



Centro Universitário de Lisboa

Faculdade de Ciências da Educação, Artes e Humanidades

Mestrado em Ensino de Artes Visuais no 3.º Ciclo

do Ensino Básico e no Ensino Secundário

**Ecotopia Expressando a Mudança:
A Metodologia de Projeto como Estratégia para Promover a
Motivação e o Envolvimento dos Alunos nas Aulas de Desenho A**

VERSÃO FINAL

Relatório de Estágio apresentado a provas públicas para a obtenção do grau de Mestre em Ensino de Artes Visuais no 3.º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário, orientado por Profª. Doutora Maria Constança Pignateli de Sousa e Vasconcelos.

Teresa Santos Ferreira Matias

Lisboa, 2025



Centro Universitário de Lisboa

Faculdade de Ciências da Educação, Artes e Humanidades

Mestrado em Ensino de Artes Visuais no 3.º Ciclo

do Ensino Básico e no Ensino Secundário

Ecotopia Expressando a Mudança: A Metodologia de Projeto como Estratégia para Promover a Motivação e o Envolvimento dos Alunos nas Aulas de Desenho A

VERSÃO FINAL

Relatório de Estágio defendido em provas públicas na Universidade Lusófona, Centro Universitário de Lisboa, no dia 11/02/2025, perante o júri, nomeado pelo Despacho de Nomeação do Júri nº 50/2025 de 21 de janeiro de 2025, com a seguinte composição: Presidente: Prof.^a Doutora Inês Maria Andrade Marques, por delegação da Direção do Ciclo de Estudos; Arguente: Prof.^a Doutora Marta-Maria Jecu; Orientador: Prof.^ª. Doutora Maria Constança Pignateli de Sousa e Vasconcelos.

Teresa Santos Ferreira Matias

Lisboa, 2025

Índice

Agradecimentos	1
Resumo	2
Abstract	3
Lista de Acrónimos	4
Introdução	5
Objetivos do Estudo	6
Justificação e Relevância	7
Estrutura da Tese	8
1. Enquadramento Teórico	12
1.1. Motivação no Contexto Educativo	12
1.1.1. Fundamentos Teóricos, Pesquisas e Modelos de Motivação	12
1.1.2. Papel da Motivação no Ensino das Artes	13
1.2. Ensino de Desenho A no Currículo do Ensino Secundário	12
1.2.1. História e Objetivos da Disciplina	12
1.2.2. Aprendizagens Essenciais e o Programa do 11º Ano	14
1.2.3. Relação entre o Programa e a Motivação dos Alunos	14
1.3. Contextualização da Prática Supervisionada	15
1.3.1. Caracterização da Escola e dos Recursos Disponíveis	15
1.3.2. Descrição da Turma e dos Alunos	15
1.3.3. Desafios e Oportunidades na Implementação do Programa	16
1.3.4. Reflexões Finais sobre a Contextualização	16
1.4. Trabalho de Projeto: Desafios Contemporâneos no Ensino das Artes	16
1.4.1. Contextualização do Trabalho de Projeto no Ensino das Artes	16
1.4.2. Fundamentos Teóricos do Trabalho de Projeto e o Papel do Professor como Mediador	17
1.4.3. A Tese: O Projeto como Ferramenta Pedagógica Eficiente	17

1.4.4. Aplicação do Trabalho de Projeto no Contexto Contemporâneo e Desafios Emergentes	17
1.4.5. Contribuições para o Ensino das Artes	18
1.4.6. Documentação e Análise dos Resultados do Projeto	18
Síntese e Considerações Finais	20
2. Metodologia	21
2.1. Abordagem e Tipo de Estudo	21
2.1.1. Investigação-Ação como Metodologia Principal	21
2.2. Instrumentos de Recolha de Dados	22
2.2.1. Questionários	22
2.2.2. Entrevistas	23
2.3. Participantes	23
2.3.1. Caracterização dos Participantes	23
2.3.2. Papel da Orientadora de Estágio	24
2.4. Procedimentos de Recolha e Análise de Dados	25
Síntese	26
3. Implementação Prática	29
3.1. Desenvolvimento da Unidade Temática: "Ecotopia – Expressando a Mudança"	29
3.1.1. Planeamento e Integração ao Programa de Desenho A	33
3.1.2. Envolvimento da Comunidade Escolar	
3.2. Dinâmica das Atividades na Sala de Aula	34
3.2.1. Diagnóstico Inicial e Atividades Corporais	34
3.2.2. Estudo da Figura Humana e Narrativa Visual	35

3.3. Preparação da Exposição Final	37
3.3.1. Exposição "Ecotopia: Expressando as Formas"	37
3.3.2. Reflexões e Aprendizagens	39
 Síntese	 39
 4. Resultados e Análise	 41
4.1. Perceções dos Alunos	41
4.1.1. Níveis de Motivação e Envolvimento	41
4.1.2. Reflexões sobre a Exposição	42
 4.2. Observações da Investigadora	 44
 4.3. Principais Indicadores de Motivação e Envolvimento	 45
 Síntese	 46
 5. Discussão	 47
5.1. Relevância das Estratégias Implementadas	47
5.2. Comparação com Estudos Anteriores	48
5.3. Limitações do Estudo	48
5.4. Potenciais Melhorias	49
 Conclusões e Recomendações	 50
 Conclusões do Estudo	 50
Recomendações para o Ensino de Desenho A	51
Implicações para Investigações Futuras	52
Reflexão Final	53
 Bibliográficas	 45
 Anexos	 58

Agradecimentos

A realização desta tese foi um percurso desafiante, repleto de aprendizados e conquistas, e não teria sido possível sem o apoio de diversas pessoas e instituições a quem dedico este reconhecimento.

Em primeiro lugar, gostaria de expressar a minha profunda gratidão à Professora Conceição Ramos, cuja orientação foi imprescindível para o desenvolvimento deste trabalho. A sua paciência, experiência e constante incentivo tornaram cada etapa deste percurso mais clara e significativa. A abordagem transdisciplinar que promoveu, assim como as suas reflexões pedagógicas, foram inspirações valiosas.

Agradeço também à coordenadora do mestrado, Professora Constança Vasconcelos, pelo apoio incansável e pelas orientações cuidadosas durante todo o processo académico. As suas contribuições foram essenciais para garantir a qualidade e a coerência deste trabalho.

Um agradecimento especial à Escola Secundária Maria Amália Vaz de Carvalho, que proporcionou o ambiente ideal para a prática pedagógica que fundamenta este estudo. Agradeço ao corpo docente, aos alunos do 11º AV1 e a toda a comunidade escolar pela colaboração e pelo envolvimento durante a implementação do projeto "Ecotopia – Expressando a Mudança".

Não poderia deixar de agradecer à minha família, em especial à minha mãe, pelo apoio incondicional e pela confiança depositada em mim ao longo desta jornada. O seu incentivo e suporte foram pilares fundamentais para que eu pudesse concluir este trabalho.

Por fim, agradeço aos amigos e colegas de curso pelas discussões, partilhas e encorajamento. As trocas de experiências e ideias enriqueceram não apenas esta tese, mas também a minha formação enquanto docente.

A todos, o meu mais sincero obrigado.

Resumo

A presente tese aborda a implementação da metodologia de projeto como uma estratégia pedagógica para fomentar a motivação e o envolvimento dos alunos nas aulas de Desenho A, no contexto do Ensino Secundário. Utilizando o projeto "Ecotopia – Expressando a Mudança" como estudo de caso, analisa-se o impacto desta abordagem na aprendizagem, com ênfase na transdisciplinaridade e na construção de consciência crítica sobre questões ambientais. O estudo procura compreender como a integração de temáticas contemporâneas e a adoção de metodologias inovadoras podem transformar a experiência educativa, tanto em termos de resultados académicos como de envolvimento pessoal dos alunos.

A escolha da metodologia de projeto fundamenta-se em princípios de investigação-ação, permitindo uma abordagem cíclica que combina planificação, execução e reflexão. O projeto "Ecotopia – Expressando a Mudança" foi implementado em uma turma do 11º ano AV1, envolvendo atividades como estudo da figura humana, criação de narrativas visuais e organização de uma exposição final, integrando diferentes disciplinas e envolvendo a comunidade escolar.

Os resultados indicam um aumento significativo nos níveis de motivação e envolvimento dos alunos, especialmente devido à relevância do tema abordado e à utilização de estratégias participativas. Além disso, destaca-se o impacto positivo da transdisciplinaridade na compreensão dos alunos sobre a conexão entre arte e sociedade. Esta investigação contribui para o campo da educação visual ao demonstrar como o ensino baseado em projetos pode ser uma ferramenta eficaz para responder aos desafios do ensino contemporâneo.

Palavras-chave: Metodologia de Projeto, Estratégia Pedagógica, Motivação e Envolvimento, Ensino Secundário, Desenho A, Ecotopia – Expressando a Mudança, Transdisciplinaridade, Consciência Crítica, Questões Ambientais, Metodologias Inovadoras, Investigação-Ação, Narrativas Visuais, Envolvimento Comunitário, Arte e Sociedade, Desafios da Educação Contemporânea.

Abstract

This thesis explores the implementation of project-based methodology as a pedagogical strategy to foster motivation and engagement in Drawing A classes within the context of Secondary Education. Using the project "Ecotopia – Expressing Change" as a case study, the research examines the impact of this approach on students' learning processes, emphasizing transdisciplinarity and the development of critical awareness about environmental issues. The main goal is to demonstrate how contemporary themes, combined with innovative teaching methods, can transform the educational experience, improving both academic results and personal involvement of students.

The adoption of project-based learning is grounded in action-research principles, enabling a cyclical process of planning, implementation, and reflection. The project "Ecotopia – Expressing Change" was conducted with an 11th-grade AV1 class and included activities such as human figure studies, the creation of visual narratives, and the organization of a final exhibition. These activities integrated various disciplines and actively involved the school community.

The results reveal a significant increase in student motivation and engagement, attributed to the relevance of the chosen theme and the use of participatory strategies. Additionally, the study highlights the positive impact of transdisciplinary approaches in fostering students' understanding of the connections between art and society. This research contributes to the field of visual education by demonstrating how project-based learning can effectively address the challenges of contemporary education.

Keywords: Project-Based Methodology, Pedagogical Strategy, Motivation and Engagement, Secondary Education, Drawing A, Ecotopia – Expressing Change, Transdisciplinarity, Critical Awareness, Environmental Issues, Innovative Teaching Methods, Action-Research, Visual Narratives, Community Involvement, Art and Society, Contemporary Education Challenges.

Lista de Acrónimos

1. PES: Prática de Ensino Supervisionada
2. ESMAVC: Escola Secundária Maria Amália Vaz de Carvalho
3. QR: Quick Response
4. SDT: Self-Determination Theory (Teoria da Autodeterminação)
5. PNA: Plano Nacional das Artes
6. 3D: Tridimensional

Introdução

A educação em artes visuais desempenha um papel essencial na formação integral dos estudantes, indo além do desenvolvimento técnico e artístico para abranger dimensões sociais, culturais e ambientais. Num mundo em rápida transformação, marcado por desafios como a crise climática, a desigualdade social e a revolução tecnológica, é imperativo que a educação se torne um espaço de reflexão crítica e ação transformadora. Por exemplo, a desigualdade social manifesta-se em contextos educativos através de disparidades no acesso a tecnologias essenciais para a aprendizagem, como computadores e conexão à internet, exacerbadas em períodos de ensino remoto. Estas limitações muitas vezes dificultam o progresso de alunos em situações socioeconômicas desfavorecidas, criando lacunas que afetam não apenas o desempenho acadêmico, mas também as oportunidades futuras. Por outro lado, a revolução tecnológica também desafia os educadores a acompanhar o ritmo das inovações, integrando novas ferramentas digitais ao ensino, como plataformas de aprendizagem online e aplicações interativas, que oferecem tanto desafios como oportunidades para transformar a dinâmica da sala de aula e promover uma educação mais conectada e adaptada às realidades contemporâneas.

Por exemplo, a crise climática tem levado a eventos extremos, como ondas de calor e inundações, que afetam diretamente a vida de milhões de pessoas, incluindo estudantes, criando novas exigências para os currículos escolares. A desigualdade social reflete-se nas disparidades de acesso à educação de qualidade, exigindo estratégias inclusivas e equitativas. Por outro lado, a revolução tecnológica apresenta tanto desafios quanto oportunidades, ao demandar habilidades digitais avançadas e a capacidade de lidar com informação em tempo real. Estes fatores tornam crucial que a educação prepare os alunos para compreender e atuar sobre essas questões de maneira informada e consciente. Este trabalho explora como a metodologia de projeto, enquanto abordagem pedagógica inovadora, pode ser utilizada para conectar o ensino de Desenho A a temáticas contemporâneas, promovendo o pensamento crítico, a criatividade e o envolvimento dos alunos.

A disciplina de Desenho A, parte integrante do currículo do ensino secundário, é muitas vezes vista como um campo reservado ao desenvolvimento de capacidades técnicas. No entanto, o seu potencial vai muito além: é uma ferramenta poderosa para a compreensão do mundo, para a expressão de ideias e emoções e para a formação de cidadãos conscientes e responsáveis. Este estudo surge da necessidade de repensar práticas pedagógicas tradicionais, que frequentemente enfatizam a memorização e a reprodução de conteúdos, limitando as oportunidades de exploração criativa e reflexiva por parte dos alunos. Em contrapartida, práticas inovadoras, como a metodologia de projeto, promovem a autonomia e o pensamento crítico, permitindo aos estudantes resolver problemas reais e desenvolver competências transversais. Por exemplo, a integração de temáticas ambientais em projetos artísticos não só enriquece o conteúdo curricular, mas também conecta os alunos ao seu contexto social, criando um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e significativo. Este enfoque restrito no produto final tende a negligenciar a importância do processo de aprendizagem, dificultando o desenvolvimento de competências como pensamento crítico, resolução de problemas e colaboração. Assim, torna-se essencial adotar abordagens que valorizem o processo, a transdisciplinaridade e a conexão com questões globais, proporcionando experiências de aprendizagem mais ricas e contextualizadas. A implementação do projeto "Ecotopia – Expressando a Mudança" durante a Prática de Ensino Supervisionada (PES) permitiu observar de que forma a arte pode

funcionar como um meio para inspirar mudanças comportamentais e sociais, ao mesmo tempo que enriquece as dinâmicas de sala de aula.

Ao longo deste estudo, pretende-se não só evidenciar os impactos positivos da metodologia de projeto no ensino das artes visuais, mas também fornecer uma base teórica e prática que será apresentada através de uma revisão aprofundada da literatura académica, como sugerido por Freire (1996) e Dewey (1938), estudos de caso práticos baseados em Bandura (1997), e exemplos concretos retirados do projeto "Ecotopia – Expressando a Mudança". Estes elementos serão integrados ao longo dos diferentes capítulos, com o objetivo de oferecer orientações claras para futuros educadores sobre como implementar estas estratégias de forma eficaz e contextualizada.

Assim, esta introdução estabelece o contexto e os fundamentos teóricos da investigação, detalha os seus objetivos e justifica a relevância do tema, orientando o leitor pelos diversos aspetos abordados.

Objetivos do Estudo

O principal objetivo deste estudo é compreender como a metodologia de projeto pode ser utilizada para promover uma aprendizagem significativa em Desenho A, contribuindo para a motivação e o envolvimento dos alunos. Este objetivo central desdobra-se em metas específicas que permitem uma análise aprofundada do impacto desta abordagem no contexto educativo.

1. Mensurar os níveis de motivação dos alunos:

- Explorar como as dinâmicas motivacionais evoluem ao longo do projeto "Ecotopia – Expressando a Mudança".
- Utilizar questionários, entrevistas e observações diretas para avaliar o interesse inicial dos alunos, o envolvimento durante as atividades e a sua reflexão final sobre o processo.

2. Explorar a conexão entre disciplinas:

- Investigar de que forma a transdisciplinaridade — unindo artes visuais, educação ambiental e expressão corporal — pode enriquecer a aprendizagem.
- Exemplos práticos incluem a integração de conteúdos de educação física e ciências no estudo do movimento e na representação artística da figura humana, bem como a utilização de materiais reciclados para estimular a criatividade e a consciência ambiental.

3. Avaliar a relevância dos temas abordados:

- Compreender as percepções dos alunos sobre a pertinência de temas como as alterações climáticas e a sustentabilidade no contexto da arte.
- Identificar como os alunos aplicam esses conceitos em projetos artísticos que dialogam com questões globais, promovendo uma reflexão crítica sobre o papel da arte na sociedade.

4. Identificar barreiras e facilitadores:

- Mapear os principais desafios encontrados durante a implementação do projeto, como resistência inicial dos alunos, limitações de recursos ou dificuldades técnicas.
- Propor estratégias pedagógicas que possam ser replicadas em contextos similares, destacando o papel do professor como mediador do processo criativo.

Estes objetivos visam não apenas descrever uma experiência pedagógica, mas também oferecer contribuições práticas e teóricas para a formação de futuros educadores, promovendo uma educação mais inclusiva, como advogam Perrenoud (2000) e Brookfield (2017), que destacam a importância de metodologias ativas e centradas no aluno. Estas metodologias podem ser adaptadas a diferentes contextos de ensino através da integração de atividades colaborativas e baseadas em problemas próximos da realidade dos alunos. Por exemplo, em contextos com poucos recursos, é possível utilizar materiais reciclados e ferramentas simples para estimular a criatividade e resolver problemas, enquanto em ambientes tecnologicamente ricos, plataformas digitais podem ser usadas para promover a interatividade e a personalização da aprendizagem. Assim, independentemente das condições, o foco nas necessidades e potencialidades dos alunos permite criar experiências significativas e adaptadas. Por educação inclusiva entende-se uma abordagem pedagógica que considera a diversidade de contextos e necessidades dos alunos, garantindo o acesso equitativo à aprendizagem, independentemente de fatores socioeconómicos, culturais ou de competências. Esta inclusão é particularmente relevante para lidar com os desafios contemporâneos, como a desigualdade social e o impacto ambiental, que exigem soluções colaborativas e sensíveis à diversidade.

Justificação e Relevância

A relevância deste estudo assenta em três pilares fundamentais, que sustentam a sua pertinência tanto no contexto educacional como no académico:

1. Inovação no ensino das artes visuais:

- O ensino de artes visuais enfrenta o desafio de equilibrar a tradição e a inovação. Práticas centradas exclusivamente no desenvolvimento técnico tendem a desmotivar os alunos, especialmente quando desconectadas do seu contexto social e cultural.
- A metodologia de projeto oferece uma alternativa prática e relevante, permitindo que os alunos participem ativamente na construção do conhecimento e no desenvolvimento de competências críticas e criativas. Ao envolver os alunos em projetos que abordam problemas reais, como as alterações climáticas, este método transforma a sala de aula num espaço de investigação e ação.

2. Formação de cidadãos críticos e responsáveis:

- Ao abordar questões contemporâneas, como a sustentabilidade, a desigualdade social e o impacto ambiental, este estudo pretende mostrar como a arte pode ser uma ferramenta poderosa para a reflexão crítica e a ação transformadora.
- Tal abordagem conecta-se diretamente às diretrizes da UNESCO (2015), que enfatizam a necessidade de uma educação que prepare os jovens para os desafios globais, incentivando a criatividade, a empatia e a colaboração.

3. Contribuição para o debate académico:

- Este estudo não apenas descreve uma experiência prática, mas também oferece uma análise teórica que pode informar futuras investigações sobre pedagogias inovadoras e transdisciplinares.
- Trabalhos de autores como Freire (1996), Dewey (1938) e Bandura (1997) sustentam a ideia de que a educação deve ser uma prática libertadora, onde o aluno é coautor do seu processo de aprendizagem. A relevância prática e académica deste trabalho reside, portanto, na sua capacidade de demonstrar como a integração entre arte, educação e consciência social pode enriquecer tanto o currículo escolar quanto a experiência educativa.

Ao justificar este estudo, reforça-se a ideia de que a educação artística, quando conectada a temas globais e contemporâneos, tem o poder de transformar não só as práticas pedagógicas, mas também as vidas dos estudantes. Por exemplo, no projeto "Ecotopia – Expressando a Mudança", os alunos criaram narrativas visuais que exploravam o impacto da poluição dos oceanos, utilizando materiais reciclados como recurso

principal. Esta experiência não apenas ampliou a compreensão dos estudantes sobre as questões ambientais, mas também os incentivou a propor soluções criativas e a refletir sobre como a arte pode ser usada como uma ferramenta para conscientização social. Segundo a UNESCO (2015), a integração de temáticas globais prepara os jovens para enfrentar os desafios do futuro e atuar como agentes de mudança em suas comunidades.

Estrutura da Tese

A tese está estruturada em cinco capítulos, cada um concebido para explorar aspetos específicos da investigação de forma clara e sistemática:

1. Introdução:

- Define o contexto do estudo, os seus objetivos e a relevância da metodologia de projeto no ensino de Desenho A, proporcionando uma visão geral dos desafios e das oportunidades que esta abordagem apresenta.

2. Enquadramento Teórico:

- Apresenta as bases teóricas que sustentam o trabalho, com destaque para:
 - Teorias de motivação e aprendizagem (Deci & Ryan, 1985; Bandura, 1997).
 - O conceito de transdisciplinaridade na educação (Perrenoud, 2000).
 - O papel da arte como meio de transformação social (Freire, 1996; Eisner, 2002).
- Este capítulo também explora como a integração de práticas interdisciplinares pode enriquecer o ensino de artes visuais, proporcionando exemplos de casos de sucesso em contextos similares.

3. Metodologia:

- Detalha a investigação-ação como abordagem central, descrevendo os métodos de recolha e análise de dados:
 - Questionários aplicados aos alunos para mensurar níveis de motivação e envolvimento.
 - Observações qualitativas e análise documental para captar a dinâmica de sala de aula.

- Análise de trabalhos finais e feedback dos alunos como indicadores de aprendizagem significativa.

4. Implementação Prática:

- Documenta as etapas do projeto "Ecotopia – Expressando a Mudança":
 - Planeamento detalhado das atividades, incluindo a seleção de materiais e a integração de tecnologias digitais.
 - Desafios enfrentados e estratégias de resolução, com reflexões sobre o papel do professor como facilitador.
 - Exemplos de atividades realizadas, como a criação de narrativas visuais e a construção de exposições artísticas colaborativas.

5. Resultados e Discussão:

- Analisa os dados recolhidos, com destaque para:
 - Evidências de melhoria na motivação, no desempenho e na criatividade dos alunos.
 - Impactos da abordagem transdisciplinar na aprendizagem e no desenvolvimento de competências críticas.
 - Recomendações para práticas pedagógicas futuras, enfatizando a replicabilidade do projeto em outros contextos educativos.

Conclusões:

- Reflete sobre as implicações do estudo para a educação artística e para a formação de professores, destacando o potencial transformador da metodologia de projeto.
- Apresenta as limitações da investigação e sugere direções para futuros trabalhos, incluindo a necessidade de estudos de longa duração que avaliem os impactos desta abordagem ao longo do tempo.

Cada capítulo foi estruturado para oferecer uma visão abrangente e fundamentada da investigação, permitindo ao leitor compreender as múltiplas dimensões da metodologia de projeto no ensino de Desenho A e o seu impacto na formação de cidadãos conscientes e criativos. Por exemplo, o primeiro capítulo apresenta o enquadramento teórico, explorando como as bases conceptuais sustentam a abordagem pedagógica. O capítulo seguinte detalha a metodologia aplicada, destacando instrumentos de recolha de dados e justificando a escolha do modelo de investigação. Posteriormente, a implementação prática descreve as atividades e os desafios enfrentados, enquanto o capítulo de resultados e discussão analisa as evidências

recolhidas e as implicações para o ensino. Por fim, a conclusão sintetiza as descobertas, propondo recomendações para práticas futuras e novas investigações. Esta estrutura baseia-se em princípios defendidos por Biggs e Tang (2011), que sublinham a relevância de alinhar objetivos educacionais com metodologias participativas e ativas.. Por exemplo, no projeto "Ecotopia – Expressando a Mudança", os alunos foram desafiados a criar narrativas visuais que abordassem a poluição dos oceanos, utilizando materiais reciclados como meio expressivo. Esta atividade não apenas incentivou a reflexão sobre a problemática ambiental, mas também estimulou a criatividade e a colaboração entre os participantes. Durante o processo, os estudantes desenvolveram competências de pesquisa ao explorar soluções para os problemas apresentados e aprenderam a traduzir conceitos abstratos em expressões visuais significativas. O envolvimento coletivo também promoveu uma maior consciência do impacto que suas ações individuais podem ter na sociedade e no meio ambiente, demonstrando o potencial da arte como ferramenta para a sensibilização e o engajamento cívico.

1. Enquadramento Teórico

Este capítulo propõe uma análise ampla e integrada dos fundamentos que sustentam a utilização do trabalho de projeto como ferramenta pedagógica no ensino de Desenho A. Nele, são discutidos os aspectos motivacionais, a evolução histórica e teórica do formato “projeto”, o papel do professor como mediador e a eficácia deste método para a promoção de aprendizagens profundas. Além disso, apresenta-se uma documentação minuciosa dos resultados alcançados – fundamentada em pesquisas e teorias que dialogam entre si – para explicar a transformação da prática educativa e a integração entre arte, ciência e tecnologia.

1.1. Motivação no Contexto Educativo

1.1.1. Fundamentos Teóricos, Pesquisas e Modelos de Motivação

A motivação é reconhecida como um dos pilares essenciais para o sucesso no processo educativo. Diversos estudiosos destacam a importância de estimular os alunos para que se envolvam ativamente com o conteúdo. Segundo a Teoria da Autodeterminação (SDT; Deci & Ryan, 1985; Ryan & Deci, 2000), a motivação pode ser dividida em duas categorias fundamentais:

- **Motivação intrínseca:** Reflete o interesse genuíno e o prazer que o aluno encontra na atividade, movido pela curiosidade e pela satisfação pessoal. Por exemplo, um aluno que se dedica ao estudo do desenho não o faz apenas para obter boas notas, mas porque sente uma profunda satisfação ao dominar uma técnica ou expressar suas ideias artisticamente.
- **Motivação extrínseca:** Caracteriza-se pela busca de recompensas externas, como a obtenção de uma boa avaliação, prêmios ou reconhecimento público. Assim, um aluno pode se dedicar a um projeto artístico visando o reconhecimento em uma exposição ou distinção acadêmica.

No contexto escolar, a motivação intrínseca é frequentemente considerada mais sustentável, pois está ligada ao desejo genuíno de aprender e aperfeiçoar-se. Complementando essa perspectiva, Maslow (1943) defende, por meio de sua hierarquia de necessidades, que um ambiente que satisfaça necessidades básicas – segurança, pertencimento e autoestima – estabelece a base para um envolvimento pleno nos processos de aprendizagem. Adicionalmente, teorias como a de Bandura (1977) enfatizam que a crença na própria capacidade (autoeficácia) é crucial para a persistência diante de desafios.

Estudos recentes (Hernández & Ventura, 1998; Gaudelius & Speirs, 2002) mostram que a contextualização dos conteúdos por meio de temas atuais – como alterações climáticas ou desigualdades de gênero – facilita a conexão entre o conhecimento teórico e a realidade vivida, incentivando os alunos a desenvolver competências que ultrapassam a simples reprodução de conteúdos e os transformam em agentes de mudança.

1.1.2. Papel da Motivação no Ensino das Artes

No ensino das artes, a motivação adquire uma dimensão especial, pois está intimamente ligada à expressão da individualidade e à descoberta de novas formas de comunicação. Pesquisadores como Gardner (1983) e Eisner (2002) argumentam que a prática artística não se resume à técnica, mas envolve o desenvolvimento de uma sensibilidade estética e crítica, transformando a percepção dos alunos sobre o mundo. Em contextos escolares, atividades que dialogam com as experiências pessoais – como a criação de narrativas visuais ou a exploração de temáticas sociais – elevam a motivação intrínseca, permitindo o empoderamento dos estudantes e integrando o saber técnico à reflexão ética e social.

No ensino das artes, a motivação também é crucial para a construção da identidade. Hernández e Ventura (1998) apontam que projetos com temáticas sociais e culturais despertam o interesse dos alunos, incentivando-os a desenvolver uma visão crítica e a expressar suas emoções de forma autêntica. Por meio da prática artística, como o estudo da figura humana, os alunos não só aprimoram suas habilidades, mas também iniciam discussões sobre identidade, corporeidade e representação social. O uso de tecnologias digitais – como ferramentas de desenho e modelagem 3D – amplia ainda mais as possibilidades de expressão, democratizando o acesso à arte e estimulando a criatividade (Gaudelius & Speirs, 2002).

1.2. Ensino de Desenho A no Currículo do Ensino Secundário

1.2.1. História e Objetivos da Disciplina

A disciplina de Desenho A ocupa um lugar de destaque no currículo do Ensino Secundário, especialmente no percurso das Artes Visuais. Introduzida como parte essencial do desenvolvimento criativo e técnico dos alunos, esta disciplina busca proporcionar competências que vão desde o domínio do desenho técnico até à exploração criativa de narrativas visuais. Historicamente, o ensino de Desenho A evoluiu de uma abordagem tradicional, focada em capacidades técnicas e académicas, para uma metodologia mais centrada no aluno, onde a criatividade e a interdisciplinaridade são valorizadas. Nos anos 1970, por exemplo, o foco predominante era o aperfeiçoamento de técnicas de perspectiva e desenho geométrico, atendendo às exigências do mercado de trabalho da época (Edwards, 2012). Essa abordagem respondia a uma visão utilitária do ensino das artes, visando suprir demandas específicas de setores como arquitetura e engenharia. A partir dos anos 1990, o ensino de Desenho A passou a refletir uma maior valorização das expressões artísticas individuais e da interdisciplinaridade. Hernández e Ventura (1998) destacam que esta mudança foi catalisada por um reconhecimento crescente da importância da arte como ferramenta de desenvolvimento pessoal e social. Assim, temáticas culturais e sociais começaram a integrar o currículo, promovendo uma abordagem mais holística e alinhada com os desafios contemporâneos. Além disso, Beane (1997) enfatiza que a interdisciplinaridade promove uma aprendizagem mais significativa ao conectar os conteúdos das disciplinas artísticas com questões reais, ampliando o papel da arte na formação cidadã. Gaudelius e Speirs (2002) argumentam que a educação artística contemporânea deve preparar os alunos para enfrentarem os desafios globais, incentivando a exploração criativa em contextos diversificados. Nos últimos anos, a evolução desta disciplina foi fortalecida pela introdução de tecnologias digitais, ampliando

significativamente as possibilidades de criação e experimentação artística. Ferramentas como animação digital, modelagem 3D e design virtual tornaram-se componentes essenciais do ensino de Desenho A, permitindo que os alunos explorem novas fronteiras criativas (Gaudelius & Speirs, 2002). Estas inovações não apenas democratizam o acesso às artes, mas também conectam os alunos às práticas artísticas contemporâneas, promovendo uma educação artística mais dinâmica e relevante. Além disso, Hernández (2000) sublinha que o uso dessas tecnologias potencia a interdisciplinaridade e prepara os alunos para as exigências de um mercado de trabalho em constante evolução.

1.2.2. Aprendizagens Essenciais e o Programa do 11º Ano

O programa do 11º ano de Desenho A é estruturado em torno de três eixos fundamentais:

- **Estudo da Figura Humana:**

Atividades práticas, como o "Jogo das Cadeiras", exercícios de observação e estudos anatômicos, promovem a compreensão do corpo em movimento e o aprimoramento das técnicas de desenho. Tais práticas, além de fortalecer habilidades motoras e cognitivas, servem como ponto de partida para discussões sobre identidade e expressão (Edwards, 2012).

- **Criação de Narrativas Visuais:**

Neste eixo, os alunos desenvolvem histórias que unem elementos simbólicos e experiências pessoais com questões globais – por exemplo, a associação de um animal simbólico e um objeto de infância com problemas ambientais, como a poluição dos oceanos ou a desflorestação. Essa abordagem estimula o pensamento crítico e a criatividade, promovendo uma compreensão profunda das interconexões entre arte e sociedade (Gaudelius & Speirs, 2002).

- **Integração de Elementos Contextuais e Temáticos:**

Projetos como “Ecotopia – Expressando a Mudança” envolvem os alunos em reflexões críticas sobre sustentabilidade e o impacto humano no meio ambiente, incentivando-os a aplicar conceitos de diversas áreas do conhecimento na criação de obras artísticas. Essa integração possibilita a construção de narrativas que dialogam diretamente com as problemáticas contemporâneas, aproximando o processo artístico da realidade.

1.2.3. Relação entre o Programa e a Motivação dos Alunos

A ligação entre o programa de Desenho A e a motivação dos alunos é evidente quando se analisam as dinâmicas das aulas que utilizam metodologias ativas e centradas no aluno. Estas incluem atividades como discussões em grupo, que promovem o pensamento crítico e a troca de ideias, bem como projetos colaborativos onde os alunos trabalham em conjunto para desenvolver obras artísticas. Além disso, estratégias como o uso de materiais visuais interativos e a integração de tecnologias digitais, como

ferramentas de desenho 3D, incentivam o engajamento ativo e a experimentação criativa, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e significativo.

Impacto dos Temas Contemporâneos

Temas como sustentabilidade, identidade e narrativa pessoal têm mostrado ser eficazes para engajar os alunos, oferecendo-lhes a oportunidade de trabalhar em projetos que consideram relevantes e significativos para as suas vidas. Por exemplo, no projeto "Arte e Sustentabilidade", os alunos colaboraram para criar um mural que refletia os impactos da ação humana no meio ambiente. Este projeto incluiu pesquisas em grupo, desenvolvimento de esboços coletivos e a execução do mural como uma peça central de uma exposição aberta à comunidade, fomentando debates sobre responsabilidade ambiental e soluções artísticas para desafios contemporâneos. Carson (1962) em *Silent Spring* inspirou algumas das reflexões que guiaram o processo criativo, destacando a relevância de conectar a arte às preocupações ambientais globais. Outro exemplo marcante foi o projeto "Ecotopia - Expressando a Mudança", onde os alunos criaram obras artísticas que exploravam temas como a poluição dos oceanos e a desflorestação. Este processo conectou questões globais às vivências e narrativas pessoais dos alunos, incentivando o desenvolvimento de competências artísticas e críticas, enquanto reforçava o senso de relevância e envolvimento com o que estavam criando. Hernández (2000) destaca que tais práticas permitem que os estudantes transcendam os limites da sala de aula, contribuindo para a sua formação como cidadãos críticos e conscientes.

1.3. Contextualização da Prática Supervisionada

1.3.1. Caracterização da Escola e dos Recursos Disponíveis

A Escola Secundária Maria Amália Vaz de Carvalho (ESMAVC), localizada em Lisboa, destaca-se pela sua tradição de excelência no ensino das Artes Visuais. Com infraestrutura completa – que inclui ateliers, laboratórios de tecnologia e auditório multifuncional – a escola viabiliza a implementação de metodologias inovadoras e projetos interdisciplinares. A participação em programas culturais, como o Plano Nacional das Artes (PNA), reforça o compromisso da instituição com a integração de práticas criativas e o engajamento da comunidade escolar.

1.3.2. Descrição da Turma e dos Alunos

A turma do 11º ano, designada AV1, é composta por 21 alunos com idades entre 16 e 18 anos. A diversidade de perfis – que abrange desde alunos altamente motivados até aqueles que enfrentam desafios em atividades que exigem maior autonomia – foi considerada no planeamento do projeto. Estratégias pedagógicas diferenciadas, como dinâmicas colaborativas e a flexibilização de tarefas, foram adotadas para atender às necessidades específicas de cada estudante, refletindo os princípios da pedagogia crítica e do ensino centrado no aluno (Freire, 1970; Vygotsky, 1978).

1.3.3. Desafios e Oportunidades na Implementação do Programa

A implementação do projeto “Ecotopia – Expressando a Mudança” enfrentou desafios como a gestão do tempo e o engajamento heterogêneo dos alunos. A complexidade de conciliar atividades teóricas, práticas e interdisciplinares exigiu um planejamento meticuloso e a adoção de cronogramas flexíveis. A utilização intensiva de recursos tecnológicos para monitoramento e a formação contínua dos professores foram fundamentais para superar essas barreiras, demonstrando que a inovação pedagógica depende tanto de recursos materiais quanto da capacitação dos educadores (Dewey, 1938; Freire, 1970).

1.3.4. Reflexões Finais sobre a Contextualização

A experiência na ESMAVC evidencia que um ambiente educacional bem equipado, aliado a uma abordagem pedagógica inclusiva e interdisciplinar, promove práticas artísticas de alto impacto. A integração entre temáticas ambientais, a transdisciplinaridade e o uso de tecnologias emergentes potencializam o processo de aprendizagem, preparando os alunos para os desafios de um mundo globalizado e dinâmico. Essa experiência corrobora os argumentos de teóricos como Dewey e Freire, que defendem a importância de uma aprendizagem ativa, reflexiva e colaborativa.

1.4. Trabalho de Projeto: Desafios Contemporâneos no Ensino das Artes

1.4.1. Contextualização do Trabalho de Projeto no Ensino das Artes

O ensino das artes visuais, tradicionalmente associado à transmissão de técnicas específicas, tem passado por transformações significativas, acompanhando as demandas de um mundo complexo e interconectado. Essa evolução reflete uma mudança de paradigma: as artes não são mais vistas apenas como formas de expressão estética, mas também como ferramentas poderosas para abordar questões sociais, culturais e ambientais. Segundo Gaudelius & Speirs (2002), essa transformação coloca as artes no centro de um debate educacional mais amplo, promovendo uma aprendizagem significativa e crítica.

Hernández & Ventura (1998) descrevem o trabalho de projeto como uma metodologia que se fundamenta na resolução de problemas reais e na exploração de questões relevantes para os alunos. No projeto “Ecotopia – Expressando a Mudança”, por exemplo, os alunos foram desafiados a identificar problemas ambientais específicos – como a poluição local, desflorestação e mudanças climáticas – e a propor soluções artísticas que sensibilizassem a comunidade. Essa abordagem, que integra técnicas digitais e tradicionais, incentiva a criação de obras originais que dialogam com a realidade e os desafios globais, transformando o processo de aprendizagem em uma experiência autêntica e transformadora.

1.4.2. Fundamentos Teóricos do Trabalho de Projeto e o Papel do Professor como Mediador

A fundamentação teórica do trabalho de projeto apoia-se em abordagens pedagógicas progressistas, como as de Dewey (1938) e Freire (1970). Dewey enfatizava a importância da experiência e da aprendizagem prática, defendendo que o conhecimento se constrói por meio da ação. Freire, por sua vez, propunha uma pedagogia dialógica, na qual o professor atua como mediador, estimulando debates e orientando os alunos na construção coletiva do saber. Essa visão é complementada pelas ideias de Papert (1980), que, com o construcionismo, e Gardner (1983), que reconheceu as múltiplas formas de inteligência, evidenciam a diversidade de expressões e a necessidade de uma aprendizagem que respeite as singularidades dos estudantes.

No contexto do trabalho de projeto, o professor exerce um papel essencial de mediador, conectando a prática artística à teoria e auxiliando os alunos a refletirem criticamente sobre seus processos de criação. Essa mediação promove a autonomia dos estudantes e os transforma em protagonistas de seu próprio aprendizado.

1.4.3. A Tese: O Projeto como Ferramenta Pedagógica Eficiente

A proposta central deste trabalho é que o trabalho de projeto constitui uma ferramenta pedagógica eficiente e transformadora. Ao integrar experiências práticas com fundamentos teóricos, os alunos desenvolvem competências técnicas, criativas e críticas, essenciais para enfrentar os desafios contemporâneos. Pesquisas de Gaudelius & Speirs (2002) e Hernández & Ventura (1998) demonstram que metodologias ativas, centradas no aluno, favorecem uma aprendizagem significativa e contextualizada. Assim, o projeto “Ecotopia – Expressando a Mudança” não só aprimora as habilidades artísticas, mas também fortalece a capacidade dos alunos de articular reflexões sobre sustentabilidade, responsabilidade social e inovação cultural.

1.4.4. Aplicação do Trabalho de Projeto no Contexto Contemporâneo e Desafios Emergentes

O mundo contemporâneo, marcado pela globalização, digitalização e crescente preocupação com questões ambientais, exige práticas pedagógicas que integrem essas dimensões ao processo educativo. No projeto “Ecotopia”, os alunos utilizaram ferramentas digitais – como modelagem 3D, Adobe Illustrator, Procreate e plataformas colaborativas – que ampliaram as possibilidades de expressão e criatividade. Entretanto, desafios como a necessidade de formação contínua dos professores, a adaptação dos recursos pedagógicos e a gestão eficiente do tempo requerem um planejamento flexível e constante avaliação das práticas, conforme ressaltado por Freire (1970) e Dewey (1938).

1.4.5. Contribuições do Trabalho de Projeto para o Ensino das Artes

Apesar das limitações, o trabalho de projeto representa uma abordagem pedagógica essencial para enfrentar os desafios do ensino das artes no século XXI. Ao conectar o processo educativo às realidades e interesses dos alunos, esta metodologia não só reforça o engajamento, mas também contribui para a formação de cidadãos críticos e conscientes. No projeto “Ecotopia – Expressando a Mudança”, os alunos desenvolveram competências que vão desde o domínio técnico à capacidade de propor soluções criativas para problemas reais, utilizando materiais reciclados e abordando questões como sustentabilidade e consumo responsável. Essa prática evidencia como a arte pode transformar a sala de aula num espaço de investigação, criação e diálogo, ampliando as possibilidades de aprendizagem e conectando diferentes áreas do conhecimento.

1.4.6. Documentação e Análise dos Resultados do Projeto

A documentação dos resultados obtidos com o trabalho de projeto é fundamental para avaliar seu impacto e aprimorar as práticas pedagógicas. Este subcapítulo apresenta uma análise detalhada dos resultados, complementada por registros visuais e descritivos:

- **Exposição Artística:**
 - *Descrição:* A exposição “Ecotopia – Expressando as Formas” reuniu obras que abordam temas ambientais e sociais, evidenciando a integração de técnicas tradicionais e digitais. Os trabalhos demonstraram evolução técnica e uma capacidade crítica de interpretar os desafios contemporâneos.
- **Performance Coreográfica:**
 - *Descrição:* Uma performance coreográfica, desenvolvida pelos alunos, utilizou o movimento corporal para representar a interação entre o ser humano e a natureza, combinando simbolismo e expressão física. A coreografia foi criada em parceria com a Professora de Educação Física, Rita Garcez
- **Conferência, Sessões de Debate e o Subevento “Ecotopia Expressando o Movimento”:**
 - *Descrição:* No dia da exposição, realizou-se o subevento “Ecotopia Expressando o Movimento”, que integrou palestras, sessões de debate, apresentações poéticas e a performance coreográfica. Esse dia especial reuniu especialistas e artistas, promovendo o diálogo entre teoria e prática e ampliando a discussão sobre arte, ciência e educação ambiental.

- **Plataforma Digital e Materiais Interativos:**
 - *Descrição:* A criação de um site colaborativo e o uso de materiais digitais permitiram a divulgação dos resultados do projeto e a interação contínua com a comunidade escolar. Essa plataforma reúne registros fotográficos, vídeos, depoimentos e análises críticas das atividades, proporcionando uma visão abrangente da experiência. (<https://esmavcumaescoladetodos.nicepage.io/>) — realizado com intuito de atingir o lema escolar do Projecto Cultural de Escola com apoio do Plano Nacional das Artes “Uma Escola de Todos”.

Conferência, Sessões de Debate e o Subevento “Ecotopia Expressando o Movimento”

No dia da exposição do projeto “**Ecotopia: Expressando a Mudança**”, foi realizado o subevento “**Ecotopia Expressando o Movimento**”, que integrou diversas atividades interdisciplinares com o objetivo de articular teoria e prática de forma dinâmica e inovadora. Este dia especial contou com:

- **Palestras e Sessões de Debate:**

Durante a manhã e início da tarde, especialistas e profissionais compartilharam suas experiências e conhecimentos sobre a interseção entre arte, ciência e educação ambiental, enriquecendo o debate e promovendo a integração entre teoria e prática.

- **Apresentações Poéticas:**

Performances poéticas complementaram as palestras, reforçando a importância da expressão artística como meio de comunicação e transformação social.

- **Performance Coreográfica:**

Paralelamente, os alunos apresentaram uma performance coreográfica que traduziu em movimento os conceitos debatidos, evidenciando a interação entre o ser humano e o ambiente.

Convidados das Palestras e Sessões de Debate

- **Ana Pêgo**

Bióloga Marinha, Professora Universitária e Beachcomber

Formada em Biologia Marinha e Pescas na Universidade do Algarve, Ana Pêgo atuou em investigação na área de pescas e, posteriormente, como Técnica de Laboratório no Laboratório Marítimo da Guia (MARE/FCUL) em Cascais. Nos últimos anos, dedicou-se a projetos de educação ambiental que combinam ciência e arte, com foco na divulgação da vida marinha e na conservação dos oceanos, especialmente quanto aos resíduos plásticos. Foi nesse contexto que criou o projeto *Plasticus Maritimus*, amplamente divulgado em sua página no Facebook.

- **Paula Sobral**

Bióloga, Professora Universitária e Investigadora

Lecionando disciplinas como “Ecologia Marinha e das Águas Interiores” e “Poluição da Água” no Mestrado Integrado em Engenharia do Ambiente, Paula Sobral vem desenvolvendo investigação sobre microplásticos e lixo marinho desde 2008. Coordenou o projeto “Poizon – Microplásticos e Poluentes Persistentes: Uma Dupla Ameaça à Vida no Mar” (2010-2014) e exerceu o papel de coordenadora nacional no projeto europeu *MARLISCO – Juntos por um Mar Sem Lixo*. Atualmente, integra a plataforma intergovernamental JPIOceans, coordenando os projetos BASEMAN e PLASTOX.

- **Francisco Mello Ferreira**

Professor e Investigador

Com décadas de experiência no ensino da Geografia na ESMAVC, Francisco Mello Ferreira, mesmo aposentado, permanece ativo como investigador na Universidade de Lisboa. Especialista em TIC na Educação e atualmente cursando Doutoramento em Ciências Cognitivas, ele alia a tradição do ensino a métodos inovadores, utilizando as tecnologias da informação para potencializar a aprendizagem.

- **Pedro Ramos**

Coreógrafo, Bailarino e Artista

Diretor Artístico da Associação Cultural Ordem do O, Pedro Ramos atua como coreógrafo, bailarino, investigador, artista visual, músico, cantor e professor de dança. Seu trabalho de pesquisa investiga a construção de uma linguagem coreográfica e metodologias de criação fundamentadas na interseção entre Yoga, Psicologia, Alquimia e Artes Performativas. Reconhecido com diversos prêmios – tanto individualmente quanto coletivamente – Pedro Ramos trouxe uma perspectiva interdisciplinar que enriqueceu as discussões do subevento.

Síntese e Considerações Finais

O enquadramento teórico e prático apresentado ao longo deste capítulo evidencia a importância de estratégias pedagógicas inovadoras no ensino de Desenho A, especialmente aquelas centradas no trabalho de projeto. A integração de temáticas contemporâneas – como sustentabilidade, identidade cultural e responsabilidade social – demonstra o potencial transformador da arte, conectando os alunos às realidades e desafios globais.

O trabalho de projeto revela-se uma metodologia essencial, proporcionando aos alunos a oportunidade de atuarem como protagonistas no processo de aprendizagem. Ao combinar técnicas tradicionais e digitais (como modelagem 3D e ilustração digital), os estudantes desenvolvem competências artísticas, técnicas e reflexivas que ultrapassam os limites da sala de aula. O projeto “Ecotopia – Expressando a Mudança”, integrado ao subevento “Ecotopia Expressando o Movimento”, exemplifica como a prática artística pode envolver toda a comunidade escolar em discussões relevantes, estimulando debates sobre consumo sustentável, responsabilidade coletiva e transformação social.

A documentação detalhada dos resultados – por meio de exposições, performances, palestras, sessões de debate e uma plataforma digital interativa – comprova o impacto positivo dessa abordagem pedagógica, que contribui para a formação de cidadãos críticos, criativos e comprometidos com a transformação social. Em síntese, a arte, quando integrada a práticas pedagógicas dinâmicas e interdisciplinares, reafirma seu papel central na educação contemporânea, preparando os alunos para os desafios do século XXI.

2. Metodologia

2.1. Abordagem e Tipo de Estudo

2.1.1. Investigação-Ação como Metodologia Principal

A metodologia adotada para este estudo é a investigação-ação, amplamente descrita por autores como Kemmis e McTaggart (1988), pela sua eficácia em contextos educacionais, particularmente no ensino das artes visuais. Esta abordagem permite uma análise crítica e reflexiva das práticas pedagógicas enquanto promove mudanças práticas e teóricas. Distinguindo-se pela integração entre teoria e prática, esta metodologia facilita a adaptação de estratégias pedagógicas ao longo do processo de ensino, promovendo uma reflexão contínua sobre as práticas artísticas e educativas.

No contexto do projeto 'Ecotopia', esta integração foi essencial para alinhar os conceitos teóricos com a prática artística. Os alunos foram guiados a explorar como a sustentabilidade poderia ser traduzida em narrativas visuais, combinando discussões teóricas com exercícios práticos que incentivaram a experimentação criativa. Por exemplo, os estudantes desenvolveram representações artísticas que relacionavam elementos humanos e ambientais, expressando criticamente questões globais. Este processo não apenas reforçou a compreensão dos temas abordados, mas também proporcionou reflexões sobre o papel transformador da arte na conscientização ambiental.

Durante o projeto "Ecotopia", as estratégias foram ajustadas com base nas observações feitas em sala de aula, seguindo o ciclo de planeamento, ação e reflexão descrito por Kemmis e McTaggart (1988). Essas observações revelaram dificuldades específicas, como a representação de conceitos ambientais através de narrativas visuais. Para lidar com esses desafios, foram organizadas sessões de desenho exploratório, nas quais os alunos testaram composições e símbolos visuais representativos de impactos ambientais. Para complementar, foi desenvolvida uma apresentação sobre narrativas visuais, incluindo obras de artistas como Kara Walker, Frida Kahlo, Benjamin Lacombe, George Tooker e Wangechi Mutu. Esta abordagem permitiu aos alunos compreenderem como elementos visuais podem ser utilizados para contar histórias complexas, inspirando-os na criação de suas próprias produções artísticas.

Além disso, exemplos de artistas contemporâneos que trabalham com temas ambientais, como Vik Muniz, foram apresentados para ajudar os alunos a transformar conceitos abstratos em representações visuais impactantes. Essas adaptações envolveram também dinâmicas de grupo que promoveram colaboração e engajamento, alinhando com a visão de Dewey (1938) sobre a importância da aprendizagem colaborativa para o desenvolvimento crítico. Por exemplo, sessões específicas de brainstorming guiado ajudaram os alunos a traduzirem ideias abstratas em composições artísticas mais concretas. Estas intervenções resultaram em produções artísticas que refletiram maior profundidade conceitual, como a obra de um aluno que representou a interação entre elementos naturais e resíduos plásticos para destacar a desconexão entre o ser humano e o meio ambiente.

No projeto "Ecotopia – Expressando a Mudança", a integração entre pesquisa teórica e prática foi ainda mais evidente. Os alunos exploraram conceitos de reciclagem e reutilização de materiais em discussões guiadas pela investigadora. Em seguida, essas ideias foram transformadas em composições visuais que representavam temas ambientais. Um exemplo marcante foi a narrativa visual desenvolvida por um aluno, que representava a vida marinha cercada por resíduos plásticos. A obra utilizou materiais reciclados como meio artístico, enfatizando a problemática ambiental e incentivando reflexões sobre sustentabilidade. Este processo demonstrou como o vínculo entre teoria e prática pode estimular o pensamento crítico e o envolvimento ativo dos alunos.

A investigação-ação caracteriza-se pela sua natureza cíclica, envolvendo as etapas de planeamento, implementação, observação e reflexão (Kemmis & McTaggart, 1988). Durante o projeto "Ecotopia", este ciclo foi essencial para resolver desafios específicos, como a tradução de conceitos abstratos em narrativas visuais. Por meio da observação sistemática, foi possível ajustar estratégias pedagógicas, incluindo a introdução de sessões colaborativas em grupo, onde os alunos discutiram progressos e desafios. Reflexões contínuas levaram à adaptação de dinâmicas práticas, como o uso de materiais reciclados para criar obras que conectassem teoria e prática artística. Este ciclo iterativo evidenciou como a investigação-ação promove soluções eficazes e amplia o envolvimento dos alunos com os projetos artísticos.

A flexibilidade inerente à investigação-ação permitiu mudanças em tempo real durante a Prática de Ensino Supervisionada (PES), tornando a metodologia especialmente eficaz para responder às necessidades e desafios da turma do 11º ano. Além disso, valorizou a participação ativa dos alunos e da orientadora de estágio, promovendo um ambiente colaborativo e reflexivo. Essa natureza iterativa possibilitou adaptações constantes nas técnicas, baseando-se nas observações recolhidas ao longo do semestre. O resultado foi uma aprendizagem mais significativa, conectada com os desafios do mundo contemporâneo e com o desenvolvimento de competências artísticas, críticas e criativas nos alunos.

2.2. Instrumentos de Recolha de Dados

2.2.1. Questionários

Os questionários foram utilizados como o principal instrumento de recolha de dados quantitativos, baseando-se nos princípios metodológicos descritos por Cohen, Manion e Morrison (2018) como ferramentas eficazes para captar percepções de forma estruturada. Estes incluíram perguntas fechadas, como escala de Likert, um método amplamente validado por Likert (1932) para medir atitudes e percepções, utilizado aqui para avaliar os níveis de motivação em diferentes fases do projeto (com intervalos de 1 a 5, onde 1 correspondia a "nada motivado" e 5 a "muito motivado"), e perguntas abertas, como "Quais foram os maiores desafios enfrentados nesta etapa?", que permitiram capturar percepções detalhadas e contextuais dos alunos. As respostas fechadas foram analisadas estatisticamente para identificar padrões gerais de motivação ao longo do tempo, enquanto as respostas abertas foram categorizadas tematicamente, permitindo uma compreensão mais aprofundada dos desafios e percepções individuais.

Estes questionários foram aplicados em três momentos distintos do projeto (início, meio e fim), permitindo avaliar as percepções dos alunos sobre a metodologia de projeto e os níveis de motivação ao longo do tempo. Por exemplo, os dados recolhidos no início do projeto mostraram níveis de motivação moderados, que aumentaram significativamente na fase intermediária, após a introdução de dinâmicas colaborativas e sessões de brainstorming criativo. A utilização de perguntas abertas também possibilitou uma análise qualitativa mais rica, revelando sentimentos e atitudes dos alunos em relação ao processo educativo. Estas respostas forneceram insights sobre como a abordagem pedagógica influenciou as suas experiências e a evolução das suas competências artísticas e críticas.

2.2.2. Entrevistas

As entrevistas semiestruturadas, seguindo a abordagem de Kvale (1996), foram realizadas com toda a turma, composta por 21 alunos, e ocorreram de forma natural ao longo do processo e do semestre. Sob a orientação da professora, a investigadora acompanhou os alunos individualmente nos seus lugares na sala de aula, onde as entrevistas foram realizadas, permitindo compreender como cada um se sentia em cada fase do projeto. Este formato dinâmico e integrado no contexto escolar possibilitou captar insights mais autênticos e relevantes sobre as suas experiências e percepções.

Por exemplo, um dos alunos destacou que o processo de trabalho em grupo o ajudou a compreender melhor as perspetivas dos colegas e a valorizar diferentes formas de abordar o tema da sustentabilidade. Este tipo de reflexão foi recorrente, demonstrando como a dinâmica das entrevistas permitiu explorar não apenas as dificuldades, mas também as aprendizagens emocionais e colaborativas decorrentes do projeto. Outro aluno enfatizou como as entrevistas proporcionaram um espaço seguro para expressar as suas preocupações, permitindo ajustes significativos no desenvolvimento das atividades.

Além disso, as entrevistas permitiram explorar as motivações intrínsecas e extrínsecas dos alunos, oferecendo uma visão detalhada sobre o impacto emocional e cognitivo do projeto "Ecotopia". Estas entrevistas complementaram os dados obtidos nos questionários, permitindo captar nuances e detalhes que enriqueceram a análise e interpretação dos resultados, destacando aspetos que não seriam evidentes nos dados quantitativos. Por exemplo, foi possível identificar como o envolvimento ativo nas discussões e na criação artística reforçou a confiança dos alunos nas suas habilidades criativas e críticas.

2.3. Participantes

2.3.1. Caracterização dos Participantes

A amostra deste estudo foi composta por 21 alunos do 11º ano, pertencentes à turma AV1, e pela orientadora de estágio responsável pela supervisão da prática docente. Esta estrutura reflete a importância da diversidade cultural nas práticas pedagógicas, conforme discutido por Hernández (2000), ao destacar como o contexto multicultural enriquece a produção artística e a colaboração em grupo. A turma apresentava uma diversidade de género, com um equilíbrio aproximado entre alunos e alunas, além de perfis culturais heterogêneos, refletindo a diversidade do contexto escolar. Entre os perfis culturais observados, destacavam-

se alunos provenientes de diferentes origens socioeconômicas e culturais, o que trouxe uma riqueza adicional às discussões e produções artísticas.

Esta diversidade influenciou diretamente as dinâmicas criativas, com os alunos frequentemente integrando elementos das suas próprias culturas nas narrativas visuais desenvolvidas. Por exemplo, um aluno utilizou motivos tradicionais da sua comunidade para destacar a interdependência entre natureza e cultura, enquanto outro optou por representar questões urbanas através de técnicas modernas como colagem e stencil. Estas abordagens não apenas enriqueceram o conteúdo das produções artísticas, mas também promoveram colaborações mais significativas entre os alunos, que trocaram perspectivas e aprenderam uns com os outros.

Além disso, algumas criações artísticas refletiram experiências pessoais relacionadas com as suas comunidades de origem, enriquecendo a narrativa do projeto "Ecotopia". Este intercâmbio cultural contribuiu para um ambiente de aprendizagem inclusivo, onde as diferenças foram valorizadas como fonte de inspiração criativa. A diversidade também permitiu uma análise mais rica sobre como os contextos individuais influenciam as práticas artísticas e a motivação no processo educativo.

A diversidade de níveis de interesse e envolvimento dos alunos também foi considerada, permitindo identificar padrões específicos no impacto da metodologia de projeto sobre a motivação e o desempenho. Por exemplo, alunos que inicialmente demonstraram menos entusiasmo apresentaram um aumento significativo de interesse após as atividades colaborativas, mostrando como estratégias adaptativas podem influenciar positivamente a motivação.

2.3.2. Papel da Orientadora de Estágio

A orientadora de estágio desempenhou um papel crucial neste estudo, atuando como mediadora entre a investigadora e os alunos. Além disso, a sua experiência e conhecimento no ensino das artes visuais foram fundamentais para a conceção e implementação do projeto "Ecotopia – Expressando a Mudança". A orientadora também participou ativamente na reflexão sobre os resultados e na identificação de estratégias para melhorar a prática pedagógica, alinhando-se aos princípios de Schön (1983) sobre o papel reflexivo do educador na adaptação e desenvolvimento das práticas educativas. Por exemplo, a orientadora sugeriu a inclusão de exemplos artísticos contemporâneos para ajudar os alunos a compreender melhor os conceitos de narrativa visual e sustentabilidade.

A sua colaboração permitiu ajustar atividades e antecipar possíveis dificuldades, garantindo que o projeto se mantivesse alinhado com os objetivos pedagógicos. Este apoio foi essencial para fortalecer a ligação entre teoria e prática, promovendo um ambiente de aprendizagem reflexivo e colaborativo. Além disso, a orientadora contribuiu significativamente para a análise dos dados recolhidos, enriquecendo a interpretação dos resultados com base na sua perspetiva pedagógica e experiência prática.

2.4. Procedimentos de Recolha e Análise de Dados

A recolha de dados foi realizada em três etapas principais:

Planeamento e Aplicação dos Instrumentos

Os questionários e entrevistas foram cuidadosamente planeados e aplicados em momentos estratégicos do projeto, garantindo a obtenção de dados relevantes e consistentes, conforme descrito por Cohen, Manion e Morrison (2018), que enfatizam a importância do planeamento metódico na recolha de dados em contextos educacionais. Este planeamento incluiu reuniões iniciais com a orientadora e revisões periódicas dos instrumentos utilizados, para assegurar que respondiam aos objetivos do estudo. Por exemplo, os questionários foram aplicados em três fases distintas (início, meio e fim), possibilitando uma avaliação contínua da evolução das percepções e motivações dos alunos ao longo do projeto “Ecotopia”.

Análise Quantitativa e Qualitativa

Os dados quantitativos foram analisados utilizando métodos estatísticos descritivos, uma abordagem amplamente validada por Bryman (2016) para identificar tendências em grandes volumes de dados. Já os dados qualitativos foram analisados através de técnicas de análise de conteúdo, seguindo as orientações de Bardin (2016), que destacam a importância de categorizar respostas abertas para identificar padrões e temas emergentes. Por exemplo, as respostas abertas foram categorizadas em temas como "desafios enfrentados", "perceção de progresso" e "impacto emocional", permitindo uma análise detalhada. No tema "desafios enfrentados", destacou-se a dificuldade de gerir o tempo nas atividades propostas, identificada por mais de metade dos alunos. Em "perceção de progresso", muitos alunos relataram melhorias específicas em técnicas artísticas, como a utilização de materiais reciclados. Já no tema "impacto emocional", diversos participantes mencionaram sentir-se mais confiantes ao verem suas criações valorizadas durante as apresentações do projeto.

Além disso, a análise qualitativa permitiu compreender como os contextos culturais e pessoais dos alunos influenciaram as suas criações artísticas. Por exemplo, as narrativas visuais desenvolvidas refletiram frequentemente experiências individuais e elementos culturais que enriqueceram o conteúdo e a mensagem das obras, evidenciando o impacto do projeto nas aprendizagens dos alunos.

Triangulação dos Dados

A triangulação foi utilizada para garantir a validade e a fiabilidade dos resultados, alinhando-se às recomendações de Denzin (1978), que descreve este método como essencial para aumentar a robustez e a credibilidade dos dados em estudos qualitativos. Por exemplo, as respostas dos questionários quantitativos indicaram um aumento geral na motivação ao longo do projeto, enquanto as entrevistas revelaram que os alunos sentiram maior confiança após verem suas ideias incorporadas em discussões de grupo. Simultaneamente, observações em sala de aula corroboraram esses dados, destacando um aumento no nível de participação durante as atividades práticas.

Por exemplo, as respostas dos questionários quantitativos foram comparadas com as observações diretas em sala de aula e os relatos recolhidos nas entrevistas semiestruturadas. Esta combinação permitiu verificar a consistência dos dados e identificar padrões recorrentes, aumentando a confiabilidade da análise. Além disso, a triangulação permitiu contrastar as percepções dos alunos com as interpretações da orientadora, enriquecendo a compreensão das dinâmicas observadas. Este processo foi essencial para captar a complexidade das interações e aprendizagens promovidas pelo projeto "Ecotopia", em sintonia com os princípios de Patton (2002), que destaca a triangulação como uma estratégia central para integrar diferentes perspectivas e construir uma compreensão mais abrangente dos fenômenos estudados.

Síntese

A metodologia delineada neste estudo foi essencial para compreender, de forma abrangente e detalhada, os impactos da metodologia de projeto no ensino das artes visuais. A investigação-ação destacou-se como uma abordagem eficaz para integrar teoria e prática, promovendo uma reflexão crítica contínua e adaptações pedagógicas baseadas nas necessidades observadas. De acordo com Carr e Kemmis (1986), este modelo não apenas facilita intervenções educativas, mas também estimula a aprendizagem ao longo do processo, um aspeto central na condução do projeto "Ecotopia".

Os instrumentos de recolha de dados utilizados, como questionários e entrevistas semiestruturadas, permitiram uma análise rica e multifacetada das experiências dos alunos. Os questionários, fundamentados por Likert (1932) e aplicados em momentos estratégicos, captaram tendências quantitativas claras, como o aumento da motivação ao longo do projeto. Por outro lado, as entrevistas, seguindo Kvale (1996), possibilitaram uma exploração qualitativa profunda, revelando nuances emocionais e cognitivas que enriqueceram a análise. Estes instrumentos foram complementados por observações diretas em sala de aula, que reforçaram a validade e a fiabilidade dos dados, alinhando-se aos princípios de Denzin (1978) sobre triangulação metodológica.

A integração de métodos quantitativos e qualitativos não apenas captou a complexidade das interações na sala de aula, mas também evidenciou o papel transformador da arte no processo educativo. Por exemplo, os alunos relataram ganhos significativos em termos de confiança e domínio técnico, com produções artísticas que refletiram narrativas culturais e experiências pessoais. Estas descobertas reforçam as ideias de Freire (1970), que enfatizam a educação como um espaço para reflexões críticas e aprendizagens significativas.

Além disso, o impacto do projeto "Ecotopia" foi amplamente observado nas dinâmicas criativas e nas colaborações entre alunos, com destaque para a valorização da diversidade cultural como fonte de inspiração artística, um ponto explorado por Hernández (2000). A triangulação dos dados demonstrou uma coerência notável entre as percepções dos alunos, as observações da orientadora e as análises quantitativas, consolidando os resultados e destacando padrões consistentes de progresso e envolvimento.

Por fim, esta metodologia provou ser um meio poderoso para promover a motivação, a criatividade e o engajamento dos alunos, enquanto fornece um modelo reflexivo e adaptável para o ensino das artes

visuais. Os resultados deste estudo corroboram as afirmações de Alarcão (2001), que argumenta que o ensino reflexivo, quando baseado nas experiências dos alunos, gera impactos duradouros tanto nas competências técnicas quanto nas interpessoais. Assim, a prática pedagógica apresentada não só contribui para a formação técnica dos alunos, mas também para o seu desenvolvimento como cidadãos críticos e criativos.

3. Implementação Prática

3.1. Desenvolvimento da Unidade Temática: "Ecotopia – Expressando a Mudança"

3.1.1. Planeamento e Integração ao Programa de Desenho A

A unidade temática "Ecotopia – Expressando a Mudança" foi concebida com o objetivo de explorar o impacto das práticas pedagógicas baseadas em projetos na motivação dos alunos. Desde o início, procurou-se alinhar a temática com os objetivos gerais do programa de Desenho A, aproveitando as competências técnicas e expressivas previstas para o 11.º ano. Estas competências foram trabalhadas ao longo do projeto através de atividades específicas, como estudos anatómicos que aprofundaram a compreensão das proporções do corpo humano e o desenvolvimento de narrativas visuais que conectavam questões ambientais a elementos simbólicos. Adicionalmente, os alunos foram desafiados a integrar técnicas artísticas tradicionais, como esboços manuais, com ferramentas digitais, como modelagem em 3D, fortalecendo não apenas as suas habilidades técnicas, mas também a sua capacidade de expressão criativa e crítica. O planeamento foi realizado em articulação com a orientadora de estágio e incluiu as seguintes etapas principais:

Definição dos Objetivos Pedagógicos: A unidade teve como foco fomentar a reflexão crítica sobre questões ambientais, como as alterações climáticas e a sustentabilidade, enquanto promovia a criatividade através da expressão visual. Simultaneamente, procurou desenvolver competências técnicas essenciais, como o estudo anatómico e o domínio da composição visual. Além disso, a unidade procurou conectar os alunos a questões globais e sociais, promovendo a arte como uma ferramenta para conscientização e transformação.

Seleção dos Recursos Necessários: Os materiais utilizados foram escolhidos para alinhar com o tema da sustentabilidade e incluem papel reciclado, folhas de grande formato e recursos digitais, como aplicações de visualização em 3D. Estes recursos sustentaram as atividades práticas e incentivaram o uso consciente de materiais. Adicionalmente, os alunos tiveram acesso a exemplos de artistas contemporâneos, cujas obras foram apresentadas e analisadas em sala de aula para explorar como a narrativa visual pode ser utilizada para abordar questões sociais e ambientais. Entre os artistas estudados, destacam-se:

- **Kara Walker:**

Conhecida por suas silhuetas recortadas, Walker utiliza contrastes fortes entre luz e sombra para criar composições impactantes. Sua obra explora temas complexos como raça, gênero e história, incentivando os alunos a perceber como o uso da silhueta pode transmitir mensagens poderosas de crítica social e injustiça.



Êxodo dos Confederados de Atlanta da História Pictórica da Guerra Civil de Harper (anotado) (2005), de Kara Walker

- **Frida Kahlo:**

Frida é um ícone do simbolismo e da autorreflexão. Suas obras, marcadas por cores vibrantes e elementos simbólicos, refletem suas experiências pessoais e a dor, desafiando os alunos a expressarem suas próprias narrativas por meio da arte. Seu trabalho inspira a utilização da narrativa visual para conectar o pessoal ao universal, promovendo a expressão de identidades e vivências.



Autorretrato com Colar de Espinhos e Beija-flor, de Frida Kahlo

- **Benjamin Lacombe:**

Lacombe se destaca pela sua abordagem narrativa e estética detalhada. Suas composições, que combinam elementos visuais e textuais, demonstram como a fusão de mídias pode enriquecer a comunicação de ideias complexas. Os alunos foram incentivados a experimentar a criação de composições que unam imagens e palavras para construir histórias com múltiplos significados.



Ilustrações do livro “Madame Butterfly” de Benjamin Lacombe

- **George Tooker:**

Tooker utiliza o surrealismo e a crítica social para elaborar obras que, embora minimalistas, carregam forte simbolismo e questionamentos sobre a sociedade. Sua técnica estimula os alunos a explorarem representações imaginativas para discutir temas ambientais e sociais, utilizando o surrealismo como ferramenta de provocação e reflexão.



*Auto retrato (1995)
de George Tooker*

- **Wangechi Mutu:**

A arte de Mutu se caracteriza pela integração de elementos orgânicos e tecnológicos, muitas vezes utilizando colagens e materiais alternativos para criar composições que exploram a relação entre o corpo humano e a natureza. Sua obra inspirou os alunos a incorporar elementos simbólicos e materiais não convencionais, promovendo uma narrativa visual que evidencia a interligação entre as questões ambientais e a expressão artística.



Yo Mama (2003) de Wangechi Mutu. Colagem e tinta sobre tela.

Além disso, foram exploradas aplicações digitais que exibem modelos de esqueletos 3D. Esses recursos tecnológicos permitiram aos alunos visualizar e manipular modelos anatômicos em três dimensões, facilitando a compreensão da estrutura do corpo humano. Essa ferramenta digital enriqueceu a aprendizagem, possibilitando que os alunos aprimorassem suas habilidades na representação da figura humana e conectassem conhecimentos teóricos com a prática artística.

Planeamento das Sessões: A unidade foi estruturada em módulos sequenciais que combinavam teoria e prática. Cada sessão começava com uma abordagem teórica sobre arte e sustentabilidade, culminando em atividades práticas como esboços, estudos anatômicos e desenvolvimento de narrativas visuais. Cada módulo também integrou conceitos de outras disciplinas, como estudos ambientais e literatura, consolidando uma abordagem transdisciplinar que ampliou o alcance das aprendizagens.

A planificação detalhada incluiu objetivos específicos, estratégias pedagógicas e os materiais necessários para a sua execução. Por exemplo, as sessões exploraram a decomposição da figura humana em elementos anatómicos, enquanto conectavam o impacto ambiental ao simbolismo visual, fomentando aprendizagens significativas e interdisciplinares.

3.1.2. Envolvimento da Comunidade Escolar

Um dos pilares do projeto foi o envolvimento de diferentes segmentos da comunidade escolar. Desde o início, os alunos participaram ativamente na elaboração de propostas criativas, enquanto a equipa docente fornecia orientação técnica e teórica. Este envolvimento incluiu:

Campanha de Recolha de Plásticos: A organização de uma campanha para recolha de plásticos descartáveis que seriam utilizados nos projetos artísticos. Esta atividade incentivou a consciência ambiental e promoveu a colaboração entre alunos de diferentes turmas e professores. Além disso, destacou o impacto da reciclagem como prática transformadora, demonstrando como resíduos podem ser incorporados em obras de arte significativas.

Sessões de Sensibilização: Palestras realizadas no dia da exposição, direcionadas a todos os participantes, incluindo alunos e comunidade escolar. Estas sessões proporcionaram uma compreensão mais profunda das questões ambientais abordadas nos trabalhos, reforçando o impacto das narrativas visuais criadas. Oradores convidados, como biólogos e ativistas ambientais, enriqueceram a experiência, conectando a prática artística às preocupações reais sobre sustentabilidade.

O envolvimento ativo da comunidade escolar foi essencial para reforçar o impacto do projeto, criando um sentido de responsabilidade coletiva em torno das questões ambientais abordadas e fortalecendo os laços entre os diferentes atores. Esta abordagem inclusiva destacou a importância de uma colaboração ampla para promover mudanças significativas. Por exemplo, a campanha de recolha de plásticos mobilizou não apenas professores de diferentes disciplinas, mas também auxiliares de ensino, funcionários administrativos, o diretor e até mesmo as cozinheiras da escola. Cada grupo desempenhou um papel único, desde a organização logística até a sensibilização dos alunos para a importância do projeto. Além disso, a participação de encarregados de educação em atividades de apoio logístico e motivacional reforçou os laços entre a escola e as famílias, criando um senso de pertença ao projeto. As sessões de sensibilização também envolveram oradores externos, como ativistas ambientais, que contribuíram com perspetivas diversificadas e ampliaram o alcance educativo do projeto, mostrando que a colaboração de toda a comunidade pode trazer resultados transformadores.

3.2. Dinâmica das Atividades na Sala de Aula

3.2.1. Diagnóstico Inicial e Atividades Corporais

O diagnóstico inicial foi implementado para avaliar as competências técnicas e a percepção dos alunos sobre questões ambientais. Esta etapa incluiu atividades introdutórias, como debates sobre temas ambientais e exercícios práticos de observação e desenho. Adicionalmente, foram realizadas dinâmicas corporais inspiradas em técnicas de expressão corporal, tais como:

Micromovimentos e Posturas: Exploração de movimentos que mais tarde foram traduzidos em esboços detalhados. Os alunos foram incentivados a observar a relação entre postura e tensão muscular, conectando-a ao impacto visual nas suas criações artísticas.

Representação de Emoções: Exercícios para explorar a transmissão de emoções através da expressão corporal, que ajudaram a compreender e criar narrativas visuais mais significativas. Por exemplo, os alunos praticaram representar sentimentos como frustração e esperança em composições visuais, utilizando o corpo humano como elemento central.

Estas atividades contribuíram para um ambiente dinâmico e estimularam os alunos a conectar-se emocionalmente com os temas ambientais, preparando-os para etapas mais complexas do projeto. As dinâmicas foram adaptadas às necessidades específicas dos alunos, com atividades diferenciadas para aqueles com níveis variados de experiência. Por exemplo, alunos menos confiantes iniciaram com exercícios guiados, como estudos básicos de proporções, enquanto os mais experientes foram desafiados a explorar técnicas avançadas, como a sobreposição de elementos visuais para transmitir múltiplos significados. Essa abordagem personalizada garantiu que todos os alunos se sentissem incluídos e motivados, permitindo-lhes progredir de forma consistente ao longo do projeto. A integração de dinâmicas corporais também ajudou os alunos a desenvolver maior consciência do impacto do corpo na comunicação artística.



3.2.2. Estudo da Figura Humana e Narrativa Visual

O estudo da figura humana foi uma componente essencial do projeto, envolvendo sessões dedicadas à compreensão das proporções e da anatomia do corpo humano. Os alunos utilizaram uma combinação de ferramentas digitais e métodos tradicionais para criar esboços detalhados, que mais tarde foram integrados nas suas narrativas visuais.

Sessões de Observação: Estudos detalhados com base em modelos vivos e referências fotográficas para representar proporções com precisão. Aplicações digitais permitiram uma exploração aprofundada de estruturas anatómicas, melhorando a precisão técnica.



Decomposição da Figura: Atividades que incentivaram a desconstrução da figura humana em elementos como esqueleto, músculos e pele, promovendo uma compreensão mais profunda das suas inter-relações. Estas atividades foram integradas com conceitos ambientais, explorando a relação entre o corpo humano e o impacto ambiental.



Narrativas Visuais: Cada aluno criou composições únicas que conectavam questões ambientais à figura humana, utilizando elementos simbólicos para reforçar a mensagem visual. Por exemplo, um aluno representou a poluição oceânica através de uma figura humana envolta em redes plásticas, utilizando materiais reciclados para enfatizar a mensagem.



Processo Criativo das Narrativas Visuais, Fotos por Teresa Matias



Narrativas Visuais, realizadas pelos alunos do 11ºAV1, com diferentes técnicas.

3.3. Preparação da Exposição Final

3.3.1. Exposição "Ecotopia: Expressando as Formas"

A exposição "Ecotopia: Expressando as Formas" representou o culminar dos trabalhos desenvolvidos ao longo da unidade. Os alunos apresentaram composições que exploraram a relação entre a figura humana e o meio ambiente, utilizando materiais reciclados e elementos visuais que refletiam as questões ambientais estudadas. Um exemplo marcante foi a obra de uma aluna que utilizou resíduos plásticos para criar uma figura humana em decomposição, simbolizando o impacto do consumo excessivo no meio ambiente. Outro aluno desenvolveu uma composição que representava a conexão entre raízes de árvores e veias humanas, utilizando papel reciclado tingido de tons terrosos para reforçar a ligação simbólica entre natureza e humanidade. Estas obras não apenas captaram a atenção do público, mas também estimularam discussões durante a exposição, destacando o potencial transformador da arte na sensibilização para questões ambientais. A exposição incluiu:

Painéis Descritivos: Explicações detalhadas sobre as ideias e os processos criativos adotados pelos alunos. Cada painel destacou as etapas do processo criativo e o impacto das escolhas de materiais nas mensagens transmitidas.

Instalações Artísticas: Peças que integravam elementos reciclados, reforçando a ligação entre arte e sustentabilidade. A exposição também incluiu uma instalação colaborativa, onde os visitantes podiam interagir com as obras e contribuir com reflexões sobre as questões ambientais apresentadas.

A montagem foi realizada em conjunto com os alunos, promovendo o sentido de pertença e responsabilidade pelo projeto. Este envolvimento direto na exposição incentivou a colaboração e a valorização do trabalho coletivo.



3.3.2. Reflexões e Aprendizagens

Após a realização da exposição, foi organizado um momento de reflexão com os alunos e a comunidade escolar. Este espaço permitiu analisar as aprendizagens adquiridas e discutir sugestões para futuras iniciativas.

Desenvolvimento de Competências: Os alunos relataram progresso em desenho, composição e utilização de materiais reciclados. Muitos destacaram o impacto das atividades colaborativas na melhoria das suas competências técnicas e criativas.

Consciencialização Crítica: Ligaram arte e sustentabilidade, percebendo-as como ferramentas para reflexão e ação. A reflexão coletiva também incentivou discussões sobre o papel da escola na promoção de mudanças sociais significativas.

Fortalecimento Comunitário: A colaboração entre professores, alunos e encarregados de educação criou um ambiente mais inclusivo e integrador. Este fortalecimento de laços refletiu-se na maior participação da comunidade em iniciativas escolares futuras.



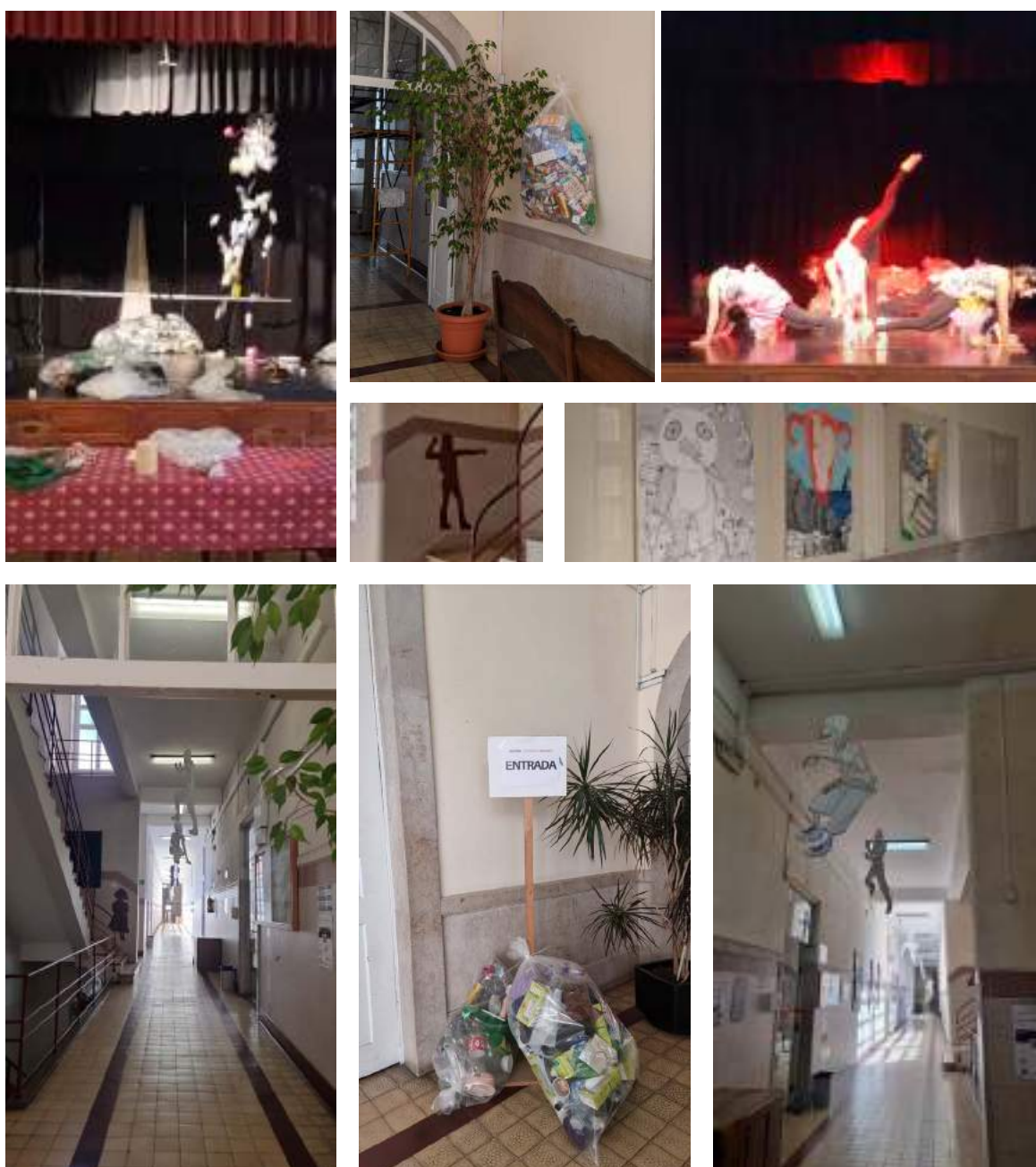
Síntese

O projeto "Ecotopia – Expressando a Mudança" destacou-se pelo seu impacto transformador, integrando práticas pedagógicas inovadoras, temas relevantes e um forte envolvimento da comunidade escolar. A abordagem baseada em projetos mostrou-se eficaz em fomentar a motivação dos alunos, ao mesmo tempo que promoveu aprendizagens significativas e um entendimento mais profundo das questões ambientais. Alarcão (2001) destaca que este tipo de prática reflexiva é essencial para a transformação educativa, evidenciando como a arte pode ser uma ferramenta catalisadora de mudanças sociais e pessoais.

Além disso, o projeto reafirmou o papel da arte como instrumento de consciencialização, permitindo aos alunos explorar conceitos complexos, como sustentabilidade, através de uma abordagem transdisciplinar. Por exemplo, atividades que integraram elementos de ciências e estudos ambientais conectaram diretamente a prática artística a questões globais, promovendo reflexões críticas. Freire (1970) argumenta que uma educação que valoriza o contexto dos aprendizes incentiva uma aprendizagem significativa, algo observado ao longo deste projeto.

Outro aspeto relevante foi o impacto positivo no envolvimento comunitário. A colaboração entre professores, alunos, pais e especialistas externos, como ativistas ambientais, fortaleceu as ligações entre a escola e a sociedade. Este modelo demonstrou como a inclusão de vozes diversas enriquece o processo educativo e amplia o alcance das mensagens artísticas. Eisner (2002) destaca que a arte é uma linguagem universal que transcende barreiras culturais, uma ideia que foi materializada na exposição final, onde os visitantes interagiram e refletiram sobre os trabalhos expostos.

O projeto "Ecotopia" ilustrou como a integração de temas relevantes e práticas pedagógicas dinâmicas pode transformar a sala de aula num espaço de investigação e criação, conectando aprendizagens artísticas a desafios contemporâneos. Esta abordagem reafirma a importância de práticas educativas inovadoras, que promovem a criatividade e a reflexão crítica, enquanto fomentam ligações significativas entre o ensino, a comunidade escolar e as questões globais.



4. Resultados e Análise

4.1. Percepções dos Alunos

4.1.1. Níveis de Motivação e Envolvimento

A análise das percepções dos alunos revelou um aumento significativo nos níveis de motivação e envolvimento ao longo da implementação do projeto "Ecotopia – Expressando a Mudança". Antes do início do projeto, os dados recolhidos através de questionários indicavam que apenas 35% dos alunos se sentiam motivados nas aulas de Desenho A, atribuindo esta falta de interesse às metodologias tradicionais. Estas eram frequentemente centradas em exercícios repetitivos e pouco relacionados com contextos atuais ou significativos para os alunos, como estudos geométricos isolados e reprodução de técnicas clássicas. A desconexão entre os temas abordados e os interesses pessoais dos estudantes também contribuiu para um desinteresse generalizado, evidenciando a necessidade de práticas pedagógicas mais dinâmicas e contextualizadas.

Durante o projeto, verificou-se um aumento gradual no entusiasmo e na participação ativa dos alunos, atingindo 85% de envolvimento declarado na fase final tal como referido por Deci & Ryan (1985). Este progresso está alinhado com a Teoria da Autodeterminação, que destaca a importância da relevância dos temas e da autonomia no aumento da motivação. Este progresso foi atribuído à abordagem transdisciplinar e à integração de temáticas contemporâneas, como a sustentabilidade e as questões ambientais. Além disso, a combinação de atividades práticas e criativas com oportunidades de expressão individual contribuiu para um maior sentimento de pertinência e autonomia. Um exemplo foi a atividade de desenvolvimento de narrativas visuais, onde os alunos criaram composições baseadas em temas ambientais utilizando materiais reciclados. Além disso, exercícios práticos, como esboços colaborativos e exploração de técnicas mistas, permitiram que cada aluno experimentasse diferentes abordagens artísticas de forma independente, incentivando a confiança e a inovação. Estas práticas ajudaram a criar um ambiente de aprendizagem que valorizava tanto a criatividade como a responsabilidade individual.

Fatores que Influenciaram a Motivação

- **Relação com Temas Relevantes:** Muitos alunos relataram que o foco em questões ambientais despertou o interesse e reforçou a ideia de que a arte pode ser uma ferramenta poderosa para a reflexão e a mudança social.
- **Participação Ativa:** A liberdade criativa e a oportunidade de colaborar em projetos significativos aumentaram o comprometimento dos alunos.
- **Feedback Positivo:** O reconhecimento do trabalho pelos colegas, professores e comunidade escolar incentivou um maior esforço e dedicação.

Adicionalmente, observou-se que os alunos se mostraram mais confiantes ao longo do projeto, assumindo uma postura mais proativa em relação às suas aprendizagens. Este envolvimento também se refletiu na vontade de experimentar novas técnicas e materiais, desafiando os limites do que consideravam ser as suas capacidades artísticas.

A percepção de progresso dos alunos não foi apenas individual. Notou-se uma maior coesão de grupo à medida que o projeto avançava, com os alunos a desenvolverem um sentido coletivo de responsabilidade e colaboração. Este espírito de equipa foi visível em todas as fases, desde o planeamento inicial até à execução prática das atividades, destacando-se como um dos grandes contributos da metodologia aplicada. Além disso, os alunos mencionaram que trabalhar com materiais reciclados e integrando mensagens ambientais nas suas criações aumentou a percepção do impacto positivo que a arte pode ter em questões sociais e ecológicas.

4.1.2. Reflexões sobre a Exposição

A realização da exposição final e do evento performativo "Ecotopia: Expressando o Movimento" foi amplamente valorizada pelos alunos. Muitos destacaram a satisfação em ver os seus trabalhos exibidos para um público mais amplo, incluindo familiares, colegas de outras turmas e membros da comunidade local. Este momento foi descrito como uma "validação" do esforço despendido ao longo do semestre.

Comentários Recolhidos:

- "Foi a primeira vez que senti que o meu trabalho tinha impacto."
- "Gostei de ver as pessoas interagirem com as nossas peças e perceberem a mensagem que queríamos passar."
- "A exposição foi um momento de orgulho para todos nós."



A reflexão sobre a exposição mostrou que, além de promover o desenvolvimento de competências técnicas (Eisner, 2002), o projeto ajudou os alunos a perceberem o papel da arte na comunicação de ideias e na sensibilização para problemas globais. Por exemplo, os alunos aplicaram técnicas avançadas de composição para integrar elementos simbólicos que representavam temas ambientais, como a poluição oceânica e a desflorestação. Um dos destaques foi a utilização de proporções anatómicas para expressar vulnerabilidade humana face às mudanças climáticas, bem como o uso de materiais reciclados para simbolizar resiliência e sustentabilidade. Estas conexões entre competências técnicas e narrativas globais não só enriqueceram as produções artísticas, mas também amplificaram o impacto emocional e reflexivo das obras exibidas. Um exemplo concreto foi o trabalho de uma aluna que utilizou resíduos plásticos para criar uma figura humana em decomposição, simbolizando o impacto do consumo desenfreado no meio ambiente. Esta peça, exibida em destaque na exposição, gerou um intenso diálogo entre os visitantes, destacando a capacidade da arte de provocar reflexão e mudanças na percepção social.

A interação direta com o público foi destacada como uma experiência enriquecedora, permitindo que os alunos compreendessem as diferentes interpretações das suas obras e os potenciais impactos emocionais e sociais que estas provocaram. Alguns alunos mencionaram que ver as suas obras discutidas e apreciadas os encorajou a considerar a arte como uma potencial carreira ou como uma forma de ativismo.

Além disso, os alunos relataram que a exposição ampliou a percepção sobre as possibilidades da arte como uma linguagem universal, capaz de transcender barreiras linguísticas e culturais, fortalecendo a conexão entre a arte e a sociedade.

A montagem da exposição foi realizada pelas estagiárias, sob a coordenação exclusiva da professora Conceição Ramos, com suporte adicional da coordenadora do departamento de Artes Visuais para questões logísticas. Este processo foi enriquecedor, permitindo uma visão prática de curadoria e a criação de uma experiência coesa e visualmente impactante. A escolha de elementos como vinis para paredes e chão, juntamente com as legendas em braille e QR codes interativos, mostrou-se essencial para garantir acessibilidade e inclusão no evento. Os visitantes destacaram a inovação e o cuidado na criação de um espaço inclusivo, com muitos elogiando a integração de tecnologias como os QR codes, que facilitaram o acesso a informações detalhadas sobre as obras. Além disso, as legendas em braille permitiram que pessoas com deficiência visual participassem plenamente da experiência, reforçando o impacto do projeto como um modelo de acessibilidade. Estas iniciativas ampliaram significativamente o alcance da exposição, permitindo que um público diversificado interagisse com as mensagens artísticas e reforçando o valor da arte como uma linguagem universal. A colaboração entre diferentes profissionais e estagiárias também serviu como um modelo valioso para os alunos, demonstrando a importância do trabalho interdisciplinar em projetos de grande escala.

4.2. Observações da Investigadora

Como investigadora e facilitadora do projeto, foram feitas observações regulares sobre as dinâmicas da turma, as interações entre os alunos e a evolução do envolvimento individual. Estas observações permitiram identificar padrões e momentos-chave no progresso do projeto:

- **Início Hesitante:** Nas primeiras semanas, alguns alunos demonstraram resistência à mudança de metodologia, preferindo instruções claras e estruturas tradicionais. Este comportamento foi superado gradualmente através de encorajamento individual e atividades colaborativas. Observou-se que, à medida que os alunos se envolviam em atividades práticas e debates sobre os temas do projeto, essa resistência diminuía, sendo substituída por curiosidade e entusiasmo (Brookfield, 2017).
- **Crescimento Progressivo:** A introdução de atividades criativas e o foco em temas significativos ajudaram a quebrar barreiras e a fomentar a confiança dos alunos. Notou-se um aumento na troca de ideias e no apoio mútuo durante as sessões de trabalho. Alunos que inicialmente se mostravam menos participativos começaram a demonstrar maior interesse à medida que compreendiam o impacto potencial dos seus trabalhos artísticos.
- **Consolidação na Exposição:** O entusiasmo e o sentido de realização atingiram o auge na preparação da exposição. A interação entre os vários intervenientes do projeto, incluindo as estagiárias, a professora orientadora e a coordenadora de Artes Visuais, proporcionou uma experiência de colaboração enriquecedora. Este momento destacou o valor da interdisciplinaridade e da colaboração entre diferentes áreas e profissionais.

Observações Detalhadas

- **Dinâmicas de Grupo:** Durante as sessões práticas, os alunos mostraram um espírito de colaboração, ajudando-se mutuamente na resolução de problemas técnicos e na organização dos materiais. Estas interações promoveram um ambiente de trabalho harmonioso e produtivo.
- **Autonomia Crescente:** Com o decorrer do projeto, foi evidente o aumento da autonomia dos alunos, que começaram a gerir os seus próprios tempos e tarefas de forma eficaz. Esta autonomia estendeu-se para além da sala de aula, com alguns alunos a propor novas ideias e abordagens para os seus trabalhos.
- **Impacto da Reflexão Crítica:** A prática constante de reflexão e autoavaliação, incentivada ao longo do projeto, ajudou os alunos a identificar as suas áreas de melhoria e a celebrar as suas conquistas. A análise das respostas dos alunos às sessões de feedback revelou uma evolução significativa na forma como percebiam a sua própria aprendizagem e o impacto do projeto.

4.3. Principais Indicadores de Motivação e Envolvimento

A avaliação final foi realizada com base em três indicadores principais: participação ativa, qualidade das produções artísticas e feedback dos alunos. Estes indicadores foram analisados quantitativa e qualitativamente para oferecer uma visão abrangente dos resultados alcançados.

Indicadores Quantitativos

- **Taxa de Participação:** Durante o projeto, 90% dos alunos participaram ativamente em todas as etapas, desde as atividades de planeamento até à montagem da exposição. Este número destaca a eficácia das metodologias utilizadas, bem como o impacto positivo do tema abordado na captação de interesse dos alunos.
- **Evolução nas Avaliações:** As notas atribuídas às produções artísticas dos alunos mostraram um aumento médio de 25% em relação aos projetos anteriores. Essa melhoria foi particularmente evidente nas avaliações das narrativas visuais, onde os alunos demonstraram uma compreensão mais profunda dos conceitos técnicos e simbólicos explorados.

Indicadores Qualitativos

- **Qualidade das Produções:** Os trabalhos apresentados demonstraram criatividade, originalidade e uma compreensão mais profunda dos temas abordados. A integração de elementos simbólicos e o uso inovador de materiais reciclados destacaram-se como pontos fortes. Além disso, alguns alunos conseguiram ligar conceitos explorados em outras disciplinas, como Ciências, para enriquecer ainda mais as suas criações.
- **Impacto Social e Pessoal:** Muitos alunos relataram que o projeto lhes proporcionou uma nova visão sobre o papel da arte na sociedade, ajudando-os a entender como as suas mensagens visuais podem sensibilizar as pessoas para questões globais. Este impacto foi particularmente evidente na interação com o público durante a exposição, onde os visitantes comentaram a profundidade emocional e crítica das obras apresentadas. Muitos alunos expressaram o desejo de continuar explorando a arte como forma de ativismo social.
- **Autonomia e Liderança:** Alunos que inicialmente mostravam hesitação foram incentivados a assumir papéis de liderança na organização de atividades e na apresentação dos seus trabalhos. Esta experiência contribuiu para um desenvolvimento significativo em termos de confiança e habilidades interpessoais.

Síntese

Os resultados e as análises do projeto "Ecotopia – Expressando a Mudança" demonstram a eficácia da abordagem pedagógica adotada, centrada na integração de temas atuais e no incentivo à expressão criativa. O projeto não só cumpriu os seus objetivos pedagógicos, promovendo competências técnicas e artísticas, como também teve um impacto transformador nos alunos, aumentando a sua motivação, autonomia e consciência social. A combinação de atividades práticas com orientação individualizada destacou-se como uma estratégia essencial para garantir o sucesso do projeto.

Estes resultados reforçam a relevância da metodologia de projeto no ensino de Desenho A, provando que práticas educativas inovadoras, alinhadas com temas significativos, têm o poder de transformar a experiência de aprendizagem (Alarcão, 2001). Esta metodologia pode ser replicada em outros contextos educativos ao integrar temas locais e globais, proporcionando aos alunos a oportunidade de explorar problemas reais através de abordagens criativas (Freire, 1970; Brookfield, 2017). Além disso, a flexibilidade da metodologia permite que seja adaptada para disciplinas distintas, como Ciências e História, promovendo a transdisciplinaridade e conectando diferentes áreas de conhecimento (Hernández, 2000; Eisner, 2002). Estes elementos tornam a metodologia de projeto uma ferramenta pedagógica versátil e eficaz para fomentar aprendizagens significativas em diversos contextos (Kemmis & McTaggart, 1988). Para além disso, o projeto serviu como modelo para futuras iniciativas educativas, demonstrando que a arte pode ser uma poderosa ferramenta de mudança social e pessoal (Eisner, 2002; Freire, 1970).

5. Discussão

5.1. Relevância das Estratégias Implementadas

A análise dos resultados obtidos com o projeto "Ecotopia – Expressando a Mudança" destaca a eficácia das estratégias pedagógicas implementadas no contexto do ensino de Desenho A. Entre as estratégias mais eficazes, destacaram-se a criação de narrativas visuais que conectaram questões globais à prática artística, a utilização de materiais reciclados como meio de expressão e a promoção de dinâmicas colaborativas que fortaleceram a coesão do grupo e incentivaram o pensamento crítico dos alunos. O projeto foi exemplar ao utilizar metodologias baseadas em projetos e integrar temáticas contemporâneas, como sustentabilidade, para captar o interesse dos alunos e promover um envolvimento significativo.

As atividades, que incluíram a criação de narrativas visuais, evidenciaram a capacidade transformadora da arte como ferramenta de comunicação e sensibilização social. A exposição final consolidou competências técnicas, como o uso criativo de materiais reciclados e o aperfeiçoamento de técnicas de composição visual, bem como habilidades interpessoais, como organização colaborativa e comunicação eficaz de ideias artísticas. Este momento permitiu aos alunos interagir diretamente com o público, promovendo uma reflexão sobre as interpretações diversas das suas obras e destacando o papel da arte como mediador cultural.

A utilização de materiais reciclados como base criativa fomentou uma reflexão crítica sobre questões ambientais e encorajou práticas artísticas sustentáveis. Este elemento inovador alinou-se com as ideias de Dewey (1938), que defendeu a aprendizagem como uma experiência conectada ao mundo real. Adicionalmente, Alarcão (2001) destaca que práticas reflexivas promovem a adaptação do currículo às necessidades reais dos alunos, o que foi evidente na forma como os estudantes abordaram questões globais através da sua produção artística.

Embora a transdisciplinaridade tenha sido explorada principalmente através de reflexões conduzidas pela orientadora de Desenho A, os alunos foram incentivados a conectar questões ambientais com elementos artísticos, enriquecendo o processo criativo. Esta abordagem enfatizou a autonomia criativa e a interpretação simbólica, alinhando-se com os conceitos expressos por Eisner (2002) de que a arte desenvolve habilidades de pensamento crítico e compreensão contextual.

Os resultados também revelaram impactos significativos no desenvolvimento pessoal dos alunos. Narrativas visuais que integraram elementos simbólicos e criativos consolidaram competências artísticas, enquanto promoveram a reflexão sobre problemas sociais e ambientais. Este progresso está em linha com os estudos de Freire (1996), que defendem o papel da educação na formação de cidadãos críticos e conscientes.

5.2. Comparação com Estudos Anteriores

Os resultados do "Ecotopia" corroboram estudos anteriores que destacam a relevância do ensino baseado em projetos. Beane (1997) e Repko (2012) argumentam que a transdisciplinaridade e a utilização de temas contemporâneos promovem aprendizagens significativas. O projeto reforça esta premissa ao demonstrar que a motivação e o envolvimento dos alunos aumentam quando têm liberdade criativa e temas relevantes para explorar.

Além disso, a Teoria da Autodeterminação (Deci & Ryan, 1985) foi validada neste contexto. A combinação de autonomia e pertença, promovida pela metodologia de projeto, contribuiu para um aumento significativo da motivação intrínseca. Por exemplo, a iniciativa dos alunos em adaptar materiais reciclados nas suas obras ilustrou o impacto positivo de um ambiente educativo que prioriza a criatividade e a reflexão.

Hickman (2010) complementa esta discussão, argumentando que a arte é uma forma poderosa de compreender e intervir no mundo. O projeto "Ecotopia" destacou a relevância desta visão, ao abordar problemas como a sustentabilidade através de produções artísticas acessíveis e inspiradoras. Este trabalho reforça a importância de conectar os conteúdos escolares às realidades sociais.

5.3. Limitações do Estudo

Apesar do impacto positivo, o "Ecotopia" enfrentou limitações que merecem consideração para futuros projetos, com destaque para as mais impactantes:

- **Duração do Projeto:** O tempo limitado restringiu a exploração aprofundada de algumas técnicas e temáticas. Um período mais longo permitiria uma abordagem mais detalhada e reflexiva.
- **Heterogeneidade da Turma:** A diversidade de habilidades e competências dos alunos apresentou desafios para criar atividades que atendessem igualmente a todos os perfis.
- **Dependência de Recursos Externos:** A realização da exposição final exigiu suporte externo, o que pode limitar a reprodução do modelo em contextos com menos recursos, embora a abordagem transdisciplinar tenha demonstrado ser adaptável a diferentes realidades.
- **Limitações Avaliativas:** A ausência de uma avaliação longitudinal impediu a análise dos impactos a longo prazo.
- **Divulgação Restrita:** A divulgação limitada do projeto restringiu o alcance dos resultados e a possibilidade de inspirar outras iniciativas.

5.4. Potenciais Melhorias

Para superar estas limitações, propõem-se as seguintes melhorias:

- **Planeamento Detalhado e Flexível:** Desenvolver cronogramas ajustáveis para otimizar o tempo disponível.
- **Diferenciação Pedagógica:** Criar atividades que atendam à diversidade de perfis dos alunos.
- **Ampliação da Participação Comunitária:** Incluir parceiros externos, como organizações ambientais e artistas locais, para enriquecer a experiência educativa e trazer novas perspetivas.
- **Avaliação Longitudinal:** Implementar um sistema de avaliação contínua que analise os impactos a longo prazo.
- **Integração de Ferramentas Digitais:** Usar ferramentas tecnológicas para ampliar as possibilidades criativas e disseminar os resultados.
- **Estratégias de Divulgação:** Publicações académicas e conferências podem ampliar o alcance do projeto. Plataformas digitais também podem promover um intercâmbio de boas práticas.

Em síntese, o projeto "Ecotopia – Expressando a Mudança" destacou-se como uma prática pedagógica inovadora, aliando criatividade, técnica e responsabilidade social. Apesar das limitações, os resultados evidenciam o potencial transformador de abordagens integradas, contribuindo para a formação de cidadãos críticos e engajados.

Conclusões e Recomendações

Conclusões do Estudo

O projeto "Ecotopia – Expressando a Mudança" destacou-se como uma abordagem inovadora e impactante no ensino de Desenho A, integrando práticas pedagógicas contemporâneas que aliam criatividade, técnica e relevância social. Este estudo evidenciou que metodologias baseadas em projetos, com um enfoque transdisciplinar, podem transformar significativamente o ambiente de aprendizagem, promovendo a participação ativa dos alunos e estabelecendo conexões substanciais entre os conteúdos escolares e os desafios do mundo contemporâneo.

Uma das principais conclusões deste estudo foi o impacto positivo das temáticas abordadas na motivação e no envolvimento dos alunos. A escolha de questões pertinentes e atuais, como sustentabilidade e alterações climáticas, não apenas aumentou o interesse dos estudantes, mas também fomentou reflexões críticas sobre o seu papel enquanto cidadãos globais. Adicionalmente, a utilização de materiais reciclados destacou o potencial educativo da prática sustentável, contribuindo para uma sensibilização ambiental mais ampla e integrada. Alarcão (2001) reforça a importância de alinhar o ensino com práticas reflexivas, ajustadas às necessidades reais dos estudantes, ampliando o impacto das iniciativas educativas.

O estudo também confirmou o papel central da arte como catalisador para aprendizagens integradas e significativas. O culminar do projeto numa exposição final não apenas consolidou as aprendizagens técnicas e criativas, mas também evidenciou o impacto transformador do ensino baseado em projetos, tanto na esfera individual dos alunos quanto na comunidade escolar. Eisner (2002) sublinha que a arte é uma via essencial para desenvolver capacidades cognitivas e emocionais, o que foi amplamente observado no contexto deste projeto.

Adicionalmente, foi possível observar o fortalecimento de competências interpessoais nos alunos. As dinâmicas de grupo, a colaboração e a organização de atividades coletivas fomentaram a capacidade de resolução de problemas, o espírito de equipa e a responsabilidade coletiva. Este aspeto destacou a importância de práticas educativas que promovam a formação integral, contemplando não apenas os aspetos técnicos e criativos, mas também as competências sociais e éticas, preparando os alunos para desafios futuros em contextos colaborativos. Freire (1996) enfatiza que uma educação que fomenta o diálogo e a colaboração é crucial para o desenvolvimento de cidadãos conscientes e participativos.

Outro ponto relevante foi o impacto do projeto na consciência estética e crítica dos alunos. As narrativas visuais desenvolvidas demonstraram um entendimento mais profundo de como a arte pode servir como ferramenta de comunicação para mensagens complexas. Este resultado reforça a necessidade de promover atividades artísticas que conectem as experiências escolares às realidades sociais e culturais. Hickman (2010) destaca que a arte proporciona aos estudantes a capacidade de interpretar e influenciar a realidade, uma ideia amplamente refletida nos resultados obtidos.

Recomendações para o Ensino de Desenho A

Com base nos resultados deste estudo, propõem-se as seguintes recomendações para práticas pedagógicas no ensino de Desenho A:

- **Incorporar Temas Relevantes e Contemporâneos:** O ensino de Desenho A deve integrar questões globais contemporâneas, como alterações climáticas, justiça social e tecnologia, para aumentar a relevância e a motivação dos alunos. Deci e Ryan (1985) reforçam que a motivação intrínseca é intensificada quando os estudantes sentem que os temas abordados são significativos.
- **Adotar Metodologias Baseadas em Projetos:** A implementação de projetos temáticos que permitam a exploração criativa e reflexiva deve ser ampliada, promovendo aprendizagens significativas e engajadas.
- **Explorar a Interdisciplinaridade:** A colaboração entre disciplinas, como Ciências Naturais, História e Educação Física, deve ser incentivada para enriquecer o contexto do ensino de Desenho A, oferecendo uma visão mais ampla e conectada da realidade contemporânea.
- **Incentivar a Sustentabilidade:** A utilização de materiais reciclados e práticas sustentáveis deve ser integrada nas atividades artísticas, sensibilizando os alunos para questões ambientais e estimulando uma atitude mais responsável em relação ao meio ambiente.
- **Fomentar Reflexão e Autoavaliação:** A promoção de momentos regulares de reflexão e autoavaliação permite que os alunos identifiquem as suas conquistas, reconheçam os desafios enfrentados e planejem estratégias para o seu desenvolvimento contínuo.
- **Fortalecer a Ligação com a Comunidade Escolar e Local:** Projetos que envolvam a comunidade devem ser incentivados, ampliando o impacto das práticas pedagógicas e fortalecendo os laços entre a escola e o contexto social mais amplo.

Adicionalmente, estas recomendações enfatizam a importância de alinhar o ensino de Desenho A às competências globais do século XXI, promovendo uma aprendizagem que transcenda os limites do ambiente escolar e prepare os alunos para atuar de forma consciente e crítica no mundo contemporâneo.

Implicações para Investigações Futuras

Este estudo evidenciou o potencial transformador do ensino baseado em projetos, mas também apontou áreas que carecem de maior investigação e análise. Recomenda-se o seguinte para futuras investigações:

- **Avaliação Longitudinal de Impacto:** Investigar os efeitos a longo prazo das metodologias baseadas em projetos no desenvolvimento técnico, reflexivo e ético dos alunos pode oferecer insights valiosos para o aprimoramento das práticas educativas. Para implementar uma avaliação longitudinal, é recomendável:

1. **Definir Indicadores-Chave:** Identificar indicadores relacionados ao desenvolvimento técnico (como evolução na técnica artística), reflexivo (habilidade de conectar conceitos) e ético (sensibilidade a questões sociais).
2. **Estabelecer Prazos:** Realizar avaliações periódicas (6 meses, 1 ano e 2 anos após o término do projeto) para monitorar a evolução dos alunos.
3. **Utilizar Instrumentos de Coleta de Dados:** Aplicar questionários, entrevistas e análise de portfólios artísticos para captar evidências de progresso.
4. **Documentação Contínua:** Registrar os trabalhos artísticos e reflexões dos alunos ao longo do tempo, criando um arquivo que permita comparações.
5. **Análise e Comparação:** Analisar os resultados obtidos ao longo do tempo, identificando padrões e ajustando práticas pedagógicas futuras com base nos achados.

- **Exploração de Temáticas Diversificadas:** Analisar como diferentes temáticas impactam o ensino de Desenho A pode contribuir para diversificar e enriquecer as abordagens pedagógicas existentes.

- **Adaptação a Diferentes Contextos:** Estudar a aplicação deste modelo pedagógico em contextos variados, considerando diferentes realidades escolares e recursos disponíveis, permitirá analisar a flexibilidade e as potencialidades desta abordagem. Este estudo destaca a importância de ajustar metodologias para contextos específicos, mantendo a essência das práticas baseadas em projetos, mas garantindo que elas sejam inclusivas e acessíveis.

- **Integração de Tecnologias Digitais:** Investigar como ferramentas digitais podem ser utilizadas para documentar, expandir e avaliar os processos criativos e pedagógicos é um passo importante para alinhar as práticas educativas às exigências do mundo contemporâneo. Tecnologias como softwares de modelagem, exposições virtuais e plataformas colaborativas podem proporcionar experiências de aprendizagem ainda mais imersivas.

- **Impacto na Formação Cidadã:** Explorar como metodologias artísticas e transdisciplinares influenciam a formação de uma cidadania crítica e consciente pode aprofundar a compreensão do

papel da arte na educação. Ações que incentivem o envolvimento direto dos alunos em questões sociais e ambientais podem reforçar a relevância destas práticas na educação global.

- **Conexões Internacionais:** Estudos comparativos que analisem práticas semelhantes em outros países podem enriquecer a compreensão global sobre as melhores práticas no ensino de Desenho A. Esses estudos também podem ajudar a criar um diálogo intercultural, promovendo colaborações académicas e trocas de boas práticas entre escolas e instituições.

Estas recomendações destacam a importância de continuar a explorar e expandir metodologias inovadoras que unam criatividade, técnica e responsabilidade social no contexto educativo.

Reflexão Final

O projeto "Ecotopia – Expressando a Mudança" demonstrou ser uma experiência enriquecedora e transformadora, destacando a arte como uma poderosa ferramenta educativa e social. Através de uma abordagem pedagógica inovadora, foi possível não apenas promover aprendizagens significativas, mas também inspirar alunos, professores e a comunidade escolar a refletirem sobre o papel da educação na construção de um futuro mais consciente e sustentável.



Embora tenham sido encontrados desafios na implementação de metodologias baseadas em projetos, os resultados obtidos evidenciam que os benefícios superam amplamente as dificuldades. Este estudo reforça a importância de práticas pedagógicas centradas nos alunos, que valorizam a criatividade, a reflexão e a responsabilidade social como pilares fundamentais de uma educação transformadora. O impacto do projeto não se limitou ao espaço escolar; ele estendeu-se para além da sala de aula, promovendo diálogos sobre sustentabilidade, criatividade e ação cidadã.

Este trabalho estabelece uma base para futuras iniciativas que desejem explorar o potencial educativo da arte enquanto catalisadora de mudanças sociais e culturais. Em última análise, o "Ecotopia – Expressando a Mudança" destacou-se como um exemplo inspirador de como a arte e a educação podem convergir para enfrentar os desafios do século XXI, formando indivíduos mais críticos, conscientes e capacitados para atuar de forma responsável no mundo. O legado deste projeto transcende os limites da escola, incentivando uma abordagem educativa que une inovação, relevância e impacto social, elementos indispensáveis para a construção de uma sociedade mais justa e criativa.

Referências Bibliográficas

- Alarcão, I. (2001). *Professores reflexivos em uma escola reflexiva*. Porto Editora.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W. H. Freeman.
- Bourdieu, P., & Passeron, J.-C. (1970). *A reprodução: Elementos para uma teoria do sistema de ensino*. Editora Moraes.
- Brookfield, S. D. (2017). *Becoming a critically reflective teacher* (2nd ed.). Jossey-Bass.
- Carr, W., & Kemmis, S. (1986). *Becoming critical: Education, knowledge, and action research*. Deakin University Press.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.
- Eisner, E. W. (2002). *The arts and the creation of mind*. Yale University Press.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059>
- Freire, P. (1996). *Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa*. Paz e Terra.
- Habermas, J. (1987). *The theory of communicative action: Lifeworld and system: A critique of functionalist reason*. Beacon Press.
- Hickman, R. (2010). *Why we make art and why it is taught*. Intellect Books.
- Kincheloe, J. L. (2008). *Critical pedagogy primer* (2nd ed.). Peter Lang.
- Lowenfeld, V., & Brittain, W. L. (1987). *Creative and mental growth*. Macmillan.
- Marzano, R. J., Pickering, D., & Pollock, J. E. (2001). *Classroom instruction that works: Research-based strategies for increasing student achievement*. ASCD.
- McNiff, J., & Whitehead, J. (2011). *All you need to know about action research* (2nd ed.). Sage.
- Mezirow, J. (1991). *Transformative dimensions of adult learning*. Jossey-Bass.
- Nóvoa, A. (2009). *Os professores e a sua formação* (2ª ed.). Dom Quixote.
- Perrenoud, P. (2000). *Dez novas competências para ensinar*. Artmed.
- Pink, D. H. (2009). *Drive: The surprising truth about what motivates us*. Riverhead Books.

Reeve, J., & Jang, H. (2006). What teachers say and do to support students' autonomy during a learning activity: A motivational analysis. *Journal of Educational Psychology*, 98(1), 209–218. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.98.1.209>

Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Basic Books.

Stringer, E. T. (2014). *Action research* (4th ed.). Sage.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Weiner, B. (2010). *The development of an attribution-based theory of motivation: A history of ideas*. Routledge.

Wentzel, K. R., & Miele, D. B. (Eds.). (2016). *Handbook of motivation at school* (2nd ed.). Routledge.

Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a self-regulated learner: An overview. *Theory into Practice*, 41(2), 64–70. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102_2

Teses e Dissertações

Silva, M. R. (2019). *A investigação-ação como metodologia para a melhoria da prática docente* (Dissertação de Mestrado, Universidade de Lisboa). Repositório UL. Disponível em: <https://repositorio.ul.pt/>

Normas e Documentos Oficiais

Ministério da Educação. (2017). *Perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória*. Ministério da Educação, Portugal. Disponível em: <https://www.dge.mec.pt/>

UNESCO. (2015). *Rethinking education: Towards a global common good?*. UNESCO. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/>

1. PLANIFICAÇÃO ANUAL 2023/2024 - Disciplina de Desenho A - 11º AV1

Source: *Journal of the American Medical Association*, 2000, 283: 2533-2538.

Source: *U.S. Department of Commerce, Bureau of Economic Analysis, 1997*



Universidade
Maria Antônia
Voz de Curitiba



INSTITUTO DE FÍSICA
CURITIBA

Professora: Coreção Ramos **- CLASSIFICAÇÃO ANUAL 2023/2024 - Disciplina de Desenho A - 13.º ANO**

		Insere que se requerem: nos exames de representação convencionais, aplica processos de síntese e de transformação: composição (adaptação, simplificação, repetição, etc.), explorando simultaneamente o potencial expressivo de conceitos como o movimento, equilíbrio e simetria, entre outros.				
--	--	---	--	--	--	--

Iniciativas	Conteúdos programáticos	Aprendizagens essenciais (AE)	Instrumentos ¹	Instrumentos de avaliação	M ² Aulas ³	Carga horária
-------------	-------------------------	-------------------------------	---------------------------	---------------------------	-----------------------------------	---------------

¹ As atividades correspondem a unidades sendo podendo obter equipamentos, sendo em substituição a parte de tempo, aprofundando-se a aprendizagem de conteúdos de aprendizagem essenciais.

² Horas de 45 minutos divididas em blocos de 90 minutos que podem variar em função da disponibilidade de recursos.

Página 3 de 7

Curitiba
Rua Miguel de Faria Neto

Recursos do IPRF/UFPR
Banco de Dados 2023/2024

[illegible]

Professora: Corelção Ramos - PLANEJAMENTO ANUAL 2023/2024 - Disciplina de Desenho A - 13.º ANO

				TOTAL ANUAL	NOTAS
Critérios de Avaliação/Realização					
Ítem/Descritores					Ponderação
Domínio, com eficiência e estabilidade, os elementos da linguagem artística, as técnicas e os princípios de estruturação e composição.					50%
Domínio as propriedades das diferentes materiais e saber adequá-los aos objetivos técnicos e conceituais na sua utilização.					40%
Domínio concretamente os conceitos e vocabulário específicos da disciplina.					
Demonstrar elevadas capacidades de interpretação e comunicação, atitudes em contextos artísticos e culturais relevantes;					50%
Manifestar espírito crítico, iniciativa, criatividade e uma expressividade gráfica pessoal/autónoma.					
Participar de modo espontâneo, autónomo e cooperativo nas atividades da disciplina.					
Em cada descritor a pontuação é feita tendo em conta os pesos seguintes:					
Atitude mais favorável em relação ao desempenho superior	Atitude com desempenho superior	Desempenho transformativo	Desempenho bom	Desempenho adequado	
Insuficiente	Suficiente	Bom	Muito Bom		
0 - 4 valores	4 - 9,5	9,5 - 12,0	12,0 - 17,0	18 a 20	

boundary

• a avaliação é sempre formativa, mesmo a que resulta de uma classificação no final do 1º semestre, pois encerra na avaliação do final do 2º semestre a que é sumativa e que resulta de todos globalmente os dados e instrumentos de avaliação durante todo o processo;

• a avaliação não tem caráter classificatório, pois descreve como alunos dominam/aproveitam/se relacionam e se comportam, capacitando e ajudando, não premiando e penalizando;

• a avaliação é realizada ao longo de todo o processo de ensino e deve ser considerada na avaliação de um semestre, quando se decide que o aluno já supere o problema.

relaxation of the pump current

Descrierea datelor personale este de natura sa reprezinte o imagine corecta si completa a persoanelor care isi depun datele. In cazul in care sunt furnizate date care nu sunt corecte sau incomplete, acestea pot fi folosite in scopuri diferite de cele pentru care au fost furnizate. In acest caz, persoana care furnizeaza datele este responsabilă pentru corectarea acestora. In cazul in care datele sunt furnizate in scopuri diferite de cele pentru care au fost furnizate, persoana care furnizeaza datele este responsabilă pentru corectarea acestora.

Idade Item 12-15 anos	1) Aluno demonstra atitudes em relação ao comportamento, capacidades e atitudes presentes no seu ambiente escolar, demonstrando uma boa atitude em relação ao ambiente de trabalho. 2) Aluno demonstra atitudes em relação ao comportamento, capacidades e atitudes presentes no seu ambiente escolar, demonstrando uma boa atitude em relação ao ambiente de trabalho.
Idade Item 16-17 anos	1) Aluno demonstra atitudes em relação ao comportamento, capacidades e atitudes presentes no seu ambiente escolar, demonstrando uma boa atitude em relação ao ambiente de trabalho. 2) Aluno demonstra atitudes em relação ao comportamento, capacidades e atitudes presentes no seu ambiente escolar, demonstrando uma boa atitude em relação ao ambiente de trabalho.
Idade Item 18-22 anos	1) Aluno demonstra atitudes em relação ao comportamento, capacidades e atitudes presentes no seu ambiente escolar, demonstrando uma boa atitude em relação ao ambiente de trabalho. 2) Aluno demonstra atitudes em relação ao comportamento, capacidades e atitudes presentes no seu ambiente escolar, demonstrando uma boa atitude em relação ao ambiente de trabalho.
Idade Item 23-25 anos	1) Aluno demonstra atitudes em relação ao comportamento, capacidades e atitudes presentes no seu ambiente escolar, demonstrando uma boa atitude em relação ao ambiente de trabalho. 2) Aluno demonstra atitudes em relação ao comportamento, capacidades e atitudes presentes no seu ambiente escolar, demonstrando uma boa atitude em relação ao ambiente de trabalho.
Idade Item 26-30 anos	1) Aluno demonstra atitudes em relação ao comportamento, capacidades e atitudes presentes no seu ambiente escolar, demonstrando uma boa atitude em relação ao ambiente de trabalho. 2) Aluno demonstra atitudes em relação ao comportamento, capacidades e atitudes presentes no seu ambiente escolar, demonstrando uma boa atitude em relação ao ambiente de trabalho.

Source: *Journal of the American Statistical Association*, 1997, 92, 1037-1046.


 Universidade Maria Amália Vaz de Carvalho
 Professora Correlação Ramos - PLANEJAMENTO ANUAL 2023/2024 - Disciplina: Desenho A - 11.º ANO

2. Unidade Didática 1 | Ecotopia Expressando a Mudança

Escola Secundária Maria Amália Vaz de Carvalho

2023-2024

– Projeto 1º semestre (Desenho A – 11ºAV1 /prof. Conceição Ramos) “Ecotopia- expressando a mudança”

O tema “**Alterações Climáticas**” está muito presente nos média, tanto pela sua atualidade política, como pelas consequências das alterações do clima sentidas pelas populações a nível mundial.

A ação humana, no centro das causas, e o acelerar da degradação das condições de vida dos seres vivos no âmbito das consequências deixarão uma marca indelével no século XXI.

Conscientes da necessidade de despertar consciências de forma a que cada ser humano passe a atuar como agente transformador, elegemos este tema como fio condutor de abordagem de conteúdos trans e multidisciplinares

O projeto “Ecotopia – expressando a mudança” pretende colocar as pessoas no centro da ação, levando-as a interagir, refletir e alterar comportamentos. Sendo o lema do Projeto Cultural de Escola: “**ESMAVC uma escola de todos**”, de forma inclusiva e fortemente alicerçada no trabalho colaborativo, trouxemos para o processo construtivo do projeto várias áreas disciplinares (professores e alunos), os assistentes operacionais, os assistentes técnicos e os encarregados de educação. Desta forma, julgamos dar um contributo para a construção de uma identidade de escola cada vez mais atual e dinâmica, numa valorização dos saberes científicos trabalhados de forma dinâmica e criativa numa perspetiva ativista.

Todos os produtos finais são resultado de processos construtivos que têm como base as metodologias de projeto e a investigação-ação assentes em premissas como observação e análise, identificação de problemas e ajustes de melhoria ao longo de todo o processo.

Enunciado	Conteúdos a explorar
Representação da figura humana tendo como ponto de partida exercícios de exploratórios de ação e movimento. 1. Exercícios exploratórios de movimento como forma de consciencialização da postura do corpo. 2. Registo fotográfico das várias posições. (Apropriação e reflexão-30%) Tomada de consciência da estrutura do do corpo representação do esqueleto e músculos, tendo como ponto de partida a representação da silhueta. 3. Realização de uma composição que enfatise o movimento a partir da seleção de uma das partes: esqueleto, músculo, silhueta, roupa. Representação da forma e respetiva estrutura (interpretação e	✓ Elementos estruturais da linguagem plástica; ✓ Estrutura ✓ Eixos ✓ Proporção ✓ Processo ✓ Representação da figura humana – solhueta (forma plana), estrutura (esqueleto), músculos (volumetria) e roupa (elemento envolvente do corpo). ✓ Silhueta ✓ Linha como forma de registo ✓ Cor –a importancia da cor na

Escola Secundária Maria Amália Vaz de Carvalho

2023-2024

comunicação-30%) 4. Dar sentido à composição, criando uma narrativa tendo como referência a temática atual da emergência climática. (Experimentação e Criação-40%) 5. Realização dos produtos finais tendo em conta a dimensão, linguagens e técnicas necessárias para a concretização de uma exposição,	comunicação visual ✓ Cor plana ✓ Técnica e comunicação ✓ A importância do modo de riscar na transmissão das sensações visuais.
--	---

Materiais necessários:

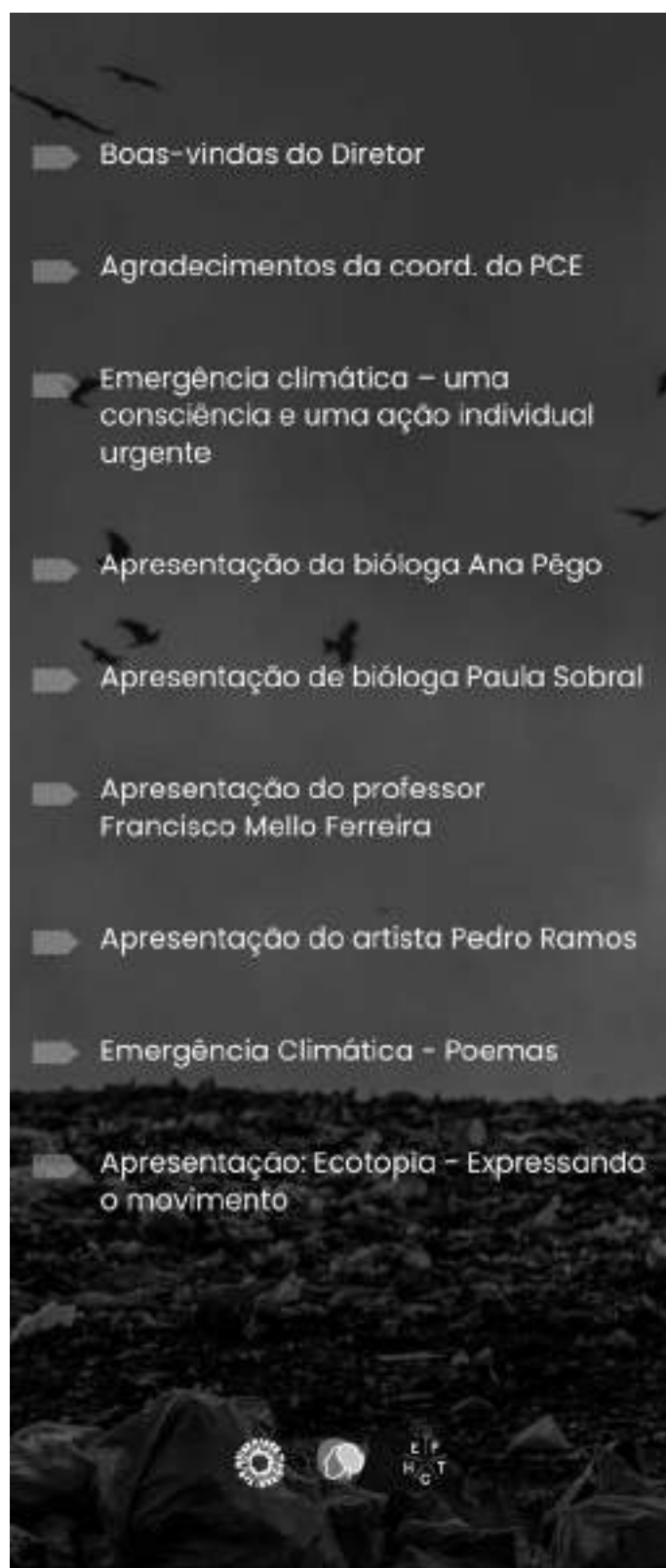
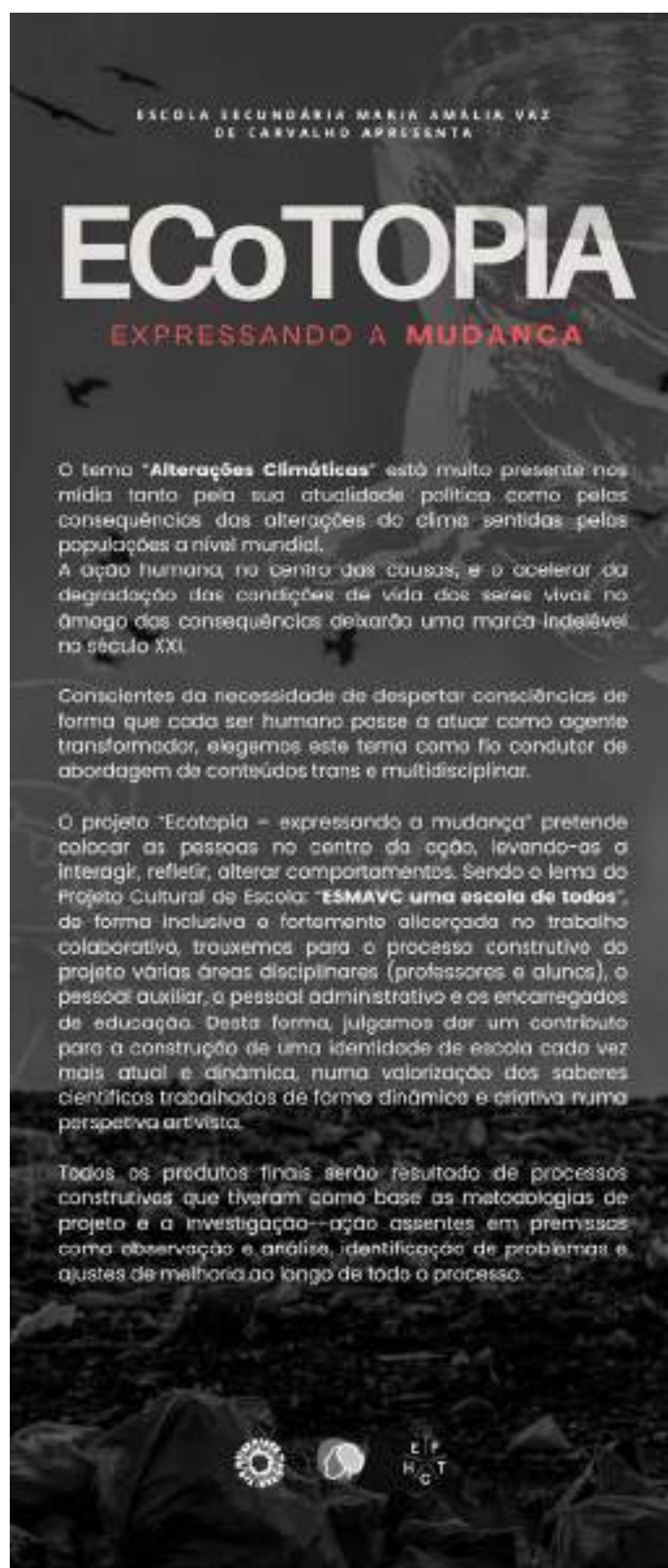
Suporte: papel tipo cavallinho A1 e A2 . Materiais de acordo com os objetivos enunciados

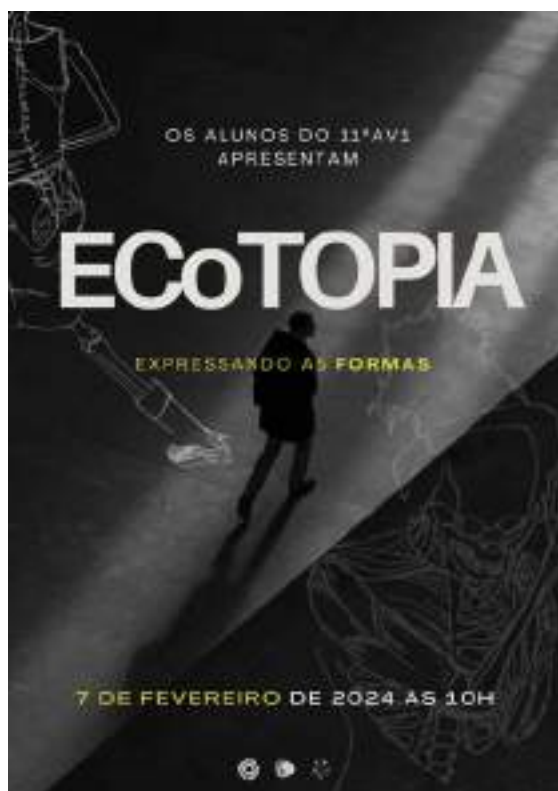
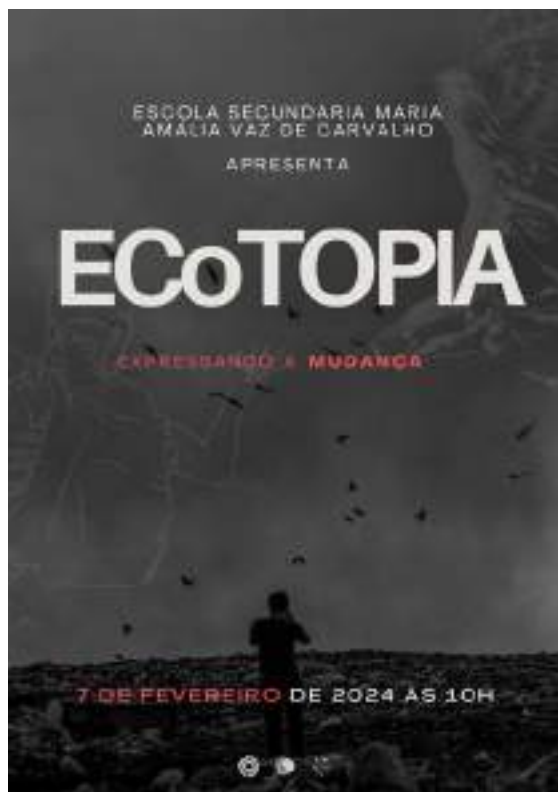
Tipo de Avaliação:

- ✓ Avaliação qualitativa comentada ao longo de todo o processo. Em cada um dos pontos de desenvolvimento do processo.
- ✓ O aluno é levado a identificar o que considera bem conseguido e o que precisa de ser melhorado, sendo convidado a fazê-lo com a negociação do prazo de entrega.
- ✓ Auto avaliação quantitativa

3. Ecotopia: Logos | Folha de Sala | Cartazes









CICLO DE CONVERSAS COM ARTISTAS

Pedro Ramos

[Palestra]

07. Fevereiro 2024

Apresentação, **10h-12h**, salão nobre

Artista Artista da Ordem de S. Domingos, bailarino, investigador, artista visual, músico, cantor, professor de dança.

No âmbito da Associação Cultural Ordem de S. Domingos, realizou-se um ciclo de conversas com artistas, promovendo diálogos entre linguagem conceptual e arte digital. De criação coletiva no estudo de caso enquanto unidade poética, que surge do encontro de Vício, Psicologia, Alquimia e Jogo Performativo, criando um espaço de investigação artística.



CICLO DE CONVERSAS COM ARTISTAS

"Amor, Avenidas Novas"
de Duarte Coimbra
[Sessão de cinema seguida de
debate com o realizador]

11. Abril 2024

Filme, **10h**, salão nobre

Em colaboração com o Festival Internacional de Cinema
de Lisboa, vem a apresentação do filme "Amor, Avenidas Novas".

Atividade promovida pelas professoras Ana Rita Santos e
Francisca Oliveira.

Para mais informações consulte o seguinte link:
<https://www.ficlisboa.pt/>



4. Apresentação para as palestras







PEDRO RAMOS.
COREÓGRAFO,
BAILARINO,
ARTIVISTA

Pedro Ramos é diretor Artístico da Orquestra do IO, coreógrafo, bailarino, investigador, artista visual, músico, cantor, professor de dança e de Hatha Yoga.

Ao longo do seu percurso, tem sido premiado e reconhecido, quer a nível individual (melhor bailarino contemporâneo 2008 - Gala Dança Awards RTP1, Medalha de Mérito (PL - 2009), quer coletivos (Caruma, melhor espetáculo de dança para o PÚBLICO em 2007; O Aquil, 2008; Saja - Ópera extravagante, nomeada para os Globos de Ouro também em 2009; Tie - 1.º Prémio Experimenta Design; Corpo Todo, 15.ª Caminhos Cinema Português; Menção Quisote - 1.º prémio SPA.)

2024
Fevereiro



FRANCISCO MELLO FERREIRA.
PROFESSOR DA
ESMAVC

Professor de geografia aposentado.
Curso de doutoramento em ciências cognitivas.
Investigador da Universidade de Lisboa.
Especialista em TIC na Educação.

2024
Fevereiro

5. Links da Parceria com *Estudo Em Casa*

[Projeto Ecotopia | Beachcombing e ARTivismo na conservação dos oceanos](#)

[Projeto Ecotopia | "Plástico: olhar e não ver" | #EstudoemCasa@ \(mec.pt\)](#)

[Projeto Ecotopia | "Não no meu bolso, não no meu quintal" | #EstudoemCasa@ \(mec.pt\)](#)

6. Avaliação Qualitativa e Quantitativa | 1º semestre

Ano 1º Sem - Dissertação A - 11ºAV1

Nº	Nome	Qualitativo 18	Concepto	Técnica	Trabalho colaborativo	Nota Final
1	Alexandra Delgado	SUP	14	12	10	12,40
2	Ana Clara	X	12	8	8	8,60
3	Ana Carolina	SUP	12,5	14	10,8	12,30
4	Ana Pedreira	SUP	16	10	10	11,40
5	Barbara Del	INS	14	16	12	14,00
6	Fernando Inácio	MD	18	17	16	17,00
7	Galvina Aires	BCM	17,5	8	10	12,20
8	Graci Martin	SUP	16	10	10	11,00
9	Guilherme Rodrigues	BCM	15	17	20	12,20
10	João Aires	SUP	16	17	10	15,20
11	Júlia Santos	BCM	17	8	10	12,50
12	Lara Reguerra	BCM	18	18	16	17,50
13	Laura Torres	BCM	18,5	11,5	12	14,00
14	Luís Carlos	MD	10	17	17	15,00
15	Maria Carmo	BCM	14,5	14	14	14,20
16	Maria Rosa	BCM	17,5	14	10	15,50
17	Maria Sousa	BCM	14	17	12	15,00
18	Marta Riquelme	SUP	13,5	12	13	12,50
19	Martina Silva	SUP	14	16	10	14,00
20	Marilene Aires	INS	12	13	8	11,00
21						8,00
22	Tyia Gomes	INS	11,5	11	10	12,40
23	Valérie xxi	X				8,00

0000001

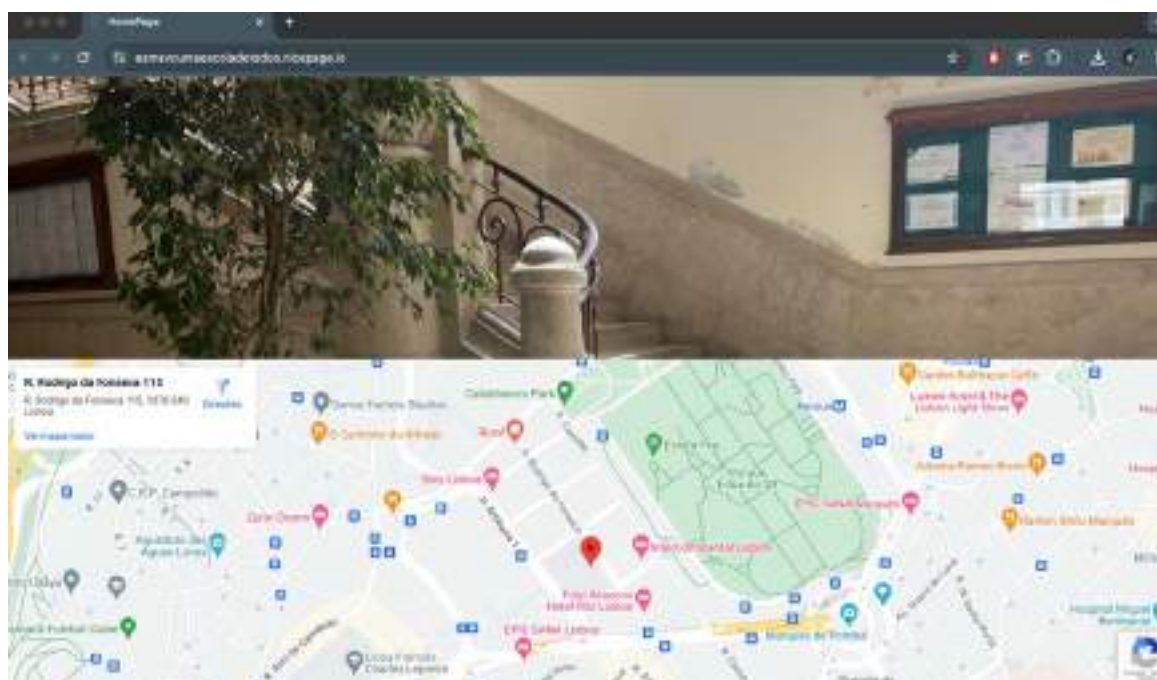
7. Avaliação Qualitativa e Quantitativa | 2º semestre | Nota de Final de Ano

Av 2º Sem - Desenho A -
11ºAVI

Nº	Nome	Qualitativa 1S	Conceito	Técnicas	Trabalho colaborativo	Nota Final	1º sem	2º sem
1	Alexandra Dubova	SUF	16	17	12	15,60	13	16
2	Ana Clara	X			8	1,60	9	13
3	Anna Carvalho	SUF	16	17	13,5	#VALUE!	14	16
4	Anur Podmyy	SUF			15	3,00	16	16
5	Bianca Cor	INS	15	14	13	14,20	15	15
6	Fernando Infácio	MB	18	18	18	18,00	18	19
7	Gabriela Jesus	BOM	17	16	15	16,20	17	17
8	Grant Martin	SUF	17	17	16	16,80	16	17
9	Guilherme Rodrigues	BOM	16	15	18	16,00	17	17
10	João Alves	SUF	17	18	15	17,00	17	18
11	Julio Santos	BOM	19	18	19	18,60	18	19
12	Lara Regueira	BOM	17	18	16	17,20	18	19
13	Laura Torres	BOM			13	2,60	15	16
14	Leonor Matos	MB			17	3,40	17	16
15	Maria Ferreira	BOM	17	17	14	16,40	15	16
16	Maria Ruxa	BOM	18	18	15	17,40	16	17
17	Maria Sousa	BOM	17	16	13	15,80	16	17
18	Marlim Roque	SUF	15	14	13	14,20	13	14
19	Márcio Silva	SUF	16	15	13	15,00	15	16
20	Santiago Alvim	INS	12	12	8	11,20	12	13
21						0,00		
22	Tyia Gomes	INS	14	13	13	13,40	13	14
23	Melissa xxx	X				0,00		

8. Site do Projeto Cultural de Escola

LINK <https://esmavcumaescoladetodos.nicepage.io/>



9. Estudo e Logo Final do Projeto Cultural de Escola



10. Resultado dos questionários realizados à turma de 11ºAV!

Nº da Prova	Como avalia a preparação e organização do candidato para as aulas?	Como avalia a capacidade do candidato em estabelecer relações entre os temas abordados?	Como avalia a capacidade do candidato de aplicar os conceitos de forma clara e compreensível?
16	Excelente	Sempre	Excelente
4	Bom	Sempre	Bom
7	Satisfatório	Sempre	Satisfatório
19	Bom	Sempre	Bom
20	Bom	Frequentemente	Bom
20	Bom	Frequentemente	Bom
9	Bom	Sempre	Bom
17	Bom	Sempre	Excelente
16	Bom	Frequentemente	Excelente
1	Bom	Sempre	Bom
14	Excelente	Sempre	Excelente
11	Bom	Frequentemente	Satisfatório
8	Bom	Frequentemente	Bom
12	Bom	Frequentemente	Bom
13	Bom	Occasionalmente	Satisfatório

[illegible][illegible]

Quais áreas podem ser melhoradas na performance do empregado?	Sugestões para futura atuação do colaborador nas próximas propostas de avaliação
Falta de	Falta de
Compreensão de como	Falta de
Falta de	diminuição de esforço
Falta de	Falta de
Falta de	Falta de
Não muito comprometido	concluir mais os estudos antes de finalizar
Muito Gostoso	Muito Gostoso
Trabalha muito pouco e distraído	Fazer com eficiência e com rapidez
Problemas que persistem mesmo de que a outra produção sempre menor de que não pode ter outra coisa que desenvolva	Exercícios de desmonte rápido para manter mais o ritmo de se um responde à pergunta
Não muito organizado	Quase não existe o tempo
Por enquanto bom	Trabalhar que não separe o tempo e o produto
Interessado	
Ele é legal e tem um bom dia	De mais o trabalho dele satisfatório
Interessa com os estudos mais frequentemente	
Interessa mais com os estudos e com o trabalho, mais comprometido com o geral	Falta de
Interessa mais com os estudos e com o trabalho	

Comentários adicionais sobre o desempenho do atendente e o impacto das suas atividades no seu aprendizado:

Gosto muito da professora muito querida e veloz.

Por uma boa professora e ajudou-me muito.

gostei muito :D

Ajudou-me a nível da introdução e a passar de notas por mim mesmas.

não sei.

Mas Carla é muito forte de ajudar as professoras com os seus trabalhos. Não trabalhar rápido não significa que eu posso ou quero trabalhar mais.

Acho que não tenha mais nada a dizer.

Gostei de receber sugestões da professora e da sua ajuda.

Não sei.

Eu gostei do primeiro trabalho sobre a anatomia humana, mas não gostei do segundo trabalho sobre a poluição porque um bloco de texto e demora muito tempo e o trabalho podia ter sido melhor.

Quando é feita muita a certeza no que fazer de me ajudar!

Obrigado e com um bom sentido de humor, organizada e tem um nível de profissionalismo, mas também é muito reservada e não interage muito com os alunos, não que isso seja totalmente negativo, pois no geral, o de



Centro Universitário de Lisboa

Faculdade de Ciências da Educação, Artes e Humanidades

Mestrado em Ensino de Artes Visuais no 3.º Ciclo

do Ensino Básico e no Ensino Secundário

**Ecotopia Expressando a Mudança:
A Metodologia de Projeto como Estratégia para Promover a
Motivação e o Envolvimento dos Alunos nas Aulas de Desenho A**

VERSÃO FINAL

Teresa Santos Ferreira Matias

Lisboa, 2024