educação artística no seu sentido literal da palavra, pois vai muito mais além. A sua teoria pretende abranger *todos os modos de expressão*

¹ Edvard Munch (1863-1944)- pintor expressionista norueguês. Sofria de problemas de saúde mental, incluindo episódios de ansiedade e depressão;

² Van Gogh (1853-1890)- pintor pós-impressionista neerlandês. Sofria de depressão e teve episódios delirantes e psicóticos. Num desses episódios cortou parte da sua orelha esquerda com uma lâmina.

³ Francisco de Goya (1746-1828)-pintor neoclassicista e romantista espanhol. Sofria de síndrome de Susac, que lhe provocaram distúrbios mentais.



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CREATIVIDADE.

artística, sendo o seu termo mais adequado de educação estética, defendendo que a arte é o meio mais eficaz de desenvolver o ser humano de forma plena, quer emocional, intelectual e moralmente. Neste sentido diz-nos:

“Deve compreender-se desde o início que o que tenho em mente não é meramente a <<educação artística>> como tal, que deveria ser denominada, mais propriamente, por educação visual ou plástica; a teoria a desenvolver abrange todos os modos de auto-expressão literária e poética (verbal), assim como musical e auditiva, e forma uma abordagem integral da realidade que deveria chamar-se educação *estética* – a educação daqueles sentidos em que se baseiam a consciência e, finalmente, a inteligência e raciocínio do indivíduo humano. É apenas na medida em que estes sentidos se relacionam harmoniosa e habitualmente com o mundo exterior que se constrói uma personalidade integrada.”

(Read, 2022, p.20)

Tal como Read (2022), entendo que o objetivo da educação artística deve ir muito para além de meras funções estéticas e de formar indivíduos em áreas artísticas específicas. Deve sim, ser capaz de formar de pessoas, capazes de expressar as suas ideias e de usar as diversas formas de arte como ferramentas para resolver problemas, pensar de forma abstrata e expressar emoções, ou seja, “o objetivo da educação deveria ser entendido como a “preparação de artistas”, não necessariamente pintores, dançarinos, poetas ou atores. Portanto, o objetivo da educação é a criação de artistas – pessoas eficientes nos vários modos de expressão” (Read, 2022, p.25).

A primeira Associação de Educação pela Arte, criada no âmbito da Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura (UNESCO), é criada em 1954 e presidida por Herbert Read. Esta Associação, e pelo facto de estar enquadrada na UNESCO, permitiu que diversos países implementassem também associações com as mesmas preocupações e objetivos. No que concerne à Educação pela Arte em Portugal, a Associação Portuguesa de Educação pela Arte surge em Portugal em 1956, presidida pela professora Alice Gomes, com nomes bem conhecidos do cenário artístico como sócios fundadores. Em 1971, o ministro Veiga-Simão⁴ nomeia Madalena Perdigão⁵ a presidir uma Comissão para Reforma do Conservatório Nacional de Lisboa, que convida Arquimedes da Silva Santos para fundar uma escola piloto para a Formação de Professores e Educadores pela Arte. Como nos refere Sousa:

⁴ Veiga Simão (1929-2014) foi um professor e político português. Ministro da Educação até 1974 era defensor da “democratização do Ensino” e autor da reforma do ensino na década de 70.

⁵ Madalena Perdigão (1923-1989) desempenhou um papel fundamental na história da Fundação Calouste Gulbenkian e no panorama artístico e educativo português da segunda metade do século XX.



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

“Os estudos científicos desenvolvidos neste curso e a acção pedagógica dos seus formandos, fizeram com que rapidamente os princípios da Educação pela Arte se difundissem, de modo imperceptível mas firme, por todo o país e mesmo no estrangeiro. Mira Neeman e Carmen Pilar, de Espanha; David Fontana, de Inglaterra; entre outros conceituados pedagogos, passaram por Lisboa e contactaram com os princípios da Educação pela Arte em Portugal, difundindo-os nos seus países.”

(Sousa, 2003, p.14)

Esta escola extingue-se em 1981, mas disseminaram-se as suas referências para as universidades com cursos artísticos, onde os livros de Arquimedes da Silva Santos se tornam referência. O nome de Arquimedes da Silva Santos, surge assim como o “pai” da educação pela arte em Portugal, “conhecemo-lo como eminente professor, luminoso pedagogo e grande pensador” (Sousa, 2003, p.13). De entre os muitos contributos, da sua vida dedicada à investigação científica destaco a defesa de uma *Educação humanista*, ou seja, a educação centrada na *formação do ser* e não reduzida à transmissão do saber. A educação pela arte, implementada desde criança, que tal como Read defende, não se restringe aos saberes técnico-artísticos, mas “numa perspetiva em que se coloca a arte ao serviço da pessoa, de um modo auto-formativo, em que a criança não contempla a arte, não assiste à arte feita por outros; é ela quem faz a arte” (Read, 2022). Os ensinamentos deixados por Herbert Read, fazem-me refletir como futura docente de artes visuais, através da possibilidade de usar a arte como uma forma de expressão essencial à vida humana, capaz de refletir a individualidade subjetiva de cada aluno. A complexidade do mundo interior de cada indivíduo, pode fazer-se usar da arte, em especial da arte moderna e contemporânea, como uma ferramenta que alavanca a transformação do pensamento crítico e sensibilidade estética da perceção do mundo. Aprofundando as ideias de Arquimedes da Silva Santos e Read, compreende-se que através da arte é possível questionar padrões, normas e a realidade social em que vivemos. Assim, com base nestes autores, compreende-se também que, no atual contexto social - complexo, multicultural e dominado pelas novas tecnologias - a arte é vista não como um fim em si mesma, mas como um meio para promover a transformação social e expressar a liberdade individual

1.1.3 INOVAÇÃO PEDAGÓGICA

Segundo Santos (2011), os avanços tecnológicos, as transformações sociais e o mundo cada vez mais globalizado e multicultural, tornam difícil e desafiante que a escola



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

e nomeadamente o professor, em acompanhar este ritmo alucinante. Todas estas mudanças têm provocado um uso descontinuado de práticas pedagógicas tradicionais. Diante desse novo cenário de transformações rápidas e complexas, surge uma concepção educacional pautada no paradigma do aprender, em que o processo pedagógico deixa de ser uma simples transmissão de conteúdos e passa a ser compreendido como uma ação educativa voltada à formação crítica do sujeito. Essa abordagem visa proporcionar ao educando meios para interpretar, intervir e transformar a realidade que o cerca (Santos, 2011). Este autor destaca esta abordagem como forma de promover “uma ação educativa que resulte em uma formação que possibilite a compreensão da realidade”. (Santos, 2011, p.18)

Também o Conselho Nacional de Educação (CNE) nos refere que:

“as desigualdades, os riscos ambientais e a incerteza do presente e do futuro, são inúmeros os desafios que conferem à escola uma missão multifacetada e exigente. Construir um mundo mais solidário, justo e sustentável é um desafio ao qual a escola não está indiferente e que deve refletir-se nas finalidades, natureza e efeitos das práticas pedagógicas.”

(Conselho Nacional de Educação, 2023)

Face a estas dificuldades, é importante que a instituição escola esteja presente em marcar a diferença para a promoção do combate das desigualdades e do sucesso educativo dos alunos, numa multiplicidade de direções (não só no sucesso académico, mas em todas as vertentes humanas biopsicossociais). A inovação pedagógica é um caminho que promove este objetivo, pois é capaz de criar, através das práticas pedagógicas, um ambiente de aprendizagem mais inclusivo, capaz de:

“(…) educar para a complexidade, a diversidade e a incerteza que caracterizam as sociedades de hoje e do futuro. Assim, a inovação pedagógica assume propósitos que vão muito além da utilização de novos métodos e recursos, podendo ser definida como um processo fundamentado, situado e intencional de conceção, desenvolvimento e avaliação de mudanças nas práticas educativas, focando-as nos educandos e na aprendizagem, e orientando-as para a construção de uma educação e de uma sociedade (cada vez mais) humanistas e democráticas.”

(v.a. Recomendação Inovação Pedagógica das Escolas, 2023)

Existem, hoje múltiplos documentos que apostam na inovação pedagógica e que visam acompanhar as céleres mudanças que já acima referi. O Perfil dos Alunos à Saída



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

da Escolaridade Obrigatória (2017); Estratégia Nacional de Educação para a Cidadania (2016); Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar (2016); Aprendizagens Essenciais para o Ensino Básico e para o Ensino Secundário (2018); Autonomia e Flexibilidade Curricular (2017); Políticas de inclusão (2018); Plano Educativo de Escola; Plano Anual de atividades, entre outros, são exemplos de que a escola está de forma ativa a tentar promover esta visão humanista e democrática de educação.

Do documento *Recomendação para a Inovação Pedagógica das Escolas* (2023), destaco algumas orientações que se alinham com os objetivos da unidade didática que pretendo implementar, a saber:

“3.1 Desenvolver iniciativas de inovação pedagógica alinhadas com uma visão transformadora da educação, tendo em consideração as políticas educativas (trans)nacionais, as orientações curriculares nacionais e o Projeto Educativo da escola.”

“3.2 Ajustar as iniciativas de inovação pedagógica aos contextos de implementação, em particular aos trajetos anteriores dos educandos, à sua diversidade e aos seus interesses, necessidades e aspirações.”

“3.3 Trabalhar de forma colaborativa no âmbito da inovação pedagógica, ao nível do desenho, desenvolvimento, avaliação e partilha de experiências.”

“3.7 Desenvolver atividades e recursos educativos (incluindo recursos digitais) que favoreçam a diferenciação pedagógica, respondendo a estilos e necessidades de aprendizagem diversos, possibilitando trajetos e ritmos de aprendizagem pessoais e promovendo a autonomia dos educandos.”

As práticas de inovação pedagógica, aplicadas através de estratégias e metodologias, procuram transformar o processo de ensino-aprendizagem. Estas práticas provocam este processo mais dinâmico, participativo, significativo e adaptado aos desafios contemporâneos, valorizando o protagonismo do aluno, a interdisciplinaridade, o uso de tecnologias, o pensamento crítico e a criatividade.

1.2 CRIATIVIDADE EM EDUCAÇÃO

Neste ponto será explorado o conceito de criatividade, as suas definições segundo diversos autores, as suas incidências e de que forma se pode manifestar. São descritos



os processos de criatividade desde a infância à idade adulta e consequentes formas de a estimular, dando ênfase à estimulação da criatividade na educação artística.

1.2.1 EXPLORAÇÃO DO CONCEITO

A criatividade é extremamente complexa de definir. Essa complexidade reflete-se através dos diferentes conceitos estudados pelos diversos autores.

Santos e André (2012, p. 43) definem a criatividade como “(...) uma característica do pensamento que se manifesta na maioria das pessoas desde uma idade precoce, de várias formas e em diversos contextos. A criatividade parece ser mais fácil de reconhecer do que de definir.” Vivemos numa sociedade em constante transformação, marcada por mudanças rápidas e imprevisíveis. Como afirma Ribeiro (2018, p. 15), “Vivemos num mundo em que a inovação não é apenas um facto, mas uma imperiosa necessidade. Nunca a capacidade de fazer novo ou diferente foi tão valorizada.” Nesse cenário, o pensamento crítico assume um papel central, sendo inclusivamente reconhecido como uma das competências essenciais no referencial do PASEO. Diante das exigências do mundo contemporâneo, este documento normativo estabelece como metas a capacidade de formular respostas criativas, gerar e aplicar novas ideias, adotar diferentes perspetivas e desenvolver soluções alternativas para os desafios atuais.

Reconhece-se que não só à arte a criatividade diz respeito uma vez que “as potencialidades e os processos criativos não se restringem, porém, à arte. (...) o criar só pode ser visto num sentido global, como um agir integrado em um viver humano. De facto, criar e viver se interligam” (Ostroywer, 1978, p 5). Vemos hoje o conceito de criatividade de forma mais ampla e presente “para solucionar toda a espécie de problema, tanto pessoais como sociais, presentes e futuros. E justifica-se que cada vez mais se sinta a necessidade de mentes criadoras, dada a crescente complexidade dos problemas que é urgente resolver.” (Ribeiro, 2018, p,19). Esta capacidade excecional que à criatividade vemos associada permite reconhecer que “a criatividade, enfim, não se reduz a um dom ou um destino individual, nem é uma propriedade estática da natureza humana. É uma potencialidade dinâmica que os seres humanos partilham com o meio social, que evolui em cada individuo com a idade e a experiência e nas comunidades com o progresso civilizacional, e que se manifesta em todos os domínios assumindo as mais diversas expressões” (Ribeiro, 2018, p.16).

Mas é sobre a criatividade na arte nas manifestações artísticas e em especial da criatividade em contexto escolar, que este relatório recai. Como se observa a criatividade no processo criativo? Observamos na história, que até meados do séc. XX, a criatividade



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

e a imaginação, eram associadas à genialidade. A inspiração surgia como uma espécie de “lâmpada” que se acendia aquando do surgimento de uma ideia inspiradora. Entre muitos autores, Nietzsche (2005) vem contrariar esse pensamento, afirmando que o que realmente acontece é um processo de ordem psicológica, dando como exemplo Beethoven, que todos consideram um génio, mas que, não deixando de o considerar também, é na verdade um trabalhador exímio. Assim:

“[a] crença na inspiração. Os artistas têm interesse em que se creia nas intuições repentinas, nas chamadas inspirações; como se a ideia da obra de arte, do poema, o pensamento fundamental de uma filosofia, caísse do céu como um raio de graça. Na verdade, a fantasia do bom artista ou pensador produz constantemente, sejam coisas boas, mediocres ou ruins, mas o seu julgamento, altamente aguçado e exercitado, rejeita, seleciona, combina; como vemos hoje nas anotações de Beethoven, que aos poucos juntou as mais esplêndidas melodias e de certo modo as retirou de múltiplos esboços. Quem separa menos rigorosamente e confia de bom grado na memória imitativa pode se tornar, em certas condições, um grande improvisador; mas a improvisação artística se encontra muito abaixo do pensamento artístico selecionado com seriedade e empenho. Todos os grandes foram grandes trabalhadores, incansáveis não apenas no inventar, mas também no rejeitar, eleger, remodelar e ordenar “

(Nietzsche, 2005, p.111)

O ponto de viragem no reconhecimento da criatividade como atividade psicológica, surgiu em 1950 e mais tarde em 1967, com o modelo tridimensional (modelo de estrutura do intelecto) de Joy P. Guilford (1967). Este, associava um conjunto de capacidades intelectuais comuns, tais como a *fluidez* e a *flexibilidade* do pensamento, como uma explicação racional, em termos estritamente psicológicos da capacidade de criar. Ao aceitar a inteligência como capacidade humana e a criatividade como atividade intelectual, aceitar-se-ia que qualquer ser humano teria a capacidade de ser criativo e consequentemente de criar. Esta capacidade criativa existe em todos os domínios onde a inteligência se manifesta, abrangendo desde a arte à ciência, às atividades profissionais e às relações interpessoais (Ribeiro, 2018). Para além de estar presente em todos os domínios, a capacidade criadora contribui para o bem-estar global, uma vez que, como salienta Stern (1970), o ser criativo é equilibrado, em contraste com indivíduos agressivos ou desesperados.



1.2.2 CRIATIVIDADE, DESDE A INFÂNCIA À IDADE ADULTA

É reconhecido que o processo da criatividade assume especial importância para o ser humano nas diversas esferas da vida, já acima referidos, pelo que não é possível descurar a importância de encontrar formas de estimular esta capacidade desde cedo.

A criança tem uma imaginação e criatividade potenciadora, em estreita ligação com o seu desenvolvimento. Os estudos realizados por Ribeiro (2018), referem que a relação entre a educação e a capacidade imaginativa, especialmente das crianças, vai sendo moldada ao longo do seu crescimento e até reprimida através da educação tradicional. É, assim, de extrema importância que também no seio familiar e depois na escola, se promovam as condições necessárias para esse desenvolvimento. Também é descrita a importância que todos os envolvidos na formação integral da criança possuem para o desenvolvimento da capacidade criativa, pois “aprender criativamente é a forma mais natural de a criança aprender, e ao mesmo tempo a que lhe produz maior satisfação. (...) Tal ensino pode ser de natureza flexível e indireto nos métodos, alimentar a curiosidade, incentivar a experiência e a descoberta, respeitar a singularidade e a autonomia da pessoa” (Ribeiro, 2018, p.197). O uso de métodos, ideias e meios novos de ensino estimulando a imaginação e promovendo <<respostas criativas>> ao aluno, mas também ao professor, surge como fulcral para que o ensino criativo tenha sucesso.

Alencar (2007) refere que a dicotomia “certo/errado” continua muito presente na escola, compactuando com práticas pedagógicas que não aceitam o erro como prática promotora do crescimento, ou seja, práticas que inibem a criatividade.

Na sua obra “A Imaginação e a arte na Infância” (1930), Vygotsky explica que a capacidade imaginativa é uma função cognitiva complexa, enraizada na experiência. O autor opõe-se à teoria que a criatividade era apenas um fator satisfatório que resultava da imaginação e do prazer e refere que a atividade de combinar e criar é um atributo essencial humano que permite objetivação das suas subjetividades, como resultados dos processos criativos. Ele realça que as bases para a capacidade de criação, estão na combinação entre memória e desejo, movidas pela necessidade de adaptação, uma vez que o:

“cérebro não é apenas um órgão que se limita a conservar ou reproduzir nossas experiências passadas, mas é também um órgão combinatório, criador, capaz de reelaborar e criar, a partir de elementos passados novos princípios e abordagens. Se a atividade humana se reduzisse apenas à repetição do passado, então o homem seria um ser voltado apenas para o passado e incapaz de se adaptar ao



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

futuro. É justamente a atividade criadora humana que faz do homem um ser que se projeta para o futuro, um ser que cria e modifica o seu presente.”

(Vygotski, 2024, p.3)

A ideia de que a imaginação e criatividade não são dons inatos ao ser humano, mas que provêm das experiências acumuladas, levam-nos para uma percepção de uma visão cultural e histórica da criatividade, ou seja, a imaginação está intimamente ligada à experiência e dela depende. A educação tem um papel fundamental no desenvolvimento da criatividade da criança, uma educação que não restrinja, mas sim crie condições para que a criança amplie o seu mundo, para que a criança transforme o que vivencie. Essa transformação é a base da criação artística, da invenção e da solução criativa de problemas.

Apesar de criatividade e imaginação serem conceitos distintos como nos indica Robinson (2010), a:

“imaginação não é o mesmo que criatividade. A criatividade conduz o processo imaginativo a um outro nível. Eis a minha definição de criatividade: processo pelo qual obtemos ideias originais e valiosas. A imaginação pode ser completamente interna. Podemos ser imaginativos durante todo o dia sem que ninguém repare. Mas nunca diremos que alguém é criativo se essa pessoa nunca tiver feito nada.”

(Robinson, 2010, p.73)

São dois conceitos que se complementam, onde a imaginação pode ser considerada como o terreno fértil onde as ideias nascem e a criatividade a concretização dessas mesmas ideias. Assim:

“Exalta-se frequentemente a capacidade criativa da criança, ou melhor, o poder de imaginação que a sua atividade lúdica exprime e simultaneamente desenvolve. É também crença recorrente que essa desenvoltura criativa precoce acaba por ser abafada pela educação formal, de tal modo que na idade adulta as pessoas são menos criativas do que eram na infância. A verdade, porém, é que por via da sua imaturidade, reduzida experiência e enorme indigência cultural, a criança está longe de possuir a riqueza e o poder de imaginação de um adulto”

(Ribeiro, 2018, p.185)

A grande diferença está, porém, que um adulto “controla” melhor a sua imaginação em oposição à imaginação mais livre de uma criança, que “atribui existência



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

real aos produtos da sua fantasia” (ibidem) A experiência e aculturação⁶, através dos processos de desenvolvimento e socialização, vão ter um papel preponderante na configuração da imaginação da criança. Aquilo a que Gilbert Durant, em 1960 no seu livro “*As estruturas antropológicas do imaginário*”, denomina de “graus do imaginário”, não no seu sentido de proporção, mas como diferentes formas de manifestação. O grau primário é ligado à experiência pessoal e sensível e que se manifesta através de sonhos, medos e fantasias. O grau secundário, partilhado socialmente, está presente em mitos, lendas, religiões, arte, literatura e tradições culturais e por fim grau o elaborado que é atribuído a imaginários mais codificados e organizados, em discursos, instituições e práticas sociais e presente nos sistemas de crenças que estruturam a realidade de uma sociedade.

A criatividade é uma capacidade cognitiva humana e que está presente nos vários segmentos da vida humana, usada como um recurso essencial para as exigências do mundo contemporâneo. Esta capacidade permite “pensar de modo antecipatório, imaginar, inventar, evocar, prever, projetar e que sucede internamente, a nível mental, de modo mais ou menos consciente e voluntário” (Sousa, 2003, p.169).

Alencar refere que “muitos professores desconhecem que a criatividade é uma característica que difere de indivíduo para indivíduo apenas em grau, que todo ser humano é naturalmente criativo e que a extensão em que a criatividade floresce depende largamente do ambiente” (Alencar, 2007, p.47). Assim, é de extrema importância que a escola e nomeadamente o professor estimule e crie as condições necessárias para esta capacidade se possa expandir. Como nos refere Alencar:

“A capacidade de criar pode ser expandida a partir do fortalecimento atitudes comportamentos, valores, crenças e outros atributos pessoais que predispõem o indivíduo a pensar de uma maneira independente, flexível e imaginativa. Ademais, que a criatividade não é algo que acontece por acaso, podendo ser deliberadamente empregada, gerenciada, desenvolvida, cabendo à escola maximizar as oportunidades de expressão da criatividade nos processos de ensino e aprendizagem.”

(Alencar, 2007, p.48)

No ensino tradicional era comum que as preocupações na área do desenho e pintura se centrassem nas capacidades técnicas, instruindo o aluno para as capacidades da criação da “obra de arte” para que estas pudessem ser contempladas. Já em educação pela arte, o centro das preocupações pedagógicas recai sobre a criatividade, em que não

⁶ Segundo Pierre Bourdieu, a aculturação artística ou estética está profundamente ligada ao conceito de capital cultural. Na sua obra *A distinção: crítica social do julgamento* (2018), Bourdieu argumenta que a capacidade de apreciar, interpretar e valorizar a arte não é inata, mas socialmente construída e condicionada. Ou seja, aprender a gostar de arte está diretamente relacionado à formação, educação e inserção social do indivíduo.



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

é tão importante o *como* nem o *que a criança* desenha ou pinta, mas sim, analisar todas as elaborações mentais que o cérebro produz durante a ação de criar. Assim, a ação de criar é a forma de desenvolver a capacidade criativa, onde ao nível educacional, não será mais importante a obra final criada, mas sim todo o processo pelo qual passou até chegar à obra final.

O ensino tradicional, está enraizado de modelos obsoletos de práticas pedagógicas porque está “(..) voltada excessivamente para o passado, enfatizando a reprodução de conhecimento e a memorização dos ensinamentos” (Oliveira & Alencar, 2010, p. 246). Estas práticas em nada beneficiam a criatividade. É importante compreender a necessidade de implementar técnicas e práticas pedagógicas que acompanhem as mudanças que o mundo apresenta, para que todos os sistemas educativos consigam obter uma resposta melhorada e que evoluam face a essas necessidades. Ao lermos “Framework for culture and arts education” da UNESCO (2024), encontramos nos seus principais objetivos, para além da promoção ao acesso universal à educação artística, o desenvolvimento de capacidades criativas e críticas. A educação artística parece surgir como resposta às mudanças que o mundo apresenta, por ser capaz de munir os educandos dessas mesmas capacidades, e, ainda na construção de uma sociedade mais inclusiva.

Alencar (2007) defende que criatividade deve ser trabalhada, pois não existe uma receita ou uma solução apenas para o desenvolvimento desta. O professor/Educador pode sim, adaptar às crianças e jovens, estratégias e metodologias, criando um ambiente de exploração e liberdade, por forma a estimular a criatividade que nelas existe. Assumindo a importância que a criatividade tem nos dias de hoje, a escola tem um papel preponderante, estando a criatividade difundida em todas as áreas disciplinares com o objetivo da formação de personalidades criativas.

1.2.3 DESENVOLVER A CRIATIVIDADE

O neurocientista Jonah Lehrer, no seu livro “Imagine de onde vem a criatividade” (2012), afirma que a criatividade não é uma aptidão natural do ser humano presente nos genes, nem provém de “epifanias” que surgem nos “génios criativos”. Ela é, sim uma competência que pode (e deve) ser aprendida e desenvolvida. Apesar dos poucos estudos existentes, há evidências que a imaginação, contrariamente ao que se pensava, não atua de forma isolada de outros processos cognitivos. A criatividade envolve múltiplas regiões do cérebro e diferentes estratégias cognitivas, ou seja, é o resultado de vários processos mentais distintos que o cérebro usa conforme a situação em particular. Assim,

a criatividade acontece tanto em momentos de *insight*⁷ espontâneo, quanto em períodos de esforço contínuo e foco. Isto é, ambos são necessários para o estímulo da criatividade.

Eunice Alencar (2007), realizou um modelo de desenvolvimento da criatividade⁸, conforme a imagem abaixo, baseado em diversas pesquisas. Este modelo

“contempla distintos aspetos, como habilidades de pensamento criativo – fluência, flexibilidade, originalidade; atributos de personalidade que favorecem a expressão da capacidade de criar – iniciativa, independência, autoconfiança, persistência, flexibilidade, entre outros; e promoção de um clima psicológico que reflita valores fortes de apoio à criatividade que se traduz nos seguintes princípios: - Confiança na capacidade e competência de cada pessoa.

- Apoio à expressão de novas ideias.

- Provisão de incentivos à produção criativa.

- Implementação de atividades que ofereçam desafios e oportunidades de atuação criativa.”

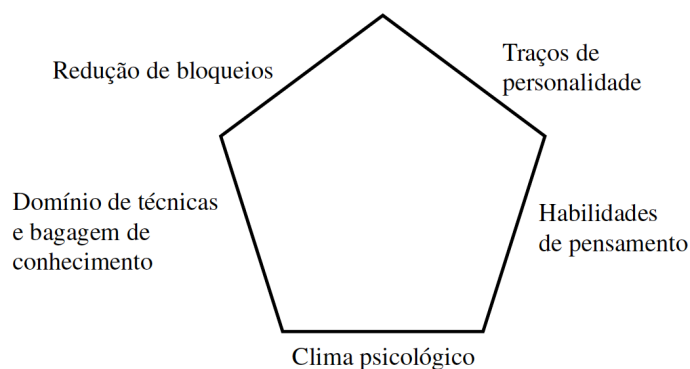


Figura 1 Modelo de Desenvolvimento da Criatividade

(Alencar, 2007, p.46)

Este estudo veio comprovar a dificuldade, entre muitas outras dos “professores para romperem com práticas passadas, incorporando intencionalmente novas estratégias ou procedimentos que promovam o desenvolvimento da capacidade de criar de seus alunos.” (ibidem) Este facto levou-me a questionar de que forma poderia intervir, por forma a criar as condições necessárias ao estímulo da criatividade individual e coletiva. Encontrei, através da minha experiência profissional, na atividade lúdica e o jogo a minha tentativa de resposta a esta questão, aliando uma prática pedagógica inovadora, no

⁷ Compreensão, percepção ou revelação repentina, in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2025, <https://dicionario.priberam.org/insight>.

⁸ Este modelo resulta de um estudo da autora ao longo de três décadas e da implementação do mesmo no contexto educacional do Brasil



âmbito da disciplina de educação visual através de práticas de contextualização curricular (Leite, Fernandes & Mouraz, 2012)

1.2.4 ATIVIDADE LÚDICA E O JOGO

Associamos o termo lúdico à infância e às crianças, sendo reconhecido o seu papel primordial no desenvolvimento das mesmas. No entanto, na antiguidade, já Platão e Aristóteles consideravam que a atividade lúdica não era exclusivamente associada à infância, ligando este termo ao conceito de prazer, conforme podemos hoje observar na definição presente no dicionário. As expressões são consideradas por Arquimedes de Sousa Santos (2008) como corporal, vocal, musical, gráfico-plástica ou dramática, “integrando o desenvolvimento biopsicossocial da criança (...) sendo propiciadoras de um harmonioso evoluir, quer da psicomotricidade, quer das esferas afetiva e cognitiva. Assim, não podemos dissociar o lúdico do jogo, pois estão intimamente ligados” (Santos, 2008, p.85).

A Organização das Nações Unidas (ONU), no seu Artigo 31 da Convenção dos Direitos da Criança (Decreto nº 99.710, de 21 de novembro de 1990) estabelece que “[...] toda criança tem o direito ao descanso e ao lazer, a participar de atividades de jogo e recreação apropriadas à sua idade e a participar livremente da vida cultural e das artes.” Assim, lúdico é aquilo que diverte, ou que se pratica por prazer. Não tendo como principal objetivo, na minha unidade didática a ludicidade dos jogos a aplicar, não descuro porventura que o lúdico pode ser um factor favorável para a aprendizagem. Segundo Piaget (1971) o jogo é uma forma da criança assimilar o mundo à sua volta, funcionando como uma atividade essencial para o desenvolvimento da sua inteligência. O brincar permite que o sujeito reconstrua a realidade, ao exercitar o pensamento simbólico e ao organizar as suas estruturas cognitivas. O jogo, portanto, não é apenas entretenimento, mas um instrumento de construção do conhecimento. É meu objetivo, na unidade didática implementei, que o jogo funcione como uma alavanca para elevar a importância que estes podem ter para o estímulo da criatividade.

Acredito que para a atividade lúdica em ambiente escolar e para isto, é essencial que se respeite o princípio da liberdade da criança ou jovem. Assim, ela deve escolher se irá participar de forma voluntária e ativa. O jogo autêntico só ocorre quando há liberdade, pois a imposição externa descaracteriza o brincar, esvaziando seu sentido lúdico (Huizinga, 1996). Também Brougère (2010) destaca a importância que as atividades lúdicas têm, ao criar espaços de escolha e expressão para favorecimento da construção do conhecimento de forma mais significativa e prazerosa.

O jogo pode, desta forma, ser uma estratégia interessante para a motivação do aluno, conforme nos indicam Queiroz e Martins:



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

“[s]abemos que as brincadeiras e os jogos – entendidos aqui como estratégias motivacionais da aprendizagem – não constituem a aprendizagem em si, mas são um excelente meio que permite o diagnóstico, a intervenção e até mesmo a transmissão de conteúdos conceituais, procedimentais e atitudinais sem que o educando perceba. Constituem ainda um meio de transmitir mensagens capazes de resgatar a autoestima, o autoconhecimento, os valores como solidariedade, responsabilidade, disciplina, autoconfiança, autoaceitação, tolerância, concentração, alegria e muitos outros, tão necessários à formação dos educandos”

(Queiroz & Martins, 2002, p. 5)

Segundo Vygotski (2003), a partir da observação e de diversas pesquisas, o jogo está presente nas diversas culturas, representando uma peculiaridade que é natural do ser humano. O jogo com regras, oferece ao educando a socialização, a expressão do prazer, a forma natural de trabalho, além de ser uma preparação para a vida. A partir do jogo o aprendente vivencia as suas experiências emocionais da fantasia e do lúdico, “(...) sendo que o jogo é a fantasia em ação. A imaginação desenvolve funções que são positivas do faz de conta e o jogo é o canal da fantasia, pois não exerce o sentido de realidade e desenvolve hábitos para a elaboração desse sentido, proporcionando a fantasia.” (Vygotski, 2003, p. 155) Ainda de acordo com o autor, o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico, por isso a criança precisa de brincar para se desenvolver, necessitando do jogo como forma de integração com o mundo, como forma de trocas de vivências com a cultura onde vive, para que a aprendizagem ocorra de forma integrativa e global.

Os jogos são flexíveis na sua abordagem, podendo ser orientados conforme os objetivos pretendidos. Ao aplicar os jogos, é necessária uma planificação detalhada e a sua sequência deve ser orientada, pois cada jogo tem um propósito. Os jogos têm um papel importante pois:

“os jogos podem resolver problemas, o tipo de problemas que encontramos nas relações interpessoais. Podem ajudar na inadaptação social, desenvolvendo a cooperação entre grupos; desenvolvem a sensibilidade em relação aos problemas dos outros através de jogos que exijam confiança, e promovem a interdependência assim como a independência da identidade pessoal.”

(Brands & Phillips, 2008)



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

O recurso a jogos de expressão dramática, é uma opção muito interessante do ponto de vista lúdico e educacional. Gisèle Barret (1989) refere que a expressão dramática pode ser usada por professores de outras disciplinas como reforço das suas lições, considerando-a como uma “(...) abordagem aberta de um processo de ensino pela ação, onde o vivido do sujeito se torna objeto de experimentação, num contexto coletivo, com uma pedagogia do lúdico” (Barret, 1989, p.22).

Visto que a utilização de jogos pretende estimular as relações interpessoais, a concentração e a criatividade, o recurso ao jogo dramático “concebendo-se uma educação que esteja voltada, não para o ensino de <<matérias>> escolares, mas para o desenvolvimento equilibrado da personalidade da pessoa, o jogo dramático será, sem dúvida alguma, um dos melhores, senão o melhor, método educacional” (Sousa, 2003, p.32).

O recurso a dinâmicas de grupo e jogos psicológicos em grupo, têm como objetivo principal:

“proporcionar aos participantes uma experiência particular de aprendizagem. Os jogos favorecem um nível base de estimulação capaz de activar processos que permitem a tomada de consciência das dimensões intrapsíquicas e relacionais do funcionamento humano, e facilitam a aquisição de novos modos de pensar, sentir e relacionar-se com os outros”

(Manes, 2007, p.6)

Encontramos diversos autores que validam o recurso ao lúdico e ao jogo como forma de estimular o conhecimento. Estes, reconhecem que esta estratégia traz inúmeras vantagens. O lúdico aplicado no ambiente escolar, pode contribuir significativamente para a motivação e o envolvimento dos alunos, favorecendo a criatividade e a autonomia. Não estimula apenas o conhecimento, mas também favorece o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e criativas, fundamentais para uma formação integral dos alunos e aumentam e melhoram as suas relações interpessoais. Kishimoto (2007) refere que o jogo educativo é uma estratégia que alia o prazer ao aprendizado, tornando o processo mais significativo.

É meu objetivo, na unidade didática recorrer ao jogo e ao lúdico como forma de estimular as relações interpessoais, a concentração e a criatividade.



CAP II- COMO JOGAR

Este capítulo pretende contextualizar todos os passos no processo do estágio realizado e seus intervenientes, bem como expor as minhas experiências, vivências, pensamentos e problemática (s) com as quais me fui deparando ao longo de todo este processo. A escola onde se realizou e sua contextualização, as aulas observadas, os envolvidos no estágio e as atividades em que participei. É descrita toda a prática da unidade didática, desde os jogos implementados e sua descrição, bem como a proposta de trabalho e todos os passos da sua realização. Estão ainda explanadas as respostas que encontrei para as problemáticas.



2.1 CONTEXTUALIZAÇÃO DO ESTÁGIO REALIZADO

No dia vinte e sete de setembro, foi realizada uma reunião com a professora orientadora, o professor cooperante e as estagiárias. Nesta reunião pudemos ficar a conhecer o nosso professor cooperante, o seu horário e ter uma conversa acerca das nossas expectativas e perceber um pouco de como iria decorrer o estágio.

No dia 7 de Outubro iniciei as aulas observadas e finalizei no dia 21 de maio.

O grupo 600 é composto por oito docentes, sendo apenas dois por contratação de escola, os restantes são efetivos. O ambiente é bastante agradável, são visíveis as boas relações interpessoais entre os membros do grupo. Também eu como estagiária me senti muito bem recebida, trataram-me sempre como colega, perguntando por diversas ocasiões a minha opinião e colaboração em atividades e contextos variados.

Tive como colega de estágio a minha colega de mestrado Paula Barreira, que para além de colega é minha amiga de infância, cujo destino nos encaminhou de juntar nos estudos desde o 7º ano de escolaridade. Os professores orientadores foram os mesmos. Todo o ambiente de estágio foi bastante agradável, num espírito colaborativo e de cooperação. Também pude contactar com um estagiário de História e Geografia de Portugal, Tiago Botelho, pela Universidade do Minho, que é meu colega no meu local de trabalho, enriquecendo ainda mais a experiência do estágio.

O presente relatório pretende explicar as vivências e experiências que fui vivenciando ao longo do estágio, alicerçadas nas resoluções para as problemáticas com as quais me fui deparando ao longo do mesmo. As oportunidades que este estágio me ofereceu, conjugado com a liberdade de autonomia que o professor cooperante me presenteou, tornaram este estágio uma verdadeira experiência, no seu sentido mais literal, onde adquiri mais conhecimento, após uma cuidada reflexão.

Como já acima referi, iniciei em 2009 a minha experiência com o ensino, ou seja, nunca tinha estado neste papel de estagiária, de observação de todo o funcionamento de uma sala de aula. O professor Carlos tem uma experiência de largos anos e uma paz interior que irradia e transmite a todos os que o rodeiam. Esta experiência foi para mim bastante enriquecedora, pois permitiu-me posicionar em lugares, os quais nunca tinha percecionado. Esta visão periférica que agora possuo, como docente, estagiária e aluna, permitiu-me desta forma, criar condições sinestésicas para a profissão de docente.

2.2 A ESCOLA CAMILO CASTELO BRANCO



Figura 2 Escola Secundária Camilo Castelo Branco

O estágio pedagógico foi realizado na escola Secundária Camilo Castelo Branco, Vila Real, um edifício estatal localizado no centro histórico da cidade junto à Câmara Municipal. Este estabelecimento de ensino com contrato de autonomia desde o ano letivo 2013/2014 é tutelado pelo Ministério da Educação celebrou cento e setenta e cinco anos de existência, estando em funcionamento desde 1848, no entanto a sua designação atual foi adquirida com as reformas de Veiga Simão, no pós 25 de Abril.

O seu nome é dedicado a Camilo Castelo Branco, “escritor português, romancista, cronista, crítico, dramaturgo, historiador, poeta e tradutor”, que apesar de ter nascido em Lisboa, passou grande parte da sua vida em Trás-os-Montes.

É uma escola “carregada” de tradições, tais como o 1º de Dezembro, que apesar de não existindo uma data precisa, aponta-se para cerca de 1891. Esta tradição assumiu a sua continuidade pela Associação dos Antigos Alunos do Liceu Camilo Castelo Branco. Assumiu diversas formas, inicialmente como baile e a visualização de uma peça de teatro. Atualmente é uma festa que envolve toda a cidade, com a comunidade estudantil reunida e realizando-se jantares e cantares por diversos pontos da cidade.

Também a tradição do “Regadinho” foi recuperado em 2022, após alguns anos parado, uma tradição que remonta a 1926. Esta tradição consiste em que os alunos caracterizados desfilem pelas ruas da cidade tecendo críticas sociais, nomeadamente a alunos, professores e individualidades vilarealenses.

O Dia do Patrono, 16 de Março, é a comemoração do nascimento de Camilo Castelo Branco que culmina com a publicação do Boletim Cultural. Observamos que



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

“a ideia deste projeto remonta a 1988 e surge por vontade expressa de alguns professores da Escola, na perspectiva de compilar os trabalhos realizados fora da aula pelos professores. (...) Podemos afirmar, com orgulho e convicção, que é um projeto com prática de forte e consolidada tradição, com características singulares e que representa muito do que de mais participativo, diversificado e criativo se pode observar numa escola pública, sendo, desde logo, uma referência a nível nacional.”

(Boletim Cultural nº17, p.9, 2011)

A Escola Secundárias Camilo Castelo Branco (ESCCB) tem uma vasta oferta de atividades de carácter cultural e curricular, presentes no plano anual e plurianual de atividades. Este, reflete-se com instrumento do exercício de autonomia. Nele está explanada e implícita a realidade escolar, bem como a sua envolvente sociocultural.

Por ser uma escola com a área disciplinar de artes visuais, tem também muitas tradições dentro deste grupo disciplinar tais como o concurso “Desmascar” e o “Ágora” que explicitarei mais abaixo e nas quais colaborei.

Segundo o relatório intermédio do plano anual e plurianual de atividades, disponível no sítio da escola, existem, no ano letivo 2024/2025, 15 turmas do 3ºciclo do ensino básico e 23 do ensino secundário, 6 do ensino profissional, 4 do ensino recorrente e 4 do Português Língua de Acolhimento (PLA).

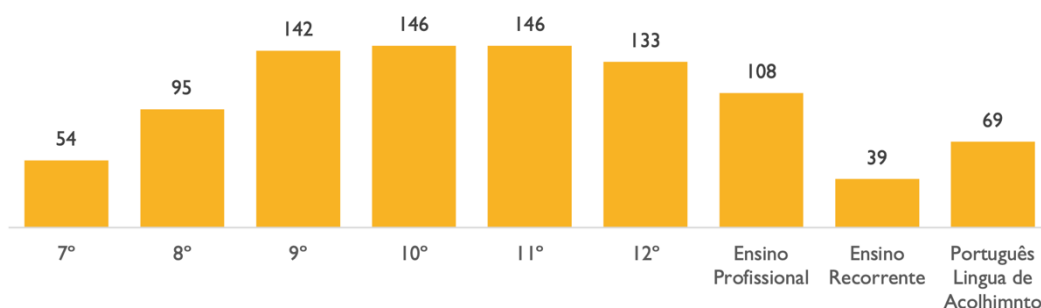


Figura 3 Número de turmas ano letivo 2024/2025

Relativamente ao pessoal docente e não docente, existem 127 docentes, 11 assistentes técnicos, 35 assistentes operacionais, uma psicóloga do Serviço de Orientação e Psicologia (SPO) e uma psicóloga dos Planos de Desenvolvimento Pessoal, Social e Comunitário (PDPSC).

No que às infraestruturas diz respeito, é uma escola muito antiga, com salas bastante velhas, o que, por um lado transmite um ambiente de nostalgia e mística, mas que por outro lado cria constrangimento, nomeadamente por algumas salas possuírem humidade e as salas e alguns materiais se apresentarem em estado visível de



degradação. É sabido que a mesma entrará em obras de melhoramento, mantendo as suas fachadas originais, por ser um edifício antigo, mas ainda não se sabe qual a data.

2.3 OBSERVAÇÃO DE AULAS

No dia sete de Outubro iniciei a observação das aulas do Professor cooperante Carlos Santelmo. Tem atribuídas três turmas de 8º ano, às quais leciona Técnicas de Expressão Artística, uma disciplina que é oferta de escola e é em regime semestral. À disciplina de educação visual, lecionada às quartas feiras, encontram-se agregadas duas turmas (8ºA e 8ºC) e às quintas feiras é lecionada apenas à turma do 8ºB. Tem ainda atribuída uma turma de 11º ano com a disciplina de Desenho A (11ºE) e uma turma de 12º ano com a disciplina de Oficina de Multimédia B (12ºF).

As turmas do oitavo ano eram bastante numerosas (cerca de 25 alunos) com alunos de diversas nacionalidades, ou sejam eram turmas multiculturais. No que se refere ao comportamento os alunos eram bastante agitados e conversadores e no que diz respeito à assiduidade e pontualidade, chegavam por diversas vezes atrasados, mas só faltavam ocasionalmente e normalmente com justificação. A minha interação com os alunos surgiu de forma bastante fluída e natural pois, estes apresentavam bastante curiosidade com a minha presença. O acompanhamento que fui realizando ao longo das propostas de trabalho que o professor acompanhante apresentou, beneficiou a possibilidade de os conhecer melhor, de forma mais individualizada. Durante os intervalos e no final das aulas, existia espaço para conversas mais informais, o que me permitiu contactar com as suas preferências e gostos dentro das temáticas da disciplina, para assim melhor adaptar a minha unidade didática. Relativamente às práticas didáticas do professor acompanhante, a notória experiência que demonstrava, refletia-se nas suas aulas, onde a organização e gestão dos recursos e do tempo se mostravam organizadas. No entanto, alguns alunos finalizavam os seus trabalhos mais rapidamente que outros, ficando mais que uma aula sem desenvolver nenhum projeto. Neste sentido, penso que o professor poderia incumbi-los de outras tarefas, para que o seu tempo fosse rentabilizado de outra forma. Pela minha experiência, este facto é algo que acontece com frequência, pelo que peço sempre no início do ano letivo um caderno/diário gráfico para, após a finalização dos trabalhos, os alunos executem desenhos no mesmo. As aulas do professor Carlos eram na sua maioria tranquilas, existindo espaço para o diálogo e liberdade individual. Os alunos possuíam, às outras disciplinas, um plano de sala para a sua disposição, o que não acontecia às aulas de EV e TEA, podendo os mesmos escolher o locais onde se sentavam. O professor também os deixava ouvir música com fones, o que, segundo eles, promovia a sua concentração e criatividade. Observei por vezes, o



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

professor a intervir de forma mais autoritária devido ao mau comportamento demonstrado por alguns alunos. Segundo o conselho de turma, estas situações acontecem com frequência no ensino básico, pois a imaturidade natural naquela idade reflete-se essencialmente no comportamento, mas eram rapidamente resolvidos, apesar de serem recorrentes os alunos chamados à tenção.

As turmas do secundário eram turmas do curso de artes visuais e não se denotavam problemas ao nível comportamental, no entanto a assiduidade revelava-se mais inconstante. A pontualidade só se manifestava negativamente aos primeiros tempos, pois por norma os alunos não iam ao intervalo, ficando a dar continuidade aos trabalhos durante o mesmo. A interação com os alunos dos cursos de artes foi muito natural, os alunos demonstram na sua grande maioria, maturidade e pelo facto de estarem numa área que já foi escolha sua, é notório um maior envolvimento e dedicação por parte dos alunos. Existia espaço para conversas informais dentro da sala de aula, pois o ambiente entre todos era de cumplicidade e respeito, não existindo situações comportamentais a apontar. O apoio prestado à execução dos trabalhos realizado, funcionou também nestas turmas, como forma de ampliar os meus conhecimentos das suas personalidades e gostos pessoais. O professor acompanhante demonstrava sempre disponibilidade para prestar o auxílio necessário aos alunos, e concedia-lhes espaço para a liberdade individual criativa.

2.5 ATIVIDADES EM QUE PARTICIPEI

Ao longo de todo o estágio, tive oportunidade de estar presente em diversas aulas de diversas disciplinas, bem como em reuniões de departamento e grupo disciplinar.

Nas aulas com as turmas de artes visuais o ambiente era bastante relaxado, os alunos eram muito autónomos e responsáveis na realização dos trabalhos, sendo que o professor cooperante ia intervindo de forma individualizada no apoio à realização dos mesmos. O espírito de entreajuda e cooperação, era notório e em muitos casos pediam opinião dos trabalhos uns aos outros. Como já referi acima também o ambiente entre colegas do grupo 600 é fantástico. Das reuniões de departamento em que participei, fui sempre ouvida e senti-me parte integrante, com as minhas sugestões sempre validadas. Incluíram-nos no grupo de artes visuais do classroom, com acesso a toda a documentação aí partilhada e o professor Carlos, colocou-me como professora cooperante das turmas a que implementei a unidade didática. Também fomos adicionadas a um grupo de WhatsApp, quer do grupo de expressões, quer do grupo de artes visuais, onde todos os temas relevantes eram abordados e onde partilhamos ideias e sugestões.

Abaixo faço um resumo das atividades em que colaborei, com as turmas de artes visuais.

2.5.1 Exposição “A arte de cuidar”

Esta atividade foi proposta pela Ordem dos Médicos de Vila Real para interpretação do acto de cuidar da pessoa doente. A exposição ficou patente na sede da Ordem de 8 a 22 de Novembro de 2024.

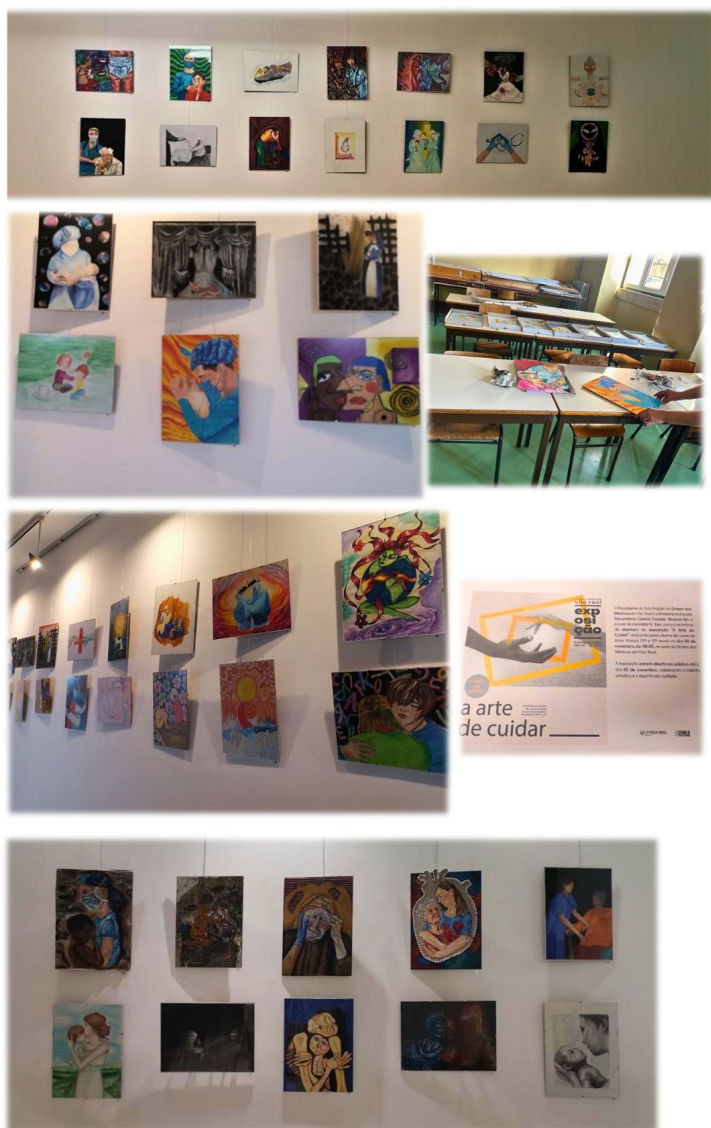


Figura 4 Exposição “A arte de cuidar”

2.5.2 Concurso “Voluntariarte”

Para esta atividade, participei no apoio da exposição dos trabalhos que ficaram em exposição no átrio da escola durante o mês de Dezembro. Esta proposta de trabalho consistiu em criar desenhos que ilustrem, divulguem e publicitem o projeto e o trabalho

de voluntariado desenvolvido pela Liga dos Amigos do Hospital de S. Pedro de Vila Real. O trabalho vencedor será usado posteriormente para usar em “merchandising” com vista à sua utilização em eventos promocionais e de angariação de fundos.



Figura 4 Imagem identitária vencedora do concurso

2.5.3 Tarja Arquivo Municipal de Vila Real

Foi pedida a colaboração das estagiárias para o apoio na elaboração de uma tarja comemorativa dos vinte anos do Arquivo Municipal de Vila Real. O objetivo seria que os alunos e docentes idealizassem uma tarja para ficar exposta no edifício, com as medidas de cerca de 2x2 metros. Os docentes realizaram um projeto dividido em pequenos quadrados em tecido. Iniciamos o projeto, medindo e recortando, mas, no entanto, fomos informado que o mesmo já não se iria concretizar. São imprevistos que acontecem, mas, apesar de tudo, foram para tal dispensados tempo e dedicação.

2.5.4 Árvore de Natal

A participação na construção da árvore de Natal de todo o grupo disciplinar foi bastante ativa, de forma coesa e colaborativa. Os colegas mostram-nos a estrutura de madeira que usam de forma regular para a construção da árvore. Esta estrutura mede cerca de 3 metros de altura e foi desenhada e criada pelo professor Carlos e pelo seu irmão Ricardo, também ele docente do mesmo grupo disciplinar. As ideias de todos foram ouvidas e ficou decidido decorar a árvore com recurso a arcos de ginástica. Para a decoração dos arcos usamos papel autocolante e película aderente.

Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

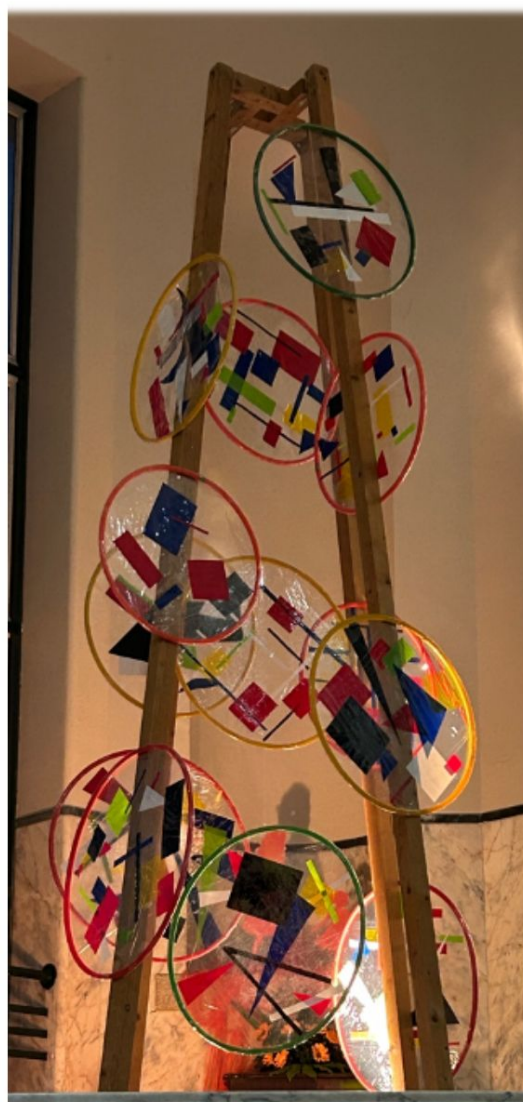


Figura 5 Árvore de Natal

2.5.5 Dia da Lembrança do Holocausto

O Dia da lembrança do Holocausto, resultou de uma parceria com a Biblioteca. Foram realizados trabalhos de impressão/gravura na Oficina de Gravura e ficaram expostos no átrio da escola. Participei desta atividade no apoio à montagem da exposição.



Figura 6 Exposição Dia da Lembrança do Holocausto

2.5.6 Projeto (Des) mascar/ Dia do Patrono

O Dia do Patrono é comemorado no dia 16 de março, aniversário de Camilo Castelo Branco. Este dia é de extrema importância para toda a comunidade, quer local, pelo envolvimento de atividades realizadas no exterior, quer pela comunidade escolar. É um dia recheado de atividades em que todos, de algum modo participam.

Os alunos de artes visuais, implementam o Projeto (Des) mascar, cuja origem se iniciou em 2010, num outro formato. Nas primeiras edições os alunos realizavam pinturas faciais e corporais. O sucesso e impacto, que este promoveu, impulsionou a evolução



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

para o evento atual cujo projeto se desenvolve na construção e elaboração de figurinos alusivos a um tema. É um projeto artístico de referência para os alunos do curso de artes visuais da escola que culmina numa apresentação pública, sob a forma de desfile no banco do Tabulado, na Avenida Carvalho Araújo.

Tem como objetivos:

“Numa educação artística abrangente que responda aos paradigmas da arte contemporânea pretende-se:

- Promover estratégias que envolvam a criatividade dos alunos – criar um objeto bi/tridimensional,
- máscara/figurino, face a um tema.
- Promover estratégias que envolvam tarefas de pesquisa e incentivo à procura e aprofundamento de informação,
- assim como tarefas de síntese e planificação.
- Valorizar a descoberta e a interrogação, a aprendizagem prática a compreensão concetual, a expressão pessoal
- e a reflexão coletiva;
- Desenvolver capacidades de agir, utilizando processos de pensar e de fazer artísticos para resolver problemas
- num futuro mais sustentável e de Paz.”

(Planificação do grupo de artes visuais, 2024-2025)

O projeto está integrado como unidade de trabalho à disciplina de Desenho A e consiste na execução de um trabalho a pares ou em grupo. Este ano teve como tema “Constelações”, uma sintonia com as comemorações dos 500 anos do nascimento de Luís de Camões. “Tendo a transdisciplinaridade e a multimodalidade como eixo basilar, o projeto promove a cooperação entre alunos, professores, pais e encarregados de educação, biblioteca escolar, projetos nacionais (Planos Nacionais do Cinema, da Leitura e das Artes), Câmara Municipal e outras entidades locais ou nacionais, proporcionando experiências enriquecedoras aos alunos e à comunidade.” (Planificação do grupo de artes visuais, 2024-2025)

Após o desfile a “Camilibanda”, um projeto de música que envolve professores, alunos e antigos alunos e funcionários, atuou perante toda a comunidade escolar e procedeu-se à entrega dos prémios do (Des) mascarar.

Ao longo de diversas aulas, prestei auxílio aos alunos na construção dos seus projetos e nas reuniões de departamento foram debatidas ideias, nas quais colaborei.

Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.



Figura 7 Desfile (Des) mascarar

Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.



Figura 8 (Des) mascarar e Dia do Patrono

2.5.7 Ágora

Esta exposição conta já com 15 anos de existência. Pretende reunir os trabalhos dos alunos de artes visuais da Escola Secundária Camilo Castelo Branco, partindo da vontade de mostrar à comunidade o trabalho desenvolvido, promovendo a ligação entre os alunos e a sua cidade, numa simbiose entre arte, educação e cultura. A inauguração decorreu no dia 14 de maio às 21:30 e contou com a participação e colaboração de diversos alunos da escola, através de atuações musicais e de dança. O presidente da Câmara Municipal e a Vereadora da Cultura também marcaram presença. A exposição ficou patente no Museu da Vila Velha até dia 31 de maio. Este projeto é bastante trabalhoso e envolvente por parte de todos os docentes e alunos do curso de artes visuais. Uma das unidades de trabalho à disciplina de Oficina de Artes é a construção de uma maquete do projeto para a exposição. Participei na votação para a escolha que acabou por reunir um pouco de cada um dos trabalhos de grupo, pois todos os projetos apresentavam ideias muito criativas. Para a construção da exposição, foram dias e noites de intenso trabalho para a curadoria e montagem da exposição, nas quais participei.

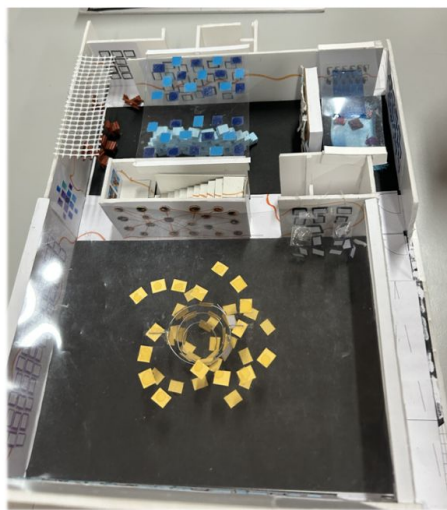


Figura 9 Maquetes para a exposição Ágora

Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

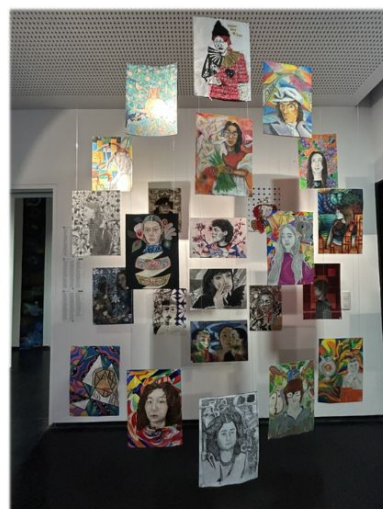


Figura 10 Exposição Ágora-Museu da Vila Velha



2.5 UNIDADE DIDÁTICA- A(S) TURMA(S)

A minha unidade didática incidiu sobre as turmas agregadas (8ºA e 8ºC) à disciplina de Educação Visual, lecionada às quartas-feiras no horário das 16:20h às 18:05h.

A junção das turmas é composta por 23 alunos no total, agregando 5 alunos do 8ºA e a turma completa do 8ºC (17 alunos). A turma do 8ºA é uma turma em ensino articulado com o Conservatório de Vila Real, sendo que apenas 5 alunos frequentam as aulas de Educação Visual. A turma do 8ºC, é composta por 17 alunos. É uma turma multicultural, com um aluno ucraniano, uma aluna chinesa, um aluno colombiano, uma aluna brasileira e três alunas angolanas. A turma do 8ºC é considerada pelos professores do conselho de turma, como faladora, barulhenta e que possui alguns membros “problemáticos” que destabilizam os restantes, também por ser uma turma numerosa proporciona a que sejam mais conversadores. O facto de serem duas turmas agregadas, provocava um acentuar de divisões entre grupos. Não considero que fosse uma turma homogénea, existia um pequeno grupo de alunos que se dispunham a realizar prontamente as tarefas e de forma autónoma, outro pequeno grupo realizava as tarefas, mas apenas se chamados à atenção e com auxílio do docente e por fim existiam alguns alunos que se recusavam a realizar as tarefas, ou apenas as realizavam na última aula disponível para o efeito. Na grande maioria, a turma enviava o trabalho, via *classsroom*, depois da última aula, finalizando em casa, no dia de entrega do trabalho. As notas refletiam essa falta de iniciativa, existindo no 1º período cinco negativas.

A minha experiência com a turma, revelou-se muito positiva. A maior dificuldade que tive para a implementação da unidade didática foi ao nível do comportamento, não com indisciplina, mas por ser uma turma muito faladora e barulhenta. Apesar disso, não quero com isto dizer que o barulho foi necessariamente negativo, pois em diversas ocasiões, foi fruto do entusiasmo das atividades realizadas.

2.6 UNIDADE DIDÁTICA-PROBLEMÁTICAS

A unidade didática foi a primeira “grande” problematização com a qual me deparei, pois não sabia bem qual caminho tomar. As turmas de artes funcionam no geral bastante bem, quer ao nível comportamental como nas relações interpessoais. Isso reflete-se através do gosto e interesse pelas disciplinas uma vez que a escolha da área de artes visuais foi uma escolha sua.

Enquanto a observação de aulas ia decorrendo, foram surgindo diversas ideias, pois observei diversas problemáticas, em especial nas turmas do oitavo ano. O facto da disciplina de Educação Visual ter uma maior liberdade de decisão curricular levou-me a



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

refletir sobre práticas que, aliadas à minha experiência profissional e com uma visão mais libertadora do currículo, que valorize a expressividade individual e o desenvolvimento do pensamento crítico, pensei que seria interessante encontrar alternativas e formas criativas para abordar as problemáticas observadas nomeadamente:

INÍCIO DA AULA

Demoravam sempre muito tempo até que o início da aula começasse a fluir. Eram turmas muito barulhentas e demoravam imenso a ir buscar o material, dando até desculpas muitas vezes, para atrasar o máximo de tempo de aula possível. O tempo de aula acabava muitas vezes por ser curto devido a esses atrasos constantes. Gostaria de ver esse tempo aproveitado de outra forma.

"GRUPINHOS"

Existiam grupinhos óbvios, que se transpunham para fora da aula. O professor Carlos deixava-os escolher os lugares (salvo raras exceções por mau comportamento). Não é que esses grupos fossem algo necessariamente mau, mas penso que através de algumas iniciativas poderia ajudar a aumentar as relações interpessoais entre eles, o que a meu ver traz bastantes vantagens. Gostaria de quebrar certas barreiras, promovendo espírito de grupo como turma.

COMUNICAÇÃO

As turmas são bastante grandes, o que por vezes dificulta a comunicação. Existe uma barreira de comunicação com uma aluna chinesa do 8ºC, que não fala português. Não imagino a dificuldade óbvia que a aluna deve sentir. Os colegas e professores recorrem ao google tradutor, mas não é suficiente. Gostaria de encontrar uma forma de melhorar a comunicação.

CRIATIVIDADE

Ouvi a frase "*Não sei o que fazer*" imensas vezes aquando de uma nova proposta de trabalho. Os alunos no cômputo geral apresentaram bastantes dificuldades para gerar novas ideias, recorrendo, na sua maioria, a imagens da internet, não conseguindo criar uma ideia da sua própria autoria. Gostaria de trabalhar a estimulação da criatividade e da imaginação.



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

MONOTONIA

Talvez por culpa do sistema, mas também da exigência para cumprimento do currículo, a escola se tenha tornado numa máquina do fazer, muitas vezes sem preocupações que vão para além do convencional, como forma de estimular a curiosidade e o interesse dos alunos. Penso que, como educadores, podemos fazer mais e provocar nos alunos um espírito de vontade de olhar a escola de maneira diferente!

USO DO TELEMÓVEL

O uso do telemóvel é algo cada vez mais difícil de controlar, pois os alunos estão constantemente a recorrer a este para a elaboração de trabalhos, justificando que precisam de ideias e de realizar pesquisas. Acredito que o telemóvel pode ser uma ferramenta útil, no entanto, da forma como está a ser utilizada os alunos não estão a tirar partido das potencialidades que este pode oferecer, pois do que observei recorrem muitas vezes a imagens já criadas para realizar os seus trabalhos. Espero que com a minha unidade didática, conseguir tirar melhor partido desta ferramenta.

CONCENTRAÇÃO/COMPORTAMENTO

As duas turmas agregadas à disciplina de educação visual eram em grande parte dos elementos notoriamente desconcentradas e alienadas da aula. A desconcentração aliada à falta de interesse, uso indevido do telemóvel, conversas paralelas e alguns elementos da turma que causavam transtorno, com mau comportamento tornam o papel do professor constrangido pelas constantes interrupções e chamadas de atenção. É realmente uma aula onde a concentração dos alunos e a questão comportamental precisa ser trabalhada.

ALTERAÇÕES CLIMÁTICAS

O tema sobre o qual queria desenvolver a unidade didática recaiu sobre a problemática das alterações climáticas. É urgente criar nos alunos, em idade jovem, consciência ambiental, nomeadamente na gestão dos recursos utilizados em sala de aula e sensibilizar para a reciclagem. Ao observar as aulas de EV, por diversas vezes observei que os alunos não faziam reciclagem, e desperdiçavam material, nomeadamente folhas, rasgando-as quando se enganavam em vez de apagar por exemplo, ou reutilizando-as para rascunho. É um assunto que me deixa bastante



sensibilizada e espero que provoque nos alunos também um alerta sobre as mudanças que todos, sem exceção, devemos realizar.

MAIOR ENVOLVIMENTO PELA DISCIPLINA

Do que observei, nas aulas de educação Visual, existem alunos que claramente gostam da disciplina e se envolvem nas atividades propostas, outros que gostam menos, mas realizam as propostas um pouco por sentido de obrigação e existem ainda os alunos que desvalorizam a disciplina, recusando-se muitas vezes a realizar os trabalhos ou fazendo os mesmos nas últimas aulas do prazo para entrega. Espero conseguir de alguma forma conseguir cativar os alunos mostrando a versatilidade que a disciplina de educação visual pode assumir e mostrar a importância que esta assume na educação estética e global dos alunos.

Como já foi acima referido, por uma questão de compatibilidade de horários optei por realizar a minha unidade didática à disciplina de educação visual com as turmas do 8º A e 8º C. Estas turmas encontram-se agregadas a esta disciplina. A aula é às quartas-feiras das 16:20h às 18:05h, com um intervalo de 5 m. Por ser muito curto, a grande maioria dos alunos não fazia o intervalo, ficando pela sala de aula.

Depois de muito refletir, achei que era inevitável a escolha da minha unidade didática. Por ser um ciclo de estudos que eu também leciono, nos quais identifico as mesmas problemáticas, vi na unidade didática uma oportunidade de colocar em prática jogos/dinâmicas de grupo como tentativa de resposta das questões que acima referi querer ver mudar. Esta escolha surgiu do aliar a minha experiência profissional com as problemáticas que fui observando e que quero ver minimizadas/esbatidas. Como no 8º ano os alunos encontram-se na *etapa Pseudonaturalista (12-14 anos)*, e, segundo Lowenfeld (1980) afirma que nestas idades, as capacidades da sua motricidade fina são de grande controlo, bem como as capacidades de pensamento e planificação, escolha dos materiais e técnicas a utilizar, pelo que o trabalho de projeto funciona na perfeição. Também as suas capacidades de manuseamento de materiais e ferramentas permitem a experimentação de outros materiais como x-actos, martelos, serrotes, cartonagem, vidro, etc. A técnica de experimentação recaiu sobre a aplicação da metodologia projectual, com recurso ao uso da gravura. Esta tem como objetivo:

“a técnica em si, a gravação e a impressão. Na educação pela arte, sendo o objetivo a expressão-criação da criança e a técnica apenas o meio de o proporcionar, a criança grava diretamente no suporte, efetuando com essa ação a sua expressão e



criando o que a mente e a mão lhe forem sugerindo. A criação é inteiramente sua (...)"

(Sousa, 2003, p.159)

No ponto 2.8, detalharei a proposta de trabalho e todas as atividades inerentes à unidade didática.

Acredito que a escola pode e deve adaptar-se às necessidades dos alunos. Como refere Paulo Freire: "Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção" (Freire, 1996, p.25). É com esta premissa que acredito que esta unidade didática, através da implementação de jogos e dinâmicas, pode fortalecer práticas diferenciadoras promotoras de uma melhoria das problemáticas apresentadas.

O jogo, aliado ao estilo de aula convencional pode incitar inúmeras vantagens na sala de aula. Os alunos, de forma inconsciente, sem que se apercebam de forma direta, vão provavelmente obter melhorias a todos os níveis, pois estão a aprender e a reter conhecimento de forma lúdica. Como refere Freire (1996), melhorando "a sua própria construção" como alunos, mas também como seres humanos.

2.7 ENTRAR EM AÇÃO: RECURSO A PRÁTICAS DE CONTEXTUALIZAÇÃO CURRICULAR

Após a deteção das problemáticas, encontrei na contextualização curricular, através da minha unidade didática, uma forma de abordagem pedagógica que me permitiu ir ao encontro das necessidades reais dos alunos, em particular da turma intervencionada.

O currículo nacional do ensino básico, elaborado pela Direção Geral da Educação, refere, entre muitas outras, como metas gerais para o aluno, no final do ensino básico:

"Mobilizar saberes culturais, científicos e tecnológicos para compreender a realidade e para abordar situações e problemas do quotidiano" e como ações a desenvolver pelo professor destaco: "Abordar os conteúdos da área do saber com base em situações e problemas"; "Rentabilizar as questões emergentes do quotidiano e da vida do aluno"; "Organizar o ensino com base em materiais e recursos diversificados, dando atenção a situações do quotidiano"; "Organizar o ensino prevendo a experimentação de técnicas, instrumentos e formas de trabalho diversificados"

Para a meta **"Adotar metodologias personalizadas de trabalho e de aprendizagem adequadas a objetivos visados"** enuncio as ações a desenvolver pelo professor: "Organizar o ensino prevendo a experimentação de técnicas, instrumentos e



formas de trabalhos diversificados”; “Organizar o ensino com base e materiais e recursos diversificados, adequados às diferentes formas de aprendizagem”

Relativamente à meta **“Adotar estratégias adequadas à resolução de problemas e à tomada de decisões”**; exponho as ações a desenvolver pelo professor: “Promover intencionalmente, na sala de aula e fora dela, atividades que permitam ao aluno fazer escolhas, confrontar pontos de vista e resolver problemas.” “Organizar o ensino prevendo a utilização de fontes de informação diversas e das tecnologias da informação e comunicação para o desenvolvimento de estratégias de resolução de problemas.” “Promover intencionalmente, na sala de aula e fora dela, atividades de simulação e jogos de papéis que permitam a perceção de diferentes pontos de vista”; “Promover a realização de projetos que envolvam a resolução de problemas e a tomada de decisões”.

No que à meta **“Realizar atividades de forma autónoma, responsável e criativa”** diz respeito, descrevo as ações a realizar pelo professor: “Promover intencionalmente, na sala de aula e fora dela, atividades dirigidas à experimentação de situações pelo aluno e à expressão da sua criatividade”; “Organizar o ensino com base em materiais e recursos diversificados, que favoreçam a autonomia e criatividade do aluno”; “Criar na escola espaços e tempos para a intervenção livre do aluno”.

Para a meta **“Cooperar com outros em tarefas e projetos comuns”**, evoco as seguintes ações: “Organizar o ensino prevendo e orientando a execução de atividades individuais, a pares, em grupos e coletivas”; “Propiciar situações de aprendizagem conducentes à promoção da autoestima e da autoconfiança” “Apoiar o aluno na descoberta das diversas formas de organização da sua aprendizagem em interação com os outros”

Por fim, para a meta **“Relacionar harmoniosamente o corpo com o espaço, numa perspetiva pessoal e interpessoal promotora da saúde e da qualidade de vida”** relato as seguintes ações a desenvolver: “Organizar o ensino prevendo a realização de jogos diversificados de modo a promover o desenvolvimento harmonioso do corpo em relação ao espaço e ao tempo”; “Organizar atividades diversificadas que promovam o desenvolvimento psicomotor implicado no desempenho de diferentes tarefas”; “Organizar o ensino com base em materiais e recursos diversificados”.

Apesar de ser um conceito recente, “(...) a contextualização curricular representa uma possibilidade pedagógica para promover a melhoria das aprendizagens dos alunos e, conseqüentemente, o seu sucesso escolar. Nesse sentido, as práticas pedagógicas desenvolvidas pelos professores afiguram-se como podendo, ou não, contribuir para o alcance daquele objetivo.” (Fernandes & Figueiredo, 2012).



Ainda de acordo com Fernandes & Figueiredo (2012) a busca por uma educação de qualidade, que contemple o sucesso escolar de todos os estudantes tem conduzido a sociedade a repensar os conceitos e práticas que orientam o cotidiano escolar. Neste contexto, a contextualização curricular assume um papel fulcral assente em quatro eixos essenciais: o local, o aluno, a diversidade cultural e os saberes disciplinares associados às práticas pedagógicas. O primeiro eixo, refere-se à necessidade de considerar as especificidades da comunidade em que a escola está inserida, valorizando seus aspetos sociais, económicos e culturais. O segundo eixo, o aluno, destaca a importância de reconhecer os interesses, histórias de vida, ritmos e estilos de aprendizagem dos estudantes, colocando-os no centro do processo educativo. O terceiro eixo trata da diversidade cultural, que exige um olhar sensível e inclusivo por parte dos educadores, a fim de garantir o respeito às diferentes identidades, saberes e formas de expressão presentes na sala de aula. Por fim, o quarto eixo aborda a integração entre os saberes disciplinares e as práticas pedagógicas, evidenciando a necessidade de um ensino significativo, que promova a aprendizagem por meio de metodologias ativas e contextualizadas.

A necessidade “obsessiva” da sociedade, para a escola atingir o sucesso educativo de todos, vem em busca de novos conceitos e ações que promovam este sucesso. Essa “necessidade obsessiva” de alcançar o sucesso educativo de todos, tende a desconsiderar a complexidade dos processos de ensino e aprendizagem. Um dos principais desafios enfrentados é a crescente pressão da sociedade por resultados rápidos, frequentemente traduzida em avaliações externas e índices de desempenho. Nesse cenário, o professor ocupa um lugar estratégico, sendo responsável por articular os diferentes eixos da contextualização curricular na sua prática quotidiana. Contudo, o caminho para esse tipo de atuação é repleto de dificuldades, especialmente devido à sobrecarga de tarefas burocráticas, que muitas vezes afastam o docente de sua principal função: ensinar com qualidade, criatividade e compromisso.

Fernandes & Figueiredo (2012) opõem-se a este trabalho burocrático, reconhecendo que “a educação escolar retome a sua missão humanista de atender de forma diferenciada.” Este caminho evidencia a necessidade do recurso a *práticas de contextualização curricular*. Segundo Leite (2003) o currículo nacional é um processo flexível que pode ser enriquecido se for articulado com as situações do quotidiano e no que à disciplina de Educação Visual diz respeito, existe uma maior liberdade de decisão curricular do professor e a aproximação do currículo ao quotidiano dos alunos, por forma a torna-lo mais acessível e compreensível, o aumento da motivação, pela diferenciação curricular e uma maior inclusão de todos, criando mais igualdade e *oportunidades de sucesso*.



Desta forma, é urgente que políticas educacionais mais sensíveis à realidade escolar sejam implementadas, valorizando a autonomia docente, garantindo condições adequadas de trabalho e promovendo formações continuadas que deem suporte à construção de um currículo verdadeiramente contextualizado. Somente assim será possível avançar na direção de uma escola mais justa, inclusiva e significativa para todos.

Estas foram as principais razões para a implementação da contextualização curricular na unidade didática.

A escolha para a minha unidade didática, recaiu sobre a técnica de cologravura. Para uma melhor compreensão, foi exemplificada e mostrada passo a passo como se implementa, para que desta forma fosse almejada a compreensão e concretização por parte dos alunos. A unidade didática foi pensada, criada e planificada, por forma a construir e estimular a autonomia, a confiança, liberdade e criatividade, dando espaço para a liberdade criativa individual. Era minha intenção inicial não dar um tema para o trabalho, no entanto, por sugestão do professor cooperante, que já possui um vasto conhecimento do funcionamento da turma, aconselhou-me a indicar-lhes um caminho. Assim, surgiu o tema das alterações climáticas, que, na minha opinião é um tema bastante vasto e com espaço para a expansão da criatividade individual, sem os condicionar.

Relativamente à implementação dos jogos, como referirei de forma mais detalhada no ponto 3.2, foi uma escolha “natural” pela experiência profissional que possuo, através da implementação dos mesmos, tenho uma noção dos resultados positivos que estes podem provocar.

O jogo constitui uma atividade natural da criança e é defendida a sua importância por diversos pedagogos, nomeadamente por Piaget. Assim, também no contexto de educação pela arte, a criança joga. Conhece-se a si própria e aos outros através da expressão dos seus sentimentos e emoções. O jogo e a arte estão assim intrinsecamente ligados. Read (2022) ressalva mesmo que o jogo é a mais elevada expressão do desenvolvimento humano na criança, porque só por si é a livre expressão daquilo que está na alma da criança. É o produto mais puro e mais espiritual da criança e ao mesmo tempo é um tipo e uma cópia da vida humana em todas as fases e em todas as relações.

A educação pela arte constitui-se assim como base psicopedagógica no autodesenvolvimento, na atividade lúdica, na expressividade, na criatividade e no campo afetivo-emocional e intelectual da criança.

Apesar de se denotar características muito positivas na aplicação da contextualização curricular, não posso deixar de referir que tem também alguns constrangimentos que eu mesma observei. A saber: o tempo dedicado à pesquisa para a aplicação das atividades desenvolvidas foi grande, o que condiciona a sua aplicação



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

fora do contexto de estágio, ou seja, em contexto profissional. Também pela falta de tempo que a profissão apresenta, pela burocracia excessiva e pela necessidade de cumprimento do programa, acresce a esta problemática, bem como a necessidade de algum tempo para que se conheça de forma eficaz a realidade e quotidiano da(s) turma(s) a aplicar a contextualização curricular.

Recorrendo a práticas de contextualização curricular e de acordo com as metas gerais do currículo nacional do ensino básico decidi, pela conjugação da experiência profissional de 13 anos letivos em lecionar a área de expressões (dramática, corporal, musical e plástica) e 2 anos letivos de artes visuais, implementar jogos didáticos como alavanca para estimular a criatividade, a concentração e as relações interpessoais. A utilização de jogos como ferramenta pedagógica para estimulação da criatividade em artes visuais, promove um ambiente propício à experimentação, à resolução de problemas e à expressão simbólica. Os jogos favorecem a formação de ideias originais ao desafiar os participantes a romper com os padrões convencionais e a explorar combinações inusitadas. O caráter interativo e colaborativo dos jogos amplia a capacidade de comunicação e estimulação das relações interpessoais e fortalece a autonomia criativa, capacidade de expressão.

Abaixo, apresento duas tabelas. A primeira sintetiza de que forma as práticas de contextualização curricular foram integradas na unidade didática. Para reforçar esta abordagem e demonstrar a sua consistência com os princípios do currículo do ensino básico, é apresentada uma segunda tabela, construída com base nas metas gerais definidas para este nível de ensino. Esta complementaridade entre os eixos da contextualização e as metas curriculares revela uma prática pedagógica intencional, centrada no desenvolvimento integral dos alunos, promovendo a criatividade, a autonomia, a resolução de problemas e a valorização da diversidade como elementos essenciais da aprendizagem.

Tabela 1. Integração de práticas de contextualização curricular na unidade didática

Eixo: Local (considerar especificidades da comunidade em que a escola está inserida)	
<u><i>Ações a desenvolver pelo professor</i></u>	<u><i>Ações aplicadas na unidade didática</i></u>
Análise do contexto social, económico e cultural da turma através de documentação fornecida pela Diretora de Turma e pelo Professor Cooperante.	Escolha e implementação dos jogos de acordo com as especificidades da turma.



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CREATIVIDADE.

Eixo: Aluno (centro fulcral do processo educativo)	
• Conversas informais acerca dos interesses pessoais e histórias de vida dos alunos; • Análise e respeito pelos ritmos individuais de aprendizagem.	• Recurso a metodologias pedagógicas adaptadas aos interesses dos alunos, colocando-os no centro do processo educativo.
Eixo: Diversidade Cultural (inclusão e participação)	
• Conversas informais com os alunos para obtenção de informações acerca das suas identidades culturais; • Escolha de temas que permitam a inclusão e o respeito por todas as culturas; • Recurso a exemplos de artistas com práticas multiculturais.	• Apresentação do powerpoint com recurso a tradução direta numa outra língua (chinês); • Implementação dos jogos/dinâmicas, respeitando as diversas identidades culturais; • Produção da proposta de trabalho, recorrendo a imagens multiculturais.
Eixo: Saberes disciplinares (aliados às práticas pedagógicas)	
• Pesquisa e planificação da unidade didática com metodologias e práticas pedagógicas adequadas à turma; • Elaboração da proposta de trabalho para a promoção de uma aprendizagem significativa.	• Apresentação dos objetivos da unidade didática e dos jogos/dinâmicas; • Análise e reflexão dos resultados alcançados durante a implementação da unidade didática.

Tabela 2. Ações desenvolvidas na unidade didática de acordo com as metas gerais do currículo nacional do ensino básico

Meta: “Mobilizar saberes culturais, científicos e tecnológicos para compreender a realidade e para abordar situações e problemas do quotidiano”	
<u>Ações a desenvolver pelo professor</u>	<u>Ações aplicadas na unidade didática</u>
“Abordar os conteúdos da área do saber com base em situações e problemas”	• Implementação dos jogos que estimulem a simulação de situações e problemas reais;
“Rentabilizar as questões emergentes do quotidiano e da vida do aluno”;	• Dinâmicas de grupo com recurso a temas do quotidiano do aluno; • Tema da proposta de trabalho “Alterações climáticas” ligado ao quotidiano e vida do aluno;



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

“Organizar o ensino com base em materiais e recursos diversificados, dando atenção a situações do cotidiano”	• Recurso a materiais recicláveis na técnica de cologravura;
Meta: “Adoptar metodologias personalizadas de trabalho e de aprendizagem adequadas a objetivos visados”	
“Organizar o ensino prevendo a experimentação de técnicas, instrumentos e formas de trabalhos diversificados”	• Recurso a técnicas e instrumentos diversificados, como o exemplo da aplicação das dinâmicas de grupo/jogos e à técnica da cologravura;
“Organizar o ensino com base e materiais e recursos diversificados, adequados às diferentes formas de aprendizagem”	
Meta: “Adoptar estratégias adequadas à resolução de problemas e à tomada de decisões”	
“Promover intencionalmente, na sala de aula e fora dela, atividades que permitam ao aluno fazer escolhas, confrontar pontos de vista e resolver problemas.”	• Implementação dos jogos/dinâmicas, com recurso a simulações que promovam a resolução de problemas.
“Organizar o ensino prevendo a utilização de fontes de informação diversas e das tecnologias da informação e comunicação para o desenvolvimento de estratégias de resolução de problemas.”	• Recurso às tecnologias da informação e comunicação para pesquisa.
“Promover intencionalmente, na sala de aula e fora dela, atividades de simulação e jogos de papéis que permitam a percepção de diferentes pontos de vista”	• Implementação dos jogos/dinâmicas, com recurso a simulações que promovam a discussão de pontos de vista, tomada de decisões e a resolução de problemas.
“Promover a realização de projetos que envolvam a resolução de problemas e a tomada de decisões”.	



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

Meta: “Adoptar estratégias adequadas à resolução de problemas e à tomada de decisões”	
“Promover intencionalmente, na sala de aula e fora dela, atividades que permitam ao aluno fazer escolhas, confrontar pontos de vista e resolver problemas.”	• Implementação dos jogos/dinâmicas, com recurso a simulações que promovam a discussão de pontos de vista, tomada de decisões e a resolução de problemas.
Promover intencionalmente, na sala de aula e fora dela, atividades de simulação e jogos de papéis que permitam a percepção de diferentes pontos de vista”	
“Promover a realização de projetos que envolvam a resolução de problemas e a tomada de decisões”.	
Meta: “Realizar atividades de forma autónoma, responsável e criativa”	
“Promover intencionalmente, na sala de aula e fora dela, atividades dirigidas à experimentação de situações pelo aluno e à expressão da sua criatividade”;	• Exploração de diversos materiais diversificados e diferenciadores; liberdade de escolha e da expressão individual criativa; versatilidade do tema da proposta de trabalho;
“Organizar o ensino com base em materiais a recursos diversificados, que favoreçam a autonomia e criatividade do aluno”;	
“Criar na escola espaços e tempos para a intervenção livre do aluno”.	

Em seguida apresento a planificação da unidade didática, para uma melhor compreensão do trabalho desenvolvido.

2.8 PLANIFICAÇÃO DA UNIDADE DIDÁTICA

AULA	DATA	SUMÁRIO (Metodologias, estratégias, atividades)	OBJETIVOS	RECURSOS	MODALIDADE RECOLHA DE INFORMAÇÃO
AULA 1 e 2	12 Fevereiro Aula das 16:20h às 18:10h	Visualização de um powerpoint Apresentação de um powerpoint com os códigos de Comunicação Visual, o papel da imagem na Comunicação e o Design de Comunicação; O que é a gravura, diferentes tipos de gravura e técnicas de impressão. Apresentação da proposta de trabalho (Trabalho individual) Explicação das etapas do projeto (metodologia projetual) e objetivos da mesma Exercícios de relaxamento Dinâmica de grupo “vamos contar” Exercício de Expressão Dramática “Continua a história”	Reconhecer os códigos da comunicação visual; Identificar o papel da imagem na comunicação; Reconhecer o design de comunicação; Identificar os diferentes tipos de gravura e técnicas de impressão Compreender os objetivos da proposta de trabalho Estimular a criatividade, o relaxamento, concentração e as relações interpessoais	Computador, projetor, internet Proposta de trabalho Não aplicável	Grelha de avaliação do trabalho prático. Grelha de observação direta; Grelha de verificação (material, cumprimento de prazos...) Registos de autoavaliação

Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

AULA 3 e 4	19 Fevereiro Aula das 16:20h às 18:10h	Exercícios de relaxamento Dinâmica de grupo “vamos contar” Dinâmica de grupo “Outra função” Pesquisa de imagens e artistas para inspiração Pesquisa de imagens e inspiração de artistas com o tema subjugado às alterações climáticas Estudos de imagem e seleção dos materiais Estudos de imagens através de desenhos em papel A4 Construção da matriz Início da construção da matriz	Estimular a criatividade, o relaxamento, concentração e as relações interpessoais Recolher imagens e obras de artistas como inspiração para o trabalho a desenvolver Realizar estudos gráficos partindo das imagens seleccionadas. Selecionar os materiais a utilizar, para a composição da matriz	Não aplicável Telemóvel e/ou computador com recurso a internet Folhas A4; Materiais riscadores; Borracha; afia Materiais com textura tátil diversificados (cartão, fio; elásticos, plásticos, etc), x-acto, tesoura, cola branca.	
AULA 5 e 6	26 Fevereiro Aula das 16:20h às 18:10h	Exercícios de relaxamento Dinâmica de grupo “vamos contar” Dinâmica de grupo “O que estou a desenhar?” Construção da matriz Construção da matriz com diversos materiais de altura similar	Estimular a criatividade, o relaxamento, concentração e as relações interpessoais Construir a matriz através da aplicação dos conceitos anteriormente explorados e lecionados	Não aplicável Materiais com textura tátil diversificados (cartão, fio; elásticos, plásticos, etc), x-acto, tesoura, cola branca.	



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

AULA 7 e 8	12 Março Aula das 16:20h às 18:10h	Exercícios de relaxamento Dinâmica de grupo “vamos contar” Dinâmica de grupo “Nem sim nem não!” Impressão Impressão da matriz sobre a “tote bag”	Estimular a criatividade, o relaxamento, concentração e as relações interpessoais Aplicar a técnica de impressão	Não aplicável “tote bag”, rolo de tintagem, espátula, colher, tinta para tecido, placa de vidro ou de plástico;	
AULA 9 e 10	19 Março Aula das 16:20h às 18:10h	Exercícios de relaxamento Dinâmica de grupo (aula no exterior) Apresentação dos trabalhos Apresentação dos trabalhos à turma	Estimular as relações interpessoais, expressão corporal e comunicação. Refletir sobre o trabalho desenvolvido na Unidade Didática* Exposição individual à turma dos trabalhos realizados**	Não aplicável Trabalho finalizado	

*Após a apresentação os alunos deverão realizar a sua autoavaliação, através do preenchimento de uma ficha elaborada para o efeito

**Após a elaboração do trabalho final os alunos deverão realizar (pós aula) a memória descritiva em formato digital

2.9 PROPOSTA DE TRABALHO

Escola Secundária Camilo Castelo Branco

Educação Visual

8ºA 8ºC

22 alunos

Duração: 8 aulas x 50m

Entrega: 19/03/2025



Tote Bag para a Parfois- Mariana Malhão

OBJETIVO: Realiza uma composição com o tema das alterações climáticas, usando a comunicação visual. O trabalho final será a impressão de uma tote bag, através da técnica da cologravura.

PERSONALIZAR UMA TOTE BAG|COMUNICAÇÃO

Para a elaboração desta atividade é fornecido a cada aluno um saco de pano cru. ("tote bag")

Desenvolve o teu trabalho segundo a seguinte metodologia: (trabalho individual)

1. Pesquisa artistas e/ou imagens que façam referência às Alterações Climáticas para te inspirares.
2. Numa folha de papel A4, realiza estudos da imagem que vais construir. Através da comunicação visual trabalha o tema "Alterações climáticas".
3. Após a escolha da imagem, elabora uma lista dos materiais com textura tátil (cartão canelado, cartão prensado, fios, etc) a utilizar para a técnica de impressão, tendo em conta que estes devem ser preferencialmente materiais reutilizáveis e com alturas similares.
4. A matriz deve ser retangular, de cartão prensado e com medidas inferiores ao saco. Impermeabiliza todo o cartão (faces e laterais) com cola branca e deixa secar.
5. Recorta os materiais com texturas táteis para a tua composição. A composição ficará mais rica de usares várias texturas e em várias direções.
6. Cola a composição sobre a matriz seca e volta a impermeabilizar com cola. Deixa secar.
7. Faz a tintagem da matriz com o auxílio de um rolo. Aplica sobre o saco com o auxílio de um rolo de tintagem limpo para exercer pressão.
8. Realiza a memória descritiva em formato digital (pós-aula)

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO:

Transmissão da mensagem através da composição da(s) imagem (s)- **20 pontos**

Recolha de materiais diversos com textura tátil (relevos com altura similar) - **10 pontos**

Estudos de imagem- **15 pontos**

Composição visual da matriz -**20 pontos**

Qualidade gráfica da impressão (definição da forma e higiene na apresentação) - **20 pontos**

Memória descritiva- **15 pontos**

Fontes:

<https://banksyexplained.com/a-great-british-spraycation-august-2021/>

<https://amusearte.hypotheses.org/2072>

<https://comunidadeculturaearte.com/andy-warhol-um-toque-de-pop-que-mudou-o-mundo/>

<https://www.wikiart.org/pt/katsushika-hokusai/a-grande-onda-de-kanagawa-1831>

<https://artistsforclimate.org/climatecollection>

<https://www.vam.ac.uk/articles/introducing-william-morris?srltid=AfmBOorUyglbJY04eweMJPJhtedV49oPp9Z6gDWdpOQn6ZzxVtreIA->

CONTEÚDOS:

Códigos da comunicação visual;
Papel da imagem na comunicação;
Design de comunicação (logótipo, cartaz, outros)

MATERIAIS:

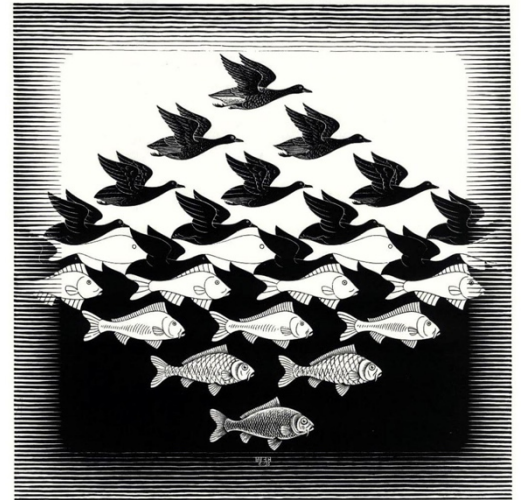
Saco de pano;
Folhas de papel cavaleiro A4;
Cola Branca;
Tesoura, x-acto;
Lápis de grafite;
Rolo de tintagem;
Espátula;
colher
Tinta para tecido;
Placa de vidro ou de plástico;
Materiais com textura tátil.

Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.



A Great British Spraycation| Banksy| 2021| Street art



Céu e Água I| M.C.Escher| 1938| Xilogravura



Save the planet| Asis Percalis| 2021| Ilustração



Strawberry Thief| William Morris| 1883| Impressão têxtil



Marilyn Dyptych| 1962| Andy Warhol| Serigrafia



A Grande Onda de Kanagawa| Hokusai| 1831| Xilogravura



CAP III. VAMOS JOGAR!

Neste capítulo, é apresentada de forma detalhada toda a prática desenvolvida no âmbito da unidade didática, evidenciando o percurso pedagógico seguido e as decisões tomadas ao longo do processo. A descrição centra-se, em particular, nas estratégias delineadas como tentativa de resposta às problemáticas previamente identificadas na turma, refletindo uma abordagem pedagógica intencional e ajustada ao contexto específico dos alunos. São ainda descritos os jogos didáticos implementados, com explicitação dos seus objetivos, regras, dinâmicas de funcionamento e respetiva ligação às competências a desenvolver. Esta componente prática é enriquecida com o recurso a registos fotográficos, que ilustram momentos significativos da implementação das atividades, contribuindo para uma perceção mais concreta e visual do trabalho realizado. A inclusão das imagens permite também evidenciar o envolvimento dos alunos, a natureza participativa das dinâmicas propostas e o ambiente de aprendizagem colaborativa e criativa que se procurou promover ao longo da unidade.



3.1 RESPOSTA ÀS PROBLEMÁTICAS

Através da unidade didática tentei encontrar algumas respostas para as problemáticas detetadas. Apesar do tempo de estágio e nomeadamente da unidade didática ser de curta duração, as problemáticas foram trabalhadas e acredito que foram desta forma minimizadas. Espero que esta tentativa de resposta às problemáticas, “abra” um caminho para alguém, caso assim o deseje, dê continuidade a este projeto.

INÍCIO DA AULA

Através dos exercícios de relaxamento os alunos eram convidados a participar no jogo e a começar a aula mal entrassem na sala. Antes de iniciarem os trabalhos de educação visual, os alunos preparavam e relaxavam o corpo e a mente, de modo a criar um ambiente de maior descontração e bem-estar.

“GRUPINHOS”

Após os exercícios de aquecimento e relaxamento a aula era iniciada com jogos dinâmicos/ dinâmicas de grupo, que têm como um dos seus principais objetivos a estimulação das relações interpessoais. Os alunos participavam em grupos e/ou individualmente, propondo por diversas ocasiões a interação com elementos da turma com os quais interagem menos. O jogo também promove espírito de equipa, aumentado desta forma a interação entre toda a turma e a valorização de todos os elementos.

FALHA NA COMUNICAÇÃO

Os jogos realizados, proporcionam a expressão da comunicação. Após a realização dos jogos, existia um momento para reflexão, com espaço para expressão, quer seja de sentimentos, emoções, mas também das experiências vivenciadas durante o jogo. Os jogos aumentam a comunicação entre os alunos uma vez que promovem esta interação e as relações interpessoais, estimulando a comunicação entre todos os elementos da turma. Esta turma é multicultural, com alunos de diferentes nacionalidades, mas que falam português, à exceção de uma aluna chinesa. Ao deparar-me com esta situação, tentei encontrar uma solução para esta barreira e encontrei uma opção no powerpoint, que traduz em direto para a língua escolhida. Para além da apresentação do powerpoint e da proposta de trabalho, recorri a esta ferramenta para que a aluna acompanhasse toda a aula.



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

Esta minha solução foi ainda aproveitada pelo professor cooperante e até pelo conselho de turma, o que se tornou muito útil, mais até que o google tradutor, pois esta ferramenta traduz em tempo real, o que facilitou em muito a comunicação.

A unidade didática incidiu sobre o tema da comunicação, abordado de forma mais teórica no powerpoint, bem como na proposta de trabalho, através da aplicação da comunicação visual como forma de alerta e sensibilização para as alterações climáticas.

CRIATIVIDADE

A criatividade é um conceito complexo e ambíguo, não existindo um consenso na sua definição, como já acima referi no 1º capítulo. Atualmente este conceito tem sido abordado de diferentes formas e em diferentes áreas, ajustando-se a contextos e objetivos diversos. No âmbito educacional, tem como um dos seus principais objetivos a estimulação do pensamento crítico e nas artes como um papel fundamental para a sensibilidade estética e criadora. Os jogos realizados, em especial os jogos dramáticos, estimulam a criatividade, deixando uma “porta aberta” para que as ideias fluam na proposta de trabalho. Após a conclusão da unidade didática, foi criado um formulário Google Forms para avaliar as atividades. Os alunos avaliaram, numa escala de 1 a 10, até que ponto os jogos realizados estimularam, ou não, a sua criatividade.

MONOTONIA

A aplicação das dinâmicas de grupo e jogos no início da aula, quebraram a rotina dos alunos no que ao contexto escolar regular da disciplina diz respeito. Apenas um dos exercícios era repetido (contagem dos números, abaixo explicado), que foi sempre realizado no início da aula. Este exercício promove a concentração, espírito de grupo e estimula o silêncio, para além disso os alunos demonstraram gosto e interesse pelo mesmo. Durante o intervalo, perguntavam-me “o que vamos fazer hoje?”, o que denota de algum modo que estavam curiosos e com vontade de participar nas atividades.

USO DO TELEMÓVEL

O uso do telemóvel é uma constante nas aulas, muitos alunos usam-no como ferramenta para pesquisa mas, do observado, grande parte do tempo é usado para fins recreativos. Esta realidade é muito difícil de contrariar, pelo que achei por bem durante a unidade didática que pudessem recorrer ao mesmo como fonte de



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

pesquisa para inspiração da construção da matriz. No entanto, tive o cuidado de estar sempre a verificar se o estavam a usar para esse fim e se as imagens serviam apenas de inspiração, não podendo recorrer à cópia. Optei por não imprimir a proposta de trabalho, tanto pelo factor ambiental, que é inerente à minha unidade didática, mas também pela facilidade e praticidade para os alunos terem sempre acesso à mesma, através do classroom. Na última aula, o preenchimento do google forms foi realizado no telemóvel, também minimizando o impacto ambiental, sem necessidade de impressão do inquérito, e também para que os alunos se sintam mais motivados à participação, através do recurso às novas tecnologias.

CONCENTRAÇÃO/COMPORTAMENTO

A diretora de turma informou que a turma apresentava graves défices de atenção no seu cômputo geral e com alguns casos individuais que necessitam maior atenção e mais individualizada. Também ao nível comportamental são, na sua grande maioria, bastante faladores, por vezes não respeitando as regras básicas de sala de aula e com casos pontuais de alunos que necessitam de uma intervenção mais profunda. Acredito que o facto de ser uma aula diferente das tradicionais, serviu como uma boa forma para captar a atenção e modificar comportamentos, que apesar de ter funcionado melhor ao início da implementação da unidade didática, desvanecendo com o decorrer das aulas, foi, apesar de tudo positiva. A escolha dos jogos realizados, sobretudo o jogo da contagem (abaixo explico detalhadamente-jogo nº1) que promove o silêncio, concentração e espírito de equipa ajudou em muito nesta problemática.

ALTERAÇÕES CLIMÁTICAS

A preocupação sobre este tema, foi também demonstrado pelos alunos, que se manifestaram sensíveis e com já com alguma literacia. Para além de atual, é um tema que pode abranger diversas formas, o que de algum modo serve como ferramenta para dar “asas à criatividade”. A unidade didática contemplou o tema “Comunicação” na qual se insere o design de comunicação para transmitir mensagens através de imagens. Também após o trabalho finalizado ao usarem a “tote bag”, os alunos, estão a transmitir e a propagar a mensagem para o alerta das alterações climáticas.



MAIOR ENVOLVIMENTO NA DISCIPLINA

O uso de ferramentas diferenciadas, como os jogos utilizados na unidade didática, servem como mote para cativar e envolver os alunos na disciplina, mostrando desta forma a sua versatilidade. É importante demonstrar a versatilidade que a(s) arte(s) pode(m) assumir, para cativar os alunos a envolverem-se mais na disciplina de Educação Visual.

3.2 IMPLEMENTAÇÃO DOS JOGOS|UNIDADE DIDÁTICA

Depois de decidido o(s) tema(s) a abordar na minha unidade didática, comecei por implementar nos inícios das aulas do oitavo ano, dinâmicas de grupo e jogos didáticos. Iniciei sempre com exercícios de relaxamento do corpo, como forma de relaxar não só o corpo, mas também a mente e também porque o relaxamento promove a concentração.

Após os exercícios de respiração, alongamento e relaxamento, os alunos eram convidados a participar em jogos/dinâmicas. Os jogos implementados são sempre adaptados ao contexto real em que se aplicam. Costumo recorrer a alguns livros de jogos/dinâmicas de grupo, mas com a experiência profissional que possuo, tenho vindo a perceber que os jogos são intuitivos e flexíveis, sempre passíveis de adaptações. Alguns dos jogos são criados por mim. Por essa razão decidi não fazer referências bibliográficas da descrição dos jogos, não só pela questão acima referida, mas ainda porque a descrição dos jogos foi por mim simplificada, não sendo transcritos dos livros de forma íntegra.

Após a decisão do tema da unidade didática, comecei a implementar os jogos/dinâmicas no início das aulas do professor cooperante no início do segundo período. Esta implementação funcionou muito bem e serviu como uma espécie de preparação para a minha unidade didática. Por achar que o tempo disponível para a implementação da unidade didática seria insuficiente para obter os resultados que se esperavam, ou seja, a implementação de jogos, no meu ponto de vista, para obter resultados visíveis, ao nível da melhoria nas relações interpessoais, concentração e criatividade, deveriam ser implementados por um maior espaço temporal. No entanto, após a decisão da minha unidade didática, decidi implementar logo no início do segundo período, para poder implementá-los no maior número de aulas possíveis.



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

A minha unidade didática iniciou-se no dia 12 de Fevereiro. Vou descrever os jogos/dinâmicas realizados, bem como os passos para a unidade didática, para ser mais fácil a compreensão das atividades desenvolvidas.

12 FEVEREIRO- AULAS 1 E 2

Nesta primeira aula, para uma contextualização teórica iniciei a aula com um *powerpoint* (Apêndice 1) acerca da unidade de trabalho 5, com o tema comunicação. Dentro deste tema abordei os códigos da comunicação visual, o papel da imagem na comunicação e o design de comunicação. Também apresentei a proposta de trabalho (acima) na qual ficou também disponível na *classroom* e abordei ainda a técnica da cologravura, com imagens passo a passo, para uma melhor compreensão da técnica a aplicar.

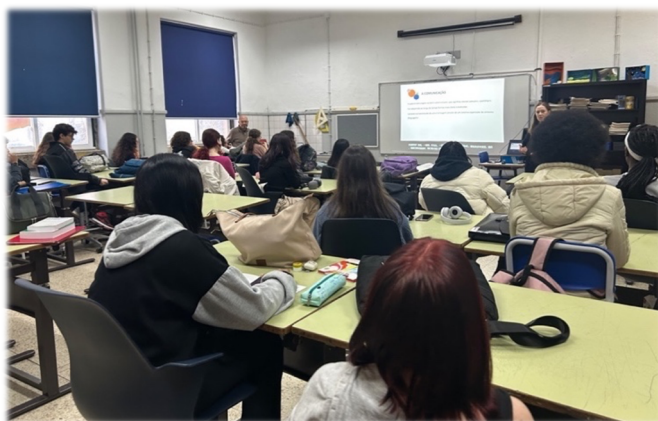


Figura 11 Apresentação do powerpoint

Depois da apresentação do powerpoint, iniciei os jogos com exercícios de respiração e um aquecimento simples.



Figura 12 Exercícios de aquecimento



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

Após o aquecimento os alunos foram convidados a colocar a cabeça sobre a mesa e a fechar os olhos para uma maior concentração para o jogo da contagem em grupo.

CONTAR EM GRUPO (JOGO Nº1)

OBJETIVOS: Estimular a concentração, o silêncio e o espírito de grupo

MATERIAL: Não aplicável

DURAÇÃO: Cerca de 10 m

DESCRIÇÃO: Os alunos têm de permanecer em silêncio e em roda. O objetivo do jogo é contar até o mais longe que conseguirem chegar. Cada aluno acrescenta um número sem uma ordem definida. Se falarem juntos, começa tudo de novo. Só com o olhar e/ou pela respiração deve-se perceber se pode falar ou não.



Figura 13 Exercício "Contar em grupo"

Devido à falta de espaço, o facto das pelas mesas serem muito pesadas e até pela questão do tempo, optei por adaptar o jogo às condições disponíveis, sendo que funcionou na mesma muito bem. Pedi para os alunos baixarem a cabeça sobre a mesa e fecharem os olhos, pois notei que esta uma técnica promoveu a concentração e o silêncio. Os alunos conseguiram (em 3 tentativas) chegar até ao número 23.

CONTINUA A HISTÓRIA (JOGO Nº2)

OBJETIVOS: Estimular a criatividade, espírito de equipa e atenção

MATERIAL: Não aplicável

DURAÇÃO: Cerca de 15 m

Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

DESCRIÇÃO: O coordenador da atividade inicia uma história, com as personagens e a (s) situações que quiser. Apontando para um aluno, este terá de dar continuidade à história, quando o coordenador quiser e de surpresa passa a palavra a outro aluno, que deverá continuar a história acrescentando novas cenas. O último deverá finalizar a história, tentando incluir as situações e as personagens adicionadas por todos.



Figura 14 Jogo "Continua a história"

Este jogo já tinha sido implementado antes e correu bastante melhor, talvez devido à presença da professora orientadora, os alunos na sua grande maioria ficaram bastante inibidos e alguns não quiseram participar. O tema que escolhi para a história foi o das alterações climáticas, o mesmo tema que propus para a proposta de trabalho.

Após o jogo, os alunos foram buscar as capas e iniciaram a pesquisa de imagens no telemóvel para inspiração para a sua composição visual. Tentei ir de mesa em mesa auxiliar os alunos na pesquisa. Após a pesquisa os alunos começaram a fazer os esboços/estudos de imagem.

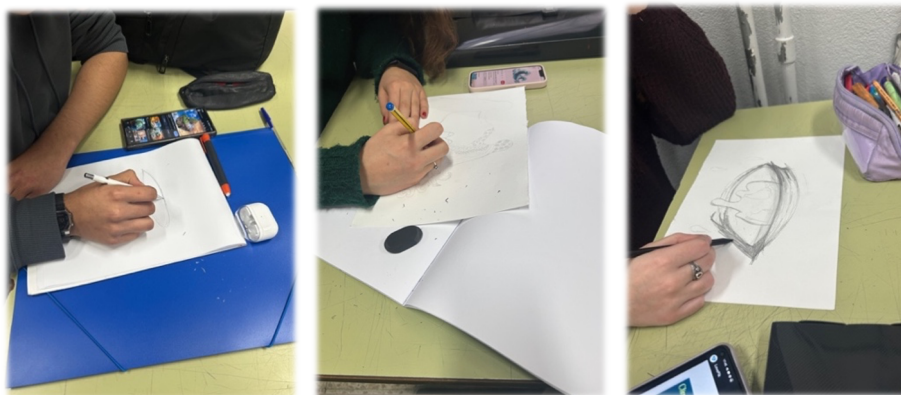


Figura 15 Desenho do projeto



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

19 FEVEREIRO - AULAS 2 E 3

Iniciei a aula com o jogo nº1 (jogo da contagem) que já referi na primeira aula e desta vez os alunos conseguiram chegar ao número 40. Após o jogo da contagem implementei o jogo “outra função”. Este jogo foi inventado/criado por mim.

OUTRA FUNÇÃO (JOGO Nº3)

OBJETIVOS: Estimular a criatividade e imaginação

MATERIAL: Lápis e folha branca

DURAÇÃO: Cerca de 10 m

DESCRIÇÃO: Em pequenos grupos de dois ou três elementos, o coordenador diz a cada grupo um objeto do quotidiano (por exemplo cadeira, chave de fendas, guarda-chuva, livro etc), após esta distribuição os alunos têm um minuto para encontrar outras funções que este objeto pode assumir. É pedido para os alunos exporem aos restantes as soluções encontradas.



Figura 16 Jogo "Outra Função"

Esta atividade correu muito bem e os alunos demonstraram gosto e interesse no jogo, pedindo para repetir.



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

Após os jogos, os alunos continuaram as suas pesquisas para a construção da matriz, realização de esboços e estudos de imagem e alguns iniciaram a construção da matriz.

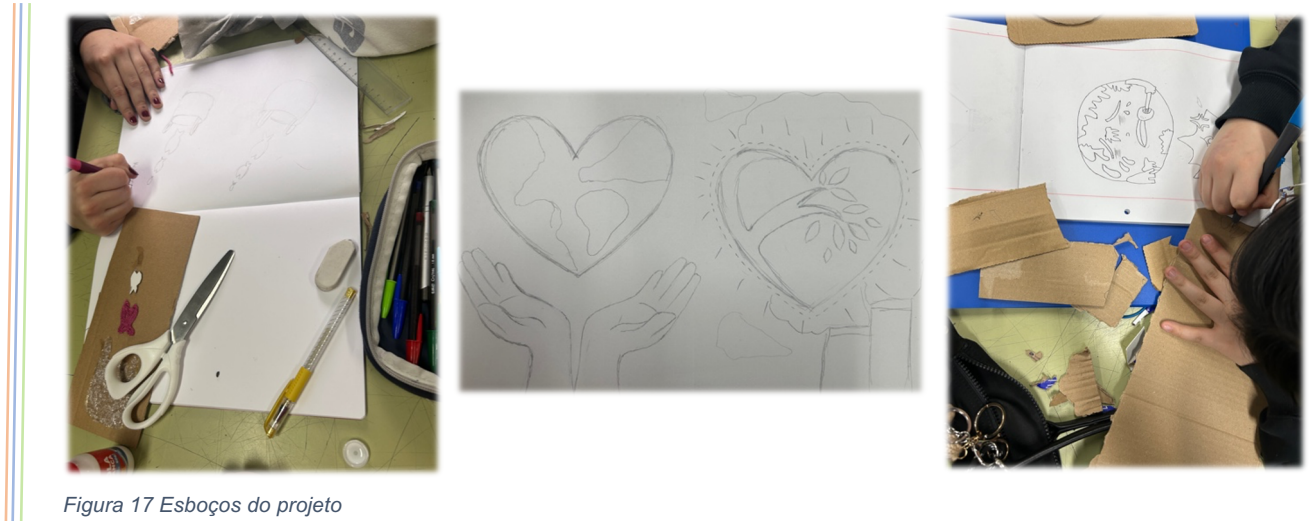


Figura 17 Esboços do projeto

26 FEVEREIRO- AULA 4 E 5

Nesta sessão, iniciei com o aquecimento/relaxamento do corpo e em substituição do jogo da contagem, implementei outro jogo criado por mim “1,2,3”. Apesar de gostarem do jogo, pediram para realizar também o jogo da contagem. Percebi que este jogo deveria ser implementado sempre, pois os alunos demonstraram interesse e vontade de chegar mais longe na contagem.

1,2,3 (JOGO Nº4)

OBJETIVOS: Mobilidade, concentração e memória

MATERIAL: Não aplicável

DURAÇÃO: Cerca de 10 m

DESCRIÇÃO: É atribuído a cada número uma ação/movimento (por exemplo saltar, bater palmas, etc), assim o coordenador vai dizendo os números alto e os alunos terão de executar o movimento/ação a que esse número corresponde. Conforme se vão enganando vão saindo, até chegar a um vencedor. Caso seja demasiado fácil, o coordenador vai tentando dificultar o jogo, podendo adicionar mais ações ou tentando confundir os números, dizendo alto um número e fazendo com a palma da mão outro.

Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.



Figura 18 Jogo "1,2,3"

O QUE ESTOU A DESENHAR (JOGO Nº5)

OBJETIVOS: Concentração, percepção corporal, motricidade fina

MATERIAL: Lápis e folha branca

DURAÇÃO: Cerca de 15 m

DESCRIÇÃO: Em duplas, os alunos são convidados a “desenhar” com a mão nas costas do colega, o desenho deverá ser feito lentamente e por partes, sendo que o que o colega deverá mimetizar a sua percepção corporal para o papel. Após o desenho feito deverão inverter os papéis.



Figura 19 Jogo "O que estou a desenhar"



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

Após os jogos, os alunos continuaram a construir a sua matriz e alguns alunos iniciaram já a impressão.

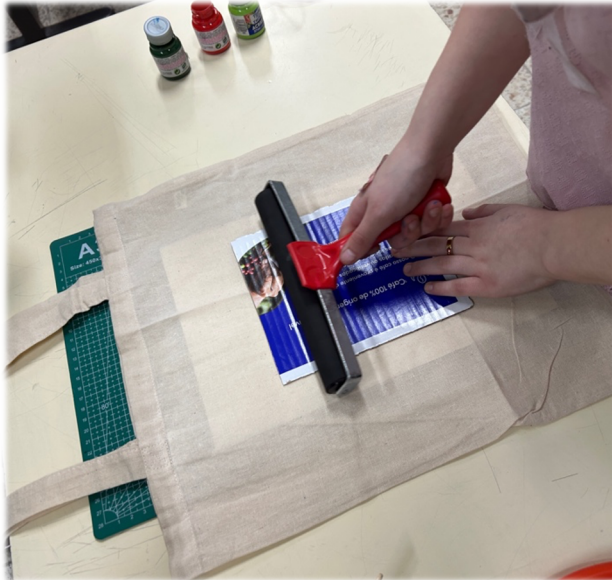


Figura 20 Técnica de impressão da cologravura

12 MARÇO- AULA 5 E 6

Iniciei a aula com o jogo da contagem e após este, implementei o jogo “Nem sim, nem não!”

NEM SIM NEM NÃO! (JOGO Nº6)

OBJETIVOS: Concentração, divertimento

MATERIAL: cartões com questões (orientador)

DURAÇÃO: Cerca de 20 m

DESCRIÇÃO: O orientador dirige-se a um aluno colocando uma série de questões às quais o aluno terá de responder rapidamente, a única regra é que não pode dizer sim nem não! Também não deverá repetir as suas respostas.



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.



Figura 21 Jogo "Nem sim, nem não!"

Após as dinâmicas os alunos finalizaram os seus trabalhos, deixando-os a secar.



Figura 22 Técnica de impressão



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

TRABALHOS FINALIZADOS



Figura 23 Matrizes dos trabalhos| Exposição dos trabalhos finais



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

19 MARÇO- AULAS 7 E 8

Para as últimas aulas da unidade didática optei por realizar a apresentação dos trabalhos finais no exterior. Esta opção surgiu do facto da sala de aula de educação visual não favorecer a comunicação e como queria que os alunos pudessem todos ver-se uns aos outros, optei por realizar a aula nos “arcos” que é um espaço exterior bastante agradável, coberto e com pinturas e mosaicos realizados pelos alunos de artes visuais.

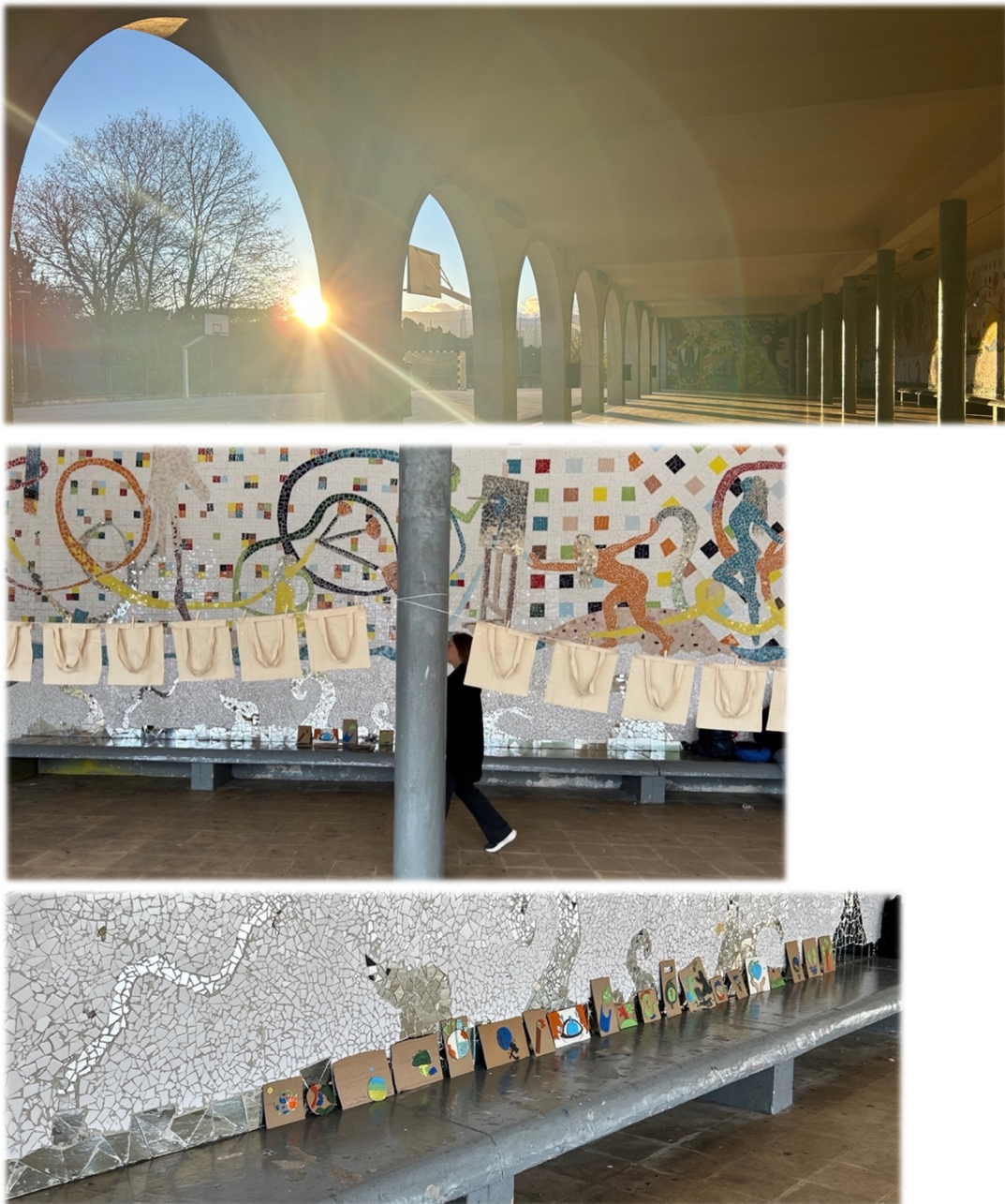


Figura 24 Preparação da aula final no exterior



Figura 25 Trabalhos expostos

Antes dos alunos chegarem preparei a aula, colocando entre as colunas uma corda e estendi os trabalhos com molas, como se de roupa tratasse. Todos os trabalhos ficaram visíveis para todos os alunos e também como preparei antes da aula iniciar, durante o intervalo outros alunos curiosos vieram perguntar o que estava a fazer e de que eram os trabalhos. Expliquei-lhes o tema e o que era, acabando, de forma inesperada por funcionar como que uma instalação artística.

Dispus as matrizes pelo banco e os alunos sentaram-se e cada um pegou na sua matriz. Começou assim a apresentação, que com a sua matriz colocaram-se em frente ao seu trabalho, explicando aos colegas o seu trabalho, o porquê da sua escolha e o seu significado. Apesar de achar que no geral correu bem, o barulho vindo da aula de educação física que estava a decorrer ao mesmo tempo, no campo exterior condicionou a comunicação. Para além disso, os alunos demonstraram dificuldades na exposição perante a turma, mostrando-se, no geral, tímidos. No entanto, penso que este exercício é importante para que consigam ultrapassar esses mesmos constrangimentos.



Figura 26 Aula final no exterior| Apresentação individual dos trabalhos



CAP IV- APÓS O JOGO

Este capítulo centra-se na análise global do trabalho desenvolvido ao longo de todo o estágio, integrando uma reflexão crítica sobre as aprendizagens e desafios do percurso realizado. Inicialmente, é feita uma análise detalhada das respostas obtidas através de um inquérito aplicado aos alunos do 8.º ano, via *Google Forms* (apêndice 2), permitindo compreender a perceção dos alunos relativamente à unidade didáctica implementada, bem como avaliar as estratégias pedagógicas utilizadas. Esta análise serve de ponto de partida para uma reflexão mais ampla sobre a própria unidade didáctica, os seus resultados e contributos para o desenvolvimento das competências visadas.



4.1 AVALIAÇÃO DOS ALUNOS À IMPLEMENTAÇÃO DA UNIDADE DIDÁTICA

Após a finalização da unidade didática, foi solicitado aos alunos para responderem a um *google forms* para avaliação da unidade didática. Do inquérito constavam onze questões, sendo que na sua maioria eram de avaliação de 1 a 10 (sendo 10 o mais positivo e 1 o menos positivo) e algumas de resposta curta. Também foi aplicada uma ficha de autoavaliação. Abaixo anexo os resultados do *google forms*.

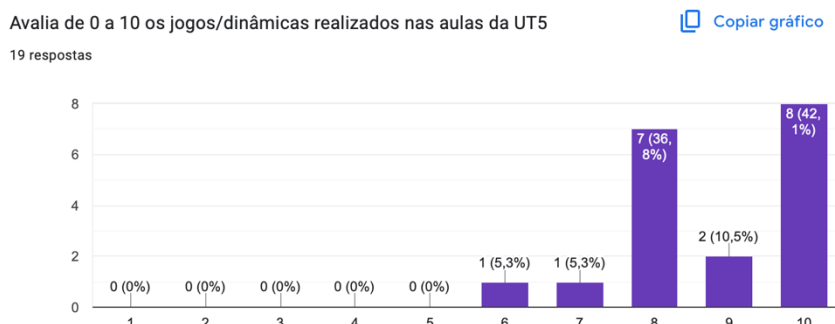


Figura 27 Respostas à avaliação dos jogos/dinâmicas

Relativamente à primeira questão todos responderam acima de 5 e na sua maioria avaliaram com 8 ou 10 os jogos/ dinâmicas realizadas.

Qual o jogo/dinâmica que mais gostaste?

18 respostas

Jogo de contar
o da contagem
O de contar
jogo dos numeros
Não sei
Jogo da contagem
O de continuar uma história e de responder perguntas sem sim ou não
O de contar os números
O jogo da história

Qual o jogo/dinâmica que mais gostaste?

18 respostas

O de contar
contagem
O dos números
Contar
O dos números
Da conta de numeros
Todos
1,2,3
Jogo de contar

Figura 28 Respostas à questão de quais jogos mais apreciaram

Na segunda questão de resposta curta, é evidente que o jogo “vamos contar” foi o eleito como preferido dos alunos. No que à criatividade diz respeito, os alunos concentraram, na sua grande maioria, as suas respostas acima do nível 7, concluindo-



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

se que efetivamente a sua criatividade ficou estimulada, após os jogos. E, de forma massiva, os alunos afirmaram que as ideias surgiram mais facilmente.

Avalia de 0 a 10 de que forma os jogos realizados estimularam a tua criatividade

 Copiar gráfico

19 respostas

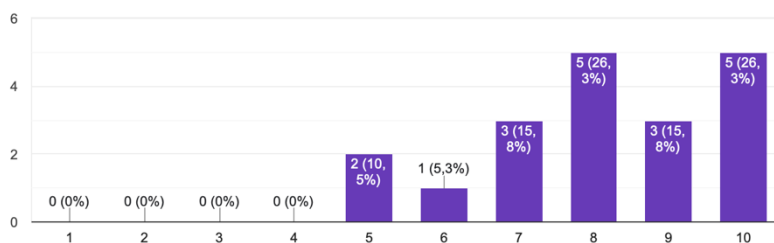


Figura 29 Respostas à avaliação do estímulo da criatividade após implementação dos jogos

Consideras que após os jogos, as ideias para realizares a proposta de trabalho surgiram mais facilmente?

18 respostas

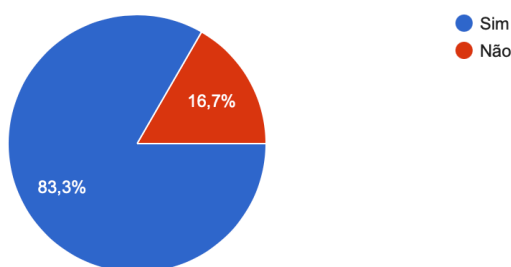


Figura 30 Respostas acerca do estímulo da criatividade

Já no que diz respeito à concentração, as opiniões são mais dispares, apesar disso a maioria considera acima de 7.

Avalia de 0 a 10 de que forma os jogos realizados estimularam a tua concentração

 Copiar gráfico

19 respostas

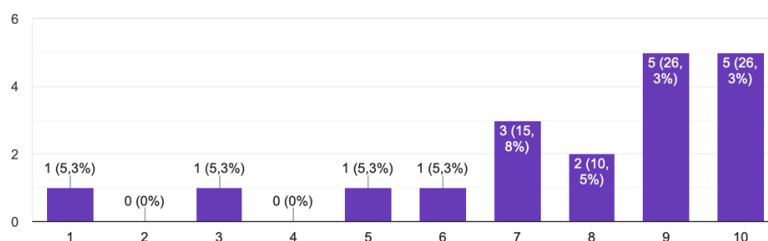


Figura 31 Respostas acerca do estímulo da concentração



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

As relações interpessoais, apesar de algumas respostas baixas, concentram-se na sua maioria entre o nível 8 e o 10.

Avalia de 0 a 10 de que forma os jogos realizados estimularam as relações interpessoais entre os elementos turma

 Copiar gráfico

19 respostas

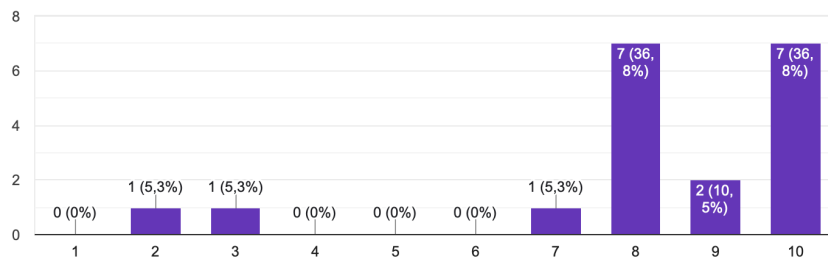


Figura 32 Respostas acerca dos estímulos das relações interpessoais

Os alunos foram questionados acerca de outras vantagens que as dinâmicas realizadas podiam trazer e as respostas foram variadas. Apesar de muitos repetirem as vantagens já enumeradas, tal como o estímulo da criatividade, concentração e relações interpessoais, destaco o divertimento, o silêncio e um (a) aluno (a) referiu que lhe provocou “mais vontade de estudar”.

Que outras vantagens achas que este tipo de dinâmicas podem trazer?

13 respostas

a mim trouxeram me mais vontade de estudar	Ajuda na concentração
Criatividade.	O convívio, as pessoas conhecem-se e aproximam-se, ajuda a preparar o cérebro para depois começar a trabalhar, ficamos mais felizes e são atividades que são raras fazer as animam.
Tar em silêncio	Criatividade
Sinta-se relaxado	Aumentam a atenção, criatividade e é divertido
Estimular a concentração	
Criatividade, concentração	
consideração	
Relaxar	
podem estimular a concentração tbm	

Figura 33 Resposta de outras vantagens que os jogos/dinâmicas podem trazer

A avaliação relativa à unidade de trabalho foi na maioria nível 8 e 10.



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

Avalia de 0 a 10 o gosto que tiveste a realizar esta unidade de trabalho.

 Copiar gráfico

19 respostas

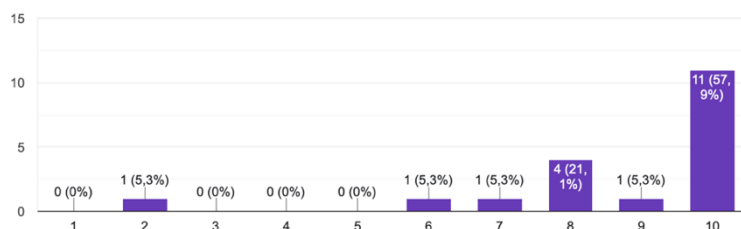


Figura 34 Respostas acerca do gosto da realização da unidade didática

Em relação ao desempenho individual existiram respostas variadas.

Avalia numa escala de 0 a 10 o teu desempenho no trabalho da UT5

 Copiar gráfico

19 respostas

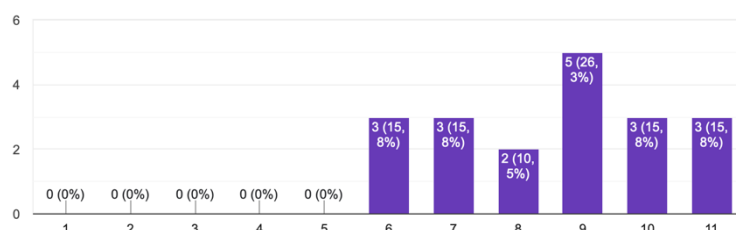


Figura 35 Avaliação do desempenho individual ao longo da UD

Por fim, a avaliação do meu desempenho foi acima de nível 7, na sua maioria nível 10.

Avalia de 0 a 10 o desempenho da estagiária na unidade de trabalho.

 Copiar gráfico

19 respostas

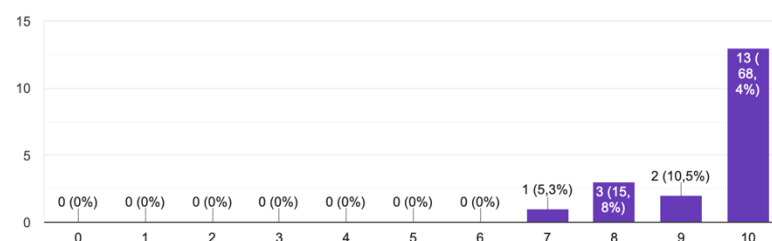


Figura 36 Avaliação do meu desempenho

O objetivo deste curto questionário era apurar de forma simples os efeitos da unidade didática nos alunos. Pretendeu-se averiguar de que forma a implementação dos jogos/dinâmicas aumentaram o estímulo da criatividade, da concentração e das relações interpessoais. Para além da observação direta e por questões aplicadas ao longo de toda a unidade didática, os alunos foram partilhando as suas opiniões, sensações e emoções vivenciadas ao longo de todo o período de implementação da unidade didática. Durante as primeiras aulas, as dinâmicas implementadas provocaram



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

um impacto mais forte nos alunos, possivelmente devido à novidade da experiência. Embora esse impacto inicial tenha diminuído ao longo das sessões seguintes, a motivação e o interesse dos alunos mantiveram-se constantes e não sofreram quebras significativas. Alguns alunos, durante os intervalos ou no final das aulas, abordavam-me com perguntas sobre os jogos que seriam utilizados na aula seguinte, evidenciando curiosidade e envolvimento com as dinâmicas propostas. No que respeita às práticas de artes visuais desenvolvidas na unidade didática, notou-se um interesse genuíno por parte dos alunos, especialmente no que diz respeito à aprendizagem da técnica de cologravura, que para muitos era uma experiência totalmente nova. A fase que mais despertou entusiasmo foi a da impressão sobre tecido, momento em que os alunos mostraram particular curiosidade e empenho. De um modo geral, as respostas recolhidas revelam uma perceção positiva da experiência, refletindo o impacto das estratégias utilizadas no envolvimento e motivação dos alunos.

4.2 REFLEXÃO SOBRE A IMPLEMENTAÇÃO DA UNIDADE DIDÁTICA

A unidade didática foi implementada na disciplina de Educação Visual, entre os dias 12 de fevereiro e 19 de março, com turmas agregadas do 8ºA e 8ºC. Os conteúdos abordados incidiram sobre a comunicação e os códigos de comunicação visual, o papel da imagem na comunicação e o design de comunicação. Este tema, foi pensado de forma que os alunos pudessem ter uma intervenção mais prática, remetendo para um contexto mais de oficina de artes e a uma linguagem mais plástica. Assim, surgiu a ideia de aplicar um tema que assola todas as gerações, em especial as gerações mais novas: as alterações climáticas. Um tema que, pela sua diversidade, se torna mais livre na escolha, não reprimindo a sua criatividade. Emergiu aliado ao tema, a ideia de usar a técnica de cologravura. Esta técnica consiste na adição de elementos a uma matriz, neste caso de cartão. Os materiais a utilizar para adição à matriz, foram todos materiais passíveis de reciclar. Os alunos construíram a sua matriz, e, através da aplicação da técnica de cologravura imprimiram a sua composição num saco de pano (tote bag). Através da comunicação e do design gráfico, a imagem do saco de pano, promoveu e publicitou o tema das alterações climáticas, sensibilizando todos os que depararam com saco.

Penso que no cômputo geral a implementação da unidade didática foi muito positiva, realçando os aspetos positivos, como são exemplo:

Agrado demonstrado- Todos os alunos, sem exceção, demonstraram diversão e bem-estar na realização dos jogos. Também na construção do saco, os alunos foram



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

transmitindo oralmente gosto pelo que estavam a fazer e revelaram que nunca tinham feito nada parecido.

Cativar- Alguns alunos, ao longo do primeiro período demonstraram desinteresse pela disciplina, não entregando sequer os trabalhos pedidos. Consegui que todos, sem exceção, realizassem a proposta de trabalho, o que já foi uma vitória. Outro ponto extremamente importante, e muito devido ao facto de todos terem realizado a minha proposta de trabalho, foi que no 2º período não existiram negativas, ou seja, das 5 negativas existentes no 1º período, todos conseguiram subir a sua nota.

Liberdade- Não posso deixar de referir que o professor cooperante me deixou totalmente à vontade para a implementação da unidade didática. Deu-me total liberdade e autonomia, prestando o auxílio necessário, sempre que solicitado. Esta liberdade foi fundamental para que pudesse realizar este experimento, por forma a colocar em prática em contexto real. Assim toda a unidade didática foi bastante enriquecedora e esclarecedora para as minhas dúvidas, que, desta forma consegui ver dissipadas.

No entanto deparei-me com alguns desafios, a saber:

A gestão do tempo- o facto de ser uma turma grande e a necessidade que demonstraram no apoio individual, fez com que a minha gestão do tempo fosse dificultada, tendo desta forma que gerir milimetricamente o tempo que aplicava a cada aluno. Também na aplicação dos jogos, pois como eram aplicados antes de iniciar a aula de educação visual, diminuía o tempo disponível para a aula.

Ruído- A agitação que os jogos provocaram nos alunos, não sendo necessariamente um ponto negativo, pois reflete o entusiasmo, no entanto, a tarefa de promover o silêncio não era simples.

Infraestruturas- O facto da sala de educação visual ter bastante humidade, foi uma dificuldade que subsistiu. Ao entrar na sala, deixávamos sempre a porta aberta e abríamos também as janelas, mas o frio não permitia que ficassem assim por muito tempo. Também o mobiliário pesado impediu que conseguisse arrastar as mesas para criar um espaço para a implementação dos jogos/dinâmicas. Tive que adaptar os jogos às condições existentes.

Todos estes aspetos positivos, bem como os desafios enfrentados, contribuíram significativamente para criar uma dinâmica construtiva ao longo do processo de estágio, com especial destaque para a implementação da unidade didática. Foi particularmente gratificante perceber que os objetivos inicialmente traçados foram sendo gradualmente alcançados, refletindo o envolvimento dos alunos e a receptividade relativamente às estratégias pedagógicas adotadas. Paralelamente, os desafios que surgiram ao longo do percurso revelaram-se fundamentais para o meu desenvolvimento, não apenas enquanto futura docente, mas também enquanto pessoa.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

O percurso desenvolvido ao longo deste estágio pedagógico constituiu uma experiência profundamente enriquecedora, tanto a nível pessoal como profissional. A observação e a intervenção em contexto real de sala de aula permitiram-me confrontar ideias pré-concebidas com a realidade concreta do ensino das Artes Visuais, particularmente no 3.º ciclo do ensino básico. A constatação de dificuldades como a escassez de criatividade, a baixa concentração e as relações interpessoais escassas revelou-se um ponto de partida fundamental para a reflexão crítica e a procura de práticas pedagógicas mais eficazes e cativantes. Foi nesse contexto que se tornou evidente a necessidade de repensar os modelos tradicionais de ensino, demasiado centrados na teoria e pouco atentos às especificidades dos alunos. A experiência acumulada, tanto enquanto estudante como enquanto profissional do ensino, permitiu-me compreender melhor o impacto que metodologias mais práticas, participativas e emancipatórias podem ter na motivação e no desenvolvimento global dos alunos.

Read, remete-nos para a importância do papel do professor “(...) sejam quais forem as idiossincrasias que o indivíduo possa ter ao nascer, é dever do professor irradiá-las, a menos que se conformem com um certo ideal de carácter determinado pelas tradições da sociedade da qual o indivíduo se tornou involuntariamente um membro.” (Read, 2022, p.14) A implementação de uma unidade didática baseada em jogos didáticos e dinâmicas de grupo, ancorada nos interesses e necessidades dos alunos, revelou-se uma estratégia eficaz para estimular a criatividade, melhorar a concentração e promover relações interpessoais mais saudáveis, que aplicadas ao campo das artes visuais provoque uma autonomia criativa. Esta abordagem, aliando teoria e prática, confirmou o potencial da educação artística como meio privilegiado de desenvolvimento pessoal e social, tal como defendido por autores como Read (2022) e Rancière (2013), cujas perspetivas contribuíram decisivamente para sustentar teoricamente esta proposta pedagógica. Neste sentido, este relatório não só documenta o percurso formativo realizado, mas também propõe uma reflexão sobre o papel do professor enquanto agente de mudança, capaz de criar ambientes de aprendizagem mais inclusivos, motivadores e orientados para a emancipação dos alunos. O estágio pedagógico constituiu, assim, uma etapa decisiva no meu processo de formação como docente, permitindo-me consolidar práticas e visões pedagógicas alinhadas com uma educação mais crítica, criativa e transformadora.



Jacques Rancière em o seu livro “O Mestre Ignorante”, em diálogo com Joseph Jacotot e o seu “Método de Ensino Universal”, defendem a igualdade de inteligências, promovendo um ambiente em que os sujeitos possam desenvolver o seu potencial crítico e conscientemente.

“(…) pode-se *ensinar o que se ignora*, desde que se emancipe o aluno; isto é que se force o aluno a usar a sua própria inteligência. Mestre é aquele que encerra uma inteligência em um círculo arbitrário do qual não poderá sair se não se tornar útil a si mesma. Para emancipar um ignorante, é preciso e suficiente que sejamos nós mesmos, emancipados; isso é, verdadeiramente conscientes do poder do espírito humano. O ignorante aprenderá sozinho o que o mestre ignora, se o mestre acredita que ele o pode, e o obriga a atualizar a sua capacidade.”

Rancière (2013, p.34)

Assim, serão tão importantes os fins e os objetivos alcançados, tanto quanto a importância da provocação da busca pelos mesmos. Acredito que consegui criar nos alunos as condições necessárias, para que eles mesmos, continuem essa busca curiosa pelo desconhecido, pela aprendizagem autónoma e pelo autoconhecimento.

Chego ao fim deste percurso com a convicção reforçada de que o professor não é apenas um transmissor de conteúdos, mas um agente transformador que pode — e deve — criar condições para que os alunos se reconheçam como sujeitos ativos do seu próprio processo de aprendizagem. A experiência de estágio confirmou que é possível — e necessário — romper com modelos pedagógicos estagnados, apostando em metodologias que estimulem a criatividade, o pensamento crítico e a autonomia. Tal como defendem os autores acima mencionados, ensinar não é submeter, mas emancipar. Se os jogos didáticos se revelaram eficazes para despertar o interesse e o envolvimento dos alunos, a questão que permanece é: estaremos, enquanto professores, dispostos a abrir caminho à liberdade criativa dos nossos alunos? Estamos preparados para ensinar aquilo que não sabemos, desde que acreditamos no poder transformador da aprendizagem partilhada? Este relatório não fecha um ciclo, mas lança novas inquietações sobre o papel das artes visuais (e de práticas pedagógicas associadas), não como um apêndice curricular, mas como um espaço de emancipação, de criação e de resistência.



REFERÊNCIAS

- Adams, M.** (2010). *Teaching for diversity and social justice* (2nd ed.). Routledge.
- Alencar, E. M. L. S.** (2007). *Criatividade no contexto educacional: três décadas de pesquisa. Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 23, 45–49.
- Alencar, A. B.** (2007). *Criatividade e educação: desafios e práticas*. São Paulo: Editora XYZ.
- Aires, J. R.** (1991). Escola Secundária de Camilo Castelo Branco - Vila Real: Subsídios para a sua história e do ensino em Trás-os-Montes. Vila Real.
- Barret, G.** (1989). *Pédagogie de la situation en expression dramatique et en éducation*. Montréal: Recherche en expression.
- Brandes, D., & Phillips, H.** (2008). *Manual de jogos educativos: 140 jogos para professores e animadores de grupos* (C. A. Cardoso, Trad.). Lisboa: Padrões Culturais.
- Brougère, G.** (2010). Formas lúdicas e formas educativas. Em J. Bédard & G. Brougère (Orgs.), *Jogo e aprendizagem: Quais relações?* (pp. 43-62). Sherbrooke: Éditions du CRP.
- Camnitzer, A.** (2009). *A arte e a educação: uma relação crítica*. Editora XYZ.
- Carvalho, A.A.A.** (2022). Metodologias ativas e tecnologias educacionais digitais. Maranhão. Fundação de Amparo à Pesquisa e ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico do Maranhão (FAPEMA).
- Dias, R.** (2005). *Nietzsche e a música*. São Paulo: Discurso Editorial; Ijuí, RS: Unijuí.
- Efland, A.** (1976). The school art style: A functional analysis. *Studies in art education*, 17(2), 37-44.
- Eisner, E. W.** (2008). *O que a educação pode aprender da arte*. Artmed.
- Favaretto, C.** (2010). Arte contemporânea e Educação. *Revista Iberoamericana de Educación*, n. 53, p 225-235.



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

Farina, C. (2006). Estética da formação. *Cadernos de Educação*, (27), 193–205.

Foucault, M. (1999). *Microfísica do poder*. Edições Graal.

Freire, P. (1996). *Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra.

Freire, P. (2022). *Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra.

Fróis, J. P. (Coord.). (2000). *Educação estética e artística: Abordagens transdisciplinares*. Fundação Calouste Gulbenkian.

Gaztambide, F.R. (2013). Why the arts don't do anything: Toward a new vision for cultural production in education. *Harvard Educational Review*, 83(1), 211-237. Arts don't Do Anything

Hooks, B. (2013). *Ensinando a transgredir: a educação como prática da liberdade*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2.

Huizinga, J. (1996). *Homo ludens: O jogo como elemento da cultura* (4ª ed) São Paulo: Perspectiva.

Kishimoto, T. M. (2007). *O jogo na educação infantil: uma perspectiva histórico-cultural*. Petrópolis, RJ: Vozes.

Leite, C., Fernandes, P., & Mouraz, A. (2012). Contextualização curricular: princípios e práticas. NO. 22, PP. 1-5.

Lehrer, J. (2012). *Imagine: como funciona a criatividade* (Tradução de [nome do tradutor]). Lisboa: Temas & Debates.

Nietzsche, F. W. (2005). *Humano, demasiado humano: Um livro para espíritos livres* (P. C. de Souza, Trad.). Companhia de Bolso.

Oliveira, E. da L. L., & Alencar, E. M. L. S. (2010). Criatividade e escola: Limites e possibilidades segundo gestores e orientadores educacionais. *Revista Semestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional*, 14(2), 245–260.

Ostrower, F. (1978). *Criatividade e processos de criação*. Rio de Janeiro. Editora Vozes.



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

Perrenoud, P. (2004). *Dez novas competências para ensinar*. Artmed.

Perrenoud, P. (s.d.). Viver numa organização.

Piaget, J. (1967). *A psicologia da inteligência*. Fundo de Cultura.

Piaget, J. (1971). *O jogo, o sonho e a imitação na infância*. Rio de Janeiro: Forense Universitária.

Queiroz, T. D., & Martins, J. L. (2002). *Pedagogia lúdica: Jogos e brincadeiras de A a Z*. Rideel.

Read, H. (2022). *Educação pela arte*. Editora Vozes.

Rancière, J. (2022). *O mestre ignorante: Cinco lições sobre a emancipação intelectual* (2ª ed.). Autêntica.

Salazar, A. (2003). *Que é arte?* Campo das Letras.

Santos, A. de S. (2008). *Mediações arteducacionais*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

Santos, A. (1989). *Mediações artístico-pedagógicas*. Livros Horizonte.

Santos, G. L. (Org.). (2011). *Tecnologia e educação*. Editora Plano.

Santos, M., & André, M. (2012). Criatividade na educação de infância: algumas reflexões. *Cadernos de Educação de Infância*, número 96, 43-46.

Sousa, A. B. (2003). *Educação pela arte e artes na educação-Bases psicopedagógicas* (Vol. 1).

Sousa, A. B. (2003). *Educação pela arte e artes na educação-Drama e Dança* (Vol. 2).

Sousa, A. B. (2003). *Educação pela arte e artes na educação-Música e Artes Plásticas* (Vol. 3).

Stern, W. (1938). *General psychology from the personalistic standpoint*. Macmillan.

Sternberg, R., & Williams, W. (2003). *Como desenvolver a criatividade do aluno*. Porto: ASA Editores.



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

Vários autores. (2000). *Educação pela arte: Estudos em homenagem ao Dr. Arquimedes da Silva Santos*. Livros Horizonte.

Vygotsky, L. S. (1930). *A imaginação e a arte na infância* (3ª ed., trad. Z. A. A. de Souza). São Paulo: Ática.

Vygotsky, L. S. (2003). *Psicologia pedagógica* (1ª ed. brasileira). Artmed.

Vygotsky, L. S. (2012). *Imaginação e criatividade na infância: Ensaio de psicologia*. Lisboa: Dinalivro.

Vygotsky, L. S. (2024). *Imaginação e criatividade na infância*. WMF Martins Fontes.

Loponte, L. G. (2012). Desafios da arte contemporânea para a educação: práticas e políticas. *Education policy analysis archives*, 20, 42-42

Madeira, H. (2006). Ensino profissional de jovens: Um percurso escolar diferente para a (re)construção de projetos de vida. *Revista Lusófona de Educação*, 7, 121–141. (<https://www.redalyc.org/pdf/349/34900708.pdf>)

Manes, S. (2007). *83 jogos psicológicos para a dinâmica de grupos* (6ª ed.). Paulus.

Menezes, L. C. (Org.). (2003). *Dicionário de pedagogia*. Autêntica.

Ribeiro, A. (2018). *O mistério da criatividade: Teorias e práticas criativas nas Ciências e nas Artes, na vida quotidiana e na Educação*. Edições Afrontamento.

Robinson, K. (2010). *O elemento: Descobrir sua paixão muda tudo* (L. L. de Oliveira, Trad.). Editora Objetiva.

Zeichner, K. (1993). Traditions of practice in U.S. teacher education. In J. L. Kincheloe & D. J. Weil (Eds.), *The politics of curriculum and instruction* (pp. 3–27). Bergin & Garvey.



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

Sítios da internet:

Convenção Direitos da criança

<https://www.unicef.org/brazil/convencao-sobre-os-direitos-da-crianca>

“Framework for culture and arts education” da UNESCO (2024).

https://www.unesco.org/sites/default/files/medias/fichiers/2024/02/WCCAE_UNESCO%20Framework_EN_0.pdf

Conselho Nacional de Educação 2023.

https://www.cnedu.pt/content/edicoes/pareceres_e_recomendacoes/Livro_Pareceres_Recomendacoes_2023_v.06-05.pdf

Direção-Geral da Educação. (s.d.). Educação artística.

<http://www.dge.mec.pt/educacao-artistica-0>

Direção-Geral da Educação. (s.d.). Aprendizagens essenciais – Educação Visual – 3.º ciclo.

https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/3_ciclo/educacao_visual_3c_ff.pdf

Direção-Geral da Educação. (s.d.). Currículo Nacional – 1.º CEB.

http://metasdeaprendizagem.dge.mec.pt/metasdeaprendizagem.dge.mec.pt/wp-content/uploads/2010/09/Curriculo_Nacional1CEB.pdf

Direção-Geral da Educação. (s.d.). Estratégia Nacional de Educação para a Cidadania.

<https://www.dge.mec.pt/estrategia-nacional-de-educacao-para-cidadania>

Direção-Geral da Educação. (s.d.). Orientações curriculares para a educação pré-escolar.



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

https://www.dge.mec.pt/ocepe/sites/default/files/Orientacoes_Curriculares.pdf

Direção-Geral da Educação. (2017). Despacho n.º 5908/2017.

https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto_Autonomia_e_Flexibilidade/despacho_5908_2017.pdf

Diário da República. (2018). Despacho Normativo 10-A/2018.

<https://diariodarepublica.pt/dr/detalhe/despacho-normativo/10-a-2018-115552668>

Nascimento, M. A. (s.d.). O professor e a tecnologia.

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/professor-e-a-tecnologia>

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)

<http://www.dge.mec.pt/educacao-artistica>

Aprendizagens Essenciais 3º Ciclo E.V.

https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/3_ciclo/educacao_visual_3c_ff.pdf

Metas Gerais de Aprendizagem currículo nacional.

http://metasdeaprendizagem.dge.mec.pt/metasdeaprendizagem.dge.mec.pt/wp-content/uploads/2010/09/Curriculo_Nacional1CEB.pdf

Estratégia Nacional de educação para a cidadania.

<https://www.dge.mec.pt/estrategia-nacional-de-educacao-para-cidadania>

Direção-Geral da Educação. (s.d.). Orientações curriculares para a educação pré-escolar.

https://www.dge.mec.pt/ocepe/sites/default/files/Orientacoes_Curriculares.pdf

Direção-Geral da Educação. (2017). Despacho n.º 5908/2017.



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto_Autonomia_e_Flexibilidade/despacho_5908_2017.pdf

Diário da República. (2018). Despacho Normativo 10-A/2018.

<https://diariodarepublica.pt/dr/detalhe/despacho-normativo/10-a-2018-115552668>

Nascimento, M. A. (s.d.). O professor e a tecnologia.

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/professor-e-a-tecnologia>

Documentos estruturantes da ESCCB.

<https://esccbvr.pt/documentos/>



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

APÊNDICES



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

Apêndice 1-Powerpoint da Unidade Didática



EDUCAÇÃO VISUAL

8ªA 8ªC | Ana Pimentel

UT 5- COMUNICAÇÃO

CÓDIGOS DA COMUNICAÇÃO VISUAL

PAPEL DA IMAGEM NA COMUNICAÇÃO

DESIGN DE COMUNICAÇÃO



A COMUNICAÇÃO

A palavra tem origem no latim *communicare*, que significa «tornar comum», «partilhar»;

Foi adquirindo ao longo do tempo formas mais claras e evoluídas.

Consiste na transmissão de uma mensagem através de um sistema organizado de símbolos (linguagem)





Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.



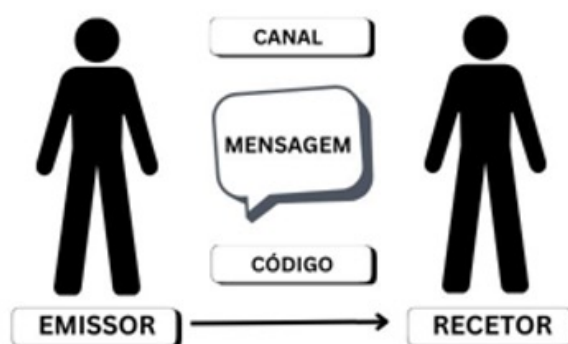


Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.



A COMUNICAÇÃO





Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.



COMUNICAÇÃO VISUAL

Transmissão de uma mensagem através de símbolos visuais;

Elementos da linguagem visual;

As mensagens são facilmente compreendidas por TODOS.





Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.





Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.



ICONICIDADE

O conceito de **iconicidade** é uma representação visual ou simbólica que partilha uma semelhança com o objeto ou conceito que representa.



ABSTRAÇÃO

Abstração é o processo de simplificação para representar algo sem a intenção de reproduzir fielmente as características do objeto representado.



REPÚBLICA
PORTUGUESA



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.



O PODER DAS IMAGENS

Na comunicação visual o poder das imagens, através do impacto visual, pode substituir as palavras.

“A imagem foi usada para atingir onde a palavra falada simplesmente não conseguia alcançar”

(Mondzain, 2003, p.19)





Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.





Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.



Ivor Prickett, 2018



Iain Macmillan, 1969

Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.



DESIGN DE COMUNICAÇÃO

O **design de comunicação** tem como objetivo principal transmitir mensagens de forma clara, eficaz e atraente, utilizando elementos visuais; (**Mensagem gráfica**)

Pode ser aplicado em diversos contextos (logótipos, marcas, layouts, anúncios publicitários, revistas, jornais, cartazes, outdoors, entre outros ;



James Flagg, 1917



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.



Peter Behrens, 1900 a 1912



Herbert Bayer, 1953



DESIGN DE COMUNICAÇÃO

Para que a comunicação seja corretamente efetuada e legível há que ter em conta certos elementos:

LETRA

RELAÇÃO TEXTO/IMAGEM

COR



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.



LETRA

A letra é legível e atrativa pelos diferentes tamanhos e cores que assume.



Suzana Licko, 2013



RELAÇÃO TEXTO/IMAGEM

A letra e a relação texto/imagem são elementos fundamentais numa composição gráfica;

A letra tem de ser legível e de fácil leitura, bem como a imagem que deve ser simplificada e apelativa.



José Brandão e Susana Brito, 2012



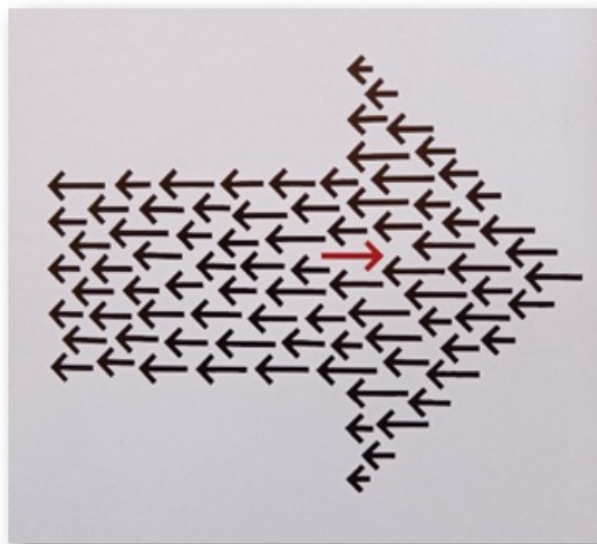
Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.



COR

A cor é um elemento fundamental e é utilizado para destacar determinados elementos gráficos, sejam imagens, letras ou símbolos, estando presente em qualquer produto gráfico.



Anton Stankowski, 1972

Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

CARTAZ



David Bruschi, 2015



Milton Glaser, 1976



Alphonse Mucha, 1897



Toulouse-Lautrec, 1891



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.



FLYER/PANFLETO



OUTDOOR





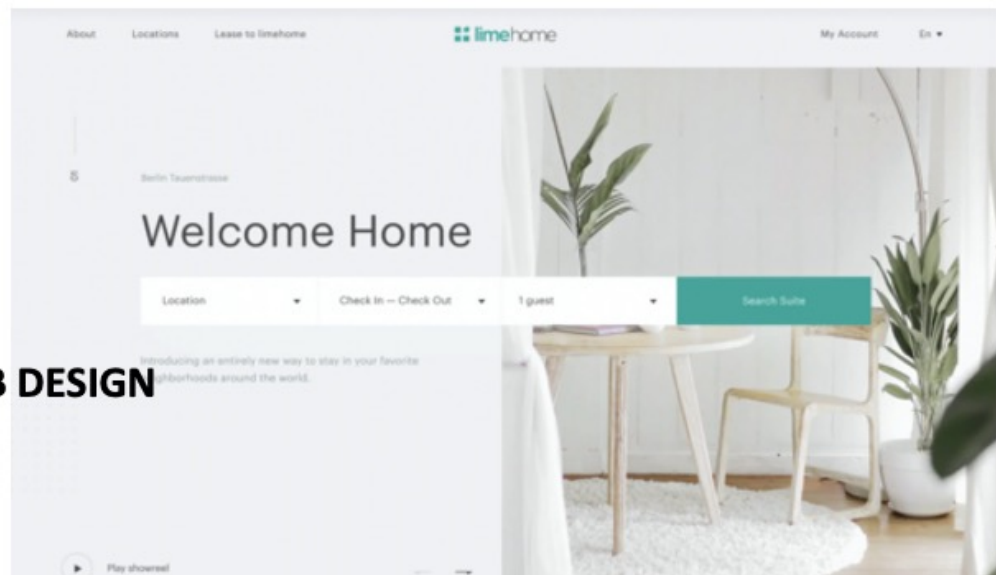
Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

MUPPI

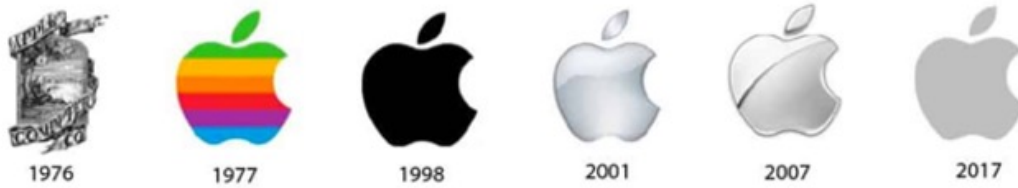


WEB DESIGN



Vamos jogar em Educação Visual?

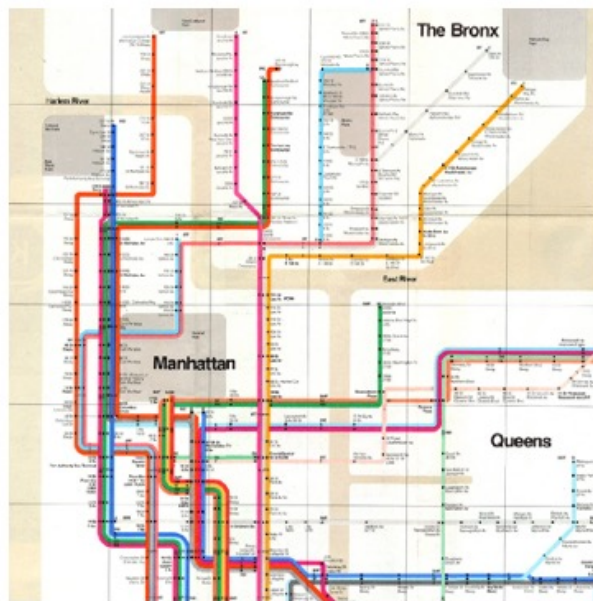
O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.



LOGÓTIPO



SINALÉTICA



O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.



PICTOGRAMAS



EDITORIAIS



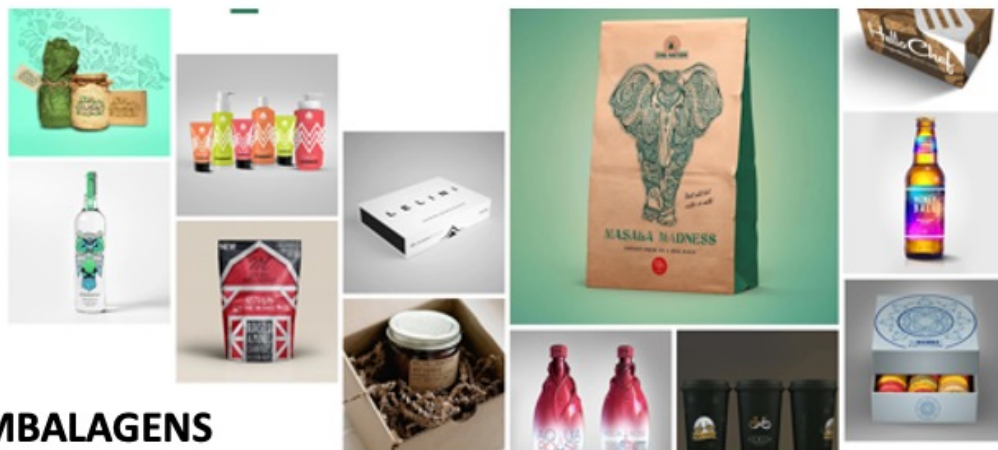
Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

MARCA LAYOUT



EMBALAGENS



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

PROPOSTA DE TRABALHO

Escola Secundária Camilo Castelo Branco

Educação Visual

8ºA 8ºC

Duração: 8 aulas x 50m

Entrega: 05/03/2025

OBJETIVO: Realiza uma composição com o tema das alterações climáticas, usando a comunicação visual.

O trabalho final será a impressão de uma tote bag, através da técnica da colagem.

UT 5 | D.COMUNICAÇÃO

CONTEÚDOS:

- Códigos da comunicação visual;
- Papel da imagem na comunicação;
- Design de comunicação (logótipo, cartaz, outros)

MATERIAIS:

- Saco de pano;
- Folhas de papel cavalinho A4;
- Cola Branca;
- Tesoura, x-acto;
- Lápis de grafite;
- Rolo de tintagem;
- Espátula;
- colher
- Tinta para tecido;
- Placa de vidro ou de plástico;
- Materiais com textura tátil.



Tote Bag para a Parfois- Mariana Malhão

PERSONALIZAR UMA TOTE BAG | COMUNICAÇÃO

Para a elaboração desta atividade é fornecido a cada aluno um saco de pano cru.

Desenvolve o teu trabalho segundo a seguinte metodologia: (trabalho individual)

1. Pesquisa artistas e/ou imagens que façam referência às Alterações Climáticas para te inspirares.
2. Numa folha de papel A4, realiza estudos da imagem que vais construir (Entrega 2 estudos de imagem). Através da comunicação visual trabalha o tema "Alterações climáticas".
3. Após a escolha da imagem, elabora uma lista dos materiais com textura tátil (cartão canelado, cartão prensado, fios, etc) a utilizar para a técnica de impressão, tendo em conta que estes devem ser preferencialmente materiais reutilizáveis e com alturas similares.
4. A matriz deve ser retangular, de cartão prensado e com medidas inferiores ao saco. Impermeabiliza todo o cartão (faces e laterais) com cola branca e deixa secar.
5. Recorta os materiais com texturas táteis para a tua composição. A composição ficará mais rica de usares várias texturas e em várias direções.
6. Cola a composição sobre a matriz seca e volta a impermeabilizar com cola branca. Deixa secar.
7. Faz a tintagem da matriz com o auxílio de um rolo. Aplica sobre o saco com o auxílio de um rolo de tintagem limpo para exercer pressão.
8. Realiza a memória descritiva em formato digital (pós-aula)



Tote Bag para a Parfois- Mariana Malhão

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO:

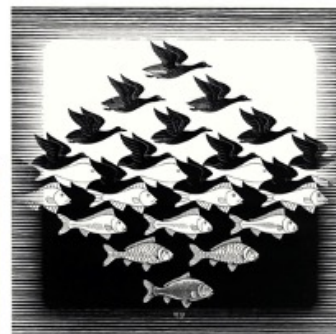
Transmissão da mensagem através da composição da(s) imagem (s) - **20 pontos**
Recolha de materiais diversos com textura tátil (relevos com altura similar) - **10 pontos**
Estudos de imagem - **15 pontos**
Composição visual da matriz - **20 pontos**
Qualidade gráfica da impressão (definição da forma e higiene na apresentação) - **20 pontos**
Memória descritiva - **15 pontos**

Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.



A Great British Spraycation | Banksy | 2021 | Street art



Céu e Água I | M.C. Escher | 1938 | Xilogravura



Marilyn Dyptych | 1962 | Andy Warhol | Serigrafia



A Grande Onda de Kanagawa | Hokusai | 1831 | Xilogravura

Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.



Save the planet | Ásis Percalis | 2021 | Ilustração



Strawberry Thief | William Morris | 1883 | Impressão têxtil



COLOGRAVURA

A cologravura é uma técnica de impressão que usa a colagem de diversos materiais para criar texturas e efeitos visuais únicos numa matriz, onde a imagem é formada.





Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.



COLOGRAVURA

1. Preparação da Matriz: Começa-se criando uma matriz, onde os materiais são colados ou aplicados de maneira estratégica para formar a imagem. Podem usar-se materiais de diferentes texturas;



COLOGRAVURA

2. Adição de Textura: Diferente de outras técnicas de gravura, onde se trabalha com linhas e sulcos, a cologravura permite trabalhar com texturas e formas mais orgânicas e tridimensionais. Os elementos aplicados à matriz ficam elevados ou têm diferentes profundidades, o que gera um efeito de relevo.





Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.



COLOGRAVURA

3. Tintagem: Uma vez a matriz pronta, aplica-se a tinta sobre a superfície. A tinta é então pressionada para que penetre nas áreas mais profundas, mas sem cobrir excessivamente as áreas elevadas.



COLOGRAVURA

4. Impressão: A matriz é colocada sob o objeto a imprimir aplicando pressão sobre a mesma para a transferência da imagem. O resultado final é uma obra que apresenta tanto as áreas impressas quanto as texturizadas, dando uma sensação de profundidade.





Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

VAMOS TRABALHAR??



REFERÊNCIAS

Mondzain, M. J. (2003). *Le Commerce des Regards*, Paris, Éditions du Seuil

Williams, R. (2015). *Design para não designers: O design de comunicação na prática* (3. ed.). Bookman.

Pentawards. (2019). *The package design book* (Vol. 1). Taschen.

<https://www.escolavirtual.pt>

<https://www.worldpressphoto.org>

<https://ricardodaniel.com/melhores-designers-graficos/>

<https://revistaeletronicas.uerj.br/revistafamecos/article/view/3088>

<https://lume.ufrs.br/bitstream/handle/10183/224036/000949519.pdf?sequence=1>



Apêndice 2 - Inquérito Google Forms

O jogo na disciplina de Educação Visual

Estagiária Ana Pimentel

1. Avalia de 0 a 10 os jogos/dinâmicas realizados nas aulas da UT5 *Marcar apenas uma oval.*

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. Qual o jogo/dinâmica que mais gostaste?

3. Avalia de 0 a 10 de que forma os jogos realizados estimularam a tua criatividade *Marcar apenas uma oval.*

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

4. Consideras que após os jogos, as ideias para realizares a proposta de trabalho surgiram mais facilmente?

Marcar apenas uma oval.

Sim Não

5. Avalia de 0 a 10 de que forma os jogos realizados estimularam a tua concentração *Marcar apenas uma oval.*

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

6. Avalia de 0 a 10 de que forma os jogos realizados estimularam as relações interpessoais entre os elementos turma

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

7. Que outras vantagens achas que este tipo de dinâmicas podem trazer?

8. Se existisse essa possibilidade gostavas de continuar a ter esta atividade?

Marcar apenas uma oval.

Sim Não

9. Avalia numa escala de 0 a 10 o teu desempenho no trabalho da UT5

Marcar apenas uma oval.



Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

10. Avalia de 0 a 10 o gosto que tiveste a realizar esta unidade de trabalho.

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

11. Avalia de 0 a 10 o desempenho da estagiária na unidade de trabalho.

Marcar apenas uma oval.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Vamos jogar em Educação Visual?

O JOGO COMO ESTÍMULO DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DA CONCENTRAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.

Apêndice 3- Ficha de Autoavaliação

 REPÚBLICA PORTUGUESA		EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E INOVAÇÃO	 CAMILO ESCOLA DE ARTE E DESIGN CASTELO BRANCO	EXPRESSÕES GRUPO DE ARTES VISUAIS	401879 VILA REAL	EDUCAÇÃO VISUAL		2024/25	
UT05		COMUNICAÇÃO							
FICHA DE AUTOAVALIAÇÃO									
Nome _____						N.º _____		Turma _____	
DOMÍNIOS		APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	PONDERAÇÃO					AUTOAVALIAÇÃO	
			Nível 1	Nível 2	Nível 3	Nível 4	Nível 5		
APROPRIAÇÃO E REFLEXÃO	15%	Refletir sobre as manifestações culturais do património local e global;	1	2	3	4	5		
		Dominar os conceitos de plano, ritmo, espaço, estrutura, luz-cor, enquadramento, entre outros - em diferentes contextos e modalidades expressivas;	1	2	3	4	5		
		Reconhecer a importância das imagens como meios de comunicação de massas, capazes de veicular diferentes significados (económicos, políticos, sociais, religiosos, ambientais, entre outros).	1	2	3	4	5		
INTERPRETAÇÃO E COMUNICAÇÃO	15%	Compreender a importância da inter-relação dos saberes da comunicação visual (espaço, volume, cor, luz, forma, movimento, estrutura, ritmo, entre outros) nos processos de fruição dos universos culturais;	1	2	3	4	5		
		Relacionar o modo como os processos de criação interferem na(s) intencionalidade(s) dos objetos artísticos;	1	2	3	4	5		
		Perceber os "jogos de poder" das imagens e da sua capacidade de mistificação ou desmistificação do real;	1	2	3	4	5		
EXPERIMENTAÇÃO E CRIAÇÃO	70%	Articular conceitos (espaço, volume, cor, luz, movimento, estrutura, forma, ritmo), referências, experiências, materiais e suportes nas suas composições plásticas;	2	4	6	8	10		
		Manifestar expressividade nos seus trabalhos, selecionando, de forma intencional, conceitos, temáticas, materiais, suportes e técnicas;	3	6	9	12	15		
		Justificar a intencionalidade das suas composições	2	4	6	8	10		
		Selecionar, de forma autónoma, processos de trabalho e de registo de ideias que envolvam a pesquisa, investigação e experimentação	3	6	9	12	15		
		Material/Responsabilidade	1	2	3	4	5		
		Comportamento/Relações interpessoais	1	2	3	4	5		
		Autonomia	1	2	3	4	5		
		Colaboração	1	2	3	4	5		
Avaliação global			Nota Final						

Apêndice 4- Avaliação da Unidade Didática

Pontuação/Critérios								
Nome aluno	Transmissão da mensagem através da composição da(s) imagem (s) 20	Recolha de materiais diversos com textura tátil (relevos com altura similar) 10	Estudos de imagem 15	Composição visual da matriz 20	Qualidade gráfica da impressão (definição da forma e higiene na apresentação) 20	Apresentação 15	TOTAL	NÍVEL
	20	5	3	18	15	5	66	3
	18	5	5	15	13	8	64	3
	18	10	10	12	15	10	75	4
	20	5	12	12	15	10	74	4
	20	10	15	18	20	10	93	5
	18	10	10	20	15	10	85	4
	18	8	13	12	15	15	81	4
	15	10	10	13	12	12	72	4
	18	10	12	10	15	15	90	5
	15	5	10	12	15	8	65	3
	20	10	15	12	13	12	82	4
	20	10	15	20	20	12	97	5
	20	10	13	18	15	12	88	4
	20	10	13	17	9	10	79	4
	15	10	15	20	10	10	80	4
	20	10	13	20	20	15	98	5
	20	10	15	20	17	15	97	5
	20	8	12	15	5	13	73	4
	20	10	15	10	15	10	80	4
	20	10	15	15	13	13	83	4
	20	10	12	15	15	8	80	4
	15	5	10	12	13	5	60	3