



Centro universitário de Lisboa
Faculdade Ciências Sociais Educação e Administração
Mestrado Ensino de Artes Visuais no 3º ciclo do Ensino Básico e o Ensino Secundário

FAINA – FAZER, APRENDER, INOVAR, NUTRIR E AUTONOMIZAR

Processos Artísticos -Humanos, Analógicos e Digitais, na valorização do Património local e desenvolvimentos de competências nos alunos.

Relatório da prática supervisionada apresentado a provas públicas para a obtenção do grau de mestre em Ensino de Artes Visuais no 3º ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário
Orientada pela professora Doutora Inês Maria Andrade Marques

Rafael Alexandre de Oliveira Antunes, a22109166

Lisboa
2025



UNIVERSIDADE
LUSÓFONA

Centro universitário de Lisboa
Faculdade Ciências Sociais Educação e Administração
Mestrado Ensino de Artes Visuais no 3º ciclo do Ensino Básico e o Ensino Secundário

FAINA – FAZER, APRENDER, INOVAR, NUTRIR E AUTONOMIZAR

Processos Artísticos -Humanos, Analógicos e Digitais, na valorização do Património local e desenvolvimentos de competências nos alunos.

VERSÃO FINAL

Relatório da Prática Supervisionada defendido em provas públicas na Universidade Lusófona, Centro Universitário de Lisboa, no dia 08/07/2025, perante o júri, nomeado pelo Despacho de Nomeação do Júri nº, 9622024 de 16 de setembro com a seguinte composição:
Presidente: Professora Doutora Maria Constança Pignateli Sousa Vasconcelos
Arguente: Professora Doutora Célia Maria Silvério Quico
Orientadora : Professora Doutora Inês Maria Andrade Marques

Rafael Alexandre de Oliveira Antunes, a22109166
Lisboa
2025

Agradecimentos

Agradeço à minha esposa, Bruna Galveias, por todo o apoio e compreensão.

Agradeço à minha Mãe, Ana Pessoa Antunes, que sempre me incentivou a investir no conhecimento e na investigação.

Um especial Obrigado à Diretora de Curso, Professora Doutora Maria Constança Pignatelli de Sousa e Vasconcelos, e à minha Orientadora nesta investigação e subdiretora de Curso, a Professora Doutora Inês Maria Andrade Marques, por todos os ensinamentos e apoio ao longo deste percurso formativo.

Agradeço a todos os colegas e professores com quem tive oportunidade de partilhar momentos e experiências de aprendizagem, que me acresceram valor enquanto pessoa e profissional.

Um obrigado à Professora Doutora Elsa Estrela pelo despertar para a importância do currículo e da intervenção do professor para a melhoria da vida na escola, e um outro obrigado ao Professor Doutor João Borges da Cunha, que ensinou a compreender a Geometria Descritiva, vinte e três anos depois do primeiro contacto com a disciplina.

Agradeço aos colegas do Grupo 600 do Agrupamento de Escolas de Salvaterra de Magos, pela disponibilidade e apoio, em especial à professora colaborante Teresa Fazenda.

Agradeça ao meu amigo e historiador Roberto Caneira, responsável pelo Centro de interpretação Ambiental do Cais da Vala de Salvaterra de Magos e Museu do Rio, pelo seu contributo para o dossier de investigação “Avieiros”

Gostaria também de agradecer aos colegas e alunos do Agrupamento de Escolas da Chamusca. Um especial agradecimento ao Diretor deste Agrupamento o professor António Gouveia por toda a disponibilidade e apoio.

Por último, grande agradecimento, ao professor colaborante João Correia, que me acompanhou e aconselhou com a sua sabedoria e experiência, motivando-me para fazer melhor, confiando no meu discernimento e visão durante a PES.

Lista de Siglas e Acrónimos

AEC – Agrupamento de Escolas da Chamusca

AESM – Agrupamento de Escolas de Salvaterra de Magos

AFC- Autonomia e Flexibilidade Curricular

APPM – **Associação portuguesa de Profissionais de Marketing**

BYOD -*Bring Your Own Device*

DAC- Domínios de Autonomia Curricular

DGE-Direção Geral de Educação

DigCompEdu-Competência Digital para Professores

DT- Diretor de Turma

EQAVET-European Quality Assurance Reference Framework for Vocational Education and Training

EFP-Educação e Formação Profissional

HAD- Humano Analógico Digital

IA- Inteligência Artificial

OCDE - Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Económico

OMS- Organização Mundial de Saúde

PA- ou PASEO - Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória

PAA-Plano anual de atividades

PES- Prática de Ensino Supervisionada

PNA – Plano Nacional das Artes

PNPSE- Programa Nacional de promoção do Sucesso Escolar

FCT- Formação em Contexto de Trabalho

RED -Recursos Educativos Digitais

RP- República Portuguesa

RGPD Regulamento Geral de Proteção de Dados

RUPS-*Responsible Use Policies*

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

TIC- Tecnologias de Informação e Comunicação

TDCI -Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação

UFCD Unidade de Formação de Curta Duração

UC- Unidade Curricular

Resumo:

O trabalho apresentado consiste num Relatório de Prática de Ensino Supervisionada, desenvolvido no âmbito de Mestrado de Ensino de Artes Visuais 3º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário. Constitui o resultado de uma intervenção efetuada nas turmas do curso Técnico de Multimédia do Agrupamento de Escolas da Chamusca. O documento descreve um Projeto de Investigação-Ação, que incide sobre dados recolhidos em contexto de formação PES. Estes dados permitiram alicerçar o desenvolvimento de uma Unidade Curricular de nome FAINA, que visa a construção e reforço das aprendizagens dos alunos, através do fazer, com recurso a metodologias como: Educação Pela Arte, o BYOD e o m-Learning. São abordadas diversas estratégias, com vista a trabalhar temáticas vinculadas ao património local, através da implementação de processos e técnicas analógicas e digitais tendo na migração entre ambas o mote para a construção da imagem e visualidade, como discurso e narrativa do saber. Procurou-se, tendo em base o processo criativo, que os alunos desenvolvessem uma maior proximidade com a cultura e a comunidade envolventes, para com isso instituírem uma identidade profissional e humana no reforçar das suas aprendizagens, e novas competências para a vida.

Palavras-chave – Investigação-ação, Património, Educação Pela Arte, Multimédia, Audiovisuais

Abstract

The work presented consists of a Supervised Teaching Practice Report, developed within the scope of the master's degree in visual arts teaching 3rd Cycle of Basic Education and Secondary Education. It is the result of an intervention conducted in the Multimedia Technical course classes at the Chamusca School Group. The document describes an Action Research Project, which focuses on data collected in the context of PES training. These data made it possible to support the development of a Curricular Unit called FAINA, which aims to build and reinforce students' learning, through doing, using methodologies such as: Education Through Art, BYOD, and m-Learning. Various strategies are addressed, with a view to working on themes linked to local heritage, through the execution of migration processes that occur in the implementation of analogue and digital techniques in the construction of image and visuality, such as discourse and narrative of knowledge. Based on the creative process, the aim was for students to develop greater proximity to the surrounding culture and community, in order to establish a professional and human identity to reinforce their learning and new skills for life.

Keywords – Action Research, Heritage, Art Education, Multimedia, Audiovisuals.

índice de Imagens

Figura 1- Render imagem Projeto Escola AEC.....	26
Figura 2 - Agrupamento de Escolas de Salvaterra de Magos.....	26
Figura 3- Renderização exercício de 3D	31
Figura 4- interface Adobe Illustrator	34
Figura 5- Logo Criado para a UC.....	42
Figura 6-Figura 6-Figura 6-Esquema Metodologia FAINA	47
Figura 7- Print screen App -Guia de Serigrafia.....	53
Figura 8-moodboard 10ºB.....	53
Figura 9- ExemploMemory Box- retrived from https://www.etsy.com/listing/861166146/memory-box-loved	56
Figura 10- Serigrafia cantor da banda de música favorita da aluna Sónia 10ºB	57
Figura 11- Cianotipias familiares das alunas gêmeas Clara e Lara 10ºB.....	57
Figura 12- Qrcode Dossier de projeto vídeo Avieiros	70
Figura 13-Qrcode vídeo Avieiros.....	71
Figura 14- Processos stencil e serigrafia	72
Figura 15-Qrcode Acesso- Breve guia de serigrafia	72
Figura 16-Workshop de Serigrafia e Stencil	73
Figura 17- negatificação digital de fotografia	73
Figura 17- negatificação digital de fotografia	74
Figura 18- Material de apoio-Breve guia de cianotipia.....	74
Figura 19-preparação de suportes	74
Figura 21-Cianotipia Ponte da chamusca - Dia de passeio, em 1935, com direito a paragem sobre a ponte João Joaquim Isidro dos Reis, ligação sobre o rio Tejo entre as localidades de Chamusca e Golegã	75
Figura 22- Cianotipia Barco Avieiro Rio Tejo.....	75
Figura 23- Recuperação de negativos antigos.....	76
Figura 24- Exposição Memória Digital.....	78
Figura 25 –Qrcode Teatro Radiofónico- com Universidade Senior e AEC..EXP.Chamusca em Fragmentos.....	78
Figura 26- Qrcode video rotoscopia – Entrada de touros Chamusca	78
Figura 27- Resumo da Exposição Obras da Obra	79
Figura 28- Qrcode Testemunhos Alunos-Acesso ao vídeo	83
Figura 29- Vídeo Resumo encontro APPM.....	137
Figura 30- Material- Identidade visual.....	140

Índice

Introdução.....	1
Capítulo I - Enquadramento Teórico	4
1.1-A Escola e o currículo	11
1.2-O Ensino em Portugal	13
1.3 – Aprender com a Arte e a Tecnologia	15
Capítulo II- Estudo Empírico.....	21
2 - Abordagem Metodológica.....	21
2.1- Plano de Ação	25
2.2- Prática de Ensino Supervisionada (PES)	25
2.2.1- Caracterização do AESM	27
2.2.2- Caracterização das turmas (PES) AESM	29
2.2.3- Aulas Professora Cooperante	29
2.3 -Caracterização do AEC	34
2.3.1- Projeto Educativo e necessidades registadas AEC	35
2.3.2- Ensino Profissional AEC.....	36
2.3.3- Caracterização da Turma 10º B.....	37
2.3.4-Instrumentos de Recolha de Dados PES	38
2.4-Objetivos do estudo.....	39
2.4.1-Objetivos Gerais.....	39
2.4.2- Objetivos Específicos.....	39
2.5-Questão de Partida	40
Capítulo III- Unidade Didática	42
3-Enquadramento Conceptual da UC.....	42
3.1- Planificação Curricular	45
3.1.1-Metodologias, Estratégias e Ações.....	46
3.1.2- Lecionação do PES e aplicação na UC	50
3.2- Materiais Didáticos	52
3.2-Maleta Pedagógica -Workshops (HAD).....	55
3.3-Aluno Artista, investigador, etnógrafo\Antropólogo.....	57
3.4- Smartphone – Instrumento de Investigação, registo e evidência	59
3.5- Implementação da Unidade Didática	62
3.5.1-Introdução às Ferramentas Digitais.....	63
Capítulo IV- Workshops HAD	70
4.1 Workshop Stencil e Serigrafia	70

4.2-Workshop Cianotipia.....	74
4.3- Workshop Técnicas de Impressão	76
4.4- Exposições	77
4.4.1-Exposição Chamusca em Fragmentos.....	77
4.4.2- Atividade - Obras da Obra	79
Capítulo V- Discussão e Análise de Resultados.....	80
5.1- Ouvir os alunos PES	82
5.2-Plataforma Classroom na avaliação.	86
5.3- Google Forms.....	87
5.4- Sumário da avaliação	90
Capítulo VI-Considerações Finais	96
7- Bibliografia.....	101
Anexo A -Plano de Ação	106
Anexo B – Gráfico Gantt – Ciclos de Investigação-Ação.....	107
Anexo C- Documentos AESM	108
Anexo D- Organograma AEC	116
Anexo E- Resultados Questionário de Avaliação Curso Técnico Profissional Multimédia do Agrupamento de Escolas da Chamusca - 2022/2023 – Alunos e Análise Swot.....	116
ANEXO F- Redes sociais AEC	117
Anexo G – Caracterização da Turma CT	117
Anexo H– Investigação Cultura Avieira.....	118
Anexo I– Maleta Pedagógica Lista de Materiais -Workshops, Humano Analógico Digital (HAD)	121
Anexo J – Maleta Pedagógica Workshops, Humano Analógico Digital (HAD).....	122
Anexo k -Plano de Aula	123
ANEXO L- Fases de Produção Audiovisual	125
Anexo M Formulários Google Forms	126
Anexo N- AEC Chamusca -Atividades-Participação na vida escolar e relação com a Comunidade Educativa.....	127
ANEXO O -Atividades e Aprendizagens, no Âmbito da PES AEC	131
Anexo P -Criação do Concurso de curtas-metragens (RE)para Video RUN.....	144
Anexo Q.- Atividades de introdução às ferramentas digitais	145
Anexo R -Análise Swot AEC	156

Introdução

O documento apresentado reúne uma investigação desenvolvida no âmbito de Mestrado em Ensino de Artes Visuais no 3º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário. O mesmo, aborda a implementação de uma UC-Unidade Didática, que consiste na criação de um laboratório de experimentação, ancorado numa prática de criação artística, que visa promover a migração entre processos de criação analógicos e digitais. Construída tendo por base o plano curricular do Curso Profissional Técnico de Multimédia, a UD confere aos alunos a liberdade de testar, e trabalhar a imagem, através da conceção de objetos de arte, protótipos de design e audiovisuais diversos, que lhes permitem questionar a realidade envolvente, enquanto desenvolvem experiências de aprendizagem. Foram realizados diferentes workshops, assentes em processos Artísticos, Humanos, Analógicos e Digitais (HAD), rumo à valorização do Património local, pela criação de objetos e narrativas, em suportes multimédia, visuais e audiovisuais, no desenvolver de várias competências criativas e artísticas nos alunos. Simultaneamente, propõe-se que estes alunos aprendam a valorizar a cultura e o meio envolvente, designadamente a natureza, a etnografia, as histórias e as tradições locais.

A unidade Curricular de nome FAINA, cujas iniciais significam, Fazer, Aprender, Inovar, Nutrir e Autonomizar, procura promover nos alunos um sentido crítico, investigativo e de inconformidade, que lhes permita descobrir, agir e transformar a sua realidade, ao trabalhar visualmente a natureza (paisagem) e o património cultural da sua terra. Deste modo, tendo por base diversos dados, informações, documentos e evidências recolhidos através da experiência de Formação “Prática de Ensino Supervisionada” (PES), a investigação procura responder à seguinte questão de partida: *“Podem os alunos do ensino profissional, desenvolver competências através de uma abordagem artística inovadora com técnicas analógicas e digitais na promoção da autonomia, criatividade e pensamento crítico, tendo em foco a imagética do património local?”*

Posto isto, o presente documento reporta o trabalho desenvolvido sustentado nesta questão dá mote à investigação, sendo composto por sete capítulos:

O Capítulo I - Enquadramento Teórico, aborda as problemáticas inerentes à relação dos jovens com a tecnologia, incidindo no modo como a utilização desadequada da mesma pode afetar a saúde e aproveitamento escolar de crianças e jovens, condicionando as suas interações, comunicação e aprendizagens. No ponto 1.1, efetuamos uma revisão sobre a escola e o currículo, recorrendo a diferentes autores para posicionar histórica e cronologicamente o

processo evolutivo das abordagens educativas. No ponto 1.2 efetuamos a caracterização do Ensino em Portugal, efetuando um igual enquadramento cronológico e jurídico ao fazer referência às transformações mais relevantes ocorridas no ensino português referindo os decretos que as sustentam. No ponto 1.3 Aprender com a Arte e a Tecnologia, abordamos os paradigmas históricos do ensino artístico enquanto propulsores do crescimento e desenvolvimento humano, nas suas múltiplas dimensões e perscrutamos como as tecnologias e os seus avanços na era digital, impactam os processos de aprendizagem mais sensíveis, especificamente aqueles relacionados com a via artística. Sintetizamos contribuições da Arte na educação, enfatizando a sua importância para a formação dos jovens em idade escolar.

No Capítulo II-Estudo Empírico, contextualizamos e descrevemos a abordagem metodológica empregue, ao abordar os principais autores e as características e problemáticas da Investigação-Ação. No ponto 2.1, apresentamos o plano de ação elaborado, ao referir as etapas e, o calendário para a sua execução, e procedimentos a realizar, para o desenvolvimento deste relatório. No ponto 2.2, mencionamos a PES, que decorreu repartida por dois agrupamentos de escola, em relação aos quais elaborámos a caracterização, do ponto 2.2.1, ao ponto 2.3.4, referindo os seus contributos na conceção desta investigação. Assinalamos paralelamente as necessidades registadas no contexto de intervenção e referimos também os instrumentos de recolha aplicados na PES. Do ponto 2.4.1, ao 2.4.2 são apresentados os objetivos gerais e os objetivos específicos deste trabalho académico, formulando, no ponto 2.5 a questão de partida:

No Capítulo III-Unidade didática, efetuamos no ponto 3 um enquadramento conceptual da UD. O ponto 3.1 consiste na descrição da Planificação Curricular efetuada, subdividindo-se em vários subcapítulos, no 3.1.1, abordam-se as metodologias e estratégias e ações a implementar. O ponto 3.1.2 descreve a integração da unidade Curricular no âmbito da PES, e explica e contextualiza a sua aplicabilidade dentro do programa das disciplinas do Curso Técnico de Multimédia. No ponto 3.2 abordamos os materiais didáticos reunidos e criados para a UD. No ponto 3.2.1, fazemos referência às plataformas online utilizadas. No ponto 3.2, referimos a importância da Maleta pedagógica e a sua relevância didática e motivacional para a UC e workshops (HAD). No ponto 3.3, referimos como as tecnologias ubíquas podem auxiliar o desenvolvimento da autonomia dos alunos, estimulando práticas de investigação. O ponto 3.4 refere a importância do smartphone enquanto ferramenta de flexibilização e autorregulação da aprendizagem, sendo um facilitador de comunicação, e recolha de evidências. O ponto 3.5 refere-se à implementação efetiva da UD dividida em dois momentos principais. 3.5.1 a introdução às ferramentas digitais onde são abordados técnicas e softwares de criação e

manipulação de imagem Bitmap e vetoriais. O Capítulo IV quatro, reporta ao desenvolvimento dos workshops fundamentais para a implementação da UD: 4.1 Stencil e Fotografia, 4.2 Cianotipia, 4.3 Técnicas de impressão. O ponto 4.4 refere-se à importância das exposições em contexto formativo e comunitário, sendo que o ponto 4.4.1 e 4.4.2 se referem a duas exposições realizadas pelos alunos sobre duas temáticas distintas, uma sobre o património local e uma outra que incide no seu olhar sobre as mudanças e sobre a intervenção física que ocorreu no espaço escolar.

O Capítulo V menciona aos diferentes meios de feedback e avaliação, no ponto 5.1- Ouvir os alunos é efetuada uma recolha de testemunhos formato vídeo posteriormente transcrita e efetuada a análise dos dados, No ponto 5.2, explicitamos o papel da plataforma classroom na avaliação, à semelhança do ponto 5.3 que clarifica a forma como os dados recolhidos de diversos questionários, mas especificamente os efetuados aos alunos do Curso Técnico de Multimédia, são aplicados como instrumentos que sustentam a avaliação. O ponto 5.4 efetua um sumário sobre a avaliação dos dados recolhidos e impacto do projeto a nível escolar e na comunidade envolvente.

Por fim, no capítulo VI, efetuamos as considerações finais, onde avaliamos as dimensões aferidas e contributos desta investigação a nível educacional e científico, perscrutando a sua validade perante futuras investigações.

Capítulo I - Enquadramento Teórico

Diferentes investigadores, referem-se às gerações que contactam com as tecnologia digitais, através de inúmeros termos “Geração Net”, Tapscott, 1998), “Nativos Digitais” (Prensky, 2009) “Geração Y” (Coelho, 2012) “Cretinos digitais” Desmurget (2022). Embora em décadas distintas, verificamos um aspeto comum, que consiste na presença desta tecnologia como parte integrante do dia a dia das crianças e jovens em idade escolar, fazendo notar o modo como a mesma impacta nos seus comportamentos e aprendizagens. Aos dias de hoje deparamo-nos com um conjunto de problemáticas, que servem de base a inúmeras investigações em áreas distintas, sobretudo nas ciências sociais e humanas, onde situamos as questões da educação. Enquanto alguns investigadores incidem nas abordagens curriculares e didáticas, que ocorrem em função de uma era digital, virtual, interativa e imersiva, outros, exploram o impacto da tecnologia e das dinâmicas inerentes a um mundo tecnológico, apontando o foco sobre o embate exercido nas capacidades físicas, cognitivas, psicológicas e comportamentais dos alunos em ambientes e contextos de diversa ordem.

Segundo Neto (2022) «O corpo está esquecido na escola. Na escola não entra só o cérebro, entra o corpo todo.» (Neto, 2022)

A escola é um lugar para trabalhar múltiplas dimensões do ser humano, não apenas intelectuais, mas sensíveis. É também um lugar para o lúdico, para jogar, brincar, descobrir e aprender competências enformadoras de carácter e de identidade. Deve ser, acima de tudo, um lugar seguro para colocar questões, e fazê-lo de forma criativa e inovadora, enquanto se estabelece uma perceção própria do mundo, ao resolver os problemas e desafios, que se vão apresentando por via de uma curiosidade, uma inquietude humana e inata. O corpo deve figurar como parte integrante destas experiências, devendo aproveitar-se o contributo de todos os sentidos.

Neto (2022) refere:

“Em contextos educativos, as aprendizagens escolares devem apelar a contextos não lineares de apreensão do conhecimento. As crianças devem de aprender a pensar e saber interrogar-se sobre os fenómenos da vida humana e do funcionamento da natureza.” (Neto, 2022, p 126)

Segundo Lima (2017):

“Olhar para o que era a Sociedade e a natureza das relações humanas há apenas quinze ou vinte anos e compará-las com a forma como a comunicação se processa

hoje em dia permite contextualizarmos o ensino de então e perceber, simultaneamente o fosso que existe hoje entre a Escola e a sociedade, entre o trabalho de sala de aula e as vivências dos alunos fora da mesma, entre a forma como os professores comunicam com os alunos e como estes comunicam entre si.” (Lima, 2017 p 24)

Lima (2017 p 37-38) constata, portanto que, embora o mundo tenha mudado muito nos últimos vinte anos, as escolas alteraram-se muito pouco nos últimos cento e cinquenta anos, no que diz respeito aos seus contextos de aprendizagem. O autor afirma que as escolas não podem ser uma mera «fábrica de alunos», com uma linha de montagem que se inicia aos seis anos de idade, através de modelos centrados nos conteúdos e no professor, em desarticulação com o tipo de exigências que lhes serão feitas no seu futuro, enquanto trabalhadores e profissionais, em muito apartadas do dia a dia na sala de aula.

Tendo por base os estudos de Freeman et al. (2014) referidos em Lima, (2017 p39-50), verifica-se que a introdução de metodologias ativas que incentivem uma participação dos alunos no processo de aprendizagem, se afirma fundamental enquanto estratégia pedagógica, uma vez que aumenta percentualmente o sucesso escolar, em detrimento dos métodos tradicionais, comprovativamente menos eficientes.

Neste sentido, uma proposta curricular deve procurar incutir nos alunos uma curiosidade, científica, cabendo aos professores construir e promover modelos que proporcionem estratégias e ferramentas, que admitam implementar situações de aprendizagem que contribuam para uma aprendizagem efetiva e consciente. Uma escola ativa permite extrapolar para lá dos convencionais padrões, enquanto em igual medida promove a inovação, através de um carácter participativo e colaborativo, onde corpo e mente se desenvolvem de forma equilibrada.

“(...) the true center of correlation of school subjects is not science, nor literature, nor history, nor geography, but the child's own social activities”. (Dewey, 1897)

Estudos filosóficos e sociais, de autores como Dewey e Kilpatrick referem-se à educação como parte integrante da própria vida, um processo social de desenvolvimento, no qual os alunos planificam e resolvem situações reais, onde aprendem a lidar com o erro e com as frustrações, e, assim como refere Lima, (2017) «(...) ser bem-sucedido a médio e longo prazo, tanto no domínio cognitivo, tanto emocional e social.» (Lima 2017).

Ao invés disso, a escola tem por vezes sucumbido a uma cultura de sedentarismo, que apenas aproveita parcialmente as vantagens emergentes perante um vasto universo tecnológico disponível, em muitos casos com propostas que são cópias de modelos, cujas realidades educativas provenientes de outros países e culturas não apresentam a adequação necessária ao sistema de ensino português e às carências específicas de cada localidade, escola, turma e aluno. Os modelos educacionais devem assim pautar-se por um olhar mais atento e especializado por parte dos agentes educativos, por isso, a escola não deve existir sem uma consciência da realidade envolvente. As próprias famílias dos alunos enfrentam uma realidade por vezes adversa, de que não nos devemos esquecer. Olhar para a escola, é, deste modo, penetrar em consciência na realidade, ao compreender que a educação é, na totalidade, a sinergia entre escola, pais, alunos, assim como entidades externas, públicas ou privadas. A comunidade no seu conjunto deve trabalhar em prol de um conhecimento útil e especializado, que vise apresentar soluções para as atuais gerações, que, em grande parte, tendem para uma dependência, ou mesmo para uma escravidão do digital.

Como afirma Theirry Jousse «A imagem não é neutra não é dada, é o obscuro objeto de um desejo, o produto de um jogo de dissimulação e revelação (como a nível verbal, na confissão), de uma revelação de forças entre uma vontade, uma necessidade de esconder, um desejo de desvendar, e, portanto de olhar» (Jousse, “*chapiers du cinema*”, fevereiro, 1993)

Em muitos momentos, notamos nos jovens um comportamento refém dos ecrãs, dos jogos, das realidades propostas por uma cultura virtual, interativa e imersiva, realidades que apresentam uma relação desfasada entre o que é real, humano, analógico e digital. Como afirma o neurocientista Desmurget (2020) o perigo existe na prisão dos jovens aos ecrãs, de onde decorrem vários distúrbios ou patologias, como a promoção do comportamento irresponsável, a violência, os distúrbios de sono, a falta e falha de memória, entre outros.

Muitos jovens em idade escolar sucumbem a uma hipnose e sobrecarga dos sentidos, submersos nas redes, inundados por tecnologia que os afasta da realidade humana e das coisas. O foco abusivo nos jogos, a *Second life*, as realidades na rede, tendem a substituir “o real”, ao fazerem prisioneiro o tempo dos jovens, inibindo a sua capacidade de se observar, sentir, conhecer, a si próprios e aos outros, na procura de um lugar que é seu, no mundo, na sociedade, na valorização da vida, que carece da participação de todos.

Como afirma Baumann (2015) «Enquanto o online não carece do sacrifício, o offline detém a inerência de uma relação real, integrada numa comunidade, numa aceitação, na qual o processo de integração é por vezes sofrido, doloroso».

Baumann (2015), refere-se à comunidade como “um corpo fora de nós” que nos aceita ou não. A necessidade de pertencer a uma comunidade (um corpo) sem esse sacrifício, essa dor, conduz os jovens a procurar, relações que acreditam ser reais, imediatas, rápidas, fáceis, contudo efêmeras e despojadas do sentir, mediadas pelos ecrãs e pelas tecnologias ubíquas, que atuam como simuladores intemporais ao defletir o compromisso com identidade, e com o outro.

A tecnologia ubíqua está presente nas escolas e é um dado da contemporaneidade. O que se propõe neste trabalho académico não é um discurso anti tecnologia, mas sim, um discurso favorável à promoção de uma *práxis* educativa em que a tecnologia surja como um recurso, que auxilie e complemente os processos de aprendizagem, conferindo-lhes flexibilidade, garantindo uma maior autonomia aos alunos, auxiliando-os na gestão do seu tempo e na organização do seu espaço. Neste sentido, torna-se fundamental valorizar a comunicação, levando os alunos a trabalhar sobre o que se experimenta, interioriza e comunica. Segundo Carmo (2022), vivemos um momento de convergência e pluralidade com muita coisa a acontecer e a um ritmo alucinante, em que velhos e novos *media* convergem. Ao abordar a visão, Jenkins (2008) a autora, sustenta que o cruzamento de diversos tipos de *media* impacta cada um de modo peculiar, conduzindo à construção de uma «mitologia pessoal a partir de informações são extraídas do fluxo mediático e transformadas em recursos através dos quais compreendemos a nossa vida quotidiana» (Jenkins, 2006)

A implementação de metodologias como a sala de aula invertida e outras metodologias ativas, procura promover responsabilidade e descoberta, ao incidir, sobre o quando, e como, se comunica, reforçando uma gestão capaz das emoções e das inevitáveis frustrações. Constatase crucial trabalhar referências artísticas, culturais e identitárias, de modo a promover uma visão mais ampla, voltada para uma cultura de mundo, que permite aos alunos aprender pelo fazer, ao experienciar, documentar, sentir e refletir, sobre o que se fez, e como se fez.

Num momento de vertiginosas descobertas e rápidas transformações, a presença da tecnologia na educação traduz-se numa vinculação a processos digitais e tecnológicos como: trabalhos nas redes, processos de gamificação, aprendizagem por jogos, programação, utilização de Inteligência Artificial, entre vários outros processos, que nas últimas décadas, se afirmaram como realidades incontornáveis nas escolas. Contudo, a conjugação destas abordagens, aplicada esporadicamente e sem uma estratégia global traduziu-se em processos isolados, realizados em alternância e sem continuidade, assim gerando uma certa desconfiança e instabilidade nas comunidades escolares, e dificultando uma implementação prolífica.

No final de 2022, ao desenvolver um estudo no âmbito de Mestrado em Recursos Digitais em Educação, *Smartpholio – Portefólio com smartphone Aplicado ao Ensino Profissional*, (Antunes, 2022), cuja revisão abordou inúmeros autores na área das tecnologias educativas, verifiquei, no decorrer do processo de investigação, que no Ensino Profissional, os processos, práticas e tecnologias, se alicerçavam na presença de uma abordagem curricular, que apesar de estruturada por disciplinas, se apresenta modular, o que faculta alguma permeabilidade, ao permitir configurar e assegurar aprendizagens mais flexíveis, respeitando o ritmo próprio de cada aluno, como referido em Martins & Orvalho, (2018):

“(..) de acordo com o estipulado nos pontos 3 e 1, do art. 19.º, da Lei de Bases do Sistema Educativo, Lei n.º 46/86, de 14 de outubro: “A formação profissional estrutura-se segundo um modelo institucional e pedagógico suficientemente flexível que permita integrar os alunos com níveis de formação e características diferenciados” e “visa uma integração dinâmica no mundo do trabalho pela aquisição de conhecimentos e de competências profissionais, por forma a responder às necessidades nacionais de desenvolvimento e à evolução tecnológica”.(Martins & Orvalho, 2018)

A formalização desta abordagem materializa-se através de uma aprendizagem formativa e construtivista, apoiada na aquisição gradual de conhecimento e autoconhecimento por parte do aluno. A aprendizagem surge sustentada na prática colaborativa, devido ao modelo teórico prático, caracterizado pela forte incidência no desenvolvimento de competências técnicas e profissionais, que permitem a introdução de uma metodologia de ensino\aprendizagem que tanto pode acontecer numa sala de aula comum, como em qualquer outro espaço, enunciando o lugar da aprendizagem como um espaço híbrido, maleável ou laboratorial. Este espaço, muitas vezes vinculado a cenários e momentos de formação que ocorrem integrados em contextos profissionais específicos, como empresas, eventos, negócios ou outros, são motivados por parcerias com diferentes *stakeholders*. Foi possível verificar de igual modo, que os professores e formadores que atuam neste modelo de ensino, procuram atualizar os seus conhecimentos técnicos, num constante movimento de reposicionamento mediante o aparecimento de novos recursos, desafios, distrações e abordagens, que tendem a incidir sobre um processo que valoriza sobretudo a capacidade de atualização e adaptação das práticas intrínsecas à aquisição de conhecimento, reconhecendo que a « educação vive um momento de transformação, ou melhor, a educação é a promoção constante dessa transformação.» Antunes (2022).

Em 2021, ao ingressar como docente convidado no Ensino Técnico Superior, curiosamente reencontrei-me com alunos, que tinham sido meus alunos há vários anos e outros com quem

trabalhara no ano anterior. Alunos que não via, há pelo menos oito, nove anos, demonstram deter mais competências que os alunos mais recentes. Esse facto intrigou-me. Questionei, se no decorrer dos anos, se teria piorado qualitativamente a minha abordagem enquanto professor? Verifiquei, no entanto, que a nível Curricular tudo havia sido cumprido, e que as competências técnicas tinham sido adquiridas por ambos os alunos. Posto foi colocada a questão, se para além da formação técnica, idade e experiência, estariam outros fatores envolvidos na forma como os alunos articulavam as diferentes competências? E se isso, se traduzia pela forma como estabeleciam a sua comunicação? Surgiu uma outra questão, esta que assenta num pressuposto que questiona se uma comunicação mais efetiva e humana possibilitava um crescimento pessoal, e se isso se traduzia em maior eficiência, e capacidade profissional.

Intrigado, investiguei mais a fundo a questão, através do diálogo com os alunos, compreendi que as rotinas e práticas do dia a dia se verificavam bastante distintas. Estes alunos, sendo de uma geração anterior, utilizavam as tecnologias como smartphones, portáteis tablets sem qualquer dificuldade, no entanto demonstraram igualmente capacidade para trabalhar um pensamento mais autónomo, que não necessitava de recorrer constantemente à tecnologia ao online e a ferramentas como a IA, para a obtenção de respostas. Os alunos mais antigos demonstraram maior versatilidade na utilização das ferramentas, e migravam entre processos digitais e analógicos, O papel e a caneta, eram utilizados como forma de pensar e organizar o pensamento. A esta abordagem contrapunha-se a dos colegas mais jovens, que recorriam abundantemente e apenas ao digital, via smartphone, tablets e internet como forma de procurar respostas e soluções. Verifiquei, de igual forma, que existia uma considerável diferença no que diz respeito à concentração e memória dos alunos de gerações anteriores que se mantinham mais atentos conservavam e preservavam por mais tempo memória das aprendizagens. Compreendemos este fenómeno através do estudo efetuado em (Sparrow et al., 2011) “*Google Effects on Memory: Cognitive Consequences of Having Information at Our Fingertips*” que refere como o advento da Internet, e como a utilização de sofisticados motores de busca algorítmicos, permitiu o acesso à informação de modo tão fácil quanto levantar um dedo, ou falar. Tendo em base os resultados de quatro estudos efetuados, os autores referem que, quando confrontadas com questões difíceis, as pessoas recorrem aos computadores, o que a nível futuro, conduz a baixas taxas de memória. A Internet tornou-se a forma primária de memória externa ou transacional, onde as informações são armazenadas coletivamente e fora de nós, fator este que afeta o discernimento, conhecimento e aprendizagem. No decorrer desta investigação, fui

desenvolvendo em simultâneo trabalho como Técnico especializado, a lecionar no Curso Técnico de Multimédia, que corresponde ao nível de Ensino Secundário, onde surgiu o início desta linha de investigação, ao compreender que a cultura dos alunos se encontrava sobretudo ligada ao mundo dos jogos e digital sendo sustentado em servidores e universos digitais. Estes alunos, que centravam exclusivamente as suas pesquisas e apenas criavam através dos meios digitais, apresentavam um efetivo desconhecimento e uma evidente alienação sobre os factos e questões básicas relacionadas com a sua história, cultura e identidade. Considerando que o professor/investigador deve investigar o que o inquieta, procurei incidir sobre as formas e meios diversificados de ensinar, através da promoção e estímulo da capacidade crítica nos alunos. Senti-me impelido aprofundar, com os alunos, a sua identidade artística e técnica, promovendo a sua autonomia, capacidade de inovar e proatividade, como instrumentos para cimentar bases sólidas, sustentadas na cultura, na arte e no património. Esta proposta pretende também ser um meio de auxiliar os alunos a adquirir uma estrutura social, que os sustente unitária e comunitariamente. Isto para que se reconheçam socialmente, numa identidade que é comum, e segundo Read, (2020) orgânica, e que reponde a um corpo e consciência coletiva, composta de relações primárias, vestígios de egos de outros tempos, que servem de base e estruturam toda a comunicação humana. Para Read (2020), filogeneticamente o ser humano não afere uma constituição psíquica, exclusivamente única por partilhar elementos mentais com os outros. Tendo em base os estudos desenvolvidos por Jung e Freud, Read (2020, p 238-239), apresenta vários níveis e profundidades de consciência, e diz-nos que esta intervém no crescimento dos processos psíquicos ao surgir como forma de harmonizar os estímulos visuais e estéticos da realidade, como ponto de partida comum para o desenvolvimento da cultura como a conhecemos. Burrow citado em Read (2020) aborda o cultivo da consciência, com bastante profundidade e complexidade, descreve como um indivíduo se afastou de si, ao criar uma imagem distinta dos outros “eus” através de um «estado de dissociação» que o afasta do “inconsciente coletivo”. Este fenómeno visa apenas a satisfação pessoal, egocentrismo e gera interrupção da expressão criativa da liberdade do indivíduo, afetando a sua evolução funcional e capacidade de interação social, que, mediante Read (2020), apenas pode restaurada através da arte e dos processos participativos, naturais, que envolvam natureza realidade e comunidade como forma de estruturar a humanidade. A crítica de Burrow e Read aponta para um caminho que rompe com a educação formal, que se fundamenta no conceito de, certo e errado. Ao apontarem estes modelos educacionais como nocivos para um saudável desenvolvimento da educação, sugerem que os conceitos como o errar e falhar, devem dar lugar ao experimentar e

descobrir, para que numa base diária alunos e sobretudo as crianças em contexto de aprendizagem, possam aprender, segundo Read (2020, p 240) a «construir coisas uteis e bonitas», tendo como recompensa acrescer a si uma compensação pelo seu valor social e estético. Não nos podemos esquecer, contudo, que cada aluno, tem uma forma única de estar e compreender a realidade, pelo que devemos procurar, no espaço de todos, e para todos, que a escola deve ser, combater formatações e preconceitos, pelo aplicar de uma diversidade de instrumentos e possibilidades que celebrem a inclusão. Uma escola inclusiva, que estimula os processos de descoberta dos alunos, aceitando a sua diversidade é uma escola que acrescenta, inclui e motiva para um desassossego de crescer, aprender e colaborar, ao apostar na mudança e reinvenção, de uma aprendizagem constante, que ocorre ao longo da vida. Esta escola aberta à experimentação e à inclusão, permite assim aos alunos desenvolverem a sua capacidade crítica, para se conhecerem e autorregularem, através da aquisição de conhecimentos que são fruto de processos, práticas, técnicas, artísticas e pedagógicas aplicadas de forma criativa e inovadora, como forma de estar na escola e no mundo.

1.1-A Escola e o currículo

“A escola erigiu historicamente, como requisito prévio da aprendizagem, a transformação das crianças e dos jovens em alunos. Construir a escola do futuro supõe, pois, a adoção do procedimento inverso: transformar os alunos em pessoas.”
(Canário, 2008)

O conceito de escola tem sido paulatinamente modificado pelas várias reformas educativas ocorridas ao longo do tempo e foi prosseguindo enformada em constantes mudanças, que se exprimiram na esfera económica, política e social, refletindo-se inevitavelmente na própria educação.

O conceito de “escola” tem mudado ao longo do tempo, inevitavelmente influenciado pelas alterações ocorridas nas esferas económica, política e social, mas também diretamente enformado pelas várias reformas educativas que foram sendo paulatinamente implementadas, o que se foi refletindo nas práticas pedagógicas próprias de cada momento histórico.

Segundo (Canário, 2008) a escola encontra-se dividida em facetas que mapeiam modelos educativos distintos. Uma dessas facetas é a faceta histórica, obsoleta, que procura formar para o trabalho, acentuando o fosso conferido pela disparidade social, sendo um

modelo/paradigma de escola pautada pelas desigualdades sociais e de género. Construída na “ilegitimidade social” é referida como uma fábrica de exclusão de oportunidades, “que não compreende o futuro, apenas o problematiza” Segundo Canário (2008) o período posterior à segunda guerra mundial de 1945 a 1975, surge marcado pelo crescimento exponencial da oferta educativa, combinado com o desenvolvimento de políticas públicas que conduzem ao aumento da procura pela escola. Dá-se um momento conhecido por “explosão escolar” que aparentemente acelera o processo de democratização do ensino.

“O fenómeno da “explosão escolar” assinala um processo de democratização de acesso à escola que marca a passagem de uma escola elitista para uma escola de massas e a sua entrada num “tempo de promessas” (Canário, 2008)

A escola, outrora elitista, ressurge como uma escola de massas, que promete desenvolvimento, mobilidade social e igualdade. Na escola de massas o investimento fez-se no capital humano, como engrenagem funcional imprescindível ao sistema. Esta relação de suposta reciprocidade leva a que a escola se posicione no “jogo escolar”, onde todos ganham. Através da associação do progresso económico à elevação geral dos níveis de qualificação escolar das populações, as despesas da educação, surgem como um investimento do Estado, de retorno recompensador. A linearidade apregoada por esta escola é, no entanto, desmascarada pela vertente sociológica que classifica a escola como reprodutora de desigualdade nas oportunidades. No seguimento deste paradigma escolar, surge a escola de “incertezas”: uma escola, sem poder de Estado, com o futuro penhorado, endividada na “exportação” e na ambição. A escola surge enfraquecida, sendo a sua utilidade posta em causa, e credibilidade desvalorizada, pois, encontrar trabalho «é uma lotaria» e a escola em nada parece contribuir. Canário (2008), critica ainda, neste modelo de escola, o dissimulado elitismo, que se traduz numa exclusão relativa, denunciando uma escola que não efetua a seleção dos melhores, mas sim a exclusão dos piores. Ou seja “deslocou-se para uma competição interna ao sistema”, dando origem a um “modo de seleção pelo insucesso” e à multiplicação de níveis de seleção, indutores de «um crescimento geométrico das desigualdades iniciais» (Dubet e Martucelli, 1998, p. 40-41). Dá-se assim o que o autor refere como uma discriminação positiva.

A escola afirma-se num enquadramento que visa “desinstitucionalização” perante o que são as constantes recusas em aprender e resistência aos modelos de ensino. A escola “desnormaliza-se”. O professor passa de autor a agente: “mais do que agir sobre a prática, o professor tende a ser agido por ela” e se essa prática não é, portanto, vivida “como um produto da sua ação e da

sua palavra” (Correia e Matos, 2001), o professor transforma-se num “agente”, que é o oposto de um “autor” (Canário, 2008)

Mediante todo este percurso pautado de mudança e incerteza o autor fala de uma “outra” escola que se constrói pela crítica para com os modelos que a antecedem. Uma escola que surge pelo trabalho e não para o trabalho. O aluno surge como um “produtor de Saber”. A escola, um corpo expandido, espaço fértil ao desenvolvimento intelectual e humano, no estimular percepções e entendimento, ancorados na existência de um espaço democrático que promove um “eu” político que se acomete ao diálogo como ferramenta, desenvolvendo um entendimento do “outro” através dos momentos de aprendizagem transformadora. Esta aprendizagem conduz ao aluno reflexivo, consciente, integrado na comunidade, na sociedade, um aluno com uma visão própria não cingida ao meio escolar, um aluno que sente e vive, ao transformar experiência em reflexão, avaliando o impacto das ações enquanto cria uma “compreensão” do mundo que o rodeia. Uma escola que faz nascer o “humano” para depois dar vida ao “aluno” e ao profissional.

1.2-O Ensino em Portugal

O sistema educativo português passou por diversas reformas estruturais que modelaram a organização curricular, princípios pedagógicos e percursos formativos. As mudanças ocorridas refletem não apenas a reestruturação do pensamento educativo, mas acima de tudo o compromisso com a democratização do ensino, a inclusão e a modernização didático pedagógica.

A primeira grande reforma estrutural e tida por significativa no ensino português, surge com a Veiga Simão, que dá o nome à mesma, concretizada pelo Decreto-Lei n.º 402/73, de 11 de agosto, que introduziu a escolaridade obrigatória de oito anos, ao procurar promover uma visão mais inclusiva do ensino. Nesta reforma destaca-se a reorganização dos níveis de ensino e pela procura de uniformizar o acesso ao conhecimento, com a tentativa de colocar o país em linha com um sistema educativo mais abrangente e universal. Após o 25 de Abril de 1974, a Constituição da República Portuguesa (1976) consagra a educação como um direito fundamental, princípio que ganha forma legal com a promulgação da Lei n.º 46/86, de 14 de outubro, conhecida como Lei de Bases do Sistema Educativo (LBSE). Esta lei estabeleceu os princípios da universalidade, da gratuitidade e da igualdade de oportunidades, ao estruturar o sistema educativo em ciclos, e reforçar a importância da educação pré-escolar. Foi igualmente estendida a escolaridade obrigatória até ao 9.º ano, uma educação centrada no desenvolvimento integral do aluno. Na década de 1990 e início dos anos 2000, surgem outras reformas curriculares que procuraram responder a uma crescente complexidade do conhecimento e a uma notória necessidade de desenvolver competências transversais nos alunos. Destacam-se deste modo o Decreto-

Lei n.º 286/89, de 29 de agosto, e o Decreto-Lei n.º 6/2001, de 18 de janeiro, que introduziu novas áreas como Formação Cívica, Estudo Acompanhado e Tecnologias da Informação. Estas reformas refletiram uma mudança de paradigma pedagógico, pondo o foco na aprendizagem ativa, na interdisciplinaridade e na valorização de contextos reais de aprendizagem.

No ano de 2004, foi aprovada uma profunda reorganização do ensino secundário através do Decreto-Lei n.º 74/2004, de 26 de março, que promoveu a articulação entre os diferentes percursos formativos científico-humanísticos e profissionais. Como resposta a um problema bastante premente em Portugal “o abandono escolar” foi implementada a escolaridade obrigatória até aos 18 anos ou até à conclusão do 12.º ano, através da Lei n.º 85/2009, de 27 de agosto. A medida teve um impacto profundo na vida escolar dos jovens portugueses ao consolidar o ensino secundário como uma etapa obrigatória, o que potenciou a igualdade de oportunidades. Em 2017, surge um novo referencial pedagógico com a publicação do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória, que oficializou o Despacho n.º 6478/2017, de 26 de julho, um documento que define as competências, conhecimentos, valores e atitudes que todos os alunos devem desenvolver ao longo do seu percurso educativo. Aqui é promovida uma abordagem centrada no aluno, com especial ênfase no desenvolvimento de competências como pensamento crítico, criatividade, responsabilidade e cidadania.

Complementarmente, em 2018, o Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho, instituiu o regime de Autonomia e Flexibilidade Curricular, permitindo às escolas gerir até 25% do currículo de forma autónoma, ao adaptar os conteúdos às necessidades dos alunos e do território. A aplicação deste modelo reforça a interdisciplinaridade, a articulação entre saberes e o desenvolvimento de projetos pedagógicos significativos, tendo em base os princípios e domínios do Perfil dos Alunos. Ao avaliar o percurso cronológico da educação em Portugal e através da implementação das diferentes reformas entendemos que os avanços e progressões efetuadas apontam no sentido de uma educação centrada no desenvolvimento integral do aluno, pela valorização do saber, do raciocínio, da criatividade e da cidadania, o seja o ensino na atualidade encontra-se centrado nos descritores do PASEO e promove a coerência das políticas educativas, tendo em consideração os desafios da sociedade atual, formar cidadãos capazes de atuar no seu meio sendo autónomos, críticos e responsáveis.

.

1.3 – Aprender com a Arte e a Tecnologia

Governments not only need to recognize the importance of arts education, but also to integrate it pragmatically into their schools. The use of artistic methods should be more encouraged when addressing challenges that children are confronted with in today's society. (UNESCO, 2003)

Perante uma sociedade marcadamente digital, onde o ecrã predomina como janela para o mundo, deparamo-nos diariamente com o aparecimento de diferentes realidades, muitas vezes forjadas em função de necessidades nada constitucionais, que visam sobretudo, atender a pressões que enformam práticas de desinformação, contrainformação ou até mesmo contrainteligência. Referimo-nos a estratégias como a criação de *personas* digitais, a exaltação do indivíduo\produto nas redes sociais, montagens media, *fakenews*, jogos e outras realidades virtuais, o ressuscitar de ídolos via inteligência artificial, e outras tantas inovações tecnológicas, que colocam o ser humano num vertiginoso limbo. Deste modo, encontramos os jovens manifestamente perdidos, sem saberem quem são, e no que acreditar, sem se reconhecerem no mundo, no corpo, tempo e no espaço.

Para Peixoto (2002), a arte é fonte de humanização e, por meio dela, o ser humano torna-se consciente de sua existência individual e social – o ser humano toma consciência de si mesmo, interroga-se, é levado a interpretar o mundo.

Segundo Dewey, (1959):

“O único caminho direto para o aperfeiçoamento duradouro dos métodos de ensinar e aprender consiste em centralizá-los nas condições que estimulam, promovem e põem à prova a reflexão e o pensamento. Pensar é o método de se aprender inteligentemente, de aprender aquilo que se utiliza e recompensa o espírito.”
(Dewey, 1959, p.167)

Pela sua natureza inquieta e investigativa a arte permite a reabilitação das relações esfriadas, com o lado humano, da mão com o papel, da mente com a realidade.

Segundo Lowenfeld e Brittain (1977) reforçado em (Veludo, 2013) “o ensino da arte é fundamental para o desenvolvimento humano, sobretudo nos mais jovens, isto porque, a arte é conhecimento que envolve o pensamento, sentimento estético na formação intelectual do aluno. Veludo (2013), refere que, desenhar, pintar ou construir constituem um ato complexo em que a criança reúne diversos elementos da sua experiência, para formar um novo e significativo todo. Hernandez, (2007) ao citar (Bamford, 2006) refere que:

“A educação das artes é uma atividade de aprendizagem sustentável e sistemática centrada nas habilidades, maneiras de pensar e apresentar cada uma das formas artísticas - dança, artes visuais, música, teatro - que produzem um impacto em termos de melhorar as atitudes em relação à escola e à aprendizagem, que fomenta a identidade cultural e o sentido de satisfação pessoal e de sentir-se bem.”

Hernandez, (2007) defende que a educação efetuada através da utilização de pedagogias criativas e artísticas aplicadas ao currículo escolar, permite melhoria do desempenho académico, ao reduzir o abandono escolar e promove a «transferência positiva», a educação advém da relação do indivíduo com arte ou processo artístico que por sua vez, fomenta o flexibilizar consciência, ao despertar o instinto e as sensibilidades primordiais, pondo foco no indivíduo, na sua experiência diária, sensível, emocional, transformando o objeto criado e estudado uma manifestação dessa essência, uma resolução.

É deste modo delineado um percurso que se quer genuíno, que decorre a par com a vida, composto de descobertas e gestos, uns assomados de erros, que são similarmente aprendizagens, estruturantes do ser humano, a par com a sua interação com o meio, perante a sua totalidade, transposta em pensamento crítico, reflexivo, individual e coletivo.

Segundo (Merlau-Ponty, 2005):

“Seeking the essence of consciousness will therefore not consist in developing the Wortbedeutung of consciousness and escaping from existence into the universe of things said, it will consist in rediscovering my actual presence to myself, the fact of my consciousness which is in the last resort what the word and the concept of consciousness mean. Looking for the world’s essence is not looking for what it is as an idea once it has been reduced to a theme of discourse; it is looking for what it is as a fact for us, before any thematization” (Merlau-Ponty, 2005)

Ao interpretar Merlau-Ponty (2005), depreendemos que, mediante um universo composto por diversas possibilidades, narrativas e fabricações, o conhecimento se encontra ligado ao autoconhecimento e à descoberta de uma presença real e humana, que ocorre antes do conceito da tematização, através de uma relação de proximidade, de verdade, que se equipara a uma experiência em que o corpo deixa de ser apenas uma agente de mediação conceptual, passando a agir como parte integrante, nativa da coisa em si. Tal abordagem permite uma comunicação mais fluida, honesta, direta, num mundo cada vez mais obtuso, disperso e desinformado.

Como afirma (Virilio, 1993) «o desequilíbrio crescente entre informação direta e informação indireta, fruto do desenvolvimento dos meios de comunicação, tende a privilegiar,

indiscriminadamente toda a informação mediatizada em detrimento da informação e dos sentidos.» (Virilio, 1993)

É, contudo, fundamental, entender que a tecnologia não deve ser excluída ou marginalizada, sendo que tem um valor inestimável quando utilizada corretamente.

Como nos diz Moura (2010): «é preciso estar sensível aos avanços técnicos e perceber como as tecnologias podem ser rentabilizadas em contexto pedagógico, tendo subjacente as teorias de aprendizagem» (Moura, 2010)

Não quer isto dizer que as tecnologias substituam o ser humano, embora muitas vezes pareça estar muito próximo de acontecer. Como afirma Prensky (2009):

“Technology alone will not replace intuition, good judgment, problem-solving abilities, and a clear moral compass. But in an unimaginably complex future, the digitally unenhanced person, however wise, will not be able to access the tools of wisdom that will be available to even the least wise digitally enhanced human”
(Prensky, 2009)

Traduzindo literalmente, para Prensky (2009), a tecnologia por si só não substituirá a intuição, o bom senso, a capacidade de resolução de problemas e uma bússola moral clara. Este autor afirma, contudo, que num futuro inimaginavelmente complexo, a pessoa digitalmente não “melhorada”, por mais sábia que seja, pode não ser capaz de aceder às ferramentas do saber disponíveis e ficar em desvantagem até mesmo perante o ser humano menos sábio, contudo melhorado digitalmente. Deste modo podemos questionar quais as propostas de educação a figurar no futuro e os termos em que as mesmas vão ocorrer. Paiva, (2012) refere que:

“A educação liberta um amplo campo de possibilidades para que cada pessoa se possa construir na singularidade da sua relação de pertença social, mas não deixa de se mover entre a formação reprodutora e utilitarista que os seguidores dos saberes e valores vigentes fomentam, e a experiencição de inquietude e desconstrução das narrativas dominantes que a insatisfação e o discernimento geram.”(Paiva, 2012)

As questões da educação não podem resumir-se apenas a contextos de interpretação de experiências e fenómenos, que por vezes geram alguma negatividade. O foco deve configurar-se na participação ativa, intelectual e física, assente na criação de oportunidades, através da imaginação e inovação, que cada indivíduo potencializa ao agir sobre, e ao «fazer» sobre.

Entre outros autores, Baudelaire (1821-1867) referira ao potencial da imaginação como agente transformador:

“Todo o universo visível é apenas um armazém de imagens e de sinais aos quais a imaginação atribuirá um lugar e valor relativos: é uma espécie de alimento que a

imaginação deve digerir e transformar. Todas as faculdades do espírito humano devem estar subordinadas à imaginação que as requisita simultaneamente. (Baudelaire 1821-1867)

Segundo (Paiva, 2012) a educação pela arte encontra-se ligada ao fazer, o ‘fazer artístico’, sustentado em artistas/professores/investigadores que exploram narrativas alojadas em possibilidades de ação e experiência. O autor indica que uma dimensão do artístico implica sempre o ‘fazer’, ao passo que o educativo representa um ‘movimento relacional’, que evidencia a imprescindibilidade da educação artística no deslindar das encruzilhadas do tempo, no reencontro das pessoas, com o potencial crítico e constitutivo de outros tempos.

Segundo Arnheim (1997, P19) a arte contemporânea tornou-se ‘incompreensível’ para a maior parte das pessoas. Este autor afirma que a arte sempre foi pensada e interpretada para pensar a natureza do mundo, da vida, para olhos e ouvidos humanos, mas reconhece que os objetos da arte de hoje necessitam de interpretação. O autor refere que a arte não pode afastar-se do sensível e celebrar apenas de modo simbólico as relações materiais e enaltecimento capitalista humano, contudo também, não pode ser irreconhecível ao ponto de perder a sua leitura e a sua forma. Na afirmação «uma boa forma não se nota» compreendemos que as virtudes atribuídas aos objetos artísticos, apenas falam de uma condição, a humana, ao posicionar os processos de construção que englobam arte, como parte da nossa identidade, traduzida em cultura, em memória e em projetos desenvolvidos e por desenvolver. Em diferentes tempos encontramos a mesma humanidade, e uma infinitude de ciclos, que pela arte se renovam e se pensam.

A arte surge, como referido por Heinich, (2014) representada em diferentes paradigmas que podem e devem coexistir, e por sua vez permitem um diálogo democrático, cinético, promotor de consciência e transformação, pela formulação de questões e descoberta, perante a incerteza das mudanças. Como afirma Morin (2012):

“É preciso aprender a enfrentar a incerteza, já que vivemos em uma época de mudanças em que os valores são ambivalentes, em que tudo é ligado. É por isso que a educação do futuro deve se voltar para as incertezas ligadas ao conhecimento.” (Morin, 2012)

Como referido por Sprinthall (1994), através da «incitação de perguntas o aluno é guiado ao discernimento, ao chamado *insight*, porque aprender é compreender os «princípios básicos» de qualquer coisa, de qualquer tema.

As estratégias de descoberta assentam num processo de aprendizagem promovedor do «pensamento criativo», porque a mente bem desenvolvida acorda o potencial «latente» e permite desafiar as leis da lógica, através da ativação da «esfera global de consciência». Este âmbito, muito mais vasto que o da lógica, inclui tudo o que é humano, designadamente as crenças, os desejos, as expectativas, as emoções e as intenções. A aprendizagem diária é mais importante do que a própria aquisição do conhecimento em sentido estrito, o que importa é aplicação desse conhecimento na vida e situações do dia a dia.

Como afirma Goodson (2007):

“Preparar para a vida – essa tarefa perene e invariável de toda educação – deve, em primeiro lugar e sempre, significar o cultivo de habilidades para se viver diariamente e em paz com as incertezas e ambivalências, com os diferentes pontos de vista e a ausência de autoridade infalível e digna de confiança.” (Goodson, 2007)

Freedman, (2003 p 8) aborda estudos de Bourdieu e outros teóricos, que se referem à educação, como um ato reprodutivo, isto é, «reproduz a cultura em que é realizada» (Freedman, 2003p8). Contudo, reafirma o conceito, ao referir que a educação, não é apenas reprodutiva, mas também «produtiva». Fala de uma educação, que através da arte, permite investigar e estimular reflexões, ao questionar o quando, como e porquê, de uma cultura visual, que integra em si múltiplas dimensões disciplinares. Um espectro alargado, a operar, desde a política, economia, intersetando múltiplas áreas, áreas, que questiona e reinterpreta criticamente. Neste sentido, Freedman, afirma que ensinar tendo por base a cultura visual, media, e nivela os diferentes aspetos curriculares e da vida humana, particularmente no que respeita à comunicação e educação, Freedman, (2003):

«Teaching visual culture mediates both at the level of its content (that is, the visual arts mediate between makers and viewers) and at the level of curriculum development and enactment.» (Freedman, 2003)

Segundo Hernández (2007) disciplinas como: a psicologia, a pedagogia, a sociologia e a antropologia, encontraram na educação um objeto de estudo. Neste sentido ao longo das décadas, têm vindo a ser construídos diversos campos disciplinares, como é o caso dos estudos culturais, e da cultura visual, cujas abordagens metodológicas abrem caminho para representar

e compreender problemas até agora silenciados na Escola. Relacionados com os novos saberes e com a criação de novas expressões de subjetividade. A interação com a Internet, com a música e as imagens, alicerça uma vanguarda de valores estéticos que transformam a relação do indivíduo com a realidade, através de inúmeras possibilidades de acesso à informação. Potencia-se material para análise, apropriação, transformação e criação, pela reprodução de imagens, sons e estratégias de apresentação, que permitem formular novas questões.

As conjunturas contemporâneas da cultura visual, reportam que as liberdades pessoais, já não envolvem apenas questões de liberdade de expressão, estas, dizem respeito à liberdade de informação, e geram conhecimento individual e de grupo. As pessoas não podem apenas falar livremente; podem aceder visualmente, exibir e duplicar, manipular via dispositivos e com o auxílio da tecnologia, e experienciar um processo imediato de expedição global de conteúdos. Imagens e objetos da cultura visual são continuamente visualizados e instantaneamente interpretados, surgem novas narrativas e geram-se novos conhecimentos, novas imagens e identidades.

Depreendemos assim que, para além de colocar questões, há que testá-las, em ambiente próprio por via de diferentes processos e *media* e através de uma relação artística, com os materiais com o corpo e com a mente, ao nutrir uma simbiose, configurada por via de um laboratório de possibilidades, artísticas e exploratórias que agem sobre a realidade. Estas possibilidades assentam em protótipos, que permitem testar e aproximar alunos da sua identidade, ao atuar sobre os planos pessoal ou profissional, pelo reportar a experiências que consolidam e amplificam competências para a vida.

Capítulo II- Estudo Empírico

2 - Abordagem Metodológica

A definição da metodologia é fundamental, ao permitir enquadrar a investigação, e identificar o paradigma onde se insere, e as características que lhe estão inerentes promovendo assim a realização do projeto. A metodologia definida para este projeto consiste na Investigação-ação.

“A Investigação - Ação pode ser representada como uma metodologia de investigação que utiliza em simultâneo a Ação e a Investigação num processo cíclico, onde há uma variação progressiva entre a compreensão, a mudança, a ação e a reflexão crítica da prática docente” (Fonseca, 2012)

Segundo Tripp, (2005) a investigação-ação educacional é principalmente uma estratégia para o desenvolvimento dos professores e investigadores para que estes utilizem a sua pesquisa para melhorar a sua prática de ensino a par com o desenvolvimento das capacidades dos seus alunos. Ou seja, existe uma relação participativa do professor como integrante na dinâmica do estudo. Para Toledo e Jacobi, (2013) o aparecimento de metodologias de pesquisa participativa relaciona-se, principalmente, com uma insatisfação relativamente aos paradigmas e métodos de pesquisa clássicos. O caso da investigação-ação em particular, remete não só para a necessidade de envolver diretamente os grupos sociais na procura de soluções para os seus problemas, mas também de promover maior articulação entre a teoria e a prática na produção de novos saberes (Lewin, 1946; Carr; Kemmis, 186-1988); Thiol, 2011; Barbier, 2002; El, 2004).

(Bogdan e Biklen, 2003) a citar Cooley (1927) afirmam “um jogador necessita sempre de alguém do outro lado da rede para devolver a bola» a metáfora traduz a ideia de que a investigação nada consegue sozinho, recorrendo à mesma lógica afirmamos a necessidade do coletivo, e colaborativo, como forma de promover meios mais eficientes para a investigação. Segundo (Kemmis 1988) o processo de autorreflexão coletiva, empreendida pelos participantes de um grupo social, permite melhorar, a racionalidade e justiça das próprias práticas sociais e educacionais. Lewin, sintetiza o conceito de “*action research*” tendo em base o quadro da psicologia social, reconhece os investigadores qualitativos em educação, como alguém que sistematicamente questiona os sujeitos de investigação, para compreender, segundo Psathas (1973), o que experimentam, e como interpretam essas experiências, ao adaptar e estruturar as

mesmas para com o mundo social onde vivem, reforçando a abordagem de Zuber-Skerrit (1996) ao referir:

“Fazer Investigação-Ação implica planejar, atuar, observar e refletir mais cuidadosamente aquilo que se faz no dia a dia, no sentido de introduzir melhorias nas práticas e um melhor conhecimento dos práticos acerca das suas práticas.”
(Zuber-Skerrit 1996)

Para Gravemeijer e Cobb, (2013),

o foco da aprendizagem deve incidir na intervenção sobre os currículos, e criação de novos materiais por parte dos professores, afirmando mudanças nos sistemas educativos. Segundo Toledo e Jacobi, (2013), na área educacional, a investigação-ação, adquire forte inspiração nos trabalhos desenvolvidos por Stephen Corey, (1950-80), que incidem sobre experimentação do currículo, ao incorporar na prática educativa resultados identificados por meio de pesquisa. Para Corey (1979) citado em (Tripp, 2005b), «ouvir dizer o que devemos fazer é muito diferente de descobrir pessoalmente o que devemos fazer».

Assim sendo, “investigação-ação” pode e deve ser aplicada a múltiplas situações, traduzida em métodos de ensino; estratégias de aprendizagem; procedimentos de avaliação; atitudes e valores; desenvolvimento profissional de professores; direção e controle; e administração, referem (Cohen; Manion; Morrison, 2007, p. 297); (Bogdan e Biklen, 1994), (1990, p. 283).

Segundo Elliott (1997, p.15), enquanto metodologia a investigação-ação, permite superar as lacunas existentes entre a pesquisa educativa e a prática docente, ou seja, entre a teoria e prática, os resultados ampliam as capacidades de compreensão dos professores e das suas práticas, por isso favorecem amplamente as mudanças. Assim, os tipos de investigação-ação existentes, tendem a utilizar processos diferentes para cada etapa, obtendo resultados, que muito provavelmente são reportados de modos díspares, para públicos diversos. Segundo (Tripp, 2005b) isto, beneficia os participantes por meio de processos de autoconhecimento, o foco na educação, informa, ajuda e promove as transformações. Como afirma Vilelas, (2020) a investigação ação:

“caracteriza-se por se centrar num problema, num contexto específico, ser participativa e envolver intervenção num contexto de mudança, com o objetivo de gerar melhores resultados” (Vilelas 2020)

Segundo Vilelas, (2020) o desenvolvimento de uma metodologia em investigação-ação encontra alicerce em diversas características, desenvolve-se de forma cíclica, sendo que o planeamento acontece antes da ação e carece de revisão crítica e reflexão; apresenta um “misto” na capacidade de resposta e no “rigor” nos requisitos da investigação ação; proporciona ampla participação que gera responsabilidade e envolvimento; produz mudanças inesperadas e conduz a processos inovadores;

Para (Vilelas, 2020) a investigação-ação propõe, que os grupos-alvo assumam a necessidade de decidir as mudanças necessárias tendo por base interpretações e análises críticas que auxiliem a monitorização e avaliação a fim de descobrir os passos seguintes. Posto isto a investigação-ação consiste numa metodologia de investigação orientada a práticas em diversos campos de ação. Sustentada em duas faces uma que procura obter melhores resultados e outra que procura «facilitar o aperfeiçoamento das pessoas e dos grupos com que se trabalha» (Vilelas, 2020)

O processo acontece numa espiral de ciclos caracterizado em três fases: a Fase de Planificação, diagnosticar ou descobrir uma preocupação temática (problema). Definir um projeto Media, a Fase de Ação - Implementar uma proposta prática do plano e de como funciona. E a Fase de Reflexão - interpretação e integração dos resultados, avaliar se o problema se resolveu. Se não... replanificar (novo ciclo).

Vilelas, (2020) refere ainda, que a tipologia proposta por Grundy (1982) que defende três modelos básicos de investigação ação: “O Técnico” que assenta em processos conduzidos por especialistas, num modelo cuja investigação é conduzida e desenhada e dirigida para a obtenção de resultados prefixados. Aqui a preocupação é produtivista e visa a eficácia. “O Prático”, que Consiste num processo de investigação que visa um processo de interrogação e reflexão sobre a realidade, ou seja, valores e acontecimentos. E o “O Crítico” que assenta na possível realização de um modelo Prático. Propõe uma transformação social, que se dá pela participação dos seus intervenientes. Este tipo de investigação ação tende a ser vantajoso uma vez ancorado no trabalho colaborativo age como promotor de motivação. Ao encontro do referido por (Vilelas, 2020) verificamos que investigação-ação propõe não só melhorias, mas também envolvimento. O que permite propor como principais objetivos:

- Melhorar a prática dos participantes.
- Compreender essa prática.
- Compreender o contexto em que se realiza essa prática.
- Envolver participantes interessados na prática

- Assegurar a organização democrática da ação
- Propiciar o compromisso dos participantes com a mudança

Deste modo, propomos uma representação gráfica

igualmente disponível em que sumariza o trabalho de investigação-ação, em que a metodologia proposta se reporta a uma abordagem diária que visa observar, planejar e agir e refletir sobre as suas práticas, aumentando de modo sistemático o nível de consciência do investigador relativamente a essas mesmas práticas. Através do *feedback* fornecido e da colaboração entre grupos e pares, a investigação-ação propõe-se como processo cíclico que permite avaliar, reavaliar e reestruturar, atividades e projetos, ampliando assim o leque de conhecimentos e competências progressivamente adquiridos e criticamente analisados.



Figura 1 - Ciclos de Investigação ação

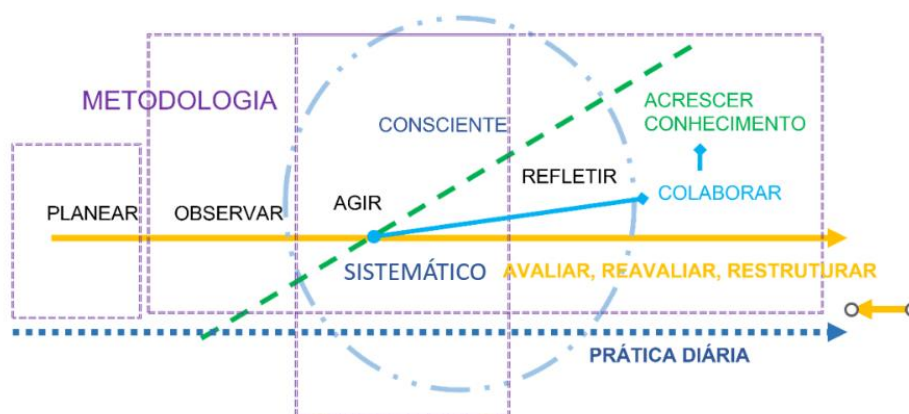


Figura 2-Figura -Investigação-ação. Modalidade de Investigação qualitativa segundo Antunes, 2021 baseado em (Vilelas, 2020)

2.1- Plano de Ação

Uma vez caracterizada a metodologia a implementar, afirma-se fundamental a criação de um plano de ação, com vista a definir o tempo inerente a cada tarefa, tendo em conta a morosidade de cada procedimento, prevendo os recursos, suportes e contributos alocados a este plano. Deste modo o planeamento desta investigação e respetivas alterações e correções, encontra-se sintetizado cf. Anexo A

Num momento inicial foi elaborado um gráfico de Gantt cf. Anexo B, com o propósito de organizar o desenvolvimento do projeto. No entanto, e devido a situações de diversa ordem, que consistiram em alterações no agrupamento onde realiza a PES, bem como a questões de saúde entretanto surgidas, o mesmo acabou por não ser cumprido de acordo com o previamente determinado. No entanto, apesar das alterações, revelou-se uma ferramenta organizativa bastante útil para compreender os diferentes ciclos de ação e as suas particularidades.

2.2- Prática de Ensino Supervisionada (PES)

A Prática de Ensino Supervisionada (PES) é um momento essencial na formação da carreira docente, que permite colocar em prática as aprendizagens adquiridas ao longo da formação académica agora transposta para um ambiente real. Enquanto professor estagiário a minha PES acabou por ser efetuada em dois Agrupamentos de escolas. A primeira abordagem inicia-se com a celebração de um protocolo com o Agrupamento de Escolas de Salvaterra de Magos, através do contacto com a Diretora, professora Maria Castela, com quem foi efetuada uma reunião preparatória, para definição de objetivos e concertação de estratégias. Posto isto, deu-se início ao PES. A docente Teresa Fazenda foi designada como professora colaborante, tendo de imediato começado a assistir às suas aulas, dadas a duas turmas do Curso Profissional Técnico de Multimédia. Foi assim, acordado um horário que me permitisse assistir a aulas das diferentes turmas, aproveitando a diversidade de módulos abordados, informação que a docente me fez chegar, via email, através da cedência das planificações anuais e a médio prazo.

Durante o período de estágio no AESM, foram assistidas a um total de 53 aulas que tiveram lugar no espaço de aprendizagem de duas turmas, 10 e 12º ano do Curso Profissional, Técnico de Multimédia.

A ideia inicial consistia em acompanhar as turmas ao longo de todo o ano letivo, efetuando a prática de lecionação, desenvolvimento de atividades de docência e escolares. Devido a questões de saúde a professora cooperante, acabou por entrar de baixa médica, que se prolongou por bastante tempo, obrigando a repensar a estratégia, e procurar novas soluções para a conclusão da PES. Neste sentido a solução encontrada partiu da disponibilidade da Direção do Agrupamento de Escolas da Chamusca, para acolher a PES. Esta

solução apresentou-se muito viável uma vez que dei entrada neste Agrupamento, no mês de novembro, desse mesmo ano letivo, em regime de oferta de escola, a exercer funções como docente do Curso Profissional Técnico de Multimédia, considerada a dificuldade de manter o estágio a decorrer no AESM devido aos constrangimentos de saúde da professora colaborante. Foi requerido e posteriormente celebrado com a Direção do Agrupamentos de Escolas da Chamusca no dia 9/03/2023 novo protocolo, e nomeado um novo professor colaborante o Professor João Correia, com uma grande experiência no ensino das artes, que acompanhou o restante processo da PES e atividades inerentes, até á sua concretização. Efetuando uma leitura do sucedido podemos compreender que os constrangimentos e dificuldades encontradas, facilmente podem ser transformadas em vantagens, se utilizarmos a criatividade para abordar os assuntos de uma forma positiva e com diferentes perspetivas. A alteração de um Agrupamento de escolas para outro, permitiu-me passar mais tempo na escola, levando a um maior envolvimento com a vida da comunidade escolar, acrescentando qualidade às atividades e projetos PES. Este constrangimento possibilitou também um crescimento pessoal, fruto de um contacto com dois agrupamentos diferentes, permitindo-me observar e vivenciar diversas dinâmicas, e realidades educacionais, que atuaram, porém, como agentes transformadores da experiência de formação.



Figura 4 - Agrupamento de Escolas de Salvaterra de Magos



Figura 3- Render imagem Projeto Escola AEC

2.2.1- Caracterização do AESM

Numa primeira abordagem, com o intuito de conhecer situar a prática (PES) efetuei enquadramento do estabelecimento de ensino através da análise ao projeto educativo com o objetivo de conhecer necessidades e problemáticas locais. Foi efetuado um caderno de campo com vista a sintetizar as características do AESM, nas suas múltiplas dimensões que designei de Dimensão Proposta, Observada e Vivida. A caracterização da escola teve em base a apreciação de diversos contextos e documentos, sendo a base principal de referência o projeto educativo AESM e o referencial de avaliação. A partir dos dados obtidos foi possível desenvolver um caderno de campo que aborda a AESM, atendendo à sua realidade educativa, perscrutando a áreas de intervenção que balizam e organizam as linhas orientadoras seguidas pelo agrupamento.

Ao observar o AESM nas suas múltiplas dimensões, enfatizando o que é a sua dimensão comunicacional e relacional com a comunidade escolar e a proposta de estrutura organizativa vigente, entende-se uma consciência e valorização da comunidade na construção do projeto educativo, sendo este permeado pela necessidade de incutir um sentido de confiança mobilizador de motivação para como os agentes envolvidos nos diferentes níveis de aprendizagem e interação.

No respeitante ao Projeto Educativo do Agrupamento de Escolas Salvaterra de Magos, a (AESM, 2021) refere «Do projeto Educativo em desenvolvimento» Destaca-se a centralidade da importância da "Confiança", "Motivação" e do "Contexto Social.»

Entende-se de igual modo a existência e intenção de:

“Consolidar, através do esforço coletivo de todos os atores educativos, o mérito e o estatuto da Escola que faz a diferença na educação – na dimensão académica – na dimensão humana – na dimensão criativa e inovadora, prosseguindo um ideal que procura compatibilizar-se com a vida em sociedade, consubstanciando-se na promoção de uma educação globalizante.” (AESM, 2020)

O levantamento efetuado pela auscultação da comunidade, propõe metas adequando as mesmas para com as necessidades já verificadas, contudo sustentadas em parcerias pouco profundas, nas quais o Município surge com um papel pouco enunciado. Sendo ao momento atribuídas maiores responsabilidades contratuais e administrativas às autarquias por parte da Direção Geral de Educação, verifica-se que a situação se encontra, a ser trabalhada através do aproveitamento de profissionais de diversas áreas, que são introduzidos por meio de projetos

municipais nas escolas. Algo que pode ser benéfico, uma vez bem monitorado. Foi igualmente observada a implementação de melhorias da literacia digital, não só pela recetividade para com projetos a nível nacional como os “Manuais digitais”, mas pela preocupação perante outros fatores, como por exemplo *faquetes* e a desinformação, denotando-se um trabalho que procura amenizar o impacto que o fenómeno detém sobre uma comunidade, que se quer mais alfabetizada, antes de se pretender mais digital. Estas questões e problemáticas, são inerentes a todas as escolas, contudo o Covid19, afirmou-se como um agente agregador e facilitador do desenvolvimento prolífico das condições propícias à desinformação. Conhecendo o ponto de vista dos educadores, entendemos que estes não só estão preocupados com a educação dos seus alunos, mas também na educação das suas famílias. Prova disto dá-se ao observar as interações dos diretores de turma que diariamente comunicam com encarregados de educação, tendo um papel mediador e um igualmente educador, não só para com os filhos, mas extensível aos pais, numa abordagem sensível e multigeracional. De um modo global a organização e gestão de escola parece agradar e responder para as necessidades dos alunos, funcionários e corpo docente. Sendo que procura uma integração de projetos e comunidade equilibrada delineando perspetivas de futuro e aprendendo com projetos passados. Os resultados parecem ser favoráveis ainda que em muito contidos pelo que é a tónica da estrutura curricular vigente a nível nacional.

Existe ainda latente, um exercício de aproximação para com a comunidade, mas é, no entanto, justo dizer que a pandemia Covid19 frustrou algumas expectativas. Se os filhos aprendem com os pais, também os pais podem e devem aprender como os filhos. Como estratégia para o desenvolvimento e intervenção na comunidade o Agrupamento aposta na educação dos alunos, como iguais atores educativos, ativos na comunidade, ainda que de forma discreta, e com uma expressão parcamente evidenciada. Constata-se que os alunos agem como transmissores de conhecimento, reportando aos pais as questões sentidas e debatidas em ambiente escola, seja por exemplo os perigos da internet ou questões ligadas à consciencialização para questões políticas e ambientais. Estes pequenos gestos adquirem a médio longo prazo um impacto educativo no seio da comunidade, que por sua vez vai adquirindo práticas mais corretas e benéficas para um melhor e reflexivo desenvolvimento comunitário. Esta questão leva-nos a um aspeto fulcral da educação: a comunicação. Apesar do agrupamento possuir certificação a diferentes níveis de qualidade, uma vasta participação de projetos e parcerias, uma comunicação correta através de site, redes sociais, TV interna e rádio, paira ainda uma sombra sob o portão da escola, o de cá para lá, ainda não é fluido. A escola

ainda é vista como uma obrigação ou um depósito de crianças e adolescentes, por uma ainda considerável fatia da comunidade. Uma comunidade que se autoexclui, autoexcluindo também os seus descendentes quase que hereditariamente. Acreditamos que aqui a arte pode contribuir e muito. Verificou-se que existe por parte da direção e restante comunidade uma valorização da praticidade das tecnologias e da arte, quem sabe possa estar aqui um meio promotor de aproximação e engajamento comunitário, que permite agregação em prol da educação das diferentes dimensões escolares, a dimensão proposta, a dimensão observada e a dimensão vivida.

2.2.2- Caracterização das turmas (PES) AESM

Caracterizada a escola onde decorreram as aulas assistidas durante a PES, procedemos à caracterização das turmas integrantes das aulas assistidas, ambas pertencentes ao curso Técnico de Multimédia, com um nível de certificação profissional nível IV. Posicionados geograficamente num meio rural, com primazia para a vida agrícola, encontramos um tecido empresarial ligado a profissões relacionadas com operacionalidade e logística da terra como fator mais expressivo de empregabilidade. Contudo a relativa proximidade da capital, oferece um conjunto de possibilidades formativas e de emprego que poderá acrescer ganhos curriculares e oportunidades de expansão dos conhecimentos dos alunos. Ao longo das aulas assistidas foi possível compreender que na sua generalidade os alunos não apresentam grande motivação para a vida escolar, tendo sido direcionados vocacionalmente para o curso. A prática de observação ocorreu em duas turmas, o 12º ano, I+J, composta por onze alunos com uma média de idades compreendidas entre os 15 e 18 anos de idade e a turma do 10º J, com alunos muito jovens no seu primeiro ano do curso com idades compreendidas entre os 14 e os 16.

2.2.3- Aulas Professora Cooperante

Tendo já efetuado contacto prévio e conhecendo o Agrupamento por aí lecionar, no ano letivo anterior 2021/2022, e tendo tido a professora Teresa Fazenda enquanto colega do grupo 600, conhecendo o seu trabalho pelo qual já nutria grande respeito e admiração, como referido, foi-

me possível logo após o início do ano letivo assistir às suas aulas. A professora Teresa Fazenda, é uma docente com muitas décadas de experiência, e um percurso ligado às disciplinas técnicas e tecnológicas, sendo a multimédia a área onde reforçou a sua formação e na qual obteve o grau de mestre. No Agrupamento de Escolas de Salvaterra de Magos, a área da multimédia, encontra-se vinculada ao grupo 600 Artes Visuais, o que permite aos docentes da área técnica colaborar em diversos projetos artísticos através de projetos de Domínio de autonomia curricular (DAC,) algo que a professora Teresa faz recorrentemente com vista á aquisição das aprendizagens essenciais dos alunos. Enquanto docente a professora Teresa, exerce diversas funções no agrupamento, em tarefas como, gestão do sites e redes sociais da escola, e em cargos de direção do Agrupamento, que consistiam essencialmente na supervisão do funcionamento e manutenção e atribuição dos equipamentos tecnológicos, principalmente na coordenação e supervisão do cumprimento do estipulado referente ao projeto do Ministério da Educação “Escola Digital”. No decorrer da PES a professora Teresa Fazenda, encontrava-se a lecionar disciplinas, as quais tive a oportunidade de observar, sendo estas: Projeto de produção Multimédia (PPM) e Técnicas de Multimédia (TM). De um modo geral as aulas da Professora Teresa Fazenda decorrem num ambiente sereno de aprendizagem, ancorado numa estrutura organizada por diferentes momentos, que passamos a descrever, num primeiro momento a docente comunica o plano de aula, descrevendo as tarefas e o tempo para as efetuar, num segundo momento exemplifica tecnicamente os procedimentos a executar nos softwares, sendo de seguida dada aos alunos a oportunidade de testar e aplicar os conhecimentos comunicados, que os mesmos colocam em prática principalmente através da mediação por via dos softwares afetos à disciplina. Ao surgirem dúvidas ou questões, a professora dirige-se junto dos alunos dando um acompanhamento mais próximo, exemplificando e explicando quantas vezes necessárias, recorrendo a diferentes métodos, referências e exemplos, diversificando linguagens e estratégias de acordo com as características do aluno com que se encontra a trabalhar. No Ensino Profissional a organização do programa é efetuada por módulos, obrigatórios e opcionais, neste caso cabendo ao docente organizar programar os documentos organizadores. como é o caso das planificações, (Cf. Anexo C), que se encontram de acordo com as diretrizes definidas pelo organismo regulador a ANQEP. A estrutura curricular das disciplinas, encontra-se ancorada em documentos como os critérios, domínios, subdomínios, rubricas, avaliação, que o docente prepara no início do ano escolar, para ser aprovado pelo diretor de curso, grupo disciplinar e posteriormente pelo conselho pedagógico, vigorando assim todo o ano letivo. Uma das características mais interessante no ensino profissional é possibilidade, dada ao docente na

gestão das horas e módulos, podendo optar por migrar entre módulos, e não tendo forçosamente de lecionar todas a UFCD de uma só vez, ao adequar, conteúdos a tarefas e projetos a decorrer, pelo ajuste das ferramentas e recursos digitais ao trabalho que é necessário realizar. Por exemplo a unidade curricular de Edição Bitmap pode auxiliar na edição de fotografias, mas se for necessário criar um design de um logo para um projeto o professor pode interromper essa unidade e lecionar, Edição vetorial, mais adequada para o efeito, mais tarde a primeira unidade pode ser retomada. Este procedimento pode ocorrer desde que no final do ano letivo sumários e horas correspondam ao previamente planificado. Durante o período de observação, em que, frequentei aulas da professora Teresa recolhi dados por observação direta registados em C.f Anexo C onde figura, uma tabela de observação instrumento, utilizado como referência para as considerações tomadas durante este momento da PES, ao observar as diferentes UFCD, lecionadas pela professora colaborante Teresa Fazenda.

Na turma do 12º ano, a UFCD assistida foi a 9966 – Edição 3D, com 50 tempos letivos. Esta unidade de formação, requer a utilização de um software muito específico dispendioso e importante na área da edição 3D para o qual escola adquiriu licença. Por me encontrar em contexto de formação foi-me igualmente providenciada a licença por parte da professora Teresa, para que me fosse possível acompanhar as aulas e desenvolver trabalho. Tendo já em contexto



Figura 5-
Renderização
exercício de 3D

de formação tido contacto com softwares de edição 3D, foi uma ótima oportunidade para renovar conhecimentos nesta área, observando igualmente a forma de lecionar da professora cooperante. A professora Teresa iniciou o módulo explicando aos alunos a importância do 3D nas suas múltiplas vertentes, referindo que o software lecionar de nome 3D Estúdio Max, se afirma como uma ferramenta fundamental na construção de objetos 3D para diferentes áreas sendo estas a arquitetura, engenharia animação e outras. Foram apresentados referências e exemplos que abordavam as diferentes fases de um projeto 3D, desde o esboço ao produto final, com a sua renderização. Posteriormente a docente iniciou a introdução ao software através de diferentes exercícios que visavam criar e animar formas básicas recorrendo a diferentes ferramentas contidas na interface do software recorrendo à *Timeline* para balizar o tempo e o *viewport* para situar o objeto. Exemplos destes exercícios encontram-se no Anexo C. Durante estes momentos de formação foi-me igualmente possível auxiliar a colega em ambiente de aula nos aspetos mais técnicos, tendo pontualmente saído do papel de observador, a pedido da professora, para auxiliar um ou outro aluno numa instalação de software ou atividade de aula. A observação destas aulas permitiu-me entender que os alunos se encontram bastante confortáveis com este

tipo de softwares, tendo uma rápida assimilação das linguagens inerentes aos mesmos, contudo forma notadas algumas dificuldades na compreensão perante algumas terminologias em língua não nativa. Para rever e desenvolver mais competências neste software iniciei simultaneamente um projeto no software, estando o vídeo da renderização neste Qrcode. Ainda na turma do 12º ano I+J, foi-me permitido assistir a 25 aulas da UFCD 0437 – Criatividade em comunicação. Nestas aulas a professora introduziu diversos conceitos associados á criatividade referindo etapas fundamentais ao pensamento criativo como o *Briefinge* o *Ad Brief*, abordou igualmente a importância de estabelecer eixos de comunicação coesos, e explorou diferentes ferramentas e recursos como forma de introduzir o pensamento e formulação da ideia criativa. Estratégias como mapas mentais, nuvens de palavras, jogos com imagens e conceitos forma mote para promover a criatividade e inspiração. Sendo uma turma de 12ºano que no final do ano apresentará uma prova de aptidão profissional (PAP), o trabalho desenvolvido na disciplina incidiu sobre as temáticas a explorar neste projeto final, sendo o processo criativo uma preocupação constante. Através da aplicação e desenvolvimento de métodos criativos para pensar produtos e serviços, a professora colaborante procurou estimular a reflexão crítica nos alunos, para que através de procedimentos projectuais autoavaliassem as suas ideias, ao refletir sobre o modo de ultimateção e viabilidade das mesmas. Com muita pena e por constrangimentos diversos, não me foi possível acompanhar todo o processo até ao final da unidade de formação, contudo retirei dos momentos de observação, um conjunto de ideias e ferramentas a passíveis de aplicar enquanto auxiliares ao processo criativo. A observação desta unidade curricular permitiu compreender, que a conjugação de ferramentas e suportes físicos com digitais, convoca um potencial de criação que concilia o melhor destas duas abordagens. Se por um lado, obtemos nos processos mais clássicos como o lápis e o papel, um imediatismo no registo da ideia, vinculado a uma dimensão sensível e háptica, com maior intimidade e resposta das emoções, por outro com os processos digitais sublinhamos a possibilidade de arrumar e conjugar muita informação num curto espaço de tempo, através de ligações, links e conjugações de diferentes imagens, vídeos sons e referências recorrendo a ferramentas online, como o *Padlet*, *Kahoot*, *Tinglink* e similares, que permitem por sua vez a participação em tempo real dos alunos em diferentes atividades de aula mediadas pela tecnologia, como é o caso de fóruns questionários, jogos vídeos interativos, quizz, que estimulam um tipo de aprendizagem por jogos, gamificação, vinculada a ferramentas digitais, através de registo e participação que muito diz a esta geração de alunos, bastante familiarizados com as tecnologias emergentes. Na turma do 10º J foram lecionados os módulos UFCD9960 - Edição Bitmap e o módulo 9961 – Edição

Vetorial, ambos complementares no que diz respeito à conceção e criação de diferentes tipos de imagem. A diferença entre estes tipos de imagem é acentuada no contexto em que são aplicadas, enquanto as imagens bitmap por pixel, se adequam mais a registos visuais como fotografias, as imagens vetoriais, mais geométricas e matemáticas, são favoráveis a registos como ilustrações, logotipos e gráficos que requerem padrões específicos para responder para com a estabilidade, para que se tornem responsivas sem perda de qualidade. Para introduzir a Edição Bitmap a Professora, demonstrou diferentes imagens, dando exemplos da transformação das mesmas por via de softwares de edição como o Adobe Photoshop, apresentou diversas referências de trabalhos gráficos artistas e autores que recorrem a ferramentas de edição Bitmap como forma de discurso, para fins diversos como publicidade e marketing, construindo e simulando produtos e experiências. Sendo o Adobe Photoshop o software utilizado neste contexto de aprendizagem, num momento inicial foi efetuada a apresentação a interface, também designado como Área de trabalho, composta por Barra de menus, Barra de opções, Caixa de ferramentas e Paletas de controlo que conferem a possibilidade de Abrir, fechar, guardar e importar ficheiros, assim como trabalhar o posicionamento das imagens com Réguas, grades e guias. Na fase seguinte foi introduzido um exercício com seleções num contexto exploratório da interface, recorrendo a fotografias e imagens, com vista a treinar a utilização de ferramentas seleção, como a ferramenta de laço, Ferramenta varinha mágica e alteração de uma seleção. Este exercício, ainda ocupou algumas aulas, existindo na turma diferentes ritmos de aprendizagem na facilidade com que se opera a o software. Outros parâmetros, foram explorados como os modos de cor, Canais e profundidade de bits. Os alunos aprenderam o conceito de camada, ao realizar exercícios como múltiplas camadas (*Layers*). O trabalho com camadas, englobou Paleta de camadas e a Criação de novas camadas, tendo-se efetuados no decorrer do exercício para com a seleção agrupamento e vinculação de camadas. Os alunos aprenderam igualmente a movimentar copia e bloquear camadas. E Aplicação de máscaras em camadas / Canais de cor / Canal *Alpha*. Dominadas estas ferramentas foi requerido aos alunos que efetuassem uma fotomontagem com recurso a diferentes imagens e *layers*, perante a qual apresentassem uma visão criativa e transformadora mediante as ferramentas lecionadas, embora tenha assistido ao processo de criação, não me foi possível aceder o ter acesso ao resultado destes trabalhos. À semelhança da unidade curricular anterior a unidade Curricular de Edição vetorial, contou com a apresentação dos critérios de avaliação seguida de exemplos sobre a aplicação das imagens vetoriais em diversas situações e contextos, referindo as suas características técnicas e adequação a determinado tipo de cenários e situações quotidianas, como a utilização em

publicidade e um conjunto de exercícios que permitiam compreender a aplicabilidade do software e técnicas utilizadas uma vez empregues num ambiente profissional. A apresentação ao software a lecionar, Adobe Illustrator, iniciou-se através de uma imagem vetorial, decomposta em diversas *layers*, cedida pela professora Teresa.

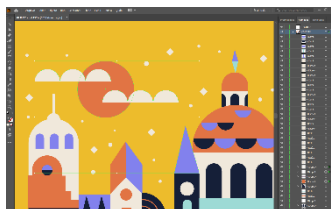


Figura 6- interface Adobe Illustrator

O exercício proposto consistia na composição de novas imagens vetoriais, recorrendo aos elementos existentes compostos por formas geométricas, alterando-lhes as características. Ao longo das aulas que tive oportunidade de assistir o trabalho desenvolvido neste software, incidiu sobretudo no domínio das ferramentas de desenho e composição de objetos através da organização e gestão das diferentes camadas como forma de conferir profundidade á imagem destacando os elementos em diferentes planos. A cor e o gradiente foram introduzidos para destacar as formas e harmonizá-las para melhor leitura da imagem, ao incitar os alunos a comunicar através da sua psicologia enfatizando essa profundidade agregada a diferentes sensações emoções. A professora ensinou a preparar ficheiros para exportação, referindo as características dos diferentes formatos e as suas aplicações físicas para suportes diversos.

2.3 -Caracterização do AEC

O Agrupamento de Escolas da Chamusca situa-se no distrito de Santarém, na região da Lezíria e Vale do Tejo, consiste num concelho interior, muito extenso com uma paisagem de charneca e campina, com um envolvimento predominantemente rural. Agrupamento abrange estabelecimentos de Ensino de todos os níveis, que se encontram distribuídos por cinco freguesias. A caracterização de demográfica pode ser consultada em CF. Anexo F

A oferta formativa do agrupamento é composta por Pré-Escolar, 1º ciclo EB, 2º Ciclo E.B, programa de integração, Ensino e Formação, Ensino articulado da música. O 3ºciclo E.B é composto de ensino articulado da Música, Percurso Curricular alternativo, Programa de Integração ensino e Formação, quanto ao Ensino Secundário. Organograma, pode ser consultado Cf. Anexo D

2..3.1- Projeto Educativo e necessidades registadas AEC

Num primeiro momento, abordar a realidade do Agrupamento de Escolas da Chamusca, verifiquei que o mesmo se encontra num processo de profunda mudança física e estrutural, fruto de uma Empreitada de requalificação arquitetónica que contempla um investimento global na ordem dos 4.5 milhões de euros, aplicado por fases, ou seja, edifício a edifício, a decorrer no presente ano letivo. Uma vez terminada, espera-se que esta obra confira grande capacidade e qualidade aos espaços destinados à aprendizagem. Apesar de todos os constrangimentos a comunidade escolar nutre um sentido de missão, companheirismo e entreajuda, que acontece entre os profissionais de educação que integram o agrupamento, professores experientes e recém-chegados à profissão docente, que trabalham colaborativamente, ao partilhar experiências e ideias, que testam e debatem, quando assim acontece, compreendemos que estamos perante um espaço fértil para crescer e aprender. Recém-chegada, a direção do AEC, encontrava-se num processo de aclimatização estando no seu primeiro ano de trabalho, e a efetuar um novo Projeto Educativo, pelo que me foi possível conhecer diretamente, este processo apresenta ancoras muito similares ao anterior PE, ainda em vigor. Posto isto, efetuei junto da direção o levantamento das necessidades por forma a auscultar de que modo me seria possível contribuir positivamente para o sucesso do PE, e demais valorização do agrupamento. Como resultado deste diálogo com a direção do Agrupamento, equacionou-se a criação de um Gabinete de Comunicação, embora, em formato experimental, daria aos alunos do Curso Técnico de Multimédia a oportunidade aplicar as suas competências em contextos diversos ao produzir peças gráficas e audiovisuais, cujos registos comunicacionais divulgassem diferentes atividades internas e externas da escola. Aos alunos seria dada a oportunidade de compreender como se procede não só ao acompanhamento dos eventos da escola como outros externos realizados com os diferentes *Stakeholders*, que trabalham em regime de protocolo com a escola, garantido aos alunos diversas oportunidades de desenvolver trabalho quer por via de estágios FCT quer através de momentos de aprendizagem decorrentes de outros contextos. Como parte deste processo, foi efetuada a sugestão de criação de redes sociais para a escola sendo que até ao momento, apenas existia uma página de Facebook do Curso de Multimédia criada e gerida por um colega que já não se encontrava vinculado ao agrupamento. As redes são canal preferencial de comunicação dos jovens e permitem aproximar a escola de toda a restante comunidade educativa, como pretendido no PE, valorizando os trabalhos desenvolvidos pelos alunos no trilhar do seu percurso educativo junto de pais e encarregados de Educação. Estas

redes permitem também divulgar as diversas atividades do PAA, e outros projetos escolares de relevo desenvolvidos por professores e alunos deste agrupamento, assim como dar a conhecer a oferta educativa, enquanto cativavam de igual modo alunos com alguma proximidade geográfica. Após a aprovação da direção foram criadas as redes sociais Instagram e Facebook cf. Anexo F, com o intuito de chegar a grupos etários distintos, foi igualmente reformulada a página do curso de Multimédia que permite divulgar os trabalhos das disciplinas e eventos sem interferir com outros assuntos mais específicos da comunicação do agrupamento. O Youtube foi um igual canal de expedição, que estando já previamente criado, permite o alojamento de vídeos criados pelos alunos, sendo em igual modo consultado enquanto plataforma de tutoria e aprendizagem

2.3.2- Ensino Profissional AEC

Os planos curriculares dos cursos profissionais desenvolvem-se segundo uma estrutura modular, ao longo de três anos letivos, e compreendem três componentes de formação: sociocultural, científica e técnica, sendo ainda efetuado um estágio Formação em Contexto de Trabalho, designada por (FCT), e uma prova de aptidão profissional, designada por (PAP). A equipa pedagógica é constituída pelos professores das disciplinas, pelo Diretor de Turma, pelo Diretor de Curso e pelo(s) representante(s) dos serviços com competência. A avaliação modular tem como principais funções a classificação e a certificação, traduzindo-se na formulação de um juízo globalizante sobre as aprendizagens realizadas e as competências adquiridas pelos alunos, baseada nos critérios específicos adotados em cada disciplina, devidamente divulgados. Esta avaliação ocorre no final de cada módulo, com a intervenção do professor e do aluno. Após a conclusão do conjunto dos módulos de cada disciplina; incide ainda sobre a Formação em Contexto de Trabalho e integra, no final do 3º ano do ciclo de formação, a referida Prova de Aptidão Profissional (PAP). Os momentos de realização da avaliação sumativa no final de cada módulo resultam do acordo entre cada aluno ou grupo de alunos e o professor.

O professor preenche o registo de avaliação modular sujeito a verificação pelo Diretor de Curso e posterior ratificação em Conselho de Turma, indicando os alunos em fase de recuperação ou já sujeitos a avaliação extraordinária (módulo em atraso). O Curso Técnico de Multimédia detém certificação EQAVET, uma certificação que vigora em Portugal sustentada no Decreto-Lei nº 92/2014, de 20 de junho, que estabelece o regime jurídico das escolas profissionais, reiterando que estas devem de implementar sistemas de garantia da qualidade

alinhados com o EQAVET, atribuindo à ANQEP, IP a competência para promover, acompanhar e apoiar essa implementação. Esta certificação demonstra ser um importante instrumento organizativo e de recolha de dados.

Durante o Ano 2022\23 fui convidado pela direção do Agrupamento a integrar a Equipa EQAVET, tempo participado ativamente na construção dos relatórios para a certificação. A recolha de informações perante a comunidade escolar e os *stakeholders*, provou ser um instrumento essencial na construção da Unidade Curricular apresentada, ao permitir obter o feedback do agentes escolares, empresas e entidades parceiras.

2.3.3- Caracterização da Turma 10º B

A caracterização de uma turma é um procedimento fundamental que permite recolher informação de modo a planear estratégias a implementar nas intervenções pedagógicas.

Por uma questão de horário ficou de antemão concertado que a turma do 10º B seria a turma a intervencionar, pelo que iniciei o processo de caracterização da turma, ao incidir sobre o histórico individual de cada aluno. A turma do 10ºB é composta por oito alunos, dois rapazes e 6 raparigas, e apresenta algumas fragilidades ao nível da comunicação interpessoal, e outras dificuldades no que respeita a questões básicas de aprendizagem, manifestamente agravadas por problemas de comportamento. Três dos alunos provém de PiEF, uma medida socioeducativa, de carácter temporário e excecional; «a adotar depois de esgotadas todas as outras medidas de integração escolar, concretizada mediante a implementação de um Plano de Educação e Formação (PIEF),¹ que visa favorecer o cumprimento da escolaridade obrigatória e a inclusão social, conferindo uma habilitação escolar de 2º ou 3º ciclo» Quer isto dizer que o aluno provém de um percurso escolar sinalizado para alunos com dificuldades de diversa ordem. Neste caso específico, as características que conduziram estes alunos a PiEF estão relacionadas com o seu comportamento desadequado e falta de noção de sentido de oportunidade, postura em sala de aula e consciência cívica. Alguns destes alunos demonstram desinteresse pela escola e já manifestaram o desejo de a abandonar logo que chegue a maioridade. Uma outra aluna a que daremos o nome de MC, encontra-se numa fase de adaptação pois transferida de outra escola se ter envolvido em incidentes, que resultaram na sua hospitalização, aluna demonstra agressividade e instabilidade emocional, tendo sido proposto em conselho de turma que a aluna seja acompanhada, por um colega do Serviço de Orientação

e Psicologia (SPO). Os restantes Alunos, têm origem na turma do 9ºC tendo sido apresentadas informações específicas por parte do conselho de turma cf. Anexo G

2.3.4-Instrumentos de Recolha de Dados PES

Os dados obtidos ao longo dos ciclos de investigação que ocorreram durante a Prática de Ensino Supervisionada (PES), permitiram consolidar um conjunto de informações provenientes de diversas fontes, inicialmente foi efetuada uma revisão sobre a relação dos jovens com o ensino e tecnologia, que permitiu abordar uma das temáticas mais atuais da investigação em educação, que incide na observação do impacto das tecnologias na vida dos jovens, e na sua aprendizagem. Foi de igual modo efetuado um enquadramento sobre práticas educativas e o currículo, enfatizando vários momentos do Ensino em Portugal. De seguida abordámos a Educação pela Arte como estratégia para cativar alunos, conectando-os à realidade da aprendizagem, por meio de processos artísticos e visuais mais informais e sensíveis, e por isso também mais aliciantes. A avaliação do projeto educativo dos agrupamentos onde ocorreu a intervenção da PES, permitiu compreender a realidade do ensino e da escola, e permitiu concertar estratégias para intervir na comunidade envolvente. Foi deste modo desenvolvida uma análise *SWOT* cf. ANEXO R, que caracteriza a comunidade educativa e aprendizagens nela ministradas. Durante a prática de ensino supervisionada foi desenvolvido um instrumento em formato portefólio reflexivo, que reuniu um conjunto de informações recolhidas ao longo de diversos contextos e situações de aprendizagem, «*AEC Chamusca -Atividades-Participação na vida escolar e relação com a Comunidade Educativa*» disponível Cf. ANEXO N. Para a elaboração de instrumentos vigorou ainda o contributo de outras atividades e contextos pedagógicos onde foram empregues inúmeras, estratégias, ferramentas e metodologias. A Observação e interpretação das informações recolhidas durante estes momentos, permitiu criar suporte para a criação da Unidade Curricular, Faina, ao atuar como laboratório e pré-teste, que ao incidir sobre o desempenho dos alunos em cenários formativos menos usuais, possibilitou, obter uma visão mais ampla da escola e do seu funcionamento. O decorrer da PES, em simultâneo com a implementação da UD, gerou a obtenção de feedback, que possibilitou a da aplicação da UD de modo gradual, no que respeita ao ajuste das práticas, sendo efetuada uma gestão das situações experienciadas com vista a fortalecer a sua estrutura pedagógica e didática da mesma.

2.4-Objetivos do estudo

A definição dos objetivos gerais e específicos visou a melhoria das práticas pedagógicas. Efetuou-se um enquadramento lógico, cronológico e social das necessidades de intervenção, registando práticas positivas e negativas, assinalando igualmente carências, e necessidades, identificadas pela análise contextual. Procurou-se responder a estes objetivos com o conjunto de informações recolhidas através dos instrumentos descritos.

2.4.1-Objetivos Gerais

- Melhorar práticas (aprender\ensinar) incentivar a arte criatividade e inovação, reflexão
- Promover a interdisciplinaridade e diferentes formas de colaboração
- Fomentar a reflexão pela arte tendo através de temáticas relacionadas com o património local e ambiental
- Estreitar laços e sensibilidades entre escola e comunidade.

2.4.2- Objetivos Específicos

- Aprofundar o conhecimento do património local, através da recolha e transformação de imagem
- Estimular a criatividade e a inovação através da aprendizagem combinada entre técnicas analógicas e digitais
- Aumentar a literacia digital dos alunos
- Promover coordenação motora (motricidade fina)
- Melhorar e desenvolver a comunicação pessoal e interpessoal
- Identificar, cimentar e desenvolver competências técnicas, sociais e humanas através do trabalho artístico.
- Estreitar laços e sensibilidades entre alunos empresas/empregadores

2.5-Questão de Partida

“O educador democrático não pode negar-se o dever de, na sua prática docente, reforçar a capacidade crítica do educando, sua curiosidade, sua insubmissão.” Freire (1996 p28)

A formulação da questão de partida desta investigação sustenta-se na necessidade de o professor\educador incidir no processo de construção do conhecimento ao atuar sobre o currículo. O professor deve assumir a responsabilidade de transformar experiências e momentos em Educação, ao compor e propor ferramentas válidas, que sustentem as aprendizagens e aquisição de competências por parte dos alunos, modificando a sua forma de pensar criticamente e contribuir para com o mundo.

Como referido por diversos autores, (Gaspar, Santos e Santos, 2013, Alves e Palmeirão, 2017):

“O currículo pode ser entendido como um enunciado de um “plano para a aprendizagem”, um conjunto de objetivos de aprendizagem, um resultado explicitamente visado, um conjunto de conteúdos organizados em áreas disciplinares, ou um conjunto de experiências que os alunos efetuam sobre o patrocínio da escola. Podemos acrescentar, sobre o património da sua comunidade, no seu todo, uma construção cultural, artística imagética que exprime ancestralidade, identidade e conhecimento.” (Alves e Palmeirão, 2017):

Deste modo procuramos introduzir flexibilidade curricular e autonomia, ao incidir na Educação Pela Arte como abordagem preiviligiada para estimular a curiosidade e capacidade critica dos alunos e transformar a sua relação com a escola. Como já referido, nos dias de hoje o processo de aprendizagem encontra-se mediado por diversas possibilidades tecnológicas, advindas da implementação de inúmeras TIC, e linguagens multimédia. Deste modo procura-se entender como os processos manuais e digitais aplicados diversos registos e realidades educacionais, expressos através de situações que requerem, não apenas um conhecimento digital, mas uma igual ligação ao lado, sensível e humano, agem sobre o aluno, no seu contato e relação como o mundo e com os objetos que existem, para que este desenvolva o seu potencial latente. Acreditamos que o aluno deve ser um conhecedor do mundo e um investigador, incentivando por isso a que este reflita permanentemente sobre a realidade que vive e constrói. Enquanto faz coisas, recorre à sua sensibilidade e imaginação, propondo novas narrativas que desenvolv e através de uma experiências críticas e reflexivas, e marcadamente artística. Procuramos deste modo investigar como se pode fomentar este tipo des experiências nos alunos e perceber o seu

impacto no processo de aquisição do saber, bem como no desenvolvimento de várias competências. Formulamos assim a seguinte questão de partida:

"Podem os alunos do ensino profissional, desenvolver competências através de uma abordagem artística inovadora com técnicas analógicas e digitais na promoção da autonomia, criatividade e pensamento crítico, tendo em foco a imagética do património local?"

Capítulo III- Unidade Didática

3-Enquadramento Conceptual da UC



Figura 7- Logo Criado para a UC

FAZER; APRENDER, INOVAR; NUTRIR; AUTONOMIZAR

Vamos pescar ideias, vamos plantar sementes!

O conceito de FAINA, que significa o serviço realizado a bordo de embarcações, surge como fruto de pesquisas efetuadas sobre a história e sobre o património local e Cultural, no âmbito da PES. Estas pesquisas encontram-se disponíveis num dossier de pesquisa maioritariamente constituído por *clipping* de artigos diversos artigos, de Jornais e literatura sobre a comunidade Avieira cf. Anexo H. Este dossier foi efetuado, com o intuito de recolher referências, visuais e literárias que servissem de base para desenvolver a Unidade Didática. Tendo por base este documento, iniciei a definição conceptual e visual de uma imagem para a Unidade Curricular (figura 6), articulando o significado da mesma com o património local e com a Cultura Avieira, temas da investigação desenvolvida. Deste modo, a palavra FAINA, ligada ao universo do trabalho, surge como ponte entre escola e Património Local, tendo a palavra sido trabalhada para dar um rosto ao projeto.

Ao investigar a cultura Avieira, através dos instrumentos referidos, notamos que a mesma, é muito rica em poemas cantigas, Redol (1950-1955) é um bom exemplo da recolha literária deste universo, tendo efetuado várias publicações de poemas e cantigas da comunidade Aveira e gentes do campo.

Assim o símbolo do “~”, surge a enfatizar palavras nestes poemas e canções, tendo um forte assento fonético, característico nesta cultura. Posto isto, procurei integrar graficamente o til na Letra “N” por duas razões: uma primeira porque a letra permitia conter em si o elemento de um barco na vertical, as cores garridas típicas avieiras, com uma faixa vermelha no topo e ao longo da embarcação (bateira), que alertava para o perigo e conferia visibilidade às embarcações.

Simbolicamente, efetuamos um alerta para como a extinção destas importantes memórias e saberes. Uma segunda razão prende-se com presença do barco representar também, em equipolência o emergir do património local. O til vê-se assim duplicado para sugerir a água do rio, a natureza e a paisagem. A palavra é igualmente transposta no que são as suas iniciais para o plano educativo, ao integrar cada inicial como início de uma palavra que traduz momentos curriculares fundamentais ao sucesso escolar.

Fazer – porque fazer é aprender, **Aprender**, porque aprender é encontrar, Inovar, descobrir, solucionar, **Nutrir** quem somos, ao **Autonomizar** para o futuro.

Faina surge como uma Unidade Curricular, concebida para promover uma sala de aula que se estenda para o espaço, natural e comunitário, que rodeia a escola. Esta UD ao privilegia o contacto com património local e natureza envolvente. Neste sentido o foco está nos detalhes arquitetónicos, património imaterial como o imaginário local, e pontos chaves da cultura da terra, como o rio, margem, aldeia Avieira. Pretende-se assim, operar diferentes dimensões, através de processos, manuais, analógicos e digitais que atendem o desenvolver de competências humanas e profissionais. A UD assenta assim em técnicas Manuais e Digitais (fotografia, vídeo, animação, Técnicas de Impressão que igualmente comportam (desenho, ilustração colagem, fotomontagem, pintura), em uníssono, na produção de pensamento e Arte, traduzidos em registos documentais e participativos, para com o pensar em comunidade, valorizando o património local, enquanto simultaneamente se melhoram práticas de aprendizagem.

“A história de uma nação deve ser estudada e compreendida no seu conjunto, e só assim deixará de ser «aquela coisa um pouco seca, uma coisa morta, um ramo despojado de toda a folhagem da vida», ficando à espera segundo esse conceito, dos heróis para progredir ou dos traidores para regressar.” (Alves Redol, 1950)

A utilização de métodos colaborativos e participativos, a par com o aplicar de múltiplas técnicas de multimédia, propõe a criação de uma permuta entre memórias, tradições, emoções, ilustrando aspetos da realidade histórica e antropológica, não facilmente observáveis recorrendo apenas a metodologias mais usuais, aplicadas às ciências sociais e humanas. A Faina deste projeto, traduz-se na arte de pescar no passado, e plantar sementes que se transpõem em valores e competências futuras, adquiridas através construção de um processo de aprendizagem, onde o Fazer conduz ao aprender, e onde a descoberta individual e coletiva, nutre e reforça a relação com o outro, acrescentando valor não só pela especialização técnica dos intervenientes, mas pelo

igual desenvolvimento, humano e sensível, que se dá por meio do pensamento autônomo, promotor de uma cultura de trabalho, enformadora de uma consciência global, e local, para com o meio ambiente circundante. Enquanto trabalha através de uma dimensão artística, o aluno compreende a sua realidade, aprende a respeitar o edificado, a cultura material e imaterial, o seu legado histórico, natural, cultural e patrimonial, reconhecendo, que o mesmo, é de todos, e para todos.

Segundo Eisner, (2003), a Educação pela Arte vai além do desenvolvimento das habilidades artísticas, sendo essencial para cultivar a criatividade, a compreensão e a expressão pessoal dos alunos, contribuindo para a formação integral de indivíduos capazes de apreciar e contribuir para o mundo de maneiras diversas e significativas.

As artes são o meio que permite exprimir um significado inefável, e por outro lado, oferecem oportunidades para os indivíduos usarem e desenvolverem a mente de maneiras distintas. aprendendo a pensar pela construção de um ecossistema de comunicação, como afirma Arnheim, (1954) com mensagens transmitidas por via do som, visão ou movimento. Eisner (2003) questiona, quem não gosta de ser chamado artista na sua área de trabalho, seja essa área uma área da ciência como a matemática ou qualquer outra? Considerando uma definição muito abrangente da palavra ‘artista’, como alguém criativo e preparado para qualquer desafio, podemos até dizer que objetivo da educação é a preparação de artistas, ou seja pessoas que pensam artisticamente sobre o que fazem, pessoas, que podem usar a sua imaginação, que podem experimentar o seu trabalho à medida que este se desenrola, que podem explorar o inesperado, e criticamente avaliar o seu rumo, tendo por medida o que experienciam e sentem. E fazem-no através do corpo. Segundo Neto (2020), o corpo em movimento é um mediador de assimilação de mecanismos sensoriais, motores, simbólicos e sociais que estabelecem a base da expressão de diversas estruturas disciplinares. Professores e educadores devem assim construir e proporcionar contextos que amplifiquem a relação do corpo com as diferentes realidades e problemáticas, ao permitirem facilitar momentos criação e apropriação, em função das vocações, tendências e talentos inatos. O espaço dedicado à sala de aula deve permitir a participação do corpo. Por outro lado, também o recreio, onde se passa o tempo de lazer, deve ser um espaço dedicado à experiência sensorial e emocional. Não apenas a sala de aula, mas também o espaço exterior deve ser considerado nas propostas educacionais, quando se equaciona o currículo.

Segundo Neto (2020) existe nas escolas uma artificialidade, no que diz respeito ao que podemos encontrar nos espaços exteriores, na forma como se vivenciam estes espaços, espaços

sem riscos e sem emoção, sem descoberta e por consequência sem aprendizagem. A experiência visual, natural e sensorial vê-se assim condicionada a lugares estéreis e pouco sedutores ao jogo à descoberta à interação. Como afirma Neto (2020) «Desapareceram ou foram retirados os elementos mais interessantes (árvores, terra batida, vegetação, arbustos, paus, pedras, água lama, areia, horta, materiais soltos ou equipamentos fixos, etc.), substituídos por pisos de cimento e material sintético.» Segundo o autor, a supressão dos elementos que estimulavam a descoberta e risco, conduz a um grande empobrecimento das competências motoras, emocionais e sociais nas crianças e jovens.

3.1- Planificação Curricular

A criação da Unidade Curricular de nome FAINA, viu o seu desenho pedagógico, sustentado em documentos orientadores como o Perfil dos alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PA), compreendendo que as mudanças advindas da transição para um novo milénio, em muito impactaram o modo como se trabalha a informação o conhecimento e a tecnologia, isso, exige à escola uma resposta pedagógica viável e ajustada, quer isto dizer, que a tecnologia deve ser implementada, contudo, adequada para com as necessidades de cada contexto, carecendo de uma auscultação, que permita planear e adequar recursos e instrumentos.

Para Choen e Fradique, (2018) a alteração do desenho curricular passa por promover práticas que trabalhem: literacias funcionais de diversa ordem, como é o caso das literacias cívicas e digitais, bem como competências para desenvolver e responder a desafios complexos. No desenvolvimento destas competências, procura-se incutir nos alunos o pensamento crítico, a resolução de problemas, a criatividade, a comunicação e a colaboração.

O foco deve incidir igualmente sobre o carácter, e sobre os aspetos comportamentais dos alunos onde se inserem as atitudes que evidenciam perante situações de mudança, tais como curiosidade, iniciativa, persistência, adaptabilidade, liderança, consciência social e cultural. Constatamos que a UC deve ser desenvolvida tendo por base o aluno, e a construção do seu saber, valorizando a sua autonomia, pela aquisição de competências em situações de aprendizagem diversificadas, que lhe permitam adquirir ferramentas cognitivas, emocionais e sociais para a vida. Ao recair sobre as Aprendizagens Essenciais, o trabalho deve identificar disciplina a disciplina, ano a ano, e conteúdos e valores que visam consolidar capacidades e desenvolver competências. Assim, exigiu-se pesquisa, análise, debate, reflexão, e por fim a diferenciação pedagógica na sala de aula. Um outro documento orientador a considerar, sendo

a escola um espaço para trabalhar a cidadania, é a Estratégia Nacional para a Educação e Cidadania (ENEC), que se sustenta tanto o PA como no PE ao procurar formar o indivíduo como um cidadão ativo, elencando os seus conhecimentos e competências pondo-os ao serviço da comunidade, impactando a sua relação com a construção de uma sociedade “intercultural” como refere o (ENEC ,2017).

Tecnicamente, para desenvolver a construção de uma Unidade Didática que teremos de articular a mesma com três níveis de decisão, MACRO, que são os documentos orientadores, MESO Projeto Educativo, Projeto Curricular de Escola, Plano de Ação Estratégica, Plano Anual de Atividades e Plano Curricular da Turma e MICRO, que são as planificações, os planos individuais de trabalho e guiões diversos.

3.1.1-Metodologias, Estratégias e Ações.

“The most recent evolution of my thinking pertains to the question, “What can education learn from the arts about the practice of education?” (Eisner, 2005)

A pergunta de Eisner é pertinente: quando procuramos saber o que pode a Educação aprender com a arte, compreendemos que as duas têm muito em comum, se tomarmos a arte numa definição abrangente. Através de Eisner, verificamos que o currículo e o ensino são “dispositivos” que agem essencialmente sobre a mente, já a arte age sobre o indivíduo como um todo, incidindo sobre o espírito, as sensações e as perceções que o tornam humano

“Curriculum and teaching are at the heart of the process of creating minds, and it is in this sense that the curriculum and the teaching that mediates it are mind-altering devices” (Eisner, 1994)

Partindo da metáfora da Faina, podemos afirmar que, quer o professor, quer os alunos são eternos pescadores. Como diz o velho ditado popular:

“Dê ao homem um peixe e ele alimentar-se-á por um dia. Ensine um homem a pescar e ele alimentar-se-á toda a vida” (Autor desconhecido)

Pretende-se, com a Unidade Didática criada, não apenas dotar de novas competências os alunos, mas entender o papel do professor como alguém que sempre procura reinventar-se e aprender permanentemente. O professor deve aprender e ensinar a pescar.



Figura 8-Esquema Metodologia FAINA

O esquema apresentado na figura 8, traduz uma síntese da metodologia aplicada na construção da UD. A aprendizagem através da Educação pela Arte, atua como forma de compreender e transformar a realidade em contexto escolar. Para que tal aconteça, a mesma é introduzida nos conteúdos programáticos das disciplinas técnicas pertencentes ao Curso Profissional Técnico de Multimédia. Pretende-se integrar temáticas que estimulem o aluno a participar e criar, promovendo a criatividade e imaginação como propulsoras da inovação e construção do ser. Pretende-se, deste modo, que as temáticas se encontrem entrosadas com as memórias dos alunos e das suas famílias, e por consequência relacionadas com a sua terra, património e identidade. A Unidade curricular criada procura valorizar o passado ao promover uma reflexão, onde o aluno se posiciona como investigador, tendo através de uma abordagem artística efetiva, um papel ativo e participativo na seleção e construção do seu conhecimento Tal como afirmado por Dewey, (1938) “*Education uses experience as its primary medium*” (Dewey, 1938)

“Uma palavra vem sempre rodeada de emoções não-definidas, de tecidos esfiapados de afectos, de esboços de movimentos corporais, de vibrações mudas de espaço” (Gil 2005)

“Não se trata de um ‘contexto’ [...], mas de qualquer coisa que penetra em todas as direcções daquilo que, no corpo, pode produzir sentido ou está ligado ao sentido” (ibidem).

Segundo Eisner, (2003) o desenvolvimento da mente inicia-se com a ativação dos nossos sentidos, pois eles são, como afirmou Langer (1937), postos avançados da mente: não há nada na cabeça que não tenha estado primeiro na mão. Com isto reforçamos a importância de trabalhar experiências que estimulem uma interação com objetos, e diferentes materiais didáticos. Estes podem cedidos pelo professor, ou meios próprios, como é o caso das tecnologias ubíquas, como o smartphone. Familiares e disponíveis, permitem ao aluno recolher referências e documentar processos, investigando e selecionando imagens, sons e vídeo que são a base da multimédia, tendo o BYOD como estratégia de registo e captura. Neste Cenário, o professor assume um papel de observador e em alguns momentos, ou mediador, numa mediação, que também pode acontecer em meio digital.

A utilização de processos de investigação pela criação manipulação e transformação de imagem (objetos) levam o aluno a efetuar uma reflexão sobre os valores contemporâneos e as tradições do passado tornando-o mais consciente e informado, aprendendo com as narrativas que descobre sozinho ou colaborativamente, contrapondo passado e presente na construção do futuro.

Estrategicamente o enquadramento metodológico da unidade didática, FAINA, que como referido se encontra ancorado a vários documentos orientadores em articulação com o perfil de saída do aluno “Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória”, encontra nos objetivos propostos encontra nos objetivos propostos um meio de incentivar a aquisição de competências por parte dos alunos integrados no projeto.

De um modo geral e sintético os objetivos propostos consistem em promover no aluno várias competências que lhe permitam:

- Dominar capacidades nucleares de compreensão e de expressão, estimulando a comunicação em múltiplas dimensões relacionais de consciência;
- Mobilizar saberes e processos, utilizando diferentes tipos de ferramentas (analógicas e digitais);

- Selecionar e organizar os dados para lhes atribuir significados novos;
- Promover dinâmicas que exijam relações entre aquilo que se sabe, o que se pensa em diferentes universos do conhecimento;
- Promover o trabalho colaborativo e a interação, encorajando a tolerância, a empatia e a responsabilidade, bem como a capacidade de argumentar, de negociar e de aceitar diferentes pontos de vista, desenvolvendo novas formas de estar, olhar e participar na sociedade;
- Incentivar práticas que mobilizem processos que permitam imaginar diferentes possibilidades para gerar novas ideias;
- Convocar diferentes conhecimentos, de matriz científica e humanística, utilizando distintas metodologias e ferramentas, favorecendo o pensamento crítico.
- Auxiliar, planejar e prever o impacto das suas decisões e ações no mundo;

Mediante a proposta formulada, compreendemos que, enquanto projeto pedagógico a Unidade Curricular FAINA encontra a sua sustentação nos seguintes eixos:

EIXOS UC FAINA	
Eixo 1	Tecnológico -Tecnologia como recurso na valorização das aprendizagens e autonomia dos alunos;
Eixo 2	Sensível -Recuperar através da Educação pela Arte, a sensibilidade, e a destreza manual dos alunos valorizando a sua interação com o meio e com o outro, na sua dimensão háptica, sentida vivida e experienciada. Fazer como forma de compreender o funcionamento das coisas. Metodologias que visam a recuperação de processos analógicos e manuais, relacionados com a fotografia, vídeo e a imagem, enquanto ferramentas de comunicação e expressão.
Eixo 3	Patrimonial - Encontrar no património local e etnográfico cultural e ambiental, uma riqueza temática que aproxime os alunos das suas origens, educando-os pelo estreitar de laços para com a comunidade local.
Eixo 4	Estratégico -Desenvolver parcerias com entidades e empresas locais com vista a proporcionar aos alunos uma variedade de experiências educativas aproximadas da realidade do trabalho, explorando através de diferentes sinergias a aplicabilidade das técnicas aprendidas tendo em igual medida o feedback da comunidade educativa e sociedade de um modo global.

3.1.2- Lecionação do PES e aplicação na UC

Segundo apurado pela ANQEP, existe a necessidade de dar resposta à crescente procura de profissionais a integrar no tecido empresarial português. Assim afirma-se cada vez mais necessário formar para as competências digitais, compreendendo que os conteúdos formativos devem ser desenvolvidos em colaboração com empresas e entidades especializadas na área da tecnologia e digitalização, no articular de respostas, que a curto e médio prazo, visem sanar as necessidades de uma indústria cada vez mais exigente.

Num primeiro momento foram avaliados os conteúdos programáticos a ministrar, ficando definido que a intervenção de lecionação ira acontecer ao longo de três módulos na Disciplina de Técnicas de Multimédia, na turma do 10º ano do Curso Técnico de Multimédia. E num modulo da disciplina Projeto de Produção Multimédia. Para o curso de multimédia não existem manuais sendo dada a liberdade e igual responsabilidade aos formadores de criarem e trabalharem os seus próprios conteúdos, baseados na bibliografia previamente definida pela Agência Nacional Para a Qualificação do Ensino Profissional, ANEP. Partindo do ADN da Disciplina Técnicas de Multimédia, foi calculado o número de horas necessárias para a introdução das técnicas a lecionar. As mesmas foram distribuídas pelos conteúdos programáticos a ministrar, salvaguardando que os softwares utilizados iam de encontro às expectativas técnicas e criativas pretendidas.

DISCIPLINA	MÓDULO\UFCD
Técnicas de Multimédia	9960-Edição Bitmap
Técnicas de Multimédia	9961-Edição vetorial
Técnicas de Multimédia	0141-Animação 2D
Projeto de Produção Multimédia	5405 –Metodologia e gestão de projetos Multimédia

A tabela abaixo apresentada sintetiza a Planificação das atividades por Disciplina\Módulos e a sua integração na Unidade Curricular FAINA, desenvolvida no âmbito da PES. Esta planificação teve por base o programa do Curso Técnico de Multimédia, e documentos como as planificações anuais e por módulo, tendo em conta o previsto pelo Plano Anual de Atividades.

DISCIPLINA MÓDULO\	DURAÇÃO TOTAL (H)	HORAS LECIONA DA PES	TIPO DE ATIVIDADE POR MÓDULOS\ ESTRATÉGIAS	NOME - ATIVIDADES REALIZADAS
Atividades Colaborativas UC	Sem efeito	161 h	Colaborativa Apoio\orientação	- Domínios de Autonomia Curricular DAC – Atividade Dia Mundial da Dança - Aula Técnica de Iluminação em Estúdio - Atividades escolares diversas (stakeholders) - Aula fotografia de estúdio - Orientação de (PAP)
Técnica de Multimédia (TM) Edição Bitmap	50 h	20 h	Aprendizagem Ferramentas Digitais ADOBE PHOTOSHOP (Bitmap)	- Funny faces - Rosto em Texturas - Paisagens Digitais - Capa de revista - Dupla Exposição - Animal Híbrido - Direitos Humanos
		15 h	Atividades de projeto (colaborativa) e criatividade Temática, património Local (manual\Digital)	- Criação de Carimbos - Ícones Decalques e Gravuras - Desenho Manual conversão em vetor - Recuperação de negativos em película de celulose para digital
Técnicas de Multimédia (TM) Edição vetorial	50 h	25 h	Aprendizagem Ferramentas Digitais ADOBE ILLUSTRATOR (vetor)	- Desenho\Padrão - Aplicação de Mockups - Poesia Visual - Raid Fotográfico -Olhos de ver - Criação de Peças comunicacionais AEC - Animação Paisagens Vetoriais
		25 h	Aprender pelo fazer Digital\Manual	- Workshop de Stencil - Técnicas de impressão - Cianotipias - Fotografia
Técnicas de Multimédia (TM) Animação 2D	50 h	25h	Aprendizagem\ Interface digital ADOBE AFTER EFFECTS (Animação)	- Exercícios de Interface Adobe After Effects - Animações por keyframe
		25 h	Aprender pelo fazer Digital\Manual	Criação de grafismos e animações Stopmotion, projeto Memória Digital e Exposição Chamusca em fragmentos
	50h	10h		- Criação de Mapas Mentais - Nuvem de Palavras

Projeto de Produção Multimédia (PPM)			Aprender pelo fazer Digital\Manual	Desenho de Ícones Stencil e Silhuetas Criação de Padrões Fotografias-Exposição Obra das Obras Edição e montagem Construção de Portefólio
Metodologia e gestão de projetos Multimédia				

3.2- Materiais Didáticos

Uma das estratégias utilizadas no decorrer da PES, consistiu no desenvolvimento de diversos materiais didáticos do professor, com vista a responder às necessidades previstas para a realização dos diversos momentos de aprendizagem, como as atividades escolares colaborativas inseridas no PA ou os workshops HAD, desenvolvidos para implementar a Unidade Didática. Por exemplo, para os workshops de Stencil e Serigrafia relacionados com cultura visual avieira, foi criado um vídeo sobre a temática, de acordo com os fundamentos da produção audiovisual. A realização deste vídeo necessitou de três fases de produção distintas: a pré-produção para a criação do storyboard; a produção realizada nos softwares Adobe Illustrator e Adobe After Effects e a Pós-produção, que foi por sua vez efetuada no software adobe Première. Todo este processo foi descrito detalhadamente num dossier de processo cujo Qrcode de acesso se encontra neste documento, alocado ao ponto 4.1 figura 14, deste documento.

Foram igualmente criados vários guias de aprendizagem em formato ebook disponibilizados na plataforma «Camaléo» que passamos enunciar:

- Breve Guia de Cianotipia
- Breve Guia de Serigrafia
- Como Criar um Stencil
- Processo de Criação de Identidade Visual
- (Re)para Video Run

Este último pertence a uma atividade de curta-metragem, realizada com o intuito de promover aprendizagem videográficas e audiovisuais em contexto informal e consistiu num concurso aberto à participação dos alunos de todas as turmas do Curso Técnico de Multimédia. Cf. AnexoP

3.2.1- Plataformas Online e Moodboard

Constatamos que a turma intervencionada, apresenta dificuldades e alguma instabilidade a nível emocional, embora, no entanto também nos tenha sido possível compreender que existe potencial para trabalhar no plano criativo, pois muitos dos alunos afirmam gostar de se exprimir através das artes mais convencionais e digitais.

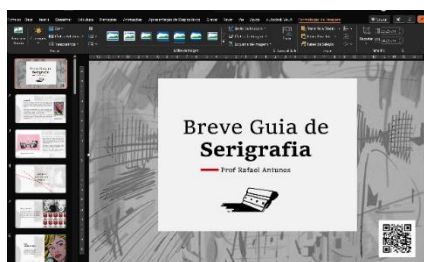


Figura 10- Print screen App -Guia de Serigrafia

Neste sentido a primeira abordagem consistiu em cativar os alunos, ao trabalhar temáticas que os agradassem e motivassem criando abertura e predisposição para a aprendizagem ao demonstrar que as ferramentas digitais e procedimentos técnicos do curso podem ser aplicadas na sua expressão



Figura 9-moodboard 10ºB

individual, para que digam o que sentem e pensam. Tendo por base a informação recolhida, relativa à escola aos cursos profissionais e turmas onde atuar, consolidámos um conjunto de estratégias para a UC, que consistiram na recolha de referências visuais e construção de materiais didáticos, que foram sendo melhorados, mediante as diversas interações realizadas como a turma. Na sala de aula onde desenvolvemos parte da UD, atribuída à turma, desde a Pandemia Covid 19, encontra-se um painel de cortiça, o qual prontamente decidimos utilizar como moodboard, painel de exibição de ideias e referências, ao recorremos ao longo de todo o ano letivo. As funcionalidades deste painel eram diversas, desde colocar exemplos, secagem de trabalhos, para trabalhar composições, colocar frases inspiradoras, colocar fotos, certificados, etc... No fundo ficou designado como um espaço da turma, onde todos se podiam exprimir livremente. As referências visuais, sendo de extrema importância, auxiliaram no desenvolvimento de uma maleta pedagógica composta por ferramentas digitais e objetos didáticos auxiliares à construção da unidade didática. Num primeiro momento desenvolvemos, Guias com referências e informações técnicas específicas que auxiliariam a lecionação. Optámos por designar os workshops propostos com a sigla HAD, que significa HUMANO, ANALÓGICO; DIGITAL. Esta opção levou em conta o facto de, na língua inglesa a palavra «add» significar ‘acrescentar’, sendo um objetivo destes workshops acrescentar efetivamente, ao percurso dos alunos, ferramentas e recursos que melhorassem as suas capacidades e

competências. A palavra *workshop* surge interligada à construção da Unidade Didática com dois propósitos: um primeiro, de aligeirar a predisposição dos alunos para a participação nos mesmos, por considerarem que este seria um registo mais informal, dadas as características da turma, já referidas; e um segundo, de reforçar a ideia de que estamos perante uma situação de aprendizagem que envolve conhecimento técnico e especializado. Para divulgar os materiais de apoio aos workshops recorreremos à plataforma *Camaléo*, para alojamento dos materiais. Através das apresentações em aula, os alunos adquiriam acesso aos materiais ao utilizar o *smartphone* e uma app de leitura de código QR para aceder ao link com os materiais.

3.2.2-Maleta Pedagógica.

O primeiro contacto com este conceito, surgiu numa Unidade Curricular deste mestrado, Teorias das Práticas Artísticas Contemporâneas, dada a validade do instrumento enquanto meio de consolidação de ferramentas e dispositivos didáticos o mesmo foi utilizado como parte integrante deste projeto. As maletas pedagógicas surgem primeiramente ligadas a projetos museológicos, no seio dos chamados ‘serviços educativos’ dos museus. O conceito foi, porém, expandido, no configurar de diversas propostas de educação formal e não formal. Muitas vezes utilizadas, como recurso didático, por professores e alunos, as maletas são aplicadas em inúmeros contextos disciplinares. Segundo Marques e Vasconcelos (2022) mais do que um museu portátil, uma caixa de ferramentas artísticas/pedagógicas, a maleta, consiste num objeto artístico, no qual o exterior e o interior são adaptados a um conteúdo programático, tendo por mote o incitar de curiosidade e vontade de investigar no aluno, perante o que são reflexões sobre arte e cultura. No concerne às artes visuais e multimédia, a dimensão multissensorial conferida pela utilização de uma maleta pedagógica assegura o implementar de situações práticas e motivadoras, recorrendo a metodologias ativas e a trabalho de índole projetual. Também facilitam estudos mais exploratórios, e podem usar-se paralelamente a metodologias que visam melhorar práticas, como é o caso da investigação-ação.

Enquanto instrumento, a maleta pedagógico-artística permite assegurar um processo gradual de ensino\aprendizagem, composto por ciclos e etapas, incluindo, ela mesma, diversos outros instrumentos e referências artísticas, visuais e culturais, analógicas ou digitais. As maletas visam desenvolver interações e práticas que, sendo inovadoras e criativas, permitem

reforçar competências técnicas, mas também sociais, por meio da aprendizagem pela descoberta.

Para a consolidação da Unidade Didática, foi efetuada uma assemblagem de inúmeros recursos, procurando efetivar a maleta pedagógica como uma ferramenta que atuasse como ponte, facilitando a migração entre técnicas digitais e manuais, mais especificamente técnicas de impressão, num processo de complementaridade, que visou consolidar competências tanto motoras (motricidade fina) como digitais (operacionalidade tecnológica). cf. Anexo N

3.2-Maleta Pedagógica -Workshops (HAD)

Ao longo do período em que foi implementada a Unidade Didática, procurou-se incentivar os alunos a dar o seu contributo como forma de completar a MP, para que refletissem com e sobre os objetos, questionassem o sentido de ali estarem, e para que ao perguntar de igual modo que outros objetos podiam ali estar também. De há muitos anos a esta data que vou investindo\coleccionando, livros de arte, poesia, catálogos de arte e folhas de sala de exposições. Partilhei semanalmente estes materiais com os alunos, com o intuito de nutrir uma predisposição para a cultura visual, vinculada a um sentido de discurso artístico. Isto conduziu a momentos interessantes, nos quais os alunos faziam questões sobre os artistas, as suas intenções e o porquê de trabalharem determinados temas. Falámos com alguma informalidade, sobre uma diversidade de artistas que se inspiram ou inspiravam em minorias étnicas e povos específicos com artes muito próprias, inspirando-se nas suas técnicas ancestrais, para criar obras de arte altamente consideradas, ou na utilização de objetos convencionais como eletrodomésticos lado a lado com instrumentos tribais, como é o caso de artistas como Jimmie Durham, inspirado nos povos nativos americanos, ou a artista portuguesa Joana Vasconcelos que trabalha por exemplo peças de grande escala recorrendo a técnicas de renda de bilros. Falamos de outros artistas que trabalham a nível matérico e espacial, como Yves Klein e Lucio Fontana, Marcel Broodthaers ou Anish Kapoor e de correntes minimalistas como Donald Judd ou Frank Stella. Abordámos ainda artistas portugueses com trabalhos muito diversificados entre si, tais como Domingues Sequeira, Henrique Pousão, Fernando Calhau ou Ana Vieira. Abordar o trabalho de artistas permitiu explicitar os conceitos inerentes aos seus discursos. Deste modo a maleta foi desculpa perfeita para falar de arte e artistas, ao introduzir a visão do artista como forma de transcrever questões-chave da sociedade do seu tempo e de como isso

pode ser comunicado através de um discurso visual. A arte adapta-se a tudo, porque a arte é a expressão da própria vida, a arte é essa mesma vida, educada, para não ser apenas compreendida, mas autenticamente sentida.

Através da criação de uma maleta pedagógica, cf. Anexo J , construída no âmbito da PES, com elementos diversificados, ncf. anexo I cuja amplitude funcional vai desde ferramentas para efetuar procedimentos técnicos de gravura (xilogravura), ao desenho ou a objetos, procurou-se desenvolver estímulos reflexivos e sensoriais nos alunos.

Os vários materiais e objetos escolhidos para a maleta pedagógica não são fruto do acaso, mas representam simbolicamente objetos que configuram a história da cultura avieira. Por outro lado, podem simultaneamente ser usados nos processos de gravação. Entre os objetos estão, por exemplo, um barquinho em miniatura, flores, penas, cordel, fio para rede, conchas, búzios, penas ou uma aguarela que simboliza a água e a vibrância dos reflexos das bateiras. Através dos objetos e das suas qualidades sensoriais e operativas procura-se descobrir, construir e trabalhar significados e significâncias com os alunos.

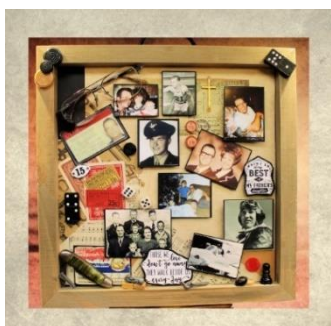


Figura 11- ExemploMemory Box- retrived from <https://www.etsy.com/listing/861166146/memory-box-loved>

A perspetiva abordada, entende que a Maleta Pedagógica apresentasse como um instrumento que permite operar todo um novo território de exploração, que pode, e deve ter, a participação ativa dos alunos e contar com o seu contributo. Durante o período de lecionação tornou-se evidente que todos os alunos têm uma forma distinta de trabalhar, mesmo tendo objeto iguais ou idênticos. Assim sendo, a abordagem ao conceito de Maleta foi efetuada transformado num projeto de aula, integrado na Disciplina de Projeto de produção Multimédia alguns tempos, foram dedicados a construir uma maleta

que apele às memórias dos alunos “*Memory Box*” Caixa de Memórias. Foi pedido aos alunos que elaborassem uma caixa ou outro formato mais criativo, com objetos que representassem momentos importantes da sua vida. Estes objetos seriam a utilizados como inspiração no desenvolvimento de trabalho no futuro. Num primeiro momento os alunos fotografavam as suas caixas e objetos, que reuniam desde fotografias de família, ursos de pelúcia, babetes, Xuxa, roupas de quando eram bebés, brinquedos, bilhetes de concertos musicais, playlist do spotify, idas ao cinema, viagem de transportes, objetos, dos avós, dos pais etc... Este foi um trabalho bastante empolgante, mas infelizmente devido a um problema com a conta google drive mais especificamente na pasta que continha estas evidências acabaram por se perder as fotos das

maletas. Como evidência existem, no entanto, algumas cianotipias e serigrafias que foram elaboradas a partir de fotos e objetos de família dos alunos, figura 10 e figura 11.



Figura 12- Serigrafia cantor da banda de música favorita da aluna Sónia 10ºB



Figura 13- Cianotipias familiares das alunas gêmeas Clara e Lara 10ºB

3.3-Aluno Artista, investigador, etnógrafo\Antropólogo

De um modo geral, verificamos que os jovens se encontram cada vez mais desmotivados e apáticos perante a escola e a aprendizagem, escudando-se na tecnologia, enquanto mecanismo de evasão. Neste sentido a Unidade Curricular FAINA, procura por via de diversos processos algo despojados e informais, inseridos no decorrer de módulos pertencentes ao programa das disciplinas técnicas do Curso Profissional Técnico de Multimédia, cativar os jovens para a criação e desenvolvimento de competências, propiciando inúmeras situações de aprendizagem relacionadas com tarefas artísticas e visuais. Em parceria com diversas entidades e *stakeholders*, foram promovidos workshops e exposições, que requisitaram aos alunos uma participação ativa e efetiva, que culminou no desenvolver de processos, que requerem, tanto, tecnologia como processos manuais, para a criação e exibição de inúmeras evidências: peças de design, elementos audiovisuais e multimédia, providas de um propósito artístico, que encontra no património local e cultural, suporte para narrativas críticas e criativas, sobre a Vila, e pessoas da Chamusca.

No texto “*Artista como etnógrafo*”, Foster, (1995) aborda conceitos de diversos autores, como walter Benjamin e articula sobre «O autor como Produtor», fala-nos da imagem do Antropólogo e do etnógrafo, ao referir, a forma como os artistas se podem aproximar da prática etnográfica para explorar questões culturais e sociais, sublinhado que, os artistas se transformam em observadores e participantes ativos de diferentes culturas, ao utilizar métodos etnográficos para entender e representar a complexidade dessas culturas. O autor enfatiza a importância de «um campo alargado de Cultura» (Fernandes 2004), assente na participação no contexto cultural e da colaboração com os membros da comunidade para criar obras de arte específicas e significativas. Foster (1995), destaca a interseção entre arte e antropologia e defende uma abordagem mais colaborativa por parte dos artistas na exploração e representação de diversas culturas e legados.

Tendo em base a conceptualização da palavra «respigador» efetuada pela cineasta, Agnès Varda no documentário “*Les Glaneurs et la Glaneuse*”, que incide sobre temas como a sustentabilidade, e a beleza da imperfeição. Verificamos que, a autora se refere ao ato de coleta, como um ato de resiliência e criatividade, que permite encontrar significado e propósito, naquilo que muitas vezes é esquecido ou abandonado. Hernández (2007) no seu livro “Catadores da Cultura Visual” recicla o conceito ao substituir a palavra “respigador por “catador”, reforçando a necessidade de o aluno desenvolver um olhar atento «um catar Crítico».

Deste modo, Hernandez, (2007) afirma que, o educador artístico, deve abordar temas e problemas relevantes para os estudantes, ao propiciar reflexões a partir dos prazeres que encontram na sua interação com a cultura visual do seu meio, devem fazê-lo, através de experiências de aprendizagem flexíveis, que lhe permitam desempenhar diferentes papéis dentro do contexto pedagógico escolhido: um tema, um. conceito-chave, um projeto de trabalho, num processo que designa de “conversação cultural” onde o aprender se sustenta no construir de uma história (narrativa), e compartilhá-la com outros, com a família e a comunidade. O diálogo promovido, é assim entendido como intercâmbio e reflexão. de uma posição polissêmica sobre "o que se diz" e a partir de "quem diz". Esta conceção sobre o diálogo propicia que os alunos se posicionem ativos na sua aprendizagem e que determinem a direção tomar.

Nesta UC, solicitamos aos alunos que sejam interpretes artísticos, tendo por objeto a cultura local, e a visualidade dessa cultura, expressa enquanto política de alteridade, na construção e subversão de narrativas, que implicam que os alunos reconheçam o poder de

diferentes pontos de vista e contextos, que geram e transformam a nossa visão de cultura e cultura de visão.

O aluno artista, surge como alguém que tem um papel de investigação, que documenta, pelas suas construções, mas também como alguém que desenvolve uma crítica, que se pode traduzir numa abordagem ideológica cultural, que tem em base outro tempo (passado), para compreender o seu (futuro).

Para pôr em prática esta dinâmica de Alunos, Artistas e investigadores, recorreremos a metodologias ativas, para proporcionar situações de aprendizagem mais empáticas. Aplicámos, sala de aula invertida, onde o aluno é produtor e comunica conteúdos, o *m-learning* que sustenta a aprendizagem com dispositivos moveis e o *Bring Your Own device* (BYOD) que requer a utilização de dispositivos próprios pessoais por parte do aluno no desenvolver do processo de aprendizagem. Estas metodologias foram fundamentais para auxiliar a difusão de materiais didáticos e introdução da UD em contextos informais, como saídas de campo para exploração de diversos contextos de aprendizagem, informais, descritos em c.f Anexo O . A aplicação destas metodologias e tecnologias, teve o intuito de fortalecer o espírito de cooperação e trabalho colaborativo, pela fortificação das interações entre alunos ao proporcionar cenários férteis à comunicação e interação entre pares, durante o processo de recolha de dados e registos (Foto/imagem, vídeo e áudio, objetos) aquando da implantação da UD. Ao efetuar esta recolha através do BYOD, foi atribuída flexibilidade e autonomia aos alunos, para que criativamente efetuassem as suas investigações\capturas.

Tecnologias ubíquas como o smartphone, trazem inúmeras problemáticas para a ambiente escolar, porém corretamente aplicadas no desenho didático pedagógico, permitem fomentar inovação perante o que são as práticas de aprendizagem já vigentes.

“Para impulsionar o engajamento dos estudantes nos processos de ensino e aprendizagem é premente recontextualizar as metodologias de ensino diante das suas práticas sociais inerentes à cultura digital, ou seja, integrar as mídias e as TDIC no desenvolvimento e na recriação de metodologias ativas.” (Bacich, Moran, 2018)

3.4- Smartphone – Instrumento de Investigação, registo e evidência

A escola precisa de uma visão diferente para se tornar um meio mais harmonioso entre o contacto com a natureza e a tal sedução da cultura digital (Neto 2022) O impacto da emergente

da proliferação tecnológica, traduzida enquanto expressão digital na vida social e profissional, conduz à reconfiguração da comunicação, linguagens, conceitos e por consequência modelos de aprendizagem. Um novo entendimento sobre as práticas de aprendizagem, mobiliza linhas de reflexão, que valorizam ou colocam em causa a utilização dos recursos digitais, mais especificamente o smartphone, requerendo a sua aplicação coordenada, no espaço e no tempo. A compreensão da relação entre o domínio pedagógico, e o domínio tecnológico, introduz uma dimensão enformadora de sintaxes que conduzem a novos paradigmas, cuja continuidade e desenvolvimento, se traduz na criação de múltiplos recursos, que compõem outras tantas contingências na criação de propostas educacionais.

Perrenoud (2000), diz-nos que se construirmos dispositivos, que partem do princípio que todos querem aprender, incorremos no risco de marginalizar os alunos, posto isto ao seguir a mesma linha de pensamento, entendemos que se aplicarmos os dispositivos com os quais os alunos querem conviver (*smarthone*), cativamos os alunos.

Segundo Song et al., (2014), cada vez mais alunos levam os seus próprios dispositivos móveis para onde quer que vão. Estes dispositivos enquanto recurso, permitem responder a diferentes necessidades de aprendizagem e comunicação, refletidas e traduzidas através de uma vivência tecnológica e digital. Posto isto, torna-se premente observar o modo como os alunos entendem e utilizam estes dispositivos pessoais, para fins didáticos e pedagógicos, ao refletir sobre o modo como os mesmos auxiliam no reforço e consolidação das aprendizagens. Devemos ainda questionar se estes permitem ou não a uma maior capacitação tecnológica no que reporta a pontos chave do percurso escolar, e se em igual medida conferem suporte para com as tarefas essenciais do dia a dia.

Como todas as tecnologias moveis o smartphone, surge como um recurso de fácil acesso. Sabemos que é usado reiteradamente por alunos em todo o mundo, e que se introduziu no território do aprender e ensinar, completando e alterando as configurações e práticas que nele ocorrem. Segundo McLellan (1996) ser digital significa adaptar as poderosas tecnologias às pessoas e não o contrário. O objetivo passa por melhorar a vida humana, o trabalho, o jogo e a aprendizagem. Na visão de (Sharples, 2010) as novas tecnologias móveis e sensíveis ao contexto podem permitir que os jovens aprendam ao explorar o seu mundo, em comunicação contínua com e por meio da tecnologia. A presença e aplicação do smartphone em contexto, profissional e educativo conduziu ao que entendemos por m-learning sendo Moura refere que:

“O m-learning, não é apenas uma tecnologia, é um “paradigma” de novos modos de aprender, visto que incrementa nos membros da Geração Net (Oblinger & Oblinger, 2005) a necessidade de desenvolvimento de novas competências individuais e sociais. Dado que a aprendizagem é um processo social, cada membro da comunidade tem responsabilidade em reconhecer a sua obrigação com as necessidades dos outros.” (Moura, 2010)

“O facto de podermos estar contactáveis a qualquer hora e lugar, veio alterar a sociedade e configurar as nossas relações sociais. Por este motivo, estes dispositivos têm vindo a ser estudados quer como tecnologia, quer como artefacto social (Kukulska-Hulme & Traxler 2005)” (Moura, 2016)

Inicialmente, o mobile-learning aparece definido como qualquer tipo de aprendizagem disponibilizada por dispositivos eletrónicos pessoais de reduzido formato, autónomos quanto à fonte de alimentação (Roschelle, 2003) porém é igualmente definido como o processo apoiado pelo uso de dispositivos móveis, tendo a portabilidade dos dispositivos e a mobilidade dos sujeitos, como características fundamentais. Autores como Sharples, (2014) partem da definição estabelecida por O'Malley et al. (2003), e referem-se ao m-learning como:

“Qualquer tipo de aprendizagem que acontece quando o aluno não está em um local fixo predeterminado, ou aprendizagem que acontece quando o aluno aproveita as oportunidades de aprendizagem oferecida por tecnologias móveis” (O'Malley et al. 2003).

Assim como O'Malley et al. (2003), Moura (2010) menciona o potencial do equipamento ao afirmar que este permite uma aprendizagem a distância, que facilita e agiliza processos e comunicação, conferindo também alguma informalidade. Dá-se assim o que podemos considerar uma expansão do espaço de sala de aula, ao aproveitar as potencialidades de dispositivos, para a construção do conhecimento, que se dá em qualquer espaço e momento, ocorrendo um acesso à informação “just-in-time”. Esta condição aumenta o espectro de investigação e registo, fomentando a criatividade e inovação, contribuindo para a capacidade de criar e refletir sobre o mundo, através dos objetos que se configuram para a sua criação e compreensão, impedindo o esquecimento e obliteração dos valores humanos. O próprio smartphone surge como não só uma forma de gerar evidência, mas como um acervo em potencial visual e audiovisual, que se vê completado enquanto museu, visitado e apoiado pelas

comunidades geradas em rede, que permitem difundir, disseminar e partilhar informação. No fundo um museu único pessoal e portátil nas mãos de cada aluno.

3.5- Implementação da Unidade Didática

Segundo Mishra & Koehler, (2006):

“Historically, knowledge bases of teacher education have focused on the content knowledge of the teacher (Shulman, 1986; Veal & MaKinster, 1999). More recently, teacher education has shifted its focus primarily to pedagogy, emphasizing general pedagogical classroom practices independent of subject matter and often at the expense of content knowledge (Ball & McDiarmid, 1990)” Mishra & Koehler, (2006)

A implementação da Unidade Curricular é indissociável da PES. Na verdade as dinâmicas que ocorreram durante esta prática transformaram e enriqueceram a investigação, através de uma aprendizagem contínua, que procurou valorizar todos os intervenientes por via de diversas atividades, que aconteceram ao longo do ano letivo e permitiram testar os conhecimentos dos alunos do curso Técnico de Multimédia de Forma prática e palpável, através da intervenção dos alunos nos inúmeros eventos e situações de aprendizagem, dentro e fora da escola, em colaboração com empresas entidades e stakeholders, documentadas em Anexo R- AEC - *Atividades-Participação na vida escolar e relação com a Comunidade Educativa*. O contributo destas atividades surge com o entendimento da prática de campo como um importante complemento à aprendizagem ao preparar os alunos para o dia a dia das empresas, estreitando laços como o mundo laboral.

A unidade Curricular FAINA é deste modo implementada em duas situações específicas, uma primeira que visa desenvolver competências em contexto Sala de Aula e Sala de aula expandida, através de aulas de campo e noutros ambientes e contextos escolares, e um segundo momento que ocorre inserido no trabalho inserido, no âmbito dos Estágios de Formação em Contexto de Trabalho (FCT). Na primeira situação à qual damos o nome de Introdução às Ferramentas Digitais, vemos exploradas as competências digitais dos alunos, através de uma panóplia de exercícios onde os alunos tomam contacto como softwares de Edição, Manipulação de imagem e vídeo, e aplicam os mesmos através de exercícios técnicos e criativos relacionados com temáticas diversas. Numa segunda situação os alunos, aplicam os seus conhecimentos

dirigidos aos workshops HAD, na construção de imagem ligadas ao imaginário e património local.

3.5.1-Introdução às Ferramentas Digitais

Segundo Fragoso, (2009):

“A cultura do SABER é paradigmaticamente representada pelo Saber científico e pela sua dinâmica e modos variados de acção; a cultura do SENTIR, pelas Artes em todas as suas manifestações e modos, e a cultura do FAZER pelas técnicas e tecnologias, isto é, aquelas actividades que de uma maneira ou outra configuram o enquadramento da vida material da sociedade, formando o substrato daquilo a que o historiador Fernand Braudel designava por «civilização material».”(Fragoso, 2009)

A primeira abordagem técnica perante a Unidade Curricular, teve dois objetivos distintos, um primeiro que consistiu no cumprimento do plano de as aulas assistidas da PES, e um segundo que visou preparar os alunos para uma utilização autónoma das TIC mais especificamente das ferramentas digitais que figuram na interface dos softwares lecionados, juntamente com tecnologias e meios técnicos utilizados, que atuam como suporte e auxiliam os alunos na criação e transformação de imagem/Multimédia. Ao longo das várias horas correspondentes aos módulos Edição Bitmap e Edição vetorial, foram introduzidas atividades com a finalidade de estimular a criatividade dos alunos, aquando da sua aprendizagem, para com as ferramentas propostas, levando-os a compreender a sua função, pela implementação de exercícios de cariz criativo, que lhes permitiram expressar de forma visual a sua abordagem perante os enunciados e temas trabalhados. A primeira atividade de aprendizagem da Unidade Curricular FAINA, surge inserida na UFCD 9960 – Edição Bitmap, num módulo que atende cimentar capacidades técnicas relacionadas com softwares de edição de imagem ao promover no aluno as competências necessárias para selecionar, operar e escolher, quais as ferramentas mais adequadas para com os desafios propostos, podendo assim potenciar os seus trabalhos. Procurou-se cativar os alunos ao providenciar um caminho aberto para a criatividade e pensamento crítico, estimulado, pela criação de uma diversidade de conteúdos multimédia, e Bitmap. Para além dos aspetos mais inovadores agiu-se de modo a habilitar o aluno na preservação, reabilitação e tratamento de fotografias e imagens facultando-lhe valias técnicas, dirigidas ao âmbito profissional. A estratégia focou-se, num momento inicial, na apresentação do interface e ferramentas do software a abordar, o Adobe Photoshop CS, na sua versão 2020.

Gradualmente foram introduzidas mais camadas, desafios e níveis de dificuldade, de modo a estimular a aprendizagem dos alunos, tendo sido construídas atividades específicas para trabalhar as Ferramentas Digitais cf. Anexo U.

Para estas atividades, foram desenvolvidos, materiais e recursos que consistiram em guiões, Documentos PDF, e vídeos, reunidos e difundidos via Plataforma Classroom, adotada pelo Agrupamento.

Neste sentido passamos a descrever oito atividades concebidas para os alunos efetuarem uma progressão gradual no que respeita à sua aquisição de competências digitais, com início das mais simples para as mais complexas, nunca perdendo de vista o foco na criatividade.

A atividade 1- Funny Faces- consistiu num exercício lúdico e divertido com vista a motivar os alunos, ao despertar a sua atenção para o potencial da ferramenta Photoshop. O exercício consistia em trabalhar Ferramentas de Corte, Recorte, Seleção, e Montagem, através da criação de uma fotomontagem digital, que criava um único rosto, recorrendo a fotos de 3 a 4 rostos distribuídas por diferentes *Layers*, complementadas com uma frase escolhida pelos alunos. Aos alunos era permitido subverter e trabalhar de modo criativo, recorrendo por exemplo a caras de animais ou outros objetos mais enquadrados numa vertente cómica que tanto agrada aos jovens, enquanto forma de expressão. Pedagogicamente, a atividade revelou-se bastante elucidativa, para diagnóstico, ao permitir revelar o que preocupa e motiva os alunos, quais os seus gostos pessoais e como constroem as suas narrativas, perante o desmontar das lógicas que as compõem. Concluída a atividade, foi efetuada uma reflexão com os alunos sobre a importância e o poder da imagem, reforçando direitos e deveres que figuram, salvaguardando o facto de que quem trabalha com imagens detém responsabilidades morais e legais acrescidas, uma vez que existem direitos e regras de utilização das imagens que devem ser cumpridos. Assim, aproveitámos para introduzir de forma breve, leve e oral a questão dos direitos de autor e da imagem, ao trabalhar com os alunos a propriedade, criativa e intelectual, porque é importante valorizar quem constrói, quem faz e quem produz. Durante esta atividade recorreu-se a alguns documentos de referência (Saraiva, 2022) e (*Creative Commons*, 2023).

A Atividade 2- Paisagens Digitais- consistiu num exercício pensado para estimular a criatividade e capacidade reflexiva no aluno, ao desafiar a linguagem composicional. Similarmente ao exercício anterior, visava trabalhar ferramentas que combinassem diferentes imagens, embora com recurso a técnicas digitais múltiplas, de clonagem, preenchimento, replicação, recorte, transposição, alteração, supressão e composição, com vista a propor novas

paisagens. Deste modo, com recurso ao software Photoshop, e pela utilização de diferentes layers, com diversas imagens, os alunos constroem uma paisagem digital. O foco é colocado na transposição da imagem mental, para o suporte digital, assente na ideia de imagem, enquanto discurso e território da imaginação, que evoca e transforma um pensamento abstrato, numa evidência de dimensão observável, válida como forma de comunicar a expressão do aluno, tendo em base conceptual, a investigação sobre a paisagem, desenvolvida ao longo das décadas por diversos artistas.

Para Cézanne, o artista devia ser o eco perfeito da natureza (Hess, s. d. p 3

2), este eco, representado também no trabalho do artista João Queiroz, que nesta atividade surge como referência para transpor o conceito de paisagem, para a outridade digital. Segundo Nolasco (2016) «Queiroz propõe paisagens, testemunhos de uma abertura, que nos levam ao limiar de uma “outridade”.» A Autora refere que o pintor transpõe a experiência vivida na natureza através do movimento do pincel. Na atividade de aprendizagem proposta é requerido que os alunos transponham a sua conceção de natureza, num ato de experimentalismo que culmina na construção de uma paisagem digital, composta de muitas outras paisagens. Nesta atividade, o pincel dá lugar a uma colagem de técnicas digitais, que evidenciam o enquadramento do ecrã como a moldura da pintura, à semelhança de que sucede na obra de Queiroz. O aluno adquire assim a possibilidade de trabalhar um território um discurso político do “eu e do “outro” enquanto parte integrante de um lugar uma cultura, uma natureza.

Atividade 3- Este exercício consistiu em escolher uma imagem de um rosto a partir de um banco de imagens, oriundo de plataformas de direitos autorais livres, disponíveis online, como acontece com PEXELS¹ ou o UNSPLASH². Foi posteriormente requerido que o aluno editasse a mesma no software Adobe Photoshop, num primeiro momento foi necessário aplicar o filtro *Cutout*, de seguida o aluno pesquisou e selecionou entre 5 e 6 imagens de texturas, para trabalhar em diferentes layers. Através da ferramenta de seleção invertida foi requerido que o aluno atribuisse texturas a cada tonalidade do rosto previamente demarcada pelo filtro, permitindo deste modo trabalhar o conceito de profundidade e perceção, enquanto vê a sua identidade transposta nas imagens que escolhe e nas texturas que aplica.

Atividade 4-Retrato Digital. Neste exercício foi requerido ao aluno um desenho digital e pintura do mesmo com recurso a uma fotografia sua, criado através do software Adobe Photoshop. Para o fazer teria de criar uma *layer* para o traçado e outras para as diferentes gamas

¹ PEXELS - <https://www.pexels.com/> oferece fotos profissionais de alta qualidade e inteiramente grátis licenciadas sob a licença

² UNSPLASH- <https://unsplash.com/> - Base de vídeos e fotos licenciadas livre.

tonais da pintura, deveria recorrer aos diversos tamanhos de pinceis, conferindo pormenorização à sua pintura digital. Este exercício contém diversos processos técnicos que validam a capacidade motora dos alunos ao incidir na sua destreza, desde o esboço manual, à conversão para o digital, através do desenho com as canetas digitais.

Segundo Betâmio de Almeida (1960), como refere Calado, (2016)

“(…) o seu desenho será uma interpretação livre em que se reconhecerá o modelo e as sensações pessoais que provocou. Caberá ao professor não trazer para a sala a sua visão particular e antes estimular cada aluno a interpretar os modelos de maneira séria e pessoal, dum modo espontâneo e aprazível tendo em vista um reconhecimento do mundo exterior pelo aluno e a vivência duma harmonia feita pelas suas próprias mãos.” (Almeida 1960 p 65)

O exercício opera nesta via, um processo de autoconhecimento, sendo autopsicobiográfico, ao possibilitar uma reflexão sobre a identidade e experiências do aluno transpostas na forma como este interpreta criativamente o seu rosto, ao traduzir inevitavelmente, o modo como este como se conhece, sente e vê. Por outro lado, como refere, Calado (2016) «complementam na dupla função da educação, simultaneamente responsável pela preservação e pela renovação das culturas, concebidas por Efland (2005 p 66) como entidades vivas, que correm o risco de desaparecer, tanto pela incapacidade de “transmitir o seu legado”, como pela incapacidade de “adaptar-se a novas situações e mudar». Ao interpretar a sua realidade/identidade, os alunos efetuam uma reflexão sobre o percurso social e cultural que os constrói, projetando este numa reinvenção do seu universo imagético e patrimonial, por vida da sua relação com o pensamento e corpo, mediado pela tecnologia, num processo que invoca, reinterpreta e transforma a sua imagem, a sua cultura.

Atividade 5- Este exercício pretende trabalhar a forma como o aluno gere o espaço na folha/tela e compõe, recorrendo em igual modo às ferramentas de produção de imagens no software Photoshop. Com recurso às técnicas lecionadas, o aluno efetua o design de uma capa de revista onde utiliza múltiplas imagens modificadas por ferramentas de corte, seleção, seleção invertida, aplicação de textura, clonagem, fontes, cor, pincel, preenchimento e Gradiente, opacidade e transformação. O exercício possibilita também um entendimento de como o aluno gere, interpreta, sintetiza e comunica a informação.

Notou-se que este exercício deixou uma parte dos alunos desconfortáveis, ao revelarem grande dificuldade na produção de texto, correção ortográfica e seleção de conteúdos, enquanto alguns dos alunos simplificaram o exercício, não o valorizando e procurando seguir

para o próximo. Constatou-se que a maioria dos alunos da turma teve grande dificuldade na composição e distribuição da informação, assim como na adequação das imagens em equilíbrio com a leitura das palavras. Neste sentido foi efetuada uma gestão das expectativas por forma a não frustrar e desencorajar os alunos. Entendemos que a atividade, apesar do seu impacto menos positivo, procurou fazer pensar a imagem como um espaço organizado de gestão e reflexão, e isto exige esforço para ultimar o “*framing* digital” enquanto espaço que comunica uma narrativa.

Atividade 6- Esta atividade procurou cimentar ferramentas já abordadas no software Photoshop, juntando-as a novas ferramentas, como é o caso do *Blending mode*. Foi requerido aos alunos que efetuassem uma imagem em dupla exposição, alterando os valores de ambas as imagens de modo a fazer corresponder as mesmas numa só abordagem visual, que se celebra conceptualmente a relação do ser humano como um ser integrado no plano natural, deste modo as imagens traduzem a complementaridade entre o rosto humano que como já constatamos representa a identidade do aluno, com a personificação da natureza transposta em motivos como flores, plantas e árvores. O exercício trabalha sobre a reflexão do lugar do humano na natureza enquanto ser natural.

Atividade 7- Animal Híbrido.

Referindo-se aos primórdios da fotomontagem digital, Marcelino (2012) afirma:

“Ter a liberdade de alterar, reconfigurar, criar e ressignificar as imagens através do ambiente computacional era tentador demais para ser deixado de lado” (Marcelino, 2012, p.61)

O exercício proposto teve por objetivo trabalhar as competências composicionais dos alunos juntamente com a sua capacidade de igualmente trabalhar a imagem em profundidade, enquadrando-a numa narrativa, composta por diversas partes que configuram o todo. Foi solicitado aos alunos que apresentassem um animal composto por partes de outros, completando um só, e que o posicionassem num habitat.

A fotomontagem digital é uma forma de criação imagética que transcende as limitações do aparelho fotográfico, ampliando seu espectro. Com ela, uma imagem fotográfica já não é mais, necessariamente, constituída pelo que pode ser visto, mas pelo que pode ser imaginado. (Souza e Silva, 2016)

Entendemos que ao desenvolver uma fotomontagem criativa o aluno aprofunda a sua capacidade de recorrer à imaginação. A criação imagética e interpretação da imagem levam o aluno a passar a articular um diálogo onde considera novas formas de comunicar artisticamente e interpretar situações e realidades.

Atividade 8- Cartazes sobre Direitos Humanos

“A educação deverá visar ao desenvolvimento completo da personalidade humana, assim como promover a compreensão mútua, a tolerância, a amizade e a paz.”(Unesco, 2015)

Com o intuito de consciencializar para o que são os direitos básicos e fundamentais dos seres humanos, foi pedido aos alunos que num primeiro momento efetuassem uma pesquisa onde selecionassem uma subtemática dentro das diversas que existem relacionadas com os direitos humanos. Posto isto, com recurso ao software lecionado de edição de imagem bitmap, foi solicitado aos alunos que elaborassem um cartaz em formato A3 com imagens da sua autoria, embora baseadas noutras já existentes, alteradas com recurso a técnicas de desenho e montagem criativa e que comunicassem a mensagem do seu subtema. Terminado o cartaz, o aluno deveria ainda elaborar uma Memória Descritiva com uma breve descrição das técnicas utilizadas e intenção da mensagem, ao justificar o *lettering* aplicado, referindo processos e intencionalidade, ao aplicar Técnicas mistas, que combinassem fotografias, desenho e ilustração. Esta última atividade reúne as diversas técnicas de composição gráfica trabalhadas em aula, efetuando assim a ponte entre as ferramentas Bitmap e Ferramentas vetoriais, ao conter uma componente de ilustração e de fotomontagem e uma outra de vectorização das fontes ícones e imagens, com recurso ao software trabalhado.

Um segundo momento de intervenção acontece dedicado à vectorização e criação de imagem vetorial, e surge com o início da UFCD 9961 Edição vetorial. O trabalho foi desenvolvido no sentido de apresentar os procedimentos técnicos inerentes à edição vetorial, demonstrando as suas potencialidades e aplicabilidade, demonstrando a sua adequação para com a realidade do mundo laboral. Foi explorado, como recurso para a criação vetorial, o programa de edição vetorial Adobe Illustrator, sendo efetuados diversos exercícios que permitiam ao aluno conhecer e dominar as ferramentas de edição de imagem vetorial.

A primeira atividade prevista foi relacionada com as ferramentas vetoriais. A atividade consistiu assim na apresentação da interface do software e das ferramentas manuais de

vectorização. Foi solicitado aos alunos que, com a caneta de desenho, efetuassem a vectorização de uma imagem à sua escolha. Finalizada a vectorização, os alunos desenvolvem um padrão digital, efetuando uma disposição padrão, com o seguinte *layout*: meia página com o padrão e a outra meia página com o elemento isolado.

Esta tarefa foi bastante apreciada pelos alunos, que se sentiram capazes e realizados ao compreender como podem conceber e transformar imagens, que podem ser utilizadas em diferentes dimensões e situações. Partimos para tarefa seguinte, que combina a utilização de dois softwares – o Adobe Photoshop e o Adobe Illustrator –, uma vez que foi requerido que os alunos apresentassem *mockups* da aplicação prática das suas imagens inseridas como produtos reais do dia a dia. Esta tarefa requeria que os alunos criassem uma marca\logo, nome para a imagem que detinham de modo a compreender o potencial das ferramentas utilizadas, ao criar um design muito aproximado de um produto final passível de ser comercializado. Foi deste modo observado que os alunos ficaram cativados e satisfeitos com a tarefa, sentindo-se empoderados a nível técnico, tendo comentado viabilidade destas ferramentas na construção de peças visuais, e como estas podem valorizar o seu trabalho, se utilizadas também noutras disciplinas e atividades escolares.

As imagens correspondentes às atividades referidas podem ser consultadas em Cf. ANEXO Q

Capítulo IV- Workshops HAD

Os Workshops Humano Analógico Digital (HAD), consistem numa estratégia que visa a introdução de diferentes processos, digitais e analógicos, enquadrados na aprendizagem diária que ocorre nas disciplinas técnicas.

Pelo seu cariz exploratório esta abordagem permite aos alunos experimentar processos e testar a migração entre o Analógico e Digital. O enquadramento é efetuado dentro dos módulos das disciplinas de Técnicas de Multimédia e Projeto de produção Multimédia. Tendo a base técnica e o auxílio da tecnologia a sustentar o seu trabalho, os alunos devem recorrer às experiências pessoais, compostas por consciência, por perceções e por memórias para inovar no plano artístico. Foi deste modo pedido que recriassem imagens já existentes, transformando-as, ao propor novas narrativas compostas de novas paisagens e propostas visuais. A diversidade de materiais e processos, a par com as parcerias estabelecidas e temáticas abordadas, serviram de mote para a aproximação ao património e cultura local.

4.1 Workshop Stencil e Serigrafia

Esta atividade, com respetivo «plano de Aula» cf. Anexo K, surge integrada na Disciplina de Técnicas de Multimédia no módulo 2- Edição Vetorial, num primeiro momento careceu de uma pesquisa com o objetivo de contextualizar o trabalho a desenvolver, Stencil e Serigrafia aplicados à reinterpretação de imagens antigas de acervo histórico, pertencentes à cultura e patrimónios locais. Neste Sentido foram desenvolvidos diversos materiais no âmbito desta Unidade Curricular com vista a introduzir quer a temática abordada quer as técnicas a implementar.



Figura 14- Qrcode
Dossier de projeto
vídeo Avieiros

Num primeiro momento foi criado um vídeo que resume apresenta a cultura avieira. Este material foi pensado nas suas diferentes fases de produção, cf. ANEXO P, e teve a sua construção na disciplina de mestrado, Atelier de Multimédia, onde foi desenvolvido um exaustivo dossier de projeto com todos procedimentos técnicos aplicados na construção do conteúdo didático introdutório da unidade curricular, que consiste num vídeo de animação para

apresentar a temática aos alunos. Este vídeo foi planeado em três importantes fases de produção. A pré-produção, enquanto fase inicial permitiu trabalhar referências, ao trabalhar as imagens e documentos a aplicar no projeto, desenvolver um guião baseado em arquivos, websites e numa bibliografia, específica de autores sobre a cultura avieiro como é o caso de Alves Redol, e projeto projetos como a candidatura Avieira a património da Unesco. O ultimar desta fase consistiu na criação do Guião e Storyboard com as cenas específicas, plano duração e



Figura 15-Qrcode acesso -vídeo Avieiros

movimento de câmara. Na segunda fase a produção as imagens foram editadas no software Photoshop e os grafismos construídos no software Illustrator, sendo colocados em *layers* e divididos por cenas de acordo com o guião. A animação dos

elementos foi posteriormente desenvolvida no software *Adobe After Effects*, ao introduzir na timeline as cenas enquanto pré-composições animadas através da distribuição de *keyframes* ao longo da mesma procurando obedecer ao estipulado no storyboard. Posto isto a *main composition* (composição final, foi aberta no software adobe *Première*. Assim inicia-se a última fase, Pós-produção onde foram acrescentados vários efeitos sonoros, música, e legendas para finalizar o vídeo exportado e carregado para a plataforma Youtube. Posteriormente foi criado um Qrcode de acesso que permite inserir a *media* numa apresentação visual, conferindo acesso ao mesmo individualmente via smartphone.

Uma vez introduzido o conceito do trabalho foi pedido aos alunos que efetuassem as suas próprias pesquisas e trabalhassem as referências apresentadas, através das diferentes abordagens e técnicas introduzidas em aula. Numa primeira fase foi requerido aos alunos que recolhessem fotografias, tiradas por si ou de acervo sobre a cultura Aveira, estas foram posteriormente editadas no software Adobe Illustrator e convertidas para imagem vetorial simplificando as suas formas de modo a criar silhuetas nas quais também poderiam ser introduzidas palavras enquanto elementos composicionais. Finalizado o design foi introduzido o conceito de arte final que prepara os documentos para impressão, sendo as imagens impressas em papel vegetal. Deste modo iniciou-se um processo de criação de serigrafia, que obedeceu a diversas etapas:

- Preparação e criação da imagem
- Preparação da grade e aplicação da emulsão com a devida secagem.

- Exposição da imagem na mesa de luz
- Aplicação da tinta e transferência para múltiplas superfícies.
- Secagem da imagem final e lavagem dos materiais.
-

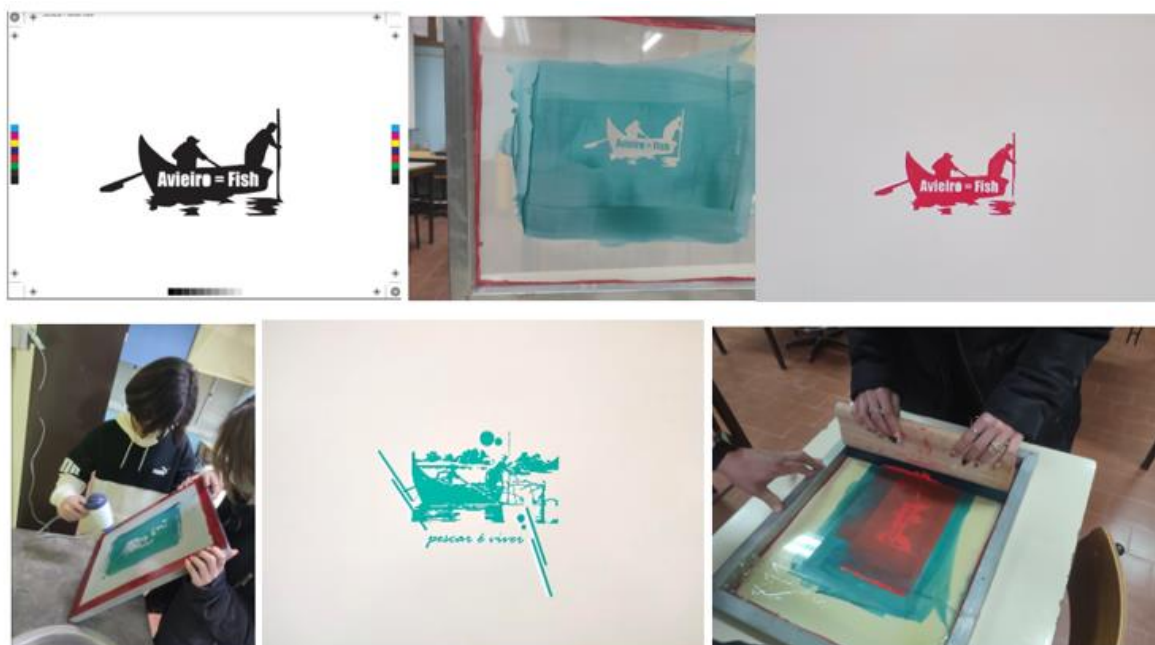


Figura 16- Processos stencil e serigrafia



Figura 17-Qrcode Acesso- Breve guia de serigrafia

Num primeiro momento as técnicas foram apresentadas em aula através de Materiais produzidos para o efeito que podem ser consultados no seguinte Qrcode.

Completando a abordagem à cultura avieira foram também trabalhadas outras temáticas relacionadas com a cultura local ribatejana como as tradições do folclore, o cavalo lusitano, a paisagem da charneca entre outros temas. Para além da transferência de imagem com caixa de luz, foi utilizada a técnica do stencil. Através da criação de silhuetas vetoriais, impressas em folhas ou cartolinas e cortadas em negativo, os alunos criaram imagens iconográficas que transpuseram para vários suportes, tipos de papel e tecido. Este trabalho foi desenvolvido em parceria com a associação Tempos Brilhantes que promove a aprendizagem, pela Arte de que colabora em projetos com o Município da Vila da Chamusca. Tendo conhecimento do trabalho realizado por esta associação, foi efetuada uma reunião e celebrado um protocolo para que conjuntamente trocássemos experiências de aprendizagem, tendo a arte

e o design como ponto de partida para a formação dos alunos. O facto de os representantes da associação, César Paredes e Camila Celis, serem de nacionalidade chilena e terem muita experiência em projetos comunitários, permitiu aproveitar o seu conhecimento e a sua prática na aprendizagem pela arte, como forma de cativar e unir as pessoas em torno das cultura e histórias locais. Foi efetuada uma apresentação do seu trabalho aos alunos, sendo aproveitado também o momento para escutar os interesses dos mesmos, procurando relacioná-los com as áreas criativas



Figura 18-Workshop de Serigrafia e Stencil

Assim surgem os Workshops HAD de Stencil, serigrafia e cianotipia, sustentados em materiais didáticos assentes na estrutura curricular do curso. Com o reforço da colaboração com a associação Tempos Brilhantes, através dos seus representantes César e Camila, ampliou-se o laboratório de experimentação da imagem, com o objetivo primário de promover a migração entre processos manuais e digitais, ao trabalhar a cultura e património locais, através de abordagens, técnicas e plásticas diversificadas.

Estas atividades práticas permitiram melhorar as capacidades motoras, hápticas e humanas dos alunos, enquanto em igual medida se trabalharam as suas competências técnicas, ao explorar temáticas e motivos que são parte integrante da identidade local.

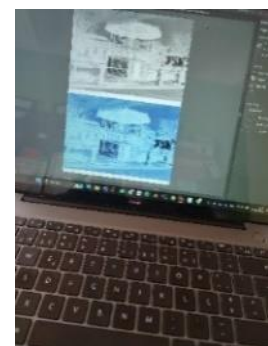


Figura 19- negatização digital de fotografia

Pelos processos e técnicas experimentados deu-se deste modo espaço à criatividade e experimentação, ao estimular a capacidade autónoma e motivação dos alunos pelo apelo à sua criatividade.

4.2-Workshop Cianotipia



Figura 20- processos de negatificação digital de fotografia, para cianotipia



Figura 21- Material de apoio-Breve guia de cianotipia

Para introduzir a técnica de cianotipia num primeiro momento foi efetuada uma apresentação aos alunos sobre o “Breve Guia de Cianotipia” criado especificamente para introduzir esta técnica.

Este guia foi colocado na plataforma *Camaléo*, e convertido em ebook, de modo a facilitar o acesso aos alunos através do seu smartphone. Este permanente recurso ao smartphone como ferramenta pedagógica - tornando possível consultar os materiais em qualquer momento ou lugar - permite que nos refiramos a estas metodologias de ensino/aprendizagem como o BYOD (*Bring your own Device*), o *m-learning*, ou o *Just in Time Learning*. Foram igualmente criados planos de aula que se encontram inseridos nos módulos das disciplinas. Com recurso aos softwares Adobe Illustrator e Adobe Photoshop, juntamente com técnicas de captura de imagem, digitalização de imagens e negativos em acetato térmico, os alunos preparam imagens diversificadas sobre a natureza envolvente e património local, que formam assim impressas, através da positivação direta, em papel e outros suportes sensibilizados com a solução cianotópica. Os suportes são sensibilizados num lugar escuro e deixados a secar. Após a conclusão deste processo efetuam-se testes com tiras de papel o tecido

Figura 22-preparação de suportes

para acertar o tempo de exposição. Por fim com recurso a um vidro são colocadas imagens impressas em negativo em acetato térmico, ou aplicados diretamente recortes, silhuetas ou objetos com os motivos a gravar, espera-se o tempo necessário para uma exposição correta e efetua-se novamente numa sala escura um banho de paragem com água, para cessar o efeito da emulsão fotossensível.



Figura 23-Cianotipias com elementos naturais efetuadas pelos alunos



Figura 25- Cianotipia Barco Avieiro Rio Tejo

4.3- Workshop Técnicas de Impressão

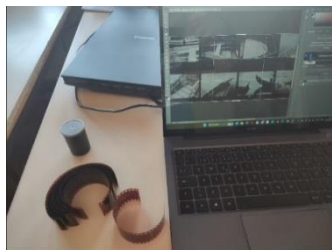


Figura 26- Recuperação de negativos antigos

Tendo por base negativos antigos, iniciou-se um processo de recuperação digital, com o intuito de reaproveitar as imagens e dar-lhes uma nova vida e leitura. Tendo por inspiração as aulas da disciplina Expressão Artística deste mestrado, foi proposto aos alunos que efetuassem uma recolha de elementos existentes nas fotografias e os convertessem de forma criativa em carimbos, ou gravuras através de técnicas previamente demonstradas em aula.

Foi atribuída a liberdade de criar composições com fontes, silhuetas, e texturas que os alunos aproveitavam de acordo com a pressão exercida sobre os suportes, recorrendo a materiais particulares como por exemplo a esponja Eva sobre a qual criaram superfícies texturadas, e demarcaram linguagens plásticas como o grunge. Esta atividade provou ser bastante satisfatória e catártica. Para além de ajudar a descontrair e educar para a cultura visual tendo em base imagens históricas, ela deteve a vantagem de treinar a destreza manual dos alunos ao apelar à sua motricidade e sensibilidade. A atividade demonstrou, de igual modo que o passado, ensina a educar, levando-nos a conhecer coisas sobre nós. Ao comentar os projetos desenvolvidos na aula em casa, uma das alunas descobriu que os seus antepassados eram pescadores avieiros e que uma das imagens que escolhera para trabalhar era da terra da sua avó, uma aldeia avieira próxima da chamusca chamada de palhota.



Figura 25- Aula de Técnicas de impressão

4.4- Exposições

A criação dos alunos e seu trabalho não deve ser contida na sala de aula. Neste sentido, o feedback da comunidade firma-se como uma ferramenta fundamental para o crescimento, pessoal, artístico e profissional dos alunos. A colaboração com diferentes parceiros e projetos acrescenta valor e dimensão a trabalho realizado na escola, ao realçar aspetos mais profundos que manifestam as alegrias e fragilidades de trabalhar a “exposição” do que fazemos, quando o partilhamos com os outros. Segundo Marín (2000), a Educação Artística, centrada no mundo visual como quadro de referência, está interessada em ajudar os alunos a tornarem-se leitores astutos e sensíveis de imagens visuais, intérpretes politicamente informados destes significados. A interpretação do significado, nesta perspetiva, é em grande parte uma questão de análise social e política. Compreendemos que os trabalhos desenvolvidos, são experiências, construções sensíveis, narrativas históricas de identidade, reinventadas e abertas a toda a comunidade, que figuram como persistência de memórias que têm tanto de coletivas, como de individuais.

“Tudo aquilo que aprendemos e lembramos das nossas experiências, conjunto de memórias de cada um, determina cada ser “único”, por essa razão perder a memória é também perder a identidade.” (Trindade, 2014)

4.4.1-Exposição Chamusca em Fragmentos

A participação no projeto Memória digital, e workshops de Serigrafia e Cianotipia e Animação realizados em parceria com a associação Tempos Brilhantes, culminou na participação de uma exposição promovida pelo Município da Chamusca de nome “Chamusca em Fragmentos,” com a curadoria de César Paredes e Camila Celis, parceiros AEC, através da Associação Tempos Brilhantes. A exposição foi realizada num antigo lagar de azeite da vila, transformado num espaço de *co-working* e de exposições.

O conteúdo da exposição consolida um conjunto de colaborações que ocorreram entre o grupamento de escolas da Chamusca, a Associação Tempos Brilhantes, a universidade sénior de Vale cavalos e o município da Chamusca. O curso de Multimédia teve uma importante

participação neste projeto, tendo produzido diversos materiais, maioria criados no âmbito desta unidade curricular, fotomontagens, animações, rotopia, captação de som para Teatro radiofónico, peças gráficas, stencil, cianotípias, desenho e ilustração digital.



Figura 27- Exposição Memória Digital



Figura 28- Qrcode video rotoscopia – Entrada de touros Chamusca



Figura 29 –Qrcode Teatro Radiofónico- com Universidade Senior e AEC..EXP.Chamusca em Fragmentos

4.4.2- Atividade - Obras da Obra

Esta Atividade, foi desenvolvida na turma do 10º B, pertencente ao curso técnico de Multimédia, inserida na Disciplina de Projeto de Produção Multimédia, consistiu num projeto visual, que compõe uma reflexão sobre as mudanças que acontecem no espaço físico da escola, que se encontra a ser intervencionado. Aos alunos foi requerido que através do olhar da lente, expressassem a sua visão e exploração do espaço escolar enquanto este é alterado. Ao recorrer a elementos técnicos da fotografia como a obturação, exposição e abertura, juntamente com as regras de composição como a proporção áurea e diferentes ângulos, e profundidade de campo, os alunos efetuaram um portefólio individual, posteriormente consolidado através de uma atividade de grupo, numa exposição fotográfica coletiva que teve lugar na escola. Sendo realizada no final do ano letivo, a exposição teve um impacto muito positivo na comunidade escolar ao demonstrar que os processos de transformação podem conter em si alguma beleza, mesmo quando apenas os encaramos como transtornos ou constrangimentos. Um dos fatores que se regista como muito interessante foi a interação com os trabalhadores das obras convidados a visitar a exposição e a reverem de uma forma artística a sua profissão. Os mesmos ficaram muito agradados com a homenagem prestada ao seu trabalho, que dizem ter sido valorizado por este projeto, e que os colocou em contacto com os alunos da turma do 10 B, fomentando assim uma troca de ideias e experiências.



Figura 30- Resumo da Exposição Obras da Obra

Capítulo V- Discussão e Análise de Resultados

Segundo Perrenoud (1999, p 9), avaliar é criar, hierarquias para orientar e certificar, mas é também, no entanto, privilegiar o modo de estar em aula e no mundo ao contemplar diferentes características e competências.

Segundo Pighin e Santos (2016) a década de 60 do século XX, evidenciou uma abordagem que integrou a avaliação no paradigma qualitativo através de pressupostos de intersubjetividade e de compreensão, sendo a ênfase colocada no processo de ensino e nos resultados a longo prazo. Segundo os autores, enquanto processo, a avaliação passa a consistir na emissão de um juízo de valor, ao funcionar como modelo de resposta a um processo que exige uma negociação constante e a consideração além dos resultados, dos antecedentes, dos processos e dos juízos), como uma estimação global ou uma determinação do mérito ou valor de uma coisa, libertando-a do critério dos objetivos e situando a resposta, sobre o que é avaliar, nas questões que contrastam em função dos interesses existentes e dos itens a avaliar. Assim a avaliação deve de atuar baseada na descrição e interpretação dos contextos tendo em conta a sua valorização. Quer isto dizer, que o ato de avaliar exige uma construção contextualizada e social integrada num todo, cuja parte, seja, medida e identificada, auscultando a participação de todos os agentes envolvidos no processo.

Segundo Silva (2017) A avaliação só deixará de ser autoritária se atuarmos sobre o modelo social e a sua conceção teórico-prática, ao assumir um posicionamento pedagógico que resgate da avaliação a sua essência constitutiva. Para a autora, isso consiste numa avaliação educacional voltada para a transformação, assente numa função diagnóstica para auxiliar o aluno no seu processo de competência e crescimento para a autonomia.

Neste sentido «Cabe ao professor desenvolver um conjunto de práticas intencionalmente pensadas para facilitar a apropriação, por parte dos alunos dos critérios de avaliação» (Santos, 2008)

Para Ferreira (2007) antes de ser um processo administrativo ou pedagógico a avaliação é antecedida por um ato de comunicação. Sendo a avaliação sustentada em evidências, o professor que não comunica eficientemente o que é pretendido, e como será avaliado, estará a comprometer o propósito que a mesma serve.

Santos e Pinto, (2018) referem:

“Um processo de comunicação exige que ambos os intervenientes partilhem um mesmo código linguístico e sistema de representações de modo a que se possam entender”(Santos e Pinto, 2018)

Não agradamos a todos, mas a todos nos damos por igual, com todos queremos comunicar, mas nem sempre a todos chegamos, e nem todos sempre ouvimos, mas tentamos, porque a nossa missão não é a de agradar, mas sim escutar, para nos posicionarmos em pleno enquanto educadores, e assim, planejar construir e partilhar, crescer e fazer crescer, através de experiências que se traduzam em aprendizagens e valorizem o aluno, conferindo-lhe competências de, e para o futuro. Contudo a validação destas competências carece de uma uniformidade que apenas pode acontecer através da clara explicitação dos critérios.

“Qualquer avaliação é meramente um meio de recolher evidência sobre a aprendizagem. É o uso dado a essa evidência que distingue o formativo do sumativo, embora naturalmente os métodos usados e as interpretações dos resultados possam diferir de acordo com os usos pretendidos.” (Black 2013)

A clarificação dos pedidos avaliativos, através da explicitação dos critérios, é uma peça fundamental na avaliação entendida como uma construção social. (Santos e Pinto, 2018)

Embora a avaliação cumpra diversas funções sociais, de controlo sobre a política ou o planeamento educativo, as próprias funções pedagógicas constituem a legitimação mais explícita da sua implementação. Neste sentido, a avaliação serve como meio de diagnosticar a situação anterior do aluno, para detetar problemas no processo de aprendizagem e avaliar o resultado desse processo. Fornece diretrizes para trabalhar e gerir, fragilidades e expectativas, ao prever comportamentos e orientar a formação. Permite a adaptação das estratégias às características pessoais dos alunos, fortalecendo a aprendizagem, ao atuar tanto na consolidação do que é lembrado, quanto na criação de estilos de aprendizagem que ativamente permitam construir novas lembranças. A avaliação é um momento essencial para obter um feedback sobre as práticas desenvolvidas estratégias e metodologias empregues, permite identificar e melhorar os pontos fracos, enquanto celebra os pontos fortes, dando-lhes consistência. Permite trabalhar a motivação dos intervenientes em continuidade, ao promover boas práticas, como afirma Leandro (2002) é uma fonte de valor acrescentado no que diz respeito ao conhecimento das realidades em análise.

Neste sentido a avaliação constrói-se a partir do diálogo entre os diferentes agentes durante o processo de ensino/aprendizagem sendo um reflexo da interação dos mesmos num meio/contexto específico que gera objetos que espelham essa interação.

5.1- Ouvir os alunos PES

Choen e Fradique (2018) referem que a tecnologia desempenha um importante papel ao permitir um feedback sistemático e em tempo real, o que é fundamental para a regulação da aprendizagem. Durante o processo de avaliação da PES e da Unidade Curricular apresentada, foram aplicados vários instrumentos com um intuito avaliativo, que permitiram efetuar uma recolha de testemunhos dos alunos relativamente ao trabalho desenvolvido na PES. Os momentos de autoavaliação e autorreflexão foram acontecendo ao longo de todo o ano, contudo no final último semestre de aulas, foram recolhidas em formato de entrevista vídeo, as avaliações (feedback) com o ponto de vista dos alunos, mediante o trabalho efetuado em diferentes situações, Participação na vida Escolar, Lecionação PES, aulas e Workshops HAD. Pretendeu-se que este procedimento fosse um momento de reflexão, consolidação de memória do trabalho desenvolvido e das experiências vividas. Consideramos que os testemunhos dos alunos adquirem valor como um instrumento de avaliação para ambas as partes, ao transformar a avaliação num processo de diálogo e comunicação colaborativo e reflexivo e por consequência num outro momento de aprendizagem. O desenrolar do processo de recolha foi composto de diversas etapas: num primeiro momento, foi entregue aos alunos um documento para que os pais cedessem autorização para as filmagens, documento que explicitava o contexto e propósito das entrevistas; num segundo momento, utilizou-se uma aula de iluminação da disciplina de Técnicas de Multimédia para criar um *setup* de iluminação para as entrevistas, aproveitando a oportunidade de transformar esta etapa em mais um momento de aprendizagem, como referido. Ao longo do processo, os alunos assistiram e colaboraram na criação das entrevistas dos colegas, e assim trabalharam novas competências.

Naquele momento, ao receber o *feedback* dos alunos, sentimos confirmada uma já existente observação, relativamente às suas dificuldades de expressão, à sua timidez, à dificuldade na organização do discurso e no recurso a um vocabulário diversificado. Ao longo do processo procurámos manter as entrevistas num regime semiestruturado, por forma a valorizar uma abordagem informal, contudo dirigida, que igualmente avaliava, ao questionar os alunos sobre a sua posição perante situações específicas de aprendizagem, pedindo aos alunos que explorassem os seus pontos de vista sustentados nas suas vivências e experiências.

A metodologia aplicada às entrevistas, procurava reportar experiências genuínas dos alunos, como refere Vilelas (2020) «as entrevistas semiestruturadas combinam perguntas

abertas e fechadas, onde o entrevistado tem a possibilidade de relatar as suas experiências vivências sobre o tema proposto.» (Vilelas, 2020)

Esta abordagem mais informal de avaliação reveste-se de extrema importância, porque acreditamos que o aluno deve sentir a liberdade de ter uma voz para fazer a sua apreciação de forma fundamentada e apresentá-la ao professor, que consigo trabalha e colabora diariamente na construção da sua educação. Acreditamos também na importância deste momento, do ponto de vista pedagógico, porque nem todos gostam e concordam com o mesmo, mas todos aprendem a respeitar a visão do outro, assim promovendo atos democráticos e uma escola inclusiva, diversificada e tolerante. Podemos citar as palavras atribuídas a Sydney J. Harris: «*The whole purpose of education is to turn mirrors into Windows*» (livremente traduzidas para português como “todo o propósito da educação é transformar espelhos em Janelas”) para reestruturar e ampliar esta metáfora, referindo que avaliar o ato de educar, se traduz no transformar de janelas em horizontes.

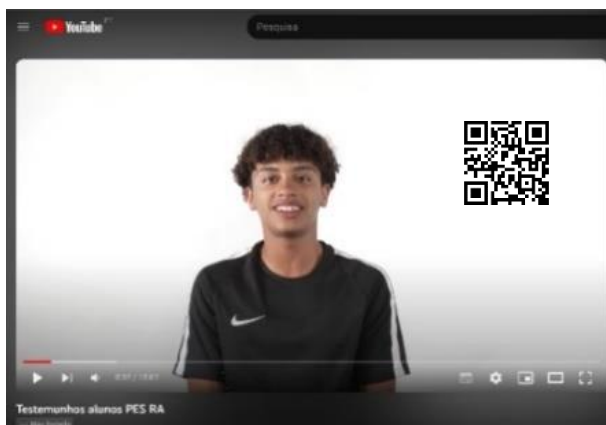
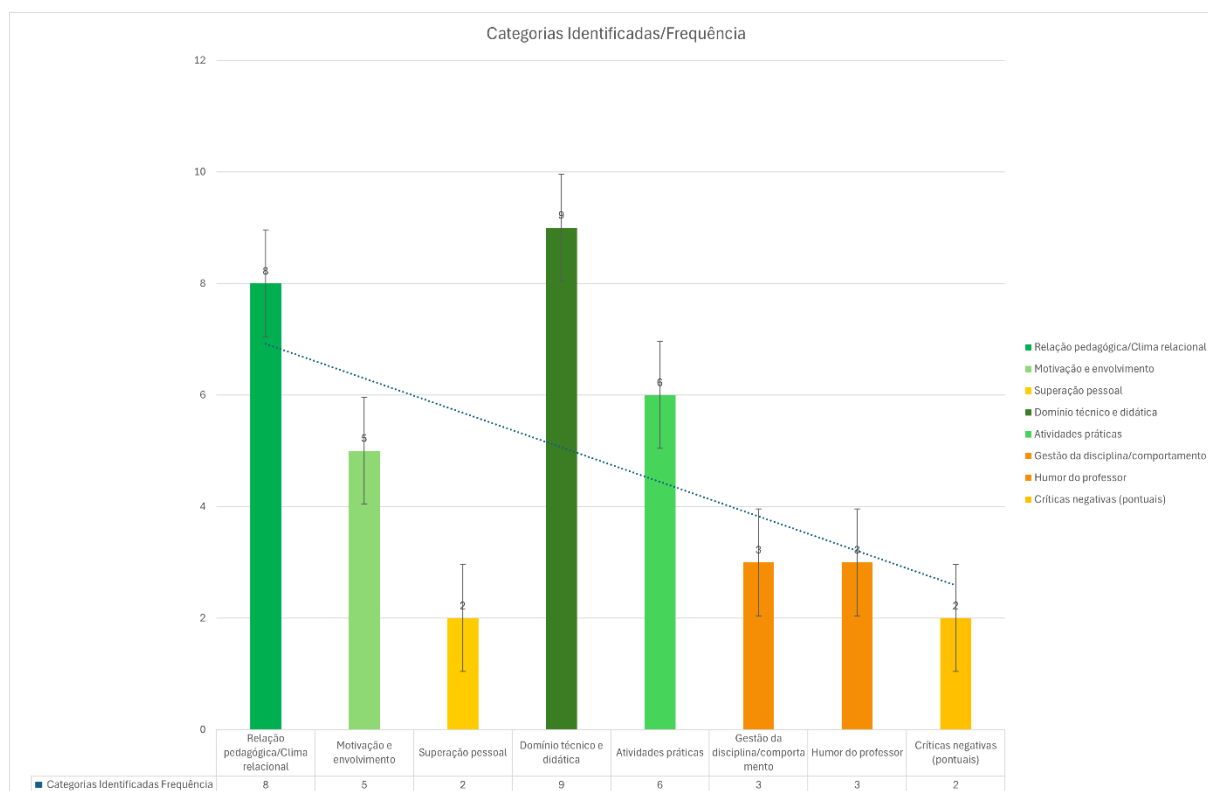


Figura 31- Qrcode Testemunhos Alunos- QR code de Acesso ao vídeo

Posto isto efetuámos a transcrição dos testemunhos dos alunos e o levantamento dos dados contidos respeitantes à atuação do professor e competências desenvolvidas na implementação desta Unidade Didática. O levantamento efetuado permitiu gerar um gráfico de barras que identifica as diferentes categorias referidas no discurso dos alunos e a frequência com que as mesmas são referidas dentro da amostra.



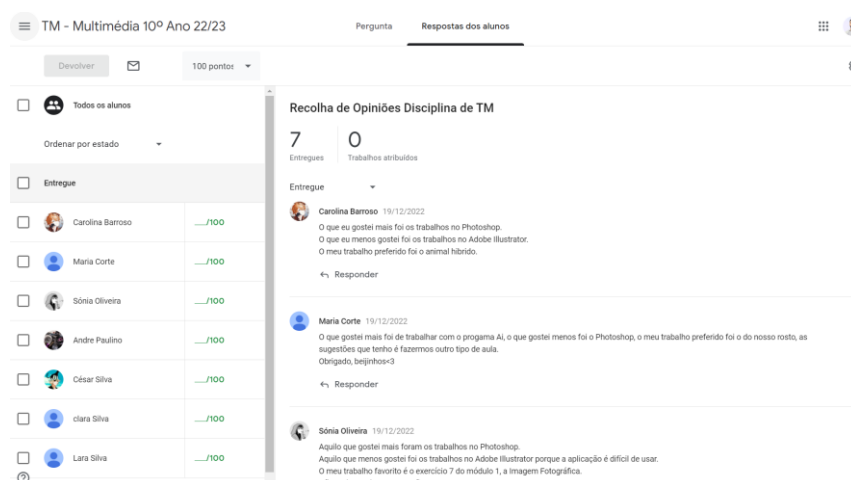
Os dados apresentados no gráfico "Categorias Identificadas/Frequência" foram recolhidos no âmbito da avaliação efetuada à atuação docente aquando da sua intervenção no decorrer de estágio Prática de Ensino Supervisionada (PES). A recolha e análise das informações basearam-se na metodologia de investigação-ação, que orientou toda a intervenção pedagógica, permitindo uma articulação crítica e reflexiva sustentada em diferentes ciclos que originaram momentos de teoria e prática. Como instrumento de recolha de dados, foram conduzidas entrevistas em formato de vídeo com os alunos que participaram diretamente numa intervenção que ocorreu no estágio (PES). A mesma consistiu na implementação de uma unidade Didática suprarreferida que visava a aplicação de diferentes processos e técnicas analógicas e digitais com vista a melhorar a aprendizagem dos alunos consolidando as suas competências técnicas e humanas. Os testemunhos, ricos em conteúdo descritivo e interpretativo, revelaram como os alunos experienciaram a abordagem didático pedagógica implementada, sendo que a análise dos testemunhos permitiu assim identificar categorias centrais relacionadas à atuação docente, como dinâmicas de sala de aula diversas e múltiplos processos de ensino-aprendizagem. As categorias contemplaram aspetos tanto técnicos, quanto socio emocionais da docência, o que permite uma leitura abrangente sobre os elementos que são valorizados no exercício da profissão. A categoria mais mencionada foi "Domínio técnico e didática" com (9 ocorrências),

que reflete a valorização do domínio do conteúdo e da capacidade de ensinar com clareza, estrutura e criatividade. Os alunos reconheceram o esforço do professor em tornar as aulas de fácil compreensão, organizadas e adaptadas às suas necessidades, o que evidencia o impacto direto das competências pedagógicas e organizacionais na construção do conhecimento pela organização curricular. Destaca-se ainda a "Relação pedagógica/Clima relacional" (8 ocorrências), que evidencia a importância do vínculo estabelecido entre professor e alunos. Muitos testemunhos ressaltam a empatia, o respeito, saber escutar do docente, como fatores determinantes para o sucesso do projeto implementado. A presença desta categoria indica que o processo educativo é, acima de tudo, uma experiência relacional, onde professor e alunos constroem significados conjuntamente, o que conduz a uma transformação de parte a parte. As categorias "Atividades práticas" (6 ocorrências) e "Motivação e envolvimento" (5 ocorrências) revelam a potência de estratégias pedagógicas ativas na promoção do interesse e da participação dos alunos. Os relatos destacam que as atividades foram significativas justamente por permitirem vivências concretas, colaborativas e interativas. Saber cativar os alunos, influenciou diretamente o desenvolvimento do professor em formação, que, ao observar as reações dos alunos, modificou e ajustou a sua prática. Outros elementos, como "Gestão da disciplina/comportamento" e "Humor do professor" (3 ocorrências cada), apontam para a complexidade da convivência em sala de aula. A gestão da disciplina foi reconhecida como equilibrada, baseada em diálogo e respeito mútuo. O uso do bom humor, mencionado positivamente pelos alunos, serviu como recurso para aproximar o professor dos alunos, criar um ambiente leve e favorável à aprendizagem. Por sua vez, as categorias "Superação pessoal" e "Críticas negativas (pontuais)" (2 ocorrências cada) apareceram em menor frequência, mas não menos relevantes. Alguns alunos reconhecem desafios iniciais que foram superados ao longo da intervenção, quer pelos alunos como pelo professor. Sendo que consideram que o professor foi pouco rígido no que diz respeito a questões disciplinares. As críticas, ainda que pontuais, ofereceram pistas importantes para o aperfeiçoamento da prática docente e demonstraram de igual modo a abertura dos alunos para contribuir de forma construtiva no processo formativo. A linha de tendência decrescente no gráfico demonstra que a maior parte dos testemunhos se concentrou em categorias que valorizam diretamente a ação e postura do professor, especialmente no que diz respeito à clareza, organização, relação interpessoal e envolvimento ativo.

Em síntese, os dados analisados indicam que a formação docente ganha força, através do diálogo que ocorre com os alunos e no contexto real da sala de aula, mas também em

contextos informais e profissionais. São apontados como aspetos mais valorizados na atuação do professor, os que remetem para o domínio técnico e construção de relações humanas positivas. A prática de ensino supervisionada (PES), sustentada pela metodologia de investigação-ação e enriquecida pelos testemunhos dos alunos, evidência, que as aprendizagens mais significativas surgem do diálogo entre professor e alunos, através de uma relação viva e colaborativa que permite construir saberes ao abrir caminho para a superação de desafios. Isto conduz a transformações a nível pessoal e profissional, que consolidam carácter e fomentam competências. Os dados recolhidos reforçam também a necessidade de uma formação docente integral, que contemple o desenvolvimento de competências cognitivas, práticas e socio emocionais, que promovem não apenas o saber ensinar, mas também, o saber conviver e inspirar através da aplicação de práticas pedagógicas concretas que conduzam à promoção de estímulos positivos que procurem despoletar criatividade e inovação nos alunos.

5.2-Plataforma Classroom na avaliação.

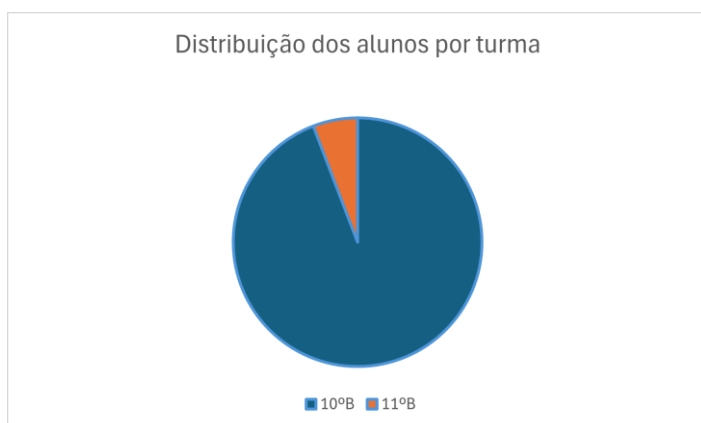


A plataforma Classroom foi utilizada como um instrumento de avaliação e comunicação, e permitiu expedir enunciados dos exercícios, com as devidas referências e tutoriais, e de igual modo obter feedback na recolha de opiniões dos alunos relativamente aos trabalhos elaborados integrados na leção PES. Esta foi uma ferramenta fundamental para compreender quais os exercícios com maior popularidade e quais as atividades que mais impactavam nos alunos. Pode consultar-se o Anexo T onde se mostra o *feedback* dos alunos da turma do 10º B relativamente ao trabalho desenvolvido na disciplina de Técnicas de Multimédia, que contou com a introdução da UC. A plataforma afirmou-se assim como uma ferramenta de grande importância, ao

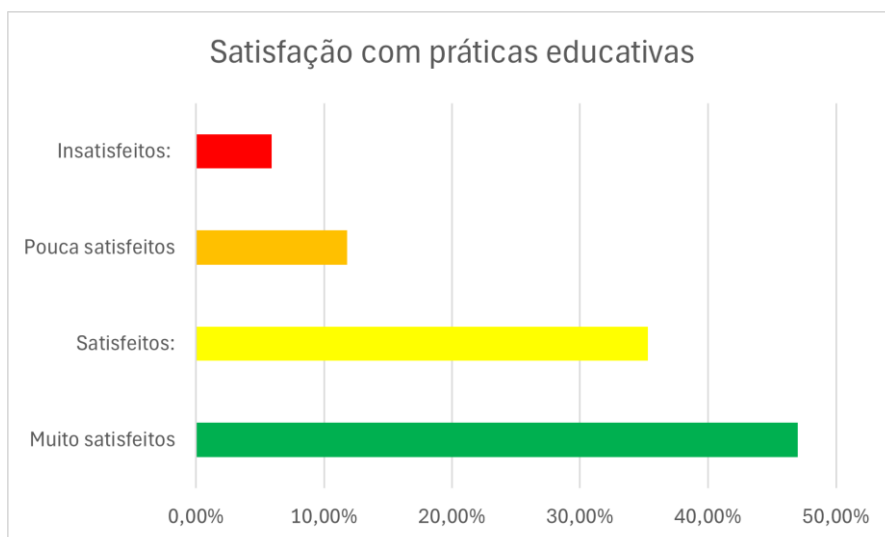
conferir responsabilidade no cumprimento dos prazos. Efetivamente, sendo uma plataforma de *Learning Management System* (LMS), permite agendar entregas e registrar quando os prazos são ultrapassados, levando a que os alunos desenvolvam um maior sentido de atenção e responsabilidade para com este parâmetro.

5.3- Google Forms

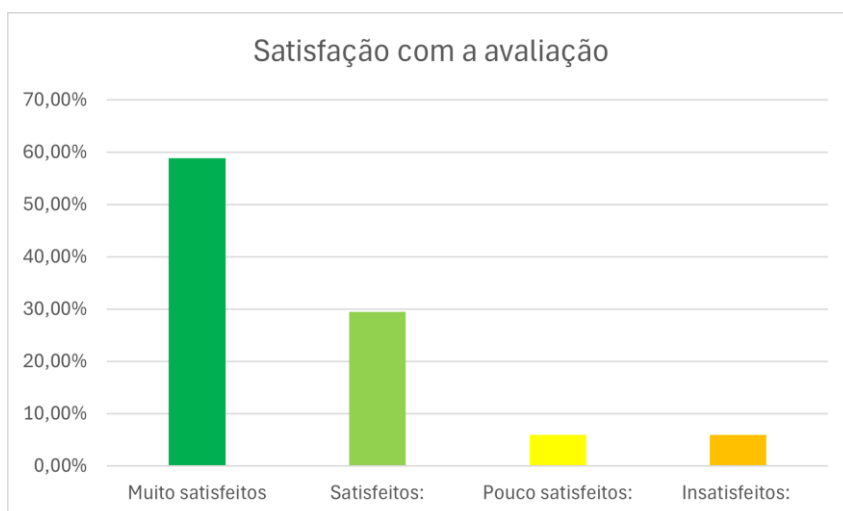
O Google Forms Cf. Anexo M afirmou-se também como uma importante ferramenta de recolha de dados, que ao longo do ano permitiu auscultar alunos, docentes, *stakeholders* e restante comunidade educativa, obtendo *feedback* em diversos aspetos relacionados com o Ensino Profissional AEC, mais especificamente no concernente ao trabalho desenvolvido no Curso de Multimédia ao longo de todo o ano. Os dados recolhidos no âmbito da certificação EQAVET, não só auxiliaram na construção da Unidade Didática, como igualmente permitiram avaliar o trabalho, sobretudo nas disciplinas técnicas, impactando nas mesmas em diferentes níveis. Os professores puderam obter um recurso de informação que permitiu verificar os resultados da aprendizagem a diferentes escalas, ajustando metodologias e estratégias às necessidades verificadas. No que respeito ao feedback dos alunos foi igualmente possível uma recolha e análise de dados no que respeita à sua percepção sobre as questões relacionadas com o Curso Profissional técnico de Multimédia através do “Questionário de Avaliação Curso Técnico Profissional Multimédia do Agrupamento de Escolas da Chamusca - 2022/2023 – Alunos” Anexo E, aplicado aos do Curso Técnico Profissional de Multimédia do Agrupamento de Escolas da Chamusca, no ano letivo de 2022/2023, que contou com a participação de 17 alunos, dos quais 47,1% pertencem ao 10ºB e 52,9% ao 11ºB. Não houve respostas registadas por parte dos alunos do 12º ano, o que limita a representatividade desse grupo no inquérito



No respeitante às práticas educativas, os resultados mostram que 82,3% dos alunos se encontram satisfeitos (35,3%) ou muito satisfeitos (47,0%), enquanto apenas 11,8% demonstraram pouca satisfação e 5,9% mostraram-se insatisfeitos. Este resultado demonstra uma opinião francamente positiva quanto à qualidade do ensino, à clareza das explicações e à adequação dos métodos pedagógicos utilizados.

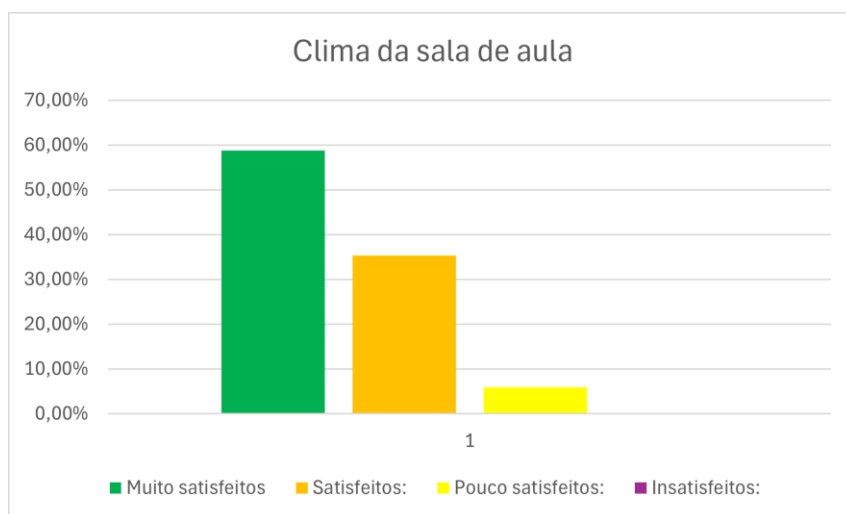


No respeitante à componente de avaliação, observou-se uma distribuição semelhante: 88,2% dos alunos consideram-se satisfeitos (29,4%) ou muito satisfeitos (58,8%), com apenas 5,9% pouco satisfeitos e 5,9% insatisfeitos. Este dado reforça a ideia de que os critérios e instrumentos de avaliação aplicados são percebidos como justos, coerentes e transparentes.

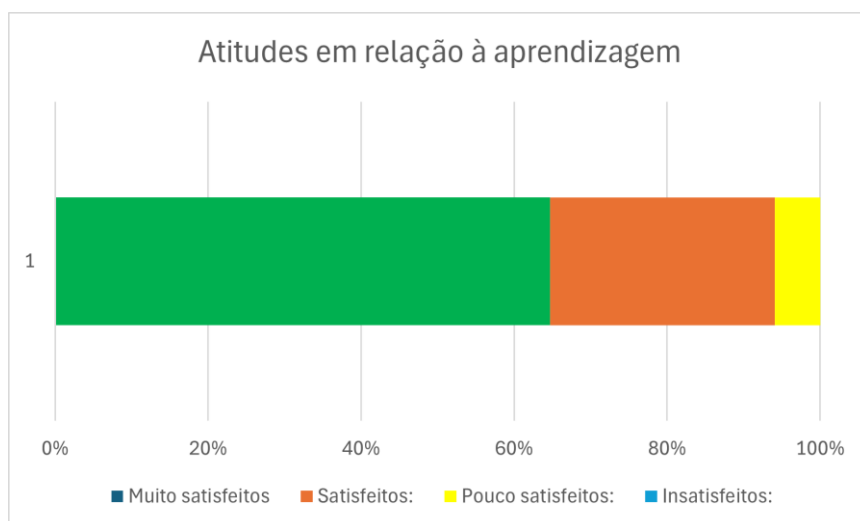


Em relação ao clima da sala de aula, destaca-se que 94,1% dos alunos afirmam estar satisfeitos (35,3%) ou muito satisfeitos (58,8%), enquanto apenas 5,9% se mostraram pouco satisfeitos, e

nenhum aluno expressou insatisfação. Estes dados refletem um ambiente escolar positivo, assente no respeito, no apoio mútuo e numa relação saudável entre alunos e professores.



No concerne às atitudes dos alunos em relação à aprendizagem, também foram avaliadas positivamente. 94,1% dos alunos afirmam sentir-se satisfeitos (29,4%) ou muito satisfeitos (64,7%) com a sua autonomia, capacidade de resolução de problemas e motivação pessoal. Apenas 5,9% manifestaram pouca satisfação, não havendo registo de respostas negativas.



No campo das respostas abertas, os alunos destacaram como aspetos positivos o ambiente calmo da escola, a disponibilidade dos professores, a qualidade dos materiais e a construção de novas instalações. Foi também sublinhada a competência da direção escolar. Contudo, surgiram também sugestões de melhoria importantes, como a necessidade de aumentar o número de computadores fixos disponíveis, melhorar a qualidade das refeições servidas na cantina e tornar as aulas mais interativas, evitando atividades excessivamente centradas na cópia de conteúdos.

Foi ainda referida a importância de ter mais em conta a opinião dos alunos na gestão escolar. Em síntese, a avaliação dos alunos ao curso de Multimédia é amplamente positiva, com percentagens superiores a 80% de satisfação em todos os domínios avaliados. Apesar disso, existem áreas específicas que exigem atenção, nomeadamente ao nível dos recursos materiais e das metodologias de ensino. Estes dados representam uma base sólida para reforçar boas práticas e implementar melhorias concretas, valorizando a voz dos alunos.

5.4- Sumário da avaliação

Consideramos mediante todos momentos que compõem o ato avaliativo e o formalizam, fundamental proceder a uma inequívoca explicitação do propósito que têm em base as ações ou procedimentos que são alocados. Uma boa nota não é relevante se o aluno não compreender o percurso que motivou a sua atribuição, e se não reconhecer que esse percurso foi construído gradualmente, no seu crescimento, a par com o outro e com a comunidade. Vemos a avaliação, não como um fator de exclusão, como muitas vezes é encarada – aprovado, ou não –, mas como um fator de motivação. Esta advém do *feedback*, enquanto ativo de estímulo. Sadler, (1998) refere-se ao mesmo como o «mais poderoso mediador para melhorar o desempenho». Aferimos assim que avaliar não pode ser um ato exclusivo do professor, e que a avaliação em muito acontece diluída na prática diária, em cada ato, em cada gesto, porque avaliar e ser avaliado é saber comunicar e saber escutar, estar sensível ao outro e ao meio. Como refere Astolfi (1997) «(...) a didática das disciplinas interessa-se cada vez mais pelo erro e tenta compreendê-lo». O erro é uma ferramenta, um recurso, que permite ter acesso aos mecanismos de pensamento de quem aprende, neste sentido a avaliação não se pode focar apenas em apontar erros, deve por sua vez, integrá-los de forma didática nos mecanismos, que auxiliam a aprendizagem, para assim, melhorar os instrumentos que a avaliam, e almejar melhores resultados.

Considerando os resultados obtidos neste estudo, que pretendia incentivar e melhorar as práticas de ensino/aprendizagem através da educação pela arte, da criatividade e da inovação, podemos afirmar que constatámos uma boa aceitação dos alunos para desenvolver as tarefas e práticas propostas. Nestas, complementavam-se os processos digitais e as técnicas multimédia com técnicas analógicas, através de um movimento de migração, reforçando a importância da aplicação da arte da tecnologia em diferentes momentos de envolvimento, como resposta às necessidades inicialmente aferidas. Com este estudo gerámos diferentes níveis de interação, quer pela coordenação, combinação ou fusão disciplinar, que por meio de metodologias ativas,

que permitiram promover espaços para a colaboração e experimentação. Enquanto estratégia, estes momentos e tarefas, germinaram situações de aprendizagem e discussão que aproximaram os alunos dos seus pares e comunidade, estimulando a comunicação entre diversas turmas, fomentando partilhas e entreaajuda, algo que até ao momento pouco acontecia. As atividades desenvolvidas, tanto na escola como fora dela, reforçaram o eixo tecnológico e permitiram aos alunos melhorar competências técnicas e tecnológicas, ao adquirirem e reforçarem a sua confiança, inclusive no caso de turmas do 12º ano que passaram a contemplar projetos futuros, como a progressão estudos, ao olharem para o Ensino profissional como uma porta de entrada e não como de saída. No que diz respeito à turma intervencionada no decorrer da PES, a turma do 10º B, onde foi introduzida a Unidade Didática FAINA, e aplicados os materiais didáticos, constatámos um crescimento pessoal e maior abertura dos alunos, vendo assim reforçado o eixo sensível. Consideramos, que esta investigação acresceu valor, perante uma turma que se encontrava isolada, pior que isso, se autoisolava. Por muitos dos alunos da turma terem efetuado percursos escolares alternativos, sentiam-se marginalizados, chegando infelizmente ao ponto, de em inúmeras situações se referirem a si mesmos como «burros». Esta abordagem negativa viu-se, contudo, anulada, quando compreenderam que o trabalho artístico e técnico que desenvolviam, era apreciado, detinha valor, sendo elogiado quer pela comunidade escolar, quer pelas empresas e entidades parceiras com as quais os alunos colaboraram ao longo do ano letivo e no estágio FCT. Neste sentido, as aulas técnicas e workshops realizados, afirmaram-se como uma intervenção benéfica, que nutriu nos alunos a capacidade de aplicar ferramentas e desenvolver autonomia. Acreditamos, que o maior ganho, foi a nível humano e pessoal, não só na comunicação interpessoal dos alunos, como na sua capacidade de compreender, que nada se faz sozinho, e que necessitamos de um feedback constante concedido pela visão do outro, e do seu ponto de vista, que embora possa não ser semelhante ou próximo do nosso, é sempre bem-vindo, e acresce valor a um trabalho, a um projeto. Através da Formação em Contexto de Trabalho (FCT) configurou-se a oportunidade de atuar em diversos cenários, desde eventos desportivos, comunitários, estágios em Artes Gráficas, momentos de produção de Audiovisuais e multimédia. Deste modo vemos reforçadas duas situações muito importantes para a educação no futuro: uma, consiste na relação com as empresas e entidades enquanto investidores no capital humano, ao possibilitarem momentos de formação aos alunos; outra, porque os alunos naturalmente podem retribuir, sendo esse retorno efetivo, no seu ingresso nas empresas enquanto profissionais qualificados.

Damos por verificado que a escola é um lugar de experiências de experimentação, mas, como afirma Neto (2022) está a ficar despersonalizada despojada de natureza e de humanidade, é cinzenta e de betão. Mudar isso, porém, carece da participação de todos os intervenientes e agentes, para bem servir o futuro da humanidade, a sua biologia. Esta pesquisa permitiu compreender que todos ganham, quando a escola se torna um espaço mais sensível, tátil, um espaço de texturas e camadas, que se estende para a natureza e património que a rodeia. Constatamos igualmente, que por vezes, a necessidade de preencher demasiada burocracia, em detrimento de apenas efetuar uma boa planificação, afeta a capacidade dos docentes, organizarem atividades que valorizem, algo «belo ou valioso» que às vezes está ali tão perto, um museu, uma fundação, uma casa, típica, um padrão de azulejos. Por esse motivo, torna-se essencial ensinar os alunos a olhar, a notar a cultura, incitar a que os mesmos, adquiram hábitos culturais, de visitar uma exposição de conhecer processos criativos, a ser críticos em relação a esses processos, como forma de refletir sobre a própria vida, que se desenrola a par com a arte, sem no fundo, obtermos bem a certeza, de qual imita quem. Tudo compõe, um pouco de tudo, Eco (2007), afirma que numa tese, tal como num porco, se aproveita tudo. Na experiência artística educativa acontece o mesmo, tudo se aproveita, mesmo que não saibamos de imediato «para quê». Eisner refere que existe demasiada sabedoria contida nas artes, sabedoria esta, prática, fruto da prática constante. Essa prática deve fluir e ser natural. Conhecer, defender a natureza, o meio natural e cultural, torna-se cada vez mais premente, porque isso é conhecer-se a si mesmo, como afirma Morin (2012):

“O homem é, portanto, um ser plenamente biológico, mas, se não dispusesse plenamente da cultura, seria um primata do mais baixo nível. A cultura acumula em si o que é conservado, transmitido, aprendido, e comporta normas e princípios de aquisição” (Morin, 2012 p 64)

Morin (2012 p 66) continua o raciocínio, e afirma a existência de uma necessidade biológica de cultura, cuja carência afeta as funções cerebrais. Esta tem de ser suprida, como se de qualquer outro alimento se trate, ou encarada como que uma vitamina que está em falta, para estimular, o crescimento humano e a aprendizagem.

Desmurget, (2020) aborda o descontrolo da tecnologia e diz-nos que o excesso de utilização dos ecrãs drena cognitivamente os jovens. Neste sentido, a solução passa por saber como redirecionar essa tecnologia para a energização e aprendizagem. Este estudo permitiu

depreender, que num mundo cada vez mais tecnológico, a educação deve estar preparada para mediar a existência do digital, articulando-a com o meio natural, pela consciencialização e promoção do respeito, que se alcança através do saber e do fazer. Ao conhecer e reconhecer a imagética pertencente ao património local, consideramos que os alunos passaram a reconhecer e valorizar o seu meio, atuando como agentes na defesa das tradições e costumes. As exposições artísticas apresentadas confirmam um carácter de pertença, de defesa de orgulho, para com a terra e as suas gentes. Ao trabalhar com a universidade sénior, foi possível compreender que os alunos passaram a valorizar mais as narrativas, as memórias, referindo-se com surpresa perante as descobertas efetuadas com os mais velhos. Em cada ancião está toda a experiência de uma vida, que deve ser mantida e apreciada enquanto conhecimento válido. Talvez, e por mais ridículo que pareça, sem recorrer à internet já nenhum de nós no agora, seria capaz de cultivar batatas. Eu sei que se está a fazer esta pergunta a si mesmo, «Será que sei cultivar batatas?» se não souber, não faz mal, o projeto em parceria com a Associação Tempos Brilhantes “Memória Digital” pode-lhe responder a esta e outras questões, através de inúmeras evidências, que figuraram na exposição multimédia criada pelos alunos do Curo Técnico de Multimédia do AEC, de nome «Chamusca em Fragmentos». Esta foi a celebração de diversas aprendizagens e técnicas analógicas e digitais, que promoveram coordenação motora, a capacidade física, a comunicação interpessoal e acresceram competências técnicas, por via da aplicação de processos Analógicos Humanos e Digitais, que permitiram cimentar não só competências específicas descritas no PASEO, como fomentar o lado social e humano desta comunidade preservando memórias pela construção de novas. E foi a arte que permitiu fazê-lo!

Apesar dos dados EQAVET, referentes à análise do «*Questionário de Avaliação Curso Técnico Profissional Multimédia do Agrupamento de Escolas da Chamusca - 2022/2023 – Alunos*», que referem que os alunos se encontram satisfeitos com a forma como aprendem considerando que são valorizados, que a tecnologia é empregue corretamente, que os materiais didáticos são diversificados, que os professores se preocupam com o seu sucesso académico, a maior conquista ainda se encontra por descobrir, futuramente, nos atos de cada aluno, como ser humano e profissional na sua área de qualificação. Isto porque esta investigação e intervenção pedagógica no plano curricular, permitiu aos alunos desenvolver autonomia, ao compreender de dentro, pelo contacto com as empresas potenciais empregadores, como se processam os momentos ligados ao mundo do trabalho. E porque os alunos também compreenderam pelo trabalho artístico, que se tem de ser proativo na procura de soluções. Porque nem sempre corre bem, porque nem sempre temos os materiais que queremos disponíveis, porque acontecem

imprevistos, mas mesmo enumerando isto tudo, temos sempre de continuar a trabalhar a «Fazer», a perceber o que se fez, a criticar e refletir sobre o que se faz. Neste sentido podemos afirmar que existiu um grande crescimento profissional e humano que conduziu ao desenvolvimento de competência por via do trabalho artístico. Através das entrevistas efetuadas aos alunos, do levantamento e tratamento de dados recolhidos nas mesmas, foi-nos possível compreender que os alunos valorizam abordagens inovadoras, que os desafiem a criar, a ser críticos, consigo mesmos e com o meio onde se encontram, reconhecendo que o aprender acontece de diversas formas e contextos, desde que exista predisposição para abraçar o momento e a oportunidade. Verificamos também que este estudo abre igualmente caminho para novas investigações, uma vez que o modelo criado pode ser implementado em diferentes escolas, por que a cultura e a natureza estão em toda a parte, assim como os alunos questões abordadas. No que diz respeito à comunidade docente, acreditamos que este estudo tem em si uma génese, que invoca no docente um sentido de missão, ao incentivá-lo a atuar sobre o currículo, podendo fazê-lo gradualmente, até de uma forma mais comedida inicialmente, com pequenos momentos experimentais de alteração das práticas. Esta investigação apela a que professor que se torne um investigador, até das mais pequenas coisas, na sua comunidade, que perpetue memórias, que explore narrativas, que o faça com os alunos, e que estimule as suas aptidões e competências para o digital. Quando no projeto utilizamos a palavra nutrir, não nos referimos apenas aos alunos, mas também aos docentes para que não se acomodem e vivam apenas como consumidores de reformas curriculares com as quais não se identificam e que em nada lhes dizem respeito. Como as mudanças e transformações levam o seu tempo, esperamos que estudo desenvolvido imprima uma vontade de começar. Como afirmado por Pacheco (1991), o professor não pode ser um mero executor e consumidor curricular, o professor terá de exercer ação como «um profissional que analisa criticamente o trabalho que desenvolve» (Pacheco, 1991, p. 76).

Esta investigação incentiva a olhar para escola como um local de abertura para novas abordagens pedagógicas que aproveitem as valias locais e património envolvente, ao melhorar práticas, pelo enfatizar do lado humano e cimentar de um conhecimento efetivo, baseado em situações reais que atenuam as diferenças entre escola e mundo do trabalho, promovendo alunos mais preparados e atentos ao universo que os rodeia, mais comunicativos, sensíveis e humanos, que aplicam o pensamento crítico e criativo, como ferramentas para a vida. Abordagens pedagógicas que nunca devem descurar os eixos referidos neste projeto, como plataforma para a proatividade de auxiliar o desenvolvimento de um melhor clima que começa na escola e

transborda para a comunidade, numa aproximação que acontece por via de um trabalho constante e colaborativo. Prova disto, assenta quer na relação entre docente e alunos como, igualmente se espelha na relação estabelecida com entidades parceiras e *stakeholders*, que entenderam que investimento no aluno, é um igual investimento em profissionais qualificados, que acrescentam valor às empresas. Entendemos assim que um técnico de multimédia não é um mero executor de tarefas, mas alguém capaz de inovar e criativamente resolver problemas e promover soluções eficazes, para as dificuldades apresentadas, sendo verdadeiramente um artista na sua área.

Capítulo VI-Considerações Finais

Perante a questão de partida desta investigação *"Podem os alunos do ensino profissional, desenvolver competências, através de uma abordagem artística inovadora com técnicas analógicas e digitais na promoção da autonomia, criatividade e pensamento crítico, tendo em foco a imagética do património local?"* consideramos que a Educação pela Arte, manifesta pelo desenvolvimento de atividades criativas, é passível de operar como elemento agregador e transformador nas escolas, ao promover um espaço democrático composto de experimentação e reflexão, onde os alunos questionam a sua identidade e pertença ao trabalhar a imagética local. Através do enquadramento teórico, foi-nos possível analisar como a tecnologia tem impactado as novas gerações, e como inevitavelmente, isso transbordou para a prática de ensino diária. Notamos que a abordagem curricular vigente, não se encontra preparada para responder em pleno aos demais desafios que o mundo digital compõe. Compreendemos que o professor deve ser um agente de mudança, que propõe soluções, metodologias e estratégias. Existe, contudo, na comunidade docente, algum cansaço e sentimento de desvalorização, o que conduz também a alguma acomodação, fator que pode ser encarado como uma limitação para a investigação. Ao comparar a revisão inicial com o estudo empírico, recorrendo à observação de campo efetuada ao longo da PES, compreendemos a necessidade de educar para a utilização assertiva da tecnologia, para que esta seja aplicada como recurso na educação, e não apenas encarada como estratégia de alienação pelos alunos. Perante esta problemática emergente, e embora algumas escolas proíbam tecnologias, como o smartphone, não acreditamos que essa possa ser a única solução. Ao invés disso, apresentamos como alternativa a sua integração na prática pedagógica como recurso à investigação e pesquisa. Propomos alunos investigadores, que investigam e documentam a vida em várias dimensões e tempos, com recurso às tecnologias, a atuar em complementaridade com outras ferramentas em atividades e exercícios, ao agilizar e facilitar processos, por via das suas funções multimédia. Como por exemplo o smartphone, enquanto «canivete suíço digital», que permite filmar, fotografar, arquivar, criar texto e responder a diferentes níveis e fases de produção, principalmente em situações fora do convencional ambiente de aula, ao flexibilizar aprendizagens, pelo aplicar do BYOD e o *m-learning* na prática letiva. Deste modo, o professor pode diversificar instrumentos e estratégias, com processos que englobem o manual e o digital, tornando-se um mediador educativo, entre a tecnologia, aluno e meio. Contemplam-se, portanto, múltiplas dimensões, que se intercetam, através de instrumentos diversificados, empregues como forma de melhorar a qualidade da

abordagem pedagógica, ao intervir na escola e na comunidade. A ligação entre o que são conteúdos a ministrar, e aproveitamento da tecnologia para registar a experiência profissional em contexto de aprendizagem, reitera, tanto no planeamento, como na capacidade de adaptabilidade, quer por parte do docente, quer por parte dos alunos, uma presente noção da necessidade de existir equilíbrio entre o que se aprende, faz e aplica, em contexto de aula e de trabalho. Algo que, apenas com a prática diária e experiência de vida se alcança. A introdução de informações provenientes de diferentes fontes, nomeadamente os planos de aula, as discussões realizadas nas reuniões de pós-observação, a observação de aulas e de trabalhos dos alunos, opiniões de alunos e encarregados de educação, desempenho dos alunos, portefólios dos professores, documentos de autoavaliação, permitem estabelecer uma base de trabalho que não só organiza a forma como se ensina, mas que sobretudo, permite auscultar, testar e avaliar, o impacto de múltiplas abordagens pedagógicas em diferentes momentos e contextos. Porque, cada dia é um dia, e cada aluno um ser único, em transformação, cabe assim, ao professor a função de adaptar metodologias e estratégias, ao apropriar-se do currículo, e sugerir propostas específicas, ajustadas a diferentes necessidades. Contudo, tal só pode acontecer através de uma boa comunicação, pela introdução do diálogo na promoção de um ambiente de escola, onde se deve de incluir todos os agentes pertencentes à comunidade escolar, professores, alunos, encarregados de educação, auxiliares, etc... a operar de forma estruturada na construção de vínculos, promotores de uma cultura de pertença. Verificamos que a Arte, demonstra ser uma forma singular, de unir e aproximar pessoas, ao valorizar o lugar humano, a sua história e construção, perpetuando-se sob forma desta cultura, valorizada, pela implementação de dinâmicas criativas, que permitem ancorar a análise, discussão e reflexão, quer sobre os problemas dentro da escola, quer sobre situações que ocorrem na comunidade e nas empresas. Esta investigação sustenta que ser professor é ter a permeabilidade para transformar uma realidade pelo mapeamento de situações, ao implementar ações que mobilizam para o fazer, criar, agir e sentir, respondendo de forma emergente e flexível perante as práticas vigentes, de um tempo, que age sobre outro tempo, um presente que prepara um futuro, ao atender para com as necessidades de construção de uma sociedade, que se quer mais atenta, versada, informada e Humana. Ao longo do processo das aulas assistidas, e da implementação da Unidade Didática FAINA, foi-nos possível explorar com os alunos o imaginário visual, natural e património da sua terra, através da implementação de diferentes metodologias, que comportaram tanto a utilização de meios digitais, como práticas que privilegiaram processos manuais, analógicos e humanos. As diferentes metodologias ativas aplicadas, visaram o reforço da aprendizagem

formativa, ao encontrar no erro, questionamento e feedback, o cimentar e valorizar de técnicas e práticas. Com os workshops HAD, foi-nos permitido trabalhar a sala de aula partilhada, na qual a coadjuvância permitiu efetivar a dimensão interdisciplinar, numa repartição e reforço de conhecimentos e procedimentos entre docentes e colaboradores. As parcerias com os diferentes *stakeholders* permitiram trabalhar uma dimensão extraescola, fomentando uma aprendizagem em meio profissional, formal e informal, enriquecida por entidades e empresas que colocaram os alunos em contacto com diferentes realidades, proporcionando experiências reais, e exigências profissionais. A componente projetual e dimensão conceptual, foram um importante ponto a ser trabalhado durante a PES, quer em contexto de observação de aulas, quer na prática observada, a utilização de materiais didáticos com referências visuais ligadas à arte e história da arte e procedimentos técnicos, permitiram criar, subterfúgios de ancoragem, na promoção do fazer, sendo instrumentos facilitadores de momentos colaborativos entre turmas, ao dar um corpo conceptual, técnico e pedagógico às atividades desenvolvidas. As dificuldades encontradas ao longo das distintas intervenções e participações dos alunos de multimédia em projetos e atividades em ambientes naturais e culturais diversificados, onde executaram tarefas como a captação e edição de vídeo, a fotografia de eventos, a criação de peças gráficas, consolidou valores e atitudes, fortificando competências, por meio de um processo de crescimento motivado por resiliência e vontade de firmar o sucesso, mediante os desafios que se assomaram. A plataforma Classroom, enquanto ferramenta mediadora de projeto, permitiu trabalhar diferentes tempos, e momentos, facilitando também uma atuação assíncrona que promoveu autonomia e a flexibilização do tempo dos alunos. A recolha e análise de testemunhos em video dos alunos permitiu compreender a importância de trabalhar a proximidade o diálogo em todas as formas de comunicação com especial ênfase para a abordagem artística informal e intimista de quem observa, regista e cria. E de quem em igual modo o faz em conjunto promovendo a discussão a crítica, enfim a aprendizagem.

Ao nível de implementação do projeto de investigação, assinalamos apenas como frustração a impossibilidade de não ter efetuado o número de aulas de campo previamente projetadas, em sítios que considerámos incluir, como é o caso de aldeias avieiras, por dificuldade de obtenção de transporte, o que encerra em si outra discussão muito pertinente sobre a relação das escolas com as autarquias e os seus projetos educacionais. No decorrer desta investigação nem todos momentos foram fáceis, ou tranquilos, verificaram-se também situações disciplinares, principalmente, situações em que os alunos ficaram frustrados com resultados por esperarem que fossem diferentes, mais fáceis e imediatos, outras situações

provenientes da incapacidade de alguns alunos gerirem as suas vontades, e emoções em sala de aula, talvez remetendo ao enquadramento teórico, por serem fruto da sua geração, questão que pode ser vista como um contributo para uma outra investigação. Numa fase inicial, verificámos as turmas de multimédia muito competitivas entre si. Posto isto, procurámos ao longo desta investigação mobilizar estratégias para trabalhar a rivalidade, através de um registo mais saudável, ao procurar providenciar, momentos para gestão dessa competitividade, como foi o concurso de curtas-metragens (RE) para, transpondo a competitividade para um enquadramento educativo. O que resultou, pois, foi possível estimular sinergias entre as turmas, e proceder à formulação de equipas mistas, anulando esse isolamento e sentimento menos bom entre os alunos. Foi ainda possível observar que os assuntos externos e pessoais podem ser contaminadores do bem-estar dos alunos. Por esse motivo, é necessário trabalhar confiança e ferramentas de autoconhecimento. Trabalhar de forma criativa, permitiu valorizar o indivíduo, conferindo-lhe recursos para se expressar, através do desenvolver de um trabalho artístico, técnico, identitário, combatendo assim a indisciplina e a utilização de linguagem desadequada em ambiente sala de aula, através da promoção de um meio, que permite ao aluno extravasar e canalizar as suas emoções, transformando-as num objeto artístico, com o qual se identifica e sente orgulho. O ócio e a desmotivação são inimigos da educação, como referido no PE do AEC, que afirma a necessidade de aproximar a escola da comunidade, ao mudar o modo como a escola é vista pelos pais e familiares dos alunos, neste sentido compreendemos que a introdução de atividades manuais e práticas, funcionaram muito bem, ao conferirem ao aluno um propósito de ação, explicando em igual medida o valor e utilidade do trabalho desenvolvido no contexto escolar. Contexto este que foi transposto para fora de portas, tendo os alunos como mensageiros, ao orgulhosamente falarem do seu curso e do trabalho que desenvolveram. Os instrumentos de auto e heteroavaliação afirmaram-se ferramentas para obter o necessário feedback. Também o diálogo e comunicação ao longo do ano, aquando da prática de atividades colaborativas e diversificadas, o sentido de humor como estratégia de conexão com aos alunos, a sala de aula como espaço para a liberdade criativa e experimentação, onde se entende o erro como parte integrante do processo, foram mais valias que permitiram trabalhar o lado humano, empático, e como janela para introduzir a componente técnica, formal e curricular. Acreditamos ter sido possível contribuir para testar formas de trabalhar o conhecimento e sobretudo chegar aos alunos e conhecê-los como pessoas. Denotamos um crescimento nos alunos, nos quais verificamos um ganho emocional, um maior autocontrolo e aumento de confiança nas suas competências. Este é um fator que, em si, afirma o sucesso deste estudo e intervenção, um

crescimento de parte a parte, professor e alunos, que no fazer encontraram forma de valorizar os processos de construção e aquisição do conhecimento, promovendo o seu enriquecimento qualitativo, pela intervenção e transformação da vida local, e da comunidade em que esta pulsa, ao criar imagens, memórias, testemunhos, que dizem, falam, educam e não deixam esquecer.

7- Bibliografia

- AESM. (2021). Projeto Educativo do Agrupamento de Escolas Salvaterra de Magos. 1–56.
- Antunes, R. A. de O. (2022). Smartpholio – Portefólio com smartphone Aplicado ao Ensino Profissional [Escola Superior de Educação de Santarém].
<https://doi.org/http://hdl.handle.net/10400.15/4288>
- Bacich, Lilian, Moran, J. (2018). Metodologias Ativas para uma educação inovadora (Penso Edit).
- Baptista, C. (2021). Curricular, Autonomia E Flexibilidade Escolar, Organizacional.
- Bogdan & Biklen. (2003). Qualitative research for education: An introduction to theories and methods | Robert. Bogdan | Request PDF. In Research Gate (Vol. 4, pp. 1–51).
https://www.researchgate.net/publication/307981818_Qualitative_research_for_education_An_introduction_to_theories_and_methods
- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (1994). Investig ação qualitativa em educação - Uma introdução à teoria e aos métodos. In Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos.
- Calado, M. (2016). História e didáticas do retrato : do ensino artístico à prática nas escolas.
- Canário, R. (2008). A escola: das “promessas” às “incertezas.” Educacao Unisinos, 12(2), 73–81. <https://doi.org/10.4013/5309>
- Carlos, N. (2022). Libertem as Crianças (Contraponto (Ed.); 1o). Betrand.
- Choen, Fradique, José, A. C. (2018). Guia Para a Autonoia e Flexibilidade Curricular (R. Editora (Ed.); 1o).
- Coelho, P. M. F. (2012). OS NATIVOS DIGITAIS E AS NOVAS COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS Patrícia Margarida Farias Coelho/Pontifícia Católica de São Paulo
RESUMO : Este estudo é o resultado parcial de minhas pesquisas de pós-doutoramento desenvolvida na. Linguagem e Tecnologia, 5(2001), 88–95.
<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/textolivre/article/view/2049/7254>
- Creative Commons. (n.d.). Retrieved October 25, 2023, from
<https://creativecommons.org/%0A>
- de Paiva, J. C. (2012). Acção/Investigação em Educação Artística: em busca de uma narrativa renovada, implicada na construção pertinaz de uma democracia agonística. Revista Ibero-Americana De Pesquisa Em Educação, Cultura E Artes, 162–171.
<https://doi.org/10.24981/16470508.3.15>
- Desmurget, M. (2022). A Fábrica de Cretinos Digitais. Os perigos dos ecrãs para os nossos filhos (Lisboa). Contraponto.
- Dewey, J. (1897). My Pedagogic Creed,. EW5, 89.

- Eisner, E. W. (2003). The arts and the creation of mind. *Choice Reviews Online*, 40(08), 40-4405-40-4405. <https://doi.org/10.5860/choice.40-4405>
- Eisner, E. W. (2005). Reimagining schools: The selected works of Elliot W. Eisner. In *Reimagining Schools: The Selected Works of Elliot W. Eisner*. <https://doi.org/10.4324/9780203019078>
- Elliott, A. J., & Church, M. A. (1997). A hierarchical model of approach and avoidance achievement motivation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 72(1), 218–232. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.72.1.218>
- Fernando Hernandez. (2007). Catadores da cultura visual Proposta para uma narrativa educacional (E. Mediação (Ed.)).
- Fonseca, K. H. (2012). Investigação – Ação : Uma Metodologia Para Prática E Reflexão Docente. *Revista Onis Ciência*, 16–31.
- Foster, H. (1995). O Artista como Etnografo.
- Fragoso, A. M. de B. A. P. (2009). Formas e Expressões da Comunicação Visual em Portugal: Contributo para o Estudo da Cultura Visual do Século XX, Através das Publicações Periódicas. 643. <http://www.repository.utl.pt/handle/10400.5/1440>
- Freedman, K. (2003). *Teaching Visual Culture Curriculum, Aesthetics and the Social Life of Art*. Teachers College Press, National Art Education Association.
- Gravemeijer, K., & Cobb, P. (2013). Educational design research. In J. van den Akker, K. Gravemeijer, S. McKenney, & N. Nieveen (Eds.), *Educational design research* (pp. 29–63). Routledge.
- Grundy, S. (1982). Three modes of action research. *Curriculum Perspectives*, 2(October), 23–34.
- Heinich, N. (2014). Práticas Da Arte Contemporânea: Uma Abordagem Pragmática a Um Novo Paradigma Artístico. *Sociologia & Antropologia*, 4(2), 373–390. <https://doi.org/10.1590/2238-38752014v424>
- Jenkins, H. (2006). Jenkins, H. (2006). Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. In *Social Science Computer Review* (Vol. 26, Issue 2). <https://doi.org/10.1177/0894439307306088>
- Kemmis, Mc, T. (1988). *The action reasearch planner*. Deakin University.
- Lewin, K. (1946). Action research and minority problems. *Journal of Social Issues*, 2(4), 34–46. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.1946.tb02295.x>
- Krauss, R. (1993). Escultura no campo ampliado. 128–137.
- Lima, R. (2017). *A Escola que temos, e a escola que queremos* (Manuscrito (Ed.); 1o). Editorial Presença.
- Marques, Vasconcelos, Constança, I. (2022). The pedagogical toolbox as an artistic object An experience in the training of Visual Arts teachers. *CIVAE*.

- Martins, I. P., & Orvalho, L. (2018). Autonomia e Flexibilidade Curricular CURRÍCULO DO ENSINO SECUNDÁRIO - CURSOS PROFISSIONAIS E CURSOS ARTÍSTICOS ESPECIALIZADOS PARA A CONSTRUÇÃO DE APRENDIZAGENS ESSENCIAIS BASEADAS NO PERFIL DOS ALUNOS.
- Merlau-Ponty, M. (2005). *Phenomenology of Perception*. Taylor and Francis e-Library.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record: The Voice of Scholarship in Education*, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1177/016146810610800610>
- Morin, E. (2012). Edgar Morin Os sete saberes necessários à educação do futuro. Unesco Brasil.
- Moura, A. (2016). Aprendizagem Móvel e ferramentas digitais para inovar em sala de aula. *Jornadas Virtuais: Vivências e Práticas Das Tecnologias Educativas Aprendizagem*, June, 75–94.
- Nolasco, A. (2016). Da representação à experiência: um percurso pela paisagem na obra de João Queiroz. *Revista Croma, Estudos Artísticos*, 4(7), 135–143. http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/23761/2/ULFBA_PER_croma7_p135-143.pdf
- Nóvoa, A. (1992). FORMAÇÃO DE PROFESSORES E PROFISSÃO DOCENTE António Nóvoa (D. Quixote (Ed.); pp. 13–33).
- OECD. (2014). *Perspetivas das políticas de educação - Portugal*. Oecd, 1–26.
- Perrenoud, P. (2000). *novas-competencias-ensinar.pdf* (Convite à Viagem (Ed.)). artmed.
- Pighin, A.-S., & Santos, S. (2016). O papel da autoavaliação como processo integrante da autorregulação na aprendizagem. 1. <https://repositorio.ipl.pt/handle/10400.21/6456>
- Prensky, M. (2009). *H . Sapiens Digital : From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital Wisdom H . Sapiens Digital : From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital*. 5(3).
- Read, H. (2020). *Educação Pela Arte* (1o). Edições 70, LDA.
- Santos, L., & Pinto, J. (2018). Ensino de conteúdos escolares: A avaliação como fator estruturante. *O Ensino Na Escola de Hoje: Teoria, Investigação e Aplicação*, 503–239.
- Saraiva, N. (2022). *Direitos De Autor e Direitos Conexos*.
- Sharples, M. (2010). *Learning As Conversation: Transforming Education in the Mobile Age* Mike. August.
- Souza e Silva, R. (2016). *Fotomontagem Digital a fotografia como resultado do processo metodológico do design gráfico*. UEMG.
- Sparrow, B., Liu, J., & Wegner, D. M. (2011). Google effects on memory: Cognitive consequences of having information at our fingertips. *Science*, 333(6043), 776–778. <https://doi.org/10.1126/science.1207745>

Tapscott, D. (1998). Growing up Digital. The Rise of the Net Generation (McGraw Hill (Ed.); xII). McGraw Hill.

Toledo, R, Jacobi, P. (2013). Pesquisa-Ação E Educação : Compartilhando Principios na Construção de Conhecimentos e no Fortalecimento Comunitário Para o Enfrentamento de Problemas (p. 19). Educ.Soc.Campinas v.34,n.122,p.155-173,Jan.-mar.2013.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1590/S0101-73302013000100009>

Trindade, C. (2014). Arte e memória (Vol. 1).

Tripp, D. (2005a). Action research: a methodological introduction. Educ. Pesqui., 31(3), 443–466. <https://doi.org/dx.doi.org/10.1590/S1517-97022005000300009>

Tripp, D. (2005b). Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. Educação e Pesquisa, 31(3), 443–466. <https://doi.org/10.1590/s1517-97022005000300009>

Unesco. (1998). Educação: um tesouro a descobrir. Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o Séc. XXI. In Unesco da Comissão Internacional sobre Educação.
<http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Educação:+um+tesouro+a+descobrir.+Relatório+para+a+UNESCO+da+Comissão+Internacional+sobre+Educação+para+o+século+XXI#0>

Unesco. (2015). Declaração de Incheon: educação 2030: rumo a uma educação de qualidade inclusiva e equitativa e à educação ao longo da vida para todos. In Ed/Wef2015/Md (p. 5).
<http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002331/233137POR.pdf>

UNESCO. (2003). Artistic practices and techniques from Europe and North America favouring social cohesion and peace. August.

Veludo, E. C. S. (2013). Educação pela Arte: um contributo para uma educação multicultural.

Vilelas, J. (2020). Investigação : O Processo de Construção do Conhecimento (3a).

Virilio, P. (1993). O _espaco _critico _de _Paul _Virilio _Livro _C.pdf (Editora 34 (Ed.)).

Decretos de Lei

Assembleia da República. (1986). Lei de Bases do Sistema Educativo (Lei n.º 46/86, de 14 de outubro). Diário da República. <https://dre.pt>

Assembleia da República. (2009). Lei n.º 85/2009, de 27 de agosto. Diário da República. <https://dre.pt>

Ministério da Educação. (1973). Decreto-Lei n.º 402/73, de 11 de agosto. Diário da República. <https://dre.pt>

Ministério da Educação. (1989). Decreto-Lei n.º 286/89, de 29 de agosto. Diário da República. <https://dre.pt>

Ministério da Educação. (2001). Decreto-Lei n.º 6/2001, de 18 de janeiro. Diário da República. <https://dre.pt>

Ministério da Educação. (2004). Decreto-Lei n.º 74/2004, de 26 de março. Diário da República. <https://dre.pt>

Ministério da Educação. (2017). Despacho n.º 6478/2017, de 26 de julho. Diário da República. <https://dre.pt>

Ministério da Educação. (2018). Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho. Diário da República. <https://dre.pt>

República Portuguesa. (1976). Constituição da República Portuguesa. Diário da República. <https://dre.pt>

8-Anexos e Apêndices:

Anexo A -Plano de Ação

Plano de Ação		
Etapa/Tempo	Procedimentos	Suporte\Orientação Contributos para o Relatório
1º Etapa Identificação do problema e concepção do Plano de ação JUN22 JUL 22 AGO 22	- Investigação Individual - Observação contexto escola e turma - Familiarização com documentos reguladores da política educativa da escola e referentes ao ensino da disciplina - Estabelecer de prioridades de intervenção e melhoria. - Selecionar área de atuação - Definir e justificar o Problema - Efetuar revisão de literatura - Formulação de Plano de ação - Submissão do Plano de ação ao Orientador	- Participação em seminário de acompanhamento - Organização de diário de investigação. - Discussão com orientação e pares sobre a ação relevância e exequibilidade. - Reuniões de acompanhamento de estágio na escola.
	Relatório Final- Introdução ao Contexto de investigação Revisão de Literatura	
2º Etapa Implementação do Plano de ação (1º e 2 ciclos (IA) SET 22 OUT (Imprevistos) NOV (NOVO LOCAL PES) DEZ (22) JAN FEV MAR ABR MAI (Imprevistos) (Data estimada termino) JUN JUL (23)	1º Ciclo Atuação Observação Reflexão Planificação (PES -Recolha de dados) 1º e 2ºCiclo (novo ciclo 1º reinício do processo) Atuação Observação Reflexão Planificação 3 e 4 Ciclo	- Observação de aulas e atividades e comportamentos e interações - Criação de Registos e reflexão sobre o observado - Planeamento e aplicação da unidade Didática
		Cooperação com orientador de estágio no desenho da abordagem pedagógica e prática da unidade Curricular.
AGO (inoperância) SET OUT NOV (23)	Componente do relatório Final de Estágio: - Metodologia - Análise e Interpretação dos resultados - Conclusões	

3º Etapa NOV23 DEZ 23 JAN\FEV (24)	4 Ciclo ... • Redação e conclusão do relatório • Revisão aperfeiçoamento	Sessões de Orientação Preparação de Apresentação\Defesa
--	--	--

Anexo B – Gráfico Gantt – Ciclos de Investigação-Ação



Anexo C- Documentos AESM

DISCIPLINA | TÉCNICAS DE MULTIMÉDIA | 10ºANO

Curso Profissional de Técnico de Multimédia



PLANIFICAÇÃO MÉDIO PRAZO 2022/2023

Domínio UFCD 9961 – Edição Vetorial	Subdomínio Teoria de edição vetorial. Potencialidades dos diversos editores vetoriais e aplicação em diversas situações. Programa de edição vetorial Adobe Illustrator.
---	---

Conteúdos Programáticos	Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Descritor Perfil do aluno	Experiências de Aprendizagem	Recurso de Trabalho	Avaliação	Calendarização
Software de edição de imagens vetorial: 1. Área de trabalho: Barra de opções. Caixa de ferramentas. Propriedades. 3. Trabalho com arquivos: Abrir, fechar, guardar e importar ficheiros. 4. Gestão de pranchetas. Réguas, grades e guias. 5. Arquivos. Abertura, fecho e importação de ficheiros 6. Trabalho com linhas: Desenhar linhas. Formatar linhas. Trabalhar com uniões em segmentos de linhas. Dimensionar e configurar opções em linhas. 7. Trabalho com formas: Desenhar sólidos geométricos simples. Desenhar formas a partir de pontos. 8. Trabalho com objetos: Selecionar objetos. Copiar, duplicar e eliminar objetos. Posicionar objetos. Alinhar e distribuir objetos. Rodar e dimensionar objetos. Agrupar e combinar objetos. Fundir, cortar e alterar forma de objetos. 9. Enchimento de objetos Uniforme. Padrão. Textura. 10. Trabalho com cores: Perfil de cor. Aplicar e alterar cor nos objetos. 11. Trabalho com camadas: A paleta de camadas. Criar e apagar camadas. Movimentação, cópia e bloqueio de camadas. 12. Trabalho com texto: Adicionar e selecionar texto. Procurar, editar e alterar texto. Formatar texto. 13. Adição de efeitos especiais: Reprodução em 3D 14. Impressão de documento: Impressão com gerência de cores. 15. Imagens: Guardar imagens. Guardar imagens nos formatos vetoriais. Guardar arquivos PDF. 15.1. Publicar para a web.	- Reconhecer os princípios da imagem vetorial - Utilizar a nomenclatura referente ao desenho assistido por computador. - Distinguir vetor de bitmaps. - Criar imagens vetoriais a partir de bitmaps. - Criar composições gráficas partindo de linhas, formas e objetos. - Aplicar efeitos especiais - Trabalhar e gerir pranchetas. - Criar layouts. - Utilizar as ferramentas de texto. - Salvar e exportar imagens. - Imprimir documentos. - Despertar nos alunos a curiosidade, o prazer da aprendizagem pela descoberta, o sentido crítico e a autonomia na resolução de problemas.	Conhecedor Sabedor, Culto, Informado (A, B, D, I) Crítico e Analítico (B, C, D, I) Indagador e Investigador (C, D, F, I) Respeitador da diferença do outro (B, E, F) Sistematizador e Organizador (A, B, C, D, F, I) Questionador (D, F, I) Comunicador (A, B, D, E, H, I) Autoavaliador (transversal às áreas) Participativo/colaborador (B, C, D, E, F, H, I) Responsável/autónomo (D, E, F, G) Cuidador de si e do outro (D, E, F, G)	- Apresentação aos alunos - Informar e esclarecer sobre o programa e os critérios de avaliação. - Realização de ficha de avaliação diagnóstica e respetiva correção em sala de aula. - Exposição teórica/experimental dos conceitos e técnicas com recurso a diaporamas /youtube/software - No início de cada aula rever os conteúdos lecionados na aula anterior com feedback dos alunos. - Apresentação de conteúdos multimédia significantes/utilização de exemplos similares. - Esclarecimento de dúvidas individuais e de grupo - Resolução de exercícios formativos - Projeto - Planeamento e avaliação do trabalho em função dos objetivos - Pesquisa de várias soluções para a procura duma resposta original - Expressão clara e objetiva com utilização adequada do vocabulário específico - Conceito - Domínio técnico	Saber comum - Aprendizagem colaborativa entre alunos Saber + - Sítios da internet; - Pesquisas concetuais; Articulação interdisciplinar - UFCDs da disciplina de DCA Recursos materiais (Hardware/software) - Sala equipada com computadores - Impressora - Internet - Adobe Photoshop Plataforma Teams	Avaliação Formativa: - Intervenções orais - Trabalhos experimentais - Fichas Formativas. - Participação em quizzes - Trabalhos realizados em aula. - Atitudes reveladas durante as atividades. - Grelhas de registo de observação direta. Avaliação Sumativa - Trabalho final de avaliação do módulo - Níveis de desempenho Mínimos e máximos - Trabalhos de projeto (individuais ou em grupo).	TOTAL: 60 (Tempos letivos/UFCD) Prova inicial e correção: 2 tempos Apresentação de Trabalhos: 8 tempos Planos de aula: 50 tempos

Áreas de Competência do Perfil do Aluno: A - Linguagens e textos; B - Informação e comunicação; C - Raciocínio e resolução de problemas; D - Pensamento crítico e pensamento criativo; E - Relacionamento Interpessoal; F - Desenvolvimento pessoal e autonomia; G - Bem-estar, saúde e ambiente; H - Sensibilidade estética e artística; I - Saber científico, técnico e tecnológico; J - Consciência e domínio do corpo.

Esta planificação poderá ser adaptada em função das modalidades de ensino: presencial/ misto/ a distância.

Tabela PES AESM: Observação de Aulas e Reuniões

Observação de Aulas AESM					
TURMAS	OBSERVAÇÃO DE AULAS	DISCIPLINA	UFCD/ MÓDULO	TEMPOS DISCIPLINA	HORAS ASSISTIDAS
12º I+J 90 minutos semanais	1º semestre 15 setembro/27 janeiro	Técnicas de Multimédia	UFCD 9966 – Edição 3D	50	15
		Projeto de Produção Multimédia	UFCD0437 – Criatividade em comunicação	60	25
10º J 90 +45 minutos semanais		Técnicas de Multimédia	UFCD9960 - Edição Bitmap –	65	5
					Total 45

REUNIÕES		
• DEPARTAMENTO		1 reunião mensal. quarta-feira (tarde)
• AVALIAÇÃO		1 ao fim de cada período letivo.
• PROF. ORIENTADOR		Formalmente ou informalmente -semanais.

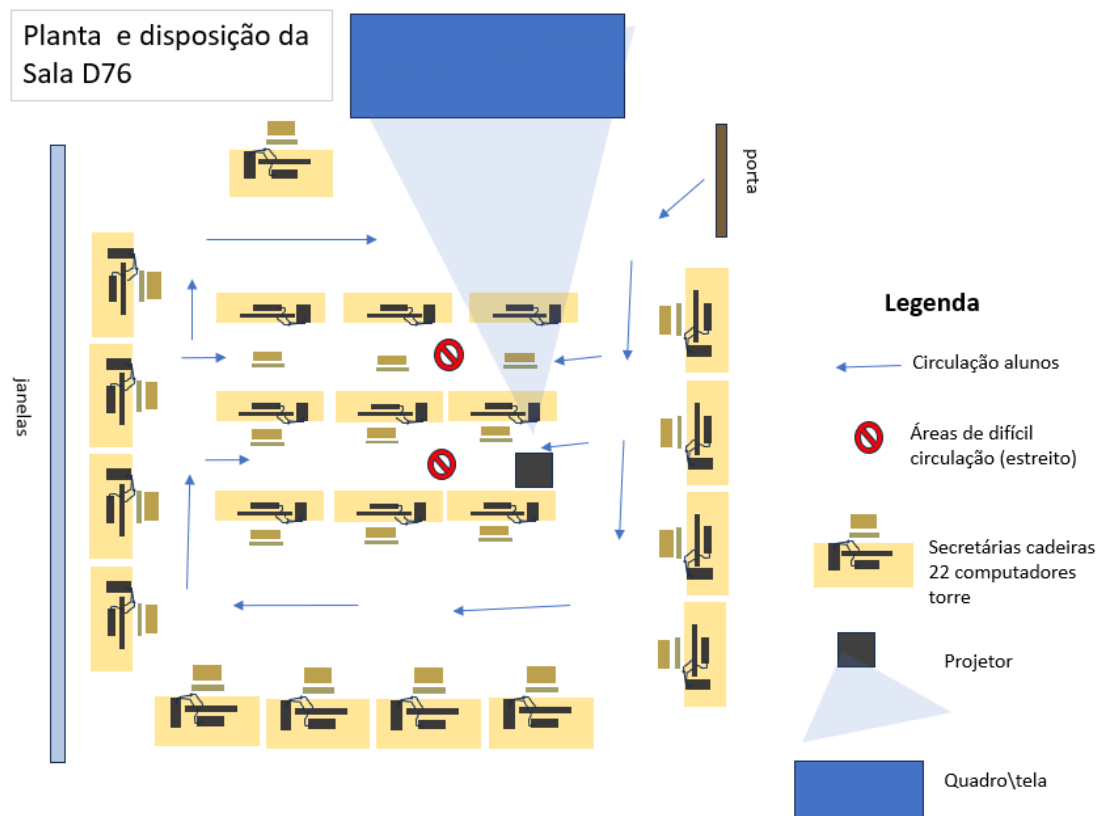
Horário Profª Teresa Fazenda

Agr. Esc. Salvaterra de Magos
 P-2120 Salvaterra de Magos
 HORÁRIOS 2022/2023
 Untis 2022
 9-09-2022 15:55

AV4	TERESA FAZENDA			Q.A.	
	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
8:30 9:20			0º0 S18 PROC.DI		
9:30 10:20			0º0 S8 PROC.DI		
10:40 11:30		0º0 S22 BIBL	0º0 S19 BIBL	10ºJ D76 TMM	
11:40 12:30		0º0 S19 BIBL	0º0 S38 AP.SITE		
12:40 13:30			0º0 S13 AP.SITE		
13:35 14:25	12º+J D76 PPM	0º0 S6 BIBL		12º+J D76 PPM	
14:35 15:25		0º0 S2 AP.SITE	0º0 S2 .TC		
15:35 16:25		0º0 S8 AP.SITE			
16:35 17:25	12º+J D76 TMM	12º+J D76 PPM		12º+J D76 TMM	
17:30 18:20					


 Horário de observação de aulas Setembro a Novembro 2022

Ficha de Observação de Aula



Informações da Turma

Turma: 12º I+J

Disciplina Técnicas de Multimédia **Módulo:**

Suário: Criação de formas primitivas e splines em 3D. Animação de formas básicas com temporização pré-definida na timeline.

Objetivos e Tarefas

-Criar pequena animação com a ferramenta texto

- Aplicar materiais • Adicionar formas primitivas e splines
- Utilizar a timeline
- Configurar a timeline
- Manipular as propriedades das ferramentas “Create”

Tarefas

1-Exercite esta animação:

- Crie um cubo no centro da vista (ou viewport) Perspective com os seguintes parâmetros: 150cm de lado divididos em 6 segmentos. Altere para a cor Azul com os seguintes valores: Saturação 255; Valor 132; verde e vermelho 0.
- Posicione na cota zero as 3 coordenadas do cubo.
- Vamos animar o cubo: Selecione o cubo com a ferramenta Select and Uniform Scale, clique em Autokey, desloque a barra de tempo até à frame 25.
- Aumente a dimensão na direção x do cubo equivalente a 4 vezes.
- A seguir, desloque a barra de tempo até à frame 50 e faça o cubo retornar à posição original. • Desloque agora a barra de tempo até à frame 75 e aumente a dimensão no eixo y do cubo o equivalente a 2 vezes. Rode o cubo sobre o eixo X 65

2. Crie uma animação com 2 segundos, no sistema PAL, recorrendo à palavra “Biblioteca” e aplique materiais. Componha/anime o texto com formas primitivas e splines.

1. Guardar os ficheiros na pasta criada com o nome: exer1_3D_aplicação.

Disposição da Sala

A disposição interfere:

- Com o movimento dos alunos?
- Com os momentos de transição?
- Com a interação professor/alunos?

Localização dos alunos com pior comportamento:

Fundo da sala

Materiais

Projetor computador, software 3D, fichas de trabalho via plataforma Teams

Adequação com as atividades a realizar:

Muito adequado sem limitações

Acessibilidade: A circulação na sala é boa no perímetro exterior, mas no centro tem pouco espaço entre carteiras e algumas extensões com o fio nas passagens.

Sonoridade da Sala de Aula – a Sala tem uma boa acústica e os alunos não são barulhentos

Fases da Aula

A professora entra na sala:

Antes dos alunos: ☒

com os alunos ☐

depois dos alunos ☐

Observações

Alunos entram ordeiramente

Os alunos entram na sala:

Individualmente ☒

Dois a dois ☐

Todos juntos ☐

Ambiente de entrada:

Existem rotinas estabelecidas? Sim

Os alunos que chegam atrasados interrompem o fluxo da aula? Sim

Preparação para a Aula e Conteúdos

Há rotinas estabelecidas quando se sentam? Sim

É apresentado o plano de aula aos alunos? sim

São comunicados os objetivos da aula? Sim

Atividades: Exploração interface 3D studio Max

Descrição: Os seguem no seu software a demonstração das tarefas executadas pela professora e transmitidas por via de projecção no quadro.

Os Alunos estão empenhados nas tarefas? Sim, a maioria.

As tarefas são supervisionadas pelo professor? Sim, a professora percorre a sala de aula a auxiliar os alunos

Formulação ou Resposta a questões, braço no ar? Na generalidade das vezes

O trabalho é escolhido pelos alunos? Não

Os alunos normalmente terminam os trabalhos? Sim

Participação

A professora estimula a participação e coloca questões? Sim

A participação levanta problemas de gestão e ritmo? Não

A professora solicita preferencialmente os melhores alunos? Não

Rotinas

Existem rotinas e regras bem definidas e operacionais? Sim

A professora faz cumprir as rotinas e as regras? Sim

Como é que os alunos se dirigem ao professor? Pedem ajuda

Existem rotinas para idas à casa de banho? Sim

Como termina a aula? Encerrar dos softwares e computador, alunos saem ordeiramente da sala.

Exemplo de Ficha de trabalho -professora Teresa Fazenda



Sumário

EXERCÍCIO 1- Criação de formas primitivas e *splines* em 3D. Animação de formas básicas com temporização pré definida na *timeline*.

TEMA: Edição 3D Avançada em 3Ds Max

1. Objectivos:

- Criar pequena animação com a ferramenta *texto*
- Aplicar materiais
- Adicionar formas primitivas e *splines*
- Utilizar a *timeline*
- Configurar a *timeline*
- Manipular as propriedades das ferramentas "Create"

Tarefas:

1. Exercite esta animação:

- Crie um cubo no centro da vista (ou *viewport*) *Perspective* com os seguintes parâmetros: 150cm de lado divididos em 6 segmentos. Altere para a cor Azul com os seguintes valores: Saturação 255; Valor 132; verde e vermelho 0.
- Posicione na cota zero as 3 coordenadas do cubo.
- Vamos animar o cubo: Selecione o cubo com a ferramenta *Select and Uniform Scale*, clique em *Autokey*, desloque a barra de tempo até à *frame* 25.
- Aumente a dimensão na direção x do cubo equivalente a 4 vezes.
- A seguir, desloque a barra de tempo até à *frame* 50 e faça o cubo retornar à posição original.
- Desloque agora a barra de tempo até à *frame* 75 e aumente a dimensão no eixo y do cubo o equivalente a 2 vezes. Rode o cubo sobre o eixo X 65°.



2. Crie uma animação com 2 segundos, no sistema PAL, recorrendo à palavra “Biblioteca” e aplique materiais. Componha/anime o texto com formas primitivas e *splines*.
3. Guardar os ficheiros na pasta criada com o nome: exer1_3D_aplicacao

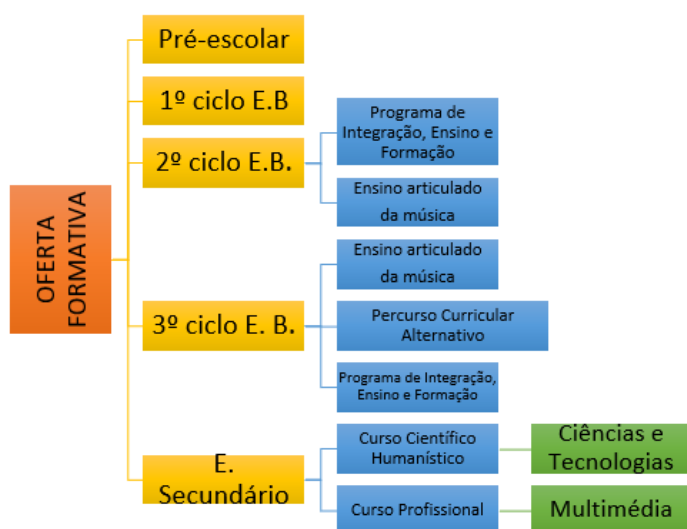
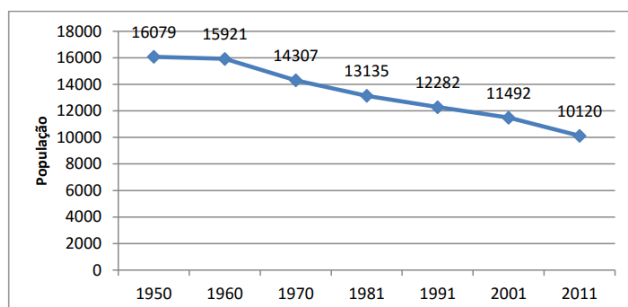
AVALIAÇÃO:

- Conjunto de exercícios de aplicação prática das técnicas aprendidas.
- A não entrega de um exercício terá uma penalização de 10% na avaliação final.

AULAS: 100 MINUTOS (exposição e experimentação)
:

Bom Trabalho!

Anexo D- Organograma AEC



Anexo E- Resultados Questionário de Avaliação Curso Técnico Profissional Multimédia do Agrupamento de Escolas da Chamusca - 2022/2023 – Alunos e Análise Swot



ANEXO F- Redes sociais AEC



Anexo G – Caracterização da Turma CT

O aluno CS-Esforçou-se em superar as suas dificuldades nas disciplinas de Português e Francês, embora na de Matemática tenha sido pouco responsável. Conseguiu atingir a maioria dos objetivos definidos para este ano letivo. No âmbito do Decreto-Lei n. 54/2018, o aluno usufruiu de medidas de suporte à aprendizagem e à inclusão, artigo 9º, medidas seletivas: alínea b) adaptações curriculares não significativas, alínea c) apoio psicopedagógico (supervisão do psicólogo da APPRH) e alínea e) apoio tutorial (ano letivo anterior a frequentar sessões direcionadas para a área da matemática). A aluna – S O, melhorou o seu aproveitamento embora a assiduidade irregular, apesar de justificada, tenha interferido com o seu desempenho. PCT 9º C 2021/22. A aluna está a ser seguida em consultas de pedopsiquiatria e psicologia clínica no Hospital de Santarém, apesar destas consultas terem uma periodicidade mais longitudinal, o pai da jovem considera que se deve cancelar o apoio psicológico na escola, uma vez que a S já tem apoio psicológico externo. Por esta razão não se recomenda a continuidade do apoio psicológico no próximo ano letivo. Aluna pouco empenhada, por vezes distraída, embora tenha melhorado um pouco. No âmbito do Decreto-Lei n. 54/2018, a aluna usufruiu de medidas de suporte à aprendizagem e à inclusão, artigo 8, medidas universais. A aluna C B - Reservada, com apetência pelas artes (gosta muito de desenhar). Foi seguida em psiquiatria e psicologia pelo hospital de Santarém, devido a depressão (já teve alta). Também tem sido acompanhada pela psicóloga Raquel, da EMIC. Vive com os avós (juntamente com os dois irmãos), depois do divórcio dos pais. O EE é o avô. Teve tutoria específica, mas foi pouco assídua. A aluna L M é uma aluna com muitas dificuldades cognitivas e de comunicação (mal sabe ler ou escrever), com medidas adicionais. Teve disciplinas específicas e realizou um estágio (PIT) na tipografia

A Persistente, no entanto responde muito bem a uma abordagem visual e comunica com maior facilidade através do desenho.

Anexo H– Investigação Cultura Avieira

“Incerto era o pão na sua praia, só

Ceta a morte no mar que os Leva,

Eles partem-

Da vieira de Leiria, vêm ao Ribatejo.

Aqui Labutam, alguns voltam ainda,

Roidos de saudades do seu mar.

Muitos ficam

Avieiros lhes chamam na borda de Água.”

Redol, António Alves “Avieiros- Livraria Portugália -Lisboa

“Nómadas do rio, como os ciganos na terra, tinham vindo da Praia da Vieira e faziam vida à parte: chamavam-lhes avieiros” (Redol, 1968)

“A cultura transportada nos barcos da Vieira e sedimentada nos aglomerados beira-rio, amassada e condimentada pelos revezes e pela convulsão dos costumes diferentes, estrebucha ainda na forma de vestir e na linguagem dos mais velhos, indiferentes às sóas modas e usos do mundo exigente que os recolheu, com o qual o seu apenas tem de comum a largueza verde, aqui; azul lá.” (Soares, 1986)

“Eram tais gentes portadoras de um tipo de cultura desajustada às terras ribeirinhas, onde a luta viril com a gleba ou com o touro se tinha como a única capaz de conferir dignidade ao homem” (Ibidem)

O povo avieiro caracteriza-se pela sua arte e engenho, pela sua capacidade de sobrevivência que o fez prosperar em meio natural, em comunhão com o rio e recursos nele existentes.

Segundo Serrano, (2014), o legado da Cultura Avieira assenta na cunhagem de quatro pilares estruturantes: Casas Palafíticas; Barcos; Artes da pesca e a Gastronomia. O autor afirma que toda a construção identitária contém em si, inúmeros significados que nos remetem para as comunidades piscatórias de Gândara, que se reproduziram e adaptaram ao longo dos séculos marcando a sua presença nos rios Tejo e no Sado.

Assente em fenómenos migratórios a cultura Avieira, surge segundo Cravidão (1992) citado em Serrano (2014) fruto de rotas que seguem um sentido norte sul ao longo do litoral português, fenómeno que ocorre desde XVIII e que se verifica antecessor de migrações posteriores que ocorreram na década de 50 no séc XX.

Segundo Véstia (2012) que tendo por base um estudo efetuado alicerçado em registos hospitalares, o identifica que primeiro pescador oriundo da praia de Vieira de Leiria data de 1833. Provenientes desta e outras localizações, a população Avieira, foi subindo o Tejo em direção nascente, encontrando na sua margem abrigo, fazendo do barco a casa, tendo o rio por sala de estar.

Segundo Soares, (1986):

“No debalde do segundo quartel deste século, nascem repentinamente na orla do rio, desde um pouco a montante de Santarém até quase ao Poço do Bispo, às Portas de Lisboa, toscas construções de tipo palafítico que se amontoam em pequenas aldeias isoladas ou bairros suburbanos nos grandes centros.”

Foram diversas as localizações que contaram com a presença dos pescadores avieiros, locais como: Boca da Vala, Muge, Sabugeiro, Salvaterra, Benavente, Vala de Azambuja, Caneiras, Palhota, Escaroupim, Porto da Palha, Chamusca, Casa Branca, Vau; Cabo, Conchoso Alhandra, Vila Franca são alguns dos exemplos mais expressivos.



Figura – Dossier de Investigação -Clipping cultura Avieira.



Imagens de arquivo recolhidas – Cultura Avieira

Anexo I– Maleta Pedagógica Lista de Materiais -Workshops, Humano Analógico Digital (HAD)

Materiais - Maleta Pedagógica			
Recursos Digitais	Materiais Plásticos		
- Breve Guia de Cianotipia - Breve Guia de Serigrafia - Processo de Criação de Identidade Visual - Criar Stencil (RE)para Vídeo Run - Imagens de Arquivo - Referências Online - Vídeos tutoriais	Workshop Serigrafia	Workshop Cianotipia	Workshop Técnicas de Impressão
	- Mesa digitalizadora - Emulsão - Sensibilizante - Espátula - Aplicador de emulsão (calha) - Tela - Tela emulsionada - Fotolito - Blackout - Luzes UV - Chapa de vidro - Cronômetro - Mesa de Revelação	- Pincel ou trincha papel ou outros suportes) - Bandeja ou tina de revelação - Becker pequeno - prensa com vidro - molas de Metal - luvas de borracha	- Goivas - Borrachas - Papeis diversificados - Materiais riscadores diversos - papel, tinta, madeira, papel azul e vegetal, a, - x-Ato - Espanja Eva - Cartão - Cola Branca - Prensa

Anexo J – Maleta Pedagógica Workshops, Humano Analógico Digital (HAD)



Anexo k -Plano de Aula

DISCIPLINA: Técnicas de Multimédia PLANO DE AULA Turma: 10 B				
DISCIPLINA -		AULA Nº 10: Edição Vetorial		DATA:
Módulo\UF: Edição Vetorial		SUMÁRIO: Técnicas de Impressão e migração digital - Stencil e Serigrafia		20.01.2023
				DURAÇÃO: 90 min + 45
COMPETÊNCIAS /OBJETIVOS	Identificar técnicas de edição vetorial Reconhecer digitais de criação de Stencil, positivar e negativar imagem vetorial Recolher património local como catalisador de temáticas e identidade.	CONTEÚDOS DIDÁTICOS	Interface (Photoshop e Illustrator) Preparação de imagem, Arte final\impressão. Preparação de Suportes imagens Processos de Exposição e transposição de imagem Criação de Stencil e Serigrafia em diversos Suportes.	
ATIVIDADES	TAREFAS	TEMPOS 4	ESTRATÉGIAS	RECURSOS\MATERIAIS
1- Apresentação do conceito a trabalhar. 2-Identificação de materiais e meios digitais 3- Componente prática	1-Introdução aos conteúdos da UFCD Apresentação de Materiais didáticos: Vídeo (Cultura Avieira) (referenciais Visuais) Guias de Stencil e Serigrafia Introdução ao conceito de imagem vetorial -Identificação Artistas e processos. Extração de imagem a partir de negativos analógicos. Processos de exportação e impressão de imagem vetorial Criação de Stencil (aula Laboratorial)	10 min. 35 Minutos 90 minutos	Enquadrar sessão na UN. Curricular. Averiguar se existem conhecimentos Prévios dos alunos. Referências Visuais e Artísticas como estratégias para cativar os alunos. Apresentação dos recursos digitais. Preparação e mobilização de meios técnicos, analógicos e digitais. Promover uma abordagem prática	• Scanner • Caixa de Luz • Papel vegetal • Câmara fotográfica • Papeis e tecidos diversos • Tintas de Serigrafia e acrílicas. • Cola branca • Cartão • Molduras de vidro • Espátulas • Smartphone • Câmara Fotográfica • Scanner\Digitalizador

	-Capturar e produzir imagens de autor		aprender pelo descobrir e fazer.	
Avaliação – Rúbricas de Acordo com o PASEO				

DISCIPLINA: Técnicas de Multimédia PLANO DE AULA Turma: 10 B				
Módulo\UF-: Edição Vetorial	AULA Nº 11: Edição Vetorial SUMÁRIO: Transferência de imagens vetoriais - Stencil e Serigrafia		DATA: 27.01.2023 DURAÇÃO: 90 min	
COMPETÊNCIAS /OBJETIVOS	Identificar técnicas de edição vetorial Criar -imagens digitais Stencil, Positivar\negativar imagem vetorial Reconhecer património local como catalisador de temáticas e identidade.	CONTEÚDOS DIDÁTICOS	Interface (Photoshop e Illustrator) Preparação de imagem, Arte final\impressão. Preparação de Suportes imagens Processos de Exposição e transposição de imagem Criação de Stencil e Serigrafia em diversos Suportes.	
ATIVIDADES	TAREFAS	TEMPOS 1	ESTRATÉGIAS	RECURSOS\MATERIAIS

Criação de Serigrafia e Stencil (aula Laboratorial)	Preparação e criação da imagem para impressão. Moldes com silhuetas Preparação da grade e aplicação da emulsão com a devida secagem. Exposição da imagem na mesa de luz Aplicação da tinta e transferência para múltiplas superfícies. Secagem da imagem final e lavagem dos materiais.	90 minutos	Enquadrar sessão na UN. Curricular. Averiguar se existem conhecimentos Prévios dos alunos. Referências Visuais e Artísticas, como estratégias para cativar os alunos. Apresentação dos recursos digitais. Preparação e mobilização de meios técnicos, analógicos e digitais. Promover uma abordagem prática (fazer)	• Scanner • Caixa de Luz • Papel vegetal • Câmara fotográfica • Papeis e tecidos diversos • Tintas de Serigrafia e acrílicas. • Cola branca • Cartão/cartolina • Molduras de vidro • Espátulas
Avaliação Rúbricas de Acordo com o PASEO				

ANEXO L- Fases de Produção Audiovisual

Pré Produção	Produção	Pós-Produção
• <i>Procura de referências, visuais</i> • <i>Brainstorming e</i> • <i>Criação de Guião e Storyboard</i> Pesquisa e arquivo e construção de fotos Com o software Photoshop efetuar tratamento das fotos -Reparar, cortar e aplicar filtro Halfthone como estratégia de de prevenção de pixialização da imagem.	Organizar pastas com as diferentes Layers Illustrator – Vetorização de imagens e criação de legendas personalizadas Divisão em layers Animação Software Afther effects Implementar, diversidade de técnicas: Máscaras com Texturas, padrões Planos de transição Efeitos e movimentos de Camara na definição do espaço\intenção narrativa Efeitos predefinidos...	Sincronização com Música e áudio Legendas Grafismos Complementares Transições Otimização da Exportação

Anexo M Formulários Google Forms

Formulários

Pesquisa

Em branco

Autoavaliação global 2...

Formulários recentes

Propriedade de qualquer pessoa

Cópia de Autoavaliação C...
Aberto 30/10/2023

Cópia de Questionário E...
Aberto 25/10/2023

Inquérito de Satisfação Gl...
Aberto 25/10/2023

SI Autoavaliação CP 22/23...
Aberto 25/10/2023

11ºB-Autorizações - 2023...
Aberto 14/09/2023

Agendamento de Exames de Química - 2023/2024 - 1º Turno - B

Agendamento de Exames de Química - 2023/2024 - 1º Turno - B

Agendamento de Exames de Química - 2023/2024 - 1º Turno - B

Agendamento de Exames de Química - 2023/2024 - 1º Turno - B

Agendamento de Exames de Química - 2023/2024 - 1º Turno - B

Anexo N- AEC Chamusca -Atividades-Participação na vida escolar e relação com a Comunidade Educativa.

Atividade - AEC prémios dos Quadros de Valor e Excelência

primeira atividade desenvolvida, decorreu no dia 10 de fevereiro de 2023 no Pavilhão do Agrupamento e teve a duração efetiva de quatro horas, sendo mais duas delas utilizadas na montagem e preparação da mesma. Enquanto estagiário o meu papel consistiu no acompanhamento e instrução aos alunos das turmas do 10º e 11º ano do Curso técnico de Multimédia na sua participação na recolha fotográfica e audiovisual no evento Anual do AEC prémios dos Quadros de Valor e Excelência. O evento consistiu numa entrega de diplomas prémios e distinções, formal com a presença de diversas entidades locais entre as quais o município representado pelo sr. Presidente e as diversas instituições e fundações locais, sendo que muitas colaboram com o agrupamento como Stakeholders. O evento era igualmente composto de momentos musicais de dança e ginástica acrobática com a participação de atuais e alunos antigos alunos AEC, um outro momento musical deu-se com coro da Universidade Sénior. Posto isto foi realizado um briefing instrucional como os alunos no qual foram transmitidas as respetivas indicações técnicas sobre o equipamento e posições específicas para a execução das tarefas pretendidas, foi requerido assim que os alunos efetuassem a captura fotográfica e audiovisual do evento e dos seus intervenientes, para posteriormente montar uma reportagem destinada às redes sociais. Durante o evento foram utilizadas três câmaras fotográficas Reflex Cannon D1300, atribuídas a duas alunas do 10º ano, uma encontrava-se estacionária num ambiente de luz criado para retrato de grupo, outra foi aplicada para efetuar fotografias de grupo na entrega dos diplomas aos alunos, a terceira como câmara (móvel) utilizada para efetuar reportagem mais genérica de diversos ângulos e posições. Após a captura no evento os materiais foram posteriormente editados pelos alunos com recurso aos softwares como o Adobe Lightroom, para efetuar o tratamento de fotografia e o Adobe Premiere para edição de vídeo.



Fotos Atividade Quadros de Valor e Excelência

A atividade consistia na criação de um Vídeo Teaser de 30 segundos para o Desporto escolar com âmbito de promover a modalidade e angariar jogadoras para a equipa de Basquete feminina AEC. As funções que desempenhei consistiu no fazer cumprir do storyboard efetuado pelos alunos do 11º ano do curso de multimédia no âmbito da disciplina de DCA, conjuntamente com a professora coordenadora do Curso de Multimédia. Foi dado o apoio no desenvolver técnico da captura de vídeos com câmara de filmar profissionais Panasonic X2, sendo o formato de captura 4K. Posto isto os alunos foram igualmente acompanhados no processo de edição e pós-produção do vídeo no software Premiere para edição dos brutos, tendo a criação de grafismos animados sido efetuada no software Adobe After Effects. A tarefa final consistiu em publicar o vídeo nas redes da escola. (qr do teaser)



Still video Promocional Basket

Recolha de imagens alunos AEC

Visita de Estudo -Instituição de Ensino Superior e Criação de Posts.

A atividade decorreu no dia 15 de fevereiro, foi planeada pela direção de curso do Curso Profissional Técnico de Multimédia e a Colega Sofia Pimenta responsável pelo clube AEC Cientistas no Coração da Charneca, consistiu no acompanhamento de alunos do 10.º, 11.º e 12.º do Curso Profissional de Multimédia juntamente e 11.º ano de Ciências e Tecnologias, numa visita de estudo ao Politécnico de Tomar, com vista a conhecer a oferta formativa da instituição e as áreas de intervenção e investigação que integram esta oferta. Durante a visita efetuei a reportagem fotográfica com os alunos, as fotos foram posteriormente trabalhadas pelos alunos e integradas em designs no software de Design Gráfico Adobe Illustrator, em formatos específicos para as redes sociais Facebook e Instagram.



Post Redes sociais Visita de Estudo

Acompanhamento técnico aos alunos na Atividade -Chamusca Trail Running

Esta atividade decorreu no dia 30 de abril de 2023, e contou com a reportagem fotográfica dos alunos do Curso técnico de Multimédia a pedido da organização do evento. Durante este dia, foi efetuado o acompanhamento aos alunos que ficaram distribuídos estrategicamente ao longo de todo o circuito da prova. Neste sentido, posso afirmar que foi uma igual prova de resistência, pois num dia extremamente quente com temperaturas superiores aos 35 °, fui passando nos diferentes postos por forma a garantir um apoio técnico, mediante eventuais situações de assistência para com o equipamento fotográfico e situações de aprendizagem relacionadas com a fotografia na sua vertente de desporto. Após o evento os alunos foram auxiliados na edição das imagens no software Adobe Ligthroom, por forma a ultimar a expedição dos conteúdos para a organização do trail, publicar nas suas redes sociais.



Imagens do Evento Trail running

Filmagem com Drone -Campanha Laço Azul

A atividade decorreu no dia 28 de abril, e contou com a participação dos alunos dos 2º e 3º ciclos do Agrupamento de Escolas da Chamusca, aquando da minha participação ajudei a delimitar e criar um laço humano para ser visto do ar, integrado, no âmbito da "Campanha do Laço Azul - Serei o que me Deres...Que seja Amor", da CPCJ. Na formação do laço, os alunos usaram flores azuis feitas nas aulas de Cidadania e Desenvolvimento e de Educação Tecnológica. A atividade teve o apoio do clube Ubuntu, dos alunos do curso Multimédia. Posto isto efetuei a filmagem aérea com recurso a drone da atividade. O vídeo obtido, foi posteriormente trabalhado em contexto de aprendizagem com alunos do 11º e 12º ano do curso técnico de Multimédia nos softwares Premiere para editar, e After Effects, para criação de grafismo animado. Por fim o vídeo foi exportado em formato h.264 MPEG 4 e postado nas redes sociais da escola.



Post Filmagem com drone Laço Azul

ANEXO O -Atividades e Aprendizagens, no Âmbito da PES AEC

Autonomia e Flexibilidade Curricular

“Estes, nos últimos anos, embora enunciados com forte marca social, têm sofrido orientações políticas contraditórias que ora empurram os professores para modos de trabalho pedagógico e curricular assentes numa visão de inovação e de criatividade, ora os faz recuar para processos de trabalho fortemente enraizados numa lógica técnico-burocrática e de grande conformidade com as diretrizes centrais do ministério que tutela a educação.”(Choen e Fradique, 2018)

Segundo Choen e Fradique, (2018) AFC, constitui uma oportunidade de mobilização de novas metodologias de ensino, em muito sustentadas no trabalho colaborativo entre docentes assegurando o princípio de que matriz curricular, deve de potenciar o sucesso dos alunos, e da organização escolar. Deste modo a proposta deve consistir na agregação de domínios de competências que transformem o currículo numa ferramenta de escolar, compreendendo que a gramática escolar deve contar com Ambiente Educativos Inovadores, salas sem paredes, permeando uma flexibilização do tempo escolar, sempre em consonância com o projeto educativo. Cabe aos professores o compromisso de, através de equipas educativas, agir sobre o currículo ao configurá-lo colaborativamente pela implementação de situações de aprendizagem desafiantes e integradoras. Isto pode acontecer na alteração e criação de novas disciplinas. A criação de novas disciplinas encontra-se prevista no Decreto de Lei n. º55\2018, de 6 de julho, no tempo de trabalho destinado à oferta Complementar (OC) com documentos curriculares próprios, podem ser criadas disciplinas com o objetivo de contextualizar o conhecimento ao introduzir componentes locais do currículo para assegurar aprendizagens mais eficientes.

Participação Docente- Reuniões, DT e acompanhamento de estágios FCT, Provas de Aptidão profissional.

Durante o período de estágio foram oportunidade assistidas a diversas reuniões de grupo assim como conselhos de Turma da turma do 10ºB do Curso Técnico de Multimédia, que ao longo do ano apresentaram diferentes ordens de trabalhos tratando essencialmente questões relacionadas com a construção do PCT, situações de avaliação, comportamento e episódios disciplinares, regularização de planos individuais de trabalho, organização de atividades e visitas de estudo. Nesta turma foi-me possível, igualmente observar e coadjuvar o trabalho da colega Ana Mota, diretora de turma do 10º B, na preparação de documentos, e no efetuar de contactos para com os encarregados de educação, na resolução de situações disciplinares e de faltas e organização de visitas de estudo e De acordo com o regulamento do Ensino Profissional o limite de faltas dos alunos é estipulado em função da carga horária da disciplina, tendo a assiduidade de ser igual ou superior a 95% para possibilitar o sucesso na disciplina em questão. Outra situação de aprendizagem acompanhamento, foi o acompanhamento da Formação em contexto de trabalho dos alunos do Curso técnico de Multimédia em diferentes ambientes laborais, nas diferentes entidades empresas e parceiros do Agrupamento. Neste momento foi efetuado o acompanhamento e avaliação dos alunos em diferentes momentos e contextos, salvaguardando que são avaliados através do relatório de estágio que produzem e pelo acompanhamento do professor orientador da escola, a juntar à avaliação do tutor da identidade para perfazer a média final de estágio.

Domínios de Autonomia Curricular DAC – Atividade Dia Mundial da Dança

Segundo a Portaria nº 229-A/2018 de 14-08-2018 referente ao Artigo 9.º Domínios de autonomia curricular (DAC) entendemos que estes constituem uma opção curricular de trabalho interdisciplinar e ou articulação curricular, cuja planificação deve identificar as disciplinas envolvidas e a forma de organização.

Assim o trabalho de DAC tem na sua base as “Aprendizagens Essenciais”, com vista ao desenvolvimento das áreas de competências inscritas no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória. Os DAC, procuram a interseção de aprendizagens entre disciplinas,

ao explorar percursos pedagógico-didáticos, que privilegiam o trabalho prático e ou experimental como estratégia de desenvolvimento das capacidades de pesquisa, relação e análise, tendo por base, temas ou problemas tratados nas perspetivas disciplinares, numa abordagem interdisciplinar.



Qrcode -vídeo DAC Dia Mundial da dança

Deste modo os conceitos trabalhados operam sobre factos, relações, procedimentos, capacidades e competências, expressos na sua transversalidade e especificidade disciplinar. Tendo em foco o trabalho e géneros textuais associados à produção e transmissão de informação e de conhecimento, presentes em todas as disciplinas, e com um tempo próprio designado procura-se assim operar sem que isso afete as disciplinas previstas nas matrizes curriculares. Posto isto os DAC, atendem a reunir diversas áreas de conhecimento, na tentativa de promover um informal e colaborativo exercício de comunicação e interação interdisciplinar, auxiliar ao desenvolvimento e construção de competências.

Para promoção de novas competências foi desenvolvido um projeto DAC entre a Disciplina de Educação Física e Técnicas de Multimédia. Nas aulas de EF os alunos aprenderam coreografias e danças que apresentaram no dia 28 de abril para a comunidade escolar. O Registo foi efetuado pelos alunos de multimédia, que contribuíram de diversas formas: na construção das e edição música da playlist, com a captura fotográfica e videográfica do evento. Foi efetuada a edição de um vídeo resumo que se encontra disponível nas redes sociais do Agrupamento.

Aula Técnica de Iluminação em Estúdio



Imagem -Aula Técnicas de Iluminação para Publicidade



Em parceria com a colega Bruna Galveias, que se encontrava a Lecionar a disciplina de Técnicas de Multimédia na turma do 11º ano foi Publicidade, fui convidado a lecionar quatro tempos de Técnicas de Iluminação, publicidade. O objetivo principal comportava, abordar o Imagem-criação de Setup de iluminação comportamento da luz na modelação de objetos e

peçoas, enquanto se salvaguardava a minimização de Brilhos e reflexos, a abordagem permitiu-me interagir como a turma do 11º ano e conhecer as personalidades dos alunos, sendo mais um momento de aprendizagem e enriquecimento curricular. A atividade permitiu ainda a criação de um *setup* de iluminação e captura de som, que foi posteriormente utilizado para entrevistar alunos e recolher o seu feedback, e outros dados relativos ao trabalho desenvolvido enquanto professor estagiário.

Aula de fotografia Temática – Estúdio de fotografia



No âmbito da disciplina de Projeto de produção Multimédia, foi desenvolvida uma sessão de fotografia de estúdio, que partiu dos interesses de alguns alunos da turma, que dançam nos ranchos folclóricos locais. Deste modo foram designados três tempos para desenvolver um exercício fotográfico que consistia em capturar imagens de três alunas trajadas, enquanto se explorava ambientes de iluminação diversificados. Esta atividade teve por igual objetivo a utilização das fotografias obtidas noutras atividades de edição em dois softwares Adobe Photoshop para criação de imagem e o Adobe Illustrator para a criação de imagem vetorial mais especificamente, silhuetas a aplicar em stencil e serigrafia.

Imagem-Figura 49- Sessão
fotográfica temática

Orientação e Avaliação das Provas de Aptidão profissional (PAP)

Durante ao estágio PES, fui orientador e orientador auxiliar de provas de aptidão profissional, nas quais auxiliei os alunos da turma do 12ºC, na construção do seu projeto ao longo do ano letivo, durante as diferentes fases de produção, quer na estrutura dos elementos organizativos como cronogramas, anteprojetos à produção e pós-produção de elementos media. A diversidade de projetos em áreas como a ilustração, webdesign, fotografia e design levou a uma diversidade de provas que culminaram numa apresentação publica na qual com um júri externo e interno, do qual fiz parte, composto por stakeholders, direção da escola e professores orientadores.

Filmagem e Edição de vídeo - Workshop de Filigrana

Uma outra atividade que acompanhei, auxiliando os alunos a efetuarem uma recolha audiovisual e posterior vídeo resumo, ocorreu no dia 5 de abril na AEC e contou com uma demonstração de Joalheria com a colega Professora Tânia Galhano, também designer de joias que partilhou os seus conhecimentos com a comunidade escolar ao



realizar uma peça em filigrana para ser leiloadada para solidários. Uma equipa composta por alunos do 10º do Curso Técnico de Multimédia, sob a minha supervisão efetuou uma recolha de imagem com diferentes movimentos de câmara de todo o processo e editou as mesmas no software Premiere Pro, elaborando os grafismos no software Adobe After Effects, por fim o vídeo foi exportado e divulgado na página de Facebook do Agrupamento

I Frame de Qrcode Acesso vídeo
Filigrana

fins
ano

Encontro -Associação Portuguesa de Profissionais de Marketing – APPM

A atividade teve lugar no dia 4 de maio, no ISLA de Santarém (Auditório Prof. Dr. Manuel Damásio). Tendo sido convidado como palestrante para efetuar uma comunicação com o tema “Marketing Digital e Inteligência Artificial” conjuntamente com outros palestrantes que apresentaram temas relacionados com projetos de marketing como André Rocha (Marketing & Communication Diretor / Floene Energia SA) com o tema (como se transforma uma organização com quase 175 anos de história, numa herança antiga e ambição jovem, Floene SA. (Olá, Energia Renovada. Olá, Futuro). Outro palestrante foi Vitor Labrincha, Diretor Regional da APPM que a apresentou o tema “Influenciadores externos ou Internos”. Mediante as temáticas abordadas e a natureza do evento, ficou claro que fazia sentido envolver os alunos do AEC no projeto, neste sentido de acordo com as disponibilidades dos alunos visto que o evento iria acontecer fora do horário escolar, foi composta uma equipa com alunos do 11º e 12º anos para assistir e igualmente efetuar a cobertura do evento. Desta cobertura media que resultou num vídeo teaser, editado pelos alunos, que selecionaram as diferentes cenas elaboraram o grafismo e equalizaram o som. Ao interrogar os alunos que participaram sobre o evento foi igualmente possível compreender que o mesmo impactou a forma como os mesmos olham para o marketing digital enquanto ferramenta complementar e necessária ao trabalho multimédia, num dos casos uma aluna do 11º ano referiu que o evento a incentivou a trabalhar na área do marketing, fixando em si como objetivo prosseguir estudos nesta área.

O evento foi igualmente importante para reforçar as parcerias do Agrupamento, tendo sido celebrado um protocolo de colaboração com a Associação Portuguesa de Profissionais de marketing, com tem em vista futuras colaborações em atividades similares ou em situações de Estágio FCT.



Imagens Resumo Encontro APP



Figura 32-
Vídeo Resumo
encontro
APPM

Visita a Residência Artística -Mestrado de Fotografia Universidade Lusófona

Durante o mês de maio acompanhei os alunos do Curso Profissional Técnico Multimédia da AEC a visitar uma Residência artística pertencente aos alunos do mestrado de Fotografia da Universidade Lusófona, que teve lugar no Centro de Francisco, Chamusca.



Nesta atividade foi efetuado um momento reflexivo sobre o trabalho visualizado e a capacidade de criar um projeto que comunique com pela e para a imagem. A atividade serviu para inspiração de posteriores trabalhos desenvolvidos no âmbito das disciplinas técnicas do curso. Durante o evento foram tiradas algumas fotos e foi criado um post para divulgação nas redes sociais AEC.

Participação no Stand -Festas da Ascensão - Vila da Chamusca

A Festa da Ascensão que decorreu de 13 a 21 de maio, sendo um momento de grande relevo cultural e religioso na vila da chamusca. A festa inclui desfiles, procissões religiosas, corridas de touros, atividades desportivas, exposições de artesanato, concertos musicais, feiras entre outras tantas dinâmicas. No decorrer das festas as várias coletividades, empresas, Associações e organismos, dão a conhecer o seu trabalho com exposições exibidas em Stands dispostos no Jardim da Vila. A Exposição do AEC, consistia numa mostra de trabalhos dos diferentes ciclos de aprendizagem, tendo em grande destaque os trabalhos realizados pelos alunos do ensino profissional, que consistiram em diferentes registos, como: fotografias, cianotipias, Design e vídeos dispostos ao longo do stand e num ecrã. A exposição viu-se valorizada através da sua inauguração oficial, que aconteceu dia 13 de maio com a presença da Ministra da Coesão Territorial, Drª Ana Abrunhosa, o presidente da CCDR Alentejo, Drº António Ceia da Silva e o presidente da Câmara Municipal Drº Paulo Queimado e o Diretor do Agrupamento Professor António Gouveia.



Inauguração do Stand AEC- Ascensão



Qrcode -Acesso -Vídeo
Montagem Stand AEC

Durante o período em que decorreram as festas, estive presente no stand todas as noites a auxiliar os alunos que se encontravam a promover o curso de

multimédia e a escola assim como a efetuar registos fotográficos dos eventos e espetáculos das festividades para posterior registo. Esta atividade foi muito satisfatória pois permitiu ter um contacto direto como os pais e familiares dos alunos, e recolher as suas opiniões relativamente ao trabalho desenvolvido, expresso através dos materiais expostos.

Colaboração com o Plano Nacional Das Artes (PNA) e Programa Nacional de promoção do Sucesso Escolar (PNPSE)

Foi efetuado uma reunião como a colega responsável pela colaboração na escola do Plano Nacional das Artes PNA, e do PNPSE (Programa Nacional de Promoção do Sucesso Escolar) no AEC, com o intuito consignar sinergias com vista a compreender em que medida os alunos do Curso técnico de multimédia poderiam colaborar no âmbito do PNA. Assim sendo verificaram-se diversas possibilidades de colaboração que visavam efetuar o registo fotográfico e vídeo das atividades a decorrer neste âmbito. Um primeiro momento de colaboração aconteceu aquando da sequência de workshops de “Desenho do sobreiro do recreio da escola- Natureza e arte de mão dadas” dinamizado pelo artista Manuel Casa Branca, na Escola sede da Chamusca. Esta atividade inserida no Projeto Cultural de Escola- "Património, Semente de Cultura", do Plano Nacional das Artes (PNA), em parceria com o projeto ART3C Clima, comunicação e comunidade do Observatório da Paisagem da Charneca (OPC) teve a sua cobertura Audiovisual efetuada por parte dos alunos da turma do 11º ano do curso técnico de multimédia que tive a oportunidade de acompanhar e dirigir no efetuar de uma reportagem fotográfica e videográfica. O workshop iniciou-se com uma demonstração do trabalho do pintor Manuel casa Branca que partilhou os registos dos seus inúmeros diários gráficos, convidando de seguida os alunos a sair da sala e olhar um velho sobreiro existente no recreio da escola, como fonte de inspiração artística. Deste momento

surgiram diversos e criativos trabalhos realizados por turmas do 5º ano que pintaram o sobreiro das mais diversas formas.



Imagens atividade -Património Semente de cultura.

Uma outra necessidade registada de colaboração para com o PNA e PNPSE, consistia na criação de uma imagem para o evento Festival Interescolar de teatro do Agrupamento de Escolas da Chamusca (FITAE), em forma de logotipo. Neste sentido a coordenação do curso de Multimédia a qual integro, decidiu efetuar um concurso aberto a todos os alunos da escola com vista a eleger o melhor logo para o concurso. Foi elaborado um regulamento, um cartaz e um post para divulgação do mesmo. Foi igualmente composto um júri, com professores de diferentes áreas, que integrava direção da escola, encenador da peça e com a colega responsável pelo PNA na escola. Deste concurso o logo vencedor foi atribuído a uma aluna do 10º ano de Multimédia, sendo duas menções honrosas atribuídas a dois alunos do mesmo curso do 12º ano um aluno, e uma aluna. Todos os participantes receberam um certificado entregue pelos elementos do júri e pelo Diretor da Escola.



Figura 33-
Material-
Identidade
visual

que a mesma comporta. Foram igualmente abordados conceitos de design essenciais para a construção de uma identidade corporativa, Link material para criação de identidade visual Adobe Illustrator <https://drive.google.com/file/d/1-TArqCBIdmgnlHEyMWiEoDz1vLM3ch3v/view?usp=sharing>

foi igualmente construído um material que abordava de forma objetiva e sucinta a criação de uma identidade visual.



- Logo Vencedor aluna Clara Silva 10º ano

Cartaz Concurso logo FITAE

A colaboração com o PNA, continuou com a recolha de audiovisuais da peça que integra o FITAE, “Portugal por Miúdos!!!” uma abordagem teatral da autoria de Carlos Petisca, que procurou relacionar-se com o Património Imaterial local. A peça abordou a história de Portugal, de uma forma divertida e simples, sendo interpretada por alunos do 1º ciclo, e teve lugar em várias freguesias, vale Cavalos, Ulme, Parreira, Chamusca. Os audiovisuais capturados e editados sobre a supervisão dos professores do curso, encontram-se publicados nas redes sociais do Agrupamento.



FITAE Vale Cavalos –

Figura -FITAE – Parreira

XTERRA Portugal

O Xterra é um evento desportivo internacional de grande relevo para o triatlo mundial que acontece todos os anos em Portugal na Golegã. Através de colegas envolvidos na organização foi conhecida a necessidade de ter uma equipa que efetuasse a recolha de fotográfica e videográfica do evento. Neste sentido, a direção do AEC e a coordenação do curso de multimédia mobilizaram esforços, ao celebrar um protocolo de colaboração, para que o XTERRA integrasse a lista de Stakeholders do AEC. Esta parceria conferiu a possibilidade aos alunos do Agrupamento de efetuarem um estágio curricular durante os dois dias do evento. Foi-me atribuída a coordenação desses estágios, como professor orientador na escola, ficando com tarefas como a gestão da documentação, processos de avaliação dos alunos, mediação aluno, escola, entidade, e coordenação técnica dos alunos.



Imagem - Alunos do curso Técnico de Multimédia no Xterra Portugal



Imagem- Qrcode – Acesso Video XTerra Dia 1

Durante os dias de duração do evento trabalhei com uma equipa de três alunos, uma aluna e um aluno do 11º ano do Curso Técnico de Multimédia e um do 12º ano. Foi distribuído serviço e organizado um sistema de verificação do equipamento e gestão de tempo, sendo previamente selecionados os momentos e locais específicos para captura de imagem, atendendo ao facto que os alunos tem pouca experiência encontrando-se em contexto de aprendizagem e sabendo de antemão que a captura de desporto é das tarefas mais desafiantes, no que diz respeito ao nível de dificuldade técnica nesta área de atuação. O

ambiente vivido no evento era organizado e afável, fomos bem recebidos, sendo-nos dado todo o acompanhamento e condições de trabalho necessárias. O ambiente entre colaboradores era amigável e de companheirismo o que entusiasmou os alunos e os motivou. A captura de imagem e vídeo foi bastante bem-sucedida ao longo destes dois dias, excetuando a captura de imagem com drone, tendo ocorrido um acidente devido ao forte vento eu se levantou e que levou um dos ramos de uma árvore a atingir o drone, não tendo os sensores capacidade de reação, o drone caiu na água. Esta ocorrência foi também uma aprendizagem, mais que não seja de que tudo pode acontecer, por mais planeamento que façamos, existem sempre fatores inesperados. Este ensinamento, é igualmente válido para a sala de aula. Após a captura foi tempo de editar os vídeos e as fotos, na escola, ficando estipulado editar as fotos de cada dia e um vídeo teaser por cada dia. Para o fazer era necessário obedecer às guidelines internacionais previamente enviadas via e-mail, pelo departamento de marketing do XTERRA Internacional. O processo de edição não foi fácil, por vezes frustrante e trabalhoso, mas a equipa manteve-se coesa e resiliente, os alunos foram persistentes e ajudaram-se mutuamente, tendo naturalmente de ser mais acompanhados, principalmente nos processos técnicos mais complexos. Forna utilizadas estratégias de

reforço positivo, para os motivar nos momentos mais desafiantes através de palavras de encorajamento e elogios ao seu desempenho. Finda esta colaboração foi com surpresa e alegria que a equipa recebeu um agradecimento e elogio, por parte da organização, dirigido ao Sr. Diretor do AEC, que referia a qualidade do trabalho desenvolvido. Este documento encontra-se CF. Anexos

Transmissão em Direto - Jogos de Basquete Chamusca

Em parceria com o Clube de Baquete da chamusca decorreu uma atividade, que coordenei que consistiu na transmissão em direto de vários jogos de basquete, um desporto com grande popularidade nesta vila. Juntamente com uma equipa composta por quatro alunos dois em câmara e dois em régie, foi montado um setup, com o objetivo de transmitir os jogos diretamente para as redes sociais. Na pré-produção da atividade forma criados separadores e instalado um painel de pontuação na interface do equipamento com o objetivo de fornecer um ponto de situação ao espectador. Esta atividade foi muito desafiante de coordenar tecnicamente, pelo pouco tempo de preparação que existiu e por tecnicamente ter sido necessário adaptar meios, e improvisar alguns componentes, de ligação. Através de uma ATEM MINI Extreme (placa de diretos) os alunos efetuaram a difusão de imagem e aplicação de separadores em tempo real assim como a transição de planos, enquanto os restantes colegas filmavam o evento. AO efetuar o balanço desta atividade reconheço, que existiu um elevado nível de dificuldade por diversos imprevistos, porém o trabalho em equipa e o empenho e concentração de todos os alunos permitiu superar adversidades, para que a transmissão fosse um sucesso.



Imagem- Alunos em direto-jogo de basquete

Apresentação dos cursos Profissionais

A pedido da direção do Agrupamento, elaborei um material de Apoio em formato de Apresentação. para forma eficiente divulgar o Curso profissional Técnico de Multimédia existente na escola nas turmas do 9º ano. Pretendia-se um material sucinto, apelativo que transmitisse em pleno as atividades desenvolvidas, técnicas aprendidas e competências a adquirir pelos alunos



Qrcode Apresentação cursos profissionais

Figura - printscreen P. Classroom -Feedback dos Alunos

Anexo P -Criação do Concurso de curtas-metragens (RE)para Video RUN



A atividade ocorreu durante o mês de novembro e foi estruturada com recurso à Plataforma Classroom, que facilitou a introdução do tema e transmissão dos recursos auxiliares, teve a duração de dois dias, tendo por principal objetivo a promoção de um Concurso de Curtas-metragens, nas turmas do Curso técnico de Multimédia.

Foi construída uma imagem para o concurso e reunidos materiais auxiliares, dos quais consta o regulamento do mesmo, de seguida requerido aos alunos que construíssem equipas mistas entre as turmas. Com recurso à tecnologia Ubíqua, mais especificamente o smartphone enquanto recurso para o desenvolvimento de atividades pedagógicas, desafiou-se os alunos a criar um projeto curta-metragem, baseado na vida e obra do escritor José Saramago, como forma de comemorar o seu centenário. A concussão deste projeto viu-se assim dividida em três etapas de produção, Pré, Pro e Pós-Produção, nas quais



Acesso
Recursos
(r)epara

os alunos reuniram informação de modo a criar peças diversificadas ajustadas a cada etapa, para que no fim do projeto apresentarem um Guião, Storyboard e Vídeo final. Estas peças foram avaliadas por um júri constituído por professores da área técnica e direção da escola. Os materiais de suporte à aprendizagem que efetuam o enquadramento conceptual e técnico do projeto encontram-se disponíveis neste qrcode. Os vídeos desenvolvidos pelos alunos no âmbito do concurso, podem ser visualizados mediante o mesmo método.



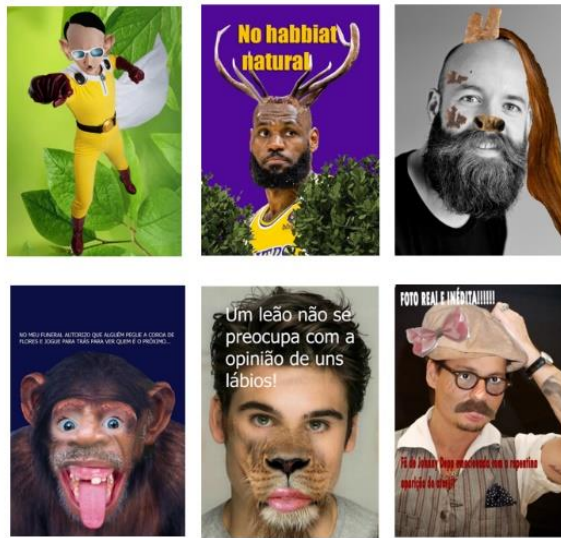
Qrcode-Curta – Menção honrosa
Persistência no tempo Qr de acesso.
Qrcode-Curta vencedora- O Artista e qr de acesso.

Anexo Q.- Atividades de introdução às ferramentas digitais

Atividade 1- Funny Faces

O primeiro exercício consistiu num exercício lúdico e divertido com vista ao engajamento dos alunos cativando a sua atenção para o potencial da ferramenta. De uma forma resumida o exercício consistia em trabalhar Ferramentas de, Corte, Recorte, Seleção, e Montagem, ao produzir uma fotomontagem de um novo rosto, recorrendo a fotos de 3 a 4 rostos diferentes, acompanhados de uma frase escolhida pelos alunos. O exercício podia e normalmente acontece devido às idades dos alunos, ser subvertido ao ponto de se recorrer a caras de animais ou outros objetos mais enquadrados numa vertente cômica que tanto agrada aos jovens e caracterizando a sua expressão. O exercício revelou-se bastante interessante e elucidativo para dar a conhecer os alunos, o que os preocupa motiva, quais os seus gostos pessoais, e como constroem as suas narrativas, ao desmontar as lógicas que as compõem. Uma vez finalizado o trabalho, procurei dialogar com os alunos sobre a importância e poder da imagem, reforçando direitos e

deveres que figuram, salvaguardando o facto de que quem trabalha com imagens detém responsabilidades morais acrescidas, que a imagem é composta de direitos deveres, regras. Aproveitei para introduzir de forma breve. Leve e oral a questão dos direitos de autor e da imagem se afirmar também como propriedade, criativa intelectual, porque é importante valorizar quem constrói, quem faz quem produz. Dito isto o exercício 1, firmou-se bastante produtivo sendo bem recebido.



Trabalho Atv.1- alunos -10 B

Atividade 2- Paisagens Digitais

Este exercício surge como uma igual forma de estimular a criatividade e capacidade reflexiva no aluno, similarmente ao exercício anterior visa trabalhar ferramentas que visam combinar diferentes imagens clonando partes, e preenchendo outras, replicando, transpondo, alterando, suprimindo e compondo novas paisagens. Deste modo com recursos ao software Photoshop, utilizando diferentes layers, com diversas imagens os alunos construíram novas paisagens, compreendendo acima de tudo o que é a ideia da imagem o processo de criação da imagem em comparação ao resultado final e a sua ultimação técnica, que forma uma outra imagem que soltam para o mundo. Uma imagem que é a sua única e visual comunicação de um pensamento que outrora forma abstracto.



Trabalhos alunos 10 B- Paisagens digitais.

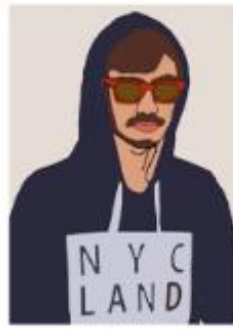
Atividade 3- Rostos e Texturas

Este exercicio consistia em escolher uma imagem de um rosto a partir de um banco de imagem online, como por exemplo o PEXELS ou o UNSPLASCH. De seguida o aluno deveria de aplicar o filtro cutout, escolher entre 5 e 6 imagens de texturas, ao trabalhar em diferentes layers e com a ferramenta de seleção invertida o aluno deveria seleccionar as texturas aplicando-as a cada tonalidade



Trabalho dos alunos 10ºB

Atividade 4- Retrato Digital



Retratos digitais alunos 10ºB



Neste exercício era requerido ao aluno que, efetua-se um desenho digital, pintura do mesmo com recurso a uma fotografia sua. Para o fazer teria de criar uma layer para o traçado e outras tantas para corresponder às diferentes gamas tonais da pintura, deveria recorrer aos diferentes tamanhos e pinceis, conferindo pormenorização a fim de obter uma pintura digital. Este exercício é um processo de conhecimento técnico com vista a aprimorar a capacidade motora dos alunos e a sua destreza com as canetas digitais mais em igual medida um processo de autoconhecimento e um exercício também ele autopsicobiográfico, pois possibilita um conhecimento sobre a identidade do aluno transposta sobre a forma do seu rosto, a traduzida no modo como este como se conhece sente e vê.

Atividade 5- Capa de Revista.

Este exercício pretendia trabalhar a forma como o aluno gere o espaço na folha\ tela e compõe, recorrendo em igual modo às ferramentas de produção de imagens no software Photoshop. Neste sentido, foi solicitado, que com recurso às técnicas lecionadas até ao momento o aluno efetua-se o design de uma capa de revista onde utiliza-se, múltiplas imagens e recorre-se a diferentes ferramentas de corte Seleção, Seleção invertida, Aplicação de textura, Clonagem, aplica-se fontes, cor, diferentes tipos de Pincel, Preenchimento e Gradiente, trabalhando opacidade e Transformação. A combinação de diversas solicitações pode por vezes ser avassaladora e assustadora para os alunos, tendo isto em consciência o exercício visava compreender como o aluno, gere e interpreta informação, na mesmo tempo em que está a criar e comunicar, considerando em igual medida como isso afeta qualitativamente o seu trabalho. Este exercício deixou a maior parte dos alunos desconfortáveis, revelou nos



Imagem - Trabalhos gráficos alunos 10ºB

mesmos grande dificuldade na produção de texto, correção ortográfica e seleção de conteúdos, enquanto alguns dos alunos simplificaram o exercício não o valorizando procurando seguir para o próximo, a maioria dos alunos da turma teve grande dificuldade na composição e distribuição da informação, assim como na adequação das imagens para com a visibilidade das palavras. Neste sentido

foi efetuada uma gestão das expectativas por forma a não frustrar e desencorajar os alunos. Podemos até pensar que é um exercício algo precoce por exigir design, contudo o planeamento do mesmo procura incentivar o aluno a pensar na imagem como um espaço organizado de gestão e reflexão, que exige esforço e planeamento, ou seja o “é fácil”, o “chegar aqui e já está” dá lugar ao “e agora?”. Agora, é tempo de Pensar!

Atividade 6- Dupla Exposição



Este exercício consistia em cimentar ferramentas já abordadas no software Photoshop, juntando-as a novas ferramentas, como é o caso do Blending mode. Foi deste modo requerido aos Trabalhos dupla exposição 10º B

alunos que efetuassem uma imagem em dupla exposição alterando os valores de

ambas as imagens de modo a fazer corresponder as mesmas numa só abordagem visual. O Resultado deste exercício foi bastante satisfatório pois todos com ou mais ou menos dificuldade cumpriram dentro do prazo estipulado.

Atividade 7 - Animal Híbrido

Este exercício teve por objetivo trabalhar a capacidade composicional dos alunos juntamente com a sua capacidade de igualmente trabalhar a imagem em profundidade, enquadrando-a numa narrativa. Foi solicitado aos alunos que apresentassem um animal composto por partes de diversos outros, completando um só com diversas fotografias, e que o posicionassem habitat. Nem todos os alunos enviaram este trabalho, sendo que ao momento a turma rumava em ritmos diferentes, já os alunos que cumpriram acabaram por se influenciar de algum modo enviando trabalhos muito semelhantes



num

Fotomontagem Animais Híbridos 10º B

Atividade 8- Cartaz Direitos Humanos

Com o intuito de consciencializar para o que são os direitos básicos e fundamentais dos seres humanos, foi requerido junto dos alunos que num primeiro momento efetuassem uma pesquisa onde selecione uma sub temática dentro das diversas que existem relacionadas com os direitos humanos. Posto isto, com recurso ao software lecionado de edição de imagem bitmap, foi solicitado aos alunos que elaborassem um cartaz formato A3 com imagens da sua autoria, embora que baseadas noutras já existentes, onde comunicassem a mensagem do seu SUB tema. Terminado o cartaz o aluno deveria ainda elaborar uma breve descrição das técnicas utilizadas e intenção da mensagem do cartaz que teria de obedecer a três regras base:

- Utilizar lettering apelativo
- Mensagens curtas e objetivas
- Técnicas mistas, fotografias, desenho, ilustração



Figura -Cartaz direitos humanos 10ºB

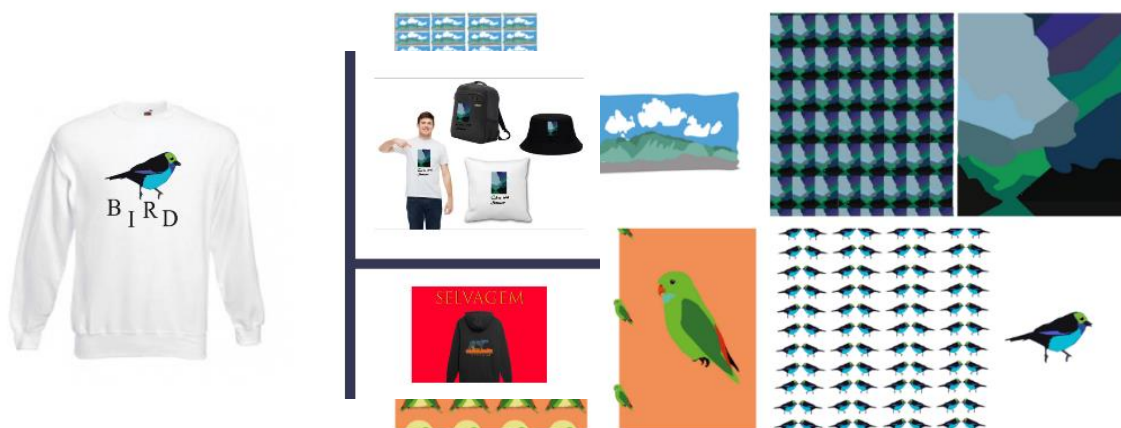
A atividade pareceu interessar os alunos, contudo soou a uma tarefa demasiado familiar e confortável, notei que por norma não arriscaram muito ao nível das sub temáticas, embora alguns dos resultados gráficos se verifiquem interessantes e apontem para uma base de experimentação no seu caminho em direção ao design.

Desenho Vetorial - Atividades

Atividade 1-Desenho\Padrão

A primeira atividade consistiu na apresentação da interface do software e ferramentas manuais de vetorização. De seguida foi solicitado aos alunos que com a caneta de desenho efetuassem a vetorização de uma imagem à sua escolha. Finalizada a vetorização os alunos tinham na continuidade da tarefa que efetuar um padrão e apresentar meia página com o padrão e a outra meia página com o elemento isolado.

Esta tarefa foi bastante apreciada pelos alunos que se sentiram capazes e realizados ao compreender como podem conceber e transformar imagens que podem ser utilizadas em diferentes dimensões e situações, isto leva-nos para a tarefa seguinte que combina a utilização de dois softwares o Adobe Photoshop e o Adobe Illustrator, uma vez que foi requerido que os alunos apresentassem *mockups* da aplicação prática das suas imagens inseridas como produtos reais do dia a dia. . Esta tarefa, requeria que os alunos criassem uma marca\logo, nome para a imagem que detinham de modo a compreender o potencial das ferramentas utilizadas, ao criar um design muito aproximado de um produto final passível de ser comercializado. Foi deste modo observado que os alunos ficaram cativados e satisfeitos com a tarefa sentindo-se empoderados a nível técnico, tendo comentado viabilidade destas ferramentas na construção de peças visuais, e como estas podem valorizar o seu trabalho utilizadas também noutras disciplinas e atividades escolares.



Desenho software A. Illustrator

Aplicação de Mockups turma 10º B

Atividade 2- Poesia Visual

Este exercício consistia na criação de uma ou várias imagens recorrendo a diferentes tipos de fonte, sendo o «lettering» disposto por forma a criar silhuetas relacionadas com poemas previamente escolhidos pelos alunos, interpretados desta forma visualmente, através da composição por via de elementos como letras, símbolos e cores, com uma reinterpretação de sentido pessoal ancorado na qual os alunos constroem narrativa própria.



Trabalho Aluno César Silva
10ºB



Trabalho aluna Clara Silva 10º B

Atividade 3- Raid fotográfico – Olhos de ver - Vila da Chamusca

Esta atividade consistiu num raid fotográfico com o intuito de efetuar captura de imagens da vila da chamusca, e trabalhar o olhar os alunos sobre uma paisagem nativa, por forma a estimular uma nova visão, focada nos detalhes, geometrias e narrativas expressas através da captura de imagens relacionadas com a natureza, arquitetura e património local. Estas imagens foram posteriormente editadas no software de edição Adobe Ligthroom e reutilizadas, noutros projetos e tarefas de aula, quer em atividades de aprendizagem quer em workshops de stencil, serigrafia e cianotipia,

Figura -Interface Adobe Ligthroom



Figura -Fotografias dos alunos -Vila da Chamusca

Atividade 4-Criação Peças Comunicacionais AEC

Enquadradas no Módulo de Desenho vetorial, e identificadas como uma necessidade de comunicação da escola, foram desenvolvidas peças Comunicacionais com os alunos da turma do 10º B no software Adobe Illustrator e Adobe Photoshop, com o intuito de divulgar a oferta Educativa da Escola. Inicialmente efetuou-se uma pesquisa sobre a comunicação de escolas com a mesma oferta educativa, foi delineada uma linha gráfica a aplicar, e aplicadas por fim técnicas de vectorização, composição de imagem e aplicação de gradientes para efetuar os elementos gráficos. No software Photoshop os alunos recortaram imagens de jovens com mochilas e colocaram integrados nos grafismos. Por fim, foi escolhida a fonte e adicionadas as informações, ícones e slogans a integrar na peça.



Peça comunicacional para redes sociais AEC

Atividade 5-Animação de Paisagens Vetoriais da Chamusca

Esta tarefa consistiu num exercício composto por diversas fases, numa primeira fase foi realizado um raid fotográfico com os alunos, pela Vila da chamusca, onde foram visitados monumentos e outros pontos de interesse, onde requerido aos alunos que efetuassem uma recolha fotográfica com o intuito de os aproximar visualmente dos pormenores e paisagens existentes nesta Vila Ribatejana. Num segundo momentos os alunos desenharam digitalmente sobre as fotos no software Adobe Illustrator de modo a criarem imagens digitais, e as reinterpretaram graficamente. As imagens encontravam-se divididas em diversas layers, sendo posteriormente animadas no software After effects através da criação de pré composições, que exploravam, domínios de animação como: duração, escala, movimento etc...



Anexo R -Análise Swot AEC

Análise Interna	
Pontos Fortes	Pontos Fracos
• Cultura de colaboração e de partilha, entre docentes • Capacitação dos docentes para a utilização do digital • Integração do uso do digital na prática letiva • Dinamização da biblioteca digital do AEC • Bibliotecas escolares integradas na RBE • Mobilização de um conjunto diversificado de instrumentos e técnicas na recolha • de informação acerca das aprendizagens dos alunos • Promoção e regulação por parte da direção da aplicação das estratégias e • metodologias de promoção do sucesso educativo • Promoção do desenvolvimento de estratégias de estudo e de aprendizagem • Promoção de atividades práticas/experimentais e metodologias de projeto • Disponibilidade da direção e diretores de turma para alunos e encarregados de educação • Disponibilidade da direção/coordenação da escola para com o pessoal não docente • Bom desempenho dos assistentes operacionais no apoio às atividades educativas • Bom funcionamento dos serviços administrativos • Boa relação entre o pessoal não docente e os alunos	• Falta de apetrechamento das salas de aula com tecnologia e • equipamento • Ausência de apoio técnico informático • Página Web pouco apelativa e funcional • Percentagem de sucesso pleno no ensino básico • Debilidades no serviço do refeitório na escola sede • Mecanismos insuficientes para a auscultação de alunos e encarregados de educação • Pouco envolvimento/participação das famílias encarregados de educação nas decisões e atividades do agrupamento • Falhas na valorização das capacidades profissionais do pessoal não docente • Necessidade de aprofundar a reflexão e a discussão sobre a avaliação nos conselhos de turma

• Disponibilização da informação relevante para o bom funcionamento do agrupamento • Custo pela escola. por parte dos docentes e não docentes • Dinamismo das Associações de Pais e de Estudantes • Implementação de medidas que visam a segurança e o bem-estar dos docentes • Melhoria significativa dos resultados do ensino profissional	
Análise Externa	
Oportunidades	Constrangimentos
• Aprovação de projetos inovadores. como o projeto Erasmus • Estreitamento e consolidação de parcerias com as entidades científicas. sociais. • culturais e artísticas da comunidade • Articulação e apoio do Centro de Formação A23 • Sinalização e acompanhamento individualizado das crianças e dos alunos • pelas diferentes estruturas. nomeadamente. EMAEI, SPO e Serviço Social. • Trabalho de parceria entre as equipas multidisciplinares • Relação de proximidade entre os membros da comunidade educativa. • Participação ativa dos encarregados de educação, nomeadamente através da sua associação • certificação EQAVET • Reconhecimento externo da identidade do AEC	• Dispersão geográfica das escolas do agrupamento • Deficiente rede e horário de transportes • Cessão de docentes de educação especial. técnicos especializados (terapeutas, psicólogos. etc.) para fazer face ao aumento sucessivo do • número de crianças e alunos sinalizados • Morosidade/dificuldade na substituição de docentes • Excesso de tarefas burocráticas decorrentes da legislação em vigor • Políticas educativas de desvalorização do desempenho profissional • Desvalorização social dos percursos profissionalizantes • Escassos recursos financeiros

