

Universidade de Lisboa



LISBOA

UNIVERSIDADE
DE LISBOA

Criação de um *Fanzine*

Maria da Luz Correia Fragoso Fernandes

Mestrado em Ensino de Artes Visuais

Relatório da Prática em Ensino Supervisionada

Orientação pela Professora Doutora Joana Afonso

2022

Declaração de Autoria

Eu, Maria da Luz Fernandes, declaro ter atuado com plenitude na construção e elaboração do presente Relatório da Prática de Ensino Supervisionada de Mestrado cujo título é “Criação de um *Fanzine*”. Decreto que o presente documento é o resultado original da minha investigação autónoma, sendo o conteúdo original. As referências a outros autores respeitam as regras da atribuição e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas na bibliografia segundo as normas académicas.

Sintra, 15 de setembro de 2022

A candidata,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Maria da Luz Fernandes', written in a cursive style.

*“O fim último da educação é formar homens e mulheres capazes de fazer coisas
novas.”*

Jean Piaget

Agradecimentos

Gostaria de deixar os meus agradecimentos à Professora Doutora Joana Afonso pela orientação atenta, sem a qual teria sido impossível a concretização deste projeto. O seu trabalho plástico, que me inspirou e estimula a ensinar estas temáticas nas escolas, foi indispensável à germinação dos temas tratados.

Os meus sinceros agradecimentos à Professora Sónia Sarroeira que me possibilitou implementar este projeto na sua turma, permitindo-me autonomia, mas guiando-me sempre que necessário. Agradeço também à Professora Raquel Ribeiro pela colaboração e constante disponibilidade como Professora Cooperante.

Agradeço aos meus colegas de grupo de estudo internacional: Adithya Kumar, Tommaso Rosa, Vanessa Engensperger, Disha Pradhan, Gabrielle de Oliveira, Charlotte Hendrickx e Niki Kemou pela incansável motivação e companheirismo, sem as quais não teria findado estas páginas.

À Anica Cortez, Mina Anguelova e Ana Rodrigues pela companhia e carinho; amizade, apoio, e pelo tempo que me dedicaram.

Aos meus pais e irmão, pela tanta ajuda que me deram durante este longo processo, além de me possibilitarem a continuação dos estudos.

Um especial agradecimento ao meu marido Amit por me ter proporcionado amor e apoio incondicional durante este processo longo e árduo.

Dedico este trabalho aos professores Adelina de Lurdes Marques Rovisco Rouco e a António Luís Rivara Fragozo Fernandes, exemplos de excelência no ensino, os quais tive a inacreditável sorte de chamar avós.

Resumo

O presente relatório é uma análise e compêndio dos resultados da aplicação de uma Unidade Didática, implementada no primeiro ano do curso profissional de Técnico de Design de Interiores e Exteriores, na disciplina de Desenho de Comunicação, dentro do Módulo 4, intitulado Comunicação Visual, na Escola Profissional de Recuperação do Património de Sintra, na freguesia de São João das Lampas e Terrugem, no âmbito do Mestrado em Ensino de Artes Visuais, tendo sido aplicado tanto através da plataforma *Zoom*, como através do ensino regular presencial.

Esta investigação tomou início com a observação, enquanto estudante, da diminuição de motivação nos alunos, tanto devido ao estado de pandemia vivido, como às naturais flutuações de motivação entre gerações. Procurou-se compreender os motivos deste estado nos alunos e procurar métodos pedagógicos para superarem esta fase de atrito criativo, agora com maior entusiasmo, permitindo deste modo aprendizagens essenciais na área do desenho e das artes plásticas, fundamentais à sua escolaridade.

O conteúdo programático da UD aplicada insere-se no universo do *Fanzine*; pequenas publicações manuais populares desde o meado do século XX; na aprendizagem da sua História, das técnicas e dos métodos de criar *fanzine* individualizados. Deste modo, procurou-se criar uma UD em que, na sua conclusão, os alunos teriam um objeto de sua conceção, cujo interior seria um conjunto dos exercícios concretizados em aula e fora desta. Concretizando assim um trabalho final, produto da reflexão e introspeção da procura dos lugares dessas imagens ou texto. Fundamentou-se esta investigação teoricamente analisando e estudando o trabalho de Erikson, Sears e Piaget, assim como as teorias de motivação de Michelene T. H. Chi e Ruth, Didier Le Gall, Virginie Goutte e, finalmente, as teorias de aprendizagem de Ausubel e Efland. Os resultados desta intervenção pedagógica revelam que a UD contribuiu para o aumento do nível de motivação da maioria dos alunos, e deste modo, contribuiu em abundância para resultados de sucesso. Os alunos mostraram-se mais estimulados, mais engajados, com sensibilidade estética superior, e com conhecimentos de história de arte não ensinados tradicionalmente nas disciplinas de desenho nas escolas secundárias.

Palavras-chave: Desenho; *fanzine*; motivação; banda desenhada; ensino do desenho.

Abstract

This report is an analysis and compendium of the results of the application of a Didactic Unit, implemented in the first year of the Interior and Exterior Design Technician professional course, in the Communication Design discipline, within Module 4, titled Visual Communication, in the Escola Profissional de Recuperação do Património, in the municipality of Sintra, parish of São João das Lampas e Terrugem, within the scope of the Master in Visual Arts Teaching, having been applied both through the *Zoom* platform and through regular face-to-face teaching.

This investigation began with observation, as a student, of the decrease in motivation in students, both due to the pandemics, as to the natural fluctuations of motivation between generations. We tried to understand the reasons for this condition in the students and looked for pedagogical methods to overcome the phase of greater creative friction, now with greater enthusiasm, thus allowing essential learning in drawing and the visual arts, fundamental to their schooling.

The syllabus of the applied DU is part of the *Fanzine* universe; a small manual publication popular since the mid-20th century; students learned the History, techniques, and methods of making individual *fanzine*. In this way, we tried to create a DU in which, at its conclusion, the students would have an object of their own conception, whose interior is a set of exercises conducted in and out class and outside, after reflection and introspection, selecting the places of these images or text. This investigation was theoretically based on analyzing and studying the work of Erikson, Sears, and Piaget, as well as the motivation theories of Michelene T. H. Chi and Ruth, Didier Le Gall, Virginie Goutte and, finally, the learning theories of Ausubel and Efland. The results of this pedagogical intervention reveal that the DU contributed to the increase in the level of motivation of most students, and in this way, contributed in abundance to successful results. The students were more stimulated, more engaged, with superior aesthetic sensibility, knowledge of specific art history not traditionally taught in traditional classrooms and schools.

Keywords: Drawing; fanzine; motivation; comics; drawing teaching.

Índice

Declaração de Autoria	i
Agradecimentos	iii
Resumo	iv
Abstract.....	v
Índice de Figuras	viii
Índice de Gráficos.....	x
Índice de Tabelas	x
Listagem de Acrónimos.....	xii
Introdução.....	1
Objetivos da investigação.....	2
Justificação do tema.....	3
Metodologia.....	4
Estrutura do relatório	5
PARTE I - ENQUADRAMENTO TEÓRICO	6
Capítulo I - Teorias da Aprendizagem	7
1. Teorias do desenvolvimento da criança: adolescência	7
1.1 A teoria afetiva de Erikson.....	10
1.2 A teoria behaviorista de Sears.....	11
1.3 A teoria dos estágios de Piaget.....	14
1.4 Comparação entre as três teorias do desenvolvimento infantil.....	18
2. Estratégias pedagógicas: motivação, reforço positivo e <i>feedback</i>	19
2.1 Os efeitos da Pandemia Covid-19 na motivação dos estudantes	20
2.2 Teorias de Motivação.....	21
2.3 <i>Feedback</i>	23
3. Teorias de Aprendizagem.....	24
Capítulo II - Enquadramento curricular e didático	26
1. Perfil do Aluno à saída da escolaridade obrigatória	27
1.1 Competências do Perfil do Aluno e a Unidade Didática.....	28
2. Disciplina de Desenho de Comunicação, do curso de Técnico de Design de Interiores e Exteriores da EPRPS	29
3. O <i>Fanzine</i> e o retrato	32
3.1 História do <i>Fanzine</i>	33

3.2 Cânones do retrato.....	33
3.3 Banda desenhada.....	36
3.4 Individualismo no <i>Fanzine</i>	37
Capítulo III - Caracterização do contexto escolar	39
1. Caracterização do concelho de Sintra: União de freguesias de São João das Lampas e Terrugem.....	40
2. Enquadramento Histórico, Geográfico e Urbanístico.....	43
3. Caracterização da EPRPS	43
4. Instalações	45
5. Estrutura organizacional	48
6. Equipamentos e serviços	48
7. Caracterização da população escolar.....	49
8. Projeto educativo [2018-2021]	51
9. Oferta Educativa [2018-2019]	54
PARTE II - PROJETO PEDAGÓGICO	55
Capítulo IV - Unidade Didática.....	56
1. Unidade Didática - “Criação de um <i>Fanzine</i> ”	56
2. Aprendizagens Essenciais	57
3. Contexto de aprendizagem	58
3.1 Caracterização da turma.....	58
3.1.1 Sala de aula.....	61
3.1.2 Sala de aula virtual.....	63
4. Metodologia de trabalho.....	64
4.1 Planificação geral.....	64
4.2 Relatório.....	70
5. Análise dos resultados.....	80
5.1 Critérios de avaliação.....	80
5.2 Resultados obtidos	83
5.3 Autoavaliação.....	96
5.4 Avaliação dos trabalhos desenvolvidos	104
5.5 Avaliação da prática letiva.....	106
5.5.1 Questionário Final.....	106
5.5.2 Resultados do questionário final	106
Capítulo V- Conclusão	107

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	110
APÊNDICES	117

Índice de Figuras

Figura 1 - As diferentes fases da construção do desenho da face humano utilizando o cânone clássico. (fonte própria).....	35
Figura 2- Mapa de Portugal continental e Freguesias de Sintra após a reorganização administrativa de 2013	40
Figura 3- População Residente do Concelho de Sintra - Freguesias antes da Reorganização Administrativa do Território (2013). Fonte: Câmara Municipal de Sintra, 2013	41
Figura 4 - População Residente do Concelho de Sintra - Freguesias depois da Reorganização Administrativa do Território (2013). Fonte: Câmara Municipal de Sintra, 2013	42
Figura 5 - Localização de Odrinhas no território concelhio. Fonte: googlemaps	42
Figura 6 - Logótipo da Escola Profissional de Recuperação do Património de Sintra. Fonte: EPRPS2019	43
Figura 7 - Escola do Património no Cacém de 1989 a 2004. Fonte: Googlemaps.....	45
Figura 8 - Rua Nova do Zambujal, Agualva-cacém, em que a zona do lado esquerdo era utilizada para as aulas teóricas (vermelho) e a Azulejaria era localizada do lado direito, mais acima (amarelo). Fonte: googlemaps.....	45
Figura 9- Planta EPRPS - Fonte: EPRPS PE.....	46
Figura 10 - Localização de Odrinhas. Fonte: googlemaps	46
Figura 11 - Escola do Património e o Museu Arqueológico de Odrinhas. Fonte: googlemaps.....	47
Figura 12 - Fachada da EPRPS. Fonte: EPRPS 2019	47
Figura 13- O organograma da EPRPS, representando a organização hierárquica da Escola, com estrutura vertical. Fonte: PE, EPRPS	48
Figura 14 - Oficinas de Madeira e de Estuques, EPRPS. Fonte: EPRPS, 2019	49
Figura 15 - Pátio central, EPRPS. Fonte: EPRPS, 2019	49
Figura 16 – Simulação da sala de aula (fonte própria)	62

Figura 17 – Material disponível para os alunos (fonte própria)	62
Figura 18 – Diário Gráfico e material fornecido pelo professor estagiário (fonte própria)	63
Figura 19 – Alguns exemplos de trabalhos dos alunos referentes ao exercício 1. (a, b, c) (fonte própria).....	84
Figura 20– Professor a explicar a matéria do exercício 2 aos alunos. (fonte própria) ...	85
Figura 21– Aluno a realizar o exercício 2. (fonte própria).....	85
Figura 22– Aluno a realizar o exercício 2. (fonte própria).....	85
Figura 23– Exemplo de um exercício de aluno - exercício 2. (fonte própria).....	86
Figura 24– Exemplo de um exercício de aluno - exercício 2. (fonte própria).....	86
Figura 25– Exemplo de um exercício de aluno - exercício 2. (fonte própria).....	86
Figura 26 – Exemplo de exercício dos alunos ao exercício 3. (fonte própria).....	87
Figura 27 – Exemplo de exercício dos alunos ao exercício 3. (fonte própria).....	87
Figura 28 – Exemplo de exercício dos alunos ao exercício 3. (fonte própria).....	88
Figura 29 – Exemplo de exercício dos alunos ao exercício 3. (fonte própria).....	88
Figura 30 – Exemplo de exercício dos alunos ao exercício 3. (fonte própria).....	88
Figura 31 – Exemplo de exercício dos alunos ao exercício 3. (fonte própria).....	88
Figura 32– Exemplo de exercício dos alunos ao exercício 4. (fonte própria).....	89
Figura 33– Exemplo de exercício dos alunos ao exercício 4. (fonte própria).....	89
Figura 34 – Exemplo de exercício de aluno ao exercício 4. (fonte própria)	90
Figura 35– Exemplo de exercício de aluno ao exercício 4. (fonte própria)	90
Figura 36– Exemplo de exercício de aluno ao exercício 4. (fonte própria)	90
Figura 37– Exemplo de exercício de aluno ao exercício 4. (fonte própria)	90
Figura 38– Exemplos de exercícios dos alunos. (fonte própria)	91
Figura 39– Exemplos de exercícios dos alunos. (fonte própria)	92
Figura 40– Exemplos de exercícios dos alunos. (fonte própria)	92
Figura 41– Exemplo de exercício de um aluno. (fonte própria).....	93
Figura 42– Exemplo de exercício de um aluno. (fonte própria).....	93
Figura 43– Exemplo de exercício de um aluno. (fonte própria).....	93
Figura 44– Exemplo de exercício de um aluno. (fonte própria).....	94
Figura 45– Exemplo de exercício de um aluno. (fonte própria).....	94
Figura 46– Exemplo de exercício de um aluno. (fonte própria).....	95

Figura 47– Exemplo de exercício de um aluno. (fonte própria).....	95
Figura 48– Exemplo de exercício de um aluno. (fonte própria).....	95
Figura 49– Exemplo de exercício de um aluno. (fonte própria).....	96

Índice de Gráficos

Gráfico 1 – Percentagem de alunos por curso profissional	50
Gráfico 2 - Número de alunos por curso profissional.	51
Gráfico 3 – Método de Transporte para a Escola	59
Gráfico 4 – Habilitações Secundárias.....	60
Gráfico 5 – Quais são as habilitações literárias dos teus pais?.....	60
Gráfico 6 – Idade dos Encarregados de Educação	60

Índice de Tabelas

Tabela 1 - Número de alunos por curso profissional.....	50
Tabela 2 - Número de alunos por curso profissional.....	50
Tabela 3 -Número de contratados por categoria.....	51
Tabela 4 - Oferta educativa [ano letivo de 2018-2019].....	54
Tabela 5 - Objetivos de aprendizagem e exercícios de aplicação dos objetivos	58
Tabela 6 - Planificação Geral da Unidade Didática	64
Tabela 7 – Critérios gerais de avaliação	82
Tabela 8 – Avaliação dos exercícios em aula.....	82
Tabela 8 – Ficha de autoavaliação geral.....	96
Tabela 9 – Resultados da ficha de autoavaliação – Aquisição dos conhecimentos essências	97
Tabela 10 – Resultado da ficha de autoavaliação - Aplicação de conhecimentos	97
Tabela 11 - Resultado da ficha de autoavaliação – Participação nos grupos Whatsapp e GoogleClassroom	98
Tabela 12 - Resultado da ficha de autoavaliação – Participação nas aulas presenciais .	99
Tabela 13 - Resultado da ficha de autoavaliação – Participação nas aulas síncronas	99

Tabela 14 - Resultado da ficha de autoavaliação – Realização dos trabalhos em aula	100
Tabela 15 - Resultado da ficha de autoavaliação – Realização dos trabalho de casa...	101
Tabela 17 - Resultado da ficha de autoavaliação – Apresentação /organização do Diário Gráfico	101
Tabela 18 - Resultado da ficha de autoavaliação – Atitudes e comportamentos nas aulas presenciais	102
Tabela 19 - Resultado da ficha de autoavaliação – Atitudes e comportamentos nas aulas síncronas	102
Tabela 20 - Resultado da ficha de autoavaliação – Assiduidade às aulas presenciais ..	103
Tabela 21 - Resultado da ficha de autoavaliação – Assiduidade às aulas síncronas	103
Tabela 21 - Resultado da ficha de autoavaliação – Autoavaliação geral	104
Tabela 22 – Avaliação dos trabalhos	105
Tabela 23 – Notas finais da Unidade Didática	105
Tabela 24 – Balanço final (autoavaliação)	106

Listagem de Acrónimos

ANQEP - Agência Nacional para a Qualificação e o Ensino Profissional

BD – Banda Desenhada

CMS - Câmara Municipal de Sintra

DG - Diário Gráfico

DGE - Direção Geral de Educação

EPRPS - Escola Profissional de Recuperação do Património de Sintra

INE - Instituto Nacional de Estatística

O.M.S – Organização Mundial de Saúde

MASMO - Museu Arqueológico de São Miguel de Odrinhas

MANUAL BD – Manual da Banda Desenhada

PAP - Provas de Aptidão Profissional

PE – Projeto Educativo

UD - Unidade Didática

TDIE - Técnico de Design de Interiores e Exteriores

TPC - Trabalho para casa

Introdução

O presente estudo intitulado “Criação de um *Fanzine*”, pertencente ao curso do Mestrado em Ensino de Artes Visuais, do Instituto de Educação da Universidade de Lisboa, no âmbito da unidade curricular de Introdução à Prática Profissional IV- referindo-se à implementação da Unidade Didática (UD) com o título anteriormente referido. Esta UD foi implementada na turma do primeiro ano do curso de Técnico de Design de Interiores e Exteriores (TDIE2021), correspondente ao 10º ano de escolaridade regular, na Escola Profissional de Recuperação do Património de Sintra (EPRPS), em Odrinhas, Sintra, na disciplina de Desenho de Comunicação, no módulo 4, intitulado Comunicação Visual, no ano letivo 2020/2021, através do registo presencial e do ensino síncrono *online* através de plataformas sociais de turma.

De modo conciso, justifica-se este tema, elevando a temática da motivação como foco central da construção da UD, complementada com a didática dos variados modos de fazer o desenho incluídos no programa escolar. Importou, na construção da UD, que utilizasse uma metodologia universal sucinta e objetiva, que fosse eficaz para todos os alunos.

Compreendendo a ocorrente desvalorização das artes visuais em prole das ciências, quis-se descobrir, através de variadas metodologias de motivação, métodos eficazes de reverter o senso de desânimo por parte dos alunos de artes durante o período pandémico Covid-19, recuperando o interesse dos alunos de artes pelo desenho no currículo, encarado agora de uma forma simultaneamente lúdica e rigorosa.

Propomo-nos a investigar as várias metodologias de ensino, assim como as estratégias de construção e reconstrução de motivação estudantil nas artes visuais, de modo a alterar o senso de atrito criativo, estimulando a dinâmica do desenho e da criação de um objeto artístico.

Como *mestrando*, professor assistente, artista plástico, e agora docente pelo segundo ano na mesma escola, procurou explorar-se um tema que me despertou o interesse para as artes visuais durante o meu ensino secundário: a criação de objetos artísticos refletores de identidade dos alunos: o *Fanzine*. Tendo tido a possibilidade no meu percurso escolar de criar estes objetos artísticos, indaguei sobre a sua operacionalidade e função como objetos motivadores para os alunos neste contexto contemporâneo.

Estabelecemos vários objetivos além do central, de criação de motivação, explorando ferramentas para o desenho e a pintura relevantes ao currículo em questão, recursos que foram explorados e sintetizados na fase de reflexão deste trabalho. Por fim, selecionados outros objetivos com esta UD:

- Compreender a relevância das Artes Visuais na escola contemporânea;
- Compreender a importância da motivação para o aluno de artes visuais;
- Compreender a importância da motivação para o aluno desmotivado;
- Compreender de que modo a UD promove a aprendizagem do indivíduo sobre si mesmo e o seu sentido de identidade.
- Desenvolver e operacionalizar uma UD ligada ao desenho e às artes plásticas como forma de concretização dos objetivos do currículo.

Objetivos da investigação

A UD teve como objetivo central motivar os alunos no pós-pandemia a desenvolver as capacidades técnicas, plásticas e saber como aplicá-las de modo próprio e autónomo, com o apoio adequado por parte do professor estagiário, além de corresponder a todos os conteúdos e objetivos do módulo da disciplina onde foi aplicada a UD.

Além do objetivo central, pretendeu-se que os alunos adquirissem a compreensão da importância do *Fanzine* na História da Arte e que soubessem reconhecer referências culturais alusivas ao mesmo, assim como as técnicas plásticas associadas.

Procurou-se criar um sentido de ligação entre alunos e entre alunos e professor estagiário, objetivo ainda mais relevante na época em que foi implementada a UD, no momento imediato pós-pandemia, que levou os alunos a retomarem as aulas regulares presenciais. Deste modo, volta-se a mencionar o objetivo nuclear, de aumentar o nível de motivação nos alunos, aplicando a UD de modo que este objetivo seja exequível.

Justificação do tema

A UD foi desenvolvida com o objetivo central do desenvolvimento de competências ao nível do desenho para a criação de um *fanzine*. Pretendeu-se, com esta UD, que o aluno desenvolvesse capacidades de pesquisa, de análise da informação adquirida, de desenvolvimento de competências cognitivas de perceção, de desenvolvimento do sentido estético do aluno, de expansão dos modos de desenho, estimulando a criatividade e o gosto da criação artística, culminando na criação do objeto-*fanzine*. Tencionou-se, por fim, que o aluno fosse capaz de cooperar com os seus colegas, mantendo uma prática fora de aula autónoma (diário gráfico), sendo capaz de refletir e partilhar o trabalho realizado.

Devido ao panorama mundial criado com o vírus Covid-19, a realidade das escolas mudou radicalmente. Propondo aos alunos uma UD na qual teriam a possibilidade de criar um objeto físico seu, pretendeu-se incrementar à motivação e vontade de aprender o desenho. O *Fanzine*, pelas suas características de revista, possibilitou aos alunos a criação de uma obra de arte que refletisse as suas ideias, os seus modos de estar, convidando a um maior envolvimento do aluno com o seu meio e com a sua turma.

O objeto final criado pelos alunos, como já foi referido, foi um *fanzine*, de temas decididos nas primeiras aulas, dobrável, com 8 faces, duas delas a capa e contracapa, a preto e branco, elaborado utilizando materiais riscadores, pincéis, tinta-da-china e métodos de colagem e corte.

O diário gráfico foi necessário para todas as aulas, sendo os alunos esclarecidos e motivados a desenharem neste durante a aula, assim que terminassem o exercício proposto. Todos os trabalhos fora de aula foram igualmente realizados no diário gráfico, existindo TPC no diário gráfico depois de cada bloco (50 + 50 minutos com 15 de intervalo).

Para maior facilidade de partilha foi criada, pelo professor estagiário, uma pasta *GoogleDrive* para a turma, com duas subpastas para cada aluno, para que colocassem o seu TPC e o trabalho de pesquisa. Tinham total acesso a estas pastas, a Professora Orientadora, a Professora de Desenho de Comunicação, a Professora Cooperante e o Professor Estagiário que irá lecionar a UD. No *chatroom* do *GoogleDrive* os alunos partilharam a sua pesquisa e as suas dúvidas. A estagiária foi a única responsável por responder e esclarecer dúvidas aos alunos, sendo a participação dos outros professores

opcional. A participação e contribuição nas pastas no *GoogleDrive* de turma foi tida em conta no momento de avaliação. A disciplina de Desenho de Comunicação da EPRPS, onde foi implementada a UD, é uma turma pequena, de 8 alunos, o que permitiu um maior envolvimento no trabalho de cada um pela parte do professor estagiário.

Metodologia

Sendo que, ao implementar a UD, existe uma correspondência direta entre a componente prática (implementação da UD) e a componente teórica (o relatório), foi necessário a aplicação metodológica de investigação de cariz de desenvolvimento íntimo e ativo por parte do professor estagiário com todas as fases do projeto, desde a planificação, a concretização, observação e reflexão sobre o projeto. Utilizando um modelo educativo pragmático social-reconstrutivista, é da responsabilidade dos alunos encontrar soluções sólidas aos exercícios propostos em cada fase, baseando-se nas suas próprias experiências pessoais. Por outro lado, é da responsabilidade do professor estagiário fazer compreender os conceitos teóricos ensinados de modo que a turma os compreenda como instrumentos de significação, de modo a funcionarem como veículo para desenvolvimento conceptual e pessoal. Esta metodologia é organizada de modo *problem-solving*, pois desenvolve-se a partir da ideia de que os conceitos só são adquiridos e compreendidos se tiverem uma relação teórica e outra de experiência. Inicialmente, foi abordado o conceito teórico de *Fanzine*, assim como a sua história, a sua importância sociológica, os seus conceitos mais técnicos ou formais, assim como os seus diferentes traçados, meios de compor e desenhar, que serão abordados do ponto de vista de um modelo mais formalista-cognitivista. É utilizado este modelo para que os alunos possam responder ao enunciado proposto com base nas suas experiências vividas.

A componente teórica (relatório) segue uma metodologia de referências bibliográficas de várias tipologias, para que possa ser construída a estrutura a partir da qual será desenvolvido o material que permita interligar e confrontar a informação recolhida. Utilizaram-se também ferramentas de recolha de dados, tais como: inquéritos de diagnóstico para compreender as referências dos alunos, os níveis de motivação e o que preveem que vá suceder durante a UD; registo fotográfico de todas as aulas, exercícios e atividades propostas, realizados pela turma.

De forma a apurar se os objetivos iniciais foram alcançados, solicitou-se que, no final da UD, os alunos respondessem novamente a um inquérito sobre os mesmos temas, verificando assim, se houve transformação, crescimento e aprendizagem. Para poder avaliar se as estratégias pedagógicas aplicadas foram eficazes na promoção do interesse e motivação, para além da apreciação dos trabalhos finais, o inquérito teve perguntas sobre a perceção de cada aluno acerca de todo o processo de trabalho.

Estrutura do relatório

O relatório está dividido em cinco capítulos essenciais para a compreensão da implementação com sucesso desta UD. Após os aspetos introdutórios, apresenta-se o enquadramento teórico basilar para este trabalho, incluindo as teorias de aprendizagem; o enquadramento didático e curricular; seguindo-se a caracterização do contexto escolar. Seguidamente, apresenta-se a UD em todos os seus aspetos, tais como as aprendizagens essenciais, o contexto de aprendizagem, a caracterização da turma e salas de aula, assim como a metodologia de trabalho, a planificação da UD, o relatório obtido e a análise dos resultados e critérios de avaliação utilizados. Por fim, apresentam-se as considerações finais, com base nos dados recolhidos neste trabalho.

PARTE I - ENQUADRAMENTO TEÓRICO

Capítulo I - Teorias da Aprendizagem

De forma a sustentar teoricamente a unidade de trabalho apresentada, foi feita uma investigação alusiva à faixa etária dos estudantes com os quais iria ser realizado o trabalho da UD, de modo a melhor compreender comportamentos específicos. Foram também exploradas estratégias pedagógicas, assim como a motivação, reforço positivo, *feedback* e as teorias da educação sobre as quais assenta a UD.

1. Teorias do desenvolvimento da criança: adolescência

A adolescência, no *homo sapiens* é das mais longas em todo o reino animal, mesmo em relação à dos grandes primatas. Quanto mais complexo é um cérebro, mais tempo de maturação necessita. Os estímulos para o desenvolvimento do cérebro do *homo sapiens* não são apenas biológicos, mas sobretudo culturais e intelectuais. No cérebro do *homo sapiens*, o desenvolvimento dos três lobos, parietal (relacionado com as funções sensorio-motoras e relacionamento espacial), occipital (relacionado com a visão) e temporal (relacionado com a linguagem, emoção e memória), ocorre antes da adolescência. É durante a adolescência tardia que os lobos pré-frontais se desenvolvem, construindo para as mudanças mais fascinantes associadas com a adolescência, assim como as funções executivas, o controlo moral, a regulação das emoções, e outras funções sofisticadas essenciais para a maturação cérebro adulto. A maturação dos lobos pré-frontais está ligada à construção da identidade do adolescente, que sofre diversas fases críticas durante este período.

Em relação aos mamíferos, os padrões de crescimento e desenvolvimento são geralmente considerados ao longo de um espectro entre dois polos opostos, que são referidos como "viver rápido, morrer jovem" e "viver lentamente, morrer velho". "O envelhecimento é o subproduto inevitável do gasto de energia. Quanto mais rápido gastamos energia, mais rápido envelhecemos, e mais cedo morremos". (University of Chicago Press Journals, 2009, p.¹). A história moderna da humanidade incorpora elementos de ambos: períodos de gestação longa, descendência de característica altricial, cérebros maiores, padrões de maturação lentos, aumento da esperança de vida e períodos

¹ University of Chicago Press Journals. (2009). *Live Fast, Die Young*. ScienceDaily. Obtido em 1 de setembro de 2022 de www.sciencedaily.com/releases/2009/03/090309162121.html, "Aging is the inevitable byproduct of energy expenditure. The faster you expend energy, the faster you age, and the sooner you die." (Trad. da autora)

prolongados de dependência do progenitor. Estes fatos são sugestivos de uma "vida lenta"; por outro lado, em outros mamíferos, o desmame, ocorrendo relativamente cedo, resulta na presença de múltiplos descendentes, sendo sugestivo de uma estratégia de "vida rápida". A puberdade e adolescência ocorrem no *homo sapiens* tardiamente, contrariamente à tendência nas outras espécies de maturação muito rápida. Estas fases são exemplos de um amadurecimento mais lento, consonante com a extrema complexidade das funções do cérebro humano. A vida dos seres humanos estratifica-se num crescimento lento, reduzindo a concorrência alimentar e manifestando-se em poupanças energéticas significativas. Esta poupança energética é compensada por um período de crescimento acelerado. “O *Homo sapiens* é tão heterotrófico; de fato, a capacidade de usar energia extrassomaticamente (fora do corpo) permite que os seres humanos usem muito mais energia do que qualquer outro heterótrofo que já evoluiu” (Price, David, 2005, p.1)².

Concluindo, devido à longa dependência maternal do *homo sapiens*, este conserva altos níveis de energia durante a puberdade, sendo uma estratégia de "vida lenta". Esta estratégia permite um período de crescimento e desenvolvimento de grande sucesso, que permite uma adolescência muito longa, o que possibilita que as funções sofisticadas dos lobos pré-frontais se desenvolvam de modo mais complexo do que em qualquer outro animal. Sendo assim, compreende-se a razão da adolescência ser uma fase crítica no desenvolvimento do cérebro do *homo sapiens*.

A Organização Mundial de Saúde (O.M.S) atualmente define a adolescência entre os 10 e os 19 anos. Este período é marcado por mudanças físicas, sociais e psicológicas, e é geralmente dividido em duas fases: o início da adolescência (entre os 10 e os 14 anos) e a fase da adolescência tardia (entre os 15 e os 19 anos). A adolescência fornece ferramentas que determinam o futuro do indivíduo na vida adulta: ferramentas sociais, biológicas, económicas e demográficas. Durante o primeiro período inicia-se a puberdade e o adolescente permanece focado no seu centro – a sua casa. São expectáveis comportamentos como desorganização e diminuição de vontade em agradar os progenitores, as atividades sociais são geralmente praticadas com membros do mesmo

² Price, D. (January 7, 2005). *Energy and Human Evolution. Dieoff*. Obtido em 1 de setembro de 2022 de <https://www.resilience.org/stories/2005-01-07/energy-and-human-evolution/>, p1. “Homo sapiens is such a heterotroph; indeed, the ability to use energy extrasomatically (outside the body) enables human beings to use far more energy than any other heterotroph that has ever evolved” (trad. livre da autora).

género. Inicia-se o período de interesse sexual, de maior irritabilidade e mudanças bruscas de humor, o jovem consolida a sua identidade e demonstra interesse pelo seu futuro. Torna-se mais individual, criando relacionamentos emocionalmente mais profundos com aqueles que respeita.

“Dou-me conta das transformações exteriores do meu corpo e, mais ainda, daquilo que está a ficar tão diferente no meu íntimo. E como não falo sobre isto com ninguém, tento compreender sozinha. Sinto-a despertar em todo o meu corpo e em toda a minha alma. Tenho de fazer esforços para me conservar calma, sinto uma grande confusão, não consigo ler, nem escrever, nem fazer seja o que for. Só sei que tenho saudades.” (Frank, 1958)

A nível físico, o período da adolescência demonstra grandes transformações, assim como o crescimento rápido dos membros e da altura do indivíduo. A maturidade sexual emerge na puberdade, devido às transformações hormonais. Em termos neuronais, também acontece um desenvolvimento significativo durante a adolescência, relacionado com as mudanças hormonais. O sistema límbico, responsável pelo processo de procura do prazer e satisfação/recompensa, assim como das reações hormonais e as regulações do sono, desenvolve-se amplamente. O córtex pré-frontal está em grande atividade na fase tardia da adolescência, desenvolvendo funções como organização, decisões, controlo de impulsos e planeamento futuro.

Com as alterações hormonais e neurológicas que ocorrem, surgem alterações psicossociais, emocionais e o aumento das habilidades cognitivas e intelectuais. Durante a fase tardia da adolescência, o adolescente desenvolve uma capacidade mais profunda e robusta de pensamento, pensamento lógico e moral, tornando-se mais capaz de pensamento abstrato e raciocínio.

As mudanças externas também influenciam as mudanças que ocorrem internamente. Estas influências externas incluem a cultura e sociedade, os valores e normas sociais e as suas mudanças de papéis, responsabilidades, relacionamentos e expectativas ao longo da vida.

O estágio da adolescência é o período mais curto, mas tem o maior impacto a longo prazo no indivíduo. O mundo acelerado e competitivo de hoje está em permanente transformação, refletindo os pensamentos e o comportamento dos adolescentes. Os adolescentes de hoje são mais confiantes em si mesmos e mais adaptáveis. Esta mudança é tanto positiva como negativa, pois a forma como se expressam neste ambiente em rápida

mudança pode ser arrogante e negativa, despoletando possivelmente, no futuro adulto, comportamentos inadequados.

Em conclusão, nesta fase intitulada de dourada da vida humana, as nossas famílias, os professores e toda a comunidade têm a responsabilidade moral de expandir a sua comunicação, expandir as suas perspetivas e orientá-los na direção certa para um futuro saudável, brilhante e próspero.

1.1 A teoria afetiva de Erikson

Assim como o psicanalista Sigmund Freud, Erikson, clínico, educador e teórico, defendia que a personalidade é desenvolvida numa série de estágios.

“De certa forma, os estágios psicossociais de Erikson são essencialmente uma reformulação e expansão dos psicossociais de Freud. De outra forma, Erikson apresenta uma estrutura inteiramente nova e diferente. Para Erikson, há movimento constante. Um indivíduo não tem uma personalidade nem uma estrutura de caráter, uma pessoa é sempre uma personalidade em formação, desenvolvimento e redesevolvimento” (Maier, 1988, p.86)³

A teoria de Erikson marcou uma mudança em relação à teoria psicossocial de Freud, na medida em que descreve o impacto da experiência social ao longo de toda a vida do indivíduo, em vez de apenas se concentrar nos eventos da infância. A diferença entre os dois psicanalistas é a seguinte: enquanto Freud se focava nos avanços tecnológicos e na constrição dos códigos morais e sexuais, Erikson relacionava-se com os desafios e com os dilemas das mudanças das condições sociais em mudança numa era de diversidade moral.

As etapas que compõem a teoria de Erikson são as seguintes:

Estágio 1: Confiança vs. Desconfiança (nascimento aos 18 meses);

Estágio 2: Autonomia vs. Vergonha e Dúvida (18 meses aos 3 anos);

Estágio 3: Iniciativa vs. Culpa (anos pré-escolares, dos 3 aos 5 anos);

³ Maier, H. W (1988). *Three Theories of Child Development*. Lanham: University Press of America, p.86. “In one way, Erikson’s psychosocial stages are essentially a reformulation and expansion of Freud’s psychosexual ones. In another way, Erikson presents an entirely new and different framework For Erikson there is constant motion. An individual has neither a personality nor a character structure, a person is always a personality in the making, developing, and redeveloping.” (trad. livre da autora)

Estágio 4: Indústria vs. Inferioridade (anos do ensino básico, dos 6 aos 11 anos).

Estágio 5: Identidade vs. Confusão (adolescência, dos 12 a 18 anos);

Estágio 6: Intimidade vs. Isolamento (jovens adultos, dos 18 a 40 anos):

Estágio 7: Generatividade vs. Estagnação (idade média, dos 40 a 65 anos);

Estágio 8: Integridade vs. Desespero (idade adulta, dos 65 anos até a morte).

O quinto estágio psicossocial ocorre durante a adolescência. Este estágio desempenha um papel essencial no desenvolvimento do sentido de identidade que continuará a influenciar o comportamento e o desenvolvimento para o resto da vida do indivíduo. O adolescente necessita de desenvolver um sentido de identidade pessoal, o sucesso leva à capacidade de permanecer fiel a si mesmo, enquanto o que fracasso leva à confusão de papéis e a um frágil sentido de identidade. Os que recebem incentivo e reforço adequados por meio da exploração pessoal emergem deste estágio com um forte sentido de identidade e sentimento de autocontrolo e independência. Aqueles que permanecem inseguros das suas crenças e desejos sentir-se-ão inseguros e confusos sobre si mesmos e o seu futuro. “Erikson, como investigador, pensador criativo, escritor e professor, aborda o indivíduo em relação à situação total da pessoa”. (Maier, 1988, p.139)⁴.

A questão principal de Erikson era o desenvolvimento do adolescente, em particular os seus conceitos na formação de identidade e moral em relação aos desafios do início da vida adulta. A formação da identidade “é um processo contínuo com crise especial na juventude” (Maier, 1988, p.126), e um processo com especial significado dentro da arena contemporânea onde cada indivíduo, jovem, adolescente e adulto avalia e reavalia o que é mais importante na sua vida.

1.2 A teoria behaviorista de Sears

“A educação de crianças é um processo contínuo. Cada momento da vida de uma criança em que esta está em contato com seus pais tem algum efeito tanto em seu comportamento atual quanto em suas potencialidades para ações futuras. O desenvolvimento de uma criança parece ser um processo bastante ordenado. Este

⁴ Maier, H. W (1988). *Three Theories of Child Development*. Lanham: University Press of America, p126. “Erikson, as researcher, creative thinker, writer, and teacher, always approaches the individual in question in relation to the person’s total situation.” (Trad. da autora)

abandona modos de comportamento que não são mais adequados e adquire novas ações adequadas à sua idade e condições de vida”. (Sears, R. 1957)⁵

A teoria da aprendizagem social começou como uma tentativa de Robert Sears em fundir a teoria da aprendizagem psicanalítica e de estímulo-resposta numa explicação inclusiva do comportamento humano, aproveitando a riqueza clínica da primeira e o rigor da segunda. Apesar de ser psicólogo infantil, Sears pertenceu à escola de psicologia behaviorista. A teoria do desenvolvimento infantil de Sears centra-se no processo de interação social, a abordagem comportamental enfatiza as experiências de aprendizagem da criança que envolvem associações estímulo-resposta, que podem resultar em procedimentos de condicionamento clássico ou operante. A teoria do desenvolvimento infantil de Sears sugere que o desenvolvimento é um processo de interação social observável. Este enfatiza a importância do reforço e do comportamento de impulso secundário. Sears dividiu o desenvolvimento humano em três grandes fases:

Fase I: Comportamento rudimentar,

Fase II: Sistema comportamental secundário,

Fase III: Sistema motivacional secundário.

1. Fase I - Comportamento Rudimentar

A primeira fase – Comportamento Rudimentar - começa com o nascimento e termina por volta dos 16 meses de idade. Durante esse período, o comportamento do bebé é incitado por necessidades inatas que criam tensão e desconforto e, para reduzir a tensão, o bebé é motivado para ações que recompensam as suas necessidades. O comportamento do bebé atua num nível não relacionado com o mundo social, mas, gradualmente, os eventos sociais tornam-se o principal motivador do seu comportamento, por exemplo, a fome motiva o bebé para a ação (choro) e ele requer amamentação para a gratificação desta necessidade, as suas ações tornam-se mais direcionadas a objetivos. O bebé esforça-

⁵ Sears, R, R (1957). *Personality, Annual Review of Psychology*, p 54, “Child-rearing is a continuous process. Every moment of a child’s life that he spends in contact with his parents has some effect on both his present behavior and his potentialities for future actions. A child’s development seems to be a fairly orderly process. He gives up modes of behavior that are no longer suitable, and acquires new actions appropriate for his age and life conditions.” (trad. livre da autora)

se para imitar ações anteriormente bem-sucedidas e, assim, a socialização começa. A criança depende de alguém para a satisfação das suas necessidades básicas.

A dependência é um tipo de comportamento operante que tem como necessidade o comportamento afetivo e nutritivo realizado por outro. Na primeira infância, o comportamento da criança é controlado pelo princípio do condicionamento operante. O ambiente social em que uma criança nasce tem uma grande influência no seu desenvolvimento posterior. O género da criança, a sua posição na família e a condição socioeconómica dos pais influenciam o desenvolvimento da personalidade. Em geral, a criança do sexo masculino ainda é favorecida à do sexo feminino e o tratamento discriminatório inicia-se desde o nascimento da criança.

2. Fase II - Sistemas Comportamentais Secundários

A formação para a socialização da criança começa com a família. A criança é motivada pelos requisitos básicos para a sua vida e para as necessidades secundárias de dependência. Os pais e os membros da família continuam a ser os principais reforçadores do comportamento da criança. A criança começa a imitar o comportamento dos seus pais, por isso, é muito importante que os pais apresentem um bom modelo antes da criança os começar a copiar. A aprendizagem social depende da substituição da aprendizagem anterior por experiências mais recentes, baseadas numa satisfação mais apropriada, em vez de temer e evitar consequências desagradáveis. Durante esta fase, as crianças começam a satisfazer as suas próprias necessidades de dependência.

3. Fase III- Sistema Motivacional Secundário

Durante esta fase, a fronteira social da criança expande-se para além das quatro paredes do seu lar, o processo de socialização é veloz assim que a criança entra em contato com outras famílias. A dependência reduz-se a uma esfera específica da sua vida familiar. O professor torna-se um novo suporte de dependência na escola e a qualidade da dependência é influenciada pelas experiências anteriores. O desenvolvimento prossegue em termos de procurar e adquirir admiração e aprovação dos pais e de outros. O professor e os pais devem encontrar um equilíbrio entre independência e domínio do comportamento da criança. À medida que aumenta o número de reforços ambientais, a criança identifica-se com os modelos que mais satisfazem as suas necessidades, e se os

adultos não apresentam modelos desejáveis, a criança identifica-se com estes deste modo.

A criança adquire valores sociais, religiosos, políticos e económicos a partir do seu ambiente, continuando-se a esforçar para que os seus progenitores a aceitem, a fim de manter a gratificação de tal aceitação.

1.3 A teoria dos estágios de Piaget

Jean Piaget (1896-1980) foi um psicólogo suíço que estudou crianças no início do século 20. A sua teoria do desenvolvimento intelectual ou cognitivo, publicada em 1936, é estudada nos ramos da educação e da psicologia. Teoricamente, Piaget concentrou-se nas crianças, desde o nascimento até à adolescência, e caracteriza as diferentes fases de desenvolvimento, incluindo língua, moral, memória e raciocínio.

Piaget fez várias suposições sobre crianças enquanto desenvolvia a sua teoria: as crianças constroem o seu próprio conhecimento com base nas suas experiências; as crianças aprendem as coisas por si mesmas, sem a influência de adultos ou crianças mais velhas; as crianças são motivadas a aprender por natureza, não precisam de recompensas como motivação.⁶

Os estágios de Piaget abrangem uma faixa de idades desde o nascimento até os 2 anos de idade e até a idade adulta-jovem. Estes estágios são mais bem compreendidos após a noção de alguns termos de psicologia de Piaget como esquema, simulação e acomodação.

“O desenvolvimento cognitivo consiste numa sucessão de mudanças, e estas mudanças são estruturais. Piaget refere-se frequentemente às estruturas individuais como esquemas.” (Phillips, JR, John L.1975. p.31). Um esquema é conceito ou uma ideia em como o mundo funciona. Por exemplo, o esquema para um carro pode ter um volante, que é o que faz o carro mudar de direção, e um velocímetro, que informa a que velocidade no momento, etc., todas estas coisas são incorporadas ao esquema de um carro.

A simulação parte de uma nova experiência, incorporando-a num esquema existente, por exemplo, se uma criança for aprender o que é um carro e vê um camião e uma carrinha, pode notar que o carro, as carrinhas e os camiões têm quatro rodas, podendo chamar uma carrinha ou um camião de carro também. A criança irá eventualmente aprender que uma carrinha tem um pouco mais de espaço do que um carro comum, e que

⁶ Cf. Benson, N. (2012) *The Psychology Book*. Big Ideas, DK. Londres.

um caminhão, ao contrário de um carro, tem uma caixa aberta ou fechada na parte de trás. Quando a criança aprende a diferenciar, digamos, uma carrinha de um caminhão, de um carro de uma marca específica, o processo de mudança ou alteração desse esquema é conhecido como acomodação.

Piaget acreditava que as crianças só aprendem profundamente quando interagem com o seu ambiente, e, conceitualmente, Piaget acreditava que a aprendizagem real ocorre quando as novas experiências estão a ser assimiladas em esquemas preexistentes, ou, por fim, quando esquemas preexistentes são acomodados para se adequarem a essa nova experiência.

A teoria cognitiva de Piaget é uma teoria de estágios descontínuos, o que significa que todas as crianças passam pelos mesmos estágios na mesma ordem: uma criança passa por um estágio de cada vez e uma criança não pode regredir de um estágio para um estágio anterior. As etapas da teoria cognitiva de Piaget são as seguintes:

Estágio 1: o estágio sensório-motor;

Estágio 2: o estágio pré-operatório;

Estágio 3: o estágio operacional concreto e

Estágio 4: o estágio operacional formal.

“O desenvolvimento cognitivo começa, provavelmente, antes do nascimento, mas como as observações de Piaget começam neste ponto é aqui que começaremos também. (...) as adaptações mais precoces devem ser reconhecidas como fundamentais. Os desenvolvimentos posteriores constroem-se sobre bases estabelecidas na infância. (...) Piaget mostra como os processos necessários da inteligência simbólica começam a desenvolver-se ao nascer, e como posteriormente ocorre uma mudança de símbolos motores para símbolos-conceituais. Alguns teóricos veem a inteligência adulta como uma elaboração de símbolos-motores, outros lidam apenas como símbolos conceituais. Piaget mostrou que uns surgem dos outros.” (Phillips, JR, John L.1975. p.45-46)

O primeiro estágio é sensório-motor e ocorre desde o nascimento aos 2 anos de idade. O primeiro subestágio do estágio sensório-motor é composto pelos reflexos da criança - os reflexos são reações inatas com as quais cada indivíduo nasce, e que o ajudam a sobreviver. Por exemplo, o reflexo de enraizamento é como uma criança sabe como mamar ou fazer reações de sucção numa chupeta ou no peito da progenitora, para poder obter o alimento que necessita.

A reação circular é um ato repetido que não visa atingir um objetivo. Quando uma criança a pratica, é a partir do seu próprio corpo e não a partir de um objeto, e chamamos a esta ação reação circular primária, que acontece de 1 a 4 meses de idade. A reação circular secundária é quando uma criança repete a mesma ação com um objeto, como um brinquedo, sem um objetivo pretendido. Estas reações geralmente começam quando a criança tem entre 4 e 8 meses.

A coordenação das reações circulares secundárias ocorre quando um bebé aprende a realizar um objetivo, por exemplo, o João empurra um objeto menos importante para fora do seu caminho para chegar ao seu brinquedo favorito.

As reações circulares terciárias são quando uma criança pode reverter o que realizou anteriormente. Por exemplo, a Maria cava um buraco para fazer um castelo de areia, e então decide que quer colocar toda a areia do seu castelo de volta no balde de praia.

A chamada permanência do objeto estabelece-se de um modo mais complexo. Utilizamos o exemplo do António, cujo pai coloca o seu carrinho telecomandado favorito debaixo de um cobertor, saberá o António remover o cobertor para ir buscar o seu brinquedo favorito, ou irá ficar sentado e confuso? Se o António souber retirar o cobertor para ir buscar o seu brinquedo, o António terá estabelecido o que se chama de permanência do objeto. A permanência do objeto é uma parte importante para que a criança consiga fazer a transição da fase sensoriomotora para a fase pré-operacional. A permanência do objeto é importante num sentido mais amplo, porque a criança percebe, pela primeira vez, que os objetos podem existir no mundo sem que possam ser vistos.

O estágio 2 é o estágio pré-operacional. e ocorre dos 2 aos 7 anos. As crianças no estágio pré-operacional às vezes acreditam que os objetos podem ter emoções semelhantes às emoções humanas, o que é chamado de animismo. As crianças também acreditam que objetos ou coisas à sua volta podem ter intenções e ações humanas, o que chamados de artificialismo.

O raciocínio transdutor baseia-se em acreditar que dois eventos estão relacionados quando na realidade não estão, como por exemplo, se a criança acredita que um bule começou a deitar vapor porque assim que iniciou a sua “ação de objeto”, uma boneca caiu de uma cadeira, acreditando que o bule deitar vapor está relacionado com a boneca a cair.

As crianças no estágio pré-operacional podem relacionar-se com jogos imaginários, podem fazer festas de chá com os seus animais de peluche, conversando com eles, imaginando que estão numa conversa e não num monólogo. As crianças na fase pré-operacional envolvem-se no que é chamado pensamento egocêntrico, a ideia de que todos têm a mesma perspetiva que eles, ou a incapacidade de ver as perspetivas do outro.

O famoso “problema das três montanhas” testa a capacidade de uma criança em apreender a perspetivas do outro. Funciona do seguinte modo: a criança e o examinador sentam-se em lados opostos de uma montanha miniatura (o modelo), o examinador pede então à criança que descreva o seu lado da montanha e que, em seguida, descreva o lado do examinador. Se a criança descreve o seu lado da montanha quando solicitada a descrever o lado do examinador, então a criança provavelmente ainda é incapaz de compreender as perspetivas do outro e, portanto, ainda está envolvida no pensamento egocêntrico. Durante o estágio pré-operatório as crianças também podem fazer muitas perguntas, especialmente perguntas do género “Porquê X? Porquê Y”. Durante o estágio pré-operacional, as crianças não podem raciocinar, usar a lógica ou combinar mais de uma ideia ou aspetos de um problema. As crianças na fase pré-operacional têm dificuldade em distinguir entre quantidade e aspeto, e este é um dos maiores fatores entre a fase pré operacional e a fase operacional concreta.

O estágio 3 é o estágio operacional concreto e geralmente ocorre quando a criança tem entre 7 e 11 anos de idade. As crianças no estágio operacional concreto são capazes de fazer seriação, o que significa que são capazes de classificar objetos ou situações de acordo com quaisquer características, tais como tamanho, cor, forma ou tipo. As crianças no estágio operacional concreto podem organizar termos ou conceitos em grupos com base na sua hierarquia. As crianças neste estágio também sabem o que é chamado de reversibilidade, o que significa que um objeto que está partido pode ser arranjado e voltar ao seu estado original, neste exemplo, um carro que sofre um acidente pode ser reparado e devolvido ao estado como estava antes do acidente. Uma criança no estágio operacional concreto pode olhar para vários aspetos de um problema (descentralização), por exemplo, se uma criança estiver a escolher entre dois ursos de peluche, poderá olhar para os diferentes aspetos dos brinquedos, pensar nas opções e decidir de qual ursinho gosta mais

e porquê. As crianças neste estágio aprendem a Transitividade, o que significa que são capazes de colocar as coisas em ordem com base nas características ou em critérios, por exemplo, uma criança é capaz de colocar frutas em ordem alfabética.

As crianças no estágio operacional concreto têm dificuldade em fazer o que é chamado de Raciocínio Dedutivo. Um exemplo deste raciocínio: se A é maior que B, e B é maior que C, então podemos supor que A é maior que C. As crianças no estágio operacional concreto não são capazes de juntar vários fatos para tirar conclusões.

O estágio operacional formal inicia-se a partir dos 11 anos e é o quarto e último estágio da teoria cognitiva de Piaget. As crianças no estágio operacional formal são capazes de usar o raciocínio dedutivo, a criança é capaz de reunir informações sobre algo e retirar uma conclusão, que é o raciocínio dedutivo, por exemplo, “O Tobias tem quatro patas, pelo macio e mia, portanto, é um gato”. As crianças no estágio operacional formal são capazes de utilizar as suas experiências passadas e fazer previsões sobre o futuro. O estágio operacional formal também inclui o que é chamado de Pensamento Abstrato, o que significa que a criança pode pensar sobre diferentes resultados de uma determinada situação, as suas consequências e ser capaz de tomar uma decisão. As crianças na fase operacionais formal, também são capazes de usar o que é chamado de Metacognição, o que significa que são capazes de pensar sobre um pensamento que estão a ter e, deste modo, são capazes de mudar os seus padrões de pensamento.

1.4 Comparação entre as três teorias do desenvolvimento infantil

Depois de apresentadas as três teorias de desenvolvimento, concluímos que cada uma tem o seu próprio sistema de ação. No entanto, juntas, as teorias podem ser vistas paralelamente e de modo congruente. É importante comparar as premissas base das três teorias e observar as suposições que as sustentam teoricamente.

Sears destacou-se por formular uma teoria geral do comportamento humano. No decorrer deste estudo, os seus interesses abrangeram toda a gama de funcionamentos psicológicos. Embora Sears estivesse mais focado em questões de personalidade e desenvolvimento social, sugeriu que o desenvolvimento poderia ser visto mais facilmente

como a aquisição de novos comportamentos, o que fez com que prestasse pouca atenção a questões específicas de desenvolvimento. Outras teorias contrastantes incluem a teoria psicanalítica de Freud e a teoria psicossocial do desenvolvimento de Erikson. Por outro lado, a teoria do desenvolvimento cognitivo de Piaget é uma das várias sobre como as crianças se desenvolvem, descrevendo o desenvolvimento cognitivo das crianças, que enfatiza o crescimento e o desenvolvimento internos. Em compensação, a teoria de Erikson descreve como a estrutura social externa do indivíduo o influencia. Ao contrário de Piaget, que se concentrou no desenvolvimento cognitivo, Erikson destacou um desenvolvimento saudável do ego. O ego é desenvolvido de modo saudável quando o indivíduo resolve questões específicas de personalidade em determinados períodos da sua vida. Especificamente, cada estágio de desenvolvimento é caracterizado por dois traços de personalidade que estão em conflito, um positivo e outro negativo. A resolução bem-sucedida ocorre quando o traço positivo é mais enfatizado do que o oposto, resultando no desenvolvimento de uma virtude, que auxilia na resolução saudável dos estágios subsequentes. Assim como Piaget, Erikson, também salientou que o desenvolvimento das crianças ocorre por meio da interação com o ambiente externo, embora os estágios de Erikson referiram-se mais às influências sociais. Tanto Piaget como Erikson reforçam que as crianças participam ativamente no seu mundo e que o desenvolvimento ocorre em etapas.

2. Estratégias pedagógicas: motivação, reforço positivo e *feedback*

“1 Ato ou efeito de motivar. 2 Psicologia: Série de fatores, de natureza afetiva, intelectual ou fisiológica, que atuam no indivíduo, determinando-lhe o comportamento.”

Michaelis On-line. (2014) *Motivação*, [consult.2022-05-05] Disponível em <https://michaelis.uol.com>

Inicia-se por explicar a experiência enquanto observador, estudante e no que toca ao projeto presencial e *online* na escola EPRPS, tendo como foco o modo como o Covid-19 alterou o nível de motivação dos alunos. Seguidamente, explica-se de modo sucinto algumas teorias clássicas de motivação escolar, assim como de Lieury e Fenouillet,

explicitando formas de contornar esse nível tão baixo de motivação em tempos de Pandemia e de o prevenir em tempos futuros. Por fim, procura-se explicar os vários métodos de adaptação do *feedback* verbal e escrito de modo a amplificar a motivação estudantil.

2.1 Os efeitos da Pandemia Covid-19 na motivação dos estudantes

É notório que os alunos mudaram desde os tempos pré-Covid, estes transformaram-se em alunos menos motivados, com menos capacidade de pensamento construtivo e menos comprometidos com a matéria em estudo. É importante saber o que aconteceu mais concretamente com os estudantes, sociológica e psicologicamente. A questão para a qual procura-se uma explicação causal está especialmente assente no bloqueio e na educação remota em 2020-21, que levou à mudança de mentalidade na atual geração de estudantes. Durante dois anos, os alunos foram forçados a estar *online*, tanto a nível de estudo como na vida social. Esse fato diminuiu consideravelmente a sua experiência educacional e deixou-os sem motivação. Na sua grande maioria, a ideia de estudo *online*, desagradou e desagrada aos alunos (mais explicado na parte final deste estudo), mas quando tiveram a oportunidade de voltar fisicamente ao espaço escolar, deixaram de achar esta ideia conveniente. Alimenta-se assim ainda mais o problema, por si já cíclico, que os alunos não sentem motivação, tanto para aulas *online* ou presenciais.

Outro motivo para esta falta de motivação deriva das mudanças no mercado de trabalho, com inúmeros empregos *online* e de nível básico abertos, os alunos não se estão a matricular, ou quando se matriculam, desmotivam-se e desistem rapidamente. Para acrescentar a todos estes desafios, muitos alunos provavelmente não tiveram escolha a não ser trabalhar por coabitarem com pessoas de idade que necessitam de ajuda.⁷

Acreditamos que parte da resposta é do foro existencial, pois quando fechamos a sociedade e começamos a fazer o nosso quotidiano de maneira diferente, isso leva o indivíduo a questionar múltiplos conceitos na sua vida. Num nível de consciência mais profundo, ainda estamos a questionar a importância de tantas coisas, incluindo a da educação formal. Inúmeros estudos académicos foram e estão a ser publicados sobre este mesmo assunto. Suspeitamos que, embora alguns desses estudos apresentem que a

⁷ Cf. DN/Lusa. (2021) Professores notam abandono de interesse dos alunos nas aulas que terminam hoje. [consult.2022-05-05] Disponível em <https://www.dn.pt/sociedade/professores-notam-abandono-de-interesse-dos-alunos-nas-aulas-que-terminam-hoje-13502452.html>.

pandemia afetou de modo diverso os vários grupos de alunos, que geralmente se conclui que os estudantes do ensino básico e secundário sofreram traumas prolongados durante a pandemia. Não temos dúvidas que as medidas necessárias tomadas para mitigar a pandemia influenciaram o desenvolvimento social e cognitivo de muitas mentes jovens. Isolamento, separação física, incerteza, ansiedade, mortes familiares e traumas secundários manifestam-se de várias maneiras que nos podem auxiliar a explicar a falta de motivação nos estudantes. Os professores, em todas as etapas do processo educacional, têm demonstrado empatia (ou pelo menos instruídos a demonstrá-la), mas isso não significa que saibamos o que isso realmente significa ou como fazê-lo de forma construtiva. É completamente inadequado culpar os professores, porque muitos deles, estão a lidar com os mesmos tipos de trauma. Aliás, é de louvar que o nosso sistema educacional tenha sido capaz de se transformar e tão rapidamente, apesar do alto custo que poderemos ser forçados a pagar no futuro.

2.2 Teorias de Motivação

Segundo Alain Lieury, são utilizados diferentes termos na linguagem quotidiana para descrever o termo motivação, de modo mais ou menos casual, sem terem o mesmo significado. Este propõe uma definição mais concreta de motivação, descrevendo-a "como o conjunto de fatores biológicos e psicológicos que permitem o desencadeamento de ação, orientação e, finalmente, intensidade e persistência: quanto mais motivado, maior e mais persistente a atividade" (Lieury & Léger, 2020).

Jean-Philippe Abgrall esclarece que a motivação é como um sistema dinâmico que resulta de duas necessidades: competência percebida e autodeterminação. A competência percebida seria "a representação que se tem das suas habilidades cognitivas, ou seja, a metacognição" (Abgrall, 2012). A autodeterminação corresponderia à "representação de si na sociedade, no seu ambiente" (Abgrall, 2012). Abgrall especifica que as emoções desempenham um papel decisivo nesses dois tipos de representação. As emoções "positivas" favorecerão as representações positivas e, sendo assim, a motivação. Por outro lado, as emoções "negativas" serão a fonte de estratégias de evitação (em oposição à motivação). Nesse caso, "as percepções são geralmente distorcidas pelo lado afetivo excessivamente importante que tem precedência sobre a realidade do cognitivo e a

negação da pessoa" (Abgrall, 2012). As representações que o aluno tem de si mesmo dentro de seu ambiente têm uma influência importante na sua capacidade cognitiva.

Alain Lieury define aprendizagem como a modificação sistemática do comportamento. Existem vários níveis de aprendizagem que estarão relacionados com "a complexidade do sistema nervoso, particularmente, com o cérebro" (Lieury, 2017). Nesse sentido, parece óbvio que diferentes fatores podem influenciar o processo da aprendizagem e da motivação.

Segundo Didier Le Gall, são dois os conceitos das funções cognitivas, o primeiro permite o desenvolvimento de um plano de ação e depende do conhecimento metacognitivo do estudante, enquanto o segundo permite avaliar a eficácia desse mesmo plano durante a sua implementação na resolução da tarefa. O plano de aprendizagem é possível pela implementação de estratégias metacognitivas assim como técnicas de regulação. "Podem ser adquiridos implicitamente, por sucessivas tentativas e erros, ou ser ensinado explicitamente" (Houdé, 2018).

Uma vez que o controlo tenha sido concluído e o aluno esteja comprometido com a tarefa, segue-se a etapa de monitorização. Uma avaliação retrospectiva da ação implementada após o planeamento é essencial para certificar o alcance da meta. Durante esta avaliação, as previsões permitem a comparação entre as possíveis divergências entre as características do resultado obtido e o previsto.

Virginie Goutte relaciona que a vontade do estudante em se comprometer numa tarefa proposta depende da sua motivação intrínseca. É a adaptação, na medida exata a esta tarefa, que permitirá ao aluno definir sub-objetivos para atingir o objetivo principal de resolver o problema fornecido.

Existem quatro tipos de objetivos de atenção identificados por Michelene T. H. Chi e Ruth Wylie (Chi & Wylie, 2014):

1. Atenção passiva: quando o aluno "simplesmente segue o que é dito, ou pelo menos o que ele entende. O conhecimento permanece não integrado" (Houdé, 2018).

Possibilita origem de sentimentos de facilidade de processamento.

2. Atenção ativa: quando o estudante "manipula o conteúdo, toma notas, relê" (Houdé, 2018). Os sentimentos de compreensão e prazer de descoberta surgem.

3. Atenção construtiva: quando o aluno "reformula o conteúdo com as suas próprias palavras, faz conexões entre vários conceitos, etc." (Houdé, 2018).

4. Atenção interativa: quando o aluno "discute o material com um colega, debate com sobre o valor dos argumentos, etc." (Houdé, 2018).

Não foi apenas a pandemia que diminuiu a motivação escolar, mas também o constrangimento geral dos alunos do ensino secundário, a diminuição da validade do estudante como indivíduo com competências e um jovem adulto de livre-arbítrio. Por fim, uma noção de motivação para todos está muito longe de ser de fácil compreensão, e mais do que isso, de ação na sala de aula. É necessário que o professor estimule, especialmente em tempos de pandemia, a aplicação de motivação intrínseca, orientações específicas para as tarefas, de modo a motivar os estudantes. Muitas dessas estratégias já eram e serão sempre úteis para o professor, assim como ajudar a construir a confiança do aluno, encorajá-lo, demonstrar simpatia e permitir-lhes que contruam a sua identidade de um modo que crie alento. Motiviar novamente os estudantes é um processo longo, mas essencial para a sua educação escolar.

2.3 Feedback

“[...] O feedback pode ser uma realimentação positiva e reforçar um comportamento desejado, demonstrar uma comunicação clara e precisa, mas também pode identificar uma falha no processo de comunicação, um comportamento indesejado ou inadequado. Nesses casos, o feedback pode enfrentar certas resistências da parte de quem recebe as informações [...]” (Knapik, 2008, p. 84)

Do inglês *feed* (alimentar) e *back* (retorno), este termo está presente no nosso quotidiano, sendo utilizado especialmente a nível profissional. O *feedback* é um sistema através do qual os alunos procuram compreender as informações sobre o seu desempenho, utilizando-o para melhorar a qualidade do seu trabalho ou aperfeiçoar as estratégias de aprendizagem utilizadas.

Existem muitas formas de fornecer *feedback* significativo ao aluno. É importante apoiar a escrita, a criação e a ação em qualquer disciplina e oferecer oportunidades para os alunos melhorarem os seus trabalhos ao longo do ano letivo, antes de entregarem os trabalhos de avaliação finais, tendencialmente, os de maior importância. Utiliza-se como exemplo o ensino das Humanidades, que é centralizado na ação da escrita, mas que não é um curso de pedagogia de escrita. Algo deveras importante a aceitar como premissa é

que ninguém ensinou os alunos a escrever criticamente, ou mesmo a ler criticamente. Se o aluno não consegue ler mais do que um parágrafo sem se distrair, este nunca será capaz (ou terá graves dificuldades no seu futuro) de escrever ou de pensar criticamente, pois não lhes foi ensinado. Por vezes, os alunos veem as palavras apenas como palavras a serem colocadas numa página, e não a manifestação tangível das suas ideias e dos seus pensamentos. É necessário que o aluno compreenda a necessidade de aprender a escrever para um público, que seja capaz de colocar os seus pensamentos em palavras de modo claro para que seu público possa entendê-los.

Algumas metodologias práticas e eficazes envolvem interação entre os alunos, pedindo a estes que leiam e analisem os trabalhos uns dos outros, iniciando com as tarefas de menor importância para as de maior. Outra estratégia é através de trabalhos de outros autores que não os alunos, fornecendo um artigo, colocando-os em pares e pedindo-lhes que escrevam um resumo de uma frase sobre o artigo. Uma ideia importante é pedir para fazer revisões do seu próprio trabalho, não os classificando, fornecendo uma lista de respostas, motivando também que os alunos se avaliem uns aos outros. No ensino secundário, os alunos ganham muito em habituarem-se a estes métodos de revisão.

O *feedback* pode ser tanto escrito como oral, e deve ser adaptado de acordo com o aluno, de modo a ser mais eficaz a criar motivação. É importante lembrar os alunos do percurso que já percorreram, dos conhecimentos que já adquiriram, de modo a fazê-los compreender que o processo pode ser lento, mas é real e positivo. Em caso de o aluno não estar a obter os resultados esperados, uma técnica eficaz é de valorizar o esforço feito até então, ou de perguntar ao aluno, como pode ele transformar ou adaptar o que já foi concretizado. Para cativar os alunos é necessário cultivar a resiliência destes, tendo um discurso direto, realista e assertivo, não esquecendo de permitir tempo suficiente aos alunos para terminarem a tarefa.

3. Teorias de Aprendizagem

Para a concretização do projeto em análise, foi estudado o processo de aprendizagem significativa (Ausubel, 1978) como metodologia de investigação. David Ausubel, psicólogo norte-americano, desenvolveu uma teoria que contrastava a aprendizagem significativa com a aprendizagem mecânica. De acordo com a teoria da aprendizagem de Ausubel, novos conceitos podem ser incorporados a outros conceitos e

ideias mais inclusivas como meio de aprendizagem. Ausubel escreveu uma série de artigos acadêmicos do início dos anos 60 sobre o processo de aprendizagem significativa.

Esta teoria da aprendizagem é baseada na ideia de que a estrutura cognitiva é composta de conceitos hierarquicamente alinhados, organizados do mais inclusivo ao menos inclusivo (por exemplo, animal – cão – “terrier”). Para aprender novas informações de forma eficaz, o indivíduo tem de ser capaz de integrar essas novas informações em conceitos existentes, onde possam fazer conexões significativas entre o novo conceito e os conceitos já aprendidos dentro da mesma categoria pré-existente (por exemplo, se eu aprendo sobre a raça “terrier” pela primeira vez e a organizo dentro do conceito de “cão”, posso fazer conexões com conceitos existentes que tenho de cães, por exemplo, “os terriers são sérios e de porte médio como os “boxer”). Para Ausubel, estas conexões com outros conceitos semelhantes são, por definição, o que torna a aprendizagem "significativa".

Nos tempos de hoje, novos estilos de arte escolar têm a possibilidade de colocar o campo da educação da arte numa posição central na escola, potencial para integrar a arte no núcleo de objetivos das escolas de arte mais bem-sucedidas. Estimular a investigação utilizando uma variedade de métodos extraídos de uma ampla gama de práticas disciplinares é essencial. No processo de colaboração com os alunos para identificar e investigar conteúdo significativo através de práticas interdisciplinares, os professores de arte podem contribuir para a reinvenção das escolas e elaborar não apenas uma nova forma de educação artística, mas talvez também uma nova forma de arte colaborativa.

Capítulo II - Enquadramento curricular e didático

Capítulo II - Enquadramento curricular e didático

No presente capítulo procura-se explorar conceitos relativos à Unidade Didática na área do enquadramento curricular, compreendendo e sintetizando as competências do Perfil do aluno à saída da escolaridade obrigatória, assim como o programa de Desenho de Comunicação, do curso de Técnico de Design de Interiores e Exteriores da EPRPS, do ensino profissional, onde foi aplicada a Unidade Didática.

1. Perfil do Aluno à saída da escolaridade obrigatória

O documento de referência “Perfil do aluno à saída da escolaridade obrigatória” cuja homologação foi publicada em Diário de República no Despacho n.º 6478/2017, a 26 de julho de 2017, encaminha o Perfil do Aluno, sendo um depoimento de referência para o modo da organização de todo o sistema de ensino em Portugal, e do sistema em como são construídas e estruturadas as resoluções na área do currículo escolar. O Perfil do Aluno é um guia que permite aos alunos que tenham terminado a escolaridade obrigatória, independentemente do percurso escolhido, de aprender uma panóplia de competências, entendidas como uma interligação entre conhecimentos, atitudes, valores e capacidades que os tornam capazes de agir livremente. Esse conjunto de competências, são entendidas como uma interdependência entre conhecimentos, capacidades, atitudes e valores.

O Perfil do aluno à saída da escolaridade obrigatória divide-se, primeiramente, em quatro áreas, os Princípios, a Visão, os Valores e as Áreas de Competências.

A primeira esfera, dos Princípios, “justificam e dão sentido a cada uma das ações relacionadas com a execução e a gestão do currículo na escola, em todas as áreas disciplinares” (citação do Perfil). organiza-se em volta dos seguintes conceitos: Base Humanista; Saber; Aprendizagem; Inclusão; Coerência e Flexibilidade; Adaptabilidade e Ousadia; Sustentabilidade e Estabilidade.

A segunda esfera, dos Valores, é vista, dentro do sistema educativo, como o modo como determinadas ideias, crenças, ações e comportamentos são mais ou menos aceites pelos pares e pela sociedade. Os Valores constituem todos os modos como o indivíduo age e justiça as suas ações. Os Valores guiam a escola com os seguintes conteúdos: Curiosidade, Reflexão, Excelência e Exigência, Cidadania e Participação e Liberdade.

As Áreas de Competências são vistas como centrais do Perfil do Aluno, constituem combinações complexas de saberes, capacidades e atitudes que permitem uma efetiva ação humana em todo o tipo de contextos. Sendo assim, as Competências são as combinações de conhecimentos, capacidades e atitudes. As Competências são as seguintes: A – Linguagens e textos; B – Informação e comunicação; C – Raciocínio e resolução de problemas; D – Pensamento crítico e pensamento criativo; E – Relacionamento interpessoal; F – Desenvolvimento pessoal e autonomia; G – Bem-estar, saúde e ambiente; H – Sensibilidade estética e artística, J – Consciência e Domínio do corpo.

1.1 Competências do Perfil do Aluno e a Unidade Didática

A Unidade Didática aplicada procurou corresponder a todos os requisitos do Perfil do Aluno à saída da escolaridade obrigatória, centralizando-se, na esfera mais geral, em três das áreas: B, D e H. Isto significa que se procurou explorar todas as áreas, tendo como foco: C - Raciocínio e resolução de problemas; D – Pensamento crítico e pensamento criativo; H – Sensibilidade estética e artística.

A criação final desta UD, é o culminar e o maior exemplo da área H – Sensibilidade estética e artística, com forte presença em todas as aulas, com uma robusta componente de compreensão por parte dos alunos das mais exemplares obras de arte, tanto clássicas, como contemporâneas. Os alunos têm ao seu dispor uma grande lista de livros ilustrados, imagens, vídeos, filmes e pinturas ou desenhos, com o propósito de serem discutidos em turma, desenvolvendo a área H do modo mais clássico. A UD, tendo como projeto final um *fanzine* para o qual todos os trabalhos de aula afunilavam, permitiu aos alunos que desenvolvessem a sua conceção de estética e que criassem uma biblioteca mental de obras de arte que lhes agradasse ou suscitasse fascínio, devido à capacidade ganha de compreensão, de intenção, prática e análise da obra e do artista. Cada um dos trabalhos propostos em aula que constituiu o projeto final do *fanzine*, implicou que os alunos tivessem de tomar decisões, estimulando o nível de incisão aquando da crítica da obra de arte, do texto, etc. Assim, e de muitas outras formas, se explora a área D – Pensamento crítico e pensamento criativo. Finalmente, terminamos a tríade com a área C - Raciocínio e resolução de problemas, conquistada através da análise de todos os exercícios e de todas as obras criadas em aula e fora desta. Todos os alunos foram

instruídos criticamente, para saberem olhar para os seus projetos com uma lente de crítica construtiva, permitindo que compreendam os melhores percursos para determinados resultados.

Fora a tríade de maior importância (B; D; H), todas as restantes áreas são também aplicadas. Em todas as aulas planificadas estudam-se textos, permitindo que o aluno desenvolva a capacidade de raciocínio, a área A – Linguagens e textos. Pretende-se que o aluno desenvolva a área C – Raciocínio e resolução de problemas; permitindo aos alunos que, apesar de terem de resolver ao exercício dado em aula, que o realizem de formas escolhidas por si, implicando que soubessem justificar as suas escolhas de acordo com os problemas apresentados. Apesar do panorama que a pandemia Covid 19 criou, é possível criar laços com os alunos, pois a maioria das aulas foram presenciais. Os alunos foram sempre convidados a partilhar os seus resultados com os colegas, criando uma dinâmica de grupo, auxiliando à aplicação da área E – Relacionamento interpessoal. A área F – Desenvolvimento pessoal e autonomia, foi cultivada em todas as aulas através do desenvolvimento do projeto final, que pretende explorar os interesses, motivações, qualidades e sentimentos do autor – o aluno. O professor auxilia os alunos, deixando-os, no entanto, autónomos, nas suas explorações estéticas. A panóplia de materiais utilizados permite que os alunos tenham maior conhecimento do seu corpo, mão e postura aquando do momento do desenho ou da criação artística. Os materiais utilizados pertenciam à EPRPS ou ao professor estagiário, assim, não só os alunos tiveram os materiais necessários sempre presentes, como disfrutaram da liberdade de criar um conhecimento sobre o estado do ambiente, desenvolvendo a área G – Bem-estar, saúde e ambiente. Deste modo, existiu também uma adaptação dos métodos de ensino, pedindo aos alunos que alterassem o modo de trabalhar quando tinham mobilidade motora reduzida, garantindo que não houvesse lesões.

2. Disciplina de Desenho de Comunicação, do curso de Técnico de Design de Interiores e Exteriores da EPRPS

“(…) na base das Artes Visuais estão os mecanismos da visão, o cérebro e as mãos. Facultar-se-ão conhecimentos de ordem teórica e prática que permitam aos

alunos perceber a importância do “ver”, como forma de compreender e formular juízos, mais ou menos complexos, sobre a realidade” (ANQEP, 2006/2007)

A disciplina de Desenho de Comunicação, cujo programa foi criado pela Agência Nacional para a Qualificação e o Ensino Profissional (ANQEP), é uma disciplina trienal obrigatória para os Cursos de Design, das seguintes escolas privadas: Escola Artística e Profissional Árvore - Porto; Escola de Artes de Coimbra – Coimbra; Estudo Profissional de Gondomar, Gondomar; Escola Profissional de Imagem – Lisboa; Escola Profissional de Recuperação do Património de Sintra – Sintra; Escola Profissional Gustave Eiffel – Amadora. A disciplina de Desenho de Comunicação tem como carga horária semanal 36h, semanal de 4h, num bloco de 2h cada duas aulas. Os conteúdos programáticos no 10º ano estão divididos no seguinte Elenco Modular:

Módulos obrigatórios	Duração de referência (horas)
1- Materiais e Técnicas de Representação	20
2- Elementos de Composição Formal e Cromática	20
3- Desenho Analítico	26
4- Comunicação Visual	24
5 -Criação e Edição Gráfica	30
6- Criação e Edição Gráfica Avançada	30

Módulos opcionais (*) 25

A1- Desenho de Modelo	25	25
A2- Representação Espacial	25	25
A3- Montagem e Composição Fotográfica	25	25
A4- Técnicas de Apresentação	25	25
A5- Comunicação, Criação e Edição	25	25

(*) – Selecionar 2 módulos, num total de 50 horas.

A ordem dos módulos é escolhida pelo professor, que escolhe de acordo com a turma e quaisquer variações que possam acontecer durante os três anos de estudo de

Desenho de Comunicação. Escolhemos, portanto, o Módulo 4 - Comunicação Visual, de carga total de 24 horas, tendo os alunos 2 aulas em bloco por semana, de 2 horas cada.

Os conteúdos programáticos do Módulo 4, onde foi aplicada a Unidade Didática, focam-se em temas estruturais: introdução aos processos de comunicação visual; estudo da linhagem gráfica e dos seus elementos; definição de metodologias; exploração e análise do desenho de comunicação; desenvolvimento e aplicação de ideias para projetos.

“Na disciplina de Desenho de Comunicação pretende-se que o formando adquira e desenvolva as seguintes competências. Saber representar bidimensionalmente através de meios riscadores e aquosos sobre papéis e outras matérias; ser capaz de manipular intencionalmente os diferentes processos técnicos da representação e expressão visual como ferramenta, utilizando igualmente meios informáticos; fazer uso adequado dos materiais, suportes e instrumentos necessários à construção de uma mensagem visual; ser capaz de concretizar um projeto artístico, dominando as suas diferentes fases metodológicas; saber trabalhar em equipa desenvolvendo um espírito crítico e interventivo num quadro de respeito pelas diferenças de aptidão técnica, artística e cultural.” (ANQEP, 2006/2007)

No Programa da Componente de Formação Técnica Disciplina de Desenho de Comunicação (ANQEP, 2006/2007) não são descritos métodos de agrupar os Módulos fornecidos, sendo assim, a progressão do aluno na disciplina é mais individualizada, pois obriga o aluno a desenvolver técnicas e ideias que tradicionalmente surgiriam de modo linear. Os conteúdos deste módulo são os seguintes:

Conteúdos

1. Visão/ Representação

1.1. Estímulo e Perceção – O olho e o cérebro

1.2. Como instrumento de prolongamento do gesto e da mente e de adequação ao material e ao suporte e ou à superfície onde o material é aplicado

2. Ensaios

2.1. Estudo de formas

2.2. Esboço/estruturação

2.3. Estudo de formas naturais e artificiais e dos contextos/ambientes, interiores e exteriores, em que estas se inserem

3. Domínios da Linguagem plástica

3.1. Forma

3.1.1. Bidimensional e tridimensional

3.1.2. Estrutura: explícita/ implícita

3.2. Espaço e Volume

3.2.1. Profundidade

3.2.2. Organização da tridimensionalidade - objeto, escala, posição no campo visual, luz/sombra, cor, configuração formal e textura.

3. O *Fanzine* e o retrato

O que é um *fanzine*? O termo *fanzine* vem de magazine, ou revista. Um *fanzine* é um livro autopublicado. É geralmente uma pequena revista autopublicada que pode ser sobre política, ativismo, cultura *pop*, história, culinária, escrita, literatura, poesia, etc. Pode ser sobre qualquer coisa que o artista queira, e essa é a beleza dos *fanzine*, porque permitem ao artista que crie algo que facilmente toma forma.

Os artistas do *Fanzine* podem fazê-los nas suas próprias casas, imprimir com uma impressora, agrafar, dobrar, mostrar, vender. Um dos sucessos do *Fanzine* é o fato de ser físico, um objeto, pois o público tende a querer obter algo feito à mão. Vivemos num mundo digital em que apenas consumimos, tudo é temporário, o artista trabalha muitíssimo num projeto para ser consumido num segundo, desaparecendo depois. Mas com o *Fanzine*, temos algo que é físico: o consumidor pode obter uma pequena coleção de revistas. É um objeto que o consumidor tem para sempre, um livro artesanal. É um tipo de arte com o qual as pessoas se reveem, e o artista quer compartilhar seu cantinho do mundo com o público. Os artistas de *Fanzine* querem comunicar algo; sobre a sua vida, as suas experiências, as suas paixões, as suas ideias; para compartilhar uma história particular com a sua própria voz- única. Os *Fanzine* dizem muito sobre quem é o artista.

Um *fanzine* poderia começar de uma forma muito simples: o artista poderá estar a criar imagens por lazer, para depois de ver todos esses registos em conjunto e reparar no potencial para a elaboração de um objeto. Assim, o *Fanzine* pode levar o leitor a uma viagem fascinante: a capa; a contracapa; a página autobiográfica; os textos; as fotos; os desenhos; as criações.

Por vezes, os *fanzine* existem apenas num exemplar, com o grafismo e desenhos originais, o que o torna ainda mais único, pois comprar um *fanzine* é como ter um pedacinho do mundo do artista. É um objeto artístico com total liberdade criativa. É o que

o artista quer que seja porque ele mesmo o faz sem necessidade de permissão. Tornar o *Fanzine* o mais barato e rápido possível, e compartilhá-lo com o público, esses são o princípio por detrás do *Fanzine*.

3.1 História do *Fanzine*

No período pós-guerra, dos anos 40 aos 50 e 60, começamos a ver uma explosão de pequenas subculturas, sejam elas políticas, artísticas ou baseadas num tipo de *fandom*.

Os *Fanzine* existem devido a tecnologias como a fotocopiadora e o mimeógrafo. *Spockanalia* foi a primeira revista de ficção sobre *Star Trek* que começou de modo muito humilde e acabou por tornar-se uma das revistas mais populares da altura. Tendo algo como um mimeógrafo, que não é caro para operar, tudo que um artista necessita é de tinta e papel para criar um *fanzine*. O artista pode colocar a sua mensagem e criar o seu *fanzine* sozinho.

Um artista muito importante no mundo do *Fanzine* é Ed Sanders, as suas publicações nem podiam ser enviadas pelo correio, devido ao seu conteúdo, apesar deste ser considerado um dos artistas e poetas mais importantes da sua geração. O trabalho de Ed Sander permitiu publicar outros *fanzine*, que, em geral, não teriam sido publicados nas principais revistas.

Por outro lado, podemos encontrar muitos dos benefícios que acreditamos que as redes sociais e da *internet* têm e que estão também presentes nos *fanzine*, nichos, pequenos públicos e comunidades.

O mundo *Fanzine* permitiu artigos muito diferentes que são quase sempre escritos pelo editor ou editores ou pelos leitores da própria revista. O que a máquina mimeográfica permitiu foi que o artista, independentemente do seu sucesso, tivesse um lugar onde as suas publicações pudessem ser lidas por outros escritores e outras pequenas audiências.

3.2 Cânones do retrato

A face humana é um objeto de interesse bastante comum aos alunos do primeiro ano do Ensino Secundário. Esta ideia tornou-se inteligível após leitura dos resultados enviados aos alunos no primeiro questionário, onde a maioria demonstrou interesse

principal em “aprender a desenhar caras”. Desta forma, inserimos como fonte de conhecimento e motivação na UD, a aprendizagem do cânone mais utilizado no retrato artístico.

A UD foi desenvolvida, como descrito anteriormente, com vários objetivos, mas o central, foi sem dúvida, o desenvolvimento de competências ao nível de desenho para a criação de um retrato canonicamente correto, tendo como referência uma fotografia. Pretendeu-se que o aluno desenvolvesse capacidades de pesquisa, de análise da informação adquirida, de desenvolvimento de competências cognitivas de perceção, de desenvolvimento do sentido estético do aluno, de expansão dos modos de desenho, estimulando a criatividade e o gosto da criação artística. Projetou-se, por fim, que o aluno fosse capaz de cooperar com os seus colegas, mantendo uma prática fora de aula autónoma (diário gráfico), sendo capaz de reflexão e partilha do trabalho realizado.

Devido ao panorama mundial criado com o vírus Covid-19, a realidade das escolas mudou radicalmente e a motivação dos alunos diminuiu exponencialmente. A compreensão do correto estudo dos cânones do retrato, e a partilha de ideias nos grupos online assim como o *WhatsApp*, das simetrias, dos traçados principais e da geometria que tudo isto engloba, aliada à liberdade dada ao aluno para poder escolher como modelo uma imagem que lhe apraz, permitiu uma maior motivação para concluírem a UD com sucesso e entusiasmo.

Os cânones do retrato ensinados aos alunos foram escolhidos para esta UD devido à sua simplicidade e facilidade em obter resultados positivos. O primeiro cânone ensinado a nível puramente teórico foi o Cânone das Proporções de Policlito, da antiguidade grega, procurando o ideal divino. Embora já existissem regras de proporção, Policlito foi o primeiro a teorizar a estética do corpo e do nu. Em 5 a.C. Policlito publicou um tratado de proporções ideais intitulado “O Cânone”. Este revolucionou a relação do indivíduo com o corpo humano, atribuindo beleza um valor quantificável e numérico. O cânone de Policlito baseia-se numa regra fundamental: o equilíbrio e a proporção de proporção entre as diferentes partes do corpo. Assim, a beleza baseia-se na harmonia entre as diferentes partes do corpo e do seu todo. Simplificando, cada parte do corpo deve medir um certo tamanho em relação ao seu total de altura para corresponder a este cânone.

O segundo cânone, agora também aplicado e estudado pelos alunos foi derivado deste, mas aplicado ao desenho e interpretado pelo professor estagiário. O método é muito

simples, sendo apenas necessário papel, lápis grafite e lápis de cor. Inicia-se desenhando um círculo simples no topo da folha; o próximo passo é desenhar uma linha vertical com a mesma medida do diâmetro do círculo para baixo, partindo do centro do círculo; de seguida é necessário dividir a parte inferior em duas partes, iniciando a partir de um ponto entre o centro do círculo e o ponto onde o círculo e a linha vertical se unem, duplicamos essa medida para cima do círculo e obtemos o que vai ser a linha dos olhos. De seguida, desenhamos uma forma oval que vai representar o maxilar, a partir dos dois pontos horizontais extremos do círculo. Nesta fase a silhueta básica está realizada. Agora é preciso unir os pontos que criámos anteriormente para criar a linha dos olhos, podendo concluir que esta linha está no meio da cabeça. O próximo passo é dividir a parte inferior em três partes idênticas, expressadas através de linhas paralelas: a linha do centro da boca, a linha debaixo da boca e a linha do nariz. Agora podemos adicionar as características da face, iniciando pelos olhos. Para isto marcamos o centro de cada metade da linha dos olhos, à esquerda e à direita, onde a pupila fica. Dividimos depois os espaços restantes em metades para obtermos a largura dos olhos. A largura do nariz é a distância entre ambos os olhos. Após descermos essas linhas verticais vamos encontrar o centro do nariz, onde o círculo e a linha central se encontram. O ponto onde os lábios superiores e inferiores se encontram é onde termina na linha auxiliar vertical da pupila. O ponto central do círculo define onde terminam as sobrancelhas. As orelhas são construídas a partir da largura entre o centro dos olhos e o nariz. Agora que temos todas as características da face, inicia-se o processo de finalização do retrato canônico, com um lápis macio, observando e estudando a referência original (onde foram desenhadas todas estas linhas auxiliares e pontos, a lápis de cor).

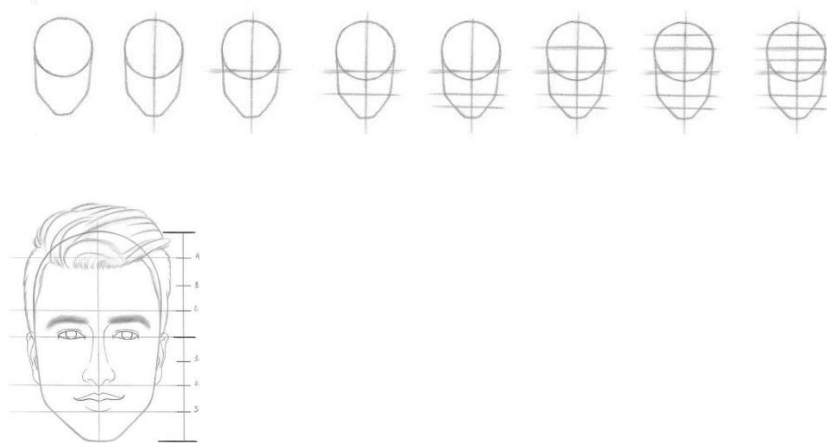


Figura 1 - As diferentes fases da construção do desenho da face humano utilizando o cânone clássico. (fonte própria)

3.3 Banda desenhada

A origem da Banda desenhada está ligada à imprensa e à comunicação de massas. O desenvolvimento da sociedade de consumo no final do século XIX, possibilitou novas tecnologias e meios de comunicação, resultando numa produção industrial de grande escala que afetou os mercados internacionais e a publicidade. A cultura do consumo estava instaurada na sociedade, trazendo novos hábitos, que passavam agora a alimentar a produção. Segundo o pensador Frankfurt Benjamin, a obra de arte, nesse contexto, deixa de ser a única e repetível para ter uma cópia vendida a cada esquina, o que chama a reprodutibilidade técnica. A primeira Banda desenhada moderna foi *A Harlot's Progress*, criada por William Hogarth, composta por 6 vinhetas, que contam uma história progressiva, com início, meio e fim. Para o artista, os desenhos teriam pouco significado sem o texto, e a combinação dos dois, imagem e texto, criou uma linguagem própria, relacionando uma história, que fala tanto pelos olhos através das imagens, tanto pela representação da narrativa através do texto. A Banda desenhada ganha novas técnicas relacionadas com o cinema e a literatura dita clássica, assim como inserção na crítica social e da metalinguagem. A Banda desenhada utilizava agora ângulos, movimentos e técnicas de silhueta influenciados pela recente popularização da fotografia e do cinema.

A Banda desenhada passou agora a ser produzida em massa, sendo lançada, em 1895, a primeira em grande escala, intitulada *Yellow Kid* de Mickey Dugan. As primeiras tiras representam a vida citadina num momento de profundas transformações sociais, tornando-se um fenómeno da literatura. *Little Nemo*, por exemplo, é por muitos considerada a mais inovadora Banda desenhada do período, pois consegue transmitir perspectiva e ambientes oníricos e surrealistas. Estas tiras chegaram a influenciar o movimento artístico da *Art Nouveau*. Pequenas bandas desenhadas começam a ser vendidas nos jornais da altura. Até hoje, as bandas desenhadas europeias tendem a seguir um esquema base, são mais longas e não em tiras, como *Tintin* de Hergé, que tanto influenciou os hábitos de leitura na juventude da época. Nos Estados Unidos, a Banda-Desenhada era mais vista como arte e literatura do que era na Europa, sendo um género literário independente, ao invés de um produto meramente de entretenimento. Depois dos anos 50, com o ritmo acelerado da vida moderna americana, as tiras tornaram-se mais simples e rápidas, porém, com um humor mais refinado. É o caso da famosa *Peanuts*, de

Charles Schulz, cujo sucesso se estende até hoje, não apenas como publicação, mas também como marca em vários produtos. Em 1951, surge *Dennis the Menace*, de Hank Ketcham, que se tornou tão popular, que foi expandida para séries, jogos e desenhos animados, possibilitando que a marca lucrasse ainda mais do já enorme sucesso conseguido. Na Argentina, a 1963, nasce uma das personagens mais carismáticas já criadas, *Mafalda*. A personagem criada por Quino, surgiu como publicidade para uma empresa de eletrodomésticos, tornando-se, mais tarde, um grande sucesso após começar a ser distribuída em diversos jornais, até ao culminar da sua fama em 1967, quando passou a ser traduzida e vendida a nível internacional. Mafalda conquistou a fama pelo seu modo de ser franco, realista e capaz uma complexidade muito maior do que aparenta.

Concluimos com a noção que, apesar da Banda desenhada ser um meio riquíssimo que nos trouxe (e traz) histórias e autores, ainda existe espaço para um desenvolvimento muito grande, sendo uma forma de arte que pode e deve ser usada como recurso didático nas nossas escolas e nos ambientes familiares.

3.4 Individualismo no *Fanzine*

Os *fanzine* oferecem uma oportunidade para que os alunos encontrem a sua maneira distinta de comunicar ideias e pensamentos complexos através de texto, imagem, ou utilizando os dois. Fornecem também aos alunos mais introvertidos, uma oportunidade de expressar e compartilhar as suas emoções e reações ao ambiente em que vivem.

Os *fanzine* existem também como modelo ou caminho para a participação pública num variado número de assuntos. É um meio onde os criadores-alunos são capazes de dissecar e reconfigurar tópicos de interesse e experimentar novas ideias.

Um dos aspetos mais interessantes destes objetos são as variações possíveis e a sua aparente falta de estrutura. Estas características podem ser tanto um modo de dar liberdade e motivação ao aluno, como, para outros alunos, uma barreira criativa. Embora os *fanzine* tenham como ideal a liberdade criativa, é necessária alguma estrutura em aula para fornecer apoio ao pensamento reflexivo nos jovens menos motivados. É importante fornecer inspiração aos alunos, mas permitir a liberdade e escolha pessoal suficiente para decidir o que o aluno acredita ser importante representar.

Os *fanzine* apresentam uma oportunidade para que os alunos se envolvam mais no processo de aprendizagem, por poderem escolher, dentro do próprio *fanzine*, que

momentos documentar, criticar e responder. Um aspeto muito positivo dos *fanzine* nas escolas é que estes pertencem aos alunos e não aos professores, colocando o aluno numa situação motivadora de poder criativo.

Os *fanzine* permitem que os artistas e autores sejam livres para serem tão estranhos e experimentais quanto desejarem, e que ninguém além do criador dita o que o seu *fanzine* pode ser. Além de fornecer um registo pessoal, a conclusão do processo de criação do *Fanzine* oferece a muitos alunos uma sensação de realização e individualidade.

Capítulo III - Caracterização do contexto escolar

Capítulo III – Caracterização do contexto escolar

No presente capítulo procura entender-se as características e o contexto da escola onde se encontra inserida a turma com a qual foi trabalhada a UD. Será apresentada uma contextualização geral da escola, bem como um contexto geográfico e económico da zona onde a mesma se insere, explanados os equipamentos e serviços que a mesma oferece, tal como a oferta educativa e respetivos serviços de apoio. Será ainda feita uma caracterização da população escolar.

1. Caracterização do concelho de Sintra: União de freguesias de São João das Lampas e Terrugem



Figura 2- Mapa de Portugal continental e Freguesias de Sintra após a reorganização administrativa de 2013

Fonte: Câmara Municipal de Sintra, 2013

O Concelho de Sintra integra o distrito e a área metropolitana norte de Lisboa (Grande Lisboa). Tem 319,23 km². de área e cerca de 381,728 habitantes, sendo subdividido em 11 freguesias, representando quase 20% do total da população da Grande Lisboa.

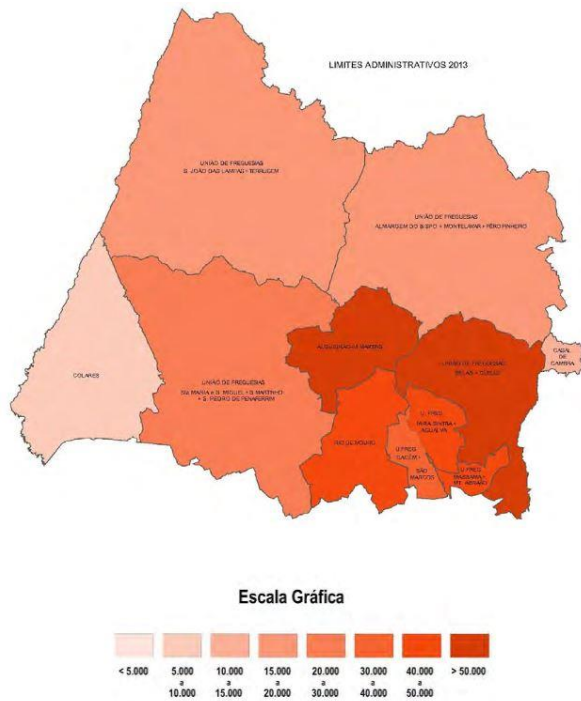


Figura 4 - População Residente do Concelho de Sintra - Freguesias depois da Reorganização Administrativa do Território (2013).
Fonte: Câmara Municipal de Sintra, 2013

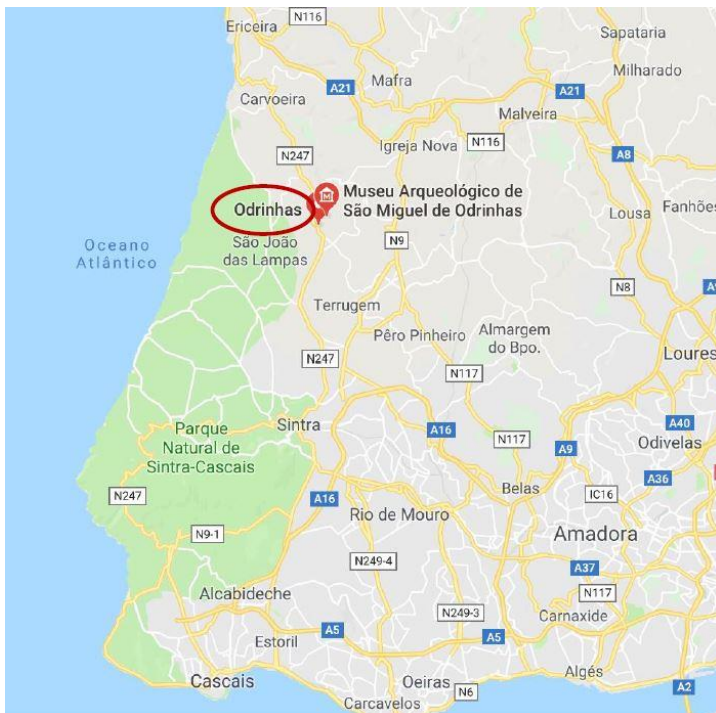


Figura 5 - Localização de Odrinhas no território concelhio. Fonte: googlemaps

2. Enquadramento Histórico, Geográfico e Urbanístico

A proximidade da Freguesia de São João das Lampas com o Oceano Atlântico e a sua ruralidade inerente, tornaram a zona fértil, sendo a sua maior indústria a exploração agrícola. A região apresenta um grande número de fortes, fortalezas e construções de defesa do território dos ataques de corsários mouros. São João Batista é o santo padroeiro desta freguesia, e o substantivo Lampa é o nome da fruta que se apanha na festa dedicada a este santo. Segundo o autor Júlio Cortez Fernandes, aos habitantes de São João das Lampas, dá-se o nome de Alfaquiques, uma designação peculiar originária do termo árabe Alfaqueque, sinónimo de vigilante/observador. Acredita-se que a população foi assim denominada por servir como posto de vigia ao mar, local de confluência naval. O habitante desta zona seria então um vigilante da Serra de Sintra, local de visibilidade privilegiada do oceano Atlântico.

Segundo o Recenseamento Geral da População de 2011, São João das Lampas sempre teve baixa densidade populacional e o seu maior grupo etário é dos 25 aos 64 anos, sendo uma área de baixa taxa de natalidade. (Fonte: Cálculos próprios, com base nos dados do INE, Censos 2011 – Resultados Definitivos). A freguesia apresenta um número significativo de edifícios de habitação anteriores a 1919, detendo um número elevado de bairros clandestinos e 3,20% de população estrangeira.

3. Caracterização da EPRPS



Figura 6 - Logótipo da Escola Profissional de Recuperação do Património de Sintra. Fonte: EPRPS2019

A Escola Profissional de Recuperação do Património de Sintra foi criada em 1991, ao abrigo do Decreto-Lei n.º 26/89, e a sua tutela pertence à Câmara de Sintra. A Escola é regida pela ANQEP, mais conhecida pela Agência Nacional para Qualificação do Ensino Profissional e é financiada por entidades privadas.

Sintra, local de convergência de artistas, é privilegiado tanto em relação aos seus recursos naturais, como em termos culturais. Estas qualidades e características únicas da área sintrense criam uma necessidade de criação de postos profissionais de conservação, manutenção e recuperação sistemática dos seus inúmeros e ricos espaços. Como resposta, nasceu, em 1989, a Escola Profissional de Recuperação do Património de Sintra. O património cuidado pela escola é relativo, principalmente, à área de Sintra, mas também a nível nacional. Esta escola, fundada em 1991, iniciou com um único curso: o curso de Técnico de Recuperação do Património Edificado, mas tem, atualmente, mais cinco cursos profissionais. A escolha destes cursos tão específicos provém de uma vontade em formar jovens em áreas profissionais mais marginalizadas, a título de exemplo, o restauro de estuques, disciplina extremamente complexa que exige uma formação específica e grande sensibilidade. A Escola de Recuperação do Património responde ativamente a estas necessidades para com o meio, tendo sido especialmente inovadora por ter sido criada antes à subida de Sintra a Património Mundial da Unesco (1992).

Aquando da aprovação da Câmara da Fundação EPRPS, em 1999, a escola iniciou-se no Cacém. Estando integrada em três edifícios diferentes na Rua Nova do Zambujal.

Em 2004, a escola mudou-se para a freguesia de São João das Lampas, em Odrinhas, um local especial para amantes de arte e de história, pois é um local de vasta ocupação romana a nível nacional.

A região de Sintra, casa da sagrada montanha, *finis terrae* da antiguidade, local de eleição dos mais antigos testemunhos de arte em Portugal, foi a primeira protagonista de uma descoberta intencional na área da arqueologia em Portugal, na Praia das Maças, em 1505, onde encontraram os alicerces romanos de um edifício circular, um santuário ao sol e à lua. Esta descoberta levou ao interesse, por parte do célebre Francisco d'Holanda, na reunião do espólio romano da zona em torno da Ermida de São Miguel. Sintra viu nascer o Museu Arqueológico de S. Miguel de Odrinhas em 1955, em torno desse espólio. Todas as peças do Museu de Odrinhas são do município olissiponense, a zona ocidental do

império romano, facto que acentua a necessidade de conservação do património. Os alunos participaram no restauro de muitas peças do museu, mostrando a capacidade da escola em resolver questões locais. As duas organizações têm, desde 2004, uma relação muito próxima. É importante mencionar que esta freguesia é uma zona rural e foi neste contexto que a atual escola foi construída, com um apreciável respeito à estética local.

4. Instalações



Figura 7 - Escola do Património no Cacém de 1989 a 2004. Fonte: Googlemaps



Figura 8 - Rua Nova do Zambujal, Agualva-cacém, em que a zona do lado esquerdo era utilizada para as aulas teóricas (vermelho) e a Azulejaria era localizada do lado direito, mais acima (amarelo). Fonte: googlemaps.



Figura 9- Planta EPRPS - Fonte: EPRPS PE



Figura 10 - Localização de Odrinhas. Fonte: googlemaps



Figura 11 - Escola do Património e o Museu Arqueológico de Odrinhas. Fonte: googlemaps

A escola tem um espaço próprio, mas conta com um protocolo permanente com o Museu Arqueológico de São Miguel de Odrinhas (MASMO), utilizando o auditório do Museu para dar a aula de Integração, que é transversal a todos os cursos. A Escola do Património aparenta, pelas suas fachadas de rebordo azul (ao estilo do Museu de Odrinhas), ser uma construção rural, embora os seus interiores sejam perfeitamente adequados à receção dos alunos e seus estudos do património. O seu auditório, de forma circular, está a par do edifício principal, onde muitas das aulas e palestras são lecionadas. As Provas de Aptidão Profissional eram realizadas neste auditório até 2018, em que passou para o Centro Cultural Olga Cadaval em Sintra.



Figura 12 - Fachada da EPRPS. Fonte: EPRPS 2019

5. Estrutura organizacional

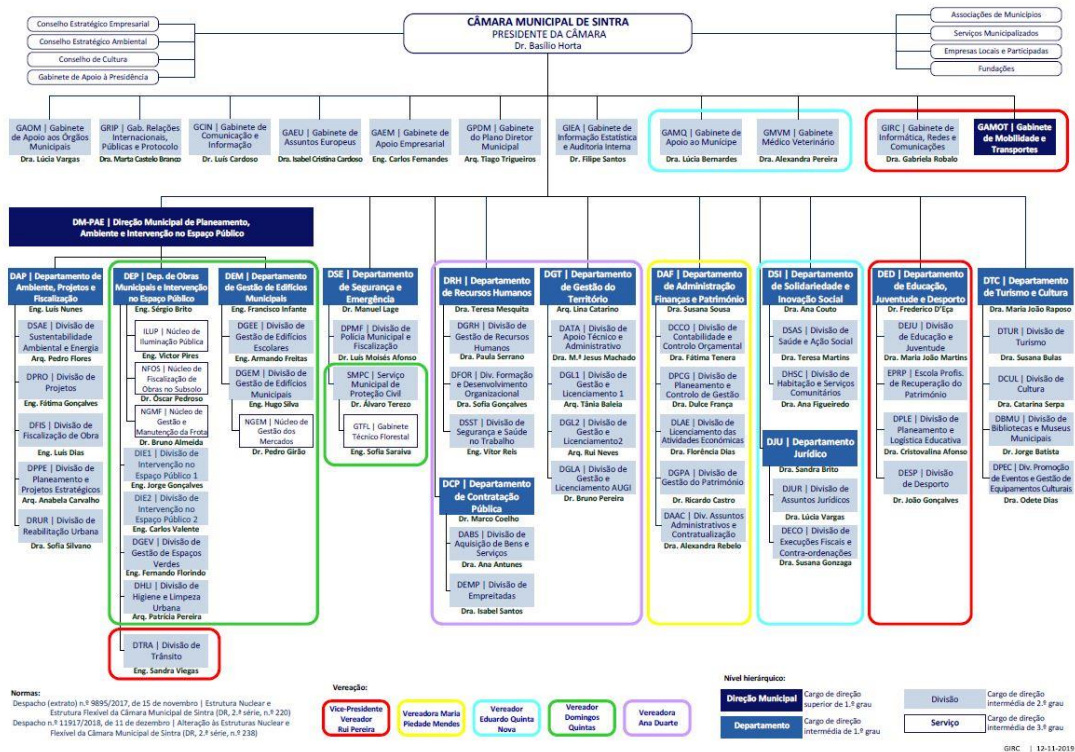


Figura 13- O organograma da EPRPS. Fonte: PE, EPRPS

6. Equipamentos e serviços

- Secretaria
- Biblioteca
- Sala de Arquivo / PAPs
- Laboratório de Química e Física
- Laboratório de Fotografia
- Estúdio de Fotografia
- Estúdio de Música
- Oficina de Estuques
- Oficina de Madeiras
- Oficina de Azulejaria
- Oficina de Pintura Mural
- Oficina de Metais

- Refeitório / Bar
- Diretora pedagógica
- Psicóloga



Figura 14 - Oficinas de Madeira e de Estuques, EPRPS. Fonte: EPRPS, 2019



Figura 15 - Pátio central, EPRPS. Fonte: EPRPS, 2019

7. Caracterização da população escolar

83% dos alunos da EPRPS reside do Concelho de Sintra, seguindo-se os concelhos de Cascais, Lisboa, Odivelas, Mafra, Oeiras e Vila Franca de Xira. Apesar da preferência dos alunos do Concelho de Sintra, a proporção que se desloca de outros concelhos é significativa, demonstrando o apelo da escola a nível exterior ao concelho. Em termos demográficos, pode verificar-se que a EPRPS apresenta uma harmonia de género (60% de raparigas e 40% de rapazes) e idades entre os 15 e os 21 anos. A maioria dos alunos (67%) entra no primeiro curso de eleição. O nível de analfabetismo dos pais e das mães dos alunos da EPRPS é de cerca de 3% e compreende-se que o nível de escolaridade é

maioritariamente o ensino básico, somando 37% e 31% (pais e mães, respetivamente). Os pais e as mães exercem, na sua maioria, uma atividade a tempo inteiro [70% e 64%, respetivamente] e 10% dos pais e das mães encontram-se desempregados. Cerca de 67% dos jovens entraram na escola imediatamente após o ensino básico e os restantes 33% vieram do ensino secundário. De toda a população escolar, 60% já ficou retida em algum momento do seu percurso escolar.

Curso Profissional	N.º de alunos		
	10ºano	11ºano	12ºano
ACR	20	22	8
FOTO	14	28	16
JARDINS	-	6	-
MÚSICA	26	12	-
DESIGN	12	16	5
Total	72	84	27

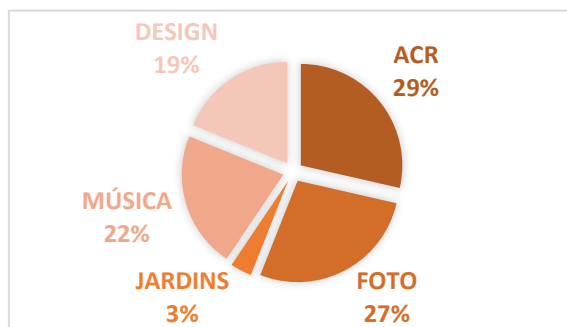


Tabela 1 - Número de alunos por curso profissional.

Gráfico 1 – Percentagem de alunos por curso profissional

Curso	Número de Professores/Formadores
ACR	26
FOTO	16
JARDINS	14
MÚSICA	13
DESIGN	13
TOTAL	56

Tabela 2 - Número de alunos por curso profissional.

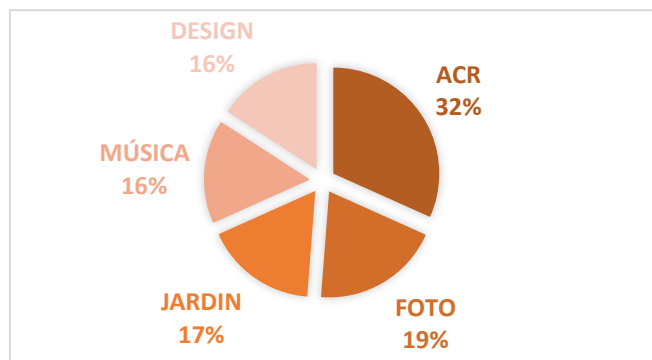


Gráfico 2 - Número de alunos por curso profissional.

Categoria/Vínculo	Contratado a termo resolutivo certo	Contrato de trabalho em funções públicas por tempo indeterminado
Diretora pedagógica	1	-
Assistentes técnicos	-	7
Assistentes operacionais	-	3
Outros técnicos superiores	-	3
Total	1	13

Tabela 3 - Número de contratados por categoria.

8. Projeto educativo [2018-2021]

O Projeto Educativo [PE] da Escola Profissional de Recuperação do Património de Sintra [EPRPS], com validade até 2021, é o referencial educativo, organizacional, curricular e pedagógico da EPRPS. O PE foi elaborado a partir de documentos como o Perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória, os Decretos-lei n.º 54/2018 e 55/2018, as Aprendizagens essenciais, a Estratégia nacional de educação para a cidadania, o Plano nacional das artes, o documento “Terceiro ciclo de avaliação das escolas”, o

Projeto Educativo Local de Sintra e o documento da OCDE *The future of education and skills. Education 2030*. Este foi o primeiro Projeto Educativo da EPRPS.

O lema da EPRPS, uma escolha que projeta o futuro sustentada pela memória do passado, demonstra que é regida por padrões responsáveis de desenvolvimento de competências dos alunos, assente numa escolha de preservação do património e da história que cerca a Escola. Consciente da fragilidade do património da região e da diversidade socioeconómica da sociedade em que está inserida, a EPRPS assume uma postura ativa de excelência na região. A EPRPS, firmando-se como escola de artes, articula consideração, preservação e manutenção do património circundante (mas também a nível nacional), com motivação em promoção de igualdade de oportunidades para com os alunos, colmatando carências e oferecendo oportunidades diversas de futuro profissional aos alunos.

A Escola Profissional de Recuperação do Património está assente em 5 valores estruturantes que norteiam alunos e docentes:

- Responsabilidade e Integridade;
- Excelência e Exigência;
- Curiosidade, Reflexão e Inovação;
- Cidadania e Participação;
- Liberdade.

É fundamental referir o Projeto Educativo Local de Sintra (2017-2025) como documento contribuinte para a conceção do Projeto Educativo da EPRPS, onde é apresentada uma ideia de escola em harmonia com o quadro da EPRPS: [...] uma escola que promova uma cultura integradora, de união, coesão e reconhecimento. Uma escola verdadeiramente inclusiva, reflexiva, investigativa, colaborativa e com capacidade de resposta às necessidades e ansiedades [...] uma escola capaz de motivar os alunos nas suas aprendizagens [...] uma escola que valorize a oferta pública e aposte em currículos mais adaptados às novas profissões e necessidades da sociedade [PEMS, 2018: 41-42].

Portugal passou a integrar a Comunidade Económica Europeia a 1 de janeiro 1986, consolidando a democracia portuguesa que tinha sofrido uma ditadura, sendo este o acontecimento mais relevante para as mudanças de paradigma em relação ao ensino profissional em Portugal. Foi apenas quando Portugal se tornou membro da Comunidade Europeia, que passou a encarar políticas de modernização de educação e formação mais

dignas, de modo a confluir para a média da Comunidade Europeia. As escolas de ensino profissional foram reintroduzidas neste ano, após a Lei de Bases do Sistema Educativo, n.º 46/86, de 14 de outubro. A Agência Nacional para Qualificação do Ensino Profissional [ANQEP] foi então concebida para organizar as diferentes políticas formativas em Portugal, possibilitando aos alunos uma aprendizagem escolar em sincronia com uma integração no mercado de trabalho, através de uma dupla certificação, profissional e escolar. O Decreto-lei 92/2014 estabelece princípios orientadores para a criação, organização, fundamento das escolas profissionais:

Proporcionar aos alunos uma formação geral, científica, tecnológica e prática, visando a sua inserção socioprofissional e permitindo o prosseguimento de estudos;

Preparar os alunos para o exercício profissional qualificado, nas áreas de educação e formação que constituem a sua oferta formativa;

Proporcionar aos alunos contactos com o mundo do trabalho e experiências profissionais de carácter sistemático;

Promover o trabalho em articulação com as instituições económicas, profissionais, associativas, sociais e culturais, da respetiva região e ou setor de intervenção, tendo em vista a adequação da oferta formativa às suas necessidades específicas e a otimização dos recursos disponíveis;

Contribuir para o desenvolvimento económico e social do país, em particular da região onde se localizam e dos setores de atividade, através de uma formação de qualidade dos recursos humanos (EPRPS PE, 2018-2020).

A Prova de Aptidão Profissional [PAP], consiste na apresentação e defesa, perante um júri, de um projeto consubstanciado num produto, material ou intelectual, numa intervenção ou numa atuação, consoante a natureza dos cursos, bem como do respetivo relatório final e apreciação crítica. Nas PAP, os alunos comprovam os conhecimentos, atitudes e competências adquiridos ao longo do seu percurso formativo, com especial enfoque nas áreas de competências inscritas no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória e no perfil profissional associado [Portaria n.º 235A/2018].

A EPRPS, visando um consistente crescimento na sua qualidade de ensino, trabalha em parceria com várias entidades: Museu Arqueológico de São Miguel de Odrinhas, Câmara Municipal de Sintra; Quinta do Conventinho, Câmara Municipal de Loures; Conservatório de Música Sons e Compassos; Direção-geral do Património

Cultural, Palácio Nacional da Ajuda; Europolco. Artes e Entretenimento; Fundação Cultursintra; Parques de Sintra, Monte da Lua SA; Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas Artes; Universidade de Évora, Departamento de Química - Laboratório Hércules.

A EPRPS promove ativamente a Educação para a Saúde, considerada indispensável após os protocolos que levaram ao Programa Nacional de Saúde Escolar [PNSE]: os protocolos entre o Ministério da Educação e o Ministério da Saúde [2005, 2006, 2007]. A escola possibilita um ambiente escolar saudável, prevenindo eventuais problemas de saúde e doenças, apoiando e incentivando uma vida ativa para os alunos.

9. Oferta Educativa [2018-2019]

Cursos Profissionais de Nível IV	Assistente de Conservação e Restauro (ACR)
	Técnico de Design de Interiores e Exteriores (TDIE)
	Técnico de Fotografia
	Técnico de Jardinagem e Espaços Verdes
	Técnico de Produção e Tecnologias da Música

Tabela 4 - Oferta educativa [ano letivo de 2018-2019]

PARTE II - PROJETO PEDAGÓGICO

Capítulo IV - Unidade Didática

O presente capítulo divide-se em seis subcapítulos cujo conteúdo abrange todo o processo do estágio. Primeiramente apresenta-se a UD, seguidamente, as aprendizagens essenciais provenientes da mesma. Explica-se depois o contexto de aprendizagem onde está inserida a UD, a caracterização da turma, sala de aula virtual e física. De seguida, apresentam-se as razões e o conteúdo do diário gráfico, a metodologia de trabalho utilizada, a planificação geral e o relatório das aulas. Por fim, faz-se a análise dos resultados conseguidos, explica-se os critérios de avaliação, apresentando os resultados obtidos tanto em trabalho de aula como nos inquéritos utilizados.

1. Unidade Didática - “Criação de um *Fanzine*”

Os objetivos da investigação da UD implementada estão divididos em dois sectores principais, primeiramente, o dos alunos, de seguida o do investigador-autor.

Antes de se explicitar no que consistem esses dois sectores, pretende-se clarificar, que o objetivo nuclear e anterior aos objetivos seguidamente descritos, é de desenvolver as capacidades técnicas e saber como aplicá-las de modo próprio e individual, com o apoio adequado por parte do professor estagiário. Além de corresponder a todos os conteúdos e objetivos do módulo da disciplina onde foi aplicada a UD.

Pretende-se, primeiramente, que os alunos compreendam a importância do *Fanzine* na História da Arte e que saibam reconhecer referências culturais referentes ao mesmo. O aluno deve demonstrar interesse pelas técnicas de desenho aplicadas à criação de um *Fanzine* e reconhecer as suas técnicas específicas. Nesta UD tem-se em vista que o aluno consiga compreender como as suas escolhas de composição influenciam o resultado da criação de um *fanzine* e obter domínio sobre as diversas técnicas de desenho e composição exploradas.

Em relação aos objetivos relacionados apenas com a turma, deu-se destaque em criar um sentido de união de aluno com a turma e de turma/aluno e professor estagiário, objetivo ainda mais relevante na época em que foi implementada a UD, no momento imediato pós-pandemia, que levou os alunos a retomarem as aulas presenciais. Deste modo, propôs-se aplicar a UD de modo a aumentar o nível de motivação dos alunos, motivando-os a participar com entusiasmo nas tarefas propostas.

Do ponto de vista da investigação, pretendeu-se compreender os potenciais da disciplina de Desenho de Comunicação no desenvolvimento do gosto e apreciação estéticos, de descobrir e atuar os modos mais eficazes de fomentar o gosto pelo desenho; de compreender os modos de aumentar a motivação nos alunos através de plataformas digitais e da construção de um objeto estético de sua pertença – um *fanzine*. Outros objetivos do ponto de vista da investigação são perceber de que modo se pode motivar os alunos a uma união de turma e de entreajuda, e se esses modos de motivação são os mais eficazes. E, por fim, aplicar os métodos e estratégias propostos adequados à turma em questão e à situação mundial face à pandemia Covid 19.

2. Aprendizagens Essenciais

Sendo que no programa de Desenho de Comunicação no ensino profissional, no Módulo de Desenho Analítico, não são explicitadas Aprendizagens Essenciais, decidiu-se utilizar como base os Objetivos de Aprendizagem incluídos no programa, concluindo que significam o mesmo, tendo apenas terminologias diferentes. A seguinte tabela apresenta os Objetivos de Aprendizagem e o modo como foram aplicados, através de exercícios.

Objetivos de Aprendizagem	Exercícios de aplicação dos objetivos
Identificar e distinguir simetrias e assimetrias existentes na natureza e nas formas criadas pelo Homem;	Exercícios de cânones do retrato;
Representar a estrutura implícita em cada objeto natural ou artificial;	Exercícios de apagamento;
Aplicar as formas geométricas como modo de apreensão, compreensão e representação;	Exercícios de Banda desenhada – balonagem;
Simplificar objetos em formas geométricas básicas que sirvam como base para o desenvolvimento da representação;	Exercícios de Banda desenhada – expressões faciais;

Representar a volumetria dos objetos a partir da análise e criação de planos;	Exercícios de Banda desenhada – criação de uma tira;
Manipular as potencialidades e comportamentos específicos dos meios gráficos atuantes;	Exercícios de aguarela com meios atuantes como sal;
Demonstrar conjugação de forma com conteúdo e significado na representação gráfica;	Exercícios de manipulação do texto e imagem num mesmo contexto;
Observar e registar o quotidiano, natural ou artificial, por meios manuais secos (riscadores), líquidos (ponto/ linha/ mancha) ou meios informáticos;	Exercícios individuais sobre a situação de cada aluno, sobre a sua vida e os seus interesses, realizados no diário gráfico;
Identificar as linhas estruturantes e as linhas auxiliares no desenho;	Exercícios de cânones do retrato;
Aplicar diversas metodologias para a representação, através do desenho, de formas simples e complexas;	Concretização do <i>fanzine</i> ;
Aplicar os processos do desenho linear e do desenho volumétrico.	Exercícios de autorretrato.

Tabela 5 – Objetivos de aprendizagem e exercícios de aplicação dos objetivos

3. Contexto de aprendizagem

Das treze aulas dadas, doze foram dadas em regime regular presencial, utilizando as medidas requeridas pelo governo e pela escola, sendo que, a primeira aula, foi dada *online* através da plataforma *Zoom*, devido à pandemia Covid-19, que ainda obrigava os alunos ao confinamento.

3.1 Caracterização da turma

A turma do primeiro ano (correspondente ao 10º ano no ensino regular) do Curso de Técnico de Design de Interiores e Exteriores da Escola Profissional de Recuperação

do Património de Sintra 20-21 é constituída por 8 alunos, cinco destes raparigas e 3 rapazes.

O resultado do primeiro questionário enviado via *GoogleForms* aos alunos na primeira aula revelou que a média de idades varia entre 16 anos e os 18 anos, sendo a média de idades 16,62, aproximadamente 16 anos e meio. Dois alunos têm nacionalidade brasileira, um, angolana e os restantes portuguesa.

A maioria dos alunos reside no concelho de Sintra, fora um aluno, que reside em Lisboa. Grande parte desloca-se de comboio e de autocarro para a escola, os restantes vão de autocarro, de comboio e de carro, nesta ordem.

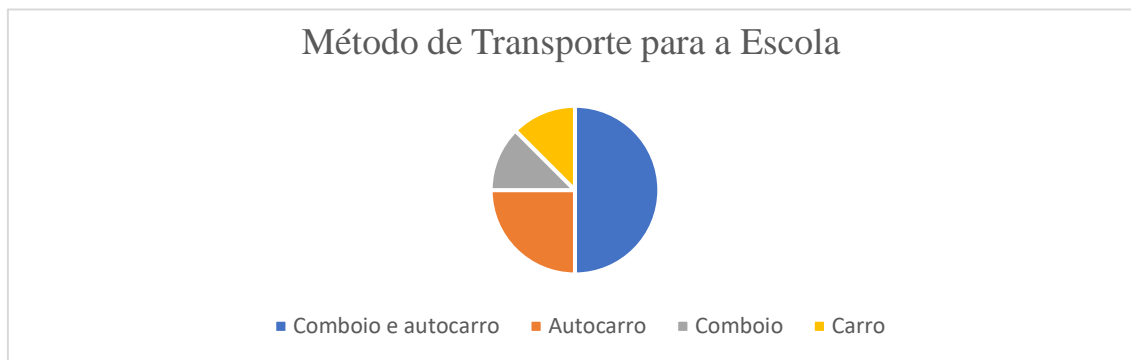


Gráfico 3 – Método de Transporte para a Escola

As habilitações literárias dos pais dos alunos é, na sua grande maioria, o 12.º ano (ensino secundário), sendo que os restantes têm o 6º ou 8º ano de escolaridade, um curso tecnológico ou um mestrado.

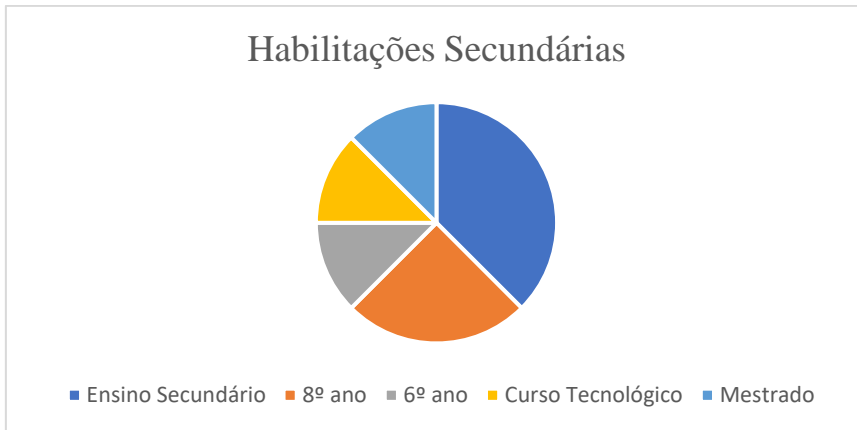


Gráfico 4 – Habilitações Secundárias

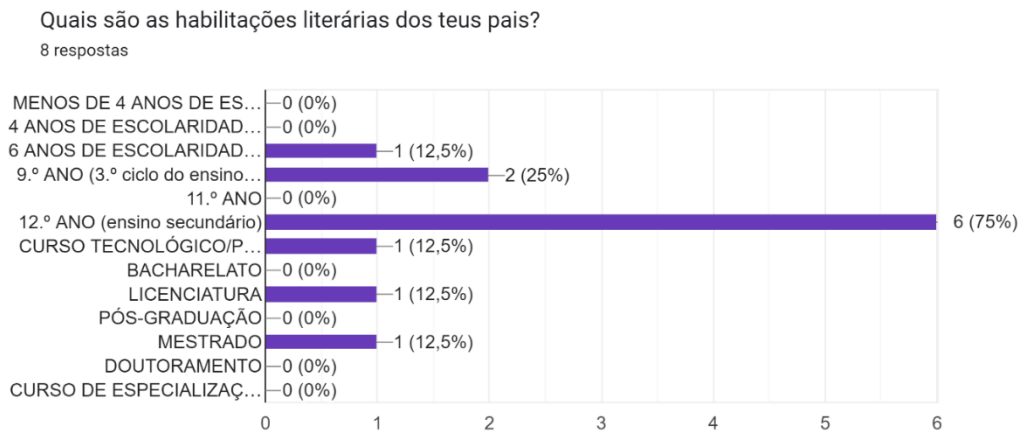


Gráfico 5 – Quais são as habilitações literárias dos teus pais?

Os alunos da turma de TDIE2021 têm em média quatro pessoas no seu agregado familiar, tendo todos os encarregados de educação emprego. 62,5% dos EA trabalham por conta própria, 25% são efetivos e 12,5% têm contrato a prazo.

A idade dos encarregados de educação vai dos 34 aos 50 anos, fazendo uma média de 43 anos de idade.

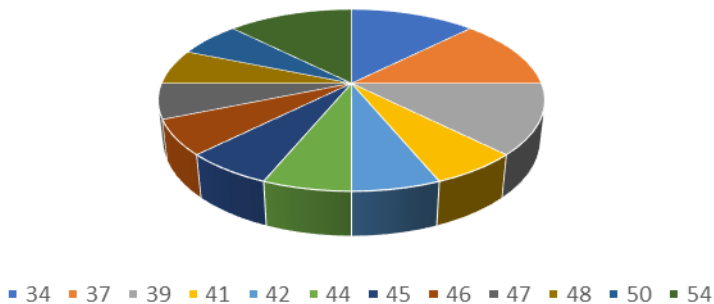


Gráfico 6 – Idade dos Encarregados de Educação

Pode concluir-se, pelas respostas à questão “Quais as tuas ambições profissionais”, que esta turma tem ambições de carreira bastante diversas, sendo que metade, quer seguir o ensino universitário e tornar-se *designer* ou arquiteto, e a restante metade, quer começar a trabalhar assim que terminar o curso, ou ir para o exército (1 caso). Nesta turma há dois casos de reprovação, um no 5º ano e um no 10º ano.

Todos os alunos manifestaram interesse na área do desenho. Em resposta à questão: “O que mais gostarias de aprender a desenhar?”, têm todos como preferência aprender a desenhar “faces”.

Notou-se divisão de opinião na turma quando se debateu o tema sobre Banda-Desenhada, sendo que, apenas um aluno admitiu ter e lê-las com gosto.

Na primeira aula, intitulada 0, realizada através da plataforma *Zoom*, notou-se uma ligeira apatia por parte de alguns alunos, claramente afetados devido à pandemia e ao confinamento. Nenhum dos alunos demonstrou vontade em continuar a estudar à distância, e todos estavam com vontade de voltar a ter aulas presenciais – que iniciaram na aula seguinte.

3.1.1 Sala de aula

As aulas de Desenho de Comunicação da turma TDIE2021 ocorrem na sala 3. Todas as aulas ocorreram aqui, fora a primeira, que foi virtual. A sala de aula tem duas grandes janelas do lado direito à mesa do professor estagiário, e é constituída por 2 quadros brancos; um projetor; 2 lavatórios; um armário de arrumos para o material dos alunos; a mesa do professor estagiário, uma mesa de exposição de livros e pinturas de referência; 12 mesas duplas e 3 mesas singulares. No gráfico, a localização de cada aluno é indicada por uma cadeira, a distância, apesar de ser devido às regras sobre a pandemia, serviram para os alunos terem mais espaço de trabalho. No fundo da sala, no lado oposto aos quadros brancos, a parede está coberta de cortiça para expor os trabalhos dos alunos.



Figura 16 – Simulação da sala de aula (fonte própria)



Figura 17 – Material disponível para os alunos (fonte própria)

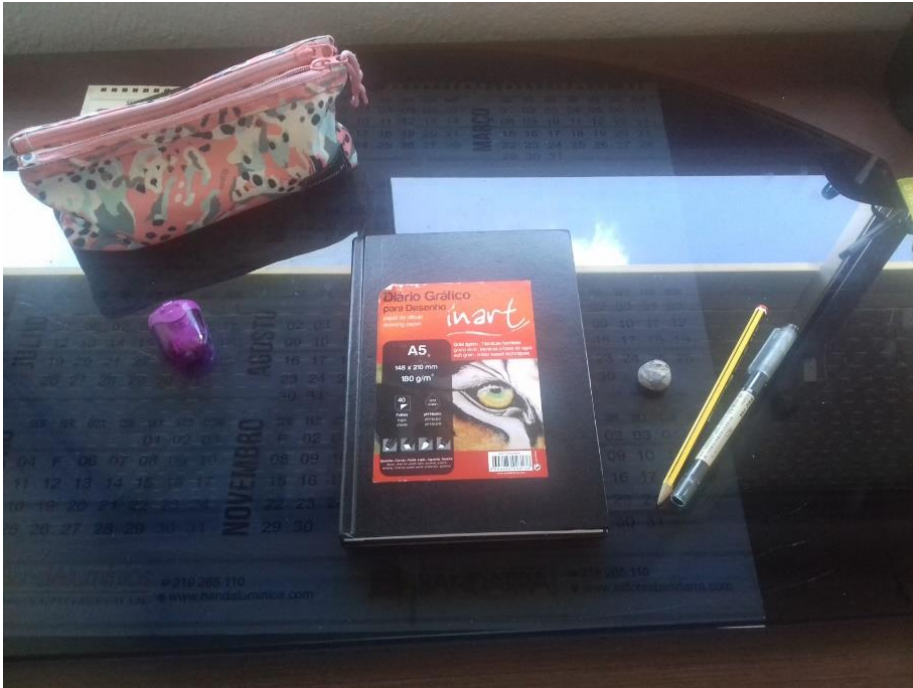


Figura 18 – Diário Gráfico e material fornecido pelo professor estagiário (fonte própria)

3.1.2 Sala de aula virtual

Devido ao contexto mundial da pandemia e do consequente confinamento, a turma teve uma aula *online* via plataforma *Zoom* (aula denominada 0). O *link* foi enviado por *e-mail* pela professora Sónia Sarroeira, e a turma e professor estagiário acederam à aula onde foi criada uma folha de presenças. Todos os envolvidos tiveram a câmara a funcionar de modo a todos se conhecerem melhor. Aconteceram duas aulas facultativas via *Zoom* durante a UD, no contexto de melhorar o desempenho de alguns alunos.

4. Metodologia de trabalho

4.1 Planificação geral

Tabela 6 - Planificação Geral da Unidade Didática

Planificação Geral da Unidade Didática						
Aula	Calenda- rização	Atividades	Conteúdos abordados	Objetivos e Competências	Recursos	Atividades a realizar de forma autónoma
Aula 0 (45 minutos) Única aula online	13/4/2021	Apresentação <i>PowerPoint online</i> : Apresentação do professor estagiário; Apresentação dos alunos; Apresentação do projeto da UD em <i>PowerPoint</i> ; Partilha do <i>link</i> da plataforma de turma <i>Google Classroom</i> ; Esclarecimento de dúvidas.	1. Visão/ Representação 1.1. Estímulo e Perceção – O olho e o cérebro 1.2. Como instrumento de prolongamento do gesto e da mente e de adequação ao material e ao suporte e ou à superfície onde o material é aplicado	Aproximar o relacionamento professor/alunos; Conhecer os objetivos da UD; Saber distinguir as fases da UD; Descobrir o mundo <i>fanzine</i> . <u>Competências</u> : A; B; E; F; H	Computador com acesso a microfone e câmara; <i>PowerPoint</i> .	Pesquisa individual de artistas e trabalhos de BD para mostrar aos colegas e professor estagiário na primeira aula presencial (aula 1); Pesquisa de imagens a utilizar como modelo na aula seguinte.
Aula 1 (60 minutos)	21/4/2021	Apresentação <i>PowerPoint</i> : Diálogo com os alunos sobre os objetivos e critérios de avaliação na UD; Mostra de <i>fanzine</i> ; Exercício de desenho por apagamento	2. Ensaios 2.1. Estudo de formas 2.2. Esboço/estruturação 2.3. Estudo de formas naturais e artificiais e dos contextos/ambientes, interiores e exteriores, em que estas se inserem 3. Domínios da Linguagem plástica 3.1. Forma	Estimular o cumprimento das normas da sala de aula e como fazer questões pertinentes, respeitar os colegas e o professor; Compreender que é o <i>fanzine</i> ; Saber o que a linguagem visual é uma aprendizagem Compreender que o desenho envolve não só o adicionar da linha, mas como o retirar da linha através do apagamento;	Computador com acesso a microfone e câmara; <i>PowerPoint</i> ; Papel <i>kraft</i> ; Borracha branca; Borracha-pão; Panos; Lenços.	Criação de imagens e textos para colocar no <i>fanzine</i> .

			<p>3.1.1. Bidimensional e tridimensional 3.1.2. Estrutura: explícita/ implícita 3.2. Espaço e Volume 3.2.1. Profundidade 3.2.2. Organização da tridimensionalidade - objeto, escala, posição no campo visual, luz/ sombra, cor, configuração formal e textura.</p>	<p>Desenvolver a criatividade: Entender o desenho como um meio para representar as formas e ideias de modo expressivo e rigoroso; Compreender que a perceção visual é complexa, envolvendo a interação da cor, linha, textura, volume, etc; Criar modos próprios de expressão; Observar e registar com rigor o modelo. Representar as linhas estruturais para o entendimento da forma. <u>Competências:</u> A; B; C; D; E; H</p>		
Aula 2 (60 minutos)	21/4/2021	<p>Leitura e estudo em grupo do “Manual BD”; Exercícios de desenho do “Manual BD”; Apresentação <i>PowerPoint</i> sobre as regras do <i>Cartoon</i>.</p>	<p>2. Ensaios 2.1. Estudo de formas 3. Domínios da Linguagem plástica 3.1. Forma 3.1.1. Bidimensional e tridimensional 3.1.2. Estrutura: explícita/ implícita 3.2. Espaço e Volume 3.2.1. Profundidade 3.2.2. Organização da tridimensionalidade - objeto, escala, posição no campo visual, luz/ sombra, cor, configuração formal e textura.</p>	<p>Estimular a curiosidade e criatividade de diferentes formas de expressão artística. Compreender os cânones da BD; Aplicar diferentes técnicas e traçados para representar determinados modelos; Saber interpretar informação, planear e conduzir pesquisas; Ser capaz de representar com rigor as regras aprendidas. <u>Competências:</u> A; B; C; D; E; H</p>	<p>Computador com acesso a microfone e câmara; <i>PowerPoint</i>; Diário Gráfico; “Manual BD”; Lápis grafite de variadas espessuras; Borracha branca.</p>	<p>Concluir os exercícios do “Manual BD”; Criação de imagens e textos para colocar no <i>fanzine</i>.</p>
Aula 3 (60 minutos)	28/4/2021	<p>Apresentação <i>PowerPoint</i> sobre os cânones do retrato: teoria</p>	<p>2. Ensaios 2.1. Estudo de formas 2.2. Esboço/estruturação</p>	<p>Estimular a curiosidade e criatividade de diferentes formas de expressão artística; Conhecer diferentes registos</p>	<p>Computador com acesso a microfone e câmara;</p>	<p>Criação de imagens e textos para colocar no <i>fanzine</i>.</p>

		Temas do <i>Fanzine</i> : escrito no DG	3. Domínios da Linguagem plástica 3.1. Forma 3.1.1. Bidimensional e tridimensional 3.1.2. Estrutura: explícita/ implícita.	gráficos baseados no mesmo cânone do retrato; <u>Competências</u> : A; B; C; D; E; H	<i>PowerPoint</i> ; Diário Gráfico; Papel A4; Lápis grafite de variadas espessuras; Lápis de cor; Borracha branca.	
Aula 4 (60 minutos)	28/4/2021	Cânones do retrato: exercício prático.	2. Ensaios 2.1. Estudo de formas 2.2. Esboço/estruturação 2.3. Estudo de formas naturais e artificiais e dos contextos/ambientes, interiores e exteriores, em que estas se inserem 3. Domínios da Linguagem plástica 3.1. Forma 3.1.1. Bidimensional e tridimensional 3.1.2. Estrutura: explícita/ implícita 3.2. Espaço e Volume 3.2.1. Profundidade 3.2.2. Organização da tridimensionalidade - objeto, escala, posição no campo visual, luz/ sombra, cor, configuração formal e textura.	Registrar de modo correto e rigoroso os cânones do retrato apresentados na aula anterior; Transformar a informação aprendida em conhecimento; <u>Competências</u> : A; B; C; D; E; H	Computador com acesso a microfone e câmara; <i>PowerPoint</i> ; Diário Gráfico; Papel A4; Lápis grafite de variadas espessuras; Lápis de cor; Borracha branca.	Autorretrato no diário gráfico; Criação de imagens e textos para colocar no <i>fanzine</i> .
Aula 5 (60 minutos)	5/5/2021	Apresentação <i>PowerPoint</i> sobre a técnica de balonagem, vinhagem <i>storytelling</i> . Exercício sobre a técnica de balonagem	3. Domínios da Linguagem plástica 3.1. Forma 3.1.1. Bidimensional e tridimensional	Usar vários materiais para assinalar a interação da luz, das linhas, das texturas, do volume, sombras, etc.; Dominar os temas da BD aprendidos e aplicá-los de forma	Computador com acesso a microfone e câmara; <i>PowerPoint</i> ; Diário Gráfico;	Criação de imagens e textos para colocar no <i>fanzine</i> .

		Exercício sobre a técnica de vinhetagem Exercício sobre a técnica de <i>storytelling</i>	3.1.2. Estrutura: explícita/ implícita 3.2. Espaço e Volume 3.2.1. Profundidade 3.2.2. Organização da tridimensionalidade - objeto, escala, posição no campo visual, luz/ sombra, cor, configuração formal e textura.	autónoma e intencional, de modo a obter resultados pretendidos. Competências: A; B; C; D; E; H	Papel A4; Lápis grafite de variadas espessuras; Lápis de cor; Carvão; Canetas; Borracha branca.	
Aula 6 (60 minutos)	5/5/2021	Apresentação <i>PowerPoint</i> sobre a técnica de corte, colagem e composição. Exercício sobre a técnica de corte; Exercício sobre a técnica de colagem; Exercício sobre a técnica de composição.	3. Domínios da Linguagem plástica 3.1. Forma 3.1.1. Bidimensional e tridimensional 3.1.2. Estrutura: explícita/ implícita 3.2. Espaço e Volume 3.2.1. Profundidade 3.2.2. Organização da tridimensionalidade - objeto, escala, posição no campo visual, luz/ sombra, cor, configuração formal e textura.	Usar vários materiais para assinalar a interação da luz, das linhas, das texturas, do volume, sombras, etc.; <u>Competências:</u> A; B; C; D; E; H	Computador com acesso a microfone e câmara; Diário Gráfico; <i>PowerPoint</i> ; Lápis grafite Borracha Branca; <i>Ecoline</i> ; Aguarela; Pincéis; Cola; Tesoura; Materiais para colagem.	Exercício de colagem no tema do <i>fanzine</i> ; Exercício de cânones do retrato baseado em fotografias; Criação de imagens e textos para colocar no <i>fanzine</i> .
Aula 7 e 8 (240 minutos)	12/5/2021	Criação da capa, contracapa e página autobiográfica. Recolha e escolha dos elementos a colocar no projeto final; Criação de mais desenhos/composições, caso necessário; Montagem da folha A2 que será o suporte do <i>fanzine</i> . Recolha e escolha dos elementos a colocar	2. Ensaios 2.1. Estudo de formas 2.2. Esboço/estruturação 2.3. Estudo de formas naturais e artificiais e dos contextos/ambientes, interiores e exteriores, em que estas se inserem 3. Domínios da Linguagem plástica 3.1. Forma	Usar vários materiais para assinalar a interação da luz, das linhas, das texturas, do volume, sombras, etc.; Ser capaz de mostrar sentido crítico ao próprio trabalho; Dominar os materiais escolhidos para o projeto final; Dominar as técnicas e a composição.	Computador com acesso a microfone e câmara; Diário Gráfico; <i>PowerPoint</i> ; Lápis grafite de variadas espessuras; Borracha Branca; <i>Ecoline</i> ; Aguarela;	Criação de imagens e textos para colocar no <i>fanzine</i> .

		Criação de mais desenhos/composições, caso necessário. Desenho a lápis grafite do sítio de cada um dos elementos gráficos.	3.1.1. Bidimensional e tridimensional 3.1.2. Estrutura: explícita/ implícita 3.2. Espaço e Volume 3.2.1. Profundidade 3.2.2. Organização da tridimensionalidade - objeto, escala, posição no campo visual, luz/ sombra, cor, configuração formal e textura.	Comunicar as ideias pretendidas de modo coeso num único projeto. Manifestar forte sentido crítico; Conhecer e saber utilizar as técnicas aprendidas; Competências: A; B; C; D; E; H	Tinta acrílica; Pincéis; Carvão; Cola; Tesoura; Materiais para colagem.	
Aula 9 e 10 (240 minutos)	19/5/2021	Do esboço inicial ao trabalho final. Continuação da construção do <i>fanzine</i> final a partir dos projetos criados em aula e autonomamente.	2. Ensaios 2.1. Estudo de formas 2.2. Esboço/estruturação 2.3. Estudo de formas naturais e artificiais e dos contextos/ambientes, interiores e exteriores, em que estas se inserem 3. Domínios da Linguagem plástica 3.1. Forma 3.1.1. Bidimensional e tridimensional 3.1.2. Estrutura: explícita/ implícita 3.2. Espaço e Volume 3.2.1. Profundidade 3.2.2. Organização da tridimensionalidade - objeto, escala, posição no campo visual, luz/ sombra, cor, configuração formal e textura.	Usar vários materiais para assinalar a interação da luz, das linhas, das texturas, do volume, sombras, etc.; Ser capaz de mostrar sentido crítico ao próprio trabalho; Dominar os materiais escolhidos para o projeto final; Dominar as técnicas e a composição. Comunicar as ideias pretendidas de modo coeso num único projeto. Manifestar forte sentido crítico; Conhecer e saber utilizar as técnicas aprendidas; <u>Competências:</u> A; B; C; D; E; H	Diário Gráfico; Computador com acesso a microfone e câmara; <i>PowerPoint</i> ; Lápis grafite de variadas espessuras; Borracha; <i>Ecoline</i> ; Aquarela; Tinta acrílica; Pincéis; Carvão; Cola; Tesoura; Materiais para colagem; Trabalhos realizados no contexto do projeto.	“Página autobiográfica”, realizada no diário gráfico; Criação de imagens e textos para colocar no <i>fanzine</i> .

<p>Aula 11 (120 minutos)</p>	<p>26/5/2021</p>	<p>Término do <i>fanzine</i> Agrafar e fotocopiar os exemplares de cada aluno Entrega do <i>fanzine</i>.</p>	<p>2. Ensaios 2.1. Estudo de formas 2.2. Esboço/estruturação 2.3. Estudo de formas naturais e artificiais e dos contextos/ambientes, interiores e exteriores, em que estas se inserem 3. Domínios da Linguagem plástica 3.1. Forma 3.1.1. Bidimensional e tridimensional 3.1.2. Estrutura: explícita/implícita 3.2. Espaço e Volume 3.2.1. Profundidade 3.2.2. Organização da tridimensionalidade - objeto, escala, posição no campo visual, luz/sombra, cor, configuração formal e textura.</p>	<p>Usar vários materiais para assinalar a interação da luz, das linhas, das texturas, do volume, sombras, etc.; Ser capaz de mostrar sentido crítico ao próprio trabalho; Dominar os materiais escolhidos para o projeto final; Dominar as técnicas e a composição. Comunicar as ideias pretendidas de modo coeso num único projeto. Manifestar forte sentido crítico; Ser capaz de seleção adequada de trabalhos realizados e de manipulá-los de modo a criar um, <i>fanzine</i> coeso e individual. Capacidade de trabalho criativo e autónomo. <u>Competências:</u> A; B; C; D; E; H</p>	<p>Diário Gráfico; Lápis grafite de variadas espessuras; Borracha Branca; <i>Ecoline</i>; Aguarela; Tinta acrílica; Pincéis; Carvão; Cola; Tesoura; Materiais para colagem. Trabalhos realizados no contexto deste projeto.</p>	<p>Criação de imagens e textos para colocar no <i>fanzine</i>.</p>
<p>Aula 12 (120 minutos)</p>	<p>26/5/2021</p>	<p>Apresentação dos trabalhos Preenchimentos das fichas de auto e heteroavaliação</p>	<p>1. Visão/ Representação 1.1. Estímulo e Percepção – O olho e o cérebro 1.2. Como instrumento de prolongamento do gesto e da mente e de adequação ao material e ao suporte e ou à superfície onde o material é aplicado</p>	<p>Relacionar os resultados dos trabalhos finais já avaliados com as expectativas iniciais dos alunos, de modo a criar compreensão global da UD desenvolvida. Refletir sobre os resultados finais, dar <i>feedback</i> eloquente, e ser capaz de explicitar os seus pontos fortes e fracos de acordo com a proposta na UD, assim como a evolução pessoal. <u>Competências:</u> A; B; C; D; E</p>	<p>Computador com acesso a microfone e câmara; Diário Gráfico; <i>PowerPoint</i>; TPCs; <i>Fanzine</i> de cada aluno Fichas de auto e hetero avaliação</p>	<p>-</p>

4.2 Relatório

A planificação desta unidade didática correu, quase na íntegra, conforme apresentada na planificação, tendo havido duas alterações, a primeira, uma pré-aula *online*, denominada neste relatório por Aula 0, e duas aulas não previstas no início da planificação. Estas mudanças deram ainda maior espaço para a conclusão da UD de melhor forma, mas não foram essenciais. A aula 0 foi proposta de modo espontâneo pelo docente da turma a Professora Sónia Sarroeira, para o professor estagiário conhecer os alunos que ainda estavam isolados em casa, sendo que, após esta aula, todas as aulas planificadas foram presenciais.

O professor estagiário criou uma série de documentos e materiais para utilizar em cada aula e para acompanhar o trabalho autónomo dos alunos feito geralmente em casa ou nos espaços da escola de intervalo e socialização. Aconteceram duas aulas extra *online* (não planificadas), a 19 e 26 de março de 2021, não idealizadas inicialmente, requeridas pelos alunos e aceites pelo professor e professor estagiário, para aprofundar alguns temas iniciados na UD e para resolução de dúvidas. Alguns dos documentos utilizados em cada aula pelo professor estagiário foram: uma folha de presenças, uma folha de comportamentos e uma de notas. Foi também distribuído no início de cada aula um guião descritivo ao assunto da aula, o exercício proposto, o material, o método sugerido, assim como outras informações necessárias. Os alunos guardaram estes guiões numa pasta A4 fornecida pelo professor estagiário ou no diário gráfico provido pelo mesmo. Este diário gráfico, de formato A5, com folhas de aguarela e papel de alta gramagem, serviu para os alunos fazerem o seu trabalho autónomo fora da sala de aula, planearem os seus projetos de *Fanzine*, explorarem o seu tema, e tomarem notas da matéria teórica dada ao longo da UD. Este diário gráfico foi distribuído na aula 1, na aula número 2 foi distribuído um manual realizado pelo professor estagiário intitulado Manual BD, que consistiu num pequeno volume com a matéria teórica e prática sobre o mesmo tema. Cada aluno recebeu um exemplar, onde trabalharam durante uma série de aulas. Este manual ficou com os alunos depois da UD terminada, como guia para futuros desenhistas. Em todas as aulas, numa mesa, estavam presentes livros de BD, de história de arte, livros de pinturas e esculturas, de arte contemporânea, e finalmente, de exemplares nacionais e internacionais de *fanzine* de diversos tipos, grafismos e temas, do mais simples ao mais elaborado. O material utilizado durante as aulas foi fornecido pela própria escola, e o material que a

escola não tinha, foi fornecido pelo professor estagiário. O material gráfico estava em várias caixas numa mesa junto ao professor estagiário, assim como os livros que os alunos utilizavam como motivação inspiração e aprendizagem. De modo a manter contato com os alunos e de fornecer *feedback* em tempo real, foram criadas duas plataformas *online*, a primeira, um grupo de turma *WhatsApp*, onde os alunos poderiam e eram encorajados em partilhar a pesquisa, fazer perguntas, ou debater ideias, o segundo grupo de *GoogleClassroom* funcionou como arquivo, tendo pastas para cada aluno colocar os seus trabalhos de aula e os realizados autonomamente. Na plataforma *GoogleClassroom* também foram colocados os guiões de todas as aulas, variados trabalhos plásticos para inspiração e uma plataforma de *chat* para maior interação entre professor e alunos. Foi também criado um *e-mail* de turma pelo professor estagiário, para os alunos fazerem perguntas a nível mais privado.

Todas as aulas, fora a aula 0 em modo *online*, foram dadas duas vezes por semana, às quartas-feiras, a primeira das 13h às 15h e a segunda das 15h às 17h, na sala 4, a sala de Desenho. Cada aula teve 2 horas, e sendo que tinham 2 aulas de seguida, o professor estagiário recorreu a intervalos controlados de modo a manter a atenção e motivação dos alunos.

Aula 0 (13/4/2021)

A aula denominada 0 foi assim chamada por não estar na planificação original. Esta foi uma aula *online* na plataforma *Zoom*, com a presença da professora da disciplina onde se inseriu a UD, a professora Sónia Sarroeira, do professor estagiário, e da turma de Técnico de Design de Interiores e Exteriores 2020 a 2023, na disciplina de Desenho de Comunicação. Esta aula serviu para conhecer os alunos, o professor estagiário, para abordar as noções gerais da unidade didática e do modo como iriam decorrer as aulas. Esta aula teve a duração de 45 minutos e iniciou-se às 7 da tarde através da plataforma *Zoom*. Os alunos e a professora Sónia Sarroeira estavam já presentes quando o professor estagiário entrou na sala virtual. Foi então explicado aos alunos o motivo de terem um professor estagiário a dar-lhes aulas durante cerca de 1 mês, seguidamente, foi feita a apresentação do professor estagiário, e depois, um a um, apresentaram-se os alunos, tendo sido apenas requerido que dissessem o seu nome, a sua idade e qual o seu interesse pelo desenho, pintura, fotografia e pelas artes plásticas. Foi dada maior liberdade, devido à

pequena escala da turma, de apenas 8 alunos, para que falassem mais sobre si, dos seus interesses na disciplina, dos seus níveis de motivação, se sentiram variações neste campo devido à pandemia e que expectativas tinham em relação a esta UD. Procurou-se que esta aula fosse curta para manter a curiosidade dos alunos confinados em casa há tantos meses, expostos agora a uma nova experiência, portanto, não houve muita explanação sobre a UD, que seria mais bem explicada na aula 1, já presencial. Foi partilhado um questionário via *GoogleForms* sobre as preferências estéticas dos alunos e sobre as suas expectativas.

Por fim, foi pedido aos alunos que fizessem, até à aula 1, uma pesquisa individual de artistas e de trabalhos de BD ao seu gosto, para mostrar aos colegas e professor estagiário na primeira aula presencial. Foi também pedido que trouxessem para a primeira aula imagens e fotografias em duplicado de animais para utilizarem como modelo para o exercício dessa aula.

Aula 1 (21/4/2021)

A aula iniciou-se às 13h, após a entrada dos alunos, foi feita a chamada com a folha de presenças, não tendo havido faltas. Seguidamente, foi pedido aos alunos que escrevessem, numa folha fornecida pelo professor estagiário, o seu nome, o número de telefone e o e-mail escolar. Perguntou-se aos alunos, como modo de aproximação, como preferiam ser chamados, pelo primeiro nome ou por uma alcunha. Foi depois esclarecido que iriam ter disponível em todas as aulas o guião da aula que clarifica o que se vai suceder em cada aula. Foi então distribuído o guião da primeira aula, uma pasta A4 onde os alunos foram instruídos a colocar os seus trabalhos soltos, e um caderno de desenho A5, o Diário Gráfico, onde os alunos deveriam escrever a matéria dada nas aulas teóricas, tomar notas e fazer os exercícios da aula e fora da aula a nível individual. De seguida foi projetado o *PowerPoint* da aula onde foi explicado novamente como funcionam as plataformas *online*, o grupo *WhatsApp* para partilharem a pesquisa, fazerem perguntas rápidas e debaterem ideias, e o grupo *GoogleClassroom*, para fazerem *upload* de todos os trabalhos e onde o professor estagiário coloca todos os guiões das aulas, referências, ideias, manuais virtuais, etc. Iniciou-se com uma breve explicação sobre alguns assuntos técnicos para que as aulas decorressem da melhor forma e para que os resultados dos projetos fossem ótimos, tais como as regras dentro da sala de aula. Após este momento mais sério explicou-se que teriam disponíveis em todas as aulas revistas, *fanzine*, bandas

desenhadas, fotografias e desenhos que poderiam observar para usufruir de inspiração e motivação, tendo sempre respeito e cuidado ao folhear este material utilizando gel desinfetante e secando as mãos antes de folhear e estudar este material. Os alunos demonstraram agora um maior à-vontade com o professor estagiário. Depois foi a altura de explicar mais concretamente o que era o projeto que iam criar ao longo desta UD.

Esclareceu-se com muitos exemplos o que era o *Fanzine* e o que iriam fazer, ao longo das 12 aulas: aprender técnicas para criar o *Fanzine* individual e único. Seguidamente, explicaram-se as fases para criação do *Fanzine*: na primeira deve-se definir um plano: primeiro definimos o formato e o tipo de papel, depois o tema e as ideias principais do *Fanzine*, de seguida, aprendemos as técnicas necessárias e variadas, para depois fazemos a pesquisa e recolha de informação visual a partir de recortes de imagens de jornais e revistas ou impressões da *Internet*, seguidamente, selecionamos os desenhos e imagens criadas nas aulas, o que recolhemos em casa, e a partir daí, finalizamos o nosso próprio *Fanzine*. Foi exacerbado que, quanto mais desenhos, imagens e texto recolhessem ou criassem, melhor seria o resultado final, pois teriam mais material por onde escolher.

Foi pedido aos alunos que escrevessem as palavras-chaves das fases de criação do *Fanzine*, ideia; técnicas; pesquisa; recolha; seleção e construção, que estes escreveram no diário gráfico. Nesta altura, os alunos demonstraram moderada agitação, querendo fazer perguntas devido à compreensão das tantas possibilidades de projetos únicos. O professor estagiário fez então uma sucinta exposição sobre a panóplia de possibilidades do *Fanzine* como exercício que permite descrever ideias, identidades, emoções, temas e interesses, de forma única e própria. Os alunos demonstraram-se ainda mais animados e foram para intervalo após permissão do professor estagiário.

Após voltarem do intervalo, foi altura de iniciar o trabalho plástico. Visto que os alunos estiveram confinados em casa durante a pandemia Covid-19 durante tantos meses a terem aulas *online*, considerámos muito importante iniciar o mais rapidamente possível o trabalho plástico, de modo a motivá-los à prática plástica, ao invés de cansá-los com uma aula inteira de teoria na primeira aula presencial. Pediu-se aos alunos para ler o guião da aula 1, que indica o exercício a fazer, intitulado Desenho por Apagamento. Depois do esclarecimento de dúvidas, pediu-se que colocassem as imagens duplicadas pedidas na última aula à sua frente e que desenhassem essa mesma imagem em papel A4, de modo invertido, a carvão, apagando para criar. Após a confusão inicial, explicou-se o modo

concreto de realizar este exercício: preenchendo a folha com carvão e desenhando a figura do animal-modelo utilizando apenas borrachas, lenços e panos criando assim textura, tridimensionalidade, forma, etc. Foi perceptível que alguns alunos tiveram dificuldade em iniciar a tarefa por ser um trabalho que envolve um material dito mais sujo e quererem um resultado mais imediato, mas em termos globais, foi uma tarefa com uma boa prestação e com bom empenho e autonomia por parte dos alunos. Após terminarem os exercícios, os alunos colocaram os trabalhos na pasta individual fornecida pelo professor estagiário.

Nesta primeira aula, fora o momento de ligeira agitação em resposta à apresentação do enunciado do exercício 1, não houve quaisquer problemas de comportamento.

Aula 2 (21/4/2021)

A segunda aula começou às 15h10. Foi feita a chamada e todos os alunos estavam presentes. Foram apresentados os resultados do questionário *online* de modo anónimo, enviado na aula número 0, onde a maioria dos alunos respondeu que queriam aprender a desenhar faces. Sendo assim, esta aula foi dedicada a aprender algumas regras do desenho de faces em *Cartoon*, aprendendo as regras e cânones da Banda desenhada (BD), assim como diferentes técnicas e traçados para representar determinados modelos. Para realizar este exercício, foi utilizado o Manual da BD, onde foram feitos os exercícios individualmente. Os alunos leram a parte técnica e fizeram os exercícios até a página número 9. Os alunos demonstraram interesse e contentamento em terem para si, individualmente, um manual feito pelo professor estagiário e realizaram os exercícios do modo pretendido. A aula ocorreu sem perturbações.

Finalizou-se a aula solicitando aos alunos que, após todas as aulas, procurassem em casa recortes, revistas, jornais, de imagens que achassem de acordo com os seus temas prediletos, e que os recolhessem no dossier A4. Foi também pedido que levassem para a aula 4 imagem frontais de faces (todas as imagens requeridas foram impressas pela escola).

Aula 3 (28/3/2021)

Na terceira aula, às 13h, foi feita a chamada, não havendo novamente faltas. Em primeiro lugar, foi entregue o guião de ambas as aulas 3 e 4, depois realizou-se uma apresentação *PowerPoint* sobre os cânones do retrato clássico, de modo a estimular a curiosidade dos alunos, pois muitos eram motivados por formas mais clássicas de desenho, expectantes em obterem resultados satisfatórios. Na apresentação foi esclarecido o método mais utilizado de criação um retrato frontal a partir de uma fonte fotográfica, utilizando linhas auxiliares, este exercício foi explicado duas faces, uma feminina e uma masculina. Os alunos escreveram os passos de criação de um retrato linear baseado nos cânones clássicos no Diário Gráfico. Foi mostrado bastante entusiasmo por parte dos alunos que tinham como motivação fazer um retrato baseado na fotografia de modo mais realista. Antes do intervalo, foi solicitado aos alunos que escrevessem no DG um texto de no mínimo 10 linhas, sobre do seu projeto *Fanzine* baseado em *brainstorming*, para ser apresentando à turma, este exercício demonstrou alguma resistência, pois, alguns alunos, queriam ver de imediato uma ideia muito concreta e exata do que iriam fazer. Depois de explicada que a ideia pode e deve ser transformada naturalmente nas próximas aulas, os alunos tiveram menos inibição em partilhar as suas ideias e escolhas para os seus *fanzine*. Dos 8 alunos da turma, foram feitas as seguintes escolhas de tema do *Fanzine*, tipos de amor; a tourada; emoções fortes; música a nível concetual; borboletas; música (bandas); cultura japonesa e culinária. O ambiente na sala continuou tranquilo, mas entusiástico.

Aula 4 (28/3/2021)

Depois de ter sido feita a chamada e não tendo havido faltas, os alunos iniciaram a quarta aula com vontade de fazer o exercício, tendo já uma noção do que se iria seguir. Foi-lhes instruído que colocassem a fotografia, feminina ou masculina, pedida na aula 2 à sua frente e que desenhassem por cima dela com lápis de cor as linhas principais orientadoras da face com a cores diferentes. Todos os alunos fizeram essa tarefa sem impedimentos ou dificuldades. Seguidamente, representaram a lápis grafite uma das fotografias, tendo em conta a fotografia original e a fotografia com as linhas a lápis de cor usadas por eles. Os alunos utilizaram o guia escrito por eles na última aula no DG,

sobre os passos para criar o retrato para fazer o seu retrato. Terminaram com alguma rapidez os trabalhos e tomaram a decisão de mostrar entre si, aos colegas e ao professor estagiário o que criaram, contentes com os resultados obtidos. Não houve nada a observar a nível de comportamento, nesta aula os alunos estiveram muito concentrados nas tarefas dadas, procedendo à concretização do exercício de modo eficaz e obtendo resultados positivos, não houve problemas de comportamento.

No final da aula, foi pedido aos alunos que partilhassem exercícios realizados de modo espontâneo no diário gráfico na plataforma *GoogleClassroom* e que continuassem o trabalho autónomo no DG e de pesquisa.

Aula 5 (5/5/2021)

Às 13h, na sala 4, fez-se primeiramente a chamada, estando em falta dois alunos, o primeiro sem justificação e o segundo tendo chegado com um atraso de 15 minutos. Após a chamada, houve um diálogo sobre os trabalhos colocados na plataforma *GoogleClassroom*. Foi entregue o guião da aula 5 e 6, que foi lido em silêncio pela turma. Foram esclarecidas dúvidas sobre o mesmo de modo sereno.

Continuou-se com a planificação, retomando agora a explicação sobre várias técnicas relacionadas com a BD e o *Fanzine*. Foram apresentados vários exemplos de técnicas de balonagem nos livros sempre presentes na aula, explicando para que serve, como é feita a leitura dos balões, de que modo é que influenciam a expressão e o trabalho plástico. Também, com esses livros, foram explicados os exemplos de vinhetagem e por fim, o que os alunos demonstraram ter mais interesse, a técnica de *storytelling*, e o quanto influência o trabalho. Foram sucintamente mencionados os planos de visão na BD, o modo como dramatizam e dinamizam os personagens e a vinhetagem. Apesar da distância necessária devido à pandemia Covid-19, esta aula serviu para que os alunos se sentissem mais confortáveis com o professor estagiário, por este mostrar exemplos físicos e concretos, tanto seus, como de outros de artistas, tanto famosos, como alunos da idade deles de outras escolas. Para alguns alunos foi muito motivador, sentiram-se capazes também eles fazer estes trabalhos e aplicar estas técnicas, mas para um grupo de 3 alunos, observar trabalhos de pessoas da idade deles foi de certa maneira intenso e fê-los duvidar da sua própria capacidade. Procurou-se motivar os alunos, explicando como o desenho, assim como todas as formas de criação, necessita, mais do que tudo, de prática,

de tentativa e erro. Os alunos fizeram os exercícios no Manual da BD, preparado para tal.

Como em todas as aulas, o professor estagiário deixou os alunos iniciarem o exercício de forma autónoma, intervindo a cerca de 1/3 do trabalho ou quando requerido por um aluno, levantando a mão.

Aula 6 (5/5/2021)

Pelas 16h foi feita a chamada e o aluno que faltou na aula anterior faltou novamente, mas o aluno com uma falta de atraso na última aula chegou atempadamente. Os alunos mostraram alguma preocupação com a matéria estudada na última aula por acharem, alguns deles, a “BD como um exercício para pessoas mais novas”. Foram apresentados aos alunos vários exemplos de BD e de *fanzine* mais conectados ao seu nível de interesses, o que diminuiu as suas dúvidas em relação estes exercícios em concreto. Explicou-se, através de exemplos, os três tipos de exercícios e técnicas que iriam aprender nesta aula, sendo a primeira técnica de corte, a segunda de composição e a terceira de colagem. A explicação dos exercícios foi sempre feita com recurso a imagens projetadas ou com o professor estagiário a mostrar um livro ou exemplos de uma pintura ou desenho.

Foi iniciado o exercício de colagem, corte e composição. O professor estagiário, mostrando o próprio trabalho, criado no momento à frente da turma, foi demonstrando que existem alternativas infinitas com o uso destas três técnicas. Foi com vontade que os alunos criaram uma composição com esta tríade, procurando fazer o trabalho de acordo com o tema escolhido para o *fanzine*. Nem todos os alunos conseguiram terminar este trabalho, tendo-o terminado em casa.

Aula 7 e 8 (5/5/2021)

A aula 7 iniciou com a chamada dos alunos, tendo o mesmo aluno que faltou nas últimas duas aulas faltado novamente. Foi distribuído o guião da aula 7 e 8, sendo discutidos os resultados dos trabalhos, imagens e desenhos colocados no *GoogleClassroom*. Devido ao término das aulas estar a aproximar-se foram esclarecidas dúvidas sobre a direção em que estavam a transformar os seus projetos.

O primeiro e a segundo exercícios foram criar a capa e a contracapa do *fanzine* de estilo livre, com os materiais escolhidos, criando composições adequadas, representando o tema escolhido. O terceiro exercício foi de criar a página autobiográfica do *fanzine*,

também de estilo livre, que incluísse um pequeno autorretrato do estilo *cartoon ou manga* e um texto autobiográfico. Os alunos podiam escolher a ordem dos três exercícios, sendo que, a maioria, escolheu o primeiro exercício de capa do *fanzine*, no qual demoraram grande parte da primeira aula. É importante explicar que, nesta aula, assim como em todas, os alunos tinham sempre à sua disposição materiais para trabalhar, tais como materiais riscadores, pincéis, godés, materiais de técnicas húmidas, de colagem, etc., além dos que trouxeram de casa. A maioria dos alunos decidiu fazer seguidamente a página autobiográfica, tendo a maioria criado algo minimalista, seguindo o exemplo de um dos alunos mais motivados. O segundo exercício da contracapa do *fanzine* foi o exercício aparentemente mais simples, mas que mais dúvidas criou nos alunos. Foram todas atempadamente respondidas. Os três exercícios foram concluídos na íntegra por todos os alunos presentes nestas duas aulas.

Na aula número 8 faltou o mesmo aluno e houve alguns atrasos, tendo o professor estagiário de fazer uma revisão das regras de funcionamento das aulas e explicá-las novamente. Foi nesta aula que se iniciou a construção do *fanzine* final a partir dos projetos criados em aula e autonomamente. Foi fornecido a cada aluno uma folha A2 de alta gramagem, que foi o suporte do *fanzine* de cada aluno, onde colaram trabalhos originais, fotografias, etc. Após ouvirem a explicação, os alunos dobraram a folha de modo que se tornasse uma revista *fanzine*. Cada aluno começou então a recolher, selecionar e escolher os elementos para o projeto final, tendo os alunos com o trabalho mais avançado continuado a criar elementos para adicionar ao *fanzine*, desenhando a lápis de grafite o local onde ficaria cada elemento gráfico criado. Metade da turma avançou nesta aula com as colagens. Este exercício foi extremamente prático, motivando muito os alunos, porque viram, pela primeira vez, o seu trabalho a tomar forma. Os alunos saíram de maneira ordeira da sala, motivados para criar mais imagens e textos para colocar no *fanzine* de modo individual até a próxima aula.

Aula 9 e 10 (19/5/2021)

A nona e décima aulas foram aulas de carácter mais livre, pois o exercício foi continuar o *fanzine* dentro dos métodos ensinados ou observados e a partir dos exemplos demonstrados em aula. Iniciou-se a aula com a folha de presenças e a chamada, faltando o mesmo aluno das últimas quatro aulas. Foi decidido inquirir o encarregado de educação

o porquê dessas faltas, mas o encarregado educação era o próprio aluno e não se obteve resposta. Foi entregue o guião da aula 9 e 10, que incluiu informação sobre o projeto final, tal como o número mínimo de páginas do *fanzine*, o que deve incluir, como deve ser apresentado, etc. Apesar de ter sido entregue este guião, os alunos não necessitaram de nenhuma explicação para rapidamente iniciarem o trabalho, indo buscar os materiais necessários, trabalhando individualmente nas suas mesas. Esta aula revelou grande tranquilidade aliada ao entusiasmo moderado por parte dos alunos que observavam o seu trabalho a ganhar forma.

Finalizou-se a aula solicitando aos alunos que, especialmente após esta aula, criassem trabalhos para o *fanzine*, procurassem em casa recortes, revistas, jornais, de imagens que achassem de acordo com os seus temas prediletos, e que os recolhessem do dossier A4.

Aula 11 (26/52021)

A aula número 11 foi a aula de término dos *fanzine*. Iniciada às 13h, foi entregue o guião e não houve faltas. O aluno que faltou explicou que o motivo das suas ausências, foi de ter de cuidar dos seus familiares idosos em casa, devido à pandemia ter dificultado as finanças. Este aluno teve dificuldade em determinar o seu *fanzine*, mas mostrou-se extremamente ativo e conseguiu concluir com sucesso relativo o seu trabalho, tendo feito todos os exercícios em aula a que faltou em casa. Os restantes alunos revelaram entusiasmo, tendo 6 deles concluído com sucesso e outro aluno com muito sucesso. Nos últimos 30 minutos da aula foram terminados os trabalhos finais, tendo cada aluno de agrafar o seu exemplar e entregar ao professor estagiário para ser avaliado.

Aula 12 (26/52021)

Às 15h da aula 12 todos os alunos já se encontravam na sala, expectantes em relação ao seu resultado. Foi feita a chamada, não tendo havido faltas. De seguida foram colocados os *fanzine* de cada aluno numa mesa no centro da sala. Foram chamados um a um, para o centro, para retirarem o seu *fanzine* e apresentarem-no aos seus colegas e ao professor estagiário, mencionando os aspetos que mais gostaram, que menos gostaram, os seus pontos fortes e fracos. Foi com muita satisfação que o professor estagiário observou que 6 dos 8 alunos apresentaram o seu trabalho de modo adequado, criativo, e,

além disso, com um definido nível de orgulho. Após as apresentações os colegas folhearam os *fanzine* uns dos outros com entusiasmo. Depois desta apresentação foi entregue a cada aluno uma ficha de autoavaliação e avaliação da UD e do professor estagiário. Após o preenchimento destes documentos foi pedido aos alunos que preenchessem um *link* de *GoogleForms* em forma de questionário para motivos de estatística para o presente trabalho. Foram então dadas as notas individualmente, tendo sido todas positivas com uma média de 17. No final da aula foi pedido aos alunos que se levantassem e aconteceu uma pequena celebração pelo sucesso de todos neste trabalho que requereu tanto deles numa altura de pandemia. A conversa foi mais informal e o entusiasmo e a alegria dos alunos foram notórios quando partilharam as avaliações uns com os outros, mostrando os seus *fanzine* com orgulho. Um dos alunos, o que teve melhor nota e maior empenho, perguntou se poderia melhorar o seu *fanzine*, estando contente, mas não plenamente satisfeito. O professor estagiário acedeu a este pedido, tendo o aluno em questão feito novos desenhos para incluir num trabalho no futuro.

Terminou-se a aula com um agradecimento especial à professora Sónia Sarroeira, e, individualmente, a cada aluno, apelando a continuação dos estudos, de criação de trabalho plástico, de criação de *fanzine* muita motivação e desejando felicidades futuras.

5. Análise dos resultados

5.1 Critérios de avaliação

A avaliação dos trabalhos teve como ponto de partida as Situações de Avaliação do programa do Módulo 4: Comunicação Visual do Curso de Desenho de Comunicação, tendo sido construída a partir de critérios sugeridos pela professora Sónia Sarroeira, pelos critérios de Desenho A da Escola Secundária de Santa Maria de Sintra e pelo estudo de Gestão do currículo e Avaliação de Competências de Maria do Céu Roldão.

As situações de aprendizagem consideradas adequadas às competências visadas e objetivos deste módulo são:

Demonstração pelo professor e constante interação do mesmo com o aluno de modo a potenciar, neste último, novas aquisições;

Trabalho prático de representação à mão;

Apreciação crítica, criativa e evolutiva do aluno e do seu trabalho ao longo do

módulo;

Análise de todas as experiências visuais obtidas;

Pesquisa de informação teórica visual, utilização do método de análise e síntese dos dados recolhidos;

Atividades de contacto com artistas, museus, galerias ou outros locais de interesse para os conteúdos do módulo.

Poderão ser objeto de avaliação a aquisição de conceitos, a concretização de práticas o desenvolvimento de valores e atitudes.

Poderão ser elementos de avaliação/ classificação as concretizações de cada aluno, ponderando-se os seguintes itens:

Desenhos produzidos no âmbito da disciplina;

Textos eventualmente produzidos (relatórios, recensões, comentários, trabalhos, textos de reflexão, entrevistas);

Divulgação de exposições regulares ou pontuais, formais ou informais, jornal de parede, outras ações eventuais junto da própria turma, escola ou meio;

Trabalhos de grupo;

Provas com carácter prático.

Tendo em conta todos os elementos estudados, elaboraram-se os critérios de avaliação em dois blocos; o primeiro inclui o Domínio técnico de representação, o Domínio dos conhecimentos e a Capacidade de inter-relacionar conhecimentos (90%). O segundo bloco é composto por atitudes e comportamentos (10%)

O primeiro domínio tem como instrumentos de avaliação:

Trabalhos realizados nas aulas (40%)

Participação no grupo *Whatsapp* e *GoogleClassroom* (15%)

Fanzine e Diário Gráfico (35%)

O segundo domínio tem como instrumentos de avaliação:

Observação direta;

Autoavaliação e heteroavaliação.

Domínio	Instrumentos de avaliação	Percentagem
<ul style="list-style-type: none"> • Domínios técnicos de representação • Domínio dos conhecimentos • Capacidade de inter-relacionar conhecimentos 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabalhos realizados nas aulas 	40%
	<ul style="list-style-type: none"> • Participação grupo WhatsApp 	15%
<ul style="list-style-type: none"> • Atitudes e comportamentos 	<ul style="list-style-type: none"> • Fanzine • Diário-gráfico 	35%
	<ul style="list-style-type: none"> • Observação direta • Autoavaliação e heteroavaliação 	10%

Tabela 7 – Critérios gerais de avaliação

Para avaliação dos exercícios em aula, criou-se a seguinte tabela:

Desenho de Comunicação	Instrumentos de avaliação	
1º ano Técnico de Design de Interiores e Exteriores	1. Exercícios (desenhos, pinturas, colagens e trabalhos gráficos produzidos no âmbito da UD)	2. Pesquisa (qualidade da pesquisa; capacidade de comentário e reflexão crítica sobre a mesma)
Módulo 4: Criação de um <i>fanzine</i>		
A – Capacidade de compreensão do enunciado.	10	10
B – Capacidade de seguir a metodologia de trabalho.	15	5
C – Clareza de comunicação.	10	-
D – Capacidade inventiva.	10	-
E – Experimentação.	10	-
F – Sensibilidade estética.	10	-
G – Capacidade de manipulação de materiais.	10	-
H – Capacidade de organização	10	5
I – Capacidade de observação e registo.	15	-
J – Pertinência dos conteúdos.	-	10
Total (%)	70	30

Tabela 8 – Avaliação dos exercícios em aula

5.2 Resultados obtidos

Os *fanzine* criados pelos alunos foram o último exercício desta UD, sendo o exercício com mais peso na avaliação final. Os *fanzine* foram todos concluídos com resultados muito positivos, o que demonstra que as técnicas foram aprendidas adequadamente e a elaboração dos *fanzine* resultou do envolvimento dos alunos com os seus projetos individuais. Os restantes exercícios obtiveram, em geral, resultados positivos, que vamos avaliar em termos gerais de seguida.

Os resultados obtidos com o objeto final, o *fanzine*, foram de grande qualidade, correspondendo ao pretendido na UD, tendo todos os alunos, neste trabalho, preenchendo todos os requisitos para a conclusão adequada do trabalho final.

O primeiro trabalho, “Desenho por Apagamento”, teve como meta principal motivar os alunos a desenhar, lembrá-los do ato do desenho em papel, e cultivar a sua curiosidade estética. Todos os trabalhos foram positivos, sendo os três seguintes trabalhos a destacar pelo uso de variados tipos de carvão para criar novas formas de gerar tridimensionalidade foram o uso da borracha e outros métodos de apagamento. A composição dos três exercícios está muito adequada, destacando o exercício A (fig.19), que, apesar dos notórios erros anatómicos, demonstrou que o aluno teve capacidade de explorar diferentes texturas, criando um desenho mais rico. O exemplo B (fig.19) destaca-se pela qualidade da utilização dos variados tipos de carvão, vegetal e prensado, para criar tridimensionalidade e destacar a figura; o exemplo C tem como maior riqueza a simplicidade do traço, criando harmonia na composição. O primeiro trabalho demonstrou resultados satisfatórios apesar da dificuldade de gestão do tempo. Em geral, os alunos mostraram um nível elevado de autonomia e criatividade, utilizando diferentes tipos de métodos de realização do exercício.



Figura 19 – Alguns exemplos de trabalhos dos alunos referentes ao exercício 1. (a, b, c) (fonte própria)

O segundo exercício, sobre as regras da Banda desenhada, realizado no Manual da BD, criado pelo professor estagiário, obteve resultados bastante satisfatórios, possivelmente, devido à maior simplicidade e clareza dos exercícios, além da utilização de materiais riscadores simples, aos quais estavam habituados – lápis, lapiseira e borracha. Um aluno, terminando os exercícios do Manual da BD mais cedo do que os restantes, criou os seus próprios desenhos baseados nas regras aprendidas nesta aula, com resultados excepcionais. O segundo trabalho teve resultados satisfatórios, apesar de apenas um aluno ter demonstrado originalidade além do que era pedido nos exercícios.



Figura 20– Professora a explicar a matéria do exercício 2 aos alunos. (fonte própria)

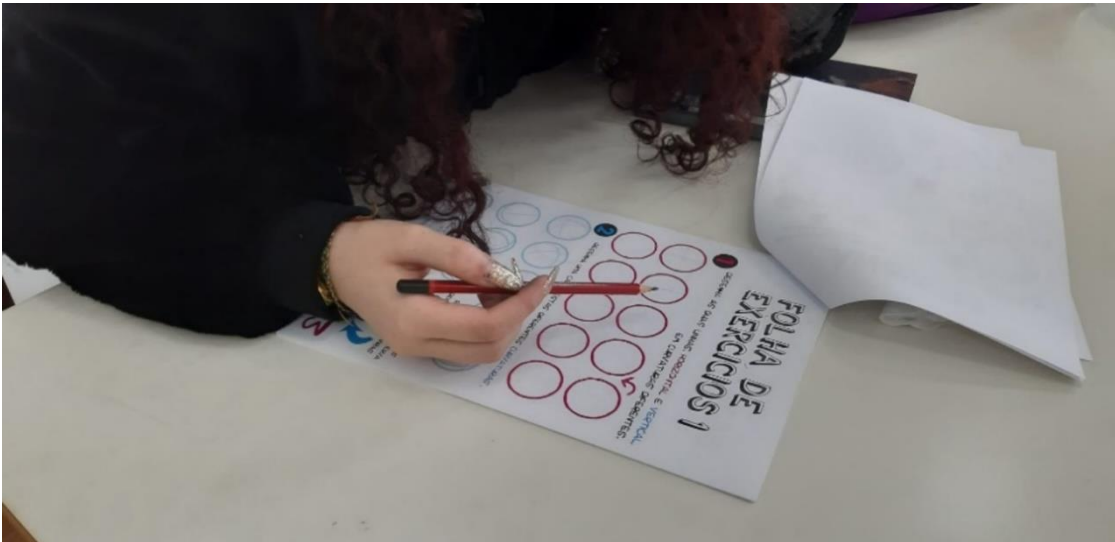


Figura 21– Aluno a realizar o exercício 2. (fonte própria)



Figura 22– Aluno a realizar o exercício 2. (fonte própria)



Figura 23– Exemplo de um desenho de um aluno - exercício 2. (fonte própria)

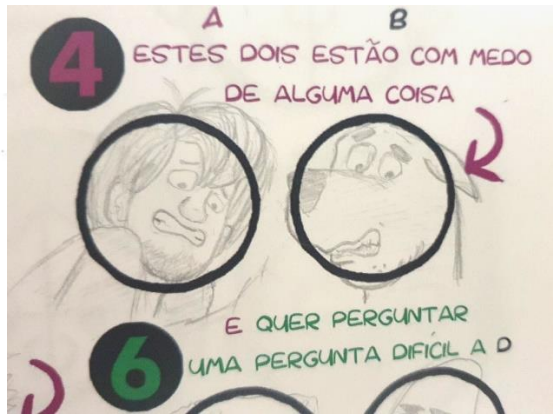


Figura 24– Exemplo de um desenho de um aluno - exercício 2. (fonte própria)

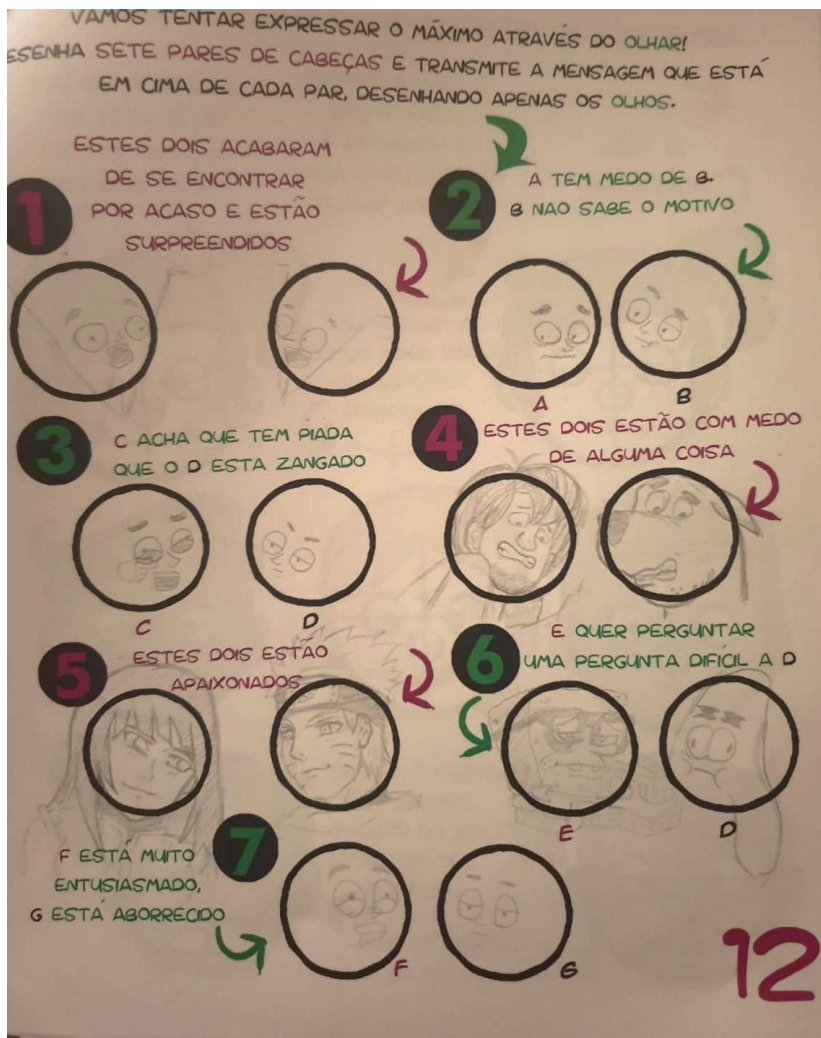


Figura 25– Exemplo de um exercício de aluno - exercício 2. (fonte própria)

O terceiro exercício, de aplicação dos cânones do retrato ensinados, foi o que mais interesse e entusiasmo suscitou na turma, porque todos os alunos, sem exceção, tinham como vontade principal com esta UD, “saber desenhar caras”.

Os exemplos 26 e 27 foram exercícios sem referência, demonstrando a preocupação dos alunos em compreender os conceitos antes da finalização do desenho semelhante ao retratado. Os exemplos 30 e 31 são exercícios que demonstram um trabalho mais expressivo, com um traçado mais variado, tendo como resultado dois retratos muito adequados, semelhantes aos retratados originais, com presença de detalhes e maior qualidade gráfica, em que as linhas auxiliares já não estão presentes, pois serviram o seu propósito de auxiliar o artista a criar o retrato. Um aluno, por ter realizado o exercício de modo adequado e rápido, desenhou, com bases nos conhecimentos adquiridos sobre as técnicas dos cânones do retrato e da Banda-desenhada, personagens *manga* de seu gosto, utilizando as linhas auxiliares. Estes desenhos foram muito bem-sucedidos (31), demonstrando muita aplicação do aluno, assim como compreensão das matérias dadas até então. O mesmo aluno, com tempo disponível, ainda fez um autorretrato a partir de uma fotografia sua tirada na aula utilizando a regras, tendo um resultado de excelência.

O terceiro exercício foi o que demonstrou maior interesse por parte dos alunos. Os alunos manifestaram muito interesse pelo processo e conseguiram, todos, resultados positivos, destacando-se, novamente, um aluno, pela excelência do traçado e da criatividade, depois do trabalho base – os passos para a criação de um retrato – ser concluído.

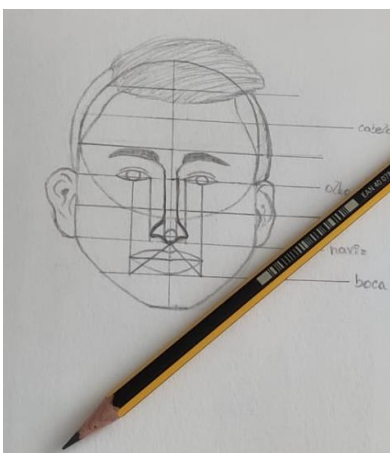


Figura 26 – Exemplo de exercício dos alunos ao exercício 3. (fonte própria)

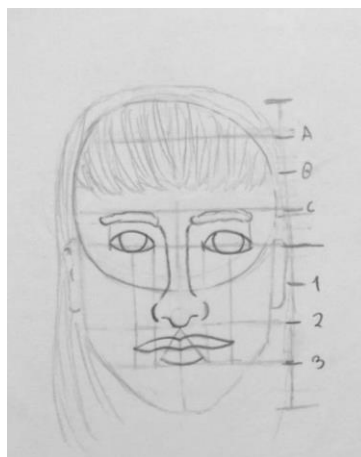


Figura 27 – Exemplo de exercício dos alunos ao exercício 3. (fonte própria)



Figura 28 – Exemplo de exercício dos alunos ao exercício 3. (fonte própria)

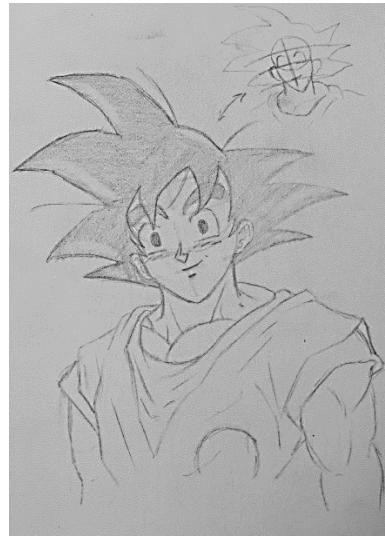


Figura 29 – Exemplo de exercício dos alunos ao exercício 3. (fonte própria)



Figura 30 – Exemplo de exercício de um aluno referente ao exercício 3. (fonte própria)



Figura 31 – Exemplo do desenho de um aluno referente ao exercício 3. (fonte própria)

36 possibilitou ao aluno que experimentasse com várias cores e padrões, sendo que o fundo é feito de pequenos quadrados, cortados de revistas, e colados de modo aleatório – com intencionalidade. O exemplo 37 demonstra leveza e capacidade de concretização do exercício com muito facilidade, sendo que é apenas composto de papel *kraft* amachucado e letras de jornal cortadas. No entanto, é o exemplo com maior clareza e intenção.



Figura 34 – Exemplo de trabalho de um aluno ao exercício 4. (fonte própria)

Figura 35 – Exemplo de trabalho de um aluno ao exercício 4. (fonte própria)

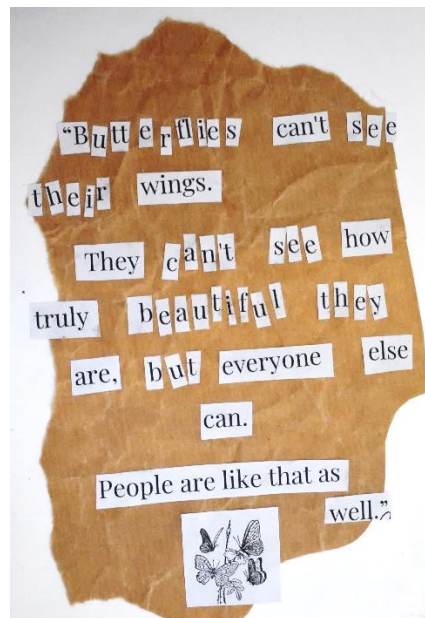


Figura 36 – Exemplo de exercício de aluno ao exercício 4. (fonte própria)

Figura 37 – Exemplo de exercício de aluno ao exercício 4. (fonte própria)

Os seguintes e últimos exercícios foram a conclusão do *Fanzine* aplicando todos os métodos aprendidos. A única dificuldade observada foi na organização do tempo para cada página, o que motivou os alunos a trabalharem de modo mais intenso. Todos os alunos, incluindo o aluno que faltou, concluiu com sucesso o seu *fanzine*. Esta fase foi de grande motivação e os resultados foram notoriamente positivos, tendo os alunos ficado muito satisfeitos com o seu projeto final. A maioria da turma manifestou muito interesse em continuar a criar o *fanzine* de modo individual após esta UD. Os exercícios apresentados abaixo, de 38 a 49, foram de foro semilivre (dentro das técnicas ensinadas nas aulas anteriores e da temática escolhida), pois tiveram como propósito a criação final do *fanzine*. Todos os exercícios foram criados tendo como inspiração e aspiração o tema do *fanzine*, escolhido previamente pelo aluno. 38 e 39 são fotografias dos exercícios durante a sua conceção, de modo a demonstrar o empenho destes alunos, tão organizados nas suas tarefas. O exemplo 40 são duas páginas muito bem conseguidas de um aluno, com o tema “borboletas”, demonstrando criatividade ao juntar desenho realista anatómico (à esquerda) com um poema escrito pelo aluno, com um desenho de tema mais bucólico.

O exemplo da figura 41 é a capa de um *fanzine*, criado por um aluno que conseguiu superar os seus medos de “não saber desenhar”, utilizando como método a colagem e a composição. Para seu espanto e felicidade, o resultado foi de grande qualidade gráfica.



Figura 38– Exemplos de exercícios dos alunos. (fonte própria)



Figura 39– Exemplos de exercícios dos alunos. (fonte própria)

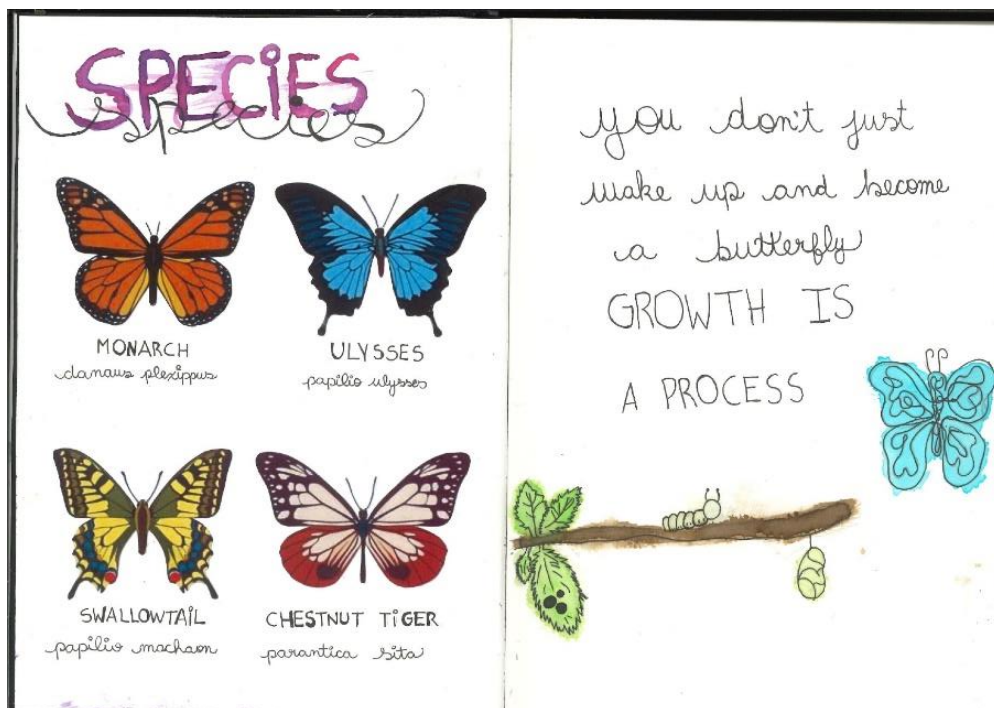


Figura 40– Exemplos de exercícios dos alunos. (fonte própria)

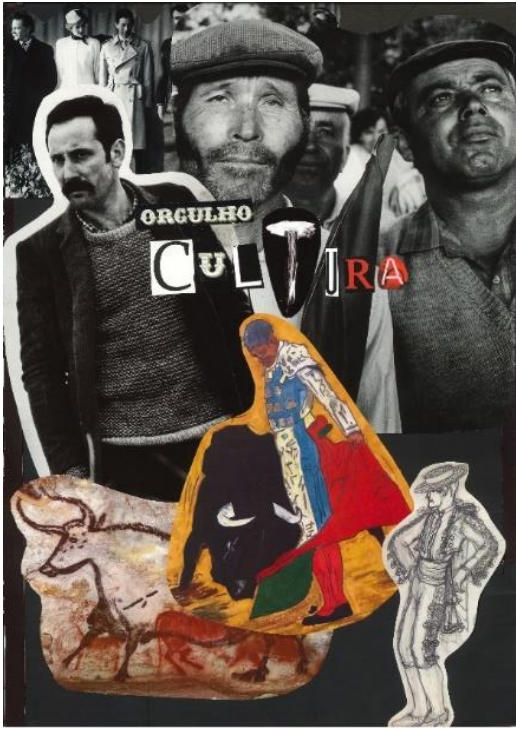


Figura 41– Exemplo de exercício de um aluno. (fonte própria)



Figura 42– Exemplo de exercício de um aluno. (fonte própria)



Figura 43– Exemplo de exercício de um aluno. (fonte própria)



Figura 44– Exemplo de exercício de um aluno. (fonte própria)



Figura 45– Exemplo de exercício de um aluno. (fonte própria)



Figura 46– Exemplo de exercício de um aluno. (fonte própria)



Figura 47– Exemplo de exercício de um aluno. (fonte própria)



Figura 48– Exemplo de exercício de um aluno. (fonte própria)



Figura 49– Exemplo de exercício de um aluno. (fonte própria)

5.3 Autoavaliação

Durante a última aula foi entregue a cada aluno uma ficha de autoavaliação, com os seguintes parâmetros:

MÓDULO FANZINE	Avaliação (I, S, B, MB)
Aquisição dos conhecimentos essenciais	
Aplicação dos conhecimentos	
Participação nos grupos <i>Whatsapp</i> e <i>Googleclassroom</i> de turma	
Participação nas aulas presenciais... ...e síncronas.	
Realização de trabalhos na aula	
Realização de trabalhos de casa	
Apresentação/organização do diário gráfico	
Atitudes e comportamento nas aulas presenciais... ...e síncronas	
Assiduidade às aulas presenciais... ...e síncronas	
Pontualidade nas aulas presenciais... ...e síncronas	

I- Insuficiente, S – Suficiente, B- Bom, MB – Muito Bom

Considero que mereço uma apreciação final, correspondente ao nível (1 a 20): _____

Tabela 8 – Ficha de autoavaliação geral

Nas tabelas seguintes podemos observar os resultados desta ficha de autoavaliação:

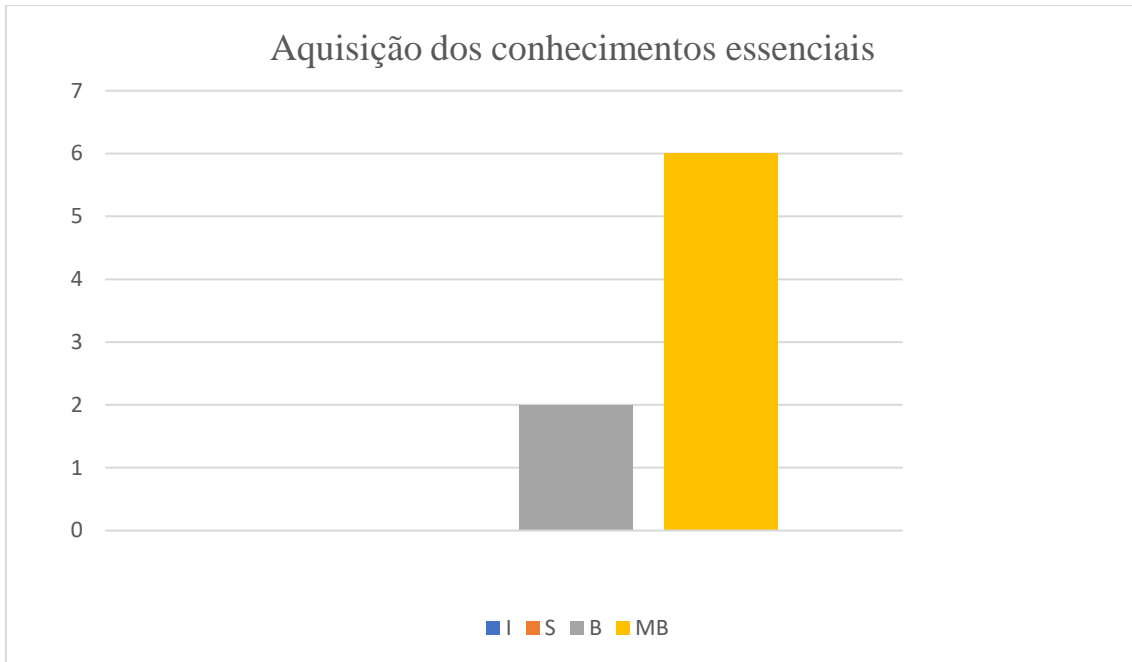


Tabela 9 – Resultados da ficha de autoavaliação – Aquisição dos conhecimentos essenciais

A maioria da turma foi capaz de compreender que teve bons resultados, tendo, no entanto, achado que o trabalho foi todo de excelência.

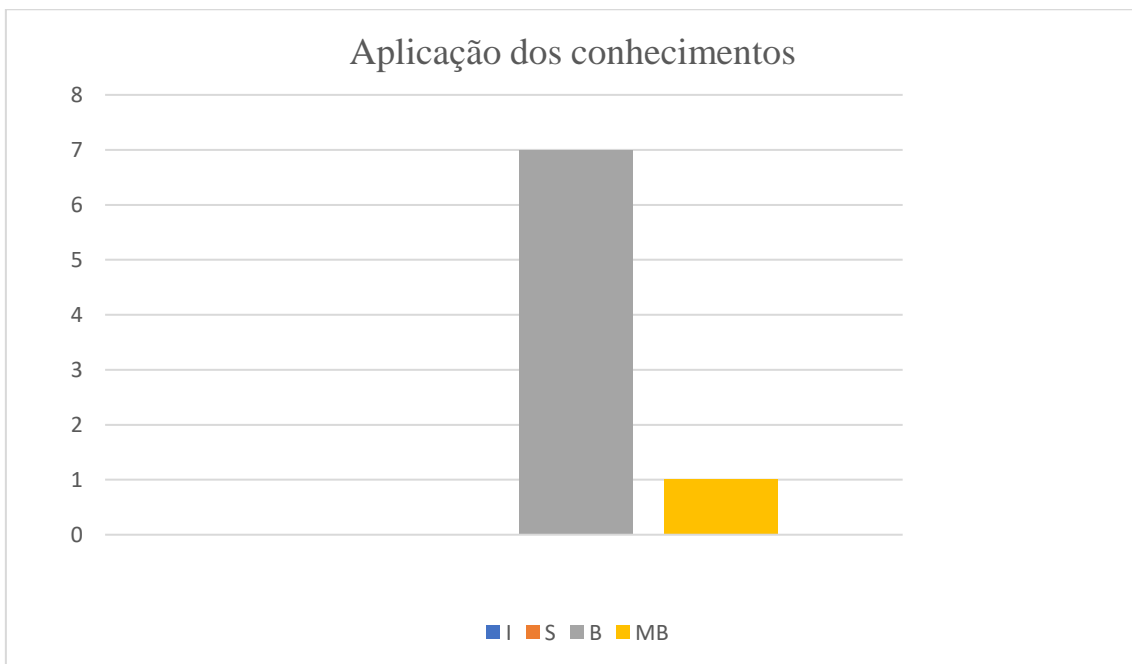


Tabela 10 – Resultado da ficha de autoavaliação - Aplicação de conhecimentos

A turma considerou, corretamente, que os conhecimentos adquiridos foram compreendidos e aplicados, demonstrando um bom autoconhecimento.

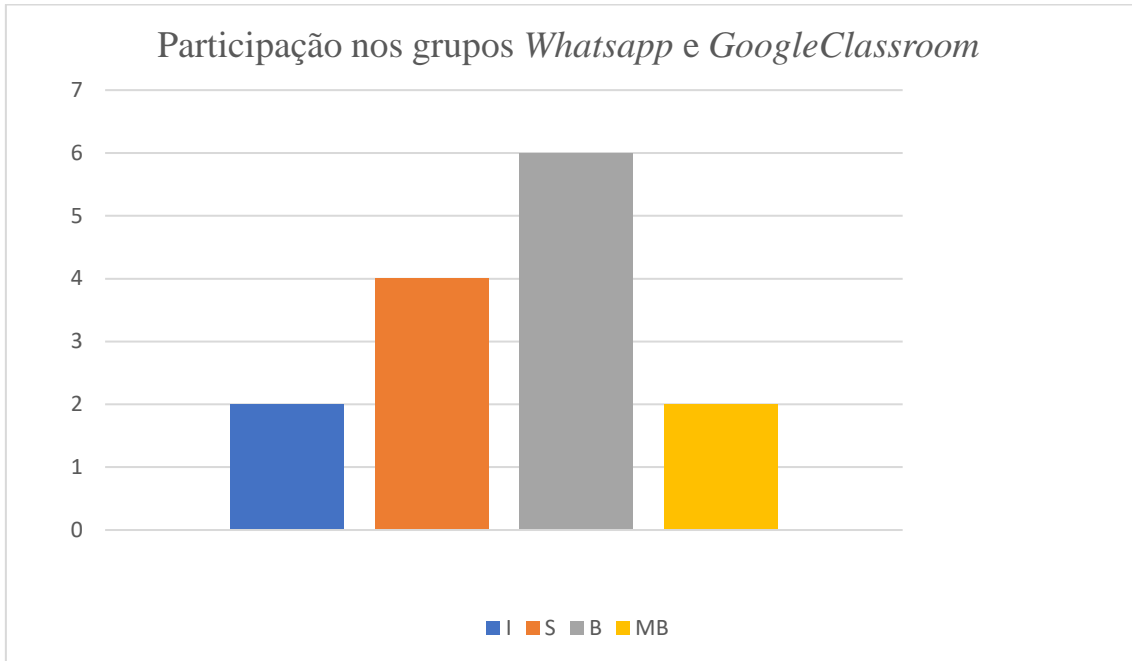


Tabela 11 - Resultado da ficha de autoavaliação – Participação nos grupos *Whatsapp* e *GoogleClassroom*

Esta tabela revela em maior variedade as opiniões dos alunos sobre a sua participação nos grupos de turma, sendo que, na realidade, quase toda a turma esteve entre o S e o B.

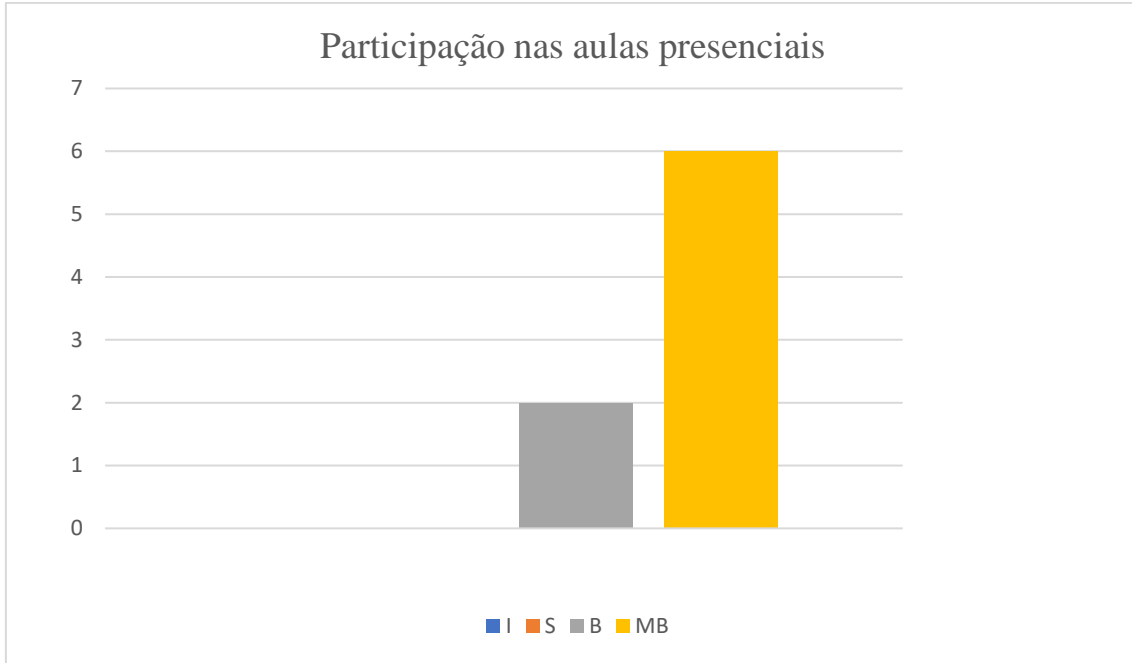


Tabela 12 - Resultado da ficha de autoavaliação – Participação nas aulas presenciais

Esta tabela demonstra capacidade de compreensão individual sobre a participação em aula, que foi em geral positiva, nas aulas presenciais.

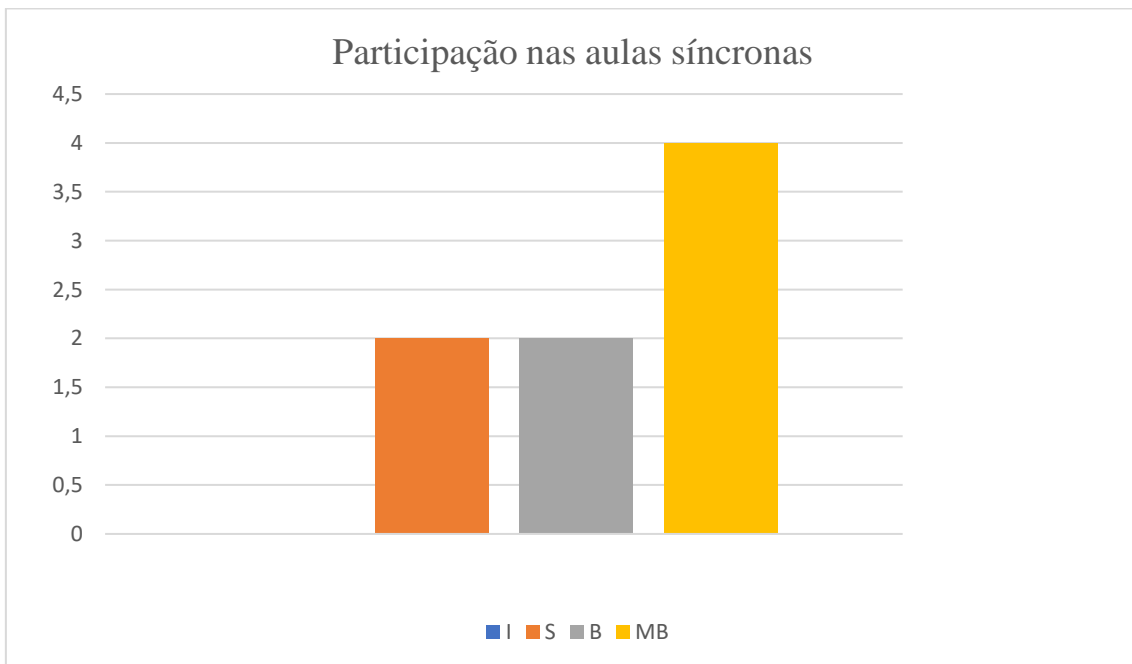


Tabela 13 - Resultado da ficha de autoavaliação – Participação nas aulas síncronas

Todos os alunos participaram na primeira aula síncrona, (as duas aulas síncronas extra não foram contabilizadas com faltas ou presenças) o que demonstra que a questão não foi apreendida pelos alunos, visto todos mereceram um MB.

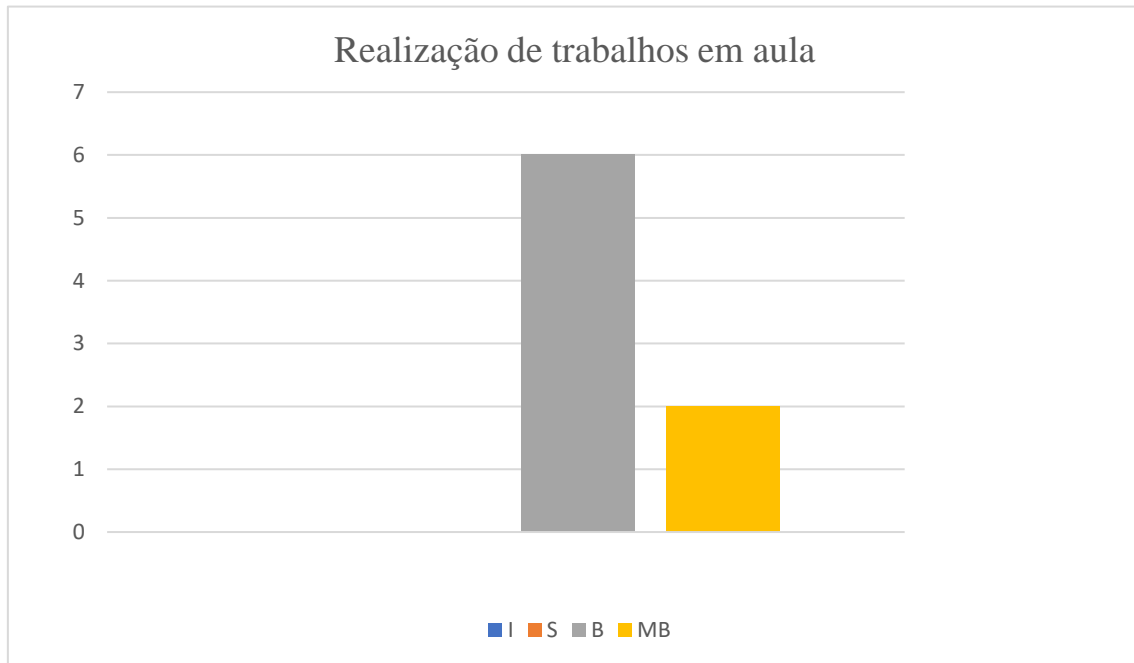


Tabela 14 - Resultado da ficha de autoavaliação – Realização dos trabalhos em aula

Resultados adequados, demonstrando, mais uma vez, capacidade de compreensão e percepção dos atos dos alunos.

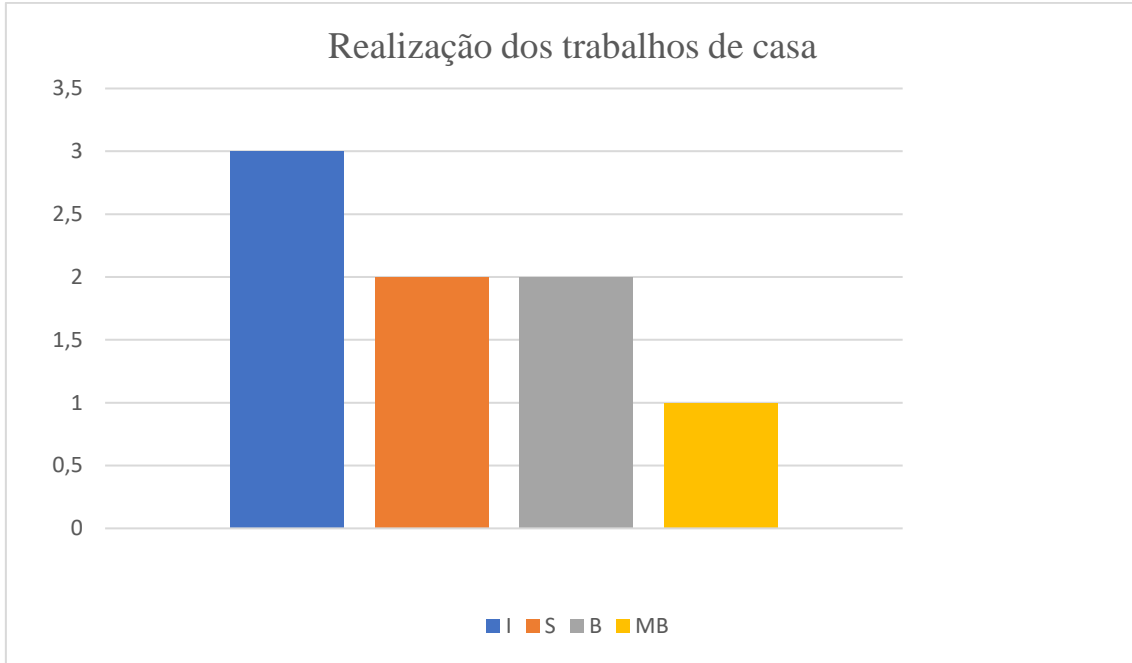


Tabela 15 - Resultado da ficha de autoavaliação – Realização dos trabalho de casa

Esta tabela revela honestidade e capacidade de introspeção dos alunos, visto que os trabalho de casa não foram produzidos por uma porção da turma.

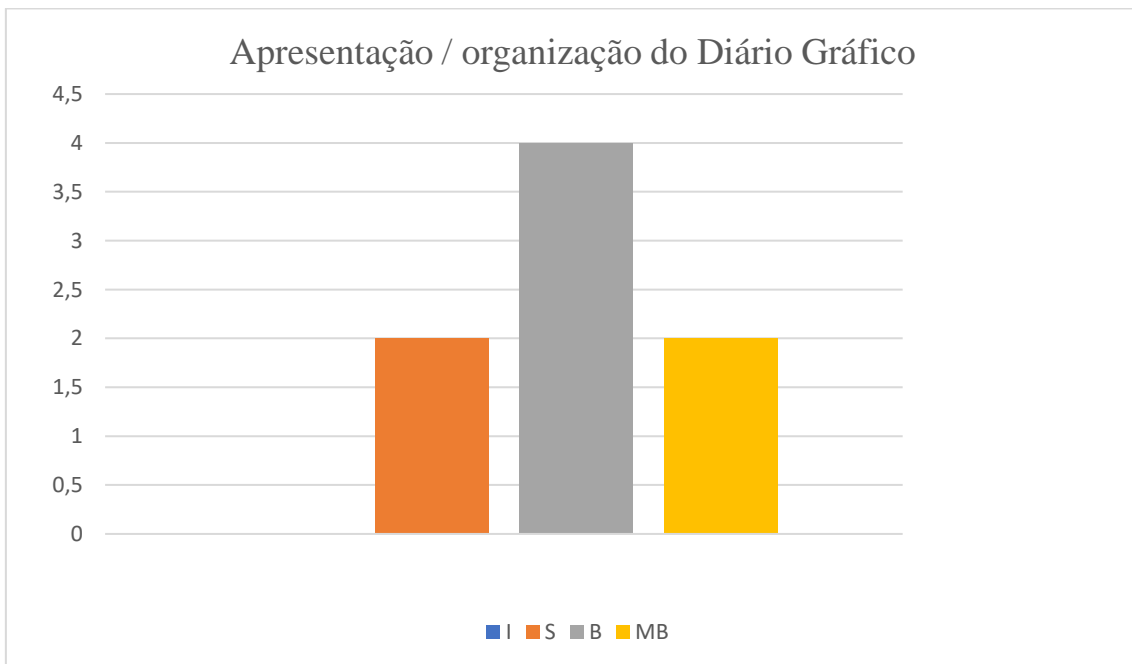


Tabela 17 - Resultado da ficha de autoavaliação – Apresentação /organização do Diário Gráfico

Os diários gráficos detiveram em geral uma boa apresentação, oscilando entre a nota S e a nota B, sendo que apenas um aluno obteve nota MB, apesar de dois considerarem este aspeto.

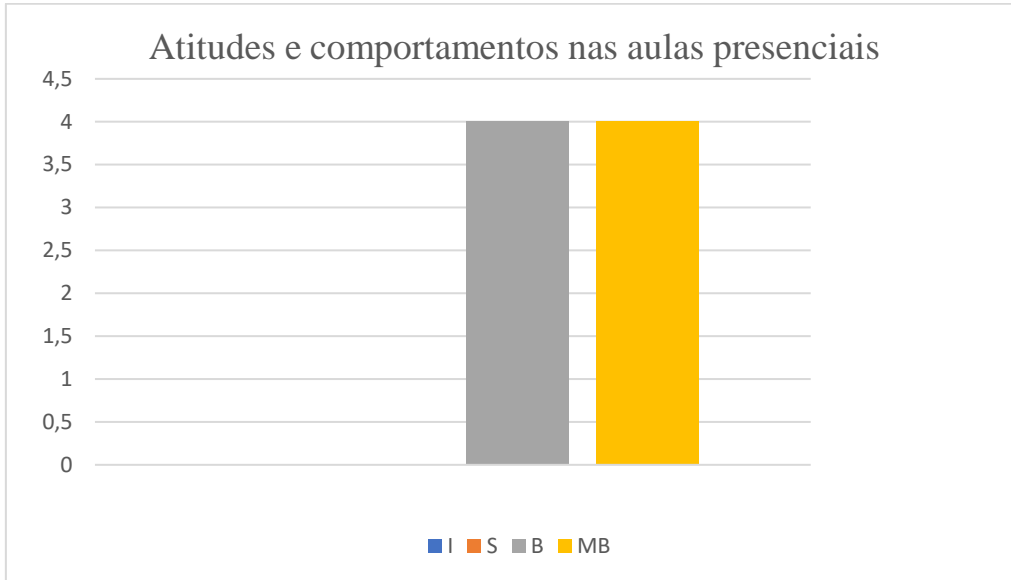


Tabela 18 - Resultado da ficha de autoavaliação – Atitudes e comportamentos nas aulas presenciais

Os alunos tiveram um comportamento em geral bastante adequado durante a UD, tanto nas aulas síncronas como presenciais, fato compreendido pelos mesmos, apresentado na tabela anterior e na tabela seguinte.

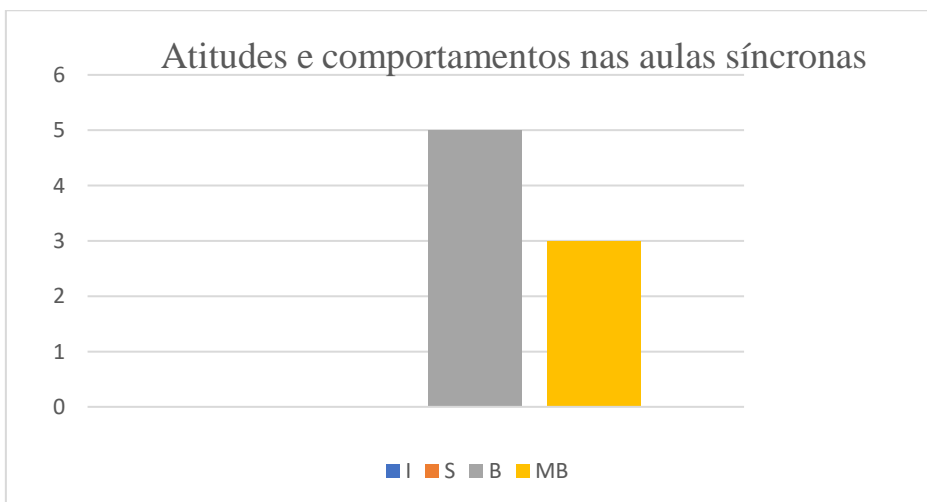


Tabela 19 - Resultado da ficha de autoavaliação – Atitudes e comportamentos nas aulas síncronas

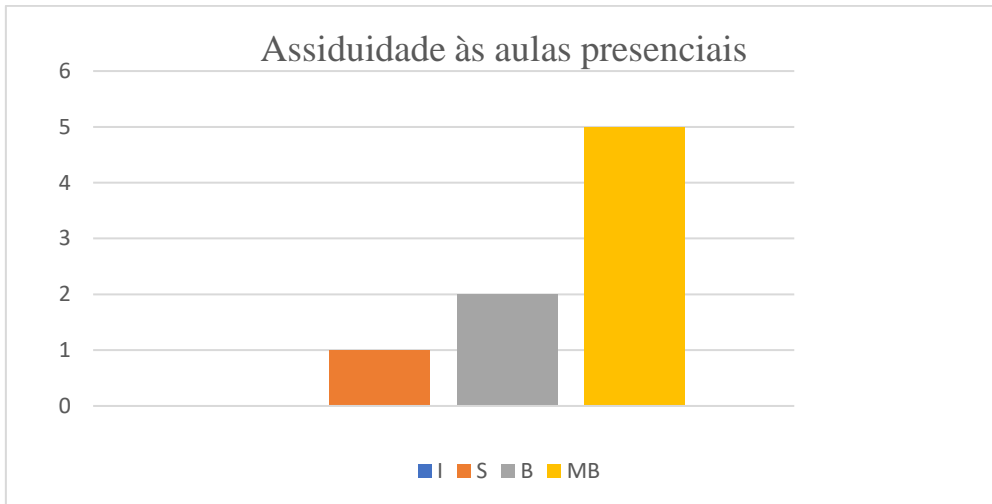


Tabela 20 - Resultado da ficha de autoavaliação – Assiduidade às aulas presenciais

Esta tabela e a tabela seguinte demonstram, mais uma vez, capacidade de compreensão individual sobre a participação, que foi muito positiva nas aulas presenciais. O único aluno que faltou, considerou que teve uma participação de nível S, de acordo com a avaliação dada posteriormente.

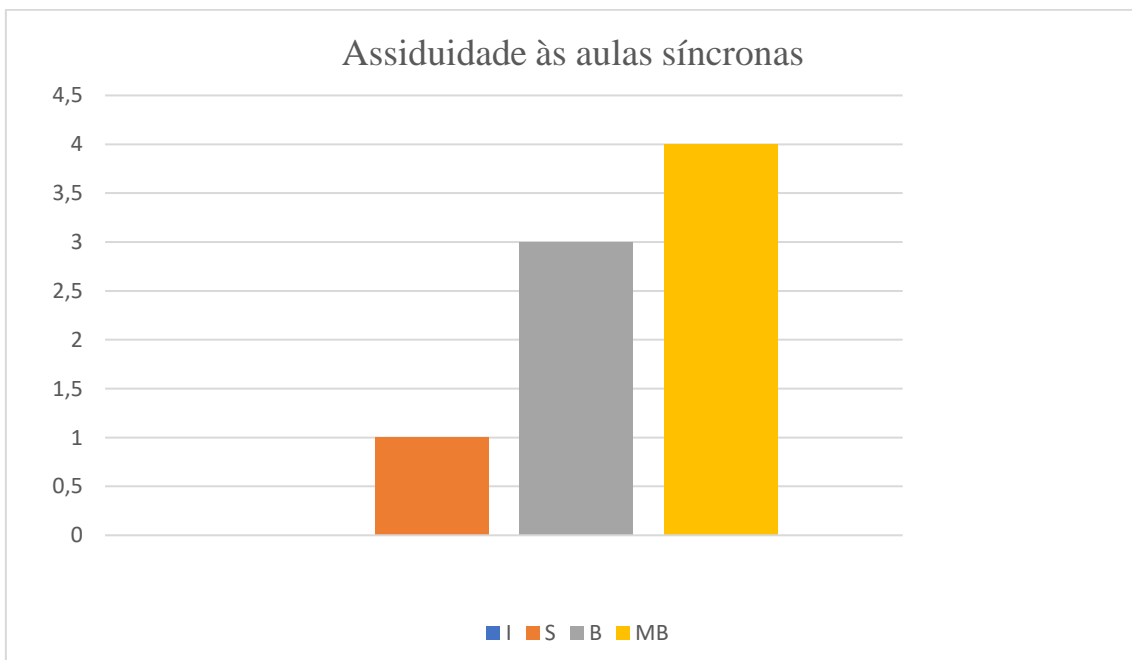


Tabela 21 - Resultado da ficha de autoavaliação – Assiduidade às aulas síncronas

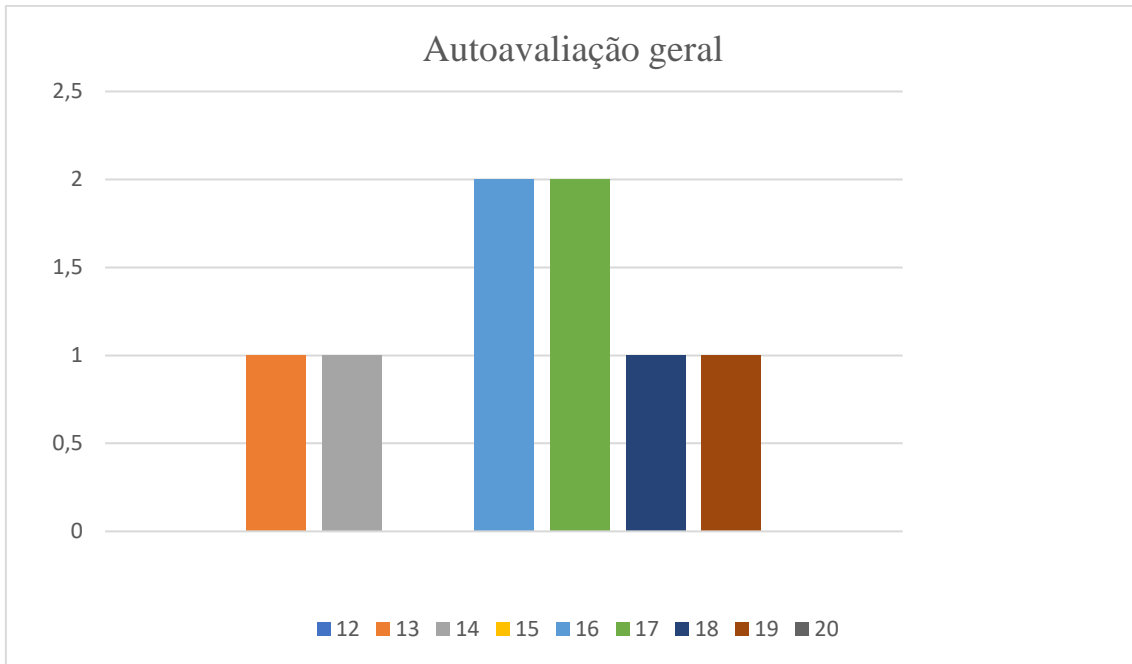


Tabela 21 - Resultado da ficha de autoavaliação – Autoavaliação geral

A autoavaliação de 1-20 revela ambição por parte dos alunos, mas em simultâneo, capacidade de análise do trabalho realizado na UD, da sua qualidade e correspondência ao requerido, pois a avaliação final foi bastante similar.

5.4 Avaliação dos trabalhos desenvolvidos

As seis fases de trabalhos foram avaliadas individualmente seguindo os critérios estabelecidos. As classificações foram bastante satisfatórias, tendo apenas dois alunos tido notas de 14. A média do primeiro trabalho é de 16,25 valores; do segundo trabalho, 16,5 valores; do terceiro trabalho, 16,5 valores; do terceiro trabalho, 15,5 valores; do quarto trabalho, 16,875 valores; do quinto trabalho, 16,875 e do sexto trabalho, o *fanzine*, 16,25 valores.

	Nota do 1º trabalho	Nota do 2º trabalho	Nota do 3º trabalho	Nota do 4º trabalho	Nota do 5º trabalho	Nota do 6º trabalho: <i>fanzine</i>
Aluno 1	17	18	20	17	19	19
Aluno 2	17	17	17	16	16	17
Aluno 3	16	16	17	16	16	16
Aluno 4	15	16	17	16	16	17
Aluno 5	18	17	16	16	17	16
Aluno 6	15	15	14	13	16	14
Aluno 7	15	16	14	14	17	14
Aluno 8	17	17	17	16	18	17
Média:	16,25	16,5	16,5	15,5	16,875	16,25

Tabela 22 – Avaliação dos trabalhos

As notas finais da UD da turma foram as seguintes:

Aluno	Média dos exercícios (40%)	<i>Fanzine</i> e Diário Gráfico (35%)	Participação no grupo <i>WhatsApp</i> (15%)	Atitudes e comportament os (10%)	Média Final
1	20	19	18	20	19,5 (20)
2	16	18	16	16	16,2 (16)
3	16	19	16	17	16,7 (17)
4	17	17	14	17	16,84 (17)
5	16	18	16	16	16,3 (16)
6	14	16	16	15	14,3 (14)
7	15	15	16	15	14,05 (14)
8	18	17	15	17	17,05 (17)

Tabela 23 – Notas finais da Unidade Didática

5.5 Avaliação da prática letiva

De modo a melhor estudar e avaliar a aplicação da UD, foi feita uma questão de resposta livre, dia 26/5/2021, com algumas orientações.

5.5.1 Questionário Final

O questionário final, intitulado de balanço, pretendia obter *feedback* dos alunos sobre a UD, os exercícios realizados, a prestação da professora na prática de ensino supervisionada, os resultados, dificuldades que tenham sentido, opinião sobre a UD, os seus pontos fortes e fracos.

<p>Balanço - Refere aspetos positivos/negativos (o que correu bem e o que correu mal), as dificuldades que tiveste, como correu a aprendizagem à distância nas três aulas síncronas, a tua opinião sobre as tarefas propostas, sobre os teus resultados, etc.</p>
--

Tabela 24 – Balanço final (autoavaliação)

5.5.2. Resultados do questionário final

Os resultados deste questionário final revelaram que, em geral, a turma retirou mais aspetos positivos do que negativos deste projeto. Abaixo deixa-se transcrito, de modo anónimo, algumas das respostas dadas.

“Aspetos positivos: a relação da professora com os alunos, a sua ajuda, as atividades...”

Aspetos negativos: nenhuns.

As tarefas foram muito boas e interessantes. Em relação aos resultados, fiquei muito surpreendida e orgulhosa comigo mesma!

“Gostei muito destas aulas porque pude fazer os exercícios com temas do meu interesse”

“Não tive muita dificuldade, pois a professora ajudou-nos bastante, foi uma experiência ótima e gostei imenso de fazer o meu fanzine!”

“A professora é simpática. importa-se com os alunos, é divertida e empenhada no seu trabalho. Tive dificuldades em confiar nas minhas capacidades e a professora ajudou-me com a autoestima. Aprendi novas técnicas de desenho que tenciono utilizar. Estou feliz com o meu fanzine e os meus resultados.”

Capítulo V- Conclusão

O presente capítulo apresenta a reflexão e análise final da implementação, desenvolvimento e conclusão da Unidade Didática “– Criação de um *Fanzine*”. Deste modo, importa considerar todo o processo realizado, refletindo sobre os fatores que permitiram a implementação desta UD com sucesso na disciplina de Desenho de Comunicação.

O relatório, assim como apresentado, está dividido em cinco capítulos essenciais para a compreensão da implementação com sucesso desta UD. A UD foi implementada na turma do primeiro ano do curso de Técnico de Design de Interiores e Exteriores (TDIE2021), correspondente ao 10º ano de escolaridade regular, na Escola Profissional de Recuperação do Património de Sintra (EPRPS), em Odrinhas, Sintra, na disciplina de Desenho de Comunicação, no módulo 4, intitulado Comunicação Visual, no ano letivo 2020/2021.

A planificação original foi desenvolvida para ser implementada através do ensino à distância devido à pandemia Covid-19 e ao fecho das escolas, mas após a mudança de regime, no qual as escolas voltaram a abrir, reformulou-se a planificação na íntegra, com o apoio da Professora Doutora Joana Afonso, professora orientadora deste relatório.

Reformulou-se a planificação de modo a tirar partido do retorno à escola dos alunos, e assim aproveitar este momento de retorno para obter mais dados e mais informação sobre a temática semicentral, motivação. Aspeto este que estava em grave ausência nos alunos quando confinados.

A planificação das aulas, apresentada neste trabalho, foi reformulada para se adaptar à nova situação quotidiana dos alunos, considerando e concluindo que, o momento em que foi implementada a UD, foi o momento mais adequado para tal.

A UD surge da observação antropológica dos baixos níveis de motivação estudantil, e dos modos em como recuperá-los, compreendendo as suas origens e expressões na vida do adolescente. Partimos da ideia de que uma boa estratégia pedagógica para alunos de artes, seria que todas as aulas produzissem um aspeto da construção de um objeto único e individualizado, o *fanzine*. Objeto este que demonstrou viabilizar aos alunos a criação de uma única obra de arte que contenha o trabalho de um módulo, que reflita de modo claro e entusiasmante, as suas ideias, os seus modos de estar, as suas paixões e reflexões pessoais. Conseguiu-se construir esta ideia de motivação

através da compreensão dos alunos que cada trabalho realizado seria utilizado para algo ainda maior, e da sua autoria.

Observou-se, ao longo deste projeto, que os alunos, com o mesmo enunciado, mas sendo-lhes permitido escolher o modelo ou temática a tratar (por exemplo, uma borboleta para um aluno, o gosto de corridas para outros, num mesmo exercício de Banda desenhada), mostraram mais interesse, autonomia, criatividade e introspeção, do que sem essa permissão estética.

Os alunos desenvolveram todas as competências do módulo ao nível do desenho, expressando que a ideia que tinham do que era saber desenhar, estava errada. Aprendendo e desenvolvendo os variados modos de se expressarem no mundo do desenho através dos exercícios das aulas, os alunos conseguiram descobrir quais os modos mais adequados para si mesmos, para as suas capacidades estéticas e para melhor expressarem as suas ideias.

Foi importante dar lugar à autonomia dos alunos em todas as aulas, não esquecendo os alunos mais introvertidos, e deste modo, os resultados foram satisfatórios, tanto a nível de avaliação, como a nível pessoal, tendo sido apreendido, na última aula, um ambiente positivo de vontade de voltar a praticar a UD, criando novos *fanzine*, tendo os alunos já novas ideias para explorar. A experimentação de materiais, assim como de temáticas, permitiu aos alunos superarem inseguranças que haviam transmitido no formulário fornecido antes da UD se iniciar. Embora a início tenham acontecido momentos de timidez e frustração, nomeadamente no que toca a exercícios que exigissem mais verosimilhança com o mundo natural, aula a aula, os alunos demonstraram-se mais decididos, mais autónomos, mais conhecedores e capazes de expressar as suas ideias. Retrospetivamente, consideramos, após reflexão na UD apresentada e implementada, que os objetivos inicialmente propostos foram cumpridos. Os alunos entenderam o processo de criação de um *fanzine*, aprenderam as diversas técnicas e materiais apresentados nos exercícios, e revelaram mudanças significativas ao nível da motivação no seu trabalhar escolar artístico.

Após elaboração desta UD, partindo da experiência e reflexão dos efeitos causados nos alunos, compreendemos os benefícios a nível de aquisição de conhecimentos, técnicas, capacidade de reflexão estética, autoconhecimento e motivação

que esperávamos que proporcionasse este projeto, pois a dedicação e empenho dos alunos e os resultados obtidos foram tremendos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Addison et al. (2010). *Understanding Art Education*. Londres: Routledge/Falmer.

Addison, Nicholas, Burgess Lesley, (2007), *Learning to Teach Art and Design in the Secondary School. A Companion to School Experience*. Second Edition, Londres: Routledge Taylor.

Abgrall, J.P. (2012). *Stimuler la mémoire et la motivation des élèves*. Esf éditeur.

Aleixo, C. et al. (2010). *Roteiro avaliação de textos*. ed. Ministério da Educação - Gabinete de Avaliação Educacional. Lisboa: GAVE.

Ausubel, D., Novak, J., & Hanesian, H. (1978). *Educational Psychology: A Cognitive View*. New York Holt, Rinehart & Winston.

Benson, N. (2012) *The Psychology Book*. Londres: DK.

Biel, J. (2017). *Make a Zine!: Start Your Own Underground Publishing Revolution*. Oregon: Microcosm Publishing

Brunetti, I. (2011) *Cartooning Philosophy and Practice*. Connecticut: Yale University Press.

Carré, P., & Fenouillet, F. (2019). *Traité de psychologie de la motivation*. França: Dunod.

Censabella, S. (2007). In Bilan neuropsychologique de l'enfant. Mardaga. Obtido de <https://www.cairn.info/bilan-neuropsychologique-de-l-enfant--9782870099643-page117.htm>

Chi, M. T., & Wylie, R. (2014). *The icap framework: Linking cognitive engagement to*

active learning outcomes. *Educational Psychologist*, 49(4).

Claxton, G. & Powell, G. (2019). *Powering Up Students: The Learning Power Approach to high school teaching*. Inglaterra: Crown House Publishing

CMS, (2018). *Oferta Educativa no âmbito do Ensino Secundário*, CMS: Sintra.

Cosme, A. (2018). *Autonomia e Flexibilidade Curricular*. Porto: Porto Editora.

Damasio, A. R. (1998). *Motion in the perspective of an integrated nervous system*.

Brain Research Reviews, 26. Obtido de

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5706589/mod_resource/content/1/emotion-in-the-perspective-of-an-integrated-nervous-system.pdf

Darroz, L. M. (2018). *Aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel*. *Revista Espaço Pedagógico*, 25(2), 576–580. doi:10.5335/rep.v25i2.8180. Obtido de: scihub.se/10.5335/rep.v25i2.8180

Decreto do Presidente da República n.º 226/1992. *Diário da República* n.º 66/1992, Série B de 1992-03-19. Lisboa: Presidente da República.

Decreto do Presidente da República n.º 35/2014. *Diário da República* n.º 117/2014, Série I de 2014-06-20. Lisboa: Presidente da República.

Decreto do Presidente da República n.º 18/2015. *Diário da República* n.º 198/2015, Série II de 2015-10-09. Lisboa: Presidente da República.

Decreto do Presidente da República n.º 115/97. *Diário de República* n.º 115/2009, Lisboa: Presidente da República.

Duncombe, S. (2017). *Notes from Underground: Zines and the Politics of Alternative Culture*. Portland: Microcosm Publishing.

- DN/Lusa (2021). *Professores notam "abandono de interesse" dos alunos nas aulas que terminam hoje. "Desmotivados e cansados"* [consult.2022-05-05] Obtido de <https://www.dn.pt/sociedade/professores-notam-abandono-de-interesse-dos-alunos-nas-aulas-que-terminam-hoje-13502452.html>
- Eisner, W. (2011). *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*. Manhattan: W. W. Norton & Company.
- Eisner, E. (2008). *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. Manhattan: W. W. Norton & Company.
- Efland, A. (1979). *Conceptions of Teaching in Art Education*, Art Education, 32:4, 21-35. Ohio: The Ohio State University.
- Efland, A. (1995). *Changes in the Conceptions of Teaching in Art Education*. in NEPERUD, Ronald W. (ed.) – *Context, content and community in Art Education: beyond post modernism*, Nova Iorque: Teachers College Press.
- Estrela, A. (1994). *Teoria e prática de observação de classes* Porto: Porto Editora.
- Frank, A. 1929-1945. (2003). *The diary of Anne Frank: the revised critical edition*. Nova Iorque: Doubleday.
- Fernandes, J. (2017). *Toponímia Sintrense*. Obtido a 22 de dezembro de 2019: <https://tudodenovoaocidente.blogs.sapo.pt/toponimia-sintrense-alfaquiues->
- Frade, M. & Antunes, J. (2015). Escola Profissional de Recuperação do Igreja Paroquial de São João das Lampas. (2011, 27 de julho). Obtido a 5 de janeiro de 2020 de http://www.monumentos.gov.pt/Site/APP_PagesUser/SIPA.aspx?id=6126
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Nova Iorque:

Basic Books.

Heacox, D. (2002). *Differentiating Instruction in the Regular Classroom: How to Reach and Teach All Learners, Grades 3-12*. Minneapolis: MN: Free Spirit.

Hickman, R. (2004). *Art Education 11-18: Meaning, Purpose and Direction*. Londres: Continuum.

Houdé, O. (2018). *L'école du cerveau: de Montessori, Freinet et Piaget aux sciences cognitives*. Bruxelas: Margada.

Houdé, O. (2018). *Le raisonnement*. França: Universitaires de France.

Le Gall, D., Besnard, J., Havet, V., Pinon, K., & Allain, P. (2009). *Contrôle exécutif, cognition sociale, émotions et métacognition*. In *Revue de neuropsychologie* (Vol. 1, pp. 24-33). Obtido de <https://www.cairn.info/revue-de-neuropsychologie-2009-1-page-24.htm?contenu=article>

Lieury, A. (2017). *35 grandes notions de psychologie cognitives*. França: Dunod.

Lieury, A., & Léger, L. (2020). *Introduction à la psychologie cognitive*. França: Dunod.

Lieury, A., & Fenouillet, F. (1997). *Motivação e Sucesso Escolar*. Lisboa: Editorial Presença.

Lopes, J. P & Silva, H. S. (2020). *50 Técnicas de Avaliação Formativa*. Lisboa: Factor.

Maier, H. W (1988). *Three Theories of Child Development*. Lanham: University Press of America.

Muñoz, D. (2020). *Escribir con viñetas, pensar en bocadillos*. Madrid: Es Pop Ediciones.

McCloud, S. (2006). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. Nova Iorque: William Morrow Paperbacks.

McCloud, S. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. Toronto: Harper Perennial.

McCloud, S. (2000). *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*. Nova Iorque: William Morrow Paperbacks.

Michaelis On-line. (2014). *Motivação* [consult.2022-05-05] Obtido de <https://michaelis.uol.com>.

Pantaleão, S. M. (2021). *Evolução Humana Universidade Federal de Itajubá*. Obtido em 1 de setembro de 2022 de https://cesad.ufs.br/ORBI/public/uploadCatalogo/08593902092013Evolucao_Aula_7.pdf

Portugal, Ministério da Educação. (2018) *Aprendizagens essenciais: Articulação com o perfil do aluno de Desenho A 11.º e 12.º anos*. [Consultado em 2022-06-06]. Obtido de https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/11_desenho_a.pdf

Price, D. (2005). *Energy and Human Evolution*. Dieoff. Obtido em 1 de setembro de 2022 de <https://www.resilience.org/stories/2005-01-07/energy-and-human-evolution/>

Phillips JR, John L. *A teoria de Piaget sobre as origens do intelecto* (1975). Socicultur - Divulgação Cultural, Lda, Lisboa.

Ramos, Artur (Coord.); Queiroz, João Paulo; Barros, Sofia Namora; Reis, Vítor dos (2001) *Desenho A, 10º Ano: Curso Científico-Humanístico de Artes Visuais*. Portugal: Ministério da Educação, Departamento do Ensino Secundário. Obtido

de <https://www.dge.mec.pt/desenho-ch-av>

Ramos, Artur (Coord.); Queiroz, João Paulo; Barros, Sofia Namora; Reis, Vítor dos (2002) *Desenho A, 11º E 12º Anos: Curso Científico-Humanístico de Artes Visuais*. Portugal: Ministério da Educação, Departamento do Ensino Secundário. Obtido de <https://www.dge.mec.pt/desenho-ch-av>

Ramos, A. (2010). *Retrato - O Desenho da Presença*. Lisboa: Editora Campo da Comunicação.

Read, H. (2007). *Educação pela arte*. Lisboa: Edições 70.

Renaud, C. (2011). *Composition de la bande dessinée*. Paris: PLGPPUR.

Ribeiro, A.C. (1990). *Desenvolvimento Curricular*. Lisboa: Texto Editora.

Roldão, M. (1999). *Os professores e a gestão do currículo*. Porto: Porto Editora.

Roldão, M. (2017). *Currículo do ensino básico e do ensino secundário – para a construção de aprendizagens essenciais baseadas no Perfil dos Alunos*. Obtido em 1 de agosto de 2022 de https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto_Autonomia_e_Flexibilidade/ae_documento_enquadrador.pdf

Roldão, M. (2003). *Gestão Do Currículo e Avaliação de Competências*. Lisboa: Editorial Presença.

Sears, R, R (1957). Personality, *Annual Review of Psychology*, 1950, 1: (105-118)
Schacter DL, Gilbert DT, Wegner DM. (2011). *Psychology*. Nova Iorque: Worth.

Todd, M. & Pearl E. (2006). *Whatcha Mean, What's a Zine?* Boston: Clarion Books.

Tran-Thong (1981). *Estádios e conceito de estádio de desenvolvimento*. Lisboa: Edições Afrontamento.

University of Chicago Press Journals. (2009). *Live Fast, Die Young*. ScienceDaily. Obtido em 1 de setembro de 2022 de www.sciencedaily.com/releases/2009/03/090309162121.html

Wallon, H. (1983). *As origens do carácter da criança*. Lisboa: Moraes Editores.

União das Freguesias de São João das Lampas e Terrugem (2019). Obtido de <https://uflampasterrugem.pt/>

Veiga, F. H. (2017). *Aprendizagem por descoberta*. (texto cedido pelo Professor Feliciano Veiga aos alunos na UC Processo Educativo: Desenvolvimento Aprendizagem). Lisboa: IEUL.

Veiga, F. H. (2017). *Interações verbais e relação professor aluno*. (texto cedido pelo Professor Feliciano Veiga aos alunos na UC Processo Educativo: Desenvolvimento e Aprendizagem). Lisboa: IEUL.

Veiga, F. H. (2013). *Psicologia da Educação: teoria, investigação e aplicação*. Lisboa: Climepsi Editores

Knapik, J. (2008) *Gestão de Pessoas e Talentos*. Curitiba, Editora IBPEX.

Zink, R. (1999). *Literatura Gráfica? Banda desenhada portuguesa contemporânea*. Oeiras: Celta Editora.

APÊNDICES

Questionário Inicial

Turma TDIE2023 Fanzine

**Obrigatório*

1. Qual é o teu nome completo? *

2. Qual é a tua idade? *

3. Onde resides? *

4. Qual é a tua nacionalidade? *

5. Como vais para a escola? *

Marcar tudo o que for aplicável.

- Autocarro
- Comboio
- De carro
- De comboio e autocarro
- A pé

6. Quais são as habilitações literárias dos teus pais? *

Marcar tudo o que for aplicável.

- MENOS DE 4 ANOS DE ESCOLARIDADE
- 4 ANOS DE ESCOLARIDADE (1.º ciclo do ensino básico)
- 6 ANOS DE ESCOLARIDADE (2.º ciclo do ensino básico)
- 9.º ANO (3.º ciclo do ensino básico)
- 11.º ANO
- 12.º ANO (ensino secundário)
- CURSO TECNOLÓGICO/PROFISSIONAL/OUTROS
- BACHARELATO
- LICENCIATURA
- PÓS-GRADUAÇÃO
- MESTRADO
- DOUTORAMENTO
- CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO TECNOLÓGICA
- Outra: _____

7. Quantas pessoas tens do teu agregado familiar? Tens irmãos? Quantos? *

8. Que idade tem a tua mãe e o teu pai ou encarregados de educação? *

9. Os teus pais têm emprego? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não

08/09/22, 22:31

Questionário Inicial

10. Se o teu pai tem emprego que contrato tem? *

Marcar apenas uma oval.

- Efetivo
- Conta própria
- Reformado
- Contrato a prazo

11. Se a tua mãe tem emprego que contrato tem? *

Marcar apenas uma oval.

- Efetivo
- Conta própria
- Reformado
- Contrato a prazo

12. Já reprovaste? Se sim, quando? *

13. Quais são as tuas ambições profissionais futuras? Queres prosseguir nos estudos? *

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

<https://docs.google.com/forms/d/19FFu1XCe87NVyHUzFITY0MQLZJwA2NTybCY6g8ctf54/edit>

3/4





REGRAS

1. Atrasos.
2. Telemóvel.
3. Dúvidas.
4. Trabalho de casa.
5. Diário Gráfico.
6. Lugares.
7. Limpeza.



AVALIAÇÃO

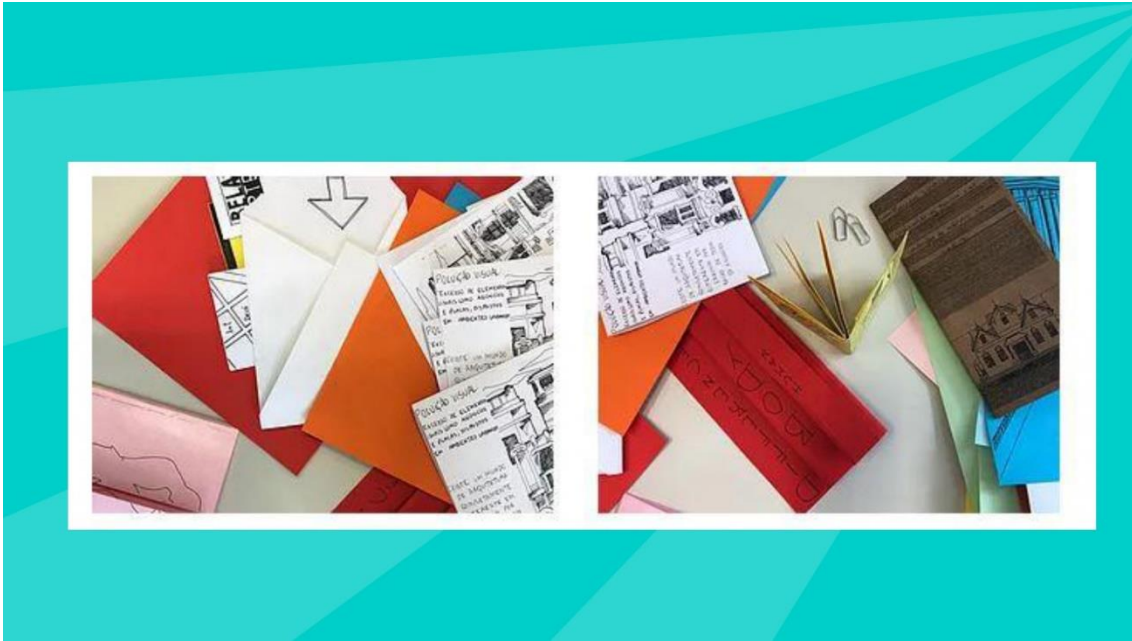


Domínio	Instrumentos de Avaliação	%
Domínio técnico de representação Domínio de conhecimentos Capacidade de inter-relacionar conhecimentos	Trabalhos realizados nas aulas	40%
	Participação nos Grupos Online de Turma	15%
	Fanzine Diário Gráfico	35%
Atitudes e Comportamentos	Observação Direta Autoavaliação Heteroavaliação	10%

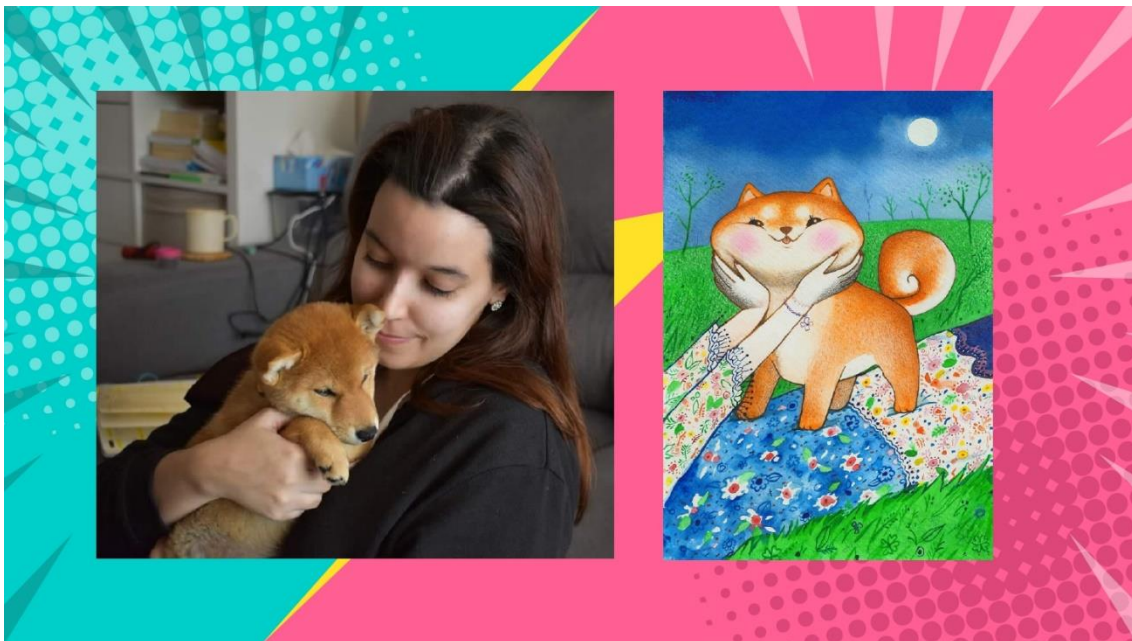
o que é o FANZINE?



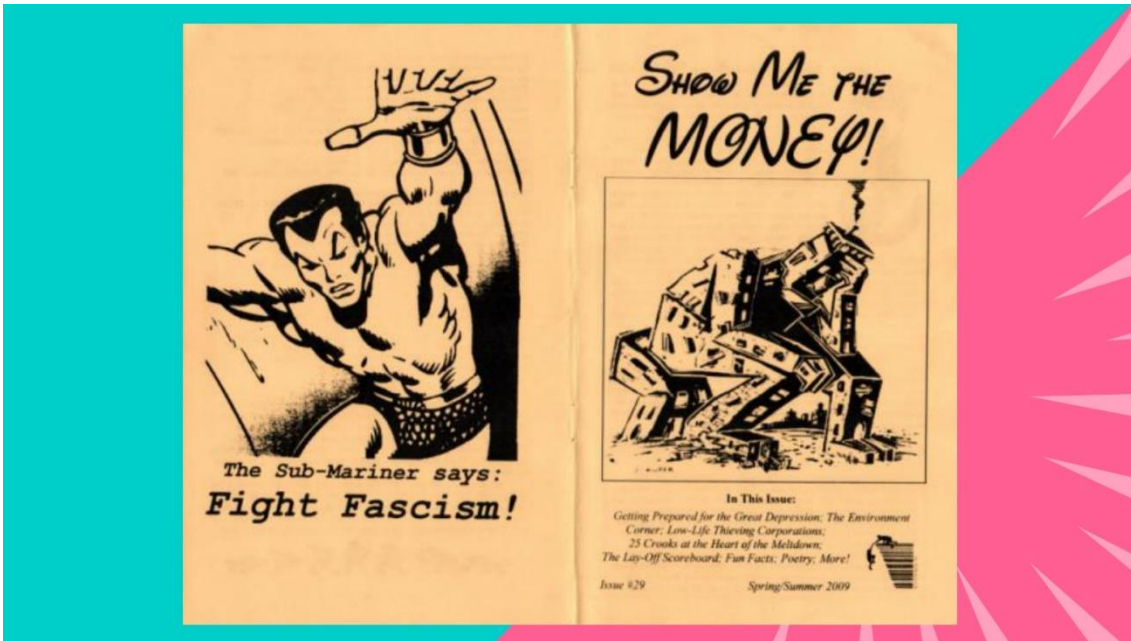










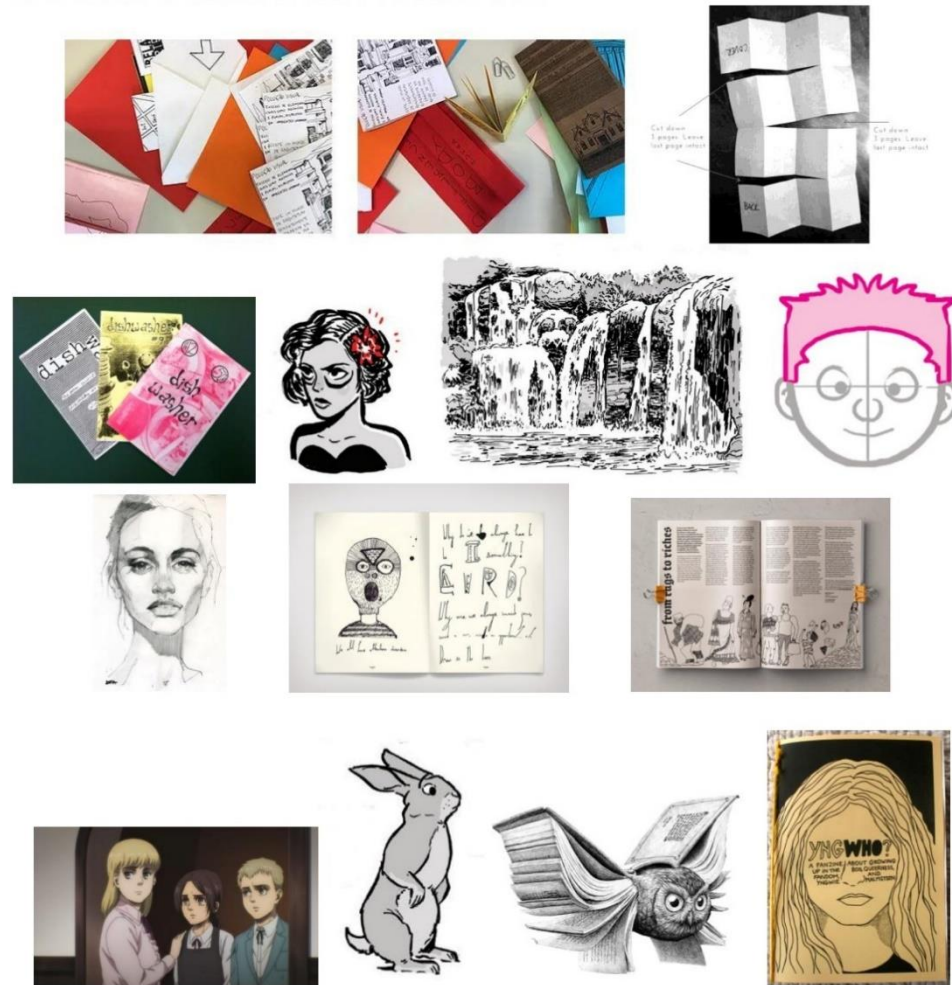






FANZINE

UD a implementar na cadeira de Desenho da Prof.ª Dra. Sónia Sarroeira
Turma: TDIE2023- Téc. De Design de Int/Ext 2020-2023
21 de Abril a 19 de Maio de 2021 / 4ªs 13h00-17h00



Professora Maria da Luz Fernandes
Abril 2021

Contatos e Grupos de Turma

Email: maria.fragosofernandes@gmail.com

Whatsapp: 917 210 020

Google Classroom: <https://classroom.google.com/u/0/c/MzIzNjMwNjU0MzY2>

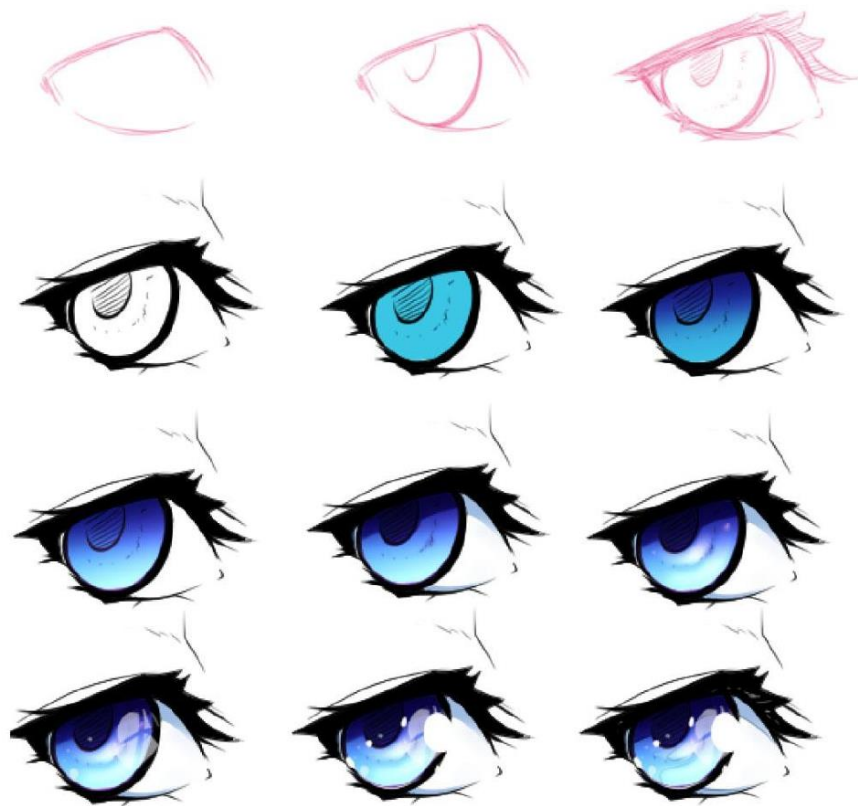
(Usa o email para fazer perguntas privadas, o WhatsApp para partilhar a tua pesquisa, fazer perguntas rápidas e debater ideias, e o Google Classroom para colocares os trabalhos realizados na aula e em casa, assim como para aceder a materiais para as aulas. A partilha de ideias e perguntas de modo organizado são sempre bem-vindas!)

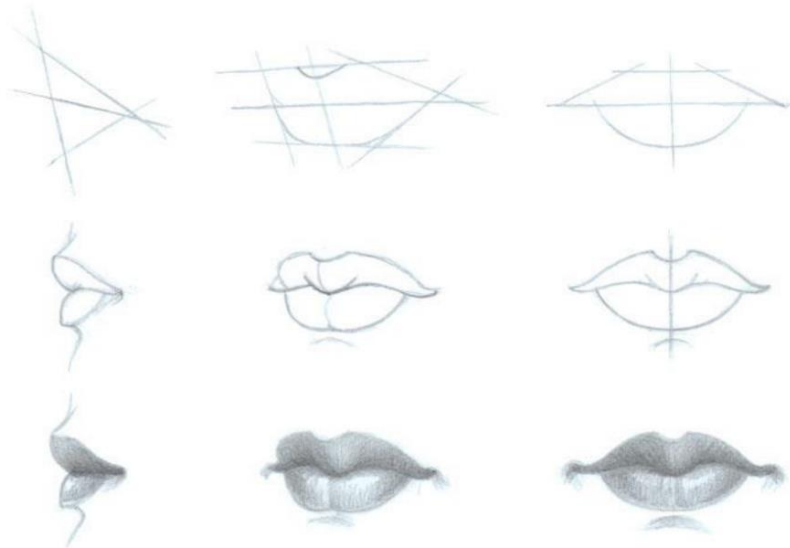
Avaliação

Domínio	Instrumentos de avaliação	Percentagem
• Domínios técnicos de representação	• Trabalhos realizados nas aulas	40%
	• Participação grupo WhatsApp	15%
• Domínio dos conhecimentos	• Fanzine	35%
• Capacidade de inter-relacionar conhecimentos	• Diário-gráfico	
• Atitudes e comportamentos	• Observação direta	10%
	• Autoavaliação e heteroavaliação	

Fanzine

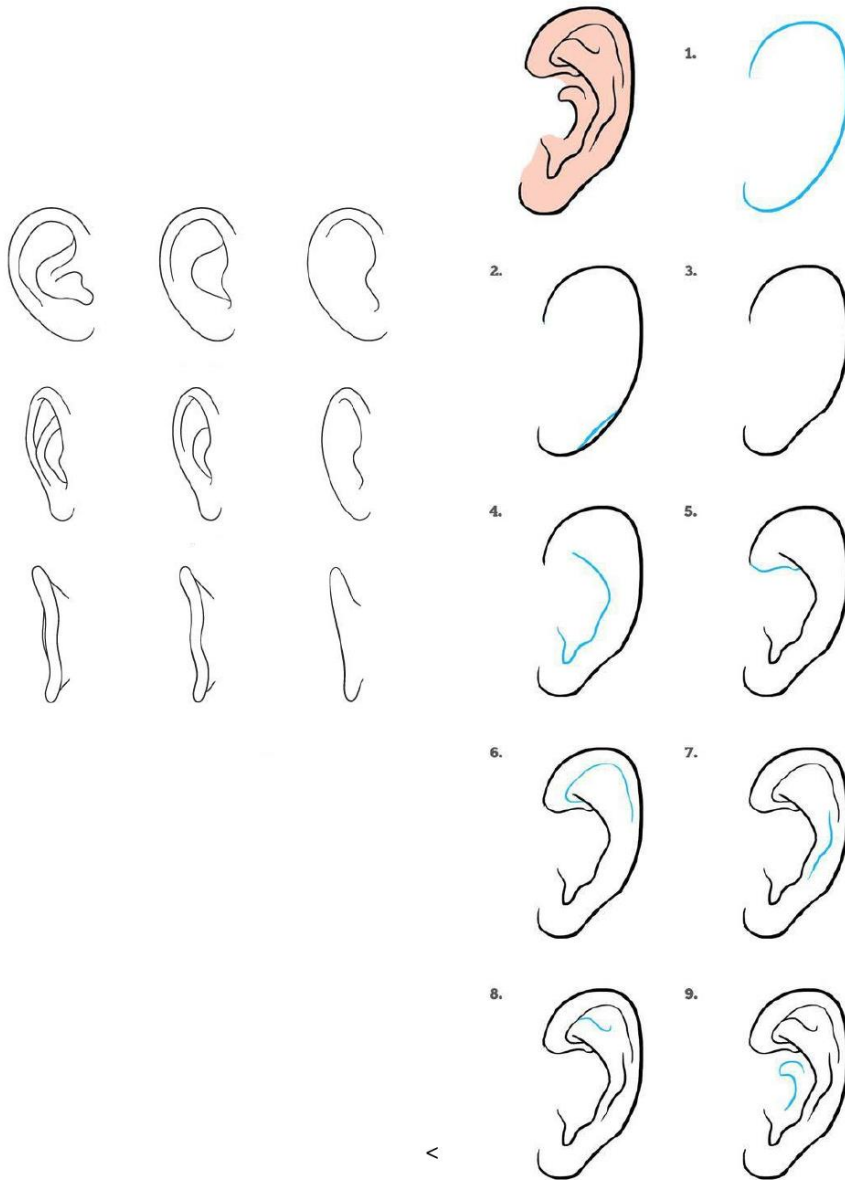
Como desenhar olhos Anime

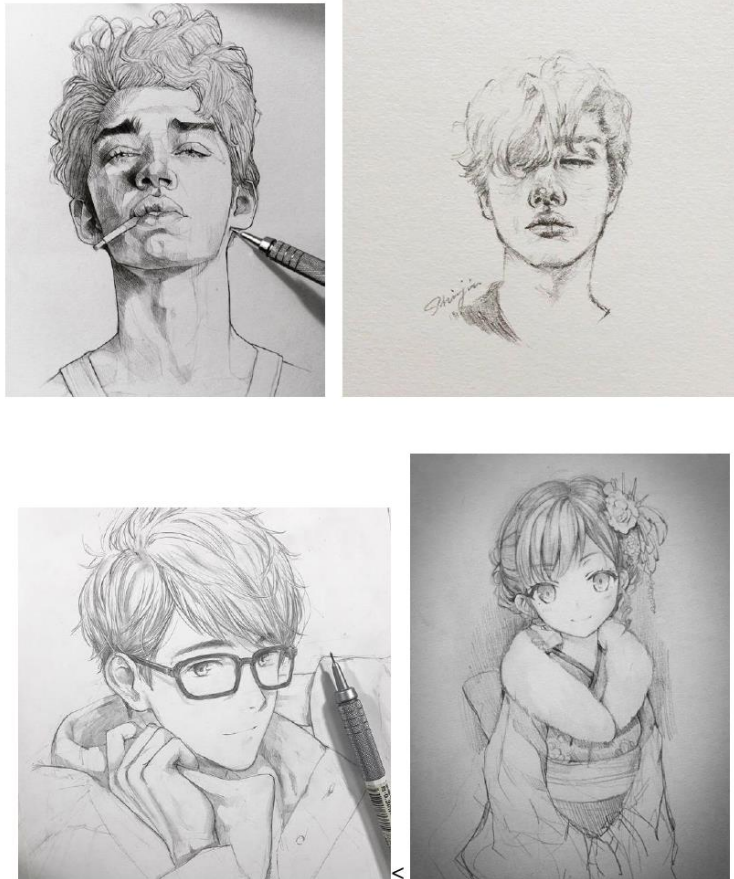




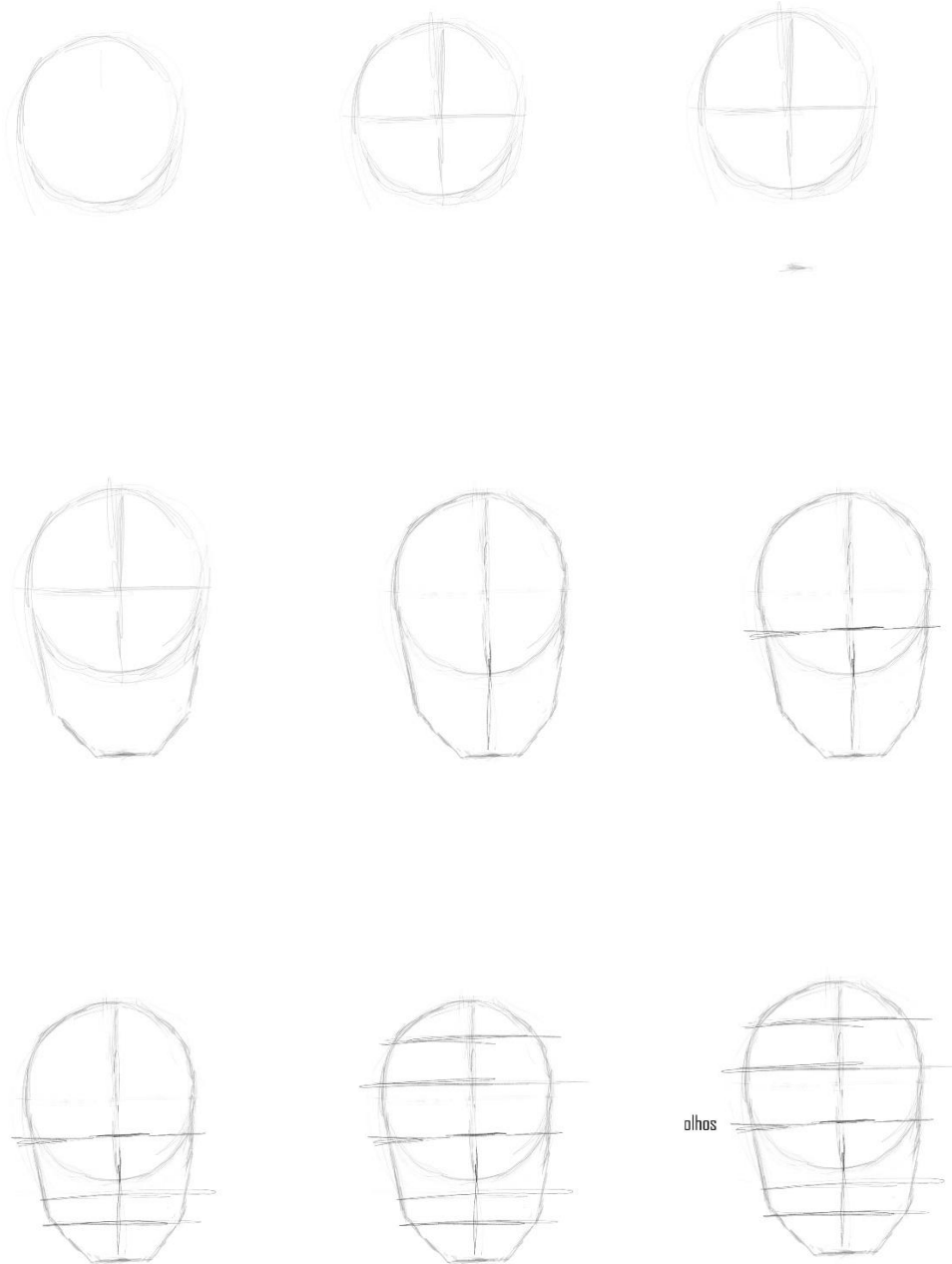
como desenhar a boca

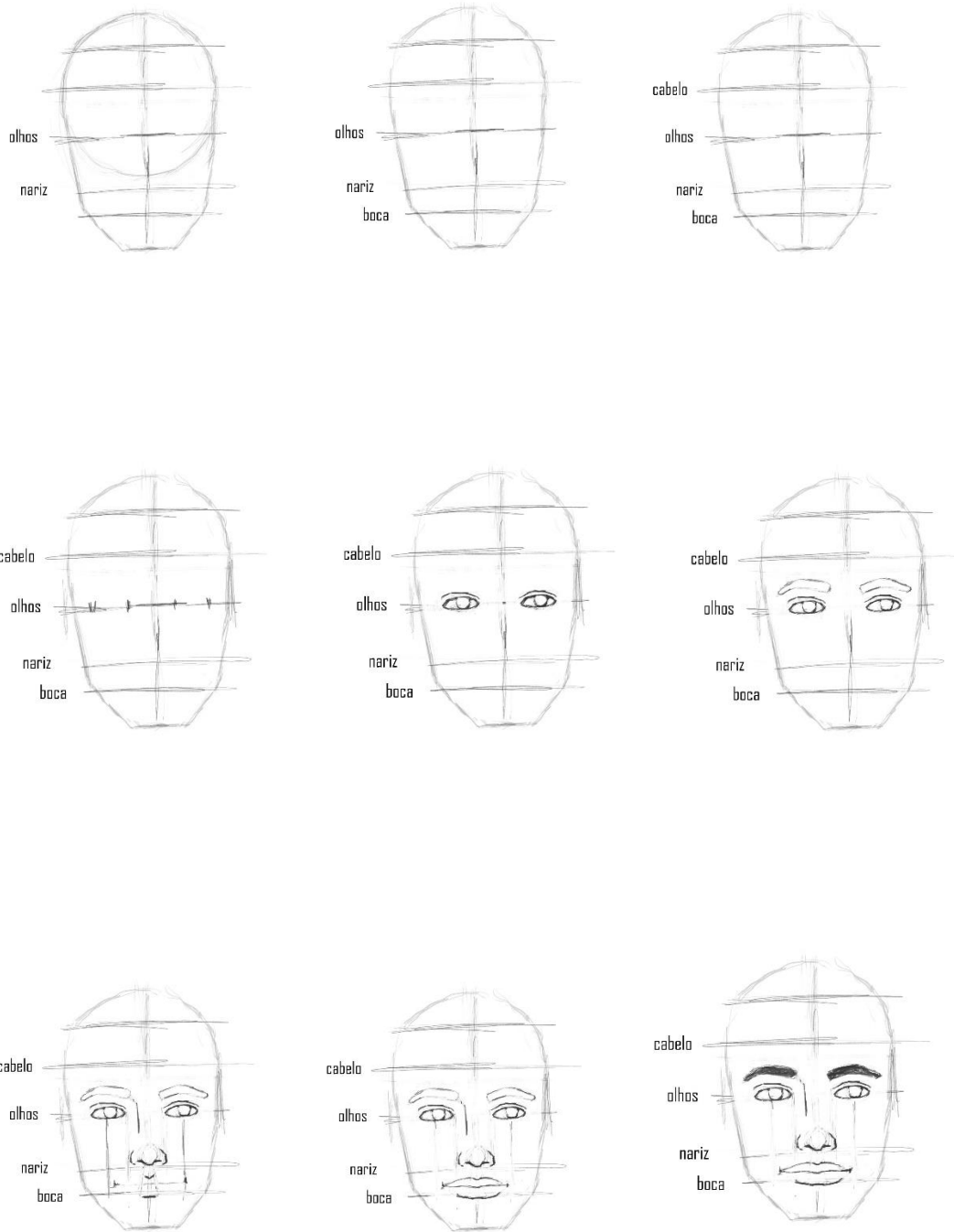
Como desenhar a orelha

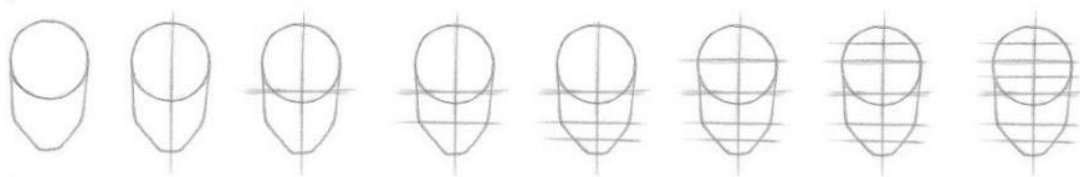
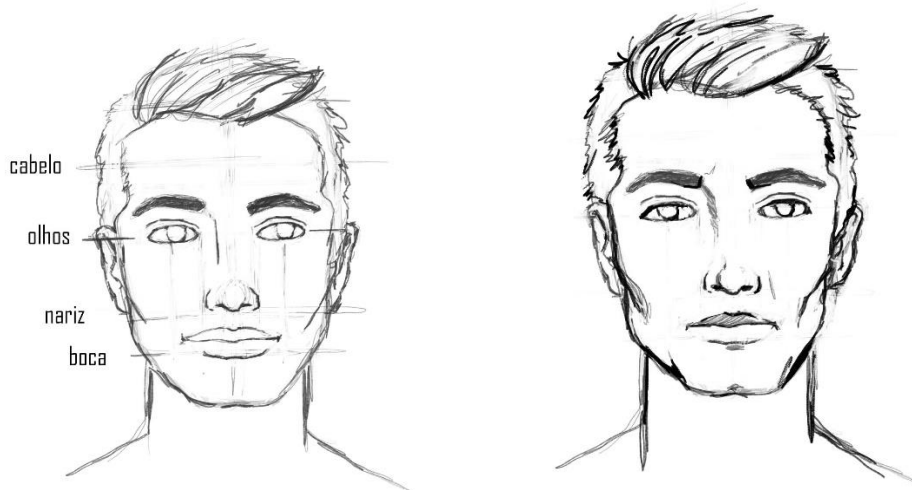
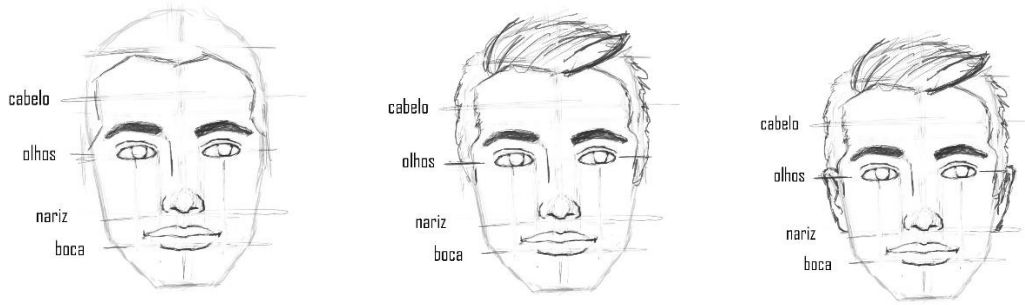


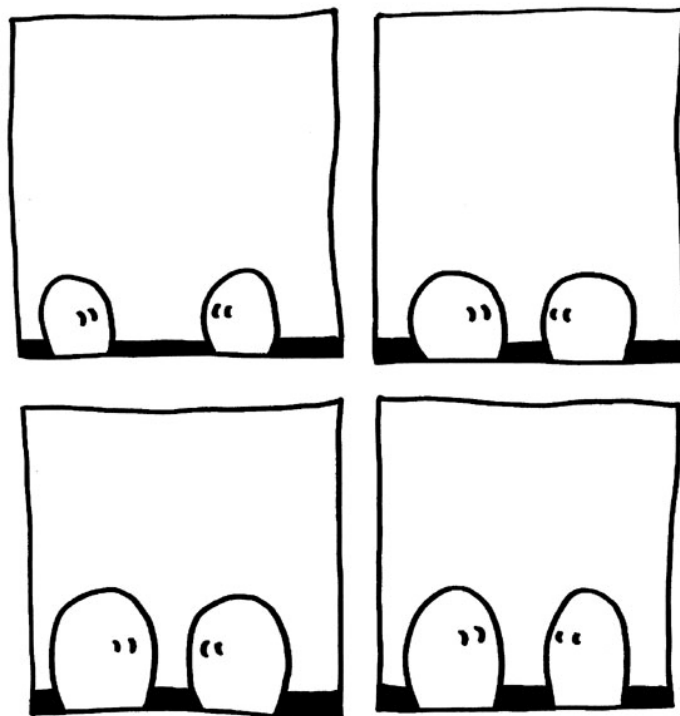
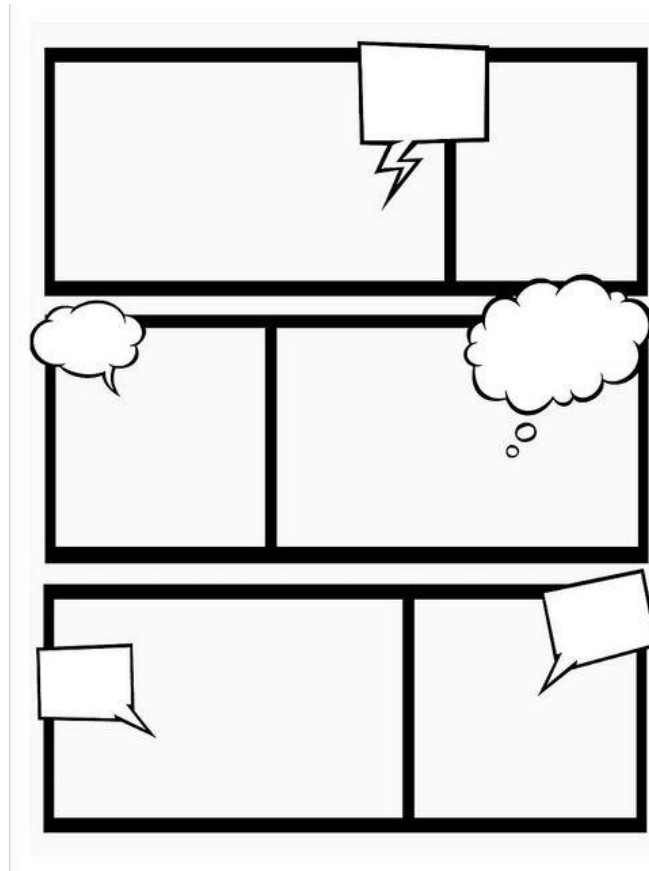


Professora Maria da Luz Fernandes
Odrinhas, 28 de abril de 2021



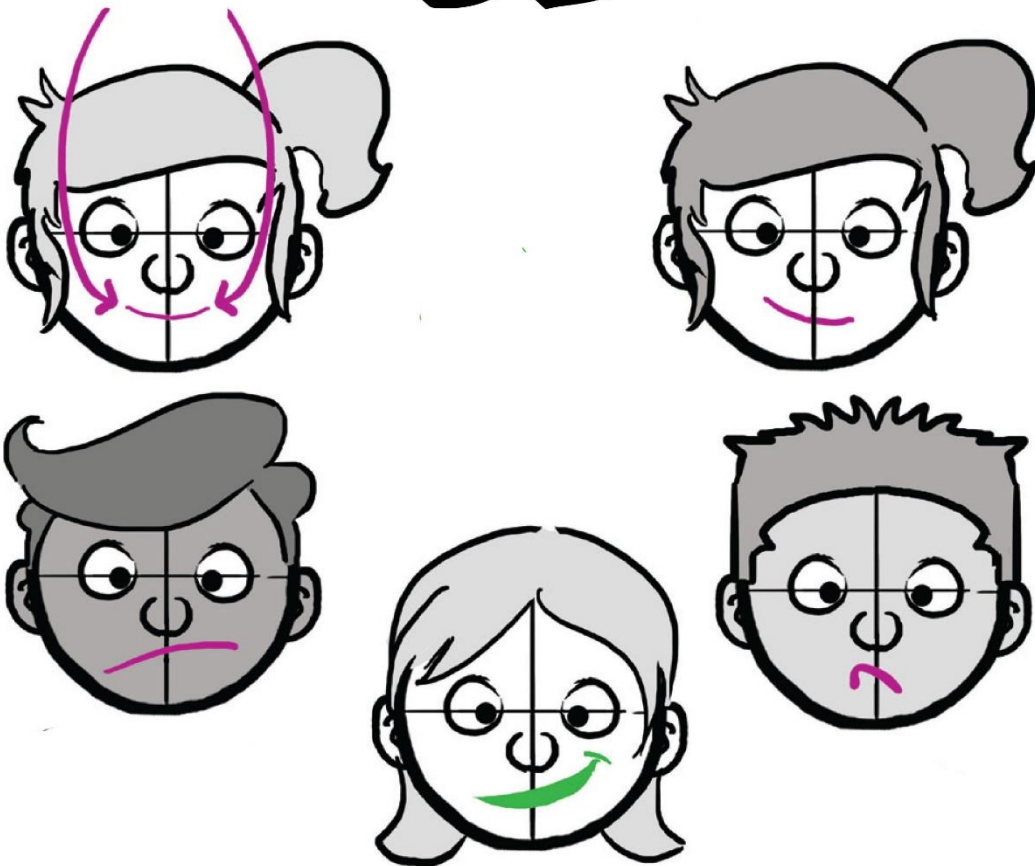






MANUAL

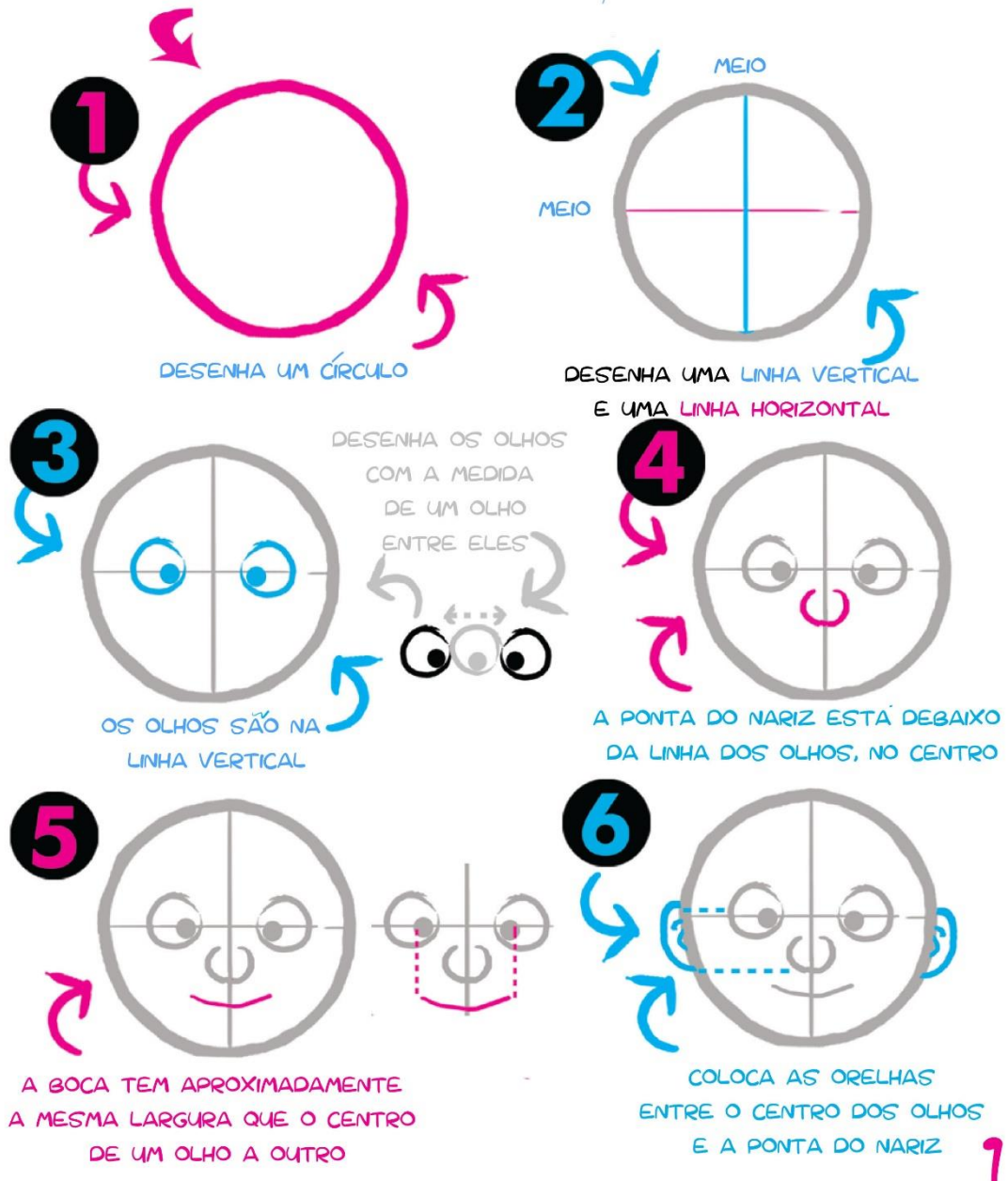
BD



nome:

FACES

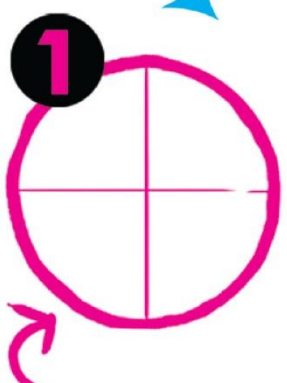
ESTE É UM MÉTODO SIMPLES E EFICAZ DE COLOCAR OS ELEMENTOS (OLHOS, NARIZ, ORELHAS E BOCA) NA CABEÇA DO PERSONAGEM



ÂNGULOS


NO MUNDO DA BD, SABER DESENHAR PERSONAGENS EM ÂNGULOS DIFERENTES É MUITO IMPORTANTE!

NÃO TE ESQUEÇAS QUE A CABEÇA É 3D




1

IMAGINA QUE O CÍRCULO É UMA ESFERA OU UMA BOLA



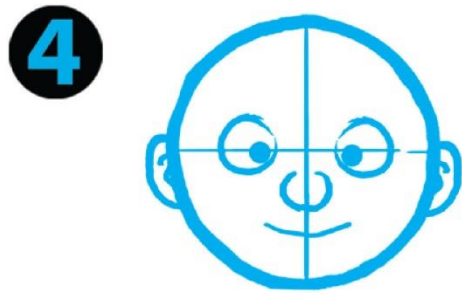
2

SE A VIRARMOS, A LINHA VERTICAL VAI TORNAR-SE CURVA




3

SE A INCLINAMOS PARA CIMA OU PARA BAIXO, A LINHA HORIZONTAL VAI TORNAR-SE CURVA



4

COMO JÁ SABES ONDE AS CARACTERÍSTICAS DA FACE FICAM...




5

NÃO TE ESQUEÇAS QUE O NARIZ SAI DA BOLA!

...PODES DESENHAR UMA CARA A OLHAR PARA CIMA!

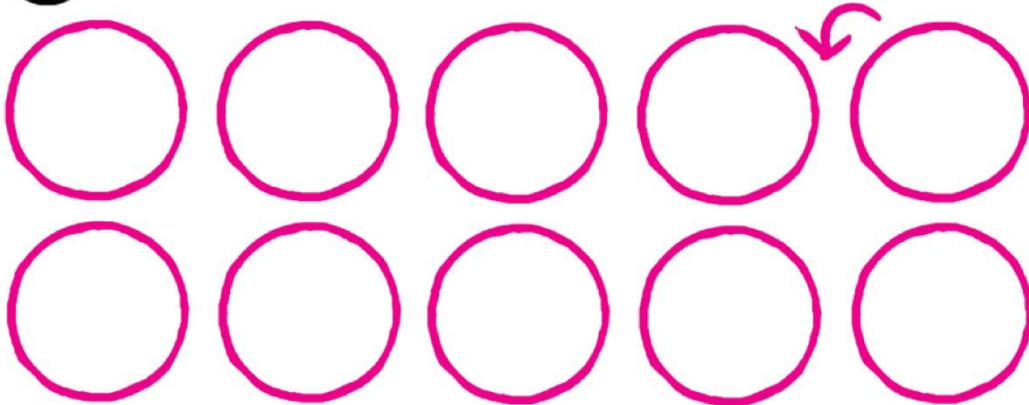
NOTA:
SE DO NOSSO ÂNGULO OS OLHOS SÃO CÍRCULOS, DE OUTRO ÂNGULO SÃO OVAIS!



2

FOLHA DE EXERCÍCIOS 1

1 DESENHA AS DUAS LINHAS, HORIZONTAL E VERTICAL, EM CURVATURAS DIFERENTES.



2 DESENHA UMA CARA NESTAS DIFERENTES CURVATURAS.



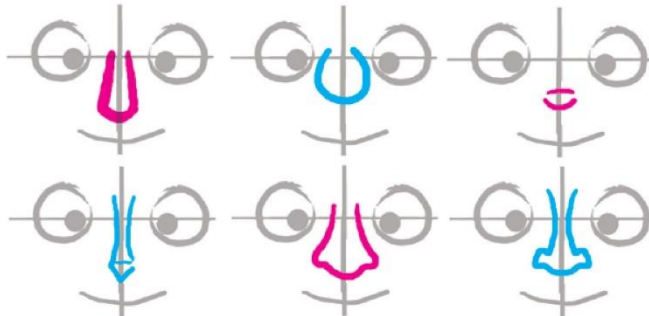
EXPERIMENTA EM CASA
DESENHAR AS DUAS LINHAS
NUMA BOLA DE TÊNIS E OBSERVA
COMO MUDAM QUANDO A VIRAS
NA TUA MÃO.



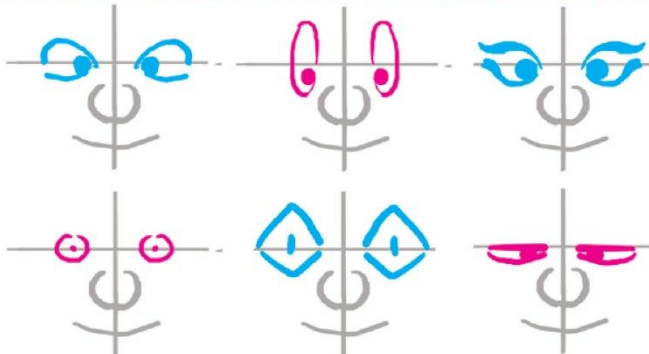
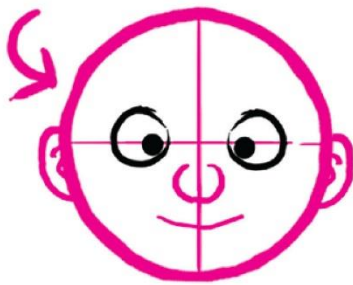
CARACTERÍSTICAS

TODAS AS CARAS SÃO DIFERENTES, E SABER DESENHAR VÁRIOS TIPOS AJUDA-NOS A CRIAR PERSONAGENS DIFERENTES:

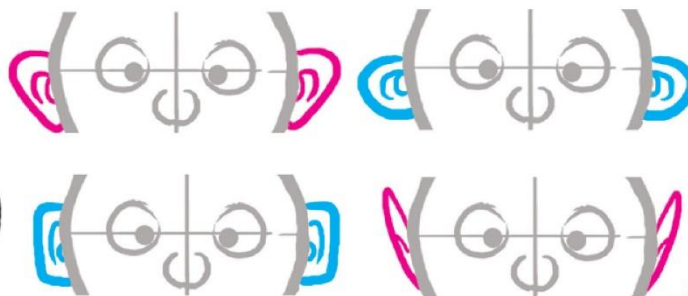
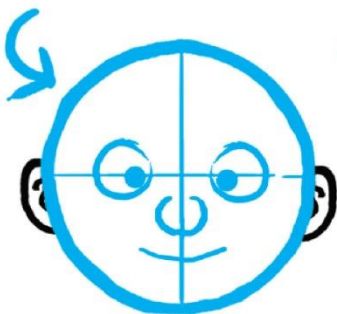
NARIZES:



OLHOS:



ORELHAS:



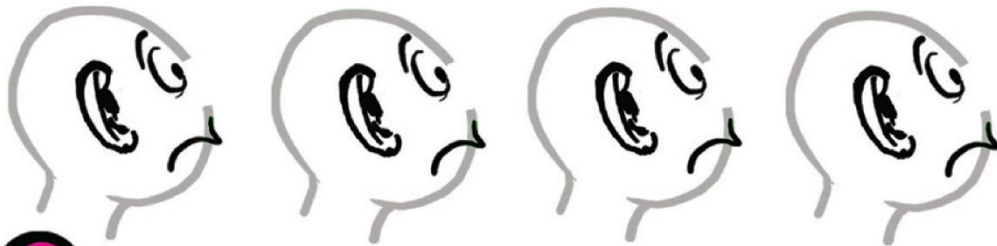
4

FOLHA DE EXERCÍCIOS 2

MUDAR APENAS UMA CARACTERÍSTICA FAZ UM PERSONAGEM DIFERENTE!

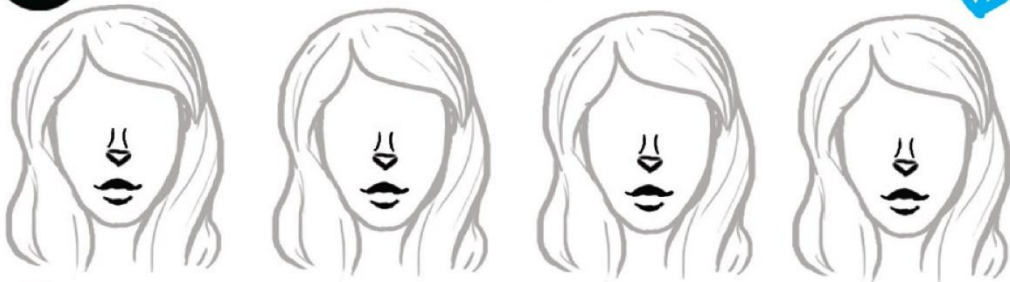
1

DESENHA QUATRO NARIZES DIFERENTES NESTAS CABEÇAS:



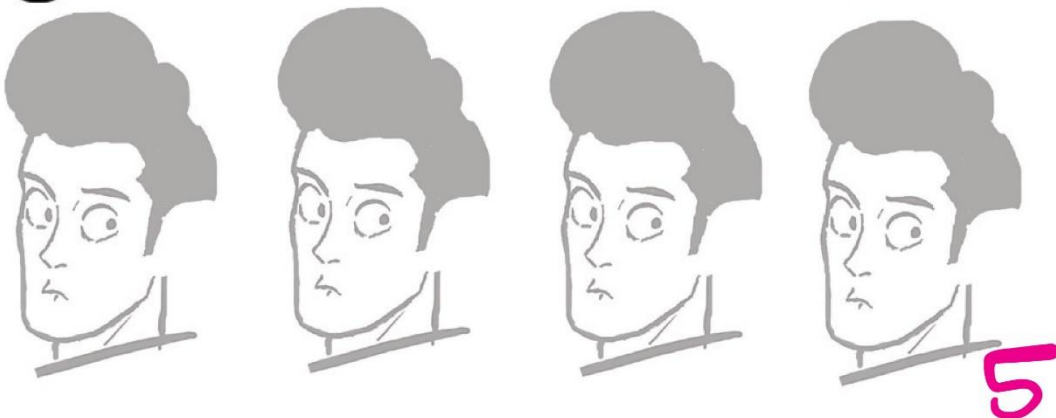
2

AGORA DESENHA QUATRO PARES DIFERENTES DE OLHOS:



3

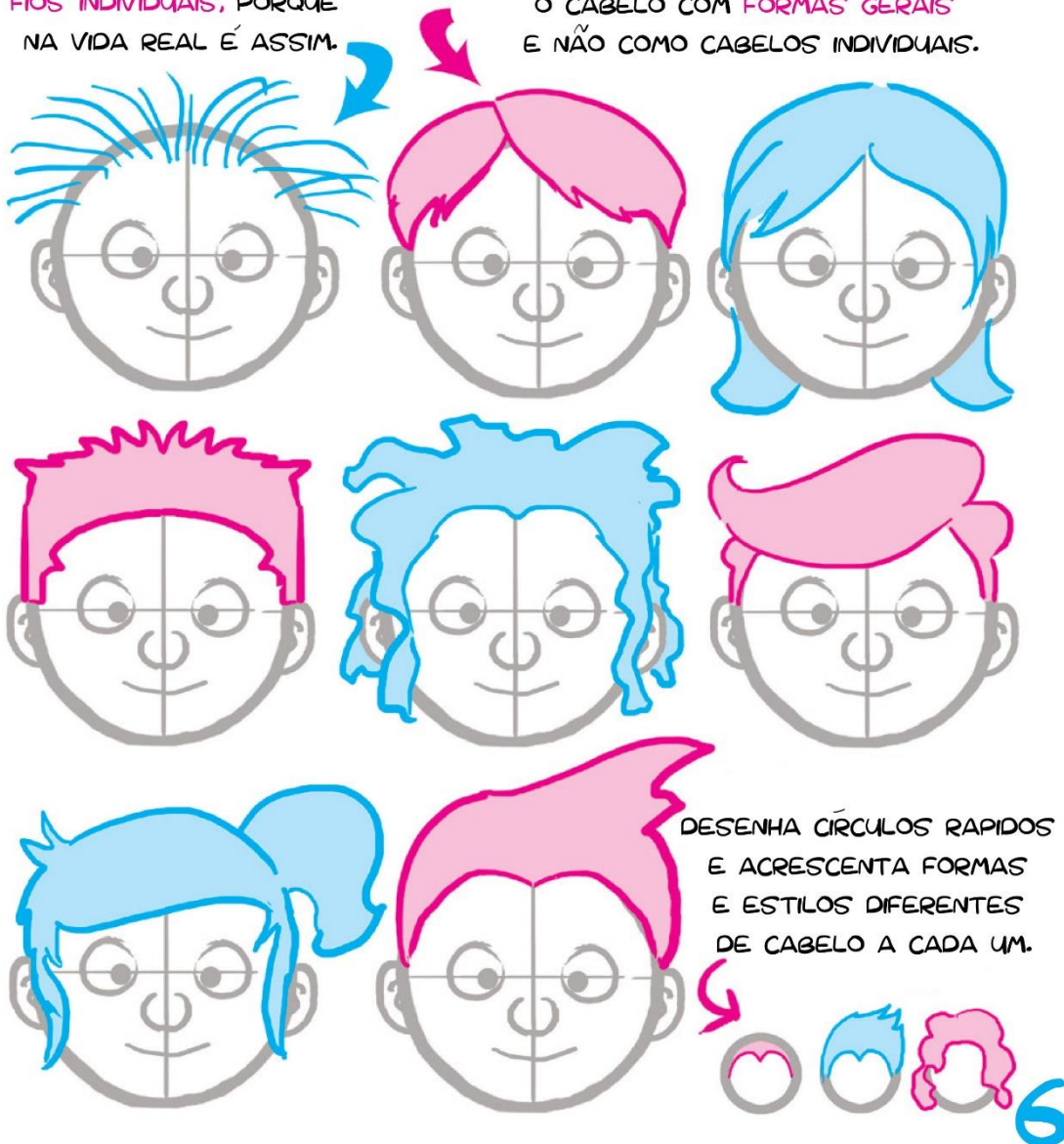
DESENHA AQUI QUATRO ORELHAS DIFERENTES:



CABELO

AS VEZES VEMOS DESENHOS EM QUE O CABELO É REPRESENTADO COM FIOS INDIVIDUAIS, PORQUE NA VIDA REAL É ASSIM.

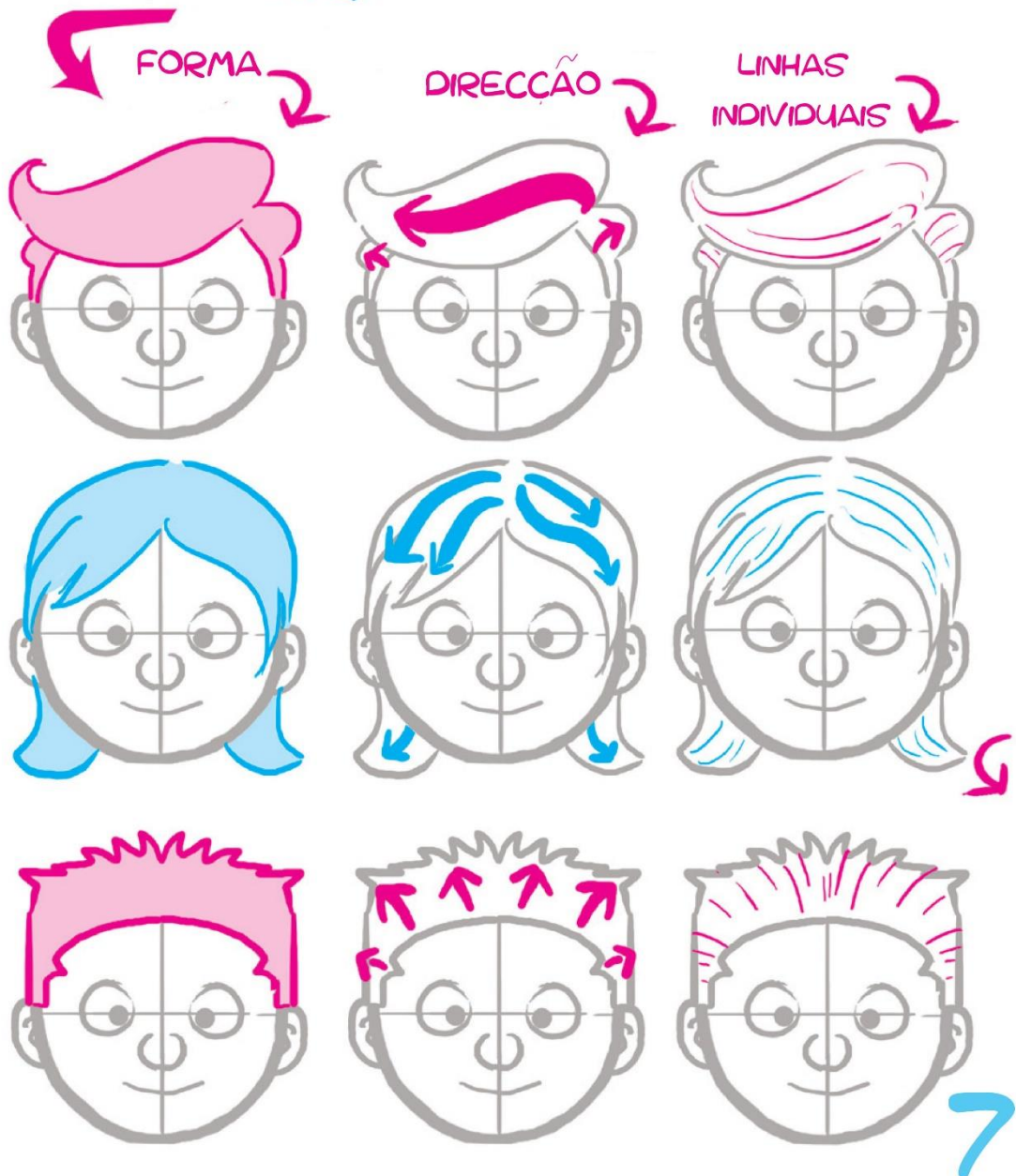
NO MUNDO DA BD OS DIFERENTES TIPOS DE CABELO IDENTIFICAM FACILMENTE DIFERENTES PERSONAGENS, E POR ISSO DESENHAMOS PRIMEIRO O CABELO COM FORMAS GERAIS E NÃO COMO CABELOS INDIVIDUAIS.



DESENHA CÍRCULOS RÁPIDOS E ACRESCENTA FORMAS E ESTILOS DIFERENTES DE CABELO A CADA UM.

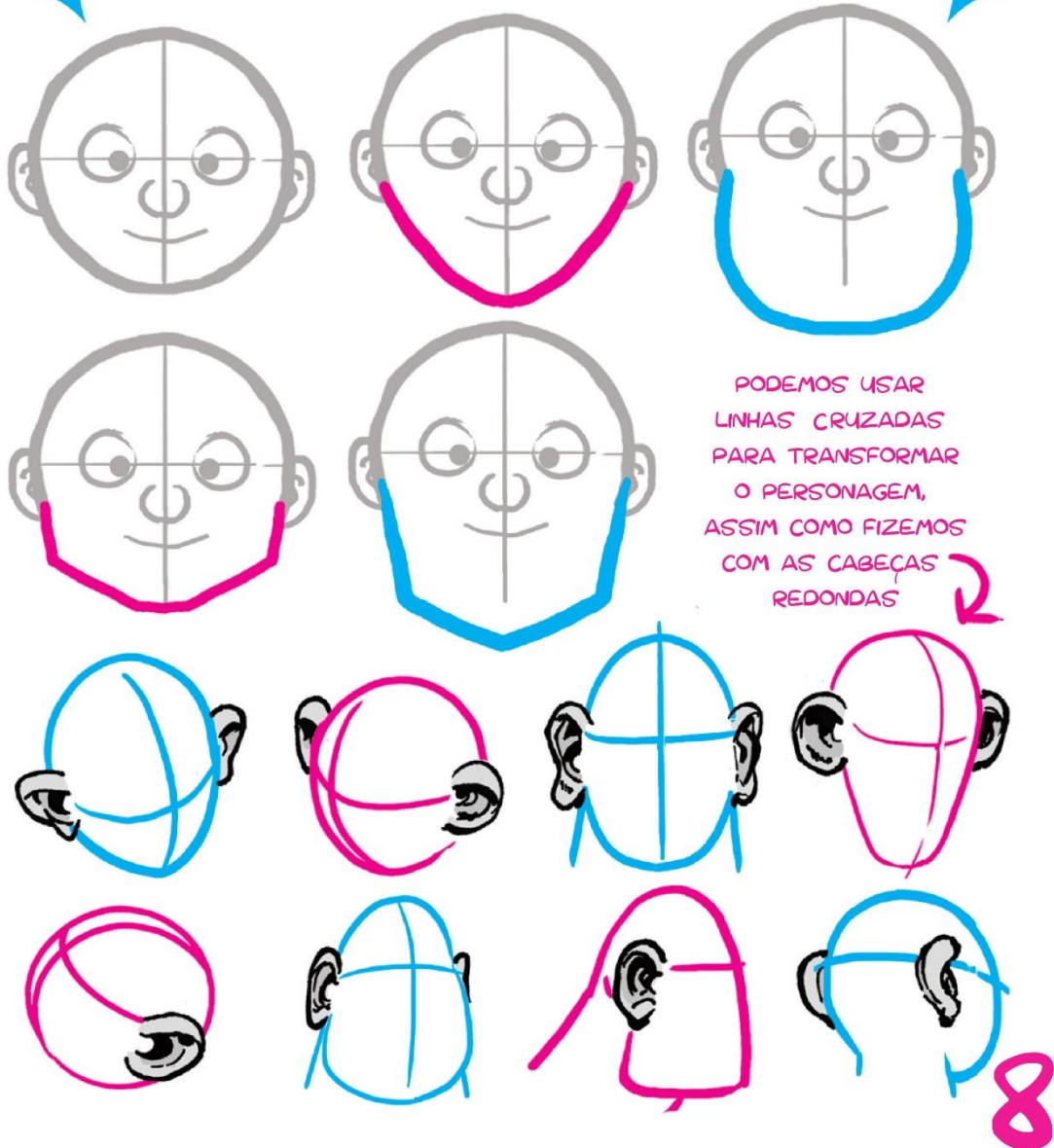
CABELO 2

AGORA QUE JÁ SABES DESENHAR ALGUNS ESTILOS DIFERENTES DE CABELO, ACRESCENTA LINHAS INTERIORES E PENSA NA DIRECÇÃO EM QUE O CABELO CRESCE.



AS FORMAS DAS CABEÇAS

MUDAR AS FORMAS DAS CABEÇAS DOS PERSONAGENS,
PRINCIPALMENTE O FORMATO DO QUEIXO,
MUDA COMPLETAMENTE O TIPO DE PERSONAGEM.



FOLHA DE EXERCÍCIOS 3

ESBOÇA NUMA FOLHA UM RECTÂNGULO E PREENCHE-O COM MUITAS FORMAS DIFERENTES DE CABEÇAS.

1

PREENCHE TODO O RECTÂNGULO.



2

ACRESCENTA CARAS ÀS CABEÇAS, TENTA QUE AS CARACTERÍSTICAS DO PERSONAGEM ENCAIXEM COM O FORMATO DAS CABEÇAS.

CABEÇAS REDONDAS: CARACTERÍSTICAS REDONDAS



CABEÇAS ANGULARES: CARACTERÍSTICAS ANGULARES



3

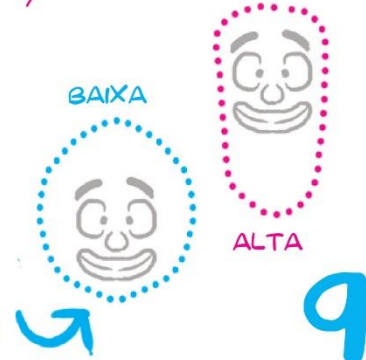
DESENHA COM RAPIDEZ UMA SÉRIE DE FACES PARECIDAS, DEPOIS DESENHA UMA FORMA DE CABEÇA PARA CADA FACE.



DEIXA ESPAÇO ENTRE ELAS



JOGA COM A POSIÇÃO DA FACE NA CABEÇA



BAIXA

ALTA

9

EXPRESSÕES

NA BD PODEMOS **ESCREVER** COMO O PERSONAGEM SE SENTE, MAS TAMBÉM PODEMOS **MOSTRÁ-LO** VISUALMENTE.



NESTE EXERCÍCIO ESCREVE NO DIÁRIO GRÁFICO TODOS OS SIGNIFICADOS DIFERENTES DE CADA UMA DAS EXPRESSÕES:



OLHOS E SOMBRANCELHAS

UMA DAS MELHORES MANEIRAS DE MOSTRAR OS SENTIMENTOS DOS PERSONAGENS É ATRAVÉS DO OLHAR.



COMO A FORMA DO OLHO É REDONDA, QUANDO UM PERSONAGEM OLHA PARA O LADO, A PUPILA TRANSFORMA-SE NUMA OVAL.



SE DESENHARES AS SOBRANCELHAS COM A FORMA DE UM S DEITADO, O PERSONAGEM PARECE ESTAR MUITO INTRIGADO:

AQUI A PUPILA É DEMASTIADO REDONDA, NÃO SE SABE PARA ONDE VAI O OLHAR. DESENHA SEMPRE OVAIS

11



FOLHA DE EXERCÍCIOS 4

VAMOS TENTAR EXPRESSAR O MÁXIMO ATRAVÉS DO OLHAR!
DESENHA SETE PARES DE CABEÇAS E TRANSMITE A MENSAGEM QUE ESTÁ EM CIMA DE CADA PAR, DESENHANDO APENAS OS OLHOS.

1 ESTES DOIS ACABARAM DE SE ENCONTRAR POR ACASO E ESTÃO SURPREENDIDOS

2 A TEM MEDO DE B.
B NÃO SABE O MOTIVO

3 C ACHA QUE TEM PIADA QUE O D ESTÁ ZANGADO

4 ESTES DOIS ESTÃO COM MEDO DE ALGUMA COISA

5 ESTES DOIS ESTÃO APAIXONADOS

6 E QUER PERGUNTAR UMA PERGUNTA DIFÍCIL A D

7 F ESTÁ MUITO ENTUSIASMADO,
G ESTÁ ABORRECIDO

A B

C D

E D

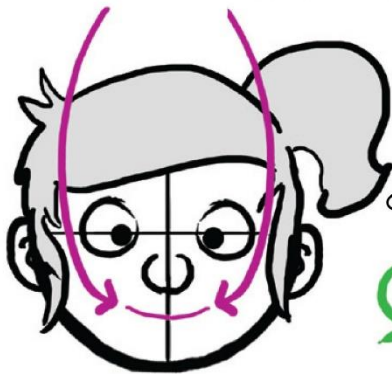
F G

12

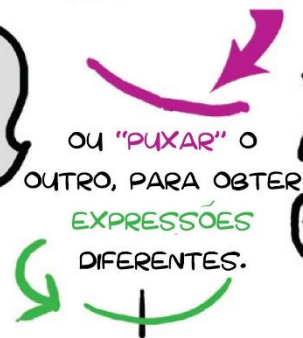
BOCAS

QUANDO DESENHAMOS **BOCAS** PODEMOS CRIAR PERSONALIDADE ATRAVÉS DA **ASSIMETRIA**.

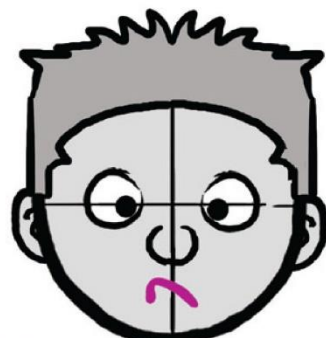
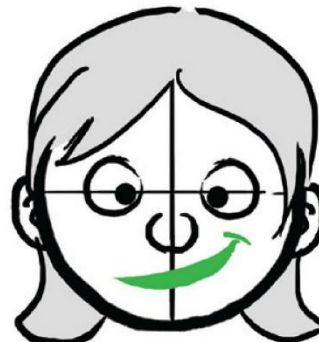
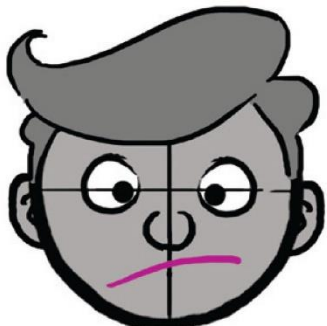
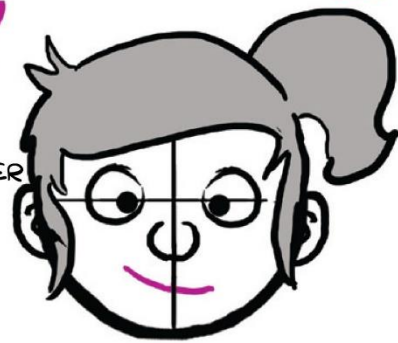
QUANDO A BOCA É **SIMÉTRICA**, É DO **MESMO TAMANHO** DOS **DOIS LADOS**



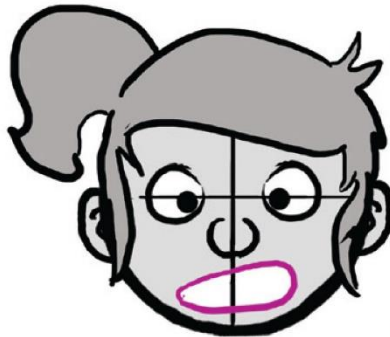
QUANDO A BOCA É **ASSIMÉTRICA**, É DIFERENTE EM CADA LADO. PODEMOS "PUXAR" UM LADO...



VÊS A DIFERENÇA?



TAMBÉM FUNCIONA SE ABRIRMOS UM LADO DA BOCA MAIS DO QUE O OUTRO...



...MAS OS DENTES FICAM NO MESMO SÍTIO



13

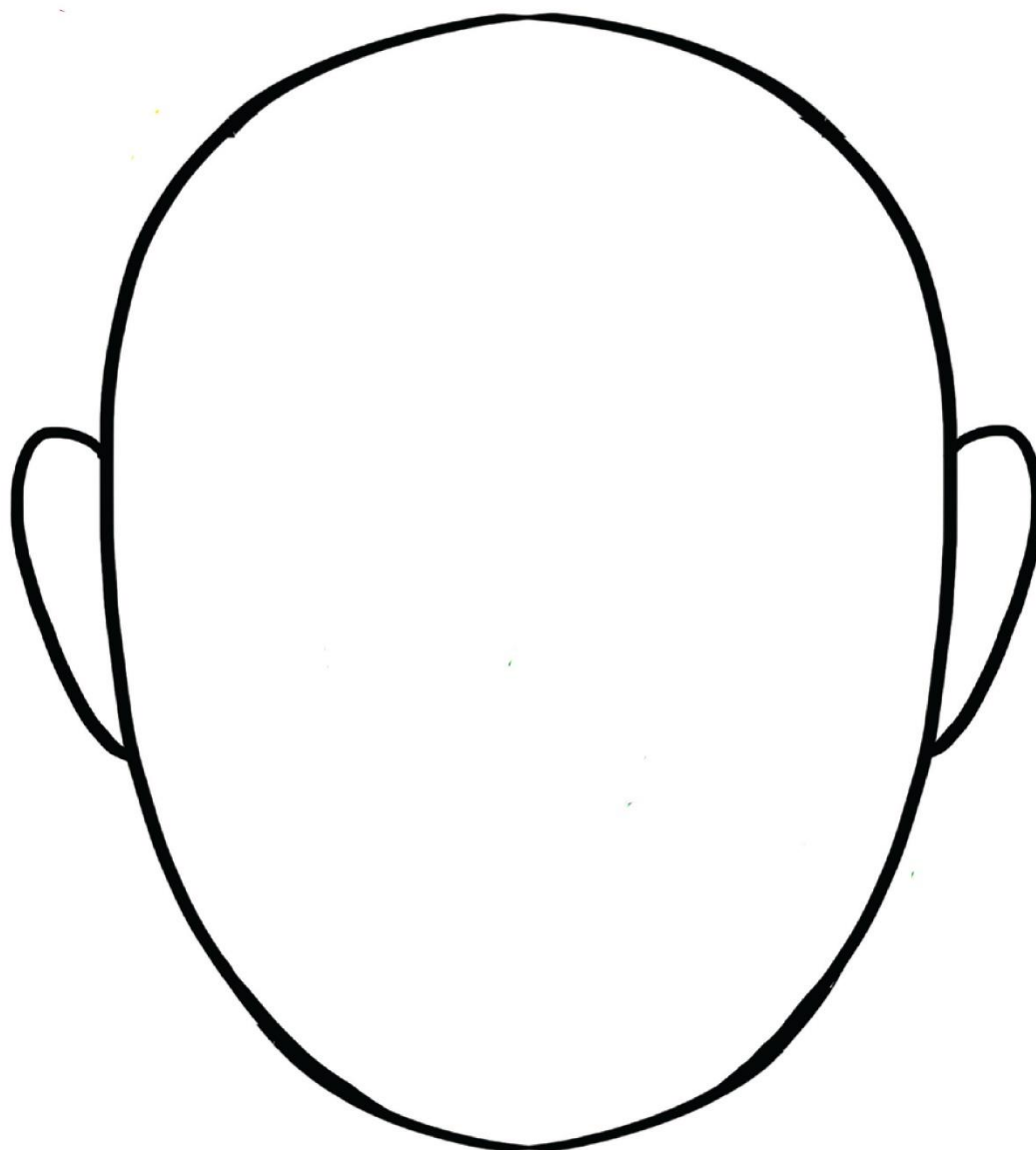
FOLHA DE EXERCÍCIOS 4

NÃO NOS SENTIMENTOS APENAS "FELIZES" OU "TRISTES"
EXISTEM DIFERENTES NÍVEIS DE SENTIMENTOS
DESENHA BOCAS DIFERENTES PARA EXPRESSAR
DIFERENTES NÍVEIS DE EMOÇÃO.



- 1 CONTENTE
- 2 MUITO FELIZ
- 3 RIDICULAMENTE FELIZ
- 4 UM POUCO TRISTE
- 5 MUITO TRISTE
- 6 CHATEADO
- 7 ABORRECIDO
- 8 ZANGADO
- 9 COM FOME
- 10 UM POUCO SURPREENDIDO
- 11 MUITO CHOCADO
- 12 COM VERGONHA
- 13 MUITO EMBARAÇADO
- 14 INSEGURO
- 15 COMPLETAMENTE CONFUSO
- 16 UM POUCO ASSUSTADO
- 17 CHEIO DE MEDO
- 18 RISONHO
- 17 RISO INCONTROLÁVEL

14



Fanzine

GUIÃO AULA 1

Sala: 4

Data: 21/4/2021

Duração: 13h00-15h00

Assunto: Apresentação do projeto Fanzine, "Desenho por apagamento",

Professora: Maria da Luz Fernandes

Exercício 1: "Desenho por apagamento"

Materiais necessários: Papel A4 de aguarela, borracha branca, borracha-pão, carvão, panos, lenços.

Método: Desenha ao "contrário": preenche a folha com carvão e desenha a figura de um animal por apagamento, utilizando borrachas, lenços e panos.

Sobre gostar de desenhar...

Digamos que nunca desenharam antes, que nem sequer pegaram num lápis. Se não têm o hábito de desenhar porque devem gostar? Eu percebo essa dúvida, mas gostar de desenhar, é apenas gostar de praticar o desenho. Podem começar a desenhar por qualquer motivo, podem querer fazer uma fan-art, fazer com que as vossas fantasias ganhem vida, desenhar os vossos próprios personagens e desenvolver histórias, talvez queiram fazer o design dos carros Tesla, fazer filmes de animação, cartazes publicitários, aprender a desenhar casas e como planeá-las para ser as mais bonitas e práticas possíveis. Na verdade, não interessa o motivo pelo qual começam a desenhar, desde que comecem.

QUALQUER MOTIVO É UM BOM MOTIVO PARA COMEÇAR A DESENHAR !

Às vezes temos interesse em arte, mas somos tímidos ou temos medo das críticas dos outros e por isso não desenhamos, mas se nos libertarmos dessas ideias de autocritica e nos dedicarmos a praticar o desenho regularmente, vamos em pouco tempo aprender a desenhar qualquer coisa que queiramos. A maior parte das pessoas, quando começa a desenhar, assim que faz um erro, desiste! Essa atitude impede as pessoas de evoluírem como artistas. Desenhar é interessante porque apesar de fazermos imensos erros, aprendemos muito com eles. Conforme vamos aprendendo a desenhar vamos aprendendo a reconhecer esses erros e a corrigi-los, e os desenhos começam a ser cada vez melhores.

Fanzine

GUIÃO AULA 2

Sala: 4

Data: 21/4/2021

Duração: 15h00-17h00

Assunto: Cartoon, Autorretrato

Professora: Maria da Luz Fernandes

Exercício 3: “Exercícios do Manual BD”.

Materiais necessários: “Manual BD”, lápis de cor azul, rosa e verde, borracha.

Método: Ler e fazer os exercícios do “Manual BD”.

Exercício 4: “Autorretrato cartoon”.

Materiais necessários: Papel A4, lápis de cor azul, rosa e verde, pastel seco, borracha.

Método: Numa folha A4, utiliza os métodos aprendidos no exercício anterior para criares um autorretrato versão cartoon, tendo como base uma selfie. Esboça as linhas orientadoras com lápis de cor muito leve e desenha por cima com pastel seco.

TPC (data-limite de entrega 27/4/2021)

- Desenho livre da capa do DG com o teu nome, o ano e a turma e a palavra Fanzine.
- Decide individualmente o tema do teu projeto fanzine, escreve ideias no DG, envia-me por email o nome do teu tema.
- 1 desenho de um personagem Cartoon/Anime à tua escolha apenas com o uso da mancha.
- 1 desenho de um personagem Cartoon/Anime à tua escolha apenas com o uso da linha.

Não te esqueças de para a próxima aula trazeres recortes de jornais e revistas com imagens e textos que queiras utilizar no teu projeto!

Fanzine

GUIÃO AULA 3 e 4

Duração: 13h00-15h00, 15h-17h00 **Sala:** 4

Assunto: Conversa sobre os resultados do TPC, Temas do Fanzine, Cânones do Retrato, Conversa sobre os resultados dos exercícios de cada um

Exercício 1: *Temas do Fanzine*

Método: Escrever no diário gráfico o tema e as ideias iniciais do projeto, min 10 linhas. Apresentação à turma.

Exercício 2: *Cânones do Retrato - Teoria*

Material: Diário gráfico, lápis grafite, lápis de cor, borrachas, régua.

Método: Copiar para o diário gráfico a explicação dos passos para criar um retrato masculino e um feminino, desenhar, assinalando a cores as linhas-guia e escrever os passos.

Exercício 3: *Cânones do Retrato - Prática*

Material: Folhas A4, lápis grafite, lápis de cor, pastel-seco, borrachas, régua.

Método: Desenhar por cima de duas fotografias de retrato impressas (uma masculina e uma feminina), as linhas orientadoras da face, aprendidas na aula anterior, a lápis de cores diferentes. Numa folha A4 representar uma das fotografias, desenhando primeiro, sem carregar as linhas orientadoras a grafite, colorir a lápis de cor. Repetir para a outra fotografia e colorir a pastel-seco.

TPC: *data-limite de entrega por googleclassroom 4 de maio*

- No DG, desenho do título final do fanzine (vai estar na capa final).
- No DG, 2 páginas de desenhos de personagens/autorretratos/retratos, relacionados com o tema do Fanzine, com materiais à escolha, tendo como base as regras do retrato e as regras do cartoon.
- Fazer brainstorming numa folha do DG sobre o tema do fanzine (preencher a folha).
- Terminar leitura e exercícios do “Manual BD”.

Para a próxima aula não esquecer:

- Trazer o Diário Gráfico com o TPC.
- Trazer o “Manual BD” com todos os exercícios feitos.
- Trazer na pasta novos recortes de jornal, imagens, fotos, textos para utilizar no Fanzine, que tenham a ver com o tema escolhido do Fanzine.

Professora Maria da Luz Fernandes

Odrinhas, 28 de abril de 2021

ESCOLA PROFISSIONAL DE RECUPERAÇÃO DO PATRIMÓNIO DE SINTRA

TDIE2023

Fanzine

GUIÃO AULA 5 e 6

Duração: 13h00-15h00, 15h00-17h00 **Sala:** 4

Assunto: Conversa sobre os resultados do TPC, Temas do Fanzine, Colagem

Exercícios: *Colagens Fanzine*

Material: Tesoura, cola, revistas, jornais, folhas, tecidos, fotografias, variados tipos de papel, lápis grafite, canetas e ecolines.

Método: Criar composições A4 e no diário gráfico relacionadas com o tema do Fanzine de cada aluno.

TPC: *data-limite de entrega por googleclassroom 11 de maio*

- Desenhar na folha de exercícios 1, os balões e uma conversa entre os dois personagens sobre porque escolheram o tema do vosso fanzine (imaginem que são um dos personagens a explicar a outro).
- Desenhar os personagens e uma conversa na folha de exercícios 2, relacionada como o vosso Fanzine.
- Criar desenhos e colagens para serem utilizados no Fanzine.

Para a próxima aula não esquecer:

- Trazer o Diário Gráfico.
- Trazer na pasta novos recortes de jornal, imagens, fotos, textos para utilizar no Fanzine, que tenham a ver com o tema escolhido do Fanzine.

Professora Maria da Luz Fernandes

Odrinhas, 5 de maio de 2021

Fanzine

GUIÃO AULA 7 e 8

Duração: 13h00-15h00, 15h00-17h00 **Sala:** 4

Assunto: Conversa sobre os resultados do TPC, Início do Fanzine (3 páginas)

Exercício 1: *Capa fanzine*

Método: Criar a capa do fanzine com estilo livre.

Exercício 2: *Contracapa fanzine*

Método: Criar composição a preto e branco com um pequeno desenho que representa o tema escolhido.

Exercício 3: *Página autobiográfica fanzine*

Método: Criar a página autobiográfica, de estilo livre, que inclua um autorretrato e um texto autobiográfico.

TPC: *data-limite de entrega por googleclassroom 18 de maio*

Para o fanzine final, no diário gráfico:

- 1 página usando elementos da BD ou cartoon;
- 1 página em que o texto é o elemento mais importante;
- 1 página de estilo livre.

Para a próxima aula não esquecer:

- Trazer o Diário Gráfico.
- Trazer na pasta novos recortes de jornal, imagens, fotos, textos para utilizar no Fanzine, que tenham a ver com o tema escolhido do Fanzine.

Professora Maria da Luz Fernandes

Odrinhas, 12 de maio de 2021

Fanzine

GUIÃO AULA 9 e 10

Duração: 13h00-15h00, 15h00-17h00 **Sala:** 4

Assunto: Conversa sobre os resultados do TPC, Término do Fanzine

Exercícios: *Exercícios para o fanzine*

Método: À escolha do aluno, dentro dos métodos ensinados

Não esquecer que o número mínimo de páginas do fanzine é 8:

- 1- Capa (inclui o nome do fanzine e o nome do aluno)
- 2 a 6 – Ao critério do aluno, incluindo pelo menos um elemento de cada técnica (BD ou Cartoon, Técnica seca e húmida, Colagem e Texto).
- 7 – Autorretrato e Autobiografia.
- 8- Contracapa (com um símbolo colado ou desenhado, que represente o tema do fanzine).

Para a próxima e última aula não esquecer:

- Trazer o Diário Gráfico.
- Trazer todos os TPC;
- Trazer o Manual da BD preenchido;
- Trazer todos os desenhos e imagens elaborados.
- Trazer a maquete do fanzine.

Professora Maria da Luz Fernandes

Odrinhas, 19 de maio de 2021

ESCOLA PROFISSIONAL DE RECUPERAÇÃO DO PATRIMÓNIO DE SINTRA

TDIE2023

Fanzine

GUIÃO AULA 11 e 10

Duração: 13h00-15h00, 15h00-17h00 **Sala:** 4

Assunto: Construção do fanzine, Autoavaliação

Exercício 1: *Construção do fanzine*

Método: Imprimir as páginas realizadas e montar o fanzine em formato A5. Acrescentar o nome de aluno, data e número de página.

Exercício 2: *Autoavaliação*

Método: Preencher folha de autoavaliação.

Professora Maria da Luz Fernandes

Odrinhas, 26 de maio de 2021

1







