



Processos Criativos A influência dos Estereótipos

Joaquim Edgar Martins Correia



Processos Criativos

A influência dos Estereótipos

Joaquim Edgar Martins Correia

Relatório Final de Estágio

Mestrado em Ensino de Educação Visual e Tecnológica no Ensino Básico

Trabalho efetuado sob a orientação de
Professora Doutora Paula Rodrigues

2023

Processos Criativos

A influência dos Estereótipos

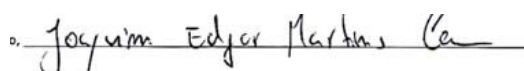
Joaquim Edgar Martins Correia

Orientador: Professora Doutora Paula Rodrigues

2023

Declaração de Integridade Científica

Joaquim Edgar Martins Correia, número 20090 do Curso Mestrado de Ensino de Educação Visual e Tecnológica no Ensino Básico da Escola Superior de Educação de Viseu declara sob compromisso de honra, que o Relatório Final de Estágio/Projeto Final é inédito e foi especialmente escrito para este efeito.

A handwritten signature in black ink, reading "Joaquim Edgar Martins Correia", written over a horizontal line.

(Joaquim Edgar Martins Correia)

Viseu, 12 de novembro de 2022

Agradecimentos

Primeiramente agradeço aos meus pais por todo o incentivo e apoio incondicional durante todo o percurso no Mestrado de Ensino de Educação Visual e Tecnológico no Ensino Básico.

Também agradeço à minha orientadora, Professora Doutora Paula Rodrigues, pela partilha, conhecimento, acompanhamento e profissionalismo em todo o desenvolvimento do meu trabalho de investigação e percurso académico

Aos professores que supervisionaram as Práticas de Ensino Supervisionado, Doutor José Pereira e em particular a Professora Doutora Ana Melo pelas horas dedicadas em todas as etapas do meu Mestrado, demonstrando sempre disponibilidade e um olhar atento para colaborar nas necessidades dos seus alunos.

Aos professores cooperantes Professor Manuel Bento e Professor Vítor Reis, pelo companheirismo, partilha de conhecimento, colaboração e por proporcionarem a realização de uma experiência profissional na área de Educação Visual e Educação Tecnológica.

Por fim, agradeço aos meus amigos pelo apoio e troca de conhecimentos que partilhamos, tornando tudo mais fácil.

Resumo

O presente Relatório Final de Estágio é constituído por uma primeira parte alusiva à Prática Pedagógica que decorreu no contexto da Unidade Curricular Prática de Ensino Supervisionado I, II e III do Mestrado em Ensino de Educação Visual e Tecnológica no Ensino Básico.

Na segunda parte deste Relatório Final de Estágio é abordada a problemática levantada pelo investigador “Processos Criativos - A Influência dos Estereótipos”, questão que desencadeia todo o desenvolvimento deste trabalho de investigação. Para o efeito realizou-se o enquadramento teórico, importante para a reflexão e estudo, de forma a apoiar no decorrer da investigação. A resposta à questão de investigação é sustentada pela experiência prática de estágio e a implementação de Unidades de Trabalho seguindo a metodologia de resolução de problemas.

Realizou-se um estudo qualitativo adotando a metodologia de investigação-ação a partir da necessidade de identificar estratégias para auxiliar os alunos na construção criativa, reflexão e fundamentação do processo de gerar novas ideias.

Foram implementadas duas Unidades de Trabalho (UT) em duas turmas do 6ºano na disciplina de Educação Visual, que abordam questões ligadas aos processos criativos e à influência, ou não, de estereótipos. Através destas UT obtivemos os dados, essencialmente visuais que depois de submetidos a uma cuidada análise, nos permitem destacar dificuldades por parte dos alunos no processo criativo, verificando-se que este é influenciado pela existência de estereótipos aparentes nos padrões de respostas ao nível do desenho, símbolos e cores nas diferentes temáticas abordadas. Este estudo permite-nos destacar a importância do papel do professor de EV e ET no desenvolvimento da criatividade dos alunos.

Palavras-chave

Cor; Criatividade; Desenho; Estereótipos; Expressão; Metodologia; Pensamento crítico

Abstract

This Final Internship Report consists of a first part allusive to the Pedagogical Practice that took place in the context of the Curricular Unit of Supervised Teaching I, II and III of the Master's Degree in Teaching Visual and Technological Education in KS1 and KS2, the target of the critical and reflective development in context and action.

The second part of this report addresses the problem raised by the researcher regarding the “Creative Processes - The Influence of Stereotypes” – which was the prime reason for having triggered the entire need for this research. Therefore, a theoretical framework was carried out, which is important for the reflection and study, in order to support the course of the investigation. The answer to the research question is supported by the practical experience of the internship and the implementation of Work Units following the methodology of problem solving.

A qualitative study was carried out, adopting the action-research methodology based on the need to identify strategies to help students build creative reflection and support the process of generating new ideas.

Two Work Units were implemented in two different year 6 Visual Education classes, which addressed issues related to creative forms and the influence (or not) of stereotypes.

Through these Work Units, we obtained essentially visual data, which after being subjected to a careful analysis, allowed us to highlight the difficulties students faced during creative processes, verifying that this is influenced by the existence of apparent stereotypes in the patterns of responses in terms of drawing, symbols and colours in the different topics that were covered. This study allows us to highlight the importance of the role of an Art/Design Technology teacher in the development of students' creativity.

Keywords: Colour; Creativity; Critical thinking; Drawing; Expression; Stereotypes; Methodology;

Índice

Índice de Figuras.....	VII
Índice de Tabelas.....	VII
Índice de Gráficos.....	VIII
Introdução.....	1
Parte I.....	3
Apreciação e Reflexão Crítica sobre as práticas em contexto.....	3
1.1. Nota Introdutória.....	4
1.2. Prática Ensino Supervisionada I.....	5
1.3. Prática de Ensino Supervisionada II.....	7
1.4. Prática de Ensino Supervisionada III.....	10
Parte II Processos Criativos.....	13
A Influência dos Estereótipos.....	13
2.1. Nota Introdutória.....	14
2.2. Criatividade.....	17
2.3. Papel do professor no desenvolvimento do aluno.....	19
2.4. Design Thinking.....	22
2.5. Método Montessori.....	23
2.6. Estereótipos.....	26
2.7. A cor e a forma como perceção e valor simbólico.....	28
Parte III Metodologia.....	32
3.1. Definição do problema e objetivos.....	33
3.2. Tipo de investigação.....	33
3.3. Participantes.....	35
3.5. Procedimentos e operacionalização da investigação.....	36
3.6. Análise tratamento de dados.....	45
3.7. Apresentação e discussão dos resultados.....	47
4. Conclusão.....	67
5. Referências Bibliográficas.....	70
Anexos.....	74
Anexo I – Planificação da Unidade: Ideias criativas.....	75
Anexo II - Narrativa.....	79
Anexo III – Planificação de Unidade: Expressa o teu AND no Mundo.....	81
Anexo IV – Regras do Jogo.....	85
Anexo V - Guia da Atividade: Representa a cor de pele.....	89

Anexo VI – Atividade: cria o vestuário dos teus modelos.....	93
Anexo VII – Desenha e pinta a expressão do Amor	96

Índice de Figuras

Figura 1: 5 etapas do processo de Design Thinking, Baseado no Hasso Plattner Institute of Design em Stanford.....	22
Figura 2: <i>O dia em que os lápis desistiram</i>	31
Figura 3: <i>Unidade de trabalho Ideias Criativas: Ficha com diretrizes para a criação da personagem</i>	37
Figura 4: <i>Unidade de trabalho Expressa o teu ADN no Mundo: Ficha de trabalho temática do AMOR</i>	39
Figura 5: <i>Unidade de trabalho Expressa o teu ADN no Mundo: Ficha de trabalho temática da pele</i>	40
Figura 6 <i>Unidade de trabalho Expressa o teu ADN no Mundo: Ficha de trabalho temática da pele (anexo V)</i>	41
Figura 7: <i>Unidade de trabalho Expressa o teu ADN no Mundo: Ficha de trabalho temática do vestuário</i>	42
Figura 8: <i>Unidade de trabalho Expressa o teu ADN no Mundo: Ficha de trabalho temática do vestuário</i>	43
Figura 9: <i>Unidade de trabalho Expressa o teu ADN no Mundo: Ficha de trabalho temática Desenha e pinta a Expressão do AMOR</i>	44
Figura 10: <i>Exemplo ilustrativo da construção de uma personagem realizado pelo professor estagiário</i>	48
Figura 11: <i>Exemplo ilustrativo da construção de uma personagem realizado pelos alunos</i>	49
Figura 12: <i>Exemplos ilustrativos da construção de uma personagem realizado pelos alunos da Turma A</i>	50
Figura 13: <i>Exemplos ilustrativos da construção de uma personagem realizado pelos alunos da Turma A</i>	50
Figura 14: <i>Reflexão e Análise das respostas ilustrativas da turma A ao exercício “desenha e pinta o amor”</i>	51
Figura 15: <i>Reflexão e Análise das respostas ilustrativas da turma B ao exercício “desenha e pinta o amor”</i>	53
Figura 16: <i>Reflexão e Análise das respostas ilustrativas da turma A ao exercício representa a cor de pele</i>	56
Figura 17: <i>Exemplo ilustrativo da reprodução da pintura do Egon Schiele por um aluno da turma A</i>	56
Figura 18: <i>Reflexão e Análise das respostas ilustrativas da turma B ao exercício representa a cor de pele</i>	59
Figura 19: <i>Exemplo ilustrativo da reprodução da pintura do Egon Schiele por um aluno da turma B</i>	59
Figura 20: <i>Painel ilustrativo da representação do amor com desenhos dos alunos</i>	64
Figura 21: <i>Painel ilustrativo da representação da pele com desenhos dos alunos</i>	65

Índice de Tabelas

Tabela 1: Tabela comparativa do método Montessori com a tradicional.....	25
Tabela 2: Tabela de observação dos desenhos da turma A- 19 alunos, da atividade desenha e pinta o amor.	52

Tabela 3: Tabela de observação dos desenhos da turma B-19 alunos, da atividade desenha e pinta o amor	54
---	----

Índice de Gráficos

Gráfico 1: Resposta à questão: existe cor de pele?	57
Gráfico 2: Gráfico com elementos representativos a cor de pele turma A	57
Gráfico 3: Resposta à questão: existe cor de pele?	60
Gráfico 4: Gráfico com elementos representativos a cor de pele turma A	60

Introdução

O presente relatório divide-se em duas partes, na primeira apresentamos uma síntese reflexiva sobre a Prática de Ensino Supervisionada (PES) e na segunda o trabalho de investigação realizado sob o tema Processos Criativos – a Influência dos Estereótipos, tendo como objetivos principais perceber se existem dificuldades no processo de pensamento e geração de novas ideias, bem como identificar (ou não) a existência de estereótipos ao nível do pensamento e da representação na área artística no que concerne ao desenho e ao uso das cores.

No âmbito das unidades curriculares Prática de Ensino Supervisionado I, II e III, do mestrado de Ensino de Educação Visual e Tecnológica no Ensino Básico, foram desenvolvidos relatórios crítico - reflexivos em contexto de ação cujo resumo apresentamos de seguida.

Os períodos de estágio da PES I e II decorreram na Escola Nuno Álvares em Castelo Branco nos anos letivos de 2021 / 2022. A PES I começou ainda durante o confinamento da pandemia covid-19 que correspondeu ao final do 2º período. Por isso, esta experiência teve dois momentos, um em que as aulas decorreram online através da plataforma *Classroom* e o segundo momento já presencial que decorreu normalmente. Esta experiência de observação e reflexão das aulas, lecionadas pelo professor cooperante foi importante para o desenvolvimento do professor estagiário.

No 2º ano do mestrado nos dois períodos de estágio (PES II e III) a planificação de atividades e a leção já foi da responsabilidade do estagiário. Sendo este responsável pela leção das disciplinas de Educação Visual de Educação e Tecnológica sempre com a supervisão do professor cooperante e o professor supervisor.

A preparação a planificação das aulas foi efetuada seguindo a metodologia de resolução de problemas.

A PES II decorreu na Escola Nuno Álvares de Castelo Branco, com duas turmas do 6ºano com a leção da disciplina de Educação Visual.

No decurso deste período de prática pedagógica, as Unidades de Trabalho planificadas e desenvolvidas, tiveram em conta os documentos orientadores em vigor e foram, igualmente, pensadas como componentes do trabalho de investigação do mestrando.

O terceiro período de estágio (PES III) o decorreu na Escola Afonso de Paiva de Castelo Branco. O estagiário foi responsável pela lecionação da disciplina de educação tecnológica nas duas turmas do 6º ano.

Parte I
**Apreciação e Reflexão Crítica sobre as práticas em
contexto**

1.1. Nota Introdutória

Apresenta-se nesta primeira parte do documento a reflexão crítico-reflexiva em contexto de ação, relativa à prática de estágio de Educação Visual e Educação Tecnológica que decorreu no âmbito da unidade curricular Prática de Ensino supervisionado I, II e III, do mestrado em Ensino de Educação Visual e Tecnológica no Ensino Básico.

Esta componente é fundamental na formação de professores, resultante na integração e prática da docência na área da lecionação onde é possível atuar num contexto real, colocando em ação os conhecimentos teóricos adquiridos.

A prática Pedagógica decorreu em Castelo Branco, capital da Beira Baixa. A cidade com 37 000 habitantes, localiza-se na região centro e na Beira Interior Sul. Cidade que combina modernidade e tradição, convive num ambiente próximo e familiar, com uma boa qualidade de vida e rodeada de espaços verdes/ lazer. A destacar o Parque do Barrocal, um oásis de natureza em plena cidade.

Com uma vasta oferta cultural, educativa e formativa e uma forte vertente empreendedora, composta por museus, exposições nacionais e internacionais, o reconhecido bordado, o Jardim Episcopal, entre outros, assim como o Politécnico, a Fábrica da Criatividade ou o CEI-Centro de Empresas Inovadoras.

O Agrupamento de Escolas Nuno Álvares Castelo Branco (AENACB), com sede na Escola Secundária Nuno Álvares, é uma unidade orgânica composta por órgãos próprios de administração e gestão, integrados em dez estabelecimentos públicos de educação/ ensino pré-escolar, 1º, 2º e 3º ciclo do ensino básico, ensino secundário e profissional, num total de 2030 alunos distribuídos por 111 grupos/turmas.

Os documentos orientadores de gestão são o regulamento interno, o projeto educativo e o plano anual de atividades, estruturados pelos departamentos curriculares.

Os três períodos de estágio (PES I, II) foram realizados na Escola Básica Professor Doutor António Sena Faria de Vasconcelos, com valência de ensino ao 1º, 2º e 3º ciclos, constituída por 4 blocos, onde se inserem 26 salas de aula, 2 salas de informática, 1 biblioteca, 2 laboratórios, 1 pavilhão gimnodesportivo, refeitório, bar e amplo espaço de recreio.

Aparenta um espaço seguro, portaria vigiada com entradas e saídas controladas com cartão eletrónico e câmaras de vigilância.

A nível de infraestruturas revela algumas fragilidades, fruto da idade que o edifício apresenta, mas principalmente a substituição da cobertura dos vários blocos que ainda é em amianto. Este projeto já foi aprovado e aguarda-se o início das obras.

Os equipamentos informáticos não são suficientes e alguns encontram-se desatualizados.

1.2. Prática Ensino Supervisionada I

A PES I decorreu no ano letivo 2020/2021. Durante este período de estágio observámos as aulas lecionadas à turma B do 6ºano, composta por 21 alunos, dos quais 4 alunos estão assinalados como necessidades educativas especiais (NEE). A idade dos alunos varia entre os 10 e os 18 anos.

Nesta turma, devido à localização da escola, tem vários alunos de etnia cigana. Por razões culturais, estes alunos e famílias têm uma relação pouco próxima com a escola, o que muitas vezes resulta em várias reprovações. Nesta turma alguns alunos já reprovaram vários anos.

Pelas diferenças culturais, económicas e sociais, a relação escola-família, família-escola e escola-família-comunidade, não é homogénea; algumas famílias demonstraram interesse enquanto outras são mais distantes. Na turma estão assinalados como recebendo apoio do ASE.

Embora estejam 4 alunos assinalados como NEE, em contexto de aula não houve diferenciação.

Como se pode constatar a relação do 6º ano com a disciplina de Educação Tecnológica foi ativa e interessada, muito devido a serem trabalhos criativos de componente manual. Na disciplina de Educação Visual o comportamento dos alunos foi mais inapropriado o que dificultou as aprendizagens, contudo detetei que houve muitos alunos com interesse nas áreas artísticas.

Num primeiro momento as aulas decorreram on-line devido às restrições impostas pela COVID 19.

Tratando-se de uma disciplina criativa em que as técnicas utilizadas na sua maioria recorrem ao trabalho manual, foi difícil a adequação das aulas a este tipo de formato de ensino à distância. No formato online a aula foi dividida entre aula síncrona e assíncrona o que nos pareceu a solução adequada, mas pareceu-nos que deveria ser reforçado o acompanhamento por parte do Professor no início da aula, dando o feedback aos alunos sobre o trabalho desenvolvido, para depois, na segunda parte da aula, assíncrona, o aluno realizar o trabalho de forma autónoma, e na aula seguinte o Professor fazer o ponto da situação de todo o trabalho.

O ensino a distância requer novas estratégias e dinâmicas de forma a captar atenção do aluno e a adequar o programa às limitações que a pandemia nos trouxe (falta de equipamento informático por parte dos professores e dos alunos, formação adequado para o ensino à distância, limitações no acesso a materiais, entre outras).

Seria benéfico, numa situação semelhante, optar por desenvolver trabalhos mais curtos, dinâmicos, criativos e que potenciem a autonomia e o interesse dos alunos.

As aulas passaram para formato presencial quando as condições o permitiram. O que verificámos neste conjunto de aulas foi que durante as aulas de Educação Visual do 6ºano manifestou comportamento desadequado, mais visível nesta disciplina por ser uma disciplina com uma duração mais longa, comparativamente a Educação Tecnológica. O comportamento desadequado da turma era comum a várias disciplinas pelo que deveriam ser repensadas as estratégias de interação e captação da atenção dos alunos e melhorar a comunicação entre pares e entre professor e alunos.

Seria também importante implementar uma avaliação formativa, sistemática e contínua, a fim de motivar os alunos, exercer feedback e detetar possíveis desinteresses e dificuldades.

Enquanto professor estagiário pretendi fazer uso de métodos demonstrativos, e práticos, assim como atividades para desenvolver com os alunos.

1.3. Prática de Ensino Supervisionada II

No que respeita à Prática de Ensino Supervisionada II, que decorreu na mesma escola do anterior período de estágio, mas no ano letivo 2021/2022, importa referir que a sala de Educação Visual e de Educação Tecnológica é a mesma, não existindo uma sala de oficinas, as duas disciplinas são desenvolvidas neste espaço. A sala é composta por: quadro, secretária, computador, projetor, pia, 15 mesas para os alunos e respetivas cadeiras, armário de materiais e arrecadação.

Os materiais utilizados nas disciplinas são solicitados pelo professor no início do ano letivo e no decorrer das atividades. Existe algum material de arquivo na escola, que pode ser utilizado pelos alunos em algumas atividades.

Cada aluno tem uma capa que fica guardada no armário da turma. Dentro dessa capa estão os materiais do aluno. O aluno vai sempre buscar a capa no início da aula e vai sempre guardá-la no final. O aluno só leva a capa para casa em situações específicas.

As duas turmas com as quais foi realizada a PES II foram com 21 alunos, dos quais 1 aluno está assinalado como NEE (a idade dos alunos varia entre os 10 e os 18). A segunda turma composta por 20 alunos, dos quais 4 alunos estão assinalados como NEE (a idade dos alunos varia entre os 10 e os 16anos). Na segunda turma estão assinalados como recebendo apoio do ASE, com escalão A 8 alunos, e com escalão B 2 alunos.

Pela localização da escola, como dissemos anteriormente, a constituição das turmas engloba alunos de etnia cigana. Como também já referimos, estes alunos e famílias têm uma relação pouco próxima com a escola, o que muitas vezes resulta em várias reprovações, daí a existência nestas turmas de alunos numa faixa etária não correspondente à generalidade dos estudantes que frequentam o 2º Ciclo.

No que respeita à turma A, a existência de alunos que já reprovaram algumas vezes faz com que a turma seja conflituosa, muito barulhenta exigindo orientação próxima no desenvolvimento de trabalhos. Pelas diferenças culturais, económicas e sociais, a relação escola-família, família-escola e escola-família-comunidade, não é homogénea, alguns demonstraram interesse enquanto outros são mais distantes. Apesar disso a primeira turma os alunos revelam interesse, curiosidade, promovem as aprendizagens, são participativos, respeitam os pares e professor, a dinâmica da turma e das aulas é muito boa. O mau comportamento e a indisciplina que acontecem pontualmente são fáceis de gerir.

Como constatei a relação da turma do 6º ano com a disciplina de Educação Visual foi ativa e interessada, criando bom ritmo de trabalho e de reflexão e análise de ideias.

Por sua vez o primeiro contacto com a segunda turma do 6ºano foi difícil. Nesta turma, os alunos eram de faixas etárias muito distintas, alunos repetentes, pouco interessados na escola desmotivados, indisciplinados, dificultam a leção e as aprendizagens. A turma é heterogénea o que requereu o uso de várias estratégias por parte do professor.

Contudo os resultados de ambas as turmas foram positivos.

A PES II, estágio em Educação Visual, decorreu desde o dia 20 de outubro de 2022 a 20 de fevereiro de 2021.

As planificações da Unidade e da aula foram as mesmas para as duas turmas, contudo exigiram estratégias diferentes e diferentes formas de leção, face às características anteriormente mencionadas. A segunda turma exigiu muito mais, o que levou o professor estagiário a testar diferentes atitudes e posturas em contexto de sala de aula, desde uma atitude mais

passiva a autoritária. Na 3ª semana de estágio, a dinâmica das aulas mudou, porque, através da atividade que estavam a desenvolver” cria a tua personagem” e com a estratégia adotada pelo professor Estagiário de desenvolver um acompanhamento mais individualizado do aluno, reforçando os pontos positivos de cada um, criando soluções e sugerindo ideias face às especificidades de cada aluno, acreditar em todos e nos seus potenciais, e assim perceberam que eram capazes.

O professor Estagiário conseguiu que todos os alunos desenvolvessem o trabalho, o que foi uma vitória porque não havia acontecido anteriormente pelo professor Cooperante. O professor Estagiário concluiu assim, que este resultado foi possível pela atividade que desenvolveu na criação de estratégias e ferramentas que desenvolvem e estimulam a criatividade, bem como a dinâmica que tem em sala de aula na lecionação e na interação com os alunos. Os resultados dos trabalhos foram muito criativos e surpreendentes, o que superou as expectativas.

Na primeira turma, a dinâmica das aulas foi completamente diferente, os alunos envolveram-se desde o primeiro minuto. Para a turma, tudo era uma novidade, o que proporcionou aos alunos a curiosidade e resultou em aulas produtivas. O professor Estagiário promoveu várias vezes diálogo e a reflexão de conceitos, o que potencializou nos alunos um discurso coerente e sólido, e o uso correto da terminologia das técnicas e conteúdos de Educação Visual. Em termos práticos a turma conseguiu acompanhar todas as etapas do trabalho, obtendo bons resultados em todo o processo do projeto.

No 2º período de uma forma sucinta as atividades que foram abordadas partiram todas de um jogo, explorando várias temáticas (amor, pele e expressão), que abordaram o conteúdo da introdução à teoria da cor. Os resultados obtidos nas turmas foram interessantes. Em termos de planificação de Unidade e de aula, os objetivos estipulados eram muito altos, e após o término da atividade, concluiu que houve conteúdos lecionados muito rápidos que requeriam mais tempo e práticas técnicas, como da reflexão dos conceitos e conteúdos. A preparação das aulas exigiu muito do Estagiário, porque criou atividades únicas e criativas, cujos resultados posteriormente são alvo de estudo para o seu projeto de investigação. Na

preparação e planificação das aulas seguiu o método de resolução de problemas. Na lecionação da mesma sentiu necessidade de inverter a ordem da metodologia da resolução de problemas, o que é possível, porque estes campos são flexíveis e face às características dos exercícios e dos objetivos, fez sentido. Concluiu que os alunos chegaram às conclusões pretendidas.

1.4. Prática de Ensino Supervisionada III

A Prática de Ensino Supervisionada III, decorreu na escola Faria de Vasconcelos em Castelo Branco, desde o dia 02 de março de 2022 até 15 de junho de 2022.

As duas turmas com as quais foi realizada a PES II foram turmas do 6ºano. A primeira turma era composta por 24 alunos, dos quais 2 alunos estão assinalados como NEE. A idade dos alunos varia entre os 10 e os 13 anos. A turma segunda turma era composta por 25 alunos, dos quais 3 alunos estão assinalados como NEE. A idade dos alunos varia entre os 10 e os 13 anos.

Nestas turmas, o número de alunos é volumoso, o que dificulta a atenção dos alunos e as aprendizagens. As turmas deveriam ser menores, pois nas duas turmas existem alunos com dificuldades nas aprendizagens e que necessitam de mais acompanhamento individual do professor.

A caracterização das turmas foi feita através da observação e diálogo com outros professores da instituição, uma vez que não foi facultada toda a informação e descrição das turmas ao estagiário.

Fazendo uma síntese crítico-reflexiva, relativa à prática de estágio de Educação Tecnológica, começamos por falar do modo como decorreram as aulas em cada turma.

Na primeira turma, apesar de ser composta por 25 alunos, a atenção e o interesse dos alunos foi satisfatório. A turma revelou curiosidade, promoveram as aprendizagens, foram participativos, respeitaram os pares e o professor, a dinâmica da turma e das aulas foi satisfatória. O mau

comportamento e a indisciplina que aconteceram pontualmente, foram fáceis de gerir e de controlar.

Na segunda turma, os alunos eram pouco interessados na escola, desmotivados, indisciplinados, dificultam a lecionação e as aprendizagens, a turma é heterogénea o que exigiu adaptar várias estratégias por parte do professor e de diferentes atitudes face às características da turma.

A turma revelou muito pouca curiosidade, dificultaram constantemente as aprendizagens, foram pouco participativos, não respeitam os pares nem o professor, a dinâmica da turma e das aulas foi muito má. O mau comportamento e a indisciplina que aconteceram sistematicamente dificultaram as aprendizagens e dinâmicas que poderiam existir ou ser proporcionadas pelo professor.

A planificação da Unidade e da aula foi a mesma para as duas turmas, contudo as estratégias e a forma que foram lecionadas exigiram estratégias diferentes, face às características anteriormente mencionadas. A segunda turma exigiu por vezes uma atitude autoritária e ríspida por parte do estagiário, o que levou o professor estagiário a testar diferentes atitudes e posturas em contexto de sala de aula, desde uma atitude mais passiva a autoritária.

Com o decorrer das aulas, apercebemo-nos que o número de aulas estipulado para a Unidade de trabalho não era suficiente, devido a complexidade e a quantidade de matéria que envolve os mecanismos, bem como a proposta projetada para as turmas do 6ºano. Com o decorrer das aulas, apercebemo-nos que o ritmo das turmas não correspondeu ao projetado/idealizado, havendo a necessidade de um reajusto fase às características da turma.

Em termos da planificação de Unidade e de aula, os objetivos estipulados eram exequíveis, contudo não se verificou o sucesso da atividade, questão ao qual se deve às características da turma e a adaptação do estagiário na lecionação de Educação Tecnológica.

A preparação e planificação das aulas seguiu o método de resolução de problemas, os recursos didáticos foram criados e pensados pelo estagiário

de forma a promover as aprendizagens e compreensão dos alunos, desde o enquadramento teórico, à pesquisa, recolha de materiais, estudo de cor; estudo em 3D até a materialização final da ideia.

Parte II Processos Criativos
A Influência dos Estereótipos

2.1. Nota Introdutória

A criatividade é uma ferramenta que deve ser estimulada e incentivada de forma que os alunos atinjam o seu máximo potencial criativo. Durante a infância devem ser proporcionadas aprendizagens significativas, de modo a dar oportunidade de desenvolver a flexibilidade cognitiva. São as diversas experiências vividas que vão inferir no indivíduo a capacidade de pensar complexamente (Moser, 2015).

Neste sentido a investigação realizada procurou responder à questão: Processos criativos – qual a influência dos estereótipos? Para tal, foi feita uma investigação sobre estereótipos, como se podem desconstruir através de processos criativos de modo a perceber a importância do papel do professor de Educação Visual e Educação Tecnológica no 2º ciclo. Nesse sentido analisamos as ferramentas do Design Thinking e a metodologia utilizada pelo método Montessori.

Estes dois métodos auxiliam o processo de forma a projetar uma solução criativa para um problema. Neste caso projetar é uma atividade antropológica em que o criativo torna-se um ser projetual. "O método projetual não é mais do que uma série de operações necessárias, dispostas por ordem lógica, dita pela experiência." (Munari, 2023, p.20).

Considerando a questão – Os estereótipos influenciam no processo criativo? – enunciaram-se os seguintes objetivos gerais:

Entender que estratégias e ferramentas podem ser utilizadas para estimular a criatividade;

Perceber o que são estereótipos relacionados com a cultura visual;

Investigar a importância do papel do professor na desconstrução dos estereótipos; depreender a influencia dos estereótipos no processo criativo;

Compreender como o Design Thinking pode contribuir, enquanto ferramenta criativa, para a problemática em causa;

Enunciaram-se ainda os seguintes objetivos específicos:

Perceber de que forma os estereótipos se refletem nos trabalhos desenvolvidos pelos alunos nas disciplinas de Educação Visual e Educação Tecnológica;

Estudar e analisar de que forma os estereótipos dos alunos do 5º e 6ºanos, podem influenciar no desenvolvimento criativo, expressivo e técnico;

Analisar de que forma podem ser desenvolvidos exercícios que amplifiquem o desenvolvimento criativo do aluno;

Detetar como os estereótipos dos alunos de 5º e 6º anos podem ser desconstruídos através de exercícios criativos e da exploração de técnicas artísticas.

A investigação é uma ferramenta importante para impulsionar o conhecimento, promovendo a discussão científica, permitindo o conhecimento do ser humano e da sua forma de se relacionar com o ambiente, atingindo os seus fins e resolvendo os seus conflitos.

Segundo (Bell, 1977, p.33), “uma investigação é conduzida para resolver problemas e para alargar conhecimentos sendo, portanto, um processo que tem por objetivo enriquecer o conhecimento já existente”.

No sentido de procurar respostas à questão atrás enunciada optou-se por uma Investigação-Ação modalidade de investigação qualitativa, numa perspetiva mais interpretativa e construtiva. Seguindo a metodologia projetual de Bruno Munari (2023), foram realizadas duas Unidades de trabalho, implementadas e desenvolvidas em duas turmas do 6ºano, que foram alvo de análise e reflexão por parte do investigador.

Este trabalho de campo decorreu em contexto do Mestrado de Ensino de Educação Visual e Tecnológica no Ensino Básico na Prática de Ensino Supervisionado II /2021-22, no agrupamento da escola Básica Professor Doutor António Sena Faria Vasconcelos, situada na Carpalha em Castelo Branco nas turmas do 6º ano na disciplina de Educação Visual.

Este estudo apresenta-se organizado da seguinte forma: Enquadramento Teórico - criatividade; o papel do professor no desenvolvimento do aluno; método Montessori; estereótipos; a cor e a forma

como percepção e valor simbólico; A metodologia a seguir durante a concretização desta investigação; os participantes; instrumentos da recolha de dados; procedimentos e operacionalização da investigação; análise e tratamento de dados; apresentação e discussão dos resultados e por último a conclusão e referências bibliográficas

2.2. Criatividade

Não existe ainda um consenso sobre a definição de criatividade. A criatividade é encarada tanto como um atributo dos seres humanos como um processo (Galvão, 1999), contudo enquanto conceito é multidimensional, onde cabem dimensões cognitivas, ambientais, de personalidade (Becket, et al., 2001) e multidisciplinares. Segundo (Dennett, 2013, citado por Lancrin et all 2019) define criatividade como a capacidade de criar algo, fazendo com que essa criação se destaque em um sistema já estabelecido, por alguma razão.

As variáveis do desenvolvimento da criatividade são também diversas, pois podem envolver diferentes áreas: algumas no âmbito da cultura, outras mais próximas da dimensão institucional, científica e outras formas de interpretação do pensamento original que são singulares a cada indivíduo (Vervalin, 2015, citado por Becker et all 2001).

A discussão sobre o conceito de criatividade na comunidade científica intensificou-se na década de 50, quando Guilford publicou um artigo intitulado "Creativity" (Guilford, 1950), onde o autor relacionava a criatividade com a inteligência, diferenciando o pensamento convergente (com um carácter mais conservador) do divergente (associado ao especulador e inovador).

Segundo Vigotsky (1982) os objetos que nos rodeiam produzidos pelo homem são, todos eles, fruto da imaginação e da criação. Para este autor existe um comportamento criativo, pertencente à categoria dos comportamentos integrativos.

Ao caracterizar o comportamento criativo como integrativo, podemos destacar dois aspetos fundamentais:

- a) a dimensão criadora do indivíduo leva-o a fazer novas associações para integrar ideias e objetos;

b) a dimensão criadora do homem leva-o a saber manipular ideias e objetos com o objetivo de ativar a mente e descobrir novas potencialidades (Cunha, 1980).

Considerando o processo criativo, há um consenso de que ele ocorre prioritariamente em torno de questões com as quais já existe um grau de envolvimento e esforço mental, em vez de ser produto de um pensamento repentino, totalmente desvinculado do assunto a que se aplica (Pinheiro, 2009). Dos estudos realizados, nomeadamente por Guilford (1950), pode-se destacar 3 aspetos importantes:

- 1) Todos, sem exceção, possuem potencial criativo;
- 2) O potencial é independente de idade, género, raça ou condição social;
- 3) O potencial pode ser descoberto e desenvolvido pela ação de uma pedagogia apropriada (Jaoui, 1995).

Um dos mais reconhecidos modelos de criatividade foi proposto nos anos 60 por (Rhodes,1961, citado por Silva, 2011), que apresenta quatro referências recorrentes no ato criativo: Press (ambiente ou contexto), Person (pessoa criativa), Process (processo criativo) e Product (produto criativo), cujo conhecimento da forma como se conjugam, no espaço escolar, poderá estabelecer as condições favoráveis à promoção da criatividade e à expansão do conhecimento por parte do indivíduo.

Pinheiro (2009) investigaram o ambiente ou contexto em que se desenvolve o potencial criativo. Neste sentido, defenderam que uma fonte importante para aprender a pensar são os estudos na escola. Aprende-se a formular perguntas para sondar o ambiente; a buscar informação; a que tipo de ideias prestar atenção e como pensar sobre elas. Sobre este tema, (Rodríguez- Estrada,1995, p.16, citado por James et all, 2019) afirma que “se alguém não manifesta criatividade é porque deixou atrofiar (ou seus pais ou professores atrofiaram suas potencialidades)”. Assim, vê-se a responsabilidade dos pais e da escola nesse processo. Ao não desenvolver,

estimular, motivar, criar condições... está-se atrofiando, o que é realmente muito grave.

Segundo (Robinson, 2015), citado por, James et all, 2019), estudou a escola, e a sua influência no papel destrutivo da criatividade das crianças. Robinson considerou que a figura do docente é determinante para conseguir que o aluno desenvolva a criatividade na escola, pois o professor tem de potenciar o talento, não só priorizar os resultados finais, e ainda permitir o erro: “A escola deve acolher, criativamente, os alunos e dar-lhes, a todos, a oportunidade de mostrarem o que valem, com vista à sua formação integral” (Martins, 2000, p. 41, citado por, James et all, 2019).

2.3. Papel do professor no desenvolvimento do aluno

Nas últimas quatro décadas, em Portugal assistimos a um profundo processo de mudança organizacional. Antes de 25 de abril de 1974, o contexto português era marcado pela desigualdade social onde a escolaridade obrigatória era a 4ª classe. O contexto, político, económico e social não era favorável, tendo a escola um papel ideológico na defesa dos valores tradicionais (Silva,2016). Após esta data a relação sociedade-educação passou a ser regida pelas novas movimentações políticas e sociais, possibilitando a igualdade de género na educação, a unificação dos grupos sociais e a extensão da escolaridade obrigatória.

Estes desenvolvimentos revestem-se de grande importância na medida em que a escola tem uma grande influencia na sociedade, pois assume um papel fundamental no desenvolvimento de expectativas e aspirações bem como no desenvolvimento de competências necessárias no âmbito da educação das crianças e dos jovens, assim contribuindo para o futuro da população em geral (Semedo, 2006).

Desde 2009 a escolaridade obrigatória em Portugal é até ao 12ºano, o que implica a existência de percursos educativos diversificados de forma a responder aos vários públicos com diferentes objetivos formativos, diferentes

necessidades e objetivos do progresso social, económico e social da população portuguesa (Educação, 2015).

As escolas embora regidas por mecanismos burocráticos-administrativos-educativos comuns para todas, têm liberdade para ter cada uma delas um carácter único, pois cada escola é uma realidade socialmente construída, através das interações e das interpretações dos seus intervenientes/ comunidade. Isto é, dentro da escola “macrossistema” existem várias escolas, que funcionam como microssistemas, com diferentes conceções da ação educativa, diferentes formas de interagir e participar com a comunidade, diferentes representações e autores educativos.

Falar do que é ser professor é complexo, pois envolve diversos aspetos que lidam com diversas áreas como, sociologia, psicologia, epistemologia, biologia, pedagogia e a didática, o conhecimento curricular. O professor é caracterizado por múltiplas influências de diversos fatores e condições, desde internos e externos à sala de aula e à própria escola onde exerce. O perfil do professor reúne competências como o conhecimento base, capacidade de aplicação do conhecimento e responsabilidade profissional. A visão ampla da formação (Perrenoud,2002) relaciona o desenvolvimento de competências com uma perspetiva prática e reflexiva da atividade docente, considerando o desenvolvimento profissional na lógica de um paradigma integrador e aberto que se centra na reflexão e na ação.

O trabalho do professor consiste na construção de práticas docentes que conduzem os alunos à aprendizagem. Assim sendo, o Professor de Educação Visual e Educação Tecnológica, deve promover a valorização humana, o desenvolvimento do sentido crítico e criativo, as importâncias da expressividade, da escuta e do diálogo. Estes fatores são fundamentais para o ensino das artes. Fomenta, também, a cooperação dos alunos entre si (sentido social), inclusão, consciencialização para a sustentabilidade, de forma a desenvolver o sentido crítico, a perceção, a capacidade de comunicação, aptidões técnicas e manuais, a capacidade de intervenção e a capacidade de resolver problemas.

“A Educação Visual é o alargamento do olhar e ver (...), enriquecimento das experiências visual e plástica dos alunos, contribuindo

para o desenvolvimento da sensibilidade estética e artística (...)“(Ministério da Educação, 2018, p.1).

“A Educação Tecnológica valoriza múltiplos papéis de cidadão utilizador, através de competências transversais (...) uso da tecnologia no seu quotidiano (...)“(Ministério da Educação, 2018, p.1).

Neste sentido a aplicação da metodologia ativa é fundamental, porque a criança aprende através da observação e experimentação, ou seja, por meio do processo autoeducativo (Vasconcelos & Almeida, 2012, citado por Contins,2015).

Para a lecionação de Educação Visual e Tecnológica é importante que o professor crie estratégias e métodos de trabalho de forma a desenvolver estas aprendizagens nos alunos, através do método de resolução de problema. “O seu objetivo é o de se atingir o melhor resultado com o menor esforço.” (Munari, 2023, p. 20).

Tal como a metodologia adotada em contexto de sala de aula, também o papel do professor será importante no sentido em que lhe cabe orientar e adaptar a educação de acordo com o aluno. Proporcionar a formação intelectual através das práticas, onde o aluno, adquirindo uma postura ativa na aprendizagem, desenvolve as capacidades de decisão, de agir, de adaptação e promove a sua autonomia.

2.4. Design Thinking

De seguida abordaremos o *design thinking* pelo seu interesse para este projeto enquanto ferramenta de exploração da criatividade.

O *design thinking* é um método/processo focado no desenvolvimento de soluções criativas para resolução de problemas. Este método assenta no trabalho em equipa, coletivo, cooperativo e interativo, de desenvolvimento de ideias através de métodos visuais e de narrativas não lineares, interdisciplinares e multidirecionais, para criar ideias completas e revisitáveis, que auxiliem e promovam a materialização de ideias a resolução de problemas).

O *design thinking* tem três princípios básicos: a empatia, a colaboração e a experimentação. Para Brown (2010), é importante compreender o ser humano de forma empática, cooperar de forma a encontrar as melhores soluções (colaboração), materializar e testar as soluções (experimentação).



Figura 1: 5 etapas do processo de Design Thinking, Baseado no Hasso Plattner Institute of Design em Stanford
Fonte: O autor

O Hasso Plattner Institute of Design em Stanford descreve o processo do *design thinking* como um processo de cinco estágios: Empatia (observação); Definir (foco); Idealizar (alternativas/hipóteses); Protótipo (construir/materializar); Testar.

Fase 1- Empatia: O objetivo desta fase é a compreensão empática do problema a resolver, normalmente através de pesquisa do público-alvo/utilizadores. A empatia é uma fase crucial no processo de design centrado no ser humano, pois permite abandonar as suposições e ideias pré-

concebidas sobre o mundo e obter uma visão real dos utilizadores e das suas efetivas necessidades.

Fase 2- Definir: Esta fase engloba a análise das informações coletadas na fase anterior, e a síntese dos problemas centrais que a equipa identificou. Nesta fase podem ser criadas “personas” de forma a ajudar a manter o foco centrado no ser humano.

Fase 3 – Idealizar: Aqui visa-se desafiar as suposições e gerar novas ideias, procurando “pensar fora da caixa”, e procurando maneiras alternativas de ver o problema e identificar soluções inovadoras para a resolução do mesmo. O debate deve ser fomentado nesta fase.

Fase 4- Prototipar: É uma fase experimental, onde o objetivo é identificar a melhor solução possível para cada problema encontrado, através da materialização rápida, em materiais mais acessíveis, das soluções definidas pela equipa.

Fase 5- Testar: Os protótipos são testados com rigor. As soluções são redefinidas e adicionadas um ou mais problemas adicionais. Desta fase, podem e devem retomar a estágios anteriores, aumentar as interações da equipa, de forma a conseguir a melhor solução para o problema (IDF, 2021).

Esta metodologia foi utilizada no desenvolvimento de atividades práticas e aplicadas com os alunos do 6º ano no âmbito de Educação Visual.

2.5. Método Montessori

Para a investigação consideramos relevante estudar outras metodologias de trabalho diferentes do ensino tradicional, de forma adquirir ferramentas e técnicas que possibilitam a liberdade e a espontaneidade nas aprendizagens das crianças.

Maria Montessori (1870-1952) foi médica, educadora, feminista, cientista. A metodologia Montessori, assenta em estabelecer o ambiente adequado às crianças de forma que proporcione a liberdade de escolher os

materiais, o espaço onde querem trabalhar, a fim de motivar e valorizar a cooperação espontânea entre elas.

Este método baseia-se em planos de desenvolvimento. Em cada plano a criança alcança o patamar da independência em relação ao adulto.

Damos aqui mais atenção no 2º e 3º planos, uma vez que se aproximam do intervalo de idades dos alunos do 2º ciclo do ensino regular nas disciplinas de Educação Visual e Educação Tecnológica. No 2º plano (6-12anos), a mão é a imaginação da criança que investiga, compreende os mundos distintos e inatingíveis. “Aprendem a pensar sem a ajuda dos adultos.

E porque pensamos melhor quando pensamos juntos, essas crianças trabalham melhor quando trabalham em grupo, com uma mediação cada vez menor e mais sutil.” (Lar Montessori 20/21, Para 17).

No 3º plano (12-18anos), o adolescente privilegia a convivência com os outros adolescentes, daí ser importante para estes pertencer a um grupo. Montessori cria ambientes que estimulem a formação de grupos saudáveis e a sensação de pertença. No projeto que nos propomos não iremos seguir os planos por faixa etária, mas sim a filosofia da escola Montessori.

“Ajude-me a crescer, mas deixe-me ser eu mesmo”. Maria Montessori

Selecionamos esta metodologia para este projeto por considerarmos importante proporcionar aos alunos a liberdade e o tempo necessário para a realização das atividades, e para a conseqüente reflexão e reverberação nas suas atividades futuras, também defendida por Eisner (2008).

Tabela 1:

Tabela comparativa do método Montessori com a metodologia

Tradicional	Montessori
O Professor é o foco da sala	O professor tem um papel discreto na sala de aula O professor apresenta as atividades às crianças e depois permite que elas pesquisem os seus próprios interesses, enquanto observa o seu programa.
Principalmente instrução em grupo	Principalmente direcionados individualmente Os professores trabalham individualmente com as crianças para garantir que compreendam totalmente as tarefas e atividades.
Aulas lecionadas para a turma, respeitando o programa curricular.	As crianças selecionam as suas experiências, respeitando o ritmo individual do aluno Depois que o professor exemplifica a atividade, incentiva o aluno a realizar essa atividade de forma autônomo, de forma a descobri-la por si mesmo.
Grupo da mesma idade, excepto alunos em retenção	Grupo de idades mista São colocados por planos de desenvolvimento, o que permite alunos de vários níveis e com habilidades de trabalho diferente, deste modo a aprendizagem ocorre em todos os níveis de experiência diferente, sem limitar a idade do aluno.
O professor é responsável pelas aulas	Os alunos aprendem umas com as outras No ambiente de várias idades, existe a oportunidade para as crianças mais velhas assumirem e acompanhar o conhecimento com as crianças mais novas, a aprendizagem é potencializada por essa troca positiva de conhecimento e de experiências.
Aulas cronometradas, atividades e programação de aula interrompem o fluxo de trabalho	O aluno trabalha o tempo que quiser nos projetos escolhidos, permitindo foco e concentração Horários de trabalho ininterruptos, permite um nível de imersão que é difícil de conseguir quando as aulas são cronometradas e programadas.
Correções e erros são apontados pelo professor	O Professor orienta o aluno em direção à autorrealização e autocorreção Por meio de repetição de atividades, os alunos aprendem a identificar e retificar os erros, estimular a consciência e as suas habilidades.
A aprendizagem é reforçada extramamente por repetição, testes, exercícios, trabalhos.	O aluno reforça a aprendizagem por meio de repetição e sentimentos de sucesso Quanto mais o aluno trabalha em uma tarefa ou atividade específica, mais confiante ele se torna e mais seguro fica relativamente às suas habilidades.

Nota. adaptado de <https://escolamontessorisaberviver.com.br/>, novembro 2021

2.6. Estereótipos

Como problemática do trabalho de investigação, tentamos perceber de que forma os estereótipos poderiam interferir no desenvolvimento criativo e projetual da criança, para tal é necessário perceber o que são estereótipos.

Segundo o dicionário da Porto Editora a definição de estereótipo é: “ideia, conceito ou modelo que se estabelece como padrão; ideia ou conceito formado antecipadamente e sem fundamento sério ou imparcial. = PRECONCEITO; coisa que não é original e se limita a seguir modelos conhecidos. = LUGAR-COMUM” (Priberam, 2021).

Os estereótipos podem ser estudados segundo duas perspetivas principais diferentes: a cognitiva (enquanto signo, imagem ou símbolo) e a social, focando a interação social (Sousa, & Barros, 2012). As utilizações de estereótipos apresentam um conjunto de características culturais, como os costumes, a língua, as crenças e as rotinas e as ideias errôneas tidas como verdades.

Na aprendizagem das artes visuais os estereótipos tornam-se inibidores da criatividade, pois atividades como o desenho, por exemplo, requerem uma grande riqueza de imagens e a liberdade para a criação e desenvolvimento de novas ideias.

Daí que autores como (Dutra, 2006, citado por Torres, 2011), tal como nós, defendam a necessidade de trabalhar a imagem e o processo criativo enquanto gerador de conhecimento, que une o cognitivo ao efetivo e ambos à cultura “para que a sensibilidade oriente um agir criador e transformador” (p.111 citado por Ricken, 2013).

Quando a escola permite e, por vezes, incentiva o uso de estereótipos, simultaneamente, autoriza a criança a repetir fórmulas, quando o desenvolvimento de um pensamento criativo exige o oposto: o risco, a procura, de novas soluções e a reflexão sobre a função e a representação (Ricken, 2013).

Citando Rudolf Arnheim (2002, p. XIII),

“Temos negligenciado o dom de compreender as coisas através dos nossos sentidos [...] A capacidade inata para entender através dos olhos está adormecida e deve ser despertada. E a melhor maneira é manusear lápis, pincéis, escalpelos e talvez câmaras [...] maus hábitos e conceitos errôneos costumam bloquear o caminho daquele que trabalha sem orientação.”

Neste projeto focaremos os estereótipos existentes na cultura visual dos alunos do 6º ano, detetando e trabalhando acerca destes através de atividades práticas desenvolvidas com os alunos, que serão posteriormente analisadas e confrontadas com os estudos já existentes.

Considerando que o estado da arte atual da cultura visual parte da convergência de diferentes disciplinas, desde a Sociologia, a Antropologia, a Semiótica, os Estudos Culturais, Literacia dos Media e a História da Arte, sob diferentes perspectivas teórico metodológicas, optámos por analisar as referências visuais dos jovens sob o ponto de vista da literacia dos media, enunciada por Baptista (2009), e que assenta nos 3 C's: – dimensão cultural, crítica e criativa.

Tendo em conta que as crianças têm um impulso natural para reproduzir e desenhar, consideramos relevante perceber como as suas referências visuais, podem influenciar no processo criativo e no desenvolvimento dos trabalhos, bem como consideramos as suas reflexões e críticas para análise e interpretação da investigação.

2.7. A cor e a forma como percepção e valor simbólico

Para o entendimento da cor, consideramos importante compreender de que forma a utilização da cor e as representações gráficas, pode ter uma percepção e valor simbólico na sua leitura bem como na sua utilização e interpretação.

A cor assume por vezes um importante papel nas nossas escolhas seja na tomada de decisões ou nas regras associadas a estas. Nos sinais de trânsito, por exemplo, um semáforo indica-nos quando devemos parar e avançar de acordo com as suas três cores, vermelho, amarelo e verde. Outro exemplo, é a alteração da cor da fruta que sabemos que sofre alterações com o seu amadurecimento. Neste sentido, a cor ou as cores tornaram-se numa presença constante em tudo o que nos rodeia. Fine (1998), diz que as sociedades criaram representações coletivas da cor, no sentido que estas apresentam-se em objetos dando-lhes significados, ajudando a definir a própria da cor. No caso do semáforo, este assume as três cores já mencionadas para orientar as regras de circulação. Assim, a cor atribui sentido ou qualidade a certos objetos. Estas medidas alteram-se de país para país, porque as diferentes cores não assumem significados universais dado que são atribuídos significados distintos de lugar para lugar e de cultura para cultura.

“A maneira como vemos as coisas é afetada pelo que sabemos ou pelo que acreditamos” (Berger, 1999, p.10).

Segundo Pastoreau (1997) a cor é um fenómeno cultural, “não existe se não for percebida, isto é, se não for, não apenas vista com os olhos, mas também e sobretudo descodificada com o cérebro, memória, conhecimentos e imaginação” (p.66). Falar sobre a história da cor ou das cores pode-se tornar complexo ou até mesmo difícil, porque tem que se compreender vários aspetos como área cultural até às inovações que afetam todos os domínios da cor historicamente observáveis, nomeadamente: a química dos pigmentos, tinturaria ligada aos tecidos, códigos sociais, inquietações do ser humano com a arte, entre outros (pp.97-98). Como vimos na citação anterior,

é complexo falar da cor devido aos vários aspetos culturais a ela relacionados, porém independentemente da cultura é possível perceber que a cor tem impacto sensorial em quem a vê o que remete a emoções particulares de acordo com as vivências/ experiências, entre outros.

Citando (Barros, 2006, p.15),

“A cor representa uma ferramenta poderosa para a transmissão de ideias, atmosferas e emoções, e pode captar a atenção do público de forma forte e direta, subtil ou progressiva, seja no projecto arquitectónico, industrial (design), gráfico, virtual (digital), cenográfico, fotográfico ou cinematográfico, seja nas artes plásticas”.

De acordo com Pastoureau (1997) o nome cor é considerado também uma cor, que condiciona as nossas escolhas cromáticas e os nossos gostos. “(...) o nome cor faz parte integrante da sua percepção (...) pelo contrário, ativa e solicita a nossa memória, o nosso saber, a nossa imaginação (...) vocábulo que nos permitiria qualificá-las com precisão” (p.125).

A moda é um dos exemplos práticos onde a cor assume grande importância, dado que esta inclui uma cor ou uma panóplia destas, para lançar uma tendência ou evidenciar outra. Isto é, na medida que uma cor ou padrão de cores pode funcionar melhor naquela estação ou coleção para ressaltar a mesma (Kotler, 2003).

A existência de um leque diversificado de cores leva a que cada pessoa atribua diferentes significados a estas, no que diz respeito à sua simbologia, sejam eles culturais, físicos ou psicológicos. Gostar ou não de uma cor releva preferências pessoais ou até mesmo culturais. Nestas preferências há atribuição de sentidos positivos e negativos que nos levam a gostar ou simpatizar com uma ou mais cores, ou antipatizar.

Heller (2012), diz-nos que a cor é mais do que propriedade ou qualidade, sendo esta complexa, conduzindo a que o nosso comportamento seja influenciado. Transmite sensações valorativas, tais como a segurança, perigo, felicidade, paz, luto, alegria, entre outras. Esta acaba por assumir um papel determinante nas sociedades, exercendo uma grande influência em tudo o que nos rodeia podendo ajudar na tomada de decisões.

Stender (2012), faz uma distinção da cor laranja entre dois países, nos Estados Unidos e na China. Na China esta cor é associada à sensação de felicidade, bem-estar e amor. Nos Estados Unidos, o tom laranja tem associações depreciativas porque é associada ao uniforme dos presidiários. Já na, China o branco é utilizado em cerimónias fúnebres, mas nos Estados Unidos e também em Portugal são utilizadas roupas pretas para estas cerimónias.

Não só a idade, mas também as diferentes realidades culturais onde os indivíduos estão inseridos, leva a que sejam atribuídas diferentes conotações e significados às cores em torno da posição cultural, psicológica e física, como referido anteriormente (Aslam, 2006).

Pastoureau (1997), no livro *Dicionário das Cores do Nosso Tempo*, exemplifica a cor do porco, o autor considera-o como um animal mágico, mencionando “nas nossas imagens e no nosso imaginário, nas bandas desenhadas e nos livros infantis, e todos os sistemas de representação, tem a pele cor-de-rosa” (p.135). Mas nem sempre é assim, o porco pode ter várias cores, entre elas, branco, tons cremes, castanho ou até mesmo preto. Na realidade o porco não é cor-de-rosa. Existe então o real e o imaginário. Este imaginário não diz só respeito à cor, mas também às formas que atribuímos ao que nos rodeia, sejam elas reais ou imaginárias. Por exemplo, o porco ‘cor-de-rosa’ opõem-se assim ao porco preto criando desta maneira uma distinção entre os dois. Ou seja, a cor de ambos leva a que haja uma forma de sentir/diferenciar ou até mesmo perceber que uma é o contrário da outra (as cores).

A obra *O Dia em que os Lápis Desistiram* de Drew Daywalf, (neste caso não um livro técnico, mas um livro que aborda a cor e a forma de um modo adequado às crianças) relata a revolta dos lápis de cor relativamente ao Duarte. Os lápis de cor escreveram várias cartas em forma de reclamação, cada uma das cores, tem as suas queixas específicas. Uns porque trabalham muito e outros porque são pouco utilizados. Drew Daywalf, autor do livro, questiona o porquê das escolhas do Duarte, e proporciona ao leitor uma reflexão e um olhar atento para as cores e as formas, induzindo assim, uma maior liberdade na escolha das mesmas para expressar e pintar ideias.

Nas duas obras anteriormente mencionadas é referida a conotação e valor simbólico relativamente à cor e as formas/desenhos em determinadas temáticas. Ajudando-nos a constatar de forma direta ou indireta que subsistem estereótipos na forma como vemos, expressamos e representamos a imagem ao nível das formas e das cores.



Figura 2: O dia em que os lápis desistiram
Fonte: Drew Daywalt e Oliver Jeffers (2021)

Parte III Metodologia

3.1. Definição do problema e objetivos

Neste projeto, investigamos a criatividade dos alunos procurando perceber de que forma os estereótipos podem influenciar ou não o processo criativo. Nesse âmbito enunciamos os seguintes objetivos gerais: 1) entender que estratégias e ferramentas podem ser utilizadas para estimular a criatividade; 2) perceber o que são estereótipos relacionados com a cultura visual; 3) investigar a importância do papel do professor na desconstrução dos estereótipos; 4) estudar a influência dos estereótipos no processo criativo; 5) compreender como o Design Thinking pode contribuir, enquanto ferramenta criativa, para a problemática em causa. Enunciaram-se ainda os seguintes objetivos específicos: 1) perceber de que forma os estereótipos se refletem nos trabalhos desenvolvidos pelos alunos nas disciplinas de Educação Visual e Educação Tecnológica; 2) estudar e analisar de que forma os estereótipos dos alunos do 5º e 6º anos, podem influenciar no seu desenvolvimento criativo, expressivo e técnico; 3) desenvolver propostas de exercícios que amplifiquem o desenvolvimento criativo do aluno; 4) encontrar estratégias adequadas aos alunos de 5º e 6º anos que permitam, através de exercícios criativos e da exploração de técnicas artísticas, desconstruir estereótipos.

3.2. Tipo de investigação

A investigação é uma ferramenta importante para impulsionar o conhecimento, promovendo a discussão científica, permitindo o avanço no conhecimento. Segundo (Bell, 1977, p.33), “uma investigação é conduzida para resolver problemas e para alargar conhecimentos sendo, portanto, um processo que tem por objetivo enriquecer o conhecimento já existente”.

Optámos pela metodologia qualitativa por se tratar de uma investigação mais interpretativa, uma vez que a metodologia quantitativa é mais adequada para quantificar a realidade, contudo alguns fenómenos não são mensuráveis quantitativamente. A metodologia qualitativa orienta-se

numa perspetiva mais interpretativa e construtivista, dando ênfase aos processos e significados (que não são examinados e medidos rigorosamente). A investigação qualitativa tem vindo a ser associada a áreas como: etnografia, investigação naturalista, estudos de caso, a etnografia, metodologia de história de vida, investigações biográficas e narrativas, que consiste numa pesquisa sistemática, sustentada em princípios teóricos Amado (2013).

No âmbito da metodologia qualitativa optámos especificamente por uma investigação-ação. Amado e Cardoso (2013), segundo Esteves (1986), dizem-nos que a investigação-ação é desenvolvida por alguém que demonstrou necessidades de recolher informações e conhecimentos de uma situação ou problemática com o objetivo de desencadear e atuar sobre a mesma. Esta abordagem metodológica, no contexto da educação, tem por objetivo auxiliar o professor na investigação de um problema, situação ou propósito. Surge muitas vezes do quotidiano, sendo mote para a investigação de forma a encontrar respostas soluções, com uma nova interpretação e conhecimento à questão levantada. Contribuirá assim, para a própria formação do professor e para a implementação de estratégias de forma reflexiva no ensino.

No contexto deste tipo de investigação podemos destacar algumas características: fonte direta de dados (influenciado pelo contexto em que ocorre); recolha de dados foi feita pelo investigador, o instrumento chave da análise é o investigador que reflete sobre os dados e sobre o contexto em que são recolhidos; os dados recolhidos foram predominantemente descritivos, assumindo a forma de palavras e/ou imagens; neste caso principalmente imagens independentemente de poder haver registo pelo investigador de opiniões expressas.

No presente estudo a opção pela Investigação - ação surge da deteção de um problema por parte do investigador, nomeadamente da constatação das dificuldades que os alunos apresentam em desenvolver trabalhos criativos e originais pretendendo-se, por isso compreender de que forma os estereótipos podem influenciar ou não no processo criativo. Assim sendo, para o entendimento do que é a criatividade e estereótipos, depois de identificar e caracterizar os seus parâmetros a partir da revisão de literatura,

procurámos estudar o tema no contexto da Educação Visual, recorrendo a atividades desenvolvidas com alunos do 6ºano, tendo como referência as ferramentas do Design Thinking e do método Montessori.

3.3. Participantes

Neste estudo foram desenvolvidas atividades pedagógicas na disciplina de Educação Visual do ano 6ºano, nomeadamente com duas turmas, num total de 41 alunos, da escola Básica Professor \Doutor António Sena Faria Vasconcelos, situada na Carapalha, em Castelo Branco. A investigação foi implementada no ano letivo 2021/2022. A implementação das Unidades de Trabalho decorreu sem que estas fossem identificadas como procedimentos investigativos, isto é, para os alunos tratou-se de Unidades de Trabalho como quaisquer outras procedimento adotado de modo a não influenciar os resultados.

3.4. Instrumentos de recolha de dados

Para a recolha de dados foram criadas duas unidades de trabalho (UT) e aplicadas em contexto real, na disciplina de Educação Visual. As UT, foram desenvolvidas no decurso da Prática de Ensino Supervisionado de Educação Visual (PESII).

Na Unidade de trabalho “Ideias Criativas” tínhamos por objetivo perceber se os alunos tinham capacidade de conceber trabalhos criativos. Posteriormente, após essa fase de diagnóstico caberia ao professor desenvolver metodologias de trabalho que auxiliassem o processo criativo e a exploração de técnicas artísticas. Na Unidade de trabalho “Expressa o teu ADN no Mundo” tínhamos por objetivo perceber se existem padrões de respostas nas temáticas desenvolvidas através dos símbolos, cores e elementos gráficos.

3.5. Procedimentos e operacionalização da investigação

A presente investigação-ação decorreu de acordo com as etapas que se descrevem de seguida.

As atividades a desenvolver foram planificadas pelo investigador, respeitando o programa da disciplina de Educação Visual. Nestas atividades, a criatividade e as temáticas que a abordam diretamente ou indiretamente são o ponto de partida. Para tal foram usadas as ferramentas do Design *Thinking*, valorizando não só o resultado obtido pelos alunos, como também o processo criativo e a análise e reflexão com os alunos.

Na Unidade de trabalho “Ideias Criativas” (Anexo I) partiu-se da problemática como podemos criar metodologias de trabalho de forma a trabalhar a criatividade e expressividade na disciplina de Educação Visual?

Nesta Unidade de trabalho foram lecionadas 5 aulas de 90min, em ambas as turmas. Ao longo desta atividade pretendeu-se perceber se as referências visuais dos alunos, influenciam no processo criativo; se o método Brainstorming ajuda no processo criativo do aluno; como os painéis de inspiração podem ser uma ferramenta de auxílio na exploração da criatividade; de que forma a liberdade na escolha das técnicas, potencializa a expressividade do aluno; de que forma a autonomia influencia na envolvimento do aluno durante o desenvolvimento da atividade.

Como instrumento de trabalho foi criado uma ficha de auxílio com diretrizes da construção de uma personagem (Fig:3), que direciona o aluno a criar uma personagem com base numa narrativa.

Num segundo momento, verificando-se a necessidade de implementar estratégias e ferramentas de trabalho que permitem potencializar a criatividade e a individualidade dos alunos no processo criativo. Recorremos ao *brainstorming* e ao auxílio da narrativa escrita, como ferramentas de trabalho e a construção de painéis de inspiração. Esta

ferramenta de trabalho potencializa a imaginação e a criatividade do aluno, podendo originar novas interpretações e criações através da manipulação das imagens com recortes e montagens. Cada aluno realizou a sua própria pesquisa, uma vez que todos tinham personagens diferentes elaborando depois o seu painel.

Escola Básica Faria de Vasconcelos
Disciplina: EV Ano: 6

2021/2022

Ideias criativas

Cria uma personagem, onde a criatividade é o limite da imaginação.

Para gerar novas ideias é importante criar métodos de trabalho e estimular a criatividade.

Fazer uma pesquisa do significado da palavra “**BRAINSTORMING**” e ver exemplos (imagens).

Para a construção da personagem, será importante o aluno preencher o texto de auxílio que ajudará na sua construção.

Após o preenchimento do texto (base) deve pesquisar exemplos /referências de imagens, que caracterizam a personagem.

Era uma vez um (a) _____,
Que gostava de _____

O nome da minha personagem é _____,
e tem as seguintes características: _____

Nota: O aluno deve trazer para a aula a pesquisa com as imagens pedidas e a narrativa preenchida com as características da sua personagem.

Bom trabalho,
Estagiário Responsável: Edgar Correia

Figura 3: *Unidade de trabalho Ideias Criativas: Ficha com diretrizes para a criação da personagem*
Fonte: O autor

Na unidade de trabalho “Expressa o teu ADN no mundo” (Anexo III) partiu-se da problemática de que forma em EV, podemos trabalhar a

liberdade dos pensamentos, durante o processo de construção com a desmistificação dos estereótipos?

Esta UT desenvolveu-se ao longo de 4 aulas de 90min, em ambas as turmas. Como estratégias de trabalho foram realizados exercícios da criação de imagens dentro das temáticas: sentimentos/emoções; pele e vestuário.

De forma a explorar o objetivo deste estudo, os exercícios em prática estão sujeitos a coordenadas não dominantes, na medida em que o importa é proporcionar aos alunos exercícios rápidos de formato *role play*, que promovam a reflexão e, posteriormente, debate sobre as temáticas abordadas, identificando assim a existência ou não de padrões nas respostas, ao nível das formas, das cores, dos símbolos e também ao nível do pensamento e da conceção das ideias.

Foi previsto um momento de análise e discussão alargada em sala de aula com a turma e o investigador, após realização dos exercícios.

Como instrumentos de trabalho foram criados uma ficha de trabalho para a temática do amor (Fig:4), outra com a temática da pele (Figs: 5 e 6), e por último outra com a temática do vestuário (Figs: 7 e 8).



Os objetivos delineados para a atividade I foram: analisar se na representação do significado do Amor, se verifica a repetição de símbolos e cores.

Na atividade II pretendíamos perceber se existe tom de pele para os alunos e de que forma este veem e representam a pele.

No exercício III pretendia-se perceber se, para os alunos, existe roupa para Homem e roupa para Mulher; de que forma os alunos percecionam e representam as roupas masculinas e femininas; análise e reflexão das respostas escritas dos alunos. A atividade não se realizou por questões de tempo.

No final da UT foi realizado um trabalho final (Fig:9) com a duração de 45 min, onde o aluno desenhou e pintou a expressão do amor, recorrendo aos lápis de cor (amarelo, azul e vermelho). Como método de trabalho da atividade foi utilizada a narrativa circular, ou seja, como os alunos nesta etapa

já passaram por momentos de reflexão e diálogo em consequência da implementação das atividades anteriormente mencionadas, pretendemos perceber se, voltando à temática inicial do Amor, as respostas e a expressão dos desenhos sofriam alterações.

Expressa o teu ADN no Mundo		
 		
Escola Básica Faria de Vasconcelos	Disciplina: EV	Ano e Turma: 6º A
Professor Cooperante: Manuel Bento	Estagiário Responsável: Joaquim Correia	
Nome do aluno:	Ano Letivo: 2021/2022	
Exercício I : Desenha e pinta "O Amor" recorrendo aos lápis de cor (15min).		

LIBERDADE TOTAL

Figura 4: Unidade de trabalho Expressa o teu ADN no Mundo: Ficha de trabalho temática do AMOR
Fonte: O autor

Expressa o teu ADN no Mundo



Escola Básica Faria de Vasconcelos

Disciplina: EV

Ano e Turma: 6^ºA B

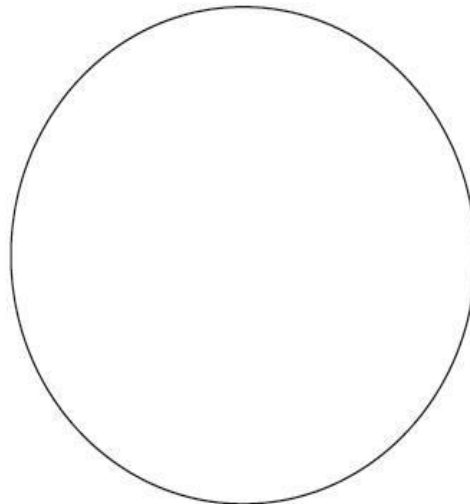
Professor Cooperante: Manuel Bento

Estagiário Responsável: Joaquim Correia

Nome do aluno:

Ano Letivo: 2021/2022

Exercício II : Preenche a circunferência com uma ou mais cores que para ti representa a cor da pele.
Utiliza os lápis de cor.



Existe cor de pele?

Sim

Não

LIBERDADE TOTAL

Figura 5: Unidade de trabalho Expressa o teu ADN no Mundo: Ficha de trabalho temática da pele
Fonte: O autor

Expressa o teu ADN no Mundo

Escola Básica Faria de Vasconcelos

Disciplina: EV

Ano e Turma: 6º B
6º A

Professor Cooperante: Manuel Bento

Estagiário Responsável: Joaquim Correia

Nome do aluno:

Ano Letivo: 2021/2022

Exercício II

Parte 2: Pinta a lápis de cor e reproduz de forma fiel a imagem a cores.



Imagem a cores



Imagem por colorir

Quantas cores utilizaste para pintar a imagem?

LIBERDADE TOTAL

Figura 6: Unidade de trabalho Expressa o teu ADN no Mundo: Ficha de trabalho temática da pele (anexo V)
Fonte: O autor

Expressa o teu ADN no Mundo



Escola Básica Faria de Vasconcelos

Disciplina: EV

Ano e Turma: 6º B
6º A

Professor Cooperante: Manuel Bento

Estagiário Responsável: Joaquim Correia

Guia de coordenadas para o Exercício

Ano Letivo: 2021/2022

Exercício III : Cria o vestuário dos teus modelos (homem/mulher). Ilustra com lápis de cor (25min)

- Desenhar e pintar um look para homem e um look para mulher;
- Expor os trabalhos;
- Debate e análise das respostas;
- Perceber o que influência nas respostas : peças; cores; género; cultura; etc
- Exposição de imagens selecionadas pelo estagiário de modo a promover debate e reflexão nos alunos ;
- Conclusões finais da turma sobre a problemática ;

LIBERDADE TOTAL

Figura 7: Unidade de trabalho *Expressa o teu ADN no Mundo*: Ficha de trabalho temática do vestuário
Fonte: O autor

Expressa o teu ADN no Mundo



Escola Básica Faria de Vasconcelos

Disciplina: EV

Ano e Turma: 6º B

Professor Cooperante: Manuel Bento

Estagiário Responsável: Joaquim Correia

Nome do aluno:

Ano Letivo: 2021/2022

Exercício III : Cria o vestuário dos teus modelos. Ilustra com lápis de cor (25min)

HOMEM

MULHER

Escreve o nome das peças que desenhaste:

Escreve o nome das peças que desenhaste:

Existe roupa para homem e para mulher?

Sim

Não

Justifica a tua resposta:

LIBERDADE TOTAL

Figura 8: Unidade de trabalho Expressa o teu ADN no Mundo: Ficha de trabalho temática do vestuário
Fonte: O autor

Expressa o teu ADN no Mundo

Nuno Alvares
CASTELO BRANCO

Publicado
na obra
Expressa o teu ADN no Mundo
2021/2022

Escola Básica Faria de Vasconcelos

Disciplina: EV Ano e Turma: 6º B
6º A

Professor Cooperante: Manuel Bento

Estagiário Responsável: Joaquim Correia

Nome do aluno:

Ano Letivo: 2021/2022

Nome da obra:

Desenha e pinta a expressão do amor, utilizando apenas 3 cores (amarelo, vermelho e azul).
Técnica: Lápis de cor.

LIBERDADE TOTAL

Figura 9: Unidade de trabalho Expressa o teu ADN no Mundo: Ficha de trabalho temática Desenha e pinta a Expressão do AMOR
Fonte: O autor

3.6. Análise tratamento de dados

Os trabalhos desenvolvidos pelos alunos são a base de análise para a presente investigação, de forma a contribuir para a redefinição do problema e com intuito de criar estratégias para melhorar a prática educativa e social, em contexto da Educação Visual e Tecnológica.

Para a investigação criámos os exercícios, acima apresentados, que promovem a criatividade dos alunos bem como a reflexão na utilização das cores, materiais, técnicas e elementos gráficos que ilustram as suas ideias.

Os resultados obtidos nas turmas do 6ºano em Educação Visual permitem construir conhecimento por parte do investigador no que respeita à questão dos estereótipos e explorar metodologias de trabalho para fomentar a criatividade. A análise e interpretação dos resultados centra-se na análise documental dos trabalhos dos alunos inspirando-nos nos estudos feitos por (Tishelman, Degen, Goitiandia, Kleijberg, & Niepage, 2022) e (Kuhn, 2003).

No que respeita à primeira UT, “Ideias Criativas” a análise de dados pretendia verificar a dificuldade / facilidade existente em criar uma personagem original com base numa narrativa escrita.

Esta primeira etapa serviu de diagnóstico em relação à capacidade criativa dos alunos. O exercício foi apresentado oralmente por todos os alunos de forma a que fosse possível ao professor estagiário interpretar o imaginário destes e perceber se havia evidências de personagens já existentes ou não. De seguida houve necessidade de encontrar uma estratégia que nos permitisse ir ao encontro aos objetivos da atividade, nomeadamente ser capaz de descrever uma personagem imaginada pelo aluno. Nesse sentido os objetivos da atividade foram apresentados e discutidos com os alunos. Foram identificadas as dificuldades sentidas no primeiro exercício e, apelando à criatividade e originalidade dos alunos, foi-lhes proposto que reescrevessem a narrativa.

Na 2ª Unidade de trabalho, “Expressa o teu ADN no Mundo”, recorreremos à construção de gráficos de forma a sintetizar as respostas dos alunos, e perceber se existe ou não um padrão nas respostas que

fundamentem a questão do investigador referente a existência dos estereótipos no processo criativo dos alunos.

Na prática da lecionação da Unidade de trabalho “Expressa o teu ADN no Mundo” o estagiário recorreu a um guia (Anexos IV, V;VI e VII) de forma a focalizar a observação pretendida e conclusões do estudo. Esta UT englobou diferentes atividades com diferentes objetivos: 1) na atividade Desenha e Pinta o Amor, pretendeu-se verificar se existe a repetição de símbolos, elementos ou cores; que nos permita verificar se existe um padrão na representação do “amor”; 2) na atividade Representa a Cor de Pele Recorrendo aos Lápis de Cor, procurámos analisar se existe um padrão na seleção das cores para a representação da pele; esta atividade foi dividida em duas partes, pretendeu-se, na primeira parte, perceber se os alunos consideram que existe cor de pele, que cores utilizam para representar a pele, quantas cores utilizam, se recorrem a elementos gráficos ou textuais para responder à questão; na segunda parte, pretendeu-se verificar com o exercício da pintura do Egon Schiele e o confronto de ideias relativamente ao resultado da primeira parte, se existe alteração de resposta a questão: existe cor de pele? 3) na terceira atividade pretendeu-se perceber que impacto tem nos alunos a restrição das cores, verificar se esse fator facilita ou dificulta o processo criativo, se os alunos recorrem a mistura de cores para obter outras cores e se existe a representação do símbolo do coração para desenhar e pintar a expressão do amor.

De notar que uma das atividades previstas (cria um look para homem e mulher) não foi realizada devido a contingências relativas ao período pandémico.

No final deste processo os dados obtidos são de natureza diversificada resultantes de exercícios práticos, atividades de longa e curta duração, diálogo e reflexão, discussão de ideias, e respostas diretas aos exercícios.

No que diz respeito à análise dos dados recolhidos utilizámos uma estratégia de análise baseada na análise de conteúdo que segundo Lassarre (1978), “não é senão um instrumento, uma série de operações destinada a

construir uma grelha de análise, cuja finalidade é a observação do conteúdo; para outros investigadores é um método geral de investigação”.

A análise dos dados da investigação decorreu numa primeira fase com base nas ocorrências em contexto sala de aula, ou seja, a receção e reciprocidade dos alunos às Unidades de Trabalho desenvolvidas, bem como às questões e debates levantados na lecionação das mesmas. Os trabalhos realizados pelos alunos foram expostos na sala de aula sendo alvo de análise e discussão por todos os intervenientes.

Foram realizados registos fotográficos deste processo bem como a interpretação dos resultados dos alunos, tentando perceber se havia evidências de padrões nas respostas ao nível da representação gráfica, de símbolos, cores, temáticas ou texto.

Numa segunda fase foi construída uma grelha de observação que ajudou a observar e quantificar as respostas dos alunos, de forma a possibilitar uma interpretação dos resultados estabelecendo uma ligação com a problemática levantada neste trabalho.

A análise dos dados foi realizada de forma indutiva, não se pretende que os dados nos ajudem a verificar a hipótese, sendo objetivo destes a construção de teorias através da inter-relação dos dados. Foram desenhadas ferramentas de análise de dados adequadas a cada situação considerando, nomeadamente, que alguns dos resultados serão representações visuais.

3.7. Apresentação e discussão dos resultados

Na unidade de trabalho “Ideias Criativas” os resultados obtidos nas turmas A e B do 6º ano em resposta à proposta de atividade para que criassem uma personagem, descrevendo-a através de palavras suas, foi possível identificarmos nas apresentações que os alunos não construíram uma nova personagem como era pedido. Os alunos limitam-se a representar personagens que já existem, isto é, não se mostraram capazes de imaginar a sua própria personagem, não se revelaram criativos.

Foram explicados os objetivos da atividade e foi proposto aos alunos que a efetuassem novamente. Como estratégia para tornar os objetivos do exercício mais claros, o professor estagiário realizou ambas as atividades, nomeadamente, a descrição de um personagem imaginado e a pesquisa de imagens, manipulando posteriormente os recursos visuais resultantes da pesquisa para com eles criar uma personagem, demonstrando assim um possível processo criativo aos alunos Fig:10.

Retomando a planificação da UT foi solicitado aos alunos que desenvolvessem a pesquisa de imagens que evidenciem características e elementos únicos das personagens criadas.



Figura 10: Exemplo ilustrativo da construção de uma personagem realizado pelo professor estagiário
Fonte: O autor

Como ferramenta de trabalho utilizamos o método Brainstorming para pensar e criar uma personagem. Identificamos as principais características da personagem e recolhemos imagens que melhor ilustram essas mesmas ideias. Posteriormente essas mesmas imagens foram manipuladas através do recorte, construindo assim um painel de inspiração onde depreendemos e visualizamos a construção de uma nova personagem.

A metodologia que utilizamos ajudou no pensamento e na ação de produzir criativamente novas ideias dos alunos. Todos os alunos conseguiram criar e construir uma nova personagem recorrendo a esta metodologia de trabalho.

Na sequência da demonstração e da pesquisa de imagens obtivemos resultados correspondentes aos objetivos, como é visível nas Fig:11, isto é, os alunos foram capazes de criar personagens originais quer na componente escrita do exercício quer na componente visual.



Figura 11: Exemplo ilustrativo da construção de uma personagem realizado pelos alunos

Na ilustração da personagem foi pedido aos alunos que utilizassem técnica mista, de forma a estimular a manipulação de materiais e técnicas.

Durante o processo o professor estagiário demonstrou vários exemplos práticos de técnicas e ilustrações de modo a incentivar os alunos a selecionar livremente os materiais e técnicas que melhor ilustravam a ideia da sua personagem. Muitos alunos optaram por técnicas que nunca tinham trabalhado como: colagens, stencil e pop-up. Como podemos verificar nas Figs:12 e 13 existem evidências de resultados que os alunos conseguiram

alcançar os objetivos da atividade, construindo personagens originais e aplicando técnica mista ao nível da ilustração.



Figura 12: Exemplos ilustrativos da construção de uma personagem realizado pelos alunos da Turma A



Figura 13: Exemplos ilustrativos da construção de uma personagem realizado pelos alunos da Turma A

O que apresentamos são exemplos das personagens criadas pelos alunos da turma A e B que na sua totalidade (41 alunos, ou seja 100% dos envolvidos) alcançaram os objetivos conseguindo criar personagem original.

Na segunda unidade de trabalho “Expressa o teu ADN no Mundo” serão analisadas as atividades realizadas pelos alunos do 6º ano das turmas A e B, na disciplina de Educação Visual. As propostas de atividades foram projetadas em formato *role play* proporcionando aos alunos exercícios rápidos, que lhes permitiram a reflexão, pensamento crítico, fundamentação das respostas e numa fase posterior gerou o diálogo e debate que resultaram em análise e discussão dos resultados da turma.

Para evitar influenciar ou condicionar as respostas dos alunos os exercícios relativos ao Amor e à Pele foram feitos de forma individual e autónoma.

O exercício *Desenha e Pinta o Amor* foi executado por 19 alunos na turma A e B, recorrendo aos lápis de cor (Fig: 14)



Figura 14: Reflexão e Análise das respostas ilustrativas da turma A ao exercício “desenha e pinta o amor”

A análise e reflexão dos resultados foi efetuada em contexto sala de aula, de forma a promover o diálogo, reflexão e confronto de ideias e a fundamentação dos desenhos por parte dos alunos.

Para uma melhor perceção dos resultados, consideramos relevante criar uma tabela onde registamos os vários elementos que se repetem como: cores predominantes e temáticas abordadas.

Tabela 2:

Tabela de observação dos desenhos da turma A- 19 alunos, da atividade desenha e pinta o amor.

Observações	Número de alunos
Coração com 4 ou mais cores	2
Casal de Pássaros	1
Coração de Cor Amarela	1
Área de interesse dos alunos	2
Elementos ligados à natureza	6
Representação do casal heterossexual	8
Representação da família	2
Símbolo do coração utilizando 2 cores	2
Cor vermelha no símbolo do coração	14
Símbolo do coração	15

Nota.: O autor

Na turma A podemos observar que 15 alunos recorreram ao símbolo do coração e 14 alunos à cor vermelha para expressar o amor. Representações dominantes, eventualmente por influência de meios de comunicação, livros, família, lojas, dias dos namorados, entre outros.

Em termos afetivos e representativos de uma relação amorosa, 11 alunos depreendem e representam uma relação através de um casal heterossexual, não havendo registo da representação de casais do mesmo sexo. Este resultado consideramos que possa ser devido ao facto de um casal heterossexual ser dominante na sociedade.

Para outros alunos o amor é representado por elementos da natureza bem como a representação da família e áreas de interesse dos alunos.

As representações que surgem com menos frequência na turma foram a utilização da cor amarelo no símbolo do coração e a representação de um casal através de pássaros.

Como sumula da discussão os alunos da turma A foram questionados se tivessem de descrever o que é o “Amor” como o representariam? Após várias ideias debatidas pelos alunos a resposta final foi “o amor está em todo o lado, logo o Amor seria representado pela turma A (todos os alunos) e pelo professor cooperante Manuel Bento e pelo estagiário Edgar Correia”.

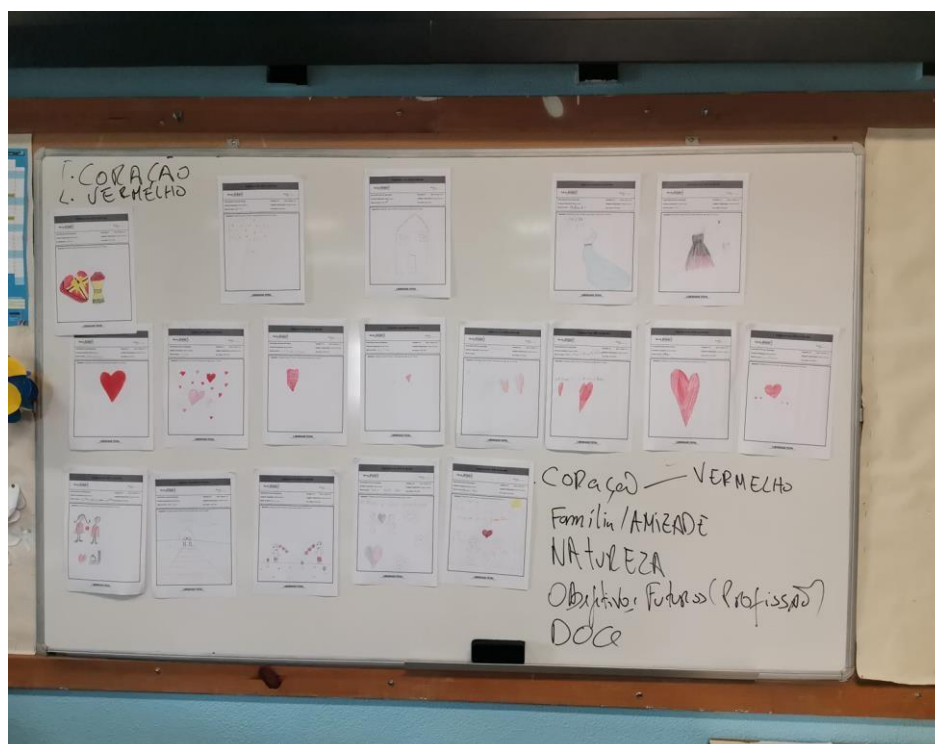


Figura 15: Reflexão e Análise das respostas ilustrativas da turma B ao exercício “desenha e pinta o amor”

Para uma melhor percepção dos resultados, consideramos relevante criar uma grelha que ilustram os vários elementos que se repetem como: cores predominantes e temáticas abordadas.

Tabela 3:

Tabela de observação dos desenhos da turma B-19 alunos, da atividade desenha e pinta o amor

Observações	Número de alunos
Bombons e flores	1
Símbolo de Anel	1
Folha em branco	1
Desenho de uma casa simples com cor preta	1
Área de interesse dos alunos	2
Elementos ligados à natureza	3
Casal sem identidade	1
Representação do casal heterossexual	4
Representação da família	1
Símbolo do coração com 2 cores	2
Cor vermelha no símbolo do coração	14
Símbolo do coração	14

Nota. O autor

Na turma B podemos observar que 15 alunos recorreram ao símbolo do coração e 14 alunos à cor vermelha para expressar o amor representações dominantes, como acima se disse eventualmente por influência de meios de comunicação, livros, família, lojas, dias dos namorados, entre outros.

Em termos afetivos e representativos de uma relação amorosa, 4 alunos representam uma relação através de um casal heterossexual e um aluno representa um casal sem identidade. Apesar dos resultados revelarem que novamente o que predomina é a apresentação de um casal heterossexual, há evidências de um aluno que assume a representação do amor apenas entre duas pessoas, revelando aqui outra sensibilidade na forma de expressar amor.

Consideramos curioso que na turma B, 5 alunos distintos representarem o amor com outros elementos, como o anel, família, bombons e flores, desenho de uma casa apenas com contornos a cor preto. Um aluno não fez o exercício, revelando desconforto e dificuldades em se expressar.

Como sumula da atividade os alunos da turma B foram questionados se tivessem de descrever o que é o amor como o representariam? A turma revelou pouca dinâmica na discussão e reflexão das ideias, tendo como resposta final o símbolo do coração como elemento representativo do “Amor”.

Como considerações finais da atividade podemos concluir que nas duas turmas a maioria dos alunos identificam o símbolo do coração associado à cor vermelho como representação do amor.

Na segunda atividade foram realizados 2 exercícios referentes à temática cor de pele. O trabalho foi desenvolvido por 17 alunos na turma A e 16 alunos na turma B.

Na primeira parte desta segunda atividade os alunos representavam a cor de pele da de forma livre, com base no seu entendimento pessoal do que é a cor de pele. Na segunda parte da atividade pintam de forma fiel a pintura do Egon Schiele, sendo nosso propósito com esta parte da atividade sensibilizar os alunos para a mistura de cores. Posteriormente foram discutidos os resultados da turma, promovendo a reflexão, diálogo entre os alunos. São visíveis os resultados da turma A do 6º ano nas imagens seguintes (Figs:16 e 17).

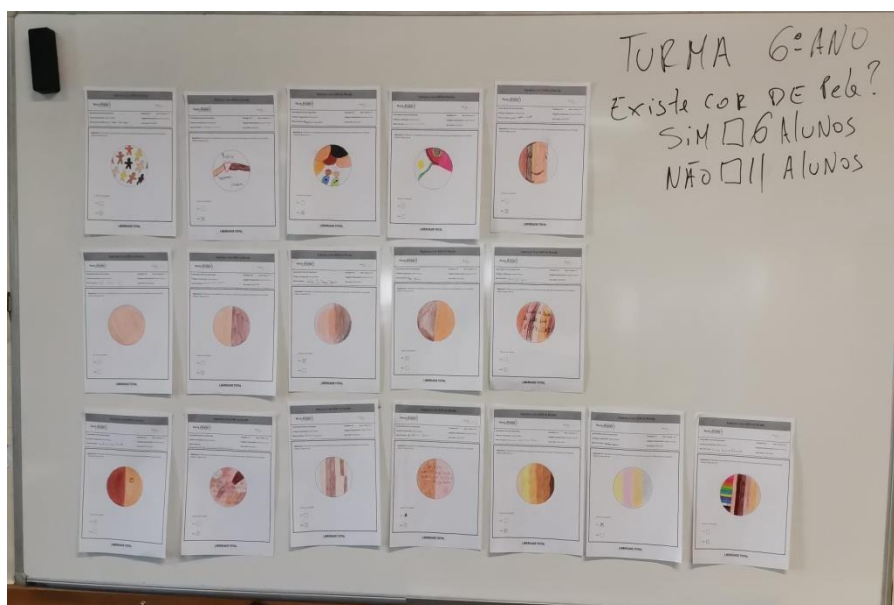


Figura 16: Reflexão e Análise das respostas ilustrativas da turma A ao exercício representa a cor de pele

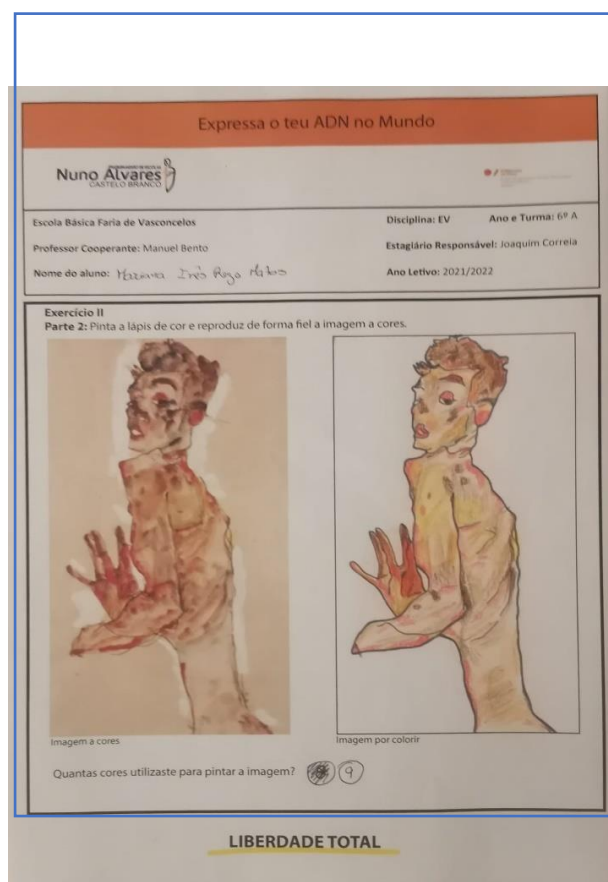
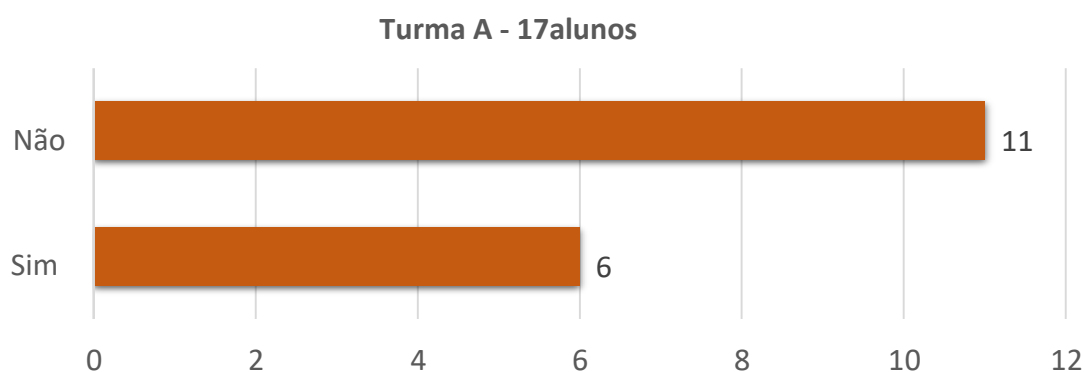


Figura 17: Exemplo ilustrativo da reprodução da pintura do Egon Schiele por um aluno da turma A

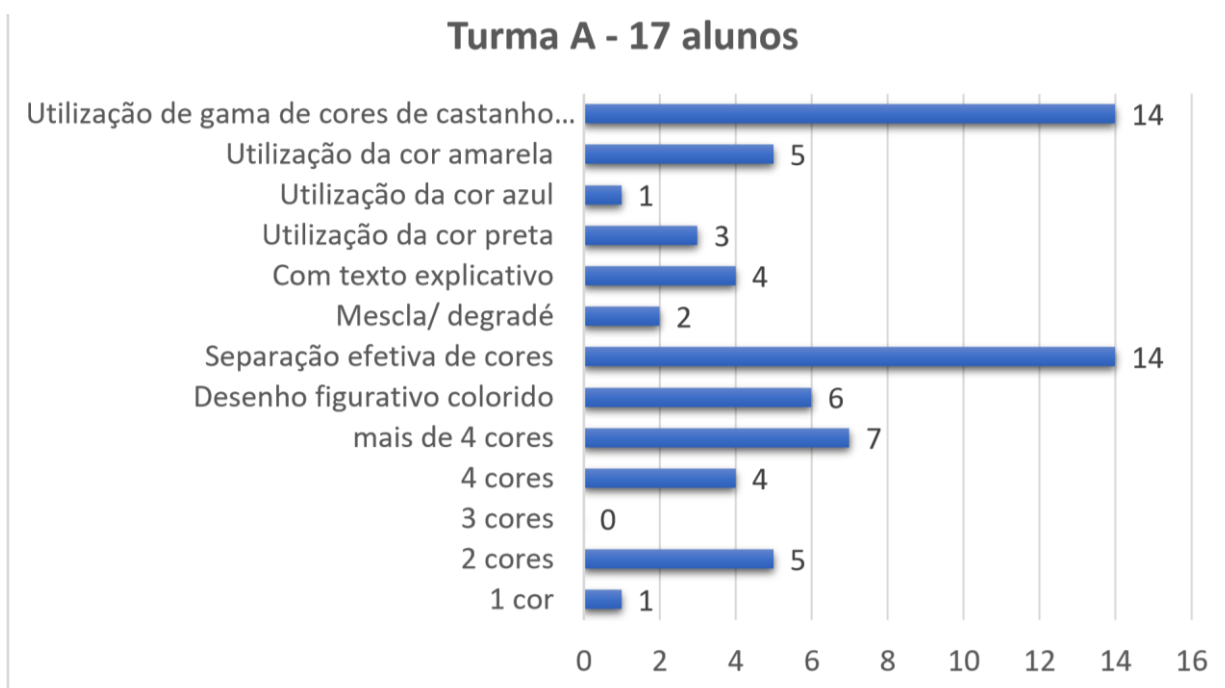
Para uma melhor percepção dos resultados, consideramos relevante criar dois gráficos que ilustram quantos alunos consideram que existe cor de pele ou não, e as respostas ilustradas da representação da pele para os alunos da turma A.

Gráfico 1: Resposta à questão: existe cor de pele?



Fonte: O autor

Gráfico 2: Gráfico com elementos representativos a cor de pele turma A



Fonte: O autor

Podemos depreender que muitos alunos representaram a cor de pele entre tons de castanho e bege e pintadas por separação efetiva de cores, revelando a separação nítida entre as cores utilizadas. Este resultado consideramos que possa estar associado as cores denominadas como cores de pele, seja através das cores, produtos do sector têxtil, cosmético, mas também muito ligado ao universo de pessoas com quem a criança se dá. Algo recorrente nesta turma foi a utilização da cor amarelo bem como a necessidade de utilizar registo textual e gráfico para ilustrar e fundamentar melhor as ideias.

À problemática levantada existe cor de pele 11 alunos reponderam que não e 6 que sim. No segundo exercício podemos perceber que todos os alunos sentiram a necessidade de recorrer à mistura dos lápis de cor para representar de forma fiel a pintura do Egon Schiele e identificaram 5 ou mais cores para pintar a imagem. Na discussão e reflexão dos resultados da primeira e da segunda atividade, as questões que mais foram expressas estavam relacionadas com questões de cidadania, a questão de que todos somos iguais independentemente da cor de pele. No final os alunos foram confrontados com uma pergunta procurando saber se após o diálogo realizado alguém alterava a sua resposta referente a questão existe cor de pele? 4 alunos alteraram a resposta para não, sendo que a resposta final da turma A seria 15 alunos respondem que não e 2 alunos que sim.

Os resultados da turma B do 6º ano são visíveis nas imagens seguintes.

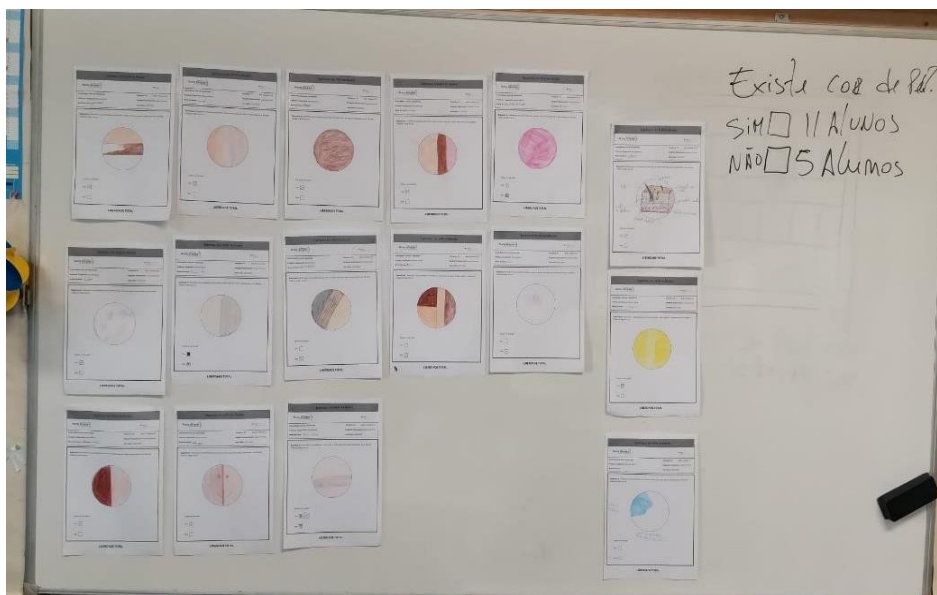


Figura 18: Reflexão e Análise das respostas ilustrativas da turma B ao exercício representa a cor de pele

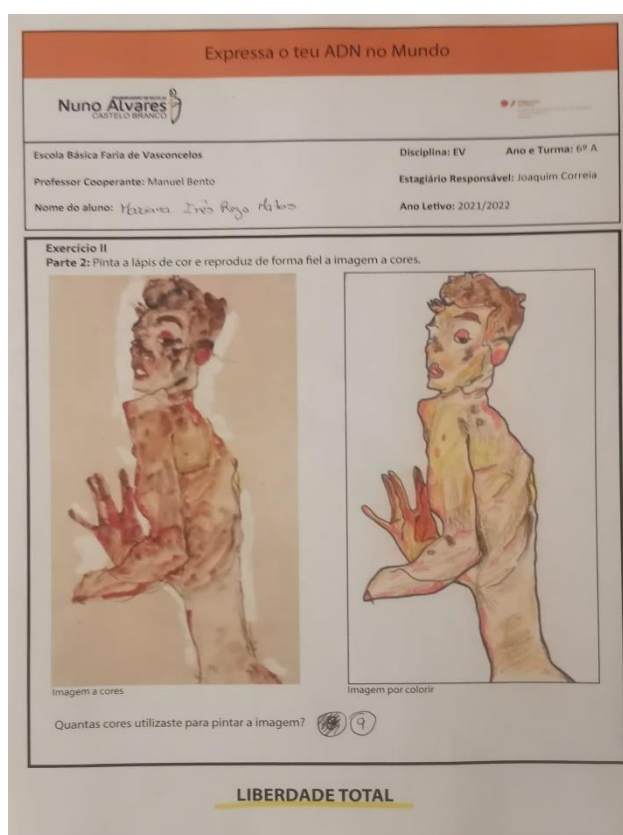
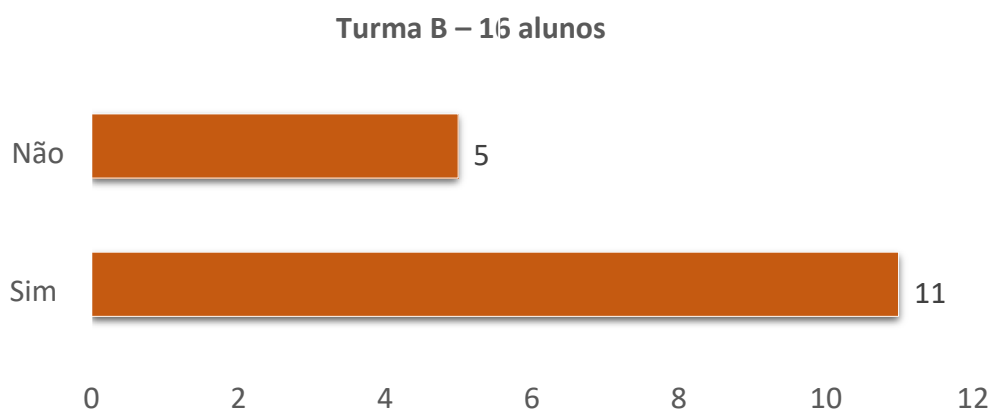


Figura 19: Exemplo ilustrativo da reprodução da pintura do Egon Schiele por um aluno da turma B.

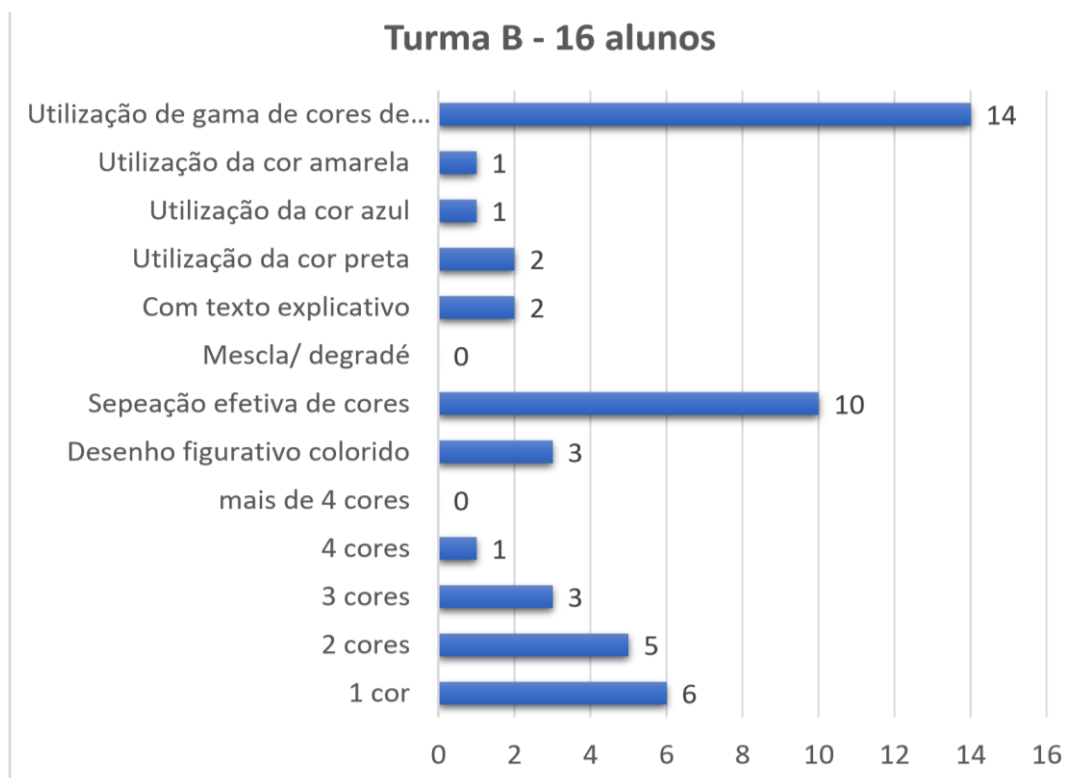
Para uma melhor percepção dos resultados, consideramos relevante criar dois gráficos que ilustram quantos alunos consideram que existe cor de pele ou não, e as respostas ilustradas da representação da pele para os alunos da turma B

Gráfico 3: Resposta à questão: existe cor de pele?



Fonte: O autor

Gráfico 4: Gráfico com elementos representativos a cor de pele turma A



Fonte: O autor

No segundo exercício podemos perceber que todos os alunos sentiram a necessidade de recorrer à mistura dos lápis de cor para representar de forma fiel e identificaram 5 ou mais cores para pintar a imagem. No final os alunos são confrontados com uma questão, que após o diálogo realizado se alguém alterava a sua resposta referente a questão existe cor de pele? Nenhum aluno alterou a resposta.

Como considerações finais da atividade realizada na turma A e B podemos verificar que em ambas as turmas os alunos recorreram a uma gama de cores de castanho e bege, bem como evidenciaram a separação de cores não revelando mistura nem degradé de cores.

Na terceira atividade desenha e pinta a expressão do amor, foi utilizado como metodologia de trabalho a narrativa circular. Nesta etapa depreendemos que os alunos já tinham adquirido ferramentas tanto ao nível da técnica, como a nível conceptual da forma de pensar, refletir e projetar ideias criativamente.

Para a atividade os alunos apenas tinham disponíveis 3 cores (azul, vermelho e amarelo); sabendo que conseguiam obter outras cores através destas. O facto de a atividade ser mais exigente em termos da reflexão e serem condicionados na técnica e materiais, fez com que as turmas A e B revelassem numa fase inicial, agitação e dificuldades, tanto ao nível criativo como indicando a necessidade de ter mais cores.

O professor estagiário fez uma reflexão e reviu conceitos com as turmas, de forma a consolidar conceitos e técnicas abordadas na prática da leção de Educação Visual. O que inicialmente para os alunos parecia limitador deixou de ser e, posteriormente perceberam que tinham ferramentas e competências suficientes para desenvolver a atividade.

Como processo criativo, muitos alunos associaram a expressão “amor” a elementos com os quais nutrem essa emoção e que de certa forma espelham uma conotação e simbologia, tais como família, animais, objetos, entre outros.

Na turma A e B o exercício foi desenvolvido por 34 alunos, havendo o registo da representação do símbolo do coração em 6 alunos da turma A e a

representação do símbolo do coração em 8 alunos da turma B. Em ambas as turmas os alunos sentiram a necessidade de obter mais cores, efetuando misturas. Apenas havendo registo de 3 alunos na turma B que se limitaram a usar as 3 cores.

Comparativamente ao primeiro exercício da representação do amor, muitos alunos não recorreram ao símbolo do coração e revelaram capacidade de representar o amor recorrendo a outros elementos gráficos. Em termos de técnica nos dois primeiros exercícios os alunos não efetuaram a mistura de cores e nesta etapa 91,2% dos alunos recorreu a mistura das cores. Outro facto interessante é que no terceiro exercício era pedido a expressão do amor, e grande parte dos alunos não identificou como sendo uma pessoa, mas sim, como a representação de elementos que nutrem amor, levando a interpretação e o lado conceptual da ideia para algo mais etéreo.

Em síntese, podemos perceber que o professor assume um papel fulcral para desenvolvimento das aprendizagens dos alunos. Coutinho et al (2009) cita Latorre (2013) dizendo que a metodologia da investigação - ação está presente no perfil do professor investigador, subentendemos que na prática de lecionação está sempre inerente o conceito da reflexão sobre os resultados e sobre as possibilidades de ajustar as planificações. Na sua prática profissional o professor tem inúmeros problemas para solucionar, tendo necessidade de encontrar estratégias adequadas para os enfrentar:

Tal ocorreu no decurso da presente investigação, nomeadamente na fase inicial de desenvolvimento da Unidade de Trabalho “Ideias Criativas” em que a totalidade dos alunos revelaram dificuldade em criar, limitando-se a representar em desenho personagens já existentes. Verificando o sucedido, compete ao professor de Educação Visual delinear estratégias e soluções de forma a criar ferramentas de trabalho que possibilitem e exercitem a criatividade dos alunos.

No decorrer das atividades desenvolvidas com os alunos foi possível constatar que o método *Brainstorming* e a construção de painéis de inspiração, são estratégias que podem ser implementadas nas aulas com intuito de proporcionar ao aluno ferramentas que permitem trabalhar e desenvolver a criatividade.

“A Educação Visual e Tecnológica é o alargamento do olhar e ver (...), enriquecimento das experiências visual e plástica dos alunos, contribuindo para o desenvolvimento da sensibilidade estética e artística “(Ministério da Educação, 2018, p.1).

Como metodologia de trabalho, em parte influenciados pelo método Montessori, proporcionámos ao aluno a possibilidade de selecionar as suas experiências e materiais de forma que pesquisassem segundo os seus próprios interesses. Em ambas as turmas os alunos revelaram interesse e motivação ao longo de toda atividade, acabando por obter resultados criativos e originais. Numa fase inicial os alunos estavam reticentes e não sabiam o que era permitido em termos de desenvolvimento criativo e da aplicação das técnicas, questionando se poderiam acrescentar elementos “não reais” e menos “convencionais” na construção das personagens. Estas questões colocadas pelos alunos parecem revelar que nas situações de aprendizagem, neste caso nas áreas de Educação Visual, continuam a ser desenvolvidos exercícios castradores e pouco flexíveis para um efetivo desenvolvimento da criatividade e da liberdade de expressão do pensamento. Segundo Fortunato (2015), um dos maiores problemas do papel das Artes no sistema educativo, tem sido encontrar programas e métodos, que conciliem conceitos imaginativos com lógica, invenção com didática e estética com utilidade.

Na segunda Unidade de trabalho “Cria o teu ADN no Mundo” tivemos como ponto de partida a construção de atividades que desenvolvessem o pensamento crítico do aluno, a reflexão, fomentassem o diálogo e discussão de ideias entre os pares, bem como o desenvolvimento do sentido crítico e da capacidade de trabalhar as emoções e sentimentos através do desenho e pintura. Construámos atividades que nos permitiram analisar e observar se existe a repetição, por adoção a estereótipos, de símbolos e cores em determinados contextos e temáticas indo ao encontro de Dutra (2006), um dos autores referidos na revisão da literatura que defende a necessidade de trabalhar a imagem e o processo criativo enquanto gerador de conhecimento.

Na atividade pinta o Amor, podemos concluir que nas turmas A e B existe um modelo padrão no modo como ilustram e percebem o amor. Os alunos recorreram maioritariamente ao símbolo do coração e à cor vermelha.

Efetivamente, podemos aferir que existe um estereótipo referente à cor e ao símbolo para desenhar e pintar o Amor. Cremos que é importante conceber exercícios que enriqueçam visualmente e intelectualmente os alunos, de forma que estes alcancem individualidade na forma de ver e pensar. Este exercício que consideramos importante para a análise e fundamentação do estudo, serve também para refletir na importância de criar estratégias e soluções de propostas de atividade que permitam explorar e desenvolver as aprendizagens dos alunos, e que não sendo de resposta imediata, motivem a reflexão.



Figura 20: Painel ilustrativo da representação do amor com desenhos dos alunos

Fonte: O autor

Na segunda atividade, constatamos novamente a existência de um padrão que relata precisamente aspetos mencionados anteriormente, os alunos percecionam e ilustram a pele através dos tons castanho e bege, revelando nas respostas que separam as cores por diferentes tonalidades de pele. Este facto consideramos que está ligado à existência de estereótipos, seja pela própria indústria, cultura, ou o contexto em que está inserido cada aluno, onde são denominadas e identificadas cores como “cor de pele”.

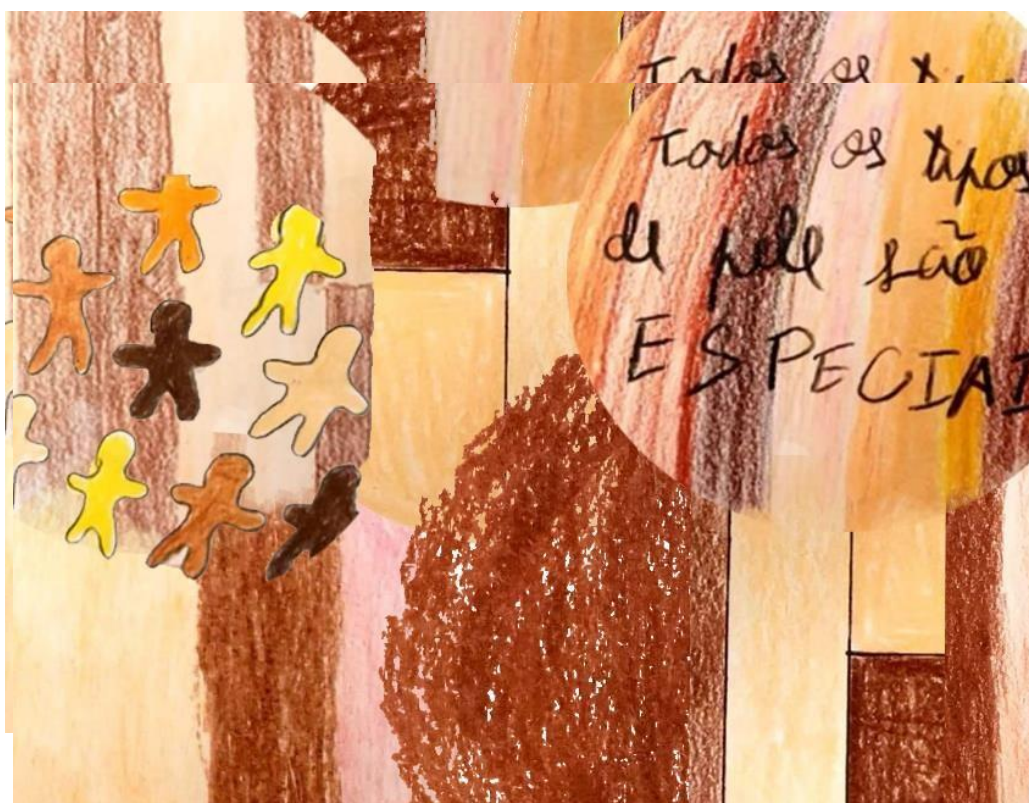


Figura 21: Painel ilustrativo da representação da pele com desenhos dos alunos

Fonte: O autor

A terceira atividade foi a sumula de todas as atividades desenvolvidas e teve como objetivo propor ao aluno imaginar a expressão do Amor. Conceptualmente a ideia é mais exigente, e requereu um maior raciocínio ao nível da criatividade bem como ao nível da técnica, pois os alunos apenas tinham disponíveis 3 cores. Após uma reflexão e conciliação de conceitos desenvolvidos, os alunos perceberam que tinham ferramentas e valências suficientes para imaginar ideias criativas e únicas. Muitos alunos recorreram

ao método do Brainstorming para construir o mapa mental da personagem. Em termos de técnica foi possível constatar que apenas 3 alunos não recorreram a mistura de cores, para obter novas cores. O facto de os alunos estarem condicionados nos materiais disponíveis cremos que foi importante para se aperceberem da possibilidade de através da mistura de cores obter novas cores, e trabalhar a expressão do desenho e da pintura.

4. Conclusão

A problemática levantada pelo investigador “Processos Criativos - A Influência dos Estereótipos”, foi a questão que desencadeou todo o desenvolvimento deste trabalho de investigação.

O enquadramento teórico deste trabalho foi importante para a reflexão e estudo do investigador, de forma a cruzar ideias dos vários autores, a fim de demonstrar neste estudo que efetivamente os alunos apresentam dificuldades em desenvolver trabalhos criativos, e que os estereótipos são um fator condicionante.

Podemos detetar no exemplo teórico/prático realizado em contexto real com alunos do 6º ano, que efetivamente os alunos apresentam dificuldades em ser criativos, gerar ideias e pensamentos e desenvolver trabalhos originais. Os estereótipos estão presentes no nosso quotidiano, e influenciam não só ao nível intelectual, mas também no processo criativo. As áreas criativas, nomeadamente a disciplina de Educação Visual e Educação Tecnológica são importantes para trabalhar estas problemáticas, uma vez que nas áreas artísticas podemos potencializar a liberdade ao nível da expressão e do pensamento.

O professor reflexivo, tem assim um papel crucial na implementação de ferramentas e atividades, de forma a promover o interesse dos seus alunos, desencadeando a reflexão, dúvida, desconstrução de ideias e pensamentos preconcebidos, contribuindo para a geração de ideias e novas interpretações, a fim de potencializar a individualidade do aluno, promover na construção do seu “ADN”, seja ao nível intelectual e criativo como no que respeita a valências transversais às várias áreas do ensino.

Consideramos que o facto de a investigação prática ter decorrido em contexto de estágio e estar condicionada à própria prática de estágio do investigador, possa ter condicionado a investigação. Reconhecemos a necessidade de, no âmbito de um estudo mais alargado, desenvolver outras temáticas com os alunos, trabalhar outros materiais e técnicas, bem como desenvolver outras ferramentas que desencadeiem a criatividade dos alunos, de forma, a contribuir para uma recolha mais alargada de dados para análise,

possibilitando-nos identificar mais questões e confirmar conclusões. De facto, proporcionar aos alunos outro tipo de experiências, nomeadamente a disposição das mesas da sala de aula, perceber como estas alterações poderiam ter impacto nos alunos e nas intervenções tanto ao nível verbal como prático poderia ser relevante.

A construção conceptual da ideia para as planificações exigiu capacidade criativa, muita reflexão e pesquisa por parte do investigador, tendo sempre em consideração a planificação anual de Educação Visual e Tecnológica, bem como as Aprendizagens Essenciais, assim como o contexto onde estava inserida a escola e os recursos que as turmas tinham para o desenvolvimento das atividades.

Na Unidade trabalho “Ideias Criativas”, foi possível detetar como as referências visuais dos alunos e gosto pessoal, condicionam no processo criativo. Havendo a necessidade de os professores de Educação Visual e Tecnológica proporcionarem ferramentas e métodos de trabalho, como estratégias de promover e estimular a imaginação dos alunos. O método *Brainstorming* e a manipulação de imagens através de painéis de inspiração, revelaram ser uma ferramenta pertinente para trabalhar esta problemática.

No que se refere à liberdade para selecionar as técnicas, os alunos revelaram muito interesse durante a atividade, pelo que depreendemos que essa motivação advém do facto de o aluno poder escolher sentindo-se envolvido como peça fulcral do processo e metodologia de trabalho.

Na Unidade de Trabalho “Expressa o teu ADN no Mundo” o facto de a mesma ser pensada em formato *role play*, suscitou o fator curiosidade e surpresa nos alunos promovendo a atenção e interesse, pois todas as aulas eram diferentes e inesperadas. O facto de numa primeira fase os exercícios serem desenvolvidos de forma autónoma e posteriormente expostos para análise e reflexão, proporcionou aos alunos um maior interesse e vontade em querer fazer. Os momentos de diálogo foram fulcrais para a dinâmica e aprendizagem dos alunos, pois fomentaram a reflexão, pensamento crítico e fundamentação das escolhas, tanto ao nível dos materiais como das ideias, permitindo aos alunos trabalhar conceitos do foro emocional e sentimental, tornando-os palpáveis e ilustrativos.

Consideramos que seria pertinente, após a detecção de estereótipos na representação do amor, como o símbolo do coração e a cor vermelha e na representação da pele o uso dos tons castanhos e bege com separação nítida das cores, voltar a criar uma Unidade de Trabalho com a restrição de símbolos e cores com intuito de perceber como seria a representação e a interpretação do amor e da pele. Será que a pele teria outra cor? Outras texturas e interpretações? Como seria as novas representações do amor?

Em suma, pensamos ter sido possível com esta investigação contribuir para a verificação do papel dos estereótipos como limitadores da criatividade dos alunos, mas consideramos que a investigação deveria ser alargada, desenvolvendo outro tipo de experiências e estudos de forma a enriquecer o trabalho em termos de investigação, bem como de modo a contribuir com ideias de propostas de atividades fomentadoras de criatividade para a docência na área de Educação Visual e Educação Tecnológica.

5. Referências Bibliográficas

- Amado, J. (2013). *Manual de Investigação Qualitativa em Educação*. Coimbra.
doi:<http://dx.doi.org/10.14195/978-989-26-0879-2>
- Aslam, M. (2006). Are You Selling the Right Colour? A Cross-cultural Review of Colour as a Marketing Cue, *Journal of Marketing Communications*, Vol. 12, No. 1, pp. 15-30.
- Batista, V. R. (2009). *Literacia das Media como Resultado de Multi-Aprendizagens Multiculturais e Multimidiáticas*. Algarve.
<https://www.bocc.ubi.pt/pag/reia-baptista-literacia-dos-media-como-resultado-de-multi-aprendizagens.pdf>
- Becker, M. A., Roazzi, A., Madeira, M. J., Arend, I., Schneider, D., Wainberg, L., & Souza, B. C. (2001). *Estudos Exploratórios da Conceitualização de Criatividade em Estudantes Universitários*.
doi:<https://doi.org/10.1590/S0102-79722001000300012>
- Bell, D. (1977). *A Theorem Concerning the Integer Lattice*.
- Berger, J. (1999). *Ways of Seeing. Modos de Ver John Berger*. Antígona.
- Bonsiepe, G. (1992). *Teoria e Prática do Design Industrial. Elementos para um manual crítico*. Centro Português de Design.
- Brown, T. (2010). *Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias*. Rio de Janeiro: Alta Books.
- Bucho, J. L. (2016). *Relação entre Yin-Yang e a Criatividade*.
<https://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0971.pdf>
- Contins, D. M. (2015). *Metodologia Ativa: Desafio da Aprendizagem Baseada na Resolução de Problemas (ABRP)*. Coimbra.
https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/11520/1/DIOGO_CONTINS.pdf
- Coutinho, C., Sousa, A., Dias, A., Bessa, F., Ferreira, M., & Vieira, S. (2009). *Investigação-Ação: Metodologia Preferencial nas Práticas Educativas*. Minho.
https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/10148/1/Investiga%c3%a7%c3%a3o_Ac%c3%a7%c3%a3o_Metodologias.PDF
- Cunha, R. M. (1980). *Criatividade e processos cognitivos*. Petrópolis: Vozes.
- Educação, C. N. (2015). Alargamento da Escolaridade. *Alargamento da Escolaridade Obrigatória*. Portugal: CNE – Conselho Nacional de Educação.
- Educação, M. d. (2018). *Aprendizagens Essenciais | Articulação com o Perfil dos Alunos. 2.º Ciclo do Ensino Básico Educação Tecnológica*.
https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/2_ciclo/2c_educacao_tecnologica.pdf

- Educação, M. d. (2018). *Aprendizagens Essenciais | Articulação com o Perfil dos Alunos. 2.º Ciclo de Ensino Básico Educação Visual*.
https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/2_ciclo/educacao_visual_2c_ff.pdf
- Eisner, E. (2008). *O que pode a Educação aprender das Artes sobre a Prática da Educação?* Estados Unidos.
<https://biblat.unam.mx/hevila/CurriculosemFronteiras/2008/vol8/no2/1.pdf>
- Fine, G. A., Montemurro, B., Semora, B., Stalp, M., Claussen, D., & Sierra, Z. (1998). *Social order through a prism: Color as collective representation*.
<https://www.scholars.northwestern.edu/en/publications/social-order-through-a-prism-color-as-collective-representation>
- Fortunado, A. (2015) " O lugar do desenho na Educação artística e na Problemática do Estereótipo", Investigação, Práticas e Contextos em Educação-IV conferência internacional, Atas da Conferência. Escola Superior de Educação. Instituto Politécnico de Leiria.
- Galvão, M. (1999). *Criativa Mente*. São Paulo: Qualitymark.
- GUILFORD, Guilford, Joy (1950). "Creativity". *American Psychologist*, v. 5, n. 9, p. 444-454.
- IDF (2021), " Design Thinking", Interaction Design Foundation,
<https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>
- James, Santos, J. P., Limas, M. R., Portella, M. T., & Deflon, F. (setembro de 2019). Educação, Educação Católica, Docência e Inovação. *Dossiê Educação, Educação Católica, Docência e Inovação*. Brasília: ANEC.
- Harbor, T. (2023). Método Montessori. *Lar Montessori. A Educação como uma Ajuda à Vida*. Obtido de <https://larmontessori.com/o-metodo/>
- Heller, E. (2012). *A Psicologia das cores: Como as cores afetam a emoção e a razão*. Barcelona: Gustavo Gil.
- Kotler, Philip.(2003) *Marketing de A a Z: 80 Conceitos que Todo Profissional Deve Saber*. 5.ed. Rio de Janeiro: Campus.
- Kuhn, P. (2003). *Thematic Drawing and Focused, Episodic Interview upon the Drawing—A Method in Order to Approach to the Children's Point of View on Movement, Play and Sports at School*. Bayreuth.
<https://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/750>
- Lancrin, S. V., Sancho, C. G., Bouckaert, M., Luca, F., Barrera, M. F., Jacotin, G., . . . Vidal, Q. (2019). Centro de Pesquisa e Inovação em Educação. *Desenvolvimento da Criatividade e do Pensamento Crítico dos Estudantes. O que significa na Escola*. São Paulo.
<https://www.fundacaosantillana.org.br/wpcontent/uploads/2020/07/DesenvolvimentoCriatividadePensamentoCritico.pdf>
- Morgan, D. (1996). *Focus Groups Annual Review of Sociology*. Portland.

- Morgan, D. (1997). *Focus groups as qualitative research*. Sage Publications. Inc.
doi:<https://doi.org/10.4135/9781412984287>
- Moser, V. M. (2015). *A Criatividade. A Necessidade da Promoção da Atividade Criadora no Pré-Escolar*.
<https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/11066/1/A%20CRIATIVIDADE.pdf>
- Munari, B. (2014). *Das Coisas Nascem Coisas*. Edições 70.
- Nonaka, I. (1997). *Criação de conhecimento na empresa: como as empresas japonesas geram a dinâmica da inovação / Ikujiro Nonaka e Hitotaka Takeuchi*. Rio de Janeiro: Editora Campus.
- Ostrower, F. (2002). *Criatividade e Processos de Criação*. Rio de Janeiro: Editora Vozes.
- Pastoureau, M. (Abril de 1997). Dicionário das Cores do nosso Tempo. *Dicionário das Cores do nosso Tempo*. Estampa.
- Perrenoud, P. (2002). *A Prática Refléxiva no Ofício do Professor: Profissionalização e razão pedagógica*. Porto Alegre: Artmed Editora.
- Priberam (2021). "Estereótipos" Dicionário online-porto editora:
<http://dicionario.priberam.org/estere%C3%B3tipos,consultado>
- Pinheiro, I. R. (2009). Modelo Geral da Criatividade. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*.
<https://www.scielo.br/j/ptp/a/sztp36YNbt6MsrjddLNYZTG/#>
- Rhodes, M. (1961). *An Analysis of Creativity*. Phi Delta Kapan International.
- Ricken, Dulce (2013), "O estereótipo gráfico e a sua influência no desenho da criança", Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor, Paraná: Colégio Estadual Ary Borba Carneiro – EFMP.
- Rudolf, A. (2005). *Arte & Percepção Vmal. Uma Psicologia da Visão Criadora*. São Paulo.
https://monoskop.org/images/9/92/Arnheim_Rudolf_Arte_e_percepcao_visual.pdf
- Semedo, S. M. (2006). *A Participação dos Pais e/ou Encarregados de Educação na escola –Caso “Escola Secundária do Palmarejo”*. Lisboa.
<https://1library.co/document/yjyv5p5y-participacao-pais-encarregados-educacao-escola-escola-secundaria-palmarejo.html>
- Silva, R. (2016). O 25 de Abril e o Ensino e a Educação em Portugal. *Antena Livre*.
<https://www.antenalivre.pt/noticias/o-25-de-Abril-e-o-ensino-e-a-educacao-em-portugal>
- Silva, C. J. (2011). *A Dinamização Criativa da Escrita no Ensino Básico*. Lisboa.
<https://core.ac.uk/download/pdf/61420353.pdf>
- Sousa, A. (2017). *Educação pela Arte e Artes na Educação*. Instituto Piaget.

- Sousa, K. C., & Barros, J. D. (2012). *Estereótipos étnicos e representações sociais: uma breve incursão teórica*.
<http://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/reducaoemancipacao/article/view/3259/2669>
- Torres, M. R. (2011). A Importância da leitura de imagens para o Ensino.
<https://196871629.pdf> (core.ac.uk)
- tishelman, C., Degen, J.L., Goitiandia, S. W., Kleijberg, M., & Niepage. A.K. (2022). A Sweeden About the First Wave of the Covid-19 Pandemic.
- Vigotsky, L. S. (1982). *La imaginación e el arte en la infancia*. Madrid: Ediciones Akal.

Anexos

Anexo I – Planificação da Unidade: Ideias criativas

Planificação de Unidade



Escola Básica Faria de Vascelos	Disciplina: EV	Ano e Turma: 6º A 6º B
Professor Cooperante: Manuel Bento	Estagiário Responsável: Joaquim Correia	
Professora Supervisora: Dr.ª Ana Melo	Ano Letivo: 2021/2022	
Nome da Unidade de Trabalho: Ideias criativas	Aulas previstas: 5 aulas	
	Início: 03-11-2021	Final: 15-11-2021

Atividades / Metodologias e Estratégias de Ação (Método de Resolução de Problemas)

Situação: Discussão e perceção com os alunos sobre as dificuldades em desenvolver trabalhos criativos.

Problema: Como podemos criar metodologias de trabalho de forma a trabalhar a criatividade e expressividade na disciplina de EV?

Investigação: Pesquisar sobre o conceito Brainstorming;
Execução de uma ficha;
Discussão e apresentação das personagens;

Projeto: Construção de uma personagem, recorrendo a uma narrativa e a construção da mesma através de referências visuais (painel), utilizando o método do brainstorming.

Realização da personagem através do desenho.
Estudos de cor / estudos de técnica mista (lápiz de cor, materiais riscadores, colagens)
Seleção de materiais

Realização: Ilustração final com técnica mista;

Avaliação: Envolvência e desempenho em todo o trabalho;
Reflexão e discussão de ideias;
Discussão sobre a exequibilidade do projeto;
Dificuldades sentidas;
Interação com os seus pares;

Aprendizagens Essenciais

Domínios:	Conhecimentos, Capacidades e Atitudes
Apropriação E Reflexão	<p>Descrever com vocabulário adequado (qualidades formais, físicas e expressivas) os objetos artísticos.</p> <p>Analisar criticamente narrativas visuais, tendo em conta as técnicas e tecnologias artísticas (pintura, desenho, multimédia, etc).</p> <p>Selecionar com autonomia informação relevante para os trabalhos individuais.</p>
Interpretação E Comunicação	<p>Utilizar os conceitos específicos da comunicação visual (luz, cor, espaço, forma, movimento, proporção, desproporção, entre outros, com intencionalidade e sentido crítico;</p> <p>Expressar ideias, utilizando diferentes meios e processos (pintura, desenho, fotografia, multimédia, entre outros);</p> <p>Transformar narrativas textuais e visuais, criando novos modos de interpretação;</p> <p>Transformar os conhecimentos adquiridos em novos modos de apreciação do mundo;</p>
Experimentação E Criação	<p>Utilizar diferentes materiais e suportes para a realização dos seus trabalhos;</p> <p>Reconhecer o quotidiano como o potencial criativo para a construção de ideias, mobilizando as várias etapas do processo artístico (pesquisa, experimentação e reflexão);</p> <p>Inventar soluções para a resolução de problemas no processo de produção artística;</p> <p>Tomar consciência da importância das características do trabalho artístico (sistemático, reflexivo e pessoal) para o desenvolvimento do seu sistema próprio de trabalho;</p>
Descritores do Perfil do Aluno:	<p>Manifestar capacidades expressivas e criativas nas suas produções, evidenciando os conhecimentos adquiridos;</p>
A, B, C, D, E, F, H, I	<p>Recorrer a vários processos de registos de ideias (ex: moodboard).</p> <p>Justificar a intencionalidade dos trabalhos, conjugando a organização dos elementos visuais com ideias e temáticas, inventadas ou sugeridas.</p>

Campos	Recursos Didáticos / Materiais	
<input type="checkbox"/> Ambiente <input checked="" type="checkbox"/> Comunidade <input type="checkbox"/> Equipamento	Ficha; Moodboard; Computador; Quadro; Impressora; Cola; Tesoura; Fita-cola; Materias riscadores	Jornal; Papeis reutilizados; lápis de cor afia; revista; papeis coloridos; Papel A3 cavalinho; lápis; Materiais reutilizados
Áreas de Exploração:		
Desenho e Pintura		

Avaliação
Formativa/Sistemática/Contínua

Observações

Anexo II - Narrativa

Ideias criativas

Cria uma personagem, onde a criatividade é o limite da imaginação.

Para gerar novas ideias é importante criar métodos de trabalho e estimular a criatividade.

Fazer uma pesquisa do significado da palavra “**BRAINSTORMING**” e ver exemplos (imagens).

Para a construção da personagem, será importante o aluno preencher o texto de auxílio que ajudará na sua construção.

Após o preenchimento do texto (base) deve pesquisar exemplos /referências de imagens, que caracterizam a personagem.

Era uma vez um (a) _____,

Que gostava de _____

O nome da minha personagem é _____,

e tem as seguintes características: _____

Nota: O aluno deve trazer para a aula a pesquisa com as imagens pedidas e a narrativa preenchida com as características da sua personagem.

Bom trabalho,

Estagiário Responsável: Edgar Correia

Anexo III – Planificação de Unidade: Expressa o teu AND no Mundo

Planificação de Unidade



Escola Básica Faria de Vasconcelos	Disciplina: EV	Ano e Turma: 6º B 6º A
Professor Cooperante: Manuel Bento	Estagiário Responsável: Joaquim Correia	
Professora Supervisora: Ana Melo	Ano Letivo: 2021/2022	
Nome da Unidade de Trabalho: Expressa o teu ADN no Mundo	Aulas previstas: 4 aulas	
	Início: 10-01-2022	Final: 31-01-2022

Atividades / Metodologias e Estratégias de Ação (Método de Resolução de Problemas)

Situação: Discussão e perceção com os alunos sobre a existência de estereótipos no processo criativo.

Problema: De que forma em Ev, podemos trabalhar a libertação dos pensamentos, durante o processo criativo de construção, com a desmistificação dos estereótipos?

Investigação: Realização de exercícios da exploração da criação de imagens dentro de determinada temática: sentimentos/emoções; pele; moda e expressão artística;
Experimentação e reflexão de exercícios que abordam diretamente ou indiretamente os estereótipos;
Análise e considerações finais dos resultados práticos obtidos e dos grupos de foco.
Diálogo e investigação sobre a teoria da cor;
Desenhar e ilustrar a expressão do amor, recorrendo às 3 cores primárias dos lápis de cor.

Projeto: Análise e explicação dos exercícios em formato de jogo;

Realização de exercício através do desenho e cor (lápiz de cor);

Reprodução de uma imagem através da cor (lápiz de cor);

Realização: Projeto final: Representação da expressão do amor, através do estilo narrativa circular.
Realização do desenho e ilustração recorrendo apenas às 3 cores primárias (lápiz de cor);

Avaliação: Reflexão final dos exercícios e projeto
Envolvência e desempenho em todo o trabalho;
Reflexão e discussão de ideias;
Discussão sobre a exequibilidade dos exercícios;
Dificuldades sentidas;
Interação com os seus pares;
Participação oportuna e crítica sobre os assuntos;

Aprendizagens Essenciais

Domínios:	Conhecimentos, Capacidades e Atitudes
Apropriação E Reflexão	<p>Descrever com vocabulário adequado (qualidades formais, físicas e expressivas) os objetos artísticos.</p> <p>Selecionar com autonomia informação relevante para os trabalhos individuais e de grupo.</p> <p>Analisar criticamente narrativas visuais, tendo em conta as técnicas e tecnologias artísticas (pintura, desenho, entre outros).</p>
Interpretação E Comunicação	<p>Utilizar os conceitos específicos da comunicação visual (luz, cor, espaço, forma, movimento, proporção, desproporção, entre outros, com intencionalidade e sentido crítico;</p> <p>Compreender os significados, processos e intencionalidades dos objetos artístico;</p> <p>Intervir na comunidade, individualmente ou em grupo, reconhecendo o papel das artes nas mudanças sociais;</p> <p>Transformar os conhecimentos adquiridos em novos modos de apreciação do mundo;</p>
Experimentação E Criação	<p>Utilizar diferentes materiais e suportes para a realização dos seus trabalhos;</p> <p>Reconhecer o quotidiano como o potencial criativo para a construção de ideias, mobilizando as várias etapas do processo artístico (pesquisa, experimentação e reflexão);</p> <p>Inventar soluções para a resolução de problemas no processo de produção artística;</p> <p>Tomar consciência da importância das características do trabalho artístico) sistemático, reflexivo e pessoal) para o desenvolvimento do seu sistema próprio de trabalho;</p>
Descritores do Perfil do Aluno:	<p>Manifestar capacidades expressivas e criativas nas suas produções, evidenciando os conhecimentos adquiridos;</p>
B, C, D, E, F, I	<p>Justificar a intencionalidade dos trabalhos, conjugando a organização dos elementos visuais com ideias e temáticas, inventadas ou sugeridas.</p>

Campos	Recursos Didáticos / Materiais
<input type="checkbox"/> Ambiente <input checked="" type="checkbox"/> Comunidade <input type="checkbox"/> Equipamento	<p>Equipamento:</p> Computador; Quadro de Caneta Projetor Multimídia
Áreas de Exploração:	
Desenho e Pintura	<p>Recurso didático:</p> Vídeo; Fichas; <p>Materiais:</p> Lápis; Borracha; Lápis de cor Afia; Papel A4 e A3 cavalinho; Tesoura; Cola

Avaliação
Formativa/Sistemática/Contínua

Observações
<p>Os exercícios em prática estão sujeitos a coordenadas não dominantes, na medida em que o que importa é o "role play". Proporcionar aos alunos exercícios de formato role play, que lhes instigue o processo criativo</p>

Anexo IV – Regras do Jogo

Expressa o teu ADN no Mundo



Escola Básica Faria de Vasconcelos

Disciplina: EV

Ano e Turma: 6º A

Professor Cooperante: Manuel Bento

Estagiário Responsável: Joaquim Correia

Ano Letivo: 2021/2022

Regras do jogo

- 1- Joga de forma autónoma;
- 2- Expressa livremente as tuas ideias e não as partilhes;
- 3- Todas as ideias são válidas;
- 4- Respeitar o tempo do exercício;
- 5- Recorrer apenas aos materiais solicitados;
- 6- Reflete e participa de forma consciente;
- 7- Respeita os teus adversários ao longo do jogo;
- 8- Participa de forma consciente e crítica;
- 9- Aguarda a tua vez para expressar a tua opinião;
- 10- Não há vencedores

Nota: Respeitar SEMPRE o narrador do jogo: Prof. estagiário Edgar Correia

Diverte-te !!!

LIBERDADE TOTAL

Expressa o teu ADN no Mundo



Escola Básica Faria de Vasconcelos

Disciplina: EV

Ano e Turma: 6º B
6º A

Professor Cooperante: Manuel Bento

Estagiário Responsável: Joaquim Correia

Guia de coordenadas para o Exercício

Ano Letivo: 2021/2022

Exercício I : Desenha e pinta "O Amor"

- Desenhar e pintar o amor: 15min;
- Expor os trabalhos;
- Como podemos representar: Agrupar por símbolos / temáticas;
- Procurar a definição do amor na turma : soluções/ debate / reflexão;
- Questionar a turma para uma imagem e definição de amor que represente a turma ;

LIBERDADE TOTAL

Expressa o teu ADN no Mundo



Escola Básica Faria de Vasconcelos

Disciplina: EV

Ano e Turma: 6º A

6º B

Professor Cooperante: Manuel Bento

Estagiário Responsável: Joaquim Correia

Nome do aluno:

Ano Letivo: 2021/2022

Exercício I: Desenha e pinta "O Amor" recorrendo aos lápis de cor (15min).

LIBERDADE TOTAL

Anexo V - Guia da Atividade: Representa a cor de pele

Expressa o teu ADN no Mundo



Escola Básica Faria de Vasconcelos

Disciplina: EV

Ano e Turma: 6º A
6º B

Professor Cooperante: Manuel Bento

Estagiário Responsável: Joaquim Correia

Guia de coordenadas para o Exercício

Ano Letivo: 2021/2022

Exercício II : Representa a cor de pele (lápis de cor)
2º parte: Pintar de forma fiel a pintura do Egon Schiele(lápis de cor)

- Preenche a circunferência com uma ou mais cores a pele
- Não existe diálogo nem troca de ideias;
- 2º parte do exercício: pintar de forma fiel a pintura do Egon Schiele
- Sensibilizar o alunos para as várias cores; misturas de cores;
- Como podemos representar a pele: Agrupar por cores e Expor no quadro;
- Grupo de foco : confronto das respostas (ficha) com a várias ideias no debate oral;
- Confronto da resposta da 1º parte e 2º parte do exercício;
- Questionar a turma afinal se existe cor de pele;
- Alguém alterava a resposta inicial?

Narrativa circular

LIBERDADE TOTAL

Expressa o teu ADN no Mundo



Escola Básica Faria de Vasconcelos

Disciplina: EV

Ano e Turma: 6º B

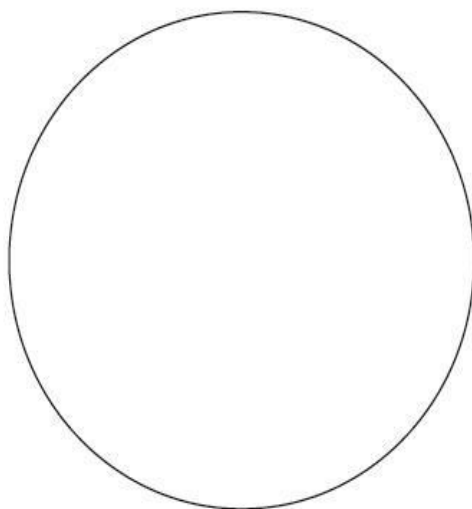
Professor Cooperante: Manuel Bento

Estagiário Responsável: Joaquim Correia

Nome do aluno:

Ano Letivo: 2021/2022

Exercício II : Preenche a circunferência com uma ou mais cores que para ti representa a cor da pele.
Utiliza os lápis de cor.



Existe cor de pele?

Sim

Não

LIBERDADE TOTAL

Expressa o teu ADN no Mundo

Escola Básica Faria de Vasconcelos

Disciplina: EV

Ano e Turma: 6º B

Professor Cooperante: Manuel Bento

Estagiário Responsável: Joaquim Correia

Nome do aluno:

Ano Letivo: 2021/2022

Exercício II

Parte 2: Pinta a lápis de cor e reproduz de forma fiel a imagem a cores.



Imagem a cores

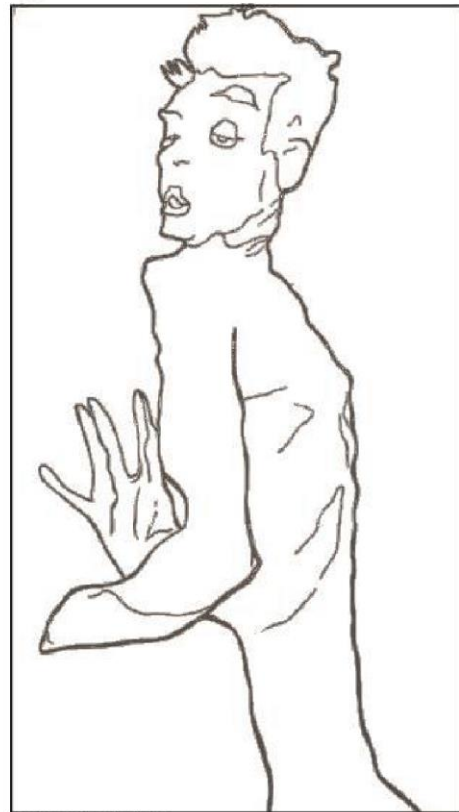


Imagem por colorir

Quantas cores utilizaste para pintar a imagem?

LIBERDADE TOTAL

Anexo VI – Atividade: cria o vestuário dos teus modelos

Expressa o teu ADN no Mundo



Escola Básica Faria de Vasconcelos

Disciplina: EV

Ano e Turma: 6º B

Professor Cooperante: Manuel Bento

Estagiário Responsável: Joaquim Correia

Guia de coordenadas para o Exercício

Ano Letivo: 2021/2022

Exercício III : Cria o vestuário dos teus modelos (homem/mulher). Ilustra com lápis de cor (25min)

- Desenhar e pintar um look para homem e um look para mulher;
- Expor os trabalhos;
- Debate e análise das respostas;
- Perceber o que influência nas respostas : peças; cores; género; cultura; etc
- Exposição de imagens selecionadas pelo estagiário de modo a promover debate e reflexão nos alunos ;
- Conclusões finais da turma sobre a problemática ;

LIBERDADE TOTAL

Expressa o teu ADN no Mundo



Escola Básica Faria de Vasconcelos

Disciplina: EV

Ano e Turma: 6º B

Professor Cooperante: Manuel Bento

Estagiário Responsável: Joaquim Correia

Nome do aluno:

Ano Letivo: 2021/2022

Exercício III: Cria o vestuário dos teus modelos. Ilustra com lápis de cor (25min)

HOMEM

MULHER

Escreve o nome das peças que desenhaste:

Escreve o nome das peças que desenhaste:

Existe roupa para homem e para mulher?

Sim

Não

Justifica a tua resposta:

LIBERDADE TOTAL

Anexo VII – Desenha e pinta a expressão do Amor

Expressa o teu ADN no Mundo



Escola Básica Faria de Vasconcelos

Disciplina: EV

Ano e Turma: 6º B

6º A

Professor Cooperante: Manuel Bento

Estagiário Responsável: Joaquim Correia

Nome do aluno:

Ano Letivo: 2021/2022

Nome da obra:

Desenha e pinta a expressão do amor, utilizando apenas 3 cores (amarelo, vermelho e azul).
Técnica: Lápis de cor.

LIBERDADE TOTAL