

# UNIVERSIDADE ABERTA



UNIVERSIDADE  
**AbERTA**  
[www.uab.pt](http://www.uab.pt)

**“A OFICINA - ATELIER DE CRIAÇÃO ARTÍSTICA MULTIDISCIPLINAR”**

Ana Lúcia Caetano de Figueiredo

Mestrado em Arte e Educação

Ponta Delgada, março de 2020

# UNIVERSIDADE ABERTA



UNIVERSIDADE  
**AbERTA**  
[www.uab.pt](http://www.uab.pt)

**“A OFICINA-ATELIER DE CRIAÇÃO ARTÍSTICA MULTIDISCIPLINAR”**

Ana Lúcia Caetano de Figueiredo

Mestrado em Arte e Educação

Trabalho de Projeto orientado pela Professora Doutora  
Ângela Maria Mendes Saldanha Silva Gomes

## **A OFICINA-ATELIER DE CRIAÇÃO ARTÍSTICA MULTIDISCIPLINAR**

### **RESUMO**

O trabalho de projeto aqui apresentado expõe a criação e implementação de uma Oficina–Atelier de Criação Artística Multidisciplinar, numa escola de ensino básico e secundário, num contexto de educação não formal. O estudo empírico está fundamentado globalmente na abordagem ao modelo de Relações Pedagógicas (RP) de Renald Legendre (2005), nas experiências de Bruno Munari (2015), Betty Edwards (2008) e Peter Jenny (2012).

A problemática e o objeto de estudo da pesquisa centram-se na valorização das Artes Visuais, com relevo para a expressão plástica, em contextos de aprendizagem não formal de jovens numa escola dos ensinos básico e secundário. Desde o recrutamento de participantes, à disponibilização do espaço físico, foram várias as etapas percorridas num projeto que se considera em constante execução e foram, também, vários os constrangimentos sentidos ao longo do processo.

A metodologia utilizada de análise qualitativa desenvolveu-se através de uma investigação-ação com implementação de uma Oficina–Atelier de Criação Artística Multidisciplinar onde se pretendeu explorar técnicas e materiais para desenvolver a curiosidade, a criatividade, a flexibilidade, a originalidade e o espírito crítico através da superação de desafios artísticos que resultaram em produtos visuais com qualidade.

A interpretação sobre os dados recolhidos através de questionários e observação direta evidenciou benefícios diversos que no seu todo contribuíram para promover o desenvolvimento integral de alunos de uma escola do terceiro ciclo e secundário.

## ABSTRACT

The project work presented here exposes the creation and implementation of a Workshop-Atelier for Multidisciplinary Artistic Creation, in an intermediate (third cycle) and secondary school, in a context of non-formal education. The empirical study is globally based on the approach to the model of Pedagogical Relations (PR) by Renald Legendre (2005), in the experiences of Bruno Munari (2015), Betty Edwards (2008) and Peter Jenny (2012).

The problem and object of study of the research are focused on the valorization of visual arts, with emphasis on plastic expression, in contexts of non-formal learning of young people attending intermediate and secondary schools. From the recruitment of participants, to the availability of physical space, there have been several steps taken in a project that is considered in constant progress and there were also several constraints felt throughout its development.

The methodology of qualitative analysis was developed through an investigation-action with the implementation of a Multidisciplinary Artistic Creation Workshop where we explored techniques and materials to develop curiosity, creativity, flexibility, originality and critical spirit by overcoming artistic challenges that resulted in visual products of quality.

The interpretation of the data collected through questionnaires and direct observation showed different benefits that, as a whole, contributed to promote the integral development of intermediate (third cycle) and secondary students.

## DEDICATÓRIA

Ao meu pai por estar presente

## AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar à minha orientadora  
A Professora Doutora Ângela Saldanha  
Por todo o APOIO e CONFIANÇA  
Por ACREDITAR em mim  
Sem ela jamais teria conseguido

À minha MÃE e à minha irmã  
Pelo AMOR que me dão

À Rita  
Por ser a melhor SÓCIAMIGA

À Ceiça  
Por aparecer quando PRECISO

À Leonor  
Por me aturar SEMPRE

Às SANDRAS, Moreira e Holandesa  
Por serem AQUELAS amigas

À Rosa Veiga  
Por ser INCANSÁVEL

Aos MAE7  
Pela SOLIDARIEDADE e CARINHO

À Carolina Ruas  
Por ser parte de MIM

## ÍNDICE

<b>RESUMO.....</b>	<b>I</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>II</b>
<b>DEDICATÓRIA .....</b>	<b>III</b>
<b>AGRADECIMENTOS.....</b>	<b>IV</b>
<b>ÍNDICE DE FIGURAS.....</b>	<b>VII</b>
<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO I – METODOLOGIA.....</b>	<b>3</b>
<b>1. IDENTIFICAÇÃO DA PROBLEMÁTICA.....</b>	<b>3</b>
<b>2. CONTEXTUALIZAÇÃO E FUNDAMENTAÇÃO PARA A CRIAÇÃO E     IMPLEMENTAÇÃO DA OFICINA – ATELIER DE CRIAÇÃO ARTÍSTICA     MULTIDISCIPLINAR.....</b>	<b>3</b>
2.1. A OFICINA-ATELIER.....	4
2.2. MODALIDADE EDUCATIVA: EDUCAÇÃO FORMAL - EDUCAÇÃO NÃO FORMAL.	5
2.3. RELAÇÃO DAS ARTES COM A EDUCAÇÃO FORMAL E COM A EDUCAÇÃO NÃO FORMAL .....	6
<b>3. OBJETIVOS DO PROJETO.....</b>	<b>10</b>
<b>4. CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA SECUNDÁRIA DOMINGOS REBELO .....</b>	<b>10</b>
<b>5. CARACTERIZAÇÃO DO NÚCLEO MUSEOLÓGICO DA ESCOLA SECUNDÁRIA     DOMINGOS REBELO .....</b>	<b>11</b>
<b>CAPÍTULO II – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICO-CONCEPTUAL.....</b>	<b>16</b>
<b>1. CRIATIVIDADE E EDUCAÇÃO.....</b>	<b>16</b>
<b>2. CARACTERIZAÇÃO DO PERFIL DOS ALUNOS PARA O SÉCULO XXI.....</b>	<b>24</b>
<b>3. EDUCAÇÃO ARTÍSTICA .....</b>	<b>25</b>
<b>4. EDUCAÇÃO NÃO FORMAL – A OFICINA-ATELIER .....</b>	<b>27</b>

<b>CAPÍTULO III – CONCEPÇÃO DO PROJETO .....</b>	<b>28</b>
<b>1 . ROTEIRO PARA A PROBLEMÁTICA .....</b>	<b>28</b>
<b>2 . PROPOSTA DE IMPLEMENTAÇÃO DO PROJETO .....</b>	<b>35</b>
<b>CAPÍTULO IV - IMPLEMENTAÇÃO DO PROJETO .....</b>	<b>37</b>
<b>1. ESTUDO EXPLORATÓRIO – APLICAÇÃO PRÁTICA DA OFICINA/ATELIER DE CRIAÇÃO ARTÍSTICA MULTIDISCIPLINAR .....</b>	<b>37</b>
1.1 ESTUDO EXPLORATÓRIO.....	37
<b>2. CALENDARIZAÇÃO DAS SESSÕES E ATIVIDADES IMPLEMENTADAS.....</b>	<b>40</b>
<b>CAPÍTULO V - RETROAÇÃO e AVALIAÇÃO DO PROJETO.....</b>	<b>72</b>
<b>1. MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS.....</b>	<b>72</b>
1.1 RECOLHA DE DADOS.....	72
1.2. MODELOS DOS QUESTIONÁRIOS PARA RECOLHA DE DADOS .....	75
<b>2. AVALIAÇÃO E RETROAÇÃO .....</b>	<b>75</b>
2.1 O INÍCIO DA <i>VIAGEM</i> .....	76
2.2. ANÁLISE DAS SESSÕES.....	78
2.3 AVALIAÇÃO DA SATISFAÇÃO .....	83
<b>3. REFLEXÕES FINAIS.....</b>	<b>83</b>
<b>BIBLIOGRAFIA.....</b>	<b>86</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>91</b>

## INDÍCE DE FIGURAS

Fig. 2.1: Concepção da criatividade segundo Helmholtz .....	18
Fig. 2.2: Concepção da criatividade segundo Henri Poincaré. ....	18
Fig. 2.3: Concepção da criatividade segundo George Kneller. ....	19
Fig. 3.1: Espiral auto reflexiva lewiniana. Fonte: Santos (2004) .....	29
Fig. 3.2: Esquema do Modelo de Relações de Renald Legendre .....	31
Fig. 4.1: Exemplo de estrutura para as atividades .....	37
Fig. 4.2: Trabalho selecionado para a edição do postal.....	39
Fig. 4.3: Alguns dos trabalhos selecionados para exposição .....	39
Fig. 4.4 e Fig. 4.0.5: mala de materiais.....	42
Fig. 4.6: Desenho Cego .....	44
Fig. 4.7: Desenho de observação de um objecto.....	46
Fig. 4.8: Cadavre Exquis.....	47
Fig. 4.9: Desenho a partir de um traço.....	49
Fig. 4.10: Deriva Visual.....	50
Fig. 4.11: Desafio do novelo .....	51
Fig. 4.12: Colagem/ Textura Visual.....	53
Fig. 4.13: Colagens.....	54
Fig. 4.14: Completar a imagem.....	57
Fig. 4.15: Desenhar o fundo .....	58
Fig. 4.16: Desenhar com tesoura.....	59
Fig. 4.17: Técnica Mista .....	61
Fig. 4.18 - Desenhar com grelha.....	63
Fig. 4.19: Representação tridimensional.....	64
Fig. 4.20: Desenho de observação .....	65
Fig. 4.21: Desenho livre .....	66
Fig. 4.22: Pintar à maneira de.....	67
Fig. 4.23: Desenho à vista (Composição Visual de sólidos) .....	68
Fig. 4.24: Pincéis personalizados .....	69
Fig. 4.25: Texturas Visuais com letras.....	70
Fig. 4.26 - Exposição dos trabalhos.....	71

## INTRODUÇÃO

“Venho dedicando boa parte da minha vida a ensinar. Tempo suficiente para haver aprendido que essa tarefa, o ensinar, é praticamente impossível. Descobri que o melhor que posso fazer é facilitar o aprendizado e ajudar a quem estiver interessado em aprender.”

(Ruben Alves, n.d., citado por Gouveia e Oliveira, 2016)

Ao longo da minha carreira tenho lecionado diversas disciplinas (Educação Visual e Tecnológica, Educação Tecnológica, Educação Visual, Expressão Plástica, Área de Projeto, Formação Cívica e Cidadania e Geometria Descritiva) e diferentes anos de escolaridade desde o 5.º ano ao 11.º do ensino regular e do 10.º ao 12.º do ensino profissional. Neste momento, como professora de Arte Visuais na Escola Secundária Domingos Rebelo em Ponta Delgada leciono, também, diversas disciplinas e diferentes anos de escolaridade. Este ano letivo 2009/2020 tenho turmas do 7.º e 11.º anos de escolaridade do ensino regular e leciono as disciplinas de Educação Visual, Geometria Descritiva, Formação Cívica e Cidadania.

Apesar das Artes Visuais estarem presente na educação formal, a sua valorização por parte da comunidade educativa nunca foi sentida por mim como uma matéria relevante para o futuro dos jovens. Esta foi uma problemática identificada, desde o início, no meu contexto profissional e a oportunidade apresentada pelo “Núcleo Museológico da Escola Secundária Domingos Rebêlo” para dinamizar a criação e implementação de uma Oficina-Atelier de Criação Artística Multidisciplinar, num contexto diferente do ensino formal, apresentou-se como um meio capaz de evidenciar a importância das Artes Visuais.

O projeto está estruturado em 5 Capítulos: I- Metodologia; II- Fundamentação Teórico-Conceptual; III- Conceção do Projeto; IV- Implementação do Projeto; V- Retroação e Avaliação do Projeto e concretizou-se em vinte e três sessões com uma média de cinco participantes por sessão.

O **capítulo I** identifica a problemática e faz a contextualização e

fundamentação para a criação da Oficina-Atelier de Criação Artística Multidisciplinar. Este capítulo estabelece, ainda, a relação das artes com a Educação formal e não formal, apresenta os objetivos e caracteriza a escola e o seu núcleo museológico.

O **capítulo II** revela as teorias e conceitos que fundamentam a pesquisa.

O **capítulo III** é dedicado à conceção do projeto com o roteiro para a problemática e a proposta de implementação do mesmo.

O **capítulo IV** apresenta o grupo exploratório e descreve o desenvolvimento das 25 sessões da Oficina-Atelier de Criação Artística Multidisciplinar.

O **capítulo V** é o de retroação e avaliação do projeto. Apresenta os resultados e faz a análise e relação dos mesmos com espaço para a reflexão.

Quase a concluir estão as reflexões finais onde constam as considerações e pensamentos que acompanharam todo o processo e ajudam a compreender o que foi feito e o que ainda está para vir.

Para concluir estão listadas as referências bibliográficas que contribuíram para reforçar e validar esta investigação.

## CAPÍTULO I – METODOLOGIA

### 1. IDENTIFICAÇÃO DA PROBLEMÁTICA

A palavra museológico acarreta por si só a dinâmica de um espaço potenciador de experiências artísticas e estéticas. O desafio apresentado pelo “Núcleo Museológico da Escola Secundária Domingos Rebelo” materializou-se, assim, na oportunidade de implementar a Oficina-Atelier de Criação Artística Multidisciplinar e conduziu à questão orientadora que fundamenta este projeto:

**Como promover o desenvolvimento integral de alunos do 3.º ciclo e Secundário numa Oficina-Atelier de Criação Artística Multidisciplinar?**

Neste contexto pretende-se que o papel do Agente/Animador/Professor na Oficina-Atelier de Criação Artística Multidisciplinar vá muito para além do ensino tutorial baseado na criação de produtos através da transmissão de conhecimentos e da exploração de técnicas. A aprendizagem do Sujeito/Participante/Aluno desenvolve-se em função da individualidade e da afirmação enquanto autor/criador, mobiliza toda a sua experiência e o seu conhecimento o que exige do Agente/Animador/Professor um conhecimento profundo do Sujeito/Participante/Aluno e das suas intenções (Pires, 2017, p.14).

### 2. CONTEXTUALIZAÇÃO E FUNDAMENTAÇÃO PARA A CRIAÇÃO E IMPLEMENTAÇÃO DA OFICINA – ATELIER DE CRIAÇÃO ARTÍSTICA MULTIDISCIPLINAR

Analisando os objetivos apresentados, em reunião, pela Dr.<sup>a</sup> Ana Isabel Serpa coordenadora do “Núcleo Museológico da Escola Secundária Domingos Rebelo” no qual está, também, integrado o «Núcleo Interativo e Digital Domingos Rebelo» (NIDDORE) considerou-se que seria do interesse da comunidade educativa a criação de uma Oficina–Atelier de Criação Artística Multidisciplinar.

## 2.1. A OFICINA-ATELIER

A significação, com recurso ao dicionário Verbo de Língua Portuguesa (Amor, 2008, p:100), do atelier é descrita como a sala ou gabinete onde trabalham alguns profissionais de artes. Local de trabalho de certas atividades de caráter artesanal. Forma de organização de atividades, em grupo.

Caracterizando o local onde os artistas trabalhavam, Tavares (1991, p:8) traduz no capítulo “o atelier” que, o atelier exerce, desde sempre, um grande fascínio pelos apreciadores de arte. O acesso ao atelier constituía uma oportunidade privilegiada de contactar, com as intenções, inspirações e processo de trabalho do artista, representando uma mais-valia para a compreensão da obra exposta. Um dos mais célebres ateliers de todos os tempos é o Bateau-Lavoir, ironicamente batizado por Max Jacob (1876- 1944), por não existir na habitação água canalizada. Este atelier situava-se no número treze da Rua Ravignan, em Montmatre e foi durante mais de um século o centro da vida boémia de Paris. Pablo Picasso, um dos pintores que revolucionou a arte moderna, também viveu no Bateau-Lavoir. O ambiente do seu atelier no Bateau e tudo o que rodeava, o velho casarão, as ruas escuras e estreitas com os mendigos famintos, tem uma presença forte na sua obra: são os tons e os climas de uma atmosfera exterior que vai penetrando no atelier e refletir-se-ão nas telas do artista. O atelier é evocado por Wood (2005 p:158) como o *substituto físico da mente* do artista. Criou-se uma imagem mítica, romanceada, do ateliê do artista que, em parte, talvez ainda hoje se mantém.

Em 1971 Buren (1979, p:59) proclamou o fim do *atelier* quando decide abdicar de um espaço fixo para trabalhar «The art of yesterday and today is not only marked by the studio as an essential, often unique, place of production: it proceeds from it. All my work proceeds from its extinction».

O curador Jens Hoffman (2012) em vez da “extinção” defende uma “expansão” da noção de atelier, opondo-se, também, à ideia tradicional do processo artístico, no qual, os objetos perdem todo o seu valor e carácter ao saírem no atelier.

Nos dias de hoje os ateliers são entendidos como espaços de trabalho criativo onde o desenvolvimento e concretização de uma ideia está no centro da sua existência.

A Fundação Gulbenkian apresenta na sua brochura para 2016/2017, a oficina como a “Atividade centrada no fazer, tendo como traço característico a interdisciplinaridade e a interatividade. Propõem-se ideias, materiais e ferramentas para explorar ações criativas, que os participantes têm a oportunidade de desenvolver individual ou coletivamente, utilizando diferentes expressões artísticas: dramática, corporal, audiovisual, escrita, plástica e musical. Estão sempre associadas ao património da Fundação, incluindo a multiplicidade de plantas e outros seres vivos que habitam o seu Jardim.”

## 2.2. MODALIDADE EDUCATIVA: EDUCAÇÃO FORMAL - EDUCAÇÃO NÃO FORMAL

### 2.2.1. EDUCAÇÃO FORMAL

Bruno (2014) na sua tese “Educação formal, não formal e informal: □ da trilogia aos cruzamentos, dos hibridismos a outros contributos” citando Trilla-Bernet (2003, p:12) apresenta uma definição simplista destas modalidades educativas. Assim, a educação formal está associada ao ensino regular requerendo tempos e locais específicos, pessoal especializado, uma organização e sistematização sequencial das atividades, regulamentos e leis. Tem um carácter metódico e organiza-se por idades/níveis de conhecimento.

### 2.2.2. EDUCAÇÃO NÃO FORMAL

A educação não formal apresenta o educador como “o outro” (Gohn, 2006, p:29) com quem se interage ou se integra. O contexto ou situação educativa constrói-se em ambientes de ação criados coletivamente e a participação, regra geral, é voluntária. Nesta modalidade importa destacar a intencionalidade da ação educativa, da participação, de aprender, de transmitir ou trocar saberes.

## 2.3. RELAÇÃO DAS ARTES COM A EDUCAÇÃO FORMAL E COM A EDUCAÇÃO NÃO FORMAL

### 2.3.1. RELAÇÃO DAS ARTES COM A EDUCAÇÃO FORMAL

Como referem Sharp e Le Métails (2000), apesar das artes terem estabelecido o seu lugar no currículo do ensino formal, na prática, há ainda, preocupações generalizadas sobre o seu estatuto e o valor. Consideram que as artes tendem a ser subvalorizadas dentro dos sistemas educacionais e que é necessário identificar meios eficazes para corrigir a situação de modo a elevar o perfil da educação artística e ajudar a garantir o seu estatuto dentro das escolas.

O Arts Council of England (Robinson, 2000), apresentou uma pesquisa de opinião onde se constata que, em geral, as pessoas valorizam as Artes e concordam que estas sejam ensinadas nas escolas. De fato, 82% dos entrevistados consideraram que as artes são úteis para a educação das crianças e 95% concordam com a sugestão de que as crianças devem ter mais experiência artísticas na escola. Verificou-se, também que os encarregados de educação valorizam as atividades artísticas e que em muitos casos optam por colocar os filhos em atividades extracurriculares no âmbito das experiências artísticas. Em Ponta Delgada podemos usar como referência os alunos inscritos no Conservatório Regional de Ponta Delgada e na Academia das Expressões.

O estudo e a experiência das artes são universalmente considerados componente indispensável para uma educação plena. Atualmente, as disciplinas artísticas, como se pode comprovar através do desenho curricular apresentado nos currículos nacional e regional, já são parte integrante do Ensino, sendo obrigatórias até à conclusão do ensino básico e depois de opção no ensino secundário. Há, no entanto, no ensino básico, ainda grandes lacunas no que diz respeito à atribuição de tempos letivos a estas disciplinas, tendo-se observado ao longo dos últimos anos uma perda considerável em relação a outras áreas. No ensino secundário temos indicadores que evidenciam o número reduzido de jovens que optam por um curso Artístico. Compare-se, em qualquer escola secundária não artística, o número de turmas com alunos, inscritos em Artes Visuais com os dos outros cursos e facilmente se concluirá que essa diferença é bastante significativa. Na região de Ponta Delgada se analisarmos o número de alunos inscritos no secundário no curso de Artes Visuais na Escola Secundária Antero de Quental que é a escola referência nesta opção, conclui-se que no ensino secundário, na região autónoma dos Açores o número de alunos que escolhe a área das Artes Visuais é extremamente reduzido. Esta situação é exacerbada pelo fato de os discentes com maior sucesso nos resultados das avaliações serem frequentemente incentivados a optarem por outras áreas diferente da das artes visuais (geralmente a das ciências).

### 2.3.2. RELAÇÃO DAS ARTES COM A EDUCAÇÃO NÃO FORMAL

Verifica-se que nos museus foram criados serviços para atividades que investem na educação com o desenvolvimento de projetos com uma função educativa (atividades educativas). Estes espaços vão para além das funções tradicionais do museu que era preservar, estudar e fazer com que o público tivesse acesso a um determinado acervo. Surgiu, também, nos museus e no contexto da arte, a figura do curador que é como se fosse um *historiador* que se concentra em trabalhar determinados temas e a apresentá-los (Alegria, 2013, p:20). As exposições são pensadas em função de teorias, ensaios ou trabalhos de um ou mais artistas, apresentando sempre uma determinada

visão que é da responsabilidade do curador. Estas exposições são uma forma, não só, de levar um público vasto a pensar sobre a arte, relacionando os respetivos movimentos e períodos, mas também, uma forma de fazer (re)pensar sobre os temas apresentados. Estas pretendem, portanto, levar as pessoas a apreciar e a pensar sobre o trabalho apresentado e o valor que pode ou não ter, no sentido formativo e cultural. As exposições apresentam, também, geralmente, uma parte educativa orientada por um formador ou mesmo por um artista que está dentro do tema e o apresenta às crianças e às famílias revelando, assim, que as funções dos museus foram alteradas e evoluíram para um público mais vasto e não apenas para uma elite. Acaba por ser uma educação em arte.

O museu MoMa em parceria com a Harvard Education dá a conhecer na sua página digital um projeto - Visual Thinking Strategic – VTS - Project Zero uma experiência que reflete de que forma é que as pessoas valorizam ou não a arte na educação. Este foi desenvolvido a partir de uma experiência que tem a ver com as estratégias de pensamento visual, com a forma de leitura de obras e o estabelecimento de associações a partir de análise de quadros do museu. Pretende desenvolver competências, que não têm propriamente a ver com a arte, mas, como o fazer estabelecer as relações de elementos de um quadro. O projeto apresenta estratégias de pensamento visual relacionadas com a forma de leitura de obras e o estabelecimento de associações a partir dos vários elementos de uma obra. Os estudos apresentados pela VST (VTS and the Common Core Standards, 2016) indicam que, esta prática contribui para o desenvolvimento do pensamento criativo, porque ajuda a estabelecer associações e a pensar sobre as relações entre as coisas. É isso que tem que ser feito na escola. É preciso levar as crianças a fazer este tipo de raciocínio e a desenvolver o pensamento criativo.

A Fundação Calouste Gulbenkian (Lisboa, Portugal) no seu espaço dedicado às atividades educativas, tem como missão estimular o pleno desenvolvimento da pessoa, de qualquer idade e origem, através do conhecimento e da vivência das artes, da cultura e da ciência. Dinamiza eventos e projetos educativos partindo tanto do seu património material e imaterial como do património de

outras instituições, promovendo as metodologias de intervenção educativa à escala nacional colaborando com entidades e pessoas fora e dentro da fundação (Brochura de Atividades Out-Jun 2016/2017 da Fundação Gulbenkian).

Nas informações referentes ao espaço Gulbenkian Descobrir pode ler-se “que desenvolve estratégias interativas para ativar o pensamento; despertar os sentidos; partilhar memórias, ligações afetivas e associações de ideias; levantar questões; desfazer preconceitos; experimentar diferentes linguagens artísticas e construir sentidos. Trabalha em parceria para dinamizar a fruição do património permanente da Fundação – o Museu Gulbenkian – Coleção do Fundador e Moderna -, a Orquestra e o Coro Gulbenkian, o Jardim e o Edifício, e até o Instituto Gulbenkian de Ciência, – e o património temporário também, através dos eventos e exposições que a Fundação dinamiza. Explora o património Gulbenkian como uma fonte inesgotável para viajar pelo mundo do Ocidente ao Oriente, descobrindo no passado preocupações de hoje e encontrando no presente ecos do passado. Qualquer tema serve de pretexto para lançar pontes entre disciplinas ou entre culturas. Organiza aventuras aos bastidores dos concertos e promove diferentes aproximações entre as artes e as ciências. Concebe atividades para todos, através de oficinas, visitas, concertos, cursos e projetos especiais que utilizam estratégias lúdicas e participativas para cativar, envolver e fidelizar todos os públicos. Das escolas e grupos organizados às crianças, jovens, famílias, adultos e pessoas com necessidades educativas especiais. Aposta no casamento entre emoção e conhecimento para desenvolver competências essenciais no mundo de hoje: espírito de equipa, pensamento crítico, singularidade, inteligência coletiva, respeito pela diferença, sentido de responsabilidade e abertura à experiência e ao risco.”

Na ilha de S. Miguel, o Museu Carlos Machado, por exemplo, apresenta o Serviço Educativo como uma oferta de investimento na educação de crianças e jovens cuja missão visa desenvolver atividades de carácter didático e pedagógico que contribuam para que o museu seja um espaço de cultura dinâmico e inclusivo. O programa é vasto e abrangente com atividades como

visitas (orientadas, temáticas, oficinas) e ateliers, com um público-alvo desde o pré-escolar até ao ensino secundário, incluindo o público em geral e o público com necessidades educativas específicas.

### 3. OBJETIVOS DO PROJETO

- Reunir informação necessária e fundamental para o desenvolvimento do projeto;
- Contribuir para uma reflexão sobre o impacto das artes visuais na comunidade educativa;
- Proporcionar à comunidade educativa vivências reveladoras duma área que se encontra desvalorizada no contexto educativo em geral;
- Contribuir para o desenvolvimento das capacidades de expressão e aplicação das técnicas artísticas do público-alvo;
- Conceber atividades de carácter interdisciplinar ligando as várias formas de expressão artística e as outras formas de expressão;
- Implementar atividades dirigidas ao público-alvo;
- Retroagir, refletir e avaliar as atividades.

### 4. CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA SECUNDÁRIA DOMINGOS REBELO

A Escola Secundária Domingos Rebelo insere-se, num concelho com grande mobilidade entre o meio urbano e rural, recebendo alunos destas duas realidades distintas. Localizada na zona poente da cidade, encontra-se circundada por várias áreas residenciais, por um centro comercial, uma

estação de serviço, pelo cemitério de S. Joaquim, por escolas do 1.º e 2.º ciclo, pelo Hospital do Divino Espírito Santo, pelo Jardim Botânico António Borges e por várias instituições e organismos.

A Escola tem uma área de terreno de 24.700 m<sup>2</sup>, uma área de implantação de 5.525 m<sup>2</sup> e uma área de construção de 13.336 m<sup>2</sup>. Com um total de 74 salas de aula de suporte à sua atividade.

Em resultado da remodelação e requalificação realizada na escola as funcionalidades educativo-pedagógicas encontram-se assim distribuídas: laboratórios de ciências, ginásio, sala de ginástica/dança, pavilhão, salas de informática, laboratórios de línguas, laboratório de matemática, oficina de eletrónica e informática, oficina de eletricidade e automação, oficina de carpintaria, auditório, biblioteca, sala de convívio dos alunos, bares de alunos e de funcionários salas de departamentos, sala de diretores de turma gabinetes de apoio educacional, arquivo e outras instalações.

## 5. CARACTERIZAÇÃO DO NÚCLEO MUSEOLÓGICO DA ESCOLA SECUNDÁRIA DOMINGOS REBELO

A Escola Secundária Domingos Rebelo soube, ao longo dos seus 123 anos de existência, adaptar-se às necessidades de formação, permitindo o acesso a profissões e a carreiras diversas de jovens e adultos. As designações de que foi sendo alvo revelam a sua pertinaz capacidade de adequação às leis de mercado, às mutações sociais e à ideia de que a sociedade evolui e com elas as pessoas, se tiverem acesso à formação, à educação e à instrução. Esta instituição, que tomou em 1978 para patrono Domingos Maria Xavier Rebêlo, professor, mestre e eminente artista micaelense, foi criada em 1889. Era então uma escola técnica, a Escola de Desenho Industrial Gonçalo Velho Cabral. Mais tarde, em 1918, viria a ter a designação de Escola de Artes e Ofícios. Em 1925, chamar-se-ia Escola Comercial e Industrial Velho Cabral e, em 1937, passar-se-ia a denominar de Escola Industrial e Comercial de Ponta Delgada. Entretanto, em face da divisão estanque entre liceus e escolas técnicas, optou

o Estado por uma atitude de normalização, obrigando a que cada instituição tivesse o nome de um patrono. À assembleia de professores, em 1978, não foi difícil escolher: Domingos Rebelo fora aluno, professor e diretor da escola, além de um artista de renome, que tinha sido capaz de projetar os Açores além-fronteiras. Deste modo, e dando continuidade ao projeto de Domingos Rebelo, o de contribuir e fortalecer a identidade açoriana, um grupo de professores ligado à Biblioteca desta escola, com a autorização e o total apoio do Conselho Executivo, achou por bem criar o «Núcleo Interativo e Digital Domingos Rebelo» (NIDDORE). O crescimento e a dinâmica da instituição, a sua imposição como uma entidade que cumpre escrupulosamente os seus deveres, a sua predisposição a ser cada vez mais uma escola inclusiva, a sua sensibilidade perante as mudanças que se verificam no tecido social e nas famílias, fazem com que sintam apetência pela afirmação da sua identidade enquanto lugar de memórias e de encontro e reencontro de gerações. Pretende-se com o «Núcleo Interativo e Digital Domingos Rebelo» disponibilizar espaços e meios TIC que, de uma forma científica e sistemática, através da criação de conteúdos inovadores e interativos, que ilustrem a história da instituição e a evolução do ensino nela ministrado. É, com efeito, de suprema importância contribuir para a promoção de uma sociedade do conhecimento e da informação mediante a produção de diversos média que vão ao encontro de aprendizagens significativas de diversas faixas etárias do público-alvo. Estes conteúdos visam essencialmente a promoção da literacia digital e da fluência tecnológica, partindo do princípio de que os professores e os alunos colaboram ativamente na criação, produção e divulgação de diversos materiais interativos.

Este Núcleo, em tributo ao seu patrono, integrará um espaço de manipulação de conteúdos didáticos e de expressões artísticas sobre a vida e a obra de Domingos Rebelo. A equipa envolvida neste projeto pretende que ele seja de interesse regional, responsabilizando-se a Escola por abrir as portas à comunidade, numa atitude de acolhimento de públicos diferenciados (incluindo grupos marginalizados, com necessidades educativas especiais e as pessoas com deficiências), visando a partilha de saberes e a implementação de um diálogo intergeracional que as memórias da cultura e da arte propiciam. Numa

fase posterior, pretende-se, ainda, a desmaterialização do acervo e dos conteúdos, incluindo-os numa plataforma *online* mais abrangente, dando origem à igualdade no acesso à informação e ao conhecimento. Assim, mais do que um espaço apenas virado para o passado, o «Núcleo Interativo e Digital Domingos Rebelo» constituir-se-á como lugar de vitalidade, de potenciação de concretizações futuras, de encontros e reencontros, de atualização do conhecimento por meio de diversos suportes, com particular enfoque nos meios tecnológicos e digitais, de modo a que as novas e as antigas gerações encontrem sentido e apelo na História e no passado, com vista à construção de um futuro mais sólido e mais consistente.

Enfim, assiste a este projeto uma linha orientadora basilar: a Escola é uma instituição fundamental para a formação da identidade, devendo o ser humano ser educado de modo integral e ao longo da vida.

São objetivos do núcleo definidos pelo grupo de professores ligado à Biblioteca desta Escola Secundária Domingos Rebelo os seguintes:

## A MEMÓRIA DA ESCOLA (1889-...)

### A. História da Escola Secundária Domingos Rebelo

1. Agregar as memórias da Escola (Escola de Desenho Industrial Gonçalo Velho Cabral; Escola de Artes e Ofícios; Escola Industrial e Comercial Velho e Cabral; Escola Industrial e Comercial de Ponta Delgada; Escola Secundária Domingos Rebelo – espaços de ontem e de hoje).

2. Destacar, utilizando uma mesa interativa (multitoque), o tipo de edifícios onde a escola se instalou ao longo do tempo, os cursos ministrados, os docentes envolvidos e a sua formação, o número de alunos, os tipos de salas de aulas, os materiais de lecionação, os trabalhos realizados pelos alunos e os registos documentais e fotográficos.

3. Conhecer, mediante a manipulação dos computadores, a galeria dos diretores e presidentes dos conselhos executivos com breves sinopses curriculares.

4. Visionar entrevistas a ex-diretores e ex-presidentes do conselho executivo da escola, através da sua mostra em *tablets* ou *ipads*.

5. Relembrar celebrações do Dia da Escola e outros eventos de relevo por meio de uma galeria de fotografias e vídeos existentes nos computadores.

6. Valorizar e mostrar documentos originais em vitrines criadas para o efeito.

7. Visionar testemunhos de professores e alunos antigos em *ipads* ou *tablets*.

8. Facultar às novas gerações a possibilidade de conhecer diferentes profissões e carreiras ligadas ao ensino lecionado nesta escola, através de um catálogo interativo disponibilizado para consulta em computador *all-in-one*.

9. Sensibilizar os alunos, através do uso da mesa interativa (multitoque), para temas inovadores que interessam ao nível da sua formação profissional e pessoal.

10. Organizar conferências com personalidades ligadas a várias áreas profissionais em emergência.

11. Propiciar diferentes modelos de visitas guiadas ao Núcleo, consoante o tipo de público-alvo.

## B. Espaço interativo e digital sobre Domingos Rebelo

1. Dar a conhecer a vida e a obra de Domingos Rebelo ilustrada através de fotografias, vídeos, programas de televisão; correspondência mais relevante; três desenhos originais; os locais onde viveu em comparação com os locais de hoje; os espaços da pintura (ontem e hoje).

2. Construir um friso cronológico interativo apresentado em ecrã tátil vertical, que mostre tanto a vida e a obra de Domingos Rebelo como a sua ligação ao tempo em que viveu.
3. Expor as reproduções, triando-as por temas e apresentando-as em ciclos indeterminados através de molduras digitais.
4. Selecionar momentos relevantes que ilustrem as comemorações do Dia do Patrono, exibindo-os em computadores.
5. Organizar conferências, debates e encontros sobre Domingos Rebelo.
6. Dinamizar Oficinas-Atelier e *workshops* sobre diferentes técnicas artísticas.

## CAPÍTULO II – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICO-CONCEPTUAL

### 1. CRIATIVIDADE E EDUCAÇÃO

Como característica exclusiva do pensamento humano, a criatividade, manifesta-se desde muito cedo na idade precoce em diversos contextos e de formas variadas. Apresenta-se como sendo menos difícil de reconhecer do que de explicar. Não há uma só definição para criatividade. (Edwards, 1986, p:2)

Read (1958, p.344) afirma que Buber começa por analisar o conceito de “criatividade”...dá-nos um exemplo da manifestação deste instinto na maneira pela qual a criança tenta pronunciar palavras, não como coisas dadas, as quais tem de imitar mas como coisas originais a serem experimentadas pela primeira vez – “som-imagem após som-imagem vai tomando força, emerge da garganta vibrante, dos lábios trêmulos, para o ar que o rodeia com todo o pequeno corpo vibrando e tremendo, abalado pelo paroxismo da quebra da sua própria individualidade pessoal” Obviamente tal instinto para criar deve ser levado em conta no processo de educação.

O que é a criatividade? Como se define a criatividade? Para que serve a criatividade?

No dicionário português Verbo (Amor, 2008, p:306) a criatividade aparece como: Qualidade daquele que cria, capacidade para, através do pensamento e da imaginação, dar origem a alguma coisa, *engenho, inventiva*. Qualidade do que, na sua conceção e realização, é diferente e novo, *originalidade*.

A criatividade é a capacidade de, através da congregação das capacidades objetivas e subjetivas particulares do sujeito, produzir soluções que sejam funcionais, úteis e inovadoras (Amabile et al, 1996; Gibb & Waight, 2005). Implica usar o cérebro de forma diferente, fazendo com que a informação passe por percursos diferentes dos usuais, identificando o padrão de uma forma diferente (Kneller, 1978). Na conceção de Sternberge & Lubart (1996), a criatividade é percebida como uma habilidade para gerar um ato que tanto é

novo (único, imprevisto), quanto apropriado (com utilidade, ajustável às dificuldades das tarefas).

Como afirma Maria de Fátima Morais (2018, p:3), no seu artigo “Criatividade: Conceitos e desafios”, o futuro será caracterizado cada vez mais pela mudança, rapidez e imprevisibilidade. Resolver problemas de forma apenas lógica será então insuficiente face aos novos desafios, sendo as competências criativas de resolução de problemas necessárias à inovação exigida. Estas competências são mesmo encaradas como necessidade de quase sobrevivência futura (Starko, 2010).

Para Betty Edwards (1986, p: 2), os educadores discutem a criatividade como se de um objetivo tangível se tratasse como a capacidade de soletrar ou mesmo tocar viola. Diz a autora que os especialistas em ciências cognitivas, fascinados com a criatividade, ainda não conseguiram reunir uma definição, de criatividade, que apresente um todo compreensível. Não se encontra, nos dias de hoje, uma definição universal de criatividade. Não há consenso quanto à sua natureza, nem como se adquire ou se ensina, nem tão pouco se se pode aprender ou ensinar.

Os estudiosos na procura de uma definição de criatividade, conseguiram já reunir vários fragmentos e peças importantes que conduzem a perspectivas interessantes, mas, esta procura parece afastar-se à medida que avançam na pesquisa. Como pistas numa caça ao tesouro estes documentos estimulam a procura mesmo se por vezes, como numa boa caça ao tesouro, estes parecem ilógicos e frequentemente contraditórios para confusão dos investigadores.

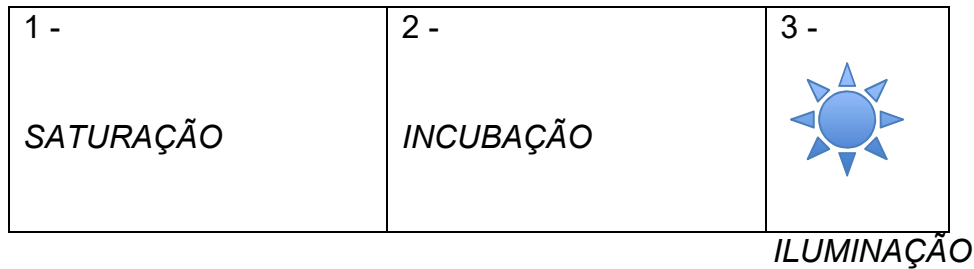
Os temas e as ideias recorrentes dessas *pistas do tesouro* revelam, contudo, um vago esboço do processo criativo. Helmholtz citado por Sawyer (2003, p: 22) descreve o processo criativo em três etapas:

A primeira a da *procura* - **SATURAÇÃO**

A segunda a da *reflexão* – **INCUBAÇÃO**

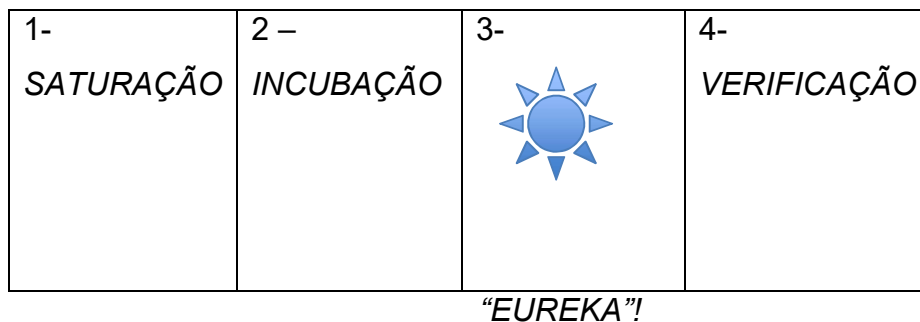
A terceira a do *momento* – **ILUMINAÇÃO**

**Fig. 2.0.1: Conceção da criatividade segundo Helmholtz**



Henri Poincaré, citado por Arthur Koestler (1964, p:164) refere que, o grande matemático francês, propõe em 1908, acrescentar às três etapas de Herman Helmholtz, uma quarta etapa, a da VERIFICAÇÃO.

**Fig. 2.0.2: Conceção da criatividade segundo Henri Poincaré.**



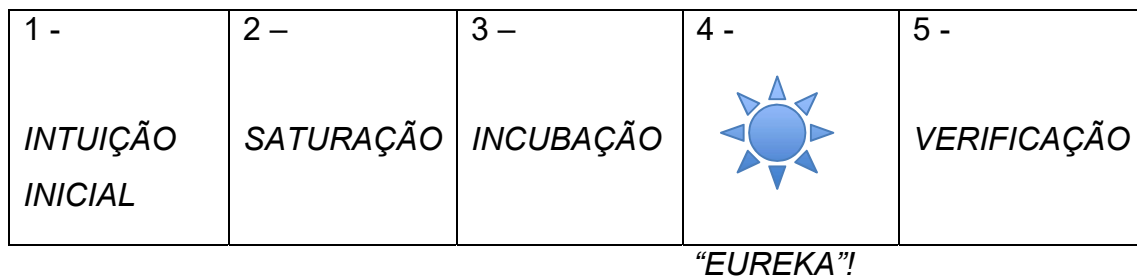
Já em meados de 1060, o psicólogo americano Jacob Getzels, citado por Edwards (1986, p:4) teve a ideia importante de ajustar à etapa que precede a saturação de Helmholtz, uma outra etapa preliminar de identificação ou de formulação de um problema

Sublinha Edwards (1986, p. 20) que a criatividade não se reduz a descobrir o *problema tipo* que existe já presentemente no nosso quotidiano. Os indivíduos criativos procuram ativamente o problema e resolvem-no de uma forma que parece que esteve sempre diante dos nossos olhos.

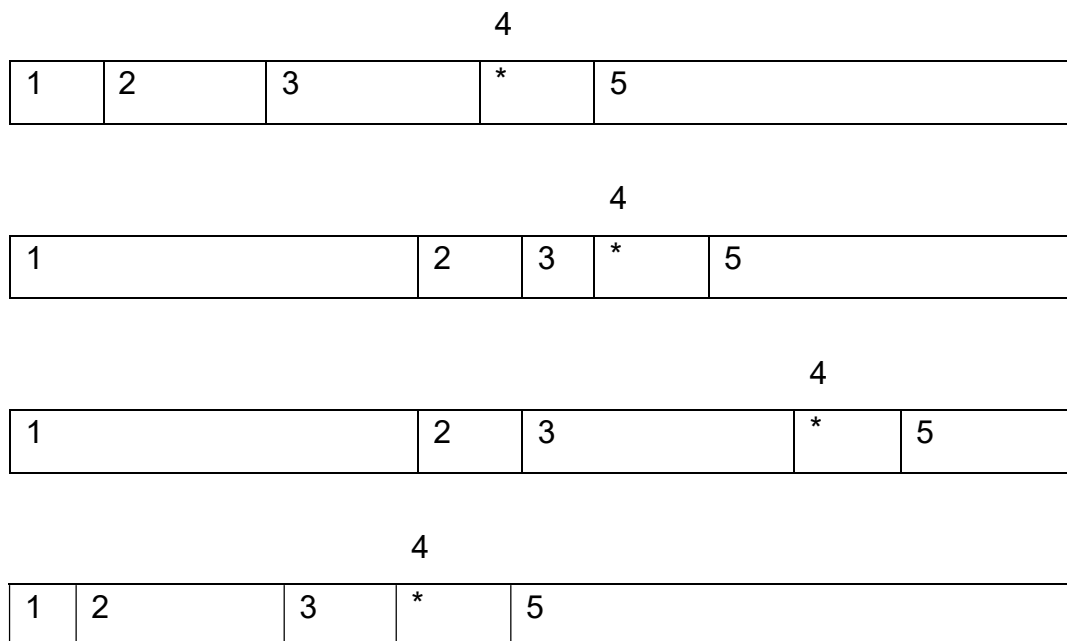
Um outro psicólogo americano, George Kneller (1978), propõe chamar intuição inicial ao estado antecedente ao de Getzels. O termo engloba tanto a solução para o problema como a descoberta do problema.

Com o espírito cheio de impressões, o indivíduo criativo é tomado por uma ideia que o assola, mesmo sendo o estudo prolongado, por vezes, um período de desconforto ou um problema, esta parece que se apresenta antes como um desafio a encontrar a solução. Subitamente e sem vontade deliberada, o espírito foca-se, e ocorre de seguida um momento de intuição. O indivíduo compromete-se num período de pensamento e trabalho concentrado, no seguimento desta intuição que se fixou numa forma tangível.

**Fig. 2.0.3: Conceção da criatividade segundo George Kneller.**



Apresenta-se uma estrutura de 5 estados do processo criativo: 1) intuição inicial; 2) saturação; 3) incubação; 4) iluminação; 5) verificação.



Exceto a iluminação que é breve, cada etapa pode variar quanto à sua duração e pode até ser necessário repetir um estado. Produzindo a partir deste

esquisso rudimentar os estudiosos continuam a construir e enriquecer o conceito insaciável de criatividade.

Várias questões continuam a surgir. A criatividade é um dom só de alguns? A criatividade é uma manifestação? A criatividade educa-se?

E a criatividade? Questiona-se Munari (1997, p. 9). Para ele a fantasia, a invenção e a criatividade pensam, a imaginação vê.

“Tudo o que uma criança memoriza permanecerá na sua memória e formará a sua personalidade. Depende de nós, adultos, transmitir às crianças os dados que as ajudarão a compreender e a viver com os outros de um modo criativo”  
Munari (1997, p. 122)

A criatividade necessita de uma inteligência rápida e flexível, uma mente livre de preconceitos, pronta a aprender e a modificar as suas atitudes quando se lhe apresenta outra mais justa, estando o indivíduo criativo em contínua evolução. Uma pessoa sem criatividade terá sempre dificuldades em adaptar-se às inevitáveis transformações da vida. É preciso alargar os conhecimentos das crianças para que possam criar relações entre as coisas conhecidas caso contrário só o farão de uma forma muito limitada. Ao observar a expressão no rosto de uma criança enquanto pensa o que vai desenhar na folha tem-se mesmo a impressão de ver nascer a criatividade ou a fantasia. O indivíduo forma-se nos primeiros anos, depende dos EDUCADORES se esta pessoa, mais tarde, vai ser criativa ou apenas uma repetidora de códigos. Os adultos deveriam tomar consciência desta grandíssima responsabilidade da qual depende o futuro da sociedade humana. (Ensaio sobre a Arte e Educação, Martins 2019, p.16)

Quase todas as crianças, se lhes pedirem para fazerem um desenho, pintam as mesmas coisas. Pintam o que veem, o que sabem, o que conhecem. Uma casa, um caminho, uma montanha, uma árvore e o sol. Se não forem ajudadas, em adultos pintarão, como passatempo, as mesmas coisas da mesma maneira. Por isso a criatividade tem de ser estimulada. As técnicas da

experimentação e da investigação sem finalidade definida ajudam ao desenvolvimento da criatividade. É necessário inventar jogos mediante os quais as crianças possam aprender algo de novo, dominar técnicas novas e compreender as regras da linguagem visual. É preciso ter-se consciência que para uma sociedade ser salva da estagnação e para o indivíduo atingir o seu pleno desenvolvimento, qualquer sistema de educação deve promover a criatividade.

Na avaliação dos resultados da aprendizagem dos alunos nas nossas escolas, tem-se dado mais destaque ao conhecimento, à compreensão, à inteligência, à aptidão, a criatividade, no entanto, está sendo introduzida nos currículos escolares e na avaliação como evidenciado, na Reforma Educativa, como seja a Lei de Bases do Sistema Educativo, nomeadamente, ao nível das intenções e dos objetivos. (Assis, 2019, p.22)

A disposição parece ser a de deslocar a prioridade do ensino dos conteúdos para a aquisição e desenvolvimento, nos alunos, de métodos e processos e da passagem de uma aprendizagem por receção para uma aprendizagem pela reflexão. De facto, alguns documentos orientadores do atual sistema de ensino português referem a criatividade como uma dimensão importante do processo de desenvolvimento das crianças e jovens.

A Lei de Bases do Sistema Educativo de 1986, no seu artigo 5.º, diz que um dos objetivos da educação pré-escolar é "desenvolver as capacidades de expressão e comunicação da criança, assim como a imaginação criativa e estimular a atividade lúdica" (lbse, 1986), e no artigo 7.º determina que um dos objetivos do ensino básico é "assegurar uma formação geral comum a todos os portugueses que lhes garanta a descoberta e o desenvolvimento dos seus interesses e aptidões, capacidade de raciocínio, memória e espírito crítico, criatividade, sentido moral e sensibilidade estética (...)" (idem). Estas evidências apontam, para a aceitação do aluno como ser criativo, tal como também acontece no documento *Perfil Desejável do Aluno* à saída de cada um dos Ciclos do Ensino Básico. Assim, à saída do Primeiro Ciclo, o aluno "realiza, de modo autónomo e *criativo*, atividades ligadas às suas preferências e

interesses (...)", que à saída do Segundo Ciclo "revela crescente sentido de autonomia e criatividade na realização de tarefas e iniciativas enquadradas pelo grupo e/ou pelos adultos significativos" (LBSE,1986) e que "domina e aplica instrumentos de acesso ao conhecimento/compreensão e fruição da realidade (competências comunicativas, expressivas, motoras, criativas, reflexivas, técnicas, críticas, imaginativas, outras" e que, à saída do 3.º Ciclo, "revela criatividade, autonomia e sentido de responsabilidade na concretização das suas tarefas e iniciativas (...)". Igualmente no relatório final da Comissão da Reforma do Sistema Educativo (1988, p. 25) se cita o lema da *criatividade*. Ao referir o *educar para a mudança* como um dos grandes princípios orientadores, afirma-se entender essa expressão como "estimular e desenvolver o pensamento rigoroso, crítico e criativo, flexibilizando as mentes...". Ao identificar como indispensável que a educação se ajuste às mudanças ocorridas e prepare a sociedade e as pessoas para novas mudanças a ocorrer, fundamenta "a necessidade de promover e fortalecer as forças de inovação e criatividade", pois "para uma sociedade mais aberta e dinâmica, precisamos de uma escola mais criativa, inovadora, ativa" (p. 45).

Talvez a criatividade seja o objetivo mais ambicioso e difícil de atingir no universo das intenções pedagógicas. A questão que se coloca, também, é a passagem destes ideais à prática. Munari (2015, p. 145) apresenta uma regra que é igualmente válida para a apresentação de outras técnicas de comunicação visual:

PRIMEIRO – *dar a conhecer bem o instrumento que se utiliza, de maneira a que o uso seja apropriado e que se conheçam todas as suas potencialidades;*

SEGUNDO – *fazer compreender a técnica mais adequada para aquele instrumento;*

TERCEIRO – *deixar que cada qual escolha e decida o que quer fazer com o que aprendeu;*

QUARTO – *analisar e discutir em conjunto os resultados dos trabalhos, não para decidir qual o melhor, mas para valorizar o trabalho que cada qual realizou;*

QUINTO – *estimular e coordenar o trabalho de grupo, tendo em vista o espetáculo.*

Os conteúdos pedagógicos têm que passar a ser o processo de pensar. Um conteúdo não é só um modelo teórico qualquer de uma disciplina, é também uma forma de pensar que, não só é útil para analisar um quadro como também é muito útil para um cientista ou para uma pessoa, quando quer fazer um julgamento sobre uma determinada situação. Têm que pensar e relacionar várias coisas, colocar várias hipóteses, equacionar e escolher o que é mais ou menos importante ou seja, fazer uma apreciação crítica daquilo que os rodeia – sentido de responsabilização (social, ambiental, etc.) sobre aquilo que se lhes propõe – pensamento criativo.

Por parte do Design existe já um conhecimento e uma atitude perante aquilo que é a vida das pessoas e aquilo que as rodeia, que não é propriamente um exercício formal ou de redesign acerca de um produto qualquer. A empresa Design Council, fundada em 1944, para demonstrar o valor do design industrial na revitalização da Grã-Bretanha do pós-guerra, é agora uma instituição de caridade empreendedora que trabalha para melhorar a vida das pessoas através do uso do design. A Design Council apresenta resultados sobre o que se considera que é hoje em dia o design, como é que se trabalha o design, quais são as várias áreas do design e como estas áreas estão envolvidas na conceção de produtos. Esta empresa promove estudos e pesquisas relacionados com o desenvolvimento e vida sustentável, divulgando-os para uma melhor compreensão do que é o «Desenvolvimento sustentável».

A empresa IDEO é uma empresa internacional de design e consultoria em inovação, fundada em 1991, esta também apresenta propostas de trabalho em diferentes situações e em diferentes disciplinas que apostam no Design Thinking como processo criativo de design, alargado também à educação. A IDEO pretende melhorar a qualidade de vida das pessoas levando-as a pensar sobre aquilo que as rodeia e melhorar a qualidade de vida.

Faz sentido terminar como se começou: dizendo que falar de criatividade é difícil (Morais 2018, p.7).

## 2. CARACTERIZAÇÃO DO PERFIL DOS ALUNOS PARA O SÉCULO XXI

O Documento homologado pelo Despacho n.º 6478/2017, 26 de julho define o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória, é uma matriz comum para todas as escolas e ofertas educativas no âmbito da escolaridade obrigatória, designadamente ao nível curricular, no planeamento, na realização e na avaliação interna e externa do ensino e da aprendizagem. Este documento visa criar um quadro de referência que propõe a liberdade, a responsabilidade, a valorização do trabalho, a consciência de si próprio, a inserção familiar e comunitária e a participação na sociedade que nos rodeia.

Dentro da área da Sensibilidade estética e artística as competências dependem de processos de experimentação, de interpretação e de fruição de diferentes realidades culturais, para o desenvolvimento da expressividade pessoal e social dos alunos

Conforme o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (Despacho n.º 6478/2017, 26 de julho) os alunos devem ser capazes de reconhecer as especificidades e as intencionalidades das diferentes manifestações culturais; experimentar processos próprios das diferentes formas de arte; apreciar criticamente as realidades artísticas, em diferentes suportes tecnológicos, pelo contacto com os diversos universos culturais; valorizar o papel das várias formas de expressão artística e do património material e imaterial na vida e na cultura das comunidades.

Este documento descreve que os alunos desenvolvem o sentido estético ao mobilizarem os processos de reflexão, comparação e argumentação em relação às produções artísticas e tecnológicas, integradas nos contextos sociais, geográficos, históricos e políticos.

Os alunos valorizam as manifestações culturais das comunidades e participam autonomamente em atividades artísticas e culturais como público, criador ou intérprete, consciencializando-se das possibilidades criativas.

Os alunos percebem o valor estético das experimentações e criações a partir de intencionalidades artísticas e tecnológicas, mobilizando técnicas e recursos de acordo com diferentes finalidades e contextos socioculturais.

### 3. EDUCAÇÃO ARTÍSTICA

Diana Silva na sua tese *A Educação através da Arte* (2014), citando Nanni, diz-nos que a Educação Artística se traduz no desenvolvimento de várias experiências de acordo com as variadas formas de arte, que têm o seu desenvolvimento nos espaços dedicados à educação que a comunidade dispõe incluindo escolas, infraestruturas culturais, associações e organizações não-governamentais.

O papel da educação artística na formação de competências dos jovens para o século XXI tem sido amplamente reconhecido a nível europeu, quem o afirma é Ján Figel', Comissário Europeu responsável pela Educação, Formação, Cultura e Juventude no documento publicado a 29 de setembro de 2009 pela Agência de Execução relativa à Educação, ao Audiovisual e à Cultura (EACEA P9 Eurydice). Na Agenda, proposta pela Comissão Europeia, para a Cultura, subscrita pelo Conselho da União Europeia em 2007 é reconhecido o valor da educação artística no desenvolvimento da criatividade.

O estudo publicado pela Rede Eurydice, sobre a visão global do estado da Educação Artística e Cultural na Europa, abrange as metas e os objetivos de uma educação desse género, a sua organização, a oferta de atividades extracurriculares, bem como iniciativas para desenvolver a educação artística e cultural. Podemos observar aqui, por exemplo, que a música e as artes visuais são as disciplinas mais frequentemente ensinadas nas escolas ao nível do ensino básico, e que a participação de artistas profissionais na educação

artística é bastante limitada. O estudo chama a atenção para a importância da colaboração entre os vários atores na educação artística.

Quase todos os países mencionam “competências, conhecimento e compreensão a nível artístico”, “apreciação crítica”, “património cultural”, “expressão/identidade individual”, “diversidade cultural” e “criatividade” como objetivos como os principais objetivos da Educação Artística.

Em Portugal todos os alunos do 1.º, 2.º e 3.º ciclo do ensino básico frequentam algum tipo de formação artística obrigatória.

Inês Almeida (2012) na sua tese “O Livro de Artista: Um Meio de Exploração Criativa” citando Maria Acaso (2009) apresenta a Educação Artística como uma área educativa que se distingue das restantes áreas que configuram o mundo da educação em que o núcleo do conhecimento se baseia numa linguagem específica: a linguagem visual. A imagem aliada às novas tecnologias está em toda a parte, é quase inevitável. Vive-se numa sociedade de consumo (também visual). Uma vez que as características da nossa sociedade estão de uma maneira ou de outra ligadas ao hiper desenvolvimento da linguagem visual importa salientar que funcionam como detonações do desejo. Neste seguimento, segundo Inês Almeida (2012), cabe à educação artística um papel fundamental na consolidação e desconsolidação do mundo-imagem.

Segundo Fróis (2006) os protagonistas da educação artística são principalmente produtores e a aprendizagem artística, tal como qualquer outra aprendizagem, não se realiza como consequência involuntária do crescimento, exige envolvimento educativo e motivação pessoal.

A Educação Artística baseada na cultura visual renova os objetivos da ação educativa e situa-nos na encruzilhada da identidade e do entretenimento. Com estes propósitos há que enriquecer o ensino com tudo o que ocorra fora dos contextos educativos e que de uma forma ou de outra configuram a nossa identidade.

#### 4. EDUCAÇÃO NÃO FORMAL – A OFICINA-ATELIER

Pinto (2007) citando Poizat (2003) refere que foi na conferência organizada pela Unesco em 1967 sobre a Crise Mundial da Educação que surge pela primeira vez o termo “Educação não-formal”. No entanto Alan Rogers (2004) diz que o termo já tinha sido utilizado antes fora do contexto de debate e propõe a década de 50 como marco para a introdução do conceito.

Com refere Pinto (2007) parece consensual dizer-se que a educação não-formal surgiu, como conceito e como resposta educativa, para superar os problemas não resolvidos do sistema formal de ensino. Esta educação decorre paralelamente aos sistemas de formação e ensino e não tem como validação certificados formais. A aprendizagem não-formal pode acontecer através de atividades de organizações ou grupos da sociedade civil (organizações da juventude, equipas de professores, sindicatos e partidos políticos). Pode ainda ser ministrada através de organizações ou serviços criados em complemento aos sistemas convencionais (aulas de arte, música e desporto ou ensino privado de preparação para exames). A Educação- não formal é um meio quase inesgotável de alternativas construtivas para fazer face aos desafios educativos do nosso tempo.

Para Rodrigues e Martins (2005), os espaços extraescolares consoante as suas especificidades podem oferecer oportunidades para uma educação mais ampla, mais atualizada, mais acessível e mais democrática para aprendizagem ao longo da vida.

A Oficina-atelier apresenta-se com um meio de operacionalização de Educação não-formal onde as experiências educativas são vivenciadas pelo prazer de as querer e não uma obrigação curricular com carácter avaliativo.

## CAPÍTULO III – CONCEPÇÃO DO PROJETO

### 1. ROTEIRO PARA A PROBLEMÁTICA

A Educação Artística é uma disciplina de categoria inferior?

Este trabalho tem como problemática identificada a “Desvalorização das Artes Visuais pela Comunidade Educativa”. Tendo como objetivo a resposta à questão colocada inicialmente:

**Como promover o desenvolvimento integral de alunos do 3.º ciclo e Secundário numa Oficina-Atelier de Criação Artística Multidisciplinar?**

É necessário determinar hipóteses para encontrar o roteiro adequado que conduza à resposta à questão inicial.

Para Kuhne e Quigley (1997), a Investigação Ação é um processo cíclico, que está estruturado em três fases: fase de planificação, fase de ação e fase de reflexão.

1 - A fase de planificação considera a definição do problema, a definição do projeto e o processo de medição. □

2 - A fase de ação considera a implementação do projeto e o processo de observação.

3 - Finalmente a fase de reflexão considera o processo de avaliação. Se não se encontrar a solução do problema dá –se início a um novo ciclo (segundo ciclo). A fase de reflexão tem que ser sistematizada para ser considerada reflexão.

Fase de planificação

1. Definir problema
2. Definir projeto
3. Medir



Fase de ação

4. Implementar e observar



Fase de reflexão

5. Avaliar □

6. Parar se o problema estiver resolvido. Se não, ir para segundo ciclo



Segundo Ciclo:

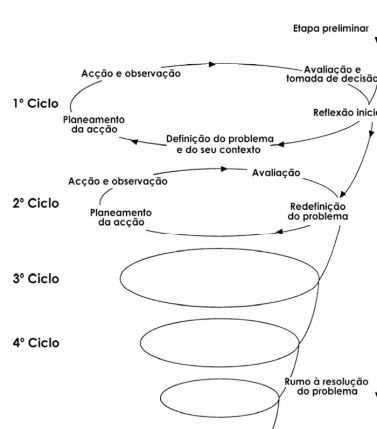
Planificação, Ação, Reflexão



Fases da Investigação-ação apresentada por Kuhne, G. W., & Quigley, B. A. (1997).

Santos (2004) apresenta, através da espiral autorreflexiva lewiniana, o processo cíclico de fases presentes na Investigação-ação.

**Fig. 3.0.1: Espiral auto reflexiva lewiniana. Fonte: Santos (2004)**



Pode-se, assim, afirmar que a Investigação-Ação é uma metodologia dinâmica, “uma espiral de planeamento e ação e busca de factos sobre os resultados das ações tomadas, um ciclo de análise e reconceptualização do problema, planeando a intervenção, implementando o plano, avaliando a eficácia da intervenção” (Matos, 2004, p.).

As opções metodológicas, neste projeto de Investigação-Ação (IA), têm o seu foco nas Ciências da Educação mais concretamente na Educação através da Arte. As estratégias e metodologias apresentadas têm por base o modelo Relação Pedagógica do investigador canadiano Renald Legendre (2005).

Como se referiu, a investigação-ação implica vários ciclos de implementação do projeto. A metodologia selecionada está centrada numa investigação-ação com o seu foco nos Sujeitos da Aprendizagem (Alunos da ESDR). Trata-se de uma investigação-ação, com incidência na prática pedagógica e didática como o principal agente da pesquisa.

A finalidade principal desta pesquisa é a de descrever e apresentar o processo de implementação de um Atelier de Criação Artística numa escola e verificar o seu impacto no desenvolvimento de competências tendo em conta as questões colocadas à partida e à chegada e a observação direta. A ligação pedagógica, didática e artística é proporcionada pelo projeto através das suas experiências. A formulação do projeto pressupõe o acompanhamento e avaliação contínuos dos processos desenvolvidos.

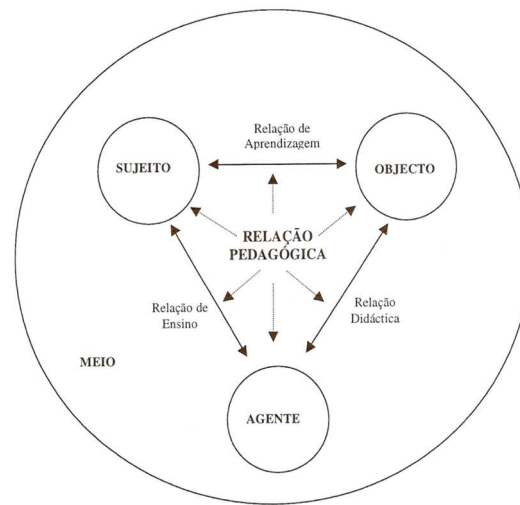
A investigação-ação envolve vários ciclos de implementação do projeto, intercalados entre a ação e a reflexão. Assim, a metodologia escolhida está centrada numa investigação-ação de análise qualitativa, tendo o seu foco nos Sujeitos da Aprendizagem (os alunos da ESDR que integram o projeto). Trata-se de uma Investigação-Ação em que o professor é o Agente da pesquisa tendo na sua prática pedagógica e didática a incidência experimentalista da pesquisa.

Este projeto de ação-investigação apresenta cinco objetivos programáticos: 1- Fundamental; 2- Conceber; 3- Implementar; 4- Retroagir e 5 - Avaliar.

Amílcar Martins (2002), na sua obra *Didática das Expressões*, apresenta o Modelo de Relação Pedagógica de Renald Legendre,

Para melhor demonstrar esta metodologia apresenta-se em esquema o Modelo de Relação Pedagógica de Renald Legendre (2005)

**Fig. 3.0.2: Esquema do Modelo de Relações de Renald Legendre**



Renald Legendre (2005) indica quatro pólos essenciais para o desenvolvimento de uma relação pedagógica:□

- Sujeito (S) – O ser humano numa situação de aprendizagem;□
- Objeto (O) – Os conteúdos e objetivos da aprendizagem. As matérias educativas que se pretendem transmitir;
- Agente (A) – Os responsáveis pelo planeamento, animação e avaliação do processo de ensino, bem como da progressão e qualidade das aprendizagens. Podem também considerar-se os recursos de apoio, humanos ou materiais (educadores, professores, animadores / jogos, brinquedos, livros, aparelhos, etc.);
- Meio (M) – O contexto em que se desenvolve todo o processo de Investigação-ação, os sujeitos, o objeto e os agentes; todo o ambiente educativo humano próximo (educadores, famílias, comunidade local, comunidade internacional).□Aprendizagem = função de SOMA (Sujeito – Objeto – Meio – Agente).

A aprendizagem desenvolve-se em função das características pessoais dos sujeitos (S), da natureza e conteúdos dos objetos (O), das influências do meio (M) educacional e cultural e da qualidade da assistência dos agentes (A).□

• A Relação Pedagógica (RP) resulta da interação e envolvimento de um Sujeito (S) com um Objeto (O), dos fatores e condições do Meio (M) e da ação exercida por um Agente (A).  $RP = S+O+M+A$ . Para o sucesso da RP, é necessário compreender as situações pedagógicas: □

- Relação de Aprendizagem ( $RA=S+O$ ) – Qualidade de interação e envolvimento entre o Sujeito (S) e o Objeto (O). □
- Relação de Ensino ( $RE=A+S$ ) – Qualidade de interação e envolvimento entre o Agente (A) e o Sujeito (S). □
- Relação Didática ( $RD=A+O$ ) – Qualidade de ensino numa perspectiva de encontro as melhores estratégias e ferramentas pedagógicas. Qualidade de interação e envolvimento entre o Agente (A) e o Objecto (O). □

Modelo de Relação Pedagógica de Renald Legendre está definido no âmbito de uma situação pedagógica em que o Sujeito (S), o Objecto (O) de estudo, o Agente (A) e o Meio (M) onde a investigação se desenvolve. Os quatro subsistemas referidos necessitam da participação ativa de professores, estudantes e demais intervenientes do processo educativo. Assim, este modelo de relação pedagógica interpreta a aprendizagem como a SOMA ( $S+O+M+A$ ), ou o resultado, das características pessoais desenvolvida pelo Sujeito (S); da natureza, do conteúdo e da ação exercida sobre o Objeto (O); das influências de natureza diversa exercidas pelo contexto Meio (M) educacional e cultural, através da acessibilidade pela via da qualidade da assistência e da ação do Agente (A).

De acordo com o modelo de Relação Pedagógica (RP) enunciado apresenta-se, de seguida, os seus principais pólos de investigação.

(S) Sujeito(s)

O(s) Sujeito(s) de aprendizagem correspondem ao conjunto de alunos da Escola Secundária Domingos Rebelo que integram o projeto.

O Quadro I indica os sujeitos, a escolaridade, o género e a respetiva idade.

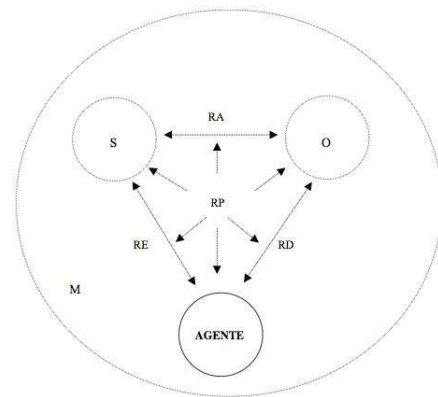
**Fig. 3.3: Quadro I - Sujeito(s) da pesquisa (Oficina-Atelier de Criação Artística Multidisciplinar)**

Sujeito	Género	Idade	Escolaridade
A	Masculino	13	7.º
B	Masculino	13	7.º
C	Feminino	15	9.º
D	Feminino	14	9.º
E	Feminino	14	9.º
F	Masculino	15	9.º

**Fig. 3.4: Esquema do Modelo de Relações de Renald – Agente-Animador**

**(A) Agente-Animador**

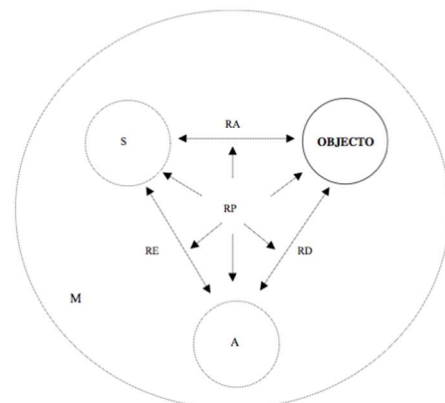
O Agente-Animador corresponde ao professor responsável pela planificação, orientação, animação, progressão e avaliação de todo o processo de ensino-aprendizagem – Professora Ana Lúcia Caetano de Figueiredo.



**Fig. 3.5: Esquema do Modelo de Relações de Renald - Objeto**

**(O) Objecto**

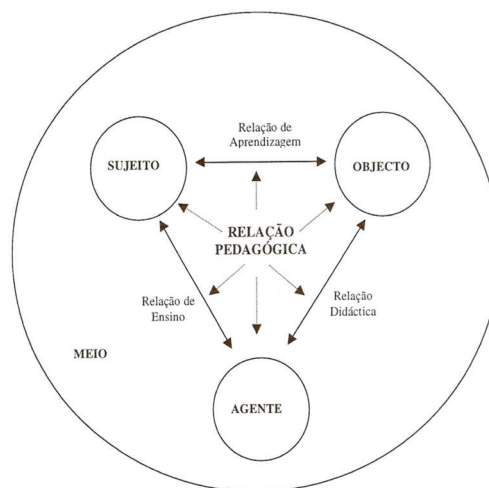
O Objecto (O) de estudo desta investigação corresponde ao processo de implementação da Oficina-Atelier de Criação Artística.



**Fig. 3.6: Esquema do Modelo de Relações de Renald - Meio**

(M) Meio

O Meio (M) corresponde ao contexto que envolve os Sujeitos, o Agente e o próprio Objecto – Escola Secundária Domingos Rebelo e todo o espaço inerente às *viagens de estudo*.



### - As Artes Visuais estão desvalorizadas na comunidade educativa?

Para tentar averiguar a resposta a esta questão é necessário aferir, através da análise de evidências existentes. Se considerarmos o país em geral e a região dos Açores em particular verificamos que existem vários indicativos que apresentam resultados de análise que nos levam a uma resposta afirmativa. O fator mais preponderante é, talvez, a escolha, da maioria dos jovens, de áreas diferentes das Artes Visuais. Podemos considerar também as seguintes questões: Quantos alunos sem ser nas aulas de educação visual têm contato com Artes Visuais? Quantos alunos consideram importante a existência de Artes Visuais no Currículo? Quantos alunos consideram que as Artes Visuais são importantes para o seu desenvolvimento? Quantos alunos vão regularmente visitar museus? (Anexo A)

Para ter uma amostra das respostas a estas questões aplicou-se um questionário (Anexo A) a 98 alunos do básico (incluindo o grupo exploratório) e a 27 alunos do secundário.

Pode verificar-se que à questão:

- Ser nas aulas de educação visual tens outro contato com Artes Visuais?  
Sessenta e quatro responderam sim e sessenta e um responderam não
  
- Consideras importante a existência de Artes Visuais no Currículo?  
Oitenta e seis responderam sim e trinta e nove responderam não.

- Consideras que as Artes Visuais são importantes para o teu desenvolvimento?

Oitenta e seis responderam sim e trinta e nove responderam não.

- Costumas visitar regularmente museus?

Quarenta e um responderam sim e oitenta e quatro responderam não.

Das respostas obtidas pode verificar-se que mais de metade da amostra considera que tem contato com as Artes Visuais sem ser nas aulas de Educação Visual. A maioria considera que é importante existirem no currículo e que são importantes para o seu desenvolvimento. Quanto a visitar museus regularmente a maioria não visita.

## 2. PROPOSTA DE IMPLEMENTAÇÃO DO PROJETO

### **Como se vai implementar o projeto?**

Para implementar o projeto deu-se início a uma pesquisa sobre outros projetos desenvolvidos dentro do mesmo âmbito.

As áreas de pesquisa foram, por exemplo, a forma de apresentar *materiais* que aproximem a arte das crianças e jovens através das atividades.

Este Projeto pretende ser desenvolvido na Comunidade Educativa e terá o seu espaço físico na Escola Secundária Domingos Rebelo. Encontra-se condicionado pelo calendário escolar e pela entrada em funcionamento do Núcleo Museológico da Escola Secundária Domingos Rebelo uma vez que a responsabilidade da Oficina - Atelier de Criação Artística Multidisciplinar pertence a este núcleo.

O atelier pode ser um espaço, mas pode ser um grupo de pessoas ou a pode ser alargado a outro grupo na escola ou em articulação com os museus.

### **Para quem vai funcionar a Oficina- Atelier de Criação Artística Multidisciplinar?**

Neste projeto pretende-se que ele seja de interesse regional, responsabilizando-se a Escola por abrir as portas à comunidade, numa atitude de acolhimento de públicos diferenciados (incluindo grupos marginalizados, com necessidades educativas especiais e as pessoas com deficiências), visando a partilha de saberes e a implementação de um diálogo intergeracional que as memórias da cultura e da arte propiciam. Assim, este projeto é aberto a toda a comunidade educativa.

### **Com quem vai funcionar a Oficina-Atelier de Criação Artística Multidisciplinar?**

Os responsáveis pelo funcionamento e manutenção da oficina são selecionados pela equipa responsável do NIDDORE tendo em conta o perfil desejado para dar resposta aos objetivos definidos para o público-alvo. As formas de utilização podem considerar o espaço de acordo com diferentes situações. Usar o espaço interior, mas também o espaço exterior.

### **Que atividades serão desenvolvidas no espaço Oficina- Atelier de Criação Artística Multidisciplinar?**

As atividades desenvolvidas têm que dar resposta aos objetivos do Núcleo Museológico da Escola Secundária Domingos Rebelo.

Por exemplo:

Como dar a conhecer, aos alunos/comunidade educativa, a cultura/história/vida e obra/ da/o/e Cidade de Ponta Delgada/ Escola Secundária Domingos Rebelo/ Patrono da Escola o pintor Domingos Rebelo?

## CAPÍTULO IV - IMPLEMENTAÇÃO DO PROJETO

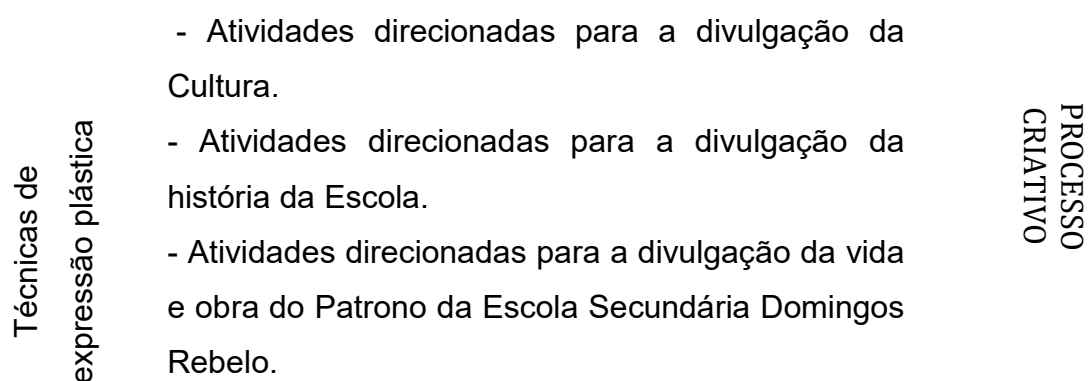
### 1. ESTUDO EXPLORATÓRIO – APLICAÇÃO PRÁTICA DA OFICINA/ATELIER DE CRIAÇÃO ARTÍSTICA MULTIDISCIPLINAR

#### 1.1 ESTUDO EXPLORATÓRIO

O estudo exploratório partiu da seleção de um grupo de alunos que serviu de base de análise para as atividades a serem futuramente desenvolvidas na Oficina-Atelier. Desenvolveu-se neste estudo os processos criativos – criar hipóteses e selecioná-las, ou seja, fazer várias experiências e escolher a que nos parece melhor.

Em baixo apresenta-se uma estrutura para as atividades do estudo exploratório.

#### **Fig. 4.0.1: Exemplo de estrutura para as atividades**



O recrutamento dos elementos para o grupo exploratório fez-se através de uma carta (Anexo B), no início do ano letivo, dirigida a todos os diretores de turma da escola para darem conhecimento da Oficina- Atelier de Criação Artística Multidisciplinar aos alunos, pais e encarregados de educação.

No livro *The artist's eye* (Jenny 2012) Jenny diz-nos que a nossa mente é um estúdio, os olhos são a luz e que qualquer um pode usar a imaginação para

criar. Este “pequeno” livro e todos os restantes da coletânea *Learning to see* foram uma fonte inspiradora para as atividades realizadas durante as sessões.

Bruno Munari (Munari, 2007) refere que “o produto da fantasia, tal como o da criatividade e da invenção, nasce de relações que o pensamento cria com o que conhece (o tipo de relações vê-lo-emos mais adiante). É evidente que não pode criar relações entre coisas que não conhece e nem sequer entre coisas que conhece e coisas que não conhece.” (Munari, 2015, p.31). Ao longo do livro Munari apresenta vários exemplos de combinações da fantasia, da invenção e da criatividade, “Não sei se existem outros e se os apresentados são corretos, tentei ver se se pode compreender (e, portanto, explicar) como funcionam estas faculdades humanas.” (Munari, 2015, p.119). No final apresenta alguns modelos aplicados às crianças para estimular a criatividade. Muitos destes modelos foram a base estruturante das atividades realizadas na Oficina- Atelier de Criação Artística Multidisciplinar.

Betty Edwards também serviu de guia, para as atividades realizadas, com as suas propostas nas obras, *Drawing on the right side of the brain*, *Color e Vision dessin créativité*. A autora apresenta vários exercícios que conduzem, a formas diferentes de olhar, a tornar o pensamento visível e a estratégias novas de pensar.

No ano letivo 2015/2016 os alunos da Escola Secundária Domingos foram desafiados a elaborar uma composição visual para a edição do postal comemorativo dos 125 anos do nascimento do pintor Domingos Rebêlo, respondendo ao exercício proposto mobilizando saberes adquiridos nas disciplinas de Educação Visual e de Expressão Plástica. Os trabalhos foram desenvolvidos a partir a partir de uma seleção de obras do pintor, tendo cada aluno escolhido a obra que serviria de referência aos estudos de cor e composição a realizar, elegendo a técnica e os meios de expressão que melhor se adequavam à sua proposta. A autonomia concedida no processo criativo revelou-se de formas distintas permitindo construir um conjunto muito diversos de trabalhos, evidenciando-se, assim, as abordagens individuais. As propostas reunidas complementam-se, enriquecendo a aprendizagem. A partilha de

experiências entre os alunos ao longo do processo favoreceu igualmente o conhecimento mais aprofundado da obra do pintor. Esta experiência de colaboração com o Museu Carlos Machado aquando da Exposição “Domingos Rebêlo Porventura um sonhador” revelou-se um pilar importante para a condução do estudo exploratório. (Anexo B)

**Fig. 4.0.2: Trabalho selecionado para a edição do postal.**



**Fig. 4.0.3: Alguns dos trabalhos selecionados para exposição**



## 2. CALENDARIZAÇÃO DAS SESSÕES E ATIVIDADES IMPLEMENTADAS

As Sessões realizaram-se ao longo do ano letivo 2018/2019 às segundas-feiras das 16:10h às 17:40h.

Sessão/Atividade	Data	n.º de participantes
SESSÃO 1 Apresentação com representação expressiva do nome	15 de outubro de 2018	6
SESSÃO 2 Desenho Cego	22 de outubro de 2018	4
SESSÃO 3 Desenho à vista	29 de outubro de 2018	6
SESSÃO 4 <i>Cadavre Exquis</i>	5 de novembro de 2018	6
SESSÃO 5 Desenho a partir de um traço	12 de novembro de 2018	3
SESSÃO 6 Deriva Visual	19 de novembro de 2018	5
SESSÃO 7 Pintura acidental	26 de novembro de 2018	5
SESSÃO 8 Colagem/Textura Visual	03 de dezembro de 2018	6
SESSÃO 9 Colagem	10 de dezembro de 2018	4
SESSÃO 10 Completar a imagem	07 de janeiro de 2019	4
SESSÃO 11 Completar a imagem	14 de janeiro de 2019	6
SESSÃO 12 e 13 Desenhar o fundo	21 de janeiro de 2019	5
	28 de janeiro de 2019	5
SESSÃO 14	11 de fevereiro de 2019	4

Desenhar com tesoura		
SESSÃO 15 (Técnica Mista) Desenho de perspectiva com colagem	18 de fevereiro de 2019	5
SESSÃO 16 Desenhar com grelha	25 de fevereiro de 2019	6
SESSÃO 17 Representação tridimensional	11 de março de 2019	6
SESSÃO 18 Desenho à vista	18 de março de 2019	3
SESSÃO 19 Desenho à livre	25 de março de 2019	2
SESSÃO 20 Pintar à maneira de...	01 de abril de 2019	3
SESSÃO 21 Composição de sólidos	29 de abril de 2019	5
SESSÃO 22 Pincéis personalizados	06 de maio de 2019	4
SESSÃO 23 Letras	13 de maio de 2019	5
SESSÃO 24 Texturas visuais	20 de maio de 2019	5
SESSÃO 25 Exposição	03 de junho de 2019	5

SESSÃO 1- Apresentação com representação expressiva do nome

OBJECTIVOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Receber os participantes</li> <li>- Interação entre os participantes</li> <li>- Conhecer o espaço físico da Oficina-Atelier de Criação Artística Multidisciplinar</li> <li>- Diagnosticar as expectativas dos participantes</li> <li>- Comunicar através do desenho</li> </ul>
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Folha de papel A4</li> <li>- Lápis de cor</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Marcadores de cor</li> <li>- Papel autocolante colorido</li> <li>- Tesoura</li> <li>- Caneta</li> </ul>
ATIVIDADE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dar as boas-vindas aos participantes</li> <li>- Apresentação oral do Agente-Animador</li> <li>- Apresentação oral dos Sujeitos</li> <li>- Disponibilização dos materiais</li> <li>- Pedir aos Sujeitos para fazerem o seu nome desenhado</li> <li>- Preenchimento dos questionários</li> </ul>

A primeira sessão teve como ponto principal o conhecimento informal dos intervenientes. Foi feita a apresentação oral de todos os elementos com indicação do nome e da idade. A Agente/Animadora/Professora deu a conhecer o espaço físico da oficina e informou que o material necessário para as sessões estava na *mala dos materiais*.

**Fig. 4.0.4 e Fig. 4.0.5: mala de materiais**

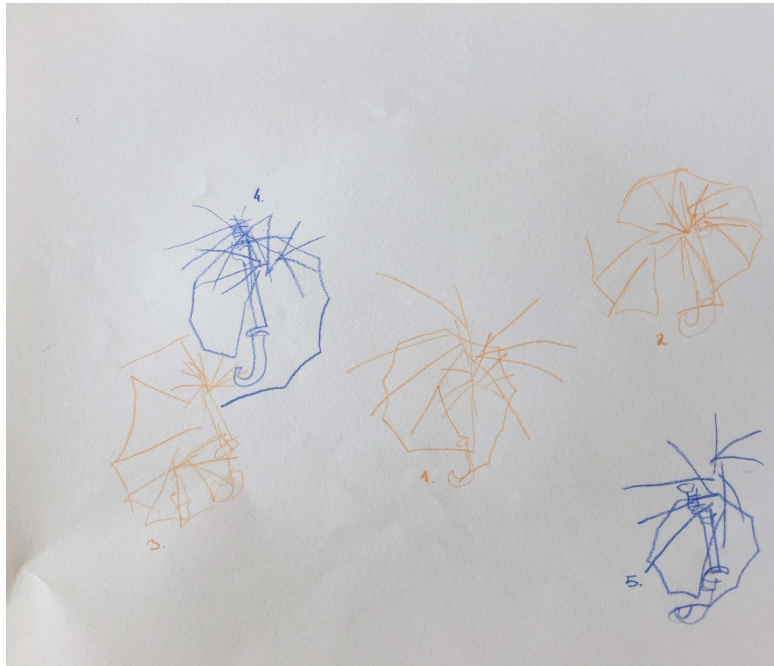


Teresa Alexandrino refere no seu artigo publicado na revista “Experimentart-4” que o conceito de ArteNauta = Arte + Nauta (*Viagem*), tem sido desenvolvido por Amílcar Martins em contextos de formação de Arte-Educadores e/ou de Artistas com interesse pela Educação, entendida esta numa perspetiva de intervenção artística, pedagógica e didática *lato sensu* e de cidadania transformadora. “As Viagens são entendidas por Martins (2002) como dispositivos reais e/ou ficcionais proporcionadores de Aprendizagens. Estas configuram-se como embrião nuclear resultante de uma pedagogia das artes expansiva e criadora.” A mala, é um utensílio muito presente como representante do universo da viagem. No caso da dimensão pedagógica e comunicacional que as Artes privilegiam, a mala, pode induzir a viagens mágicas, a viagens de aventuras, a viagens de descobertas, a viagens que transportam para imaginários fantásticos capazes de elevar o ser ao pensamento flexível de modo a que não se fixe no estático e observável. Os Sujeitos preencheram o questionário inicial (Anexo C) e de seguida foram desafiados a viajarem ao universo das letras felizes e com elas representarem os seus nomes.

## SESSÃO 2 - Desenho Cego

OBJECTIVOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usar o desenho como meio de representação</li> <li>- Desenvolver a capacidade de observação</li> <li>- Desenvolver a capacidade de representação</li> <li>- Conhecer as articulações entre perceção e representação do mundo visível</li> <li>- Explorar as potencialidades do desenho</li> </ul>
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Folhas de papel cavalinho A3</li> <li>- Lápis diversos</li> <li>- Objecto para desenhar</li> </ul>
ATIVIDADE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborar a representação gráfica de um determinado objecto a partir da observação.</li> </ul>

**Fig. 4.0.6: Desenho Cego**



Uma vez que a maioria dos sujeitos revelaram, através do inquérito da sessão anterior (Anexo D), vontade de desenhar, considerou-se importante ir ao encontro das vontades manifestadas e orientou-se a sessão 2 no sentido de privilegiar essa vontade.

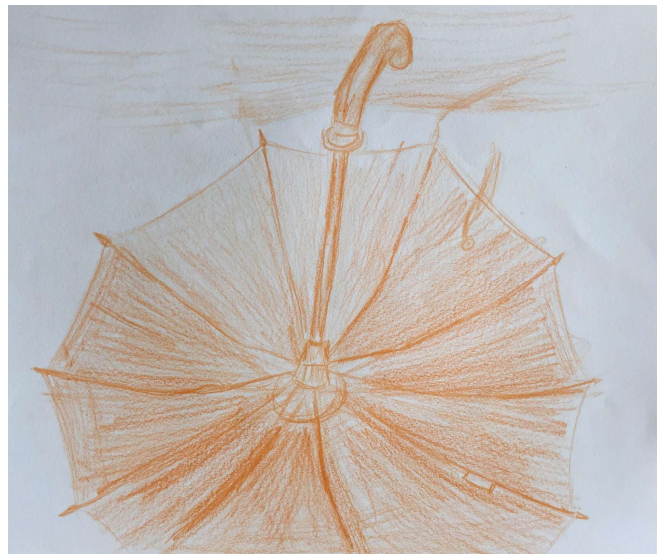
Rocha de Sousa (Sousa 1995, p.15) diz-nos que antes de falar, o homem vê. A garatuja riscada pela criança é a escrita riscada que essa criança viu. Aprender a desenhar é na realidade aprender a ver - a ver corretamente como afirma Kimon Nicolaidis (1941). Ronnie Peters (1992) faz a relação entre a realidade e a percepção da realidade no diagrama que mostra como a mente constrói as imagens dos objetos vistos. Nesta sessão falou-se de percepção visual e de representação estereotipada. Procurou-se conduzir a atividade no sentido de desenhar o que se vê apelando aos sentidos. Pediu-se para elaborarem a representação de um determinado objecto a partir da observação e sem olhar para o papel.

### SESSÃO 3 - Desenho à vista

OBJECTIVOS	<ul style="list-style-type: none"><li>- Usar o desenho como meio de representação</li><li>- Desenvolver a capacidade de observação</li><li>- Desenvolver a capacidade de representação</li><li>- Conhecer as articulações entre percepção e representação do mundo visível</li><li>- Explorar as potencialidades do desenho</li></ul>
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"><li>- Folhas de papel cavalinho A3</li><li>- Lápis diversos</li></ul>
ATIVIDADE	<ul style="list-style-type: none"><li>- Expor um determinado objeto</li><li>- Pedir aos alunos que representem o objeto através do desenho.</li></ul>

Esta sessão pretendeu ser um complemento específico da sessão anterior. Para Betty Edwards (2008), qualquer pessoa tem capacidade para desenhar, desenhar não é um problema, o verdadeiro problema é “ver”. Zita Areal (2012) também faz referência à importância de *saber ver*. Para esta autora *saber ver* é um processo mental com cinco fases essenciais (Observar, Memorizar, Analisar e sintetizar, Desenvolver a Orientação Espacial e Desenvolver o sentido das dimensões e proporções). Todas estas fases envolvem atividade cerebral, o papel da memória é sempre estimulado. Somos tão bombardeados por imagens, por estímulos visuais constantes, que estamos a perder a capacidade de observar detalhadamente o que nos rodeia. O desenho de observação foi conduzido apelando às habilidades da memória por forma a assegurar uma percepção visual mais exata da realidade. Foi pedido aos sujeitos que observassem com atenção, durante alguns minutos, o objeto. De seguida propôs-se que fechassem os olhos e que imaginassem o objeto (vissem na cabeça o que tinham observado). Enquanto os intervenientes estavam a desenhar foram supervisionados e direcionados para o que tinham ouvido sobre o processo de desenhar.

**Fig. 4.0.7: Desenho de observação de um objecto**



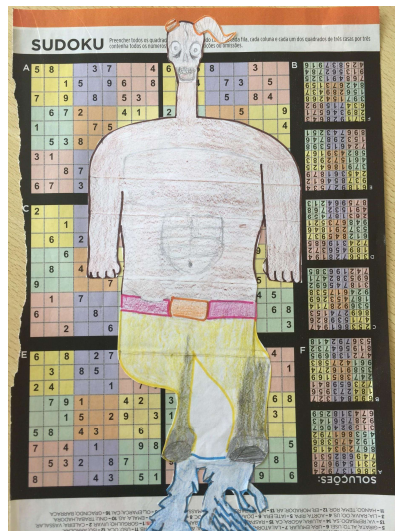
**SESSÃO 4 - Cadavre Exquis**

<b>OBJECTIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Usar o desenho como meio de representação</li><li>- Desenvolver a capacidade de representação</li><li>- Explorar as potencialidades do desenho</li><li>- Desenvolver a imaginação.</li><li>- Desenvolver a fantasia.</li><li>- Desenvolver a criatividade</li><li>- Trabalhar em grupo</li><li>- Falar do movimento Surrealista</li><li>- Reconhecer alguns trabalhos de artistas Surrealistas</li></ul>
<b>MATERIAL</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Folhas de papel cavalinho A4</li><li>- Lápis diversos</li><li>- Material para colorir diverso</li><li>- Tesoura</li><li>- Cola</li></ul>
<b>ATIVIDADE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Dobrar o papel em tantas partes quanto os participantes</li><li>- Pedir para cada um desenhar uma parte do</li></ul>

	<p>corpo e deixar uma referência para o próximo desenhador</p> <p>- Colorir o trabalho</p>
--	--

O movimento Surrealista tinha como principal objetivo misturar o inconsciente com o consciente para criar uma “super-realidade” (Robert Cumming, 2005, p.390). O Surrealismo foi o tema selecionado para a Sessão 4 e o jogo escolhido foi o Cadavre Exquis. O movimento foi contextualizado na história das Artes e contou-se que em finais de outubro de 1947 na pastelaria Mexicana, na Praça de Londres, ocorreu o primeiro encontro que formaria o designado Grupo Surrealista de Lisboa e que dele fizeram parte António Pedro, Alexandre O’Neill, António Domingues, Fernando Azevedo, Cândido Costa Pinto, Marcelino Vespeira e José-Augusto França. Foram mostradas várias imagens de trabalhos surrealistas e explicou-se em que consistia o jogo a realizar. (Anexo G)

**Fig. 4.0.8: Cadavre Exquis**



**SESSÃO 5 - Desenho a partir de um traço**

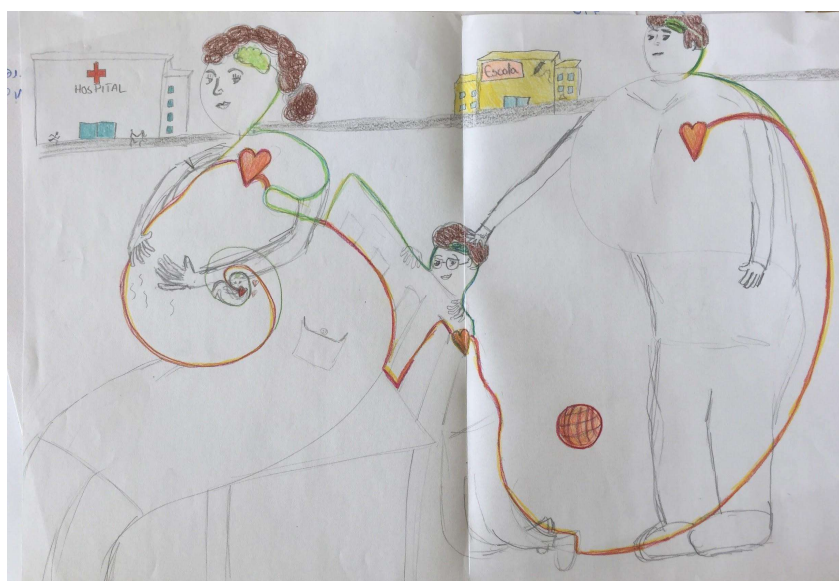
<p>OBJECTIVOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usar o desenho como meio de representação</li> <li>- Desenvolver a capacidade de representação</li> <li>- Explorar as potencialidades do desenho</li> </ul>
-------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolver a imaginação.</li> <li>- Desenvolver a fantasia.</li> </ul>
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Folhas de papel cavalinho A4</li> <li>- Lápis diversos</li> <li>- Material para colorir diverso</li> <li>- Tesoura</li> <li>- Cola</li> </ul>
ATIVIDADE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visualizar imagens de nuvens e identificar outras imagens</li> <li>- Dar continuidade à linha aleatória disponibilizada numa folha pela Agente Animadora e realizar uma composição visual.</li> <li>- Colorir o trabalho</li> </ul>

Peter (Jenny, 2004, pág. 30) reforça o desenvolvimento das competências artísticas mesmo que não se queira seguir essa vertente profissional. Está convencido que a força “invisível” que faz com que o ator britânico Peter Ustinov consiga realizar atividade não diversas como representar, escrever ou ser embaixador da Unicef, se deve ao facto de este aproveitar todos os momentos para desenhar. Para Peter Jenny todos anseiam por inspiração e quando pensam numa imagem o desejo pela próxima surge quase de imediato.

Para aumentar a produção de imagens a Agente Animadora da sessão mostrou nuvens projetadas e pediu para que procurassem outras imagens dentro das imagens. Depois deste exercício de aquecimento foi distribuída uma folha com uma linha desenhada e a partir daí foi realizada uma composição visual livre.

**Fig. 4.0.9: Desenho a partir de um traço**



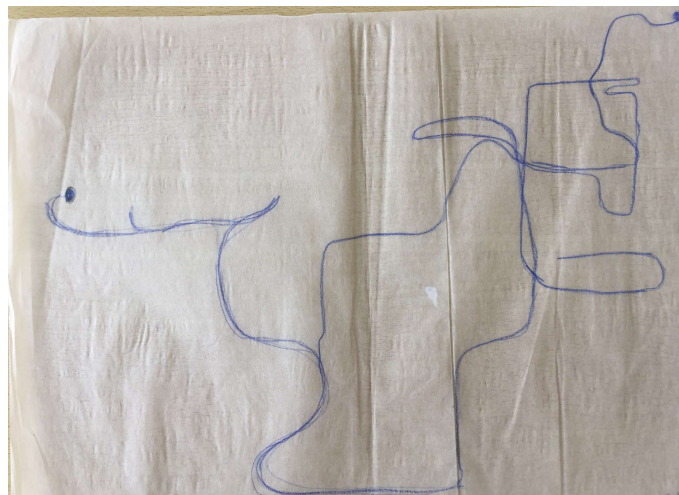
**SESSÃO 6 - Deriva Visual**

<p><b>OBJECTIVOS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usar o desenho como meio de representação</li> <li>- Desenvolver a capacidade de representação</li> <li>- Usar o desenho como meio de comunicação de uma ideia</li> <li>- Explorar as potencialidades do desenho</li> <li>- Desenvolver a imaginação</li> <li>- Desenvolver a fantasia</li> <li>- Desenvolver a memória</li> </ul>
<p><b>MATERIAL</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Folhas de papel cavalinho A4</li> <li>- Folha de papel Vegetal A4</li> <li>- Lápis diversos</li> <li>- Material para colorir diverso</li> </ul>
<p><b>ATIVIDADE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Representar mentalmente a planta de casa</li> <li>- Representar na folha de papel a planta de casa numa escala possível qualquer</li> <li>- Colocar a folha de papel vegetal por cima da planta e realizar com cor um percurso “dentro” da planta da casa</li> </ul>

Ângela Saldanha (2014) na sua tese *No caminho para casa um estudo a/r/tográfico de recolha de memórias numa comunidade informal*, transporta-nos para uma viagem de caminhos e emoções que nos induz à reflexão e à vontade de fazer. Os percursos e o caminhar têm uma relação intrínseca e são catalisadores de pensamentos e derivas quase automáticos.

Os jovens foram convidados a realizar de memória uma planta de casa e de seguida uma deriva mental Visual dentro da planta onde tinham que pensar em tudo o que estava a sua volta.

**Fig. 4.0.10: Deriva Visual**



#### SESSÃO 7 - Pintura acidental / Desafio do novelo

OBJECTIVOS	<ul style="list-style-type: none"><li>- Usar o desenho como meio de representação</li><li>- Desenvolver a capacidade de representação</li><li>- Explorar as potencialidades do desenho</li><li>- Desenvolver a imaginação.</li><li>- Desenvolver a fantasia.</li><li>- Desenvolver a criatividade</li><li>- Falar de Expressionismo e Arte Abstrata</li><li>- Falar de Pintura Acidental</li><li>- Visualizar alguns trabalhos de artistas do Modernismo</li></ul>
------------	--

MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Folhas de papel cavalinho A4</li> <li>- Lápis diversos</li> <li>- Novelo de lã</li> <li>- Material para colorir diverso</li> <li>- Tesoura</li> <li>- Cola</li> </ul>
ATIVIDADE	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Deixar cair de forma aleatória a linha</li> <li>- Seguir o percurso da linha com o lápis</li> <li>- Colorir o trabalho</li> </ul>

O Expressionismo e a Abstração são as tendências essenciais no desenvolvimento da Arte Moderna. Os primeiros praticantes queriam que a arte fosse como uma música, aproximando a emoção e o significado através da sugestão, enaltecendo mais a sensação e a livre associação do que a descrição das formas e das aparências (Cumming 2006). Jackson Pollock é um pioneiro abstrato da Escola de Nova Iorque. Ele punha a tela no chão e colocava-se no meio com uma grande lata de tinta para poder estar na pintura e tornar-se uma parte dela.

Após uma breve síntese do Expressionismo e da Abstração com a visualização de algumas obras do artista Pollock deu início a mais uma sessão. (Anexo H). Os agentes foram questionados sobre particularidades das imagens. Qual é a dimensão? Achar que as teias de linha são descuidadas? Quantas camadas de tinta consegues ver? Quase que é possível entrar a pintura!

Na folha de papel cavalinho deixaram cair a linha apropriando-se da sua fluidez. Com um lápis percorrer o movimento da linha, aplicam a cor e dão um título ao trabalho.

**Fig. 4.0.11: Desafio do novelo**



## SESSÃO 8 - Colagem/ Textura Visual

<p>OBJECTIVOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usar a colagem com técnica expressiva</li> <li>- Desenvolver a motricidade fina</li> <li>- Explorar a textura como elemento de representação.</li> <li>- Desenvolver a imaginação.</li> <li>- Desenvolver a fantasia.</li> <li>- Desenvolver a criatividade</li> <li>- Visualizar alguns trabalhos de artistas que utilizaram a técnica da colagem</li> </ul>
<p>MATERIAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Folhas de papel cavaleiro A4</li> <li>- Revistas</li> <li>- Papéis coloridos</li> <li>- Lápis diversos</li> <li>- Material para colorir diverso</li> <li>- Tesoura</li> <li>- Cola</li> </ul>

<p>ATIVIDADE</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visualização de texturas diversas</li> <li>- Analisar o Autorretrato, 1954 de David Hockney</li> <li>- Escolher uma imagem e imprimir</li> <li>- Selecionar os pedaços coloridos e recortar</li> <li>- Colar os pedaços de papel</li> </ul>
------------------	--

A textura é a pele das coisas. Podemos caracterizar, através da visão e do tacto, a aparência da superfície e da forma, como áspera, rugosa, macia, lisa, fria ou quente, húmida, escorregadia, etc. A percepção da textura é visual, mas também é táctil. Para Rocha (Sousa, 1995, pág. 138) reconhecer uma forma da realidade é também identificar a sua superfície, referir a textura que a caracteriza. Na sessão 8 falou-se de textura enquanto elemento visual caracterizador das formas e utilizou-se a técnica da colagem para expressar essa qualidade.

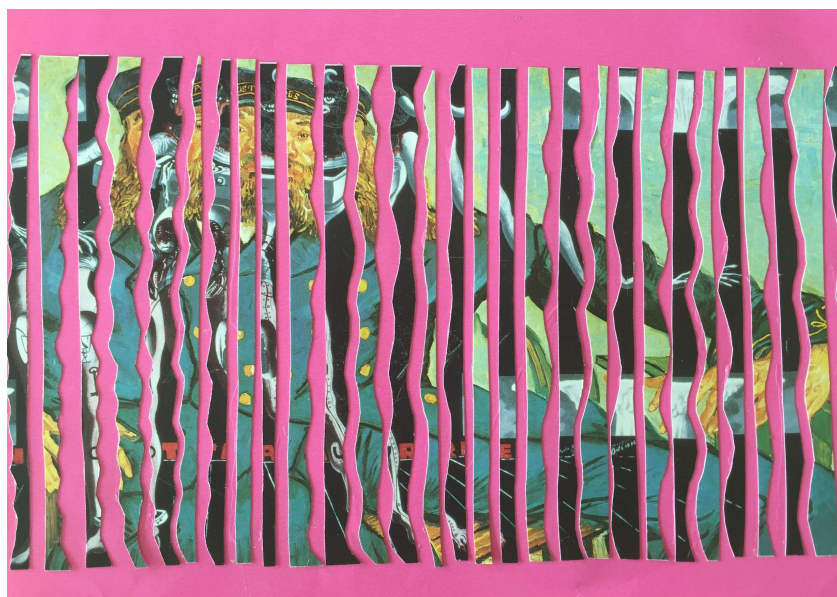
**Fig. 4.0.12: Colagem/ Textura Visual**



OBJECTIVOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usar a colagem com técnica expressiva</li> <li>- Desenvolver a motricidade fina</li> <li>- Desenvolver a imaginação.</li> <li>- Desenvolver a fantasia.</li> <li>- Desenvolver a criatividade</li> </ul>
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Folhas de papel cavalinho A4</li> <li>- Revistas</li> <li>-Papéis coloridos</li> <li>- Lápis diversos</li> <li>- Material para colorir diverso</li> <li>- Tesoura</li> <li>- Cola</li> </ul>
ATIVIDADE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Escolha entre duas obras dos Artistas: Van Gogh e Salvador Dali.</li> <li>- Transformar as duas imagens numa só.</li> </ul>

Na sessão 9 falamos dos artistas Van Gogh e Salvador Dali e devido ao sucesso da técnica utilizada na anterior e a pedido dos Sujeitos foi repetida a atividade, mas desta vez com uma abordagem diferente. Optou-se por seleccionar duas imagens entre as obras dos dois artistas e tentou-se brincar com a percepção e por sugestão dos participantes fez-se a fusão das duas imagens numa só.

**Fig. 4.0.13: Colagens**



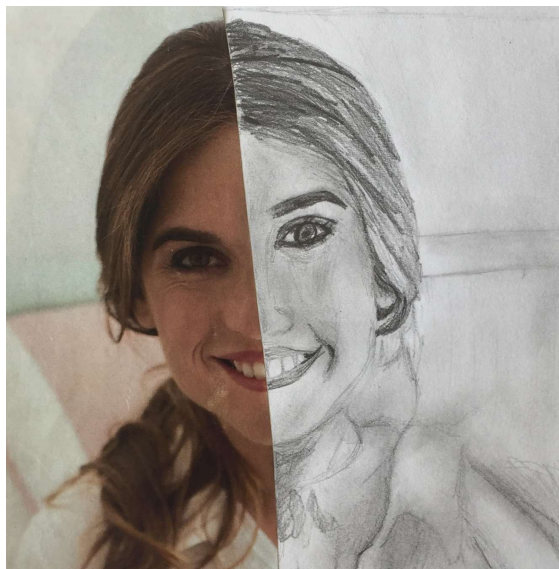
## SESSÃO 10 - Completar a imagem

OBJECTIVOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usar o desenho como meio de representação</li> <li>- Desenvolver a capacidade de observação</li> <li>- Desenvolver a capacidade de representação</li> <li>- Conhecer as articulações entre percepção e representação do mundo visível</li> <li>- Explorar as potencialidades do desenho</li> </ul>
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Folhas de papel cavallinho A4</li> <li>- Revistas</li> <li>- Material para colorir diverso</li> <li>- Tesoura</li> <li>- Cola</li> </ul>
ATIVIDADE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Selecionar uma imagem de um rosto frontal</li> <li>- Dividir a imagem ao meio</li> <li>- Selecionar a metade da imagem para colar</li> <li>- Desenhar de cabeça para baixo a metade do rosto em falta</li> </ul>

O nosso cérebro tem a capacidade de completar as “peças” em falta. Nesta atividade pretendeu-se explorar a técnica proposta por Betty (Edwards 2008,

pág. 55) de desenhar usando o hemisfério direito do cérebro e deixar o hemisfério esquerdo quase “adormecido”.

**Fig. 4.15:.. Completar a imagem**



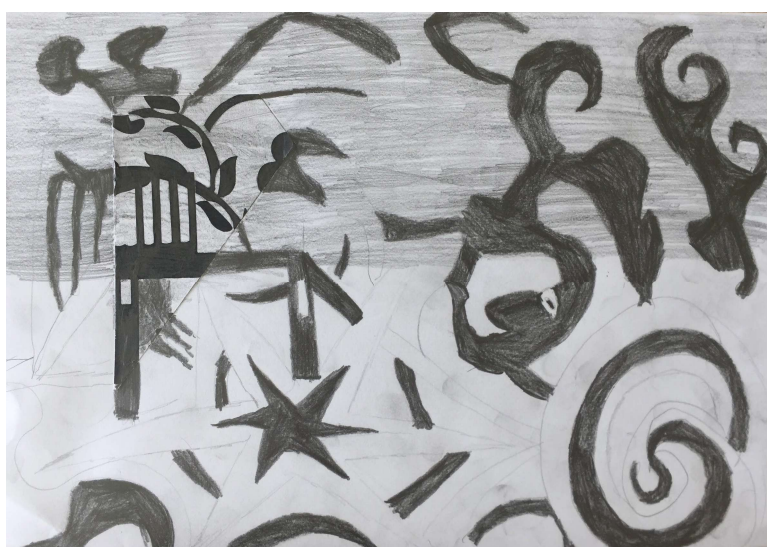
**SESSÃO 11 - Completar a imagem**

<b>OBJECTIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Usar o desenho como meio de representação</li><li>- Desenvolver a capacidade de observação</li><li>- Desenvolver a capacidade de representação</li><li>- Explorar a textura como elemento de representação.</li><li>- Desenvolver a imaginação.</li><li>- Desenvolver a fantasia.</li><li>- Desenvolver a criatividade</li><li>- Explorar as potencialidades do desenho</li></ul>
<b>MATERIAL</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Folhas de papel cavaleiro A3</li><li>- Lápis diversos</li><li>- Cola</li><li>- Tesoura</li></ul>
<b>ATIVIDADE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Selecionar um pedaço de papel</li><li>- Completar a composição visual de forma a</li></ul>

	integrar o pedaço selecionado.
--	--------------------------------

Através de diferentes expressões da linha e do traço é possível elaborar diferentes texturas visuais (Ramos, 2012, pág. 87). Quando percebemos visualmente uma textura, ela é associada à percepção táctil que guardamos do conhecimento dessa textura. O Exercício proposto foi o de criar uma textura visual a partir de um pequeno elemento colado numa zona qualquer da folha.

**Fig. 4.0.14: Completar a imagem**



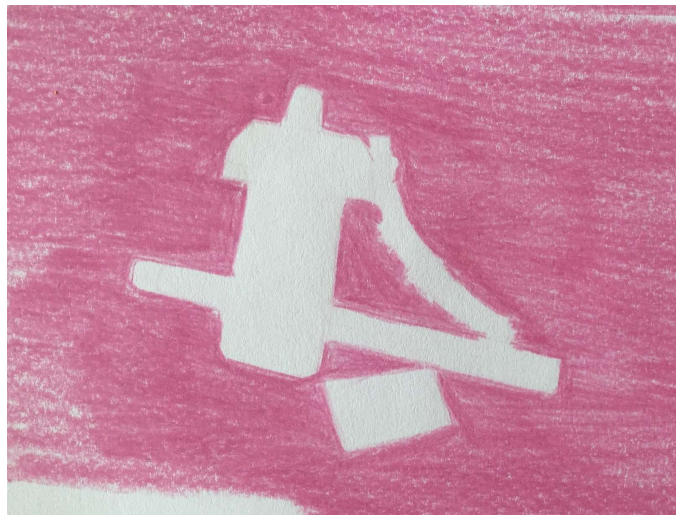
SESSÃO 12 e 13 - Desenhar o fundo

OBJECTIVOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usar o desenho como meio de representação</li> <li>- Desenvolver a capacidade de observação</li> <li>- Desenvolver a capacidade de representação</li> <li>- Explorar as potencialidades do desenho</li> </ul>
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Folhas de papel cavalinho A3</li> <li>- Lápis diversos</li> <li>- Cola</li> <li>- Tesoura</li> <li>- Retroprojector</li> </ul>
ATIVIDADE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Projetar a silhueta de um objecto</li> </ul>

	- Desenhar no papel o fundo iluminado da imagem projetada
--	---

Desenhar o fundo ou o espaço negativo é, também, segundo Betty (Edwards, 2008) uma forma de pôr o lado direito do cérebro a trabalhar e conseguir resultados eficazes na execução do desenho. Este desafio consistiu em projetar elemento e convidar os participantes a desenhar a parte iluminada da imagem projetada.

**Fig. 4.0.15: Desenhar o fundo**



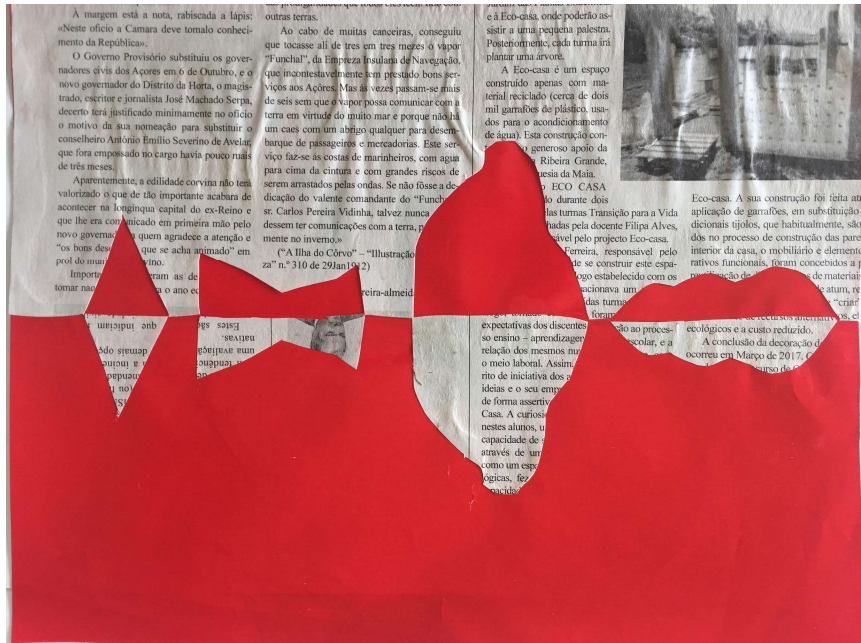
**SESSÃO 14 - Desenhar com tesoura**

OBJECTIVOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usar o desenho como meio de representação</li> <li>- Desenvolver a capacidade de observação</li> <li>- Desenvolver a capacidade de representação <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer as articulações entre percepção e representação do mundo visível</li> </ul> </li> <li>- Explorar as potencialidades do desenho</li> <li>- Usar a colagem com técnica expressiva</li> <li>- Desenvolver a motricidade fina</li> <li>- Desenvolver a imaginação.</li> <li>- Desenvolver a fantasia.</li> </ul>
------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolver a criatividade</li> <li>- Reconhecer alguns trabalhos de Henry Matisse</li> </ul>
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Folhas de papel cavalinho A4</li> <li>- Revistas</li> <li>- Papéis coloridos</li> <li>- Lápis diversos</li> <li>- Material para colorir diverso</li> <li>- Tesoura</li> <li>- Cola</li> </ul>
ATIVIDADE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analisar alguns trabalhos de Henry Matisse</li> <li>- Dobrar a folha de papel colorido ao meio</li> <li>- Desenhar uma forma utilizando a tesoura</li> <li>- Colar num lado da folha o recorte positivo e no outro lado o recorte negativo</li> </ul>

Um pedaço de papel pode efetivamente conter um desenho. A relação entre a imagem e o contorno do pedaço recortado influencia o que se vê. (Jenny, 2012). Com a visualização de trabalhos de Henry Matisse (1869 - 1954) onde este explora o recorte e a cor (Anexo I). Sessão orientada para criar colagens de formas obtidas através de desenhos realizados exclusiva e diretamente com a tesoura obtendo soluções formais originais e plasticamente expressivas.

**Fig. 4.0.16: Desenhar com tesoura**



## SESSÃO 15 - Técnica Mista

<p><b>OBJECTIVOS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usar o desenho como meio de representação</li> <li>- Desenvolver a capacidade de observação</li> <li>- Desenvolver a capacidade de representação</li> <li>- Conhecer as articulações entre percepção e representação do mundo visível</li> <li>- Explorar as potencialidades do desenho</li> <li>- Usar a colagem com técnica expressiva</li> <li>- Desenvolver a motricidade fina</li> <li>- Desenvolver a imaginação.</li> <li>- Desenvolver a fantasia.</li> <li>- Desenvolver a criatividade</li> <li>- Utilizar a perspetiva cónica com um ponto de fuga</li> <li>- Perceber o conceito de técnica mista</li> </ul>
<p><b>MATERIAL</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Folhas de papel cavalinho A3</li> <li>- Revistas</li> <li>-Papéis coloridos</li> <li>- Lápis diversos</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Material para colorir diverso</li> <li>- Tesoura</li> <li>- Cola</li> </ul>
ATIVIDADE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Representar na folha as três paredes de um determinado espaço</li> <li>- Escolher um objeto numa imagem de revista</li> <li>- Integrar a imagem na composição visual</li> <li>- Colar a imagem recortada</li> <li>- Colorir a composição</li> </ul>

A palavra perspectiva deriva do latim perspicere, que significa ver claramente, é um sistema de representação que pretende duplicar, numa superfície plana uma imagem tal como a visão a percebemos. A perspectiva com um ponto de fuga está especialmente indicada para a representação de interiores em que se pretende mostrar três paredes, duas laterais e uma de fundo. (Cunha, 1997, p.283). A utilização da perspectiva com um ponto de fuga para a criação de um espaço interior ficcionado foi o desafio desta sessão.

**Fig. 4.0.17: Técnica Mista**

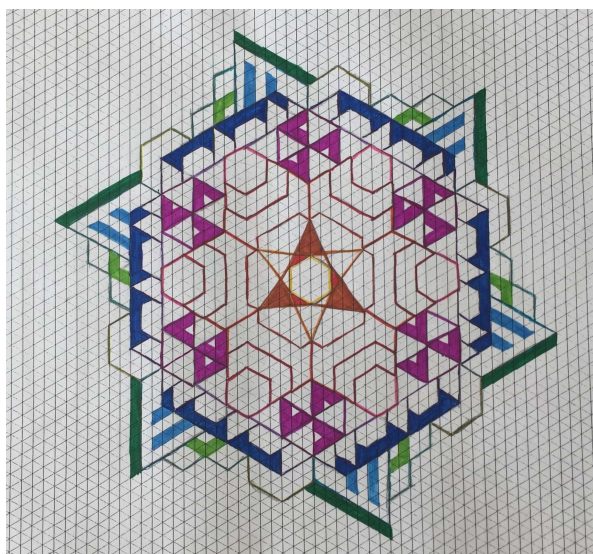


## SESSÃO 16 - Desenhar com grelha

OBJECTIVOS	<ul style="list-style-type: none"><li>- Usar o desenho como meio de representação</li><li>- Desenvolver a capacidade de observação</li><li>- Desenvolver a capacidade de representação</li><li>- Conhecer as articulações entre percepção e representação do mundo visível</li><li>- Explorar as potencialidades do desenho</li><li>- Usar a colagem com técnica expressiva</li><li>- Desenvolver a motricidade fina</li><li>- Desenvolver a imaginação.</li><li>- Desenvolver a fantasia.</li><li>- Desenvolver a criatividade</li><li>- Perceber o conceito de estrutura</li><li>- Perceber o conceito de padrão</li><li>- Utilizar a grelha isométrica</li></ul>
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"><li>- Folhas de papel A3 com grelha isométrica</li><li>- Revistas</li><li>-Papéis coloridos</li><li>- Lápis diversos</li><li>- Material para colorir diverso</li></ul>
ATIVIDADE	<ul style="list-style-type: none"><li>- A partir da grelha isométrica criar uma ou mais formas.</li></ul>

A estrutura é a organização das diferentes partes que constituem uma forma, um objeto, uma obra de arte. A estrutura impõe uma ordem e determina as relações entre as diversas partes ou formas. Desde que exista um qualquer tipo de organização, existe sempre uma estrutura. Esta estrutura funciona como esqueleto que suporta as formas e as faz funcionar (Sousa 2006). A partir de uma grelha os participantes criaram formas e composições visuais.

**Fig. 4.0.18 - Desenhar com grelha**



**SESSÃO 17 - Representação tridimensional**

<b>OBJECTIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Perceber o conceito de estrutura</li><li>- Perceber a geometrização</li><li>- Perceber as Proporções relativas</li><li>- Perceber a Inter-relação da forma com a estrutura</li><li>- Perceber a estrutura das formas naturais</li><li>- Noção de bi e tridimensionalidades</li></ul>
<b>MATERIAL</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Folha de papel A4</li><li>- Lápis de cor</li><li>- Marcadores de cor</li><li>- Papel autocolante colorido</li><li>- Tesoura</li><li>- Caneta</li></ul>
<b>ATIVIDADE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Desenhar a estrutura simplificada de uma árvore</li><li>- Colorir</li><li>- Recortar a estrutura e construir uma forma tridimensional</li></ul>

Pretende-se dar continuidade à noção de estrutura relacionando também a bidimensionalidade com a tridimensionalidade.

**Fig. 4.0.19: Representação tridimensional**



#### SESSÃO 18 - DESENHO À VISTA

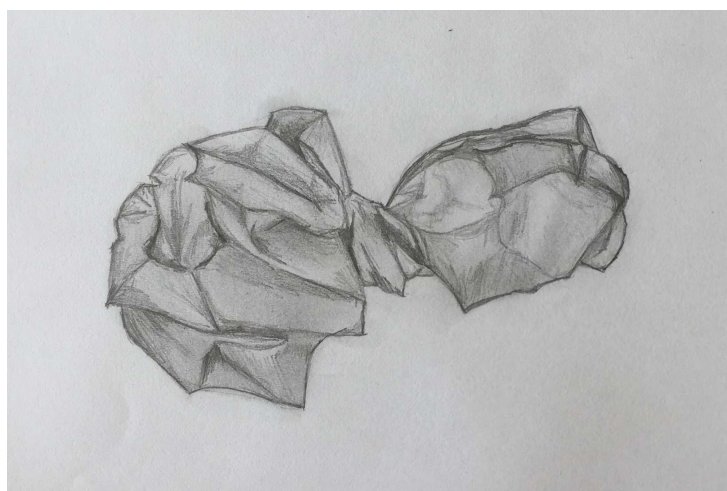
OBJECTIVOS	<ul style="list-style-type: none"><li>- Usar o desenho como meio de representação</li><li>- Desenvolver a capacidade de observação</li><li>- Desenvolver a capacidade de representação</li><li>- Conhecer as articulações entre percepção e representação do mundo visível</li><li>- Explorar as potencialidades do desenho</li><li>- Noção de claro/escuro</li><li>- Noção de volume</li></ul>
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"><li>- Folhas de papel cavallinho A3</li><li>- Lápis diversos</li></ul>

ATIVIDADE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expor um determinado objeto</li> <li>- Pedir aos alunos que representem o objeto através do desenho.</li> </ul>
-----------	--

Esta sessão pretendeu reforçar a técnica de representar, pelo traço, aquilo que se observa.

Desenhar é uma atitude de espírito que se manifesta numa forma de expressão, própria de cada um (Ramos, 2012, p.136).

**Fig. 4.0.20: Desenho de observação**



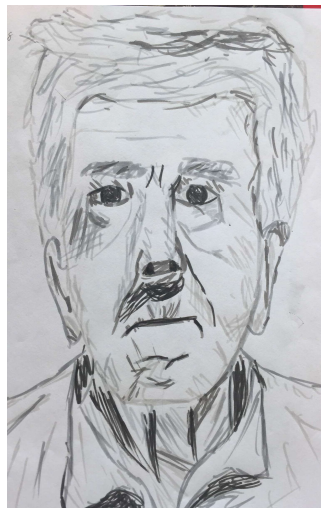
#### SESSÃO 18 - DESENHO LIVRE

OBJECTIVOS	- Expressão livre através do desenho
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Folha de papel A4</li> <li>- Lápis de cor</li> <li>- Marcadores de cor</li> <li>- Papel autocolante colorido</li> <li>- Tesoura</li> <li>- Caneta</li> </ul>
ATIVIDADE	- Desenhar e contar oralmente o que aconteceu antes e depois da imagem desenhada.

A base da criação do desenho é a linguagem visual, interpretada por cada um de acordo com a sua forma de ver, e sentir e de se expressar pessoalmente. Não existem leis ou regras para a sua interpretação (Ramos, 2012, p.137)

Agente foi ao encontro da vontade manifestada pelos dois participantes para realizarem um desenho de expressão livre

**Fig. 4.0.21: Desenho livre**



SESSÃO 20 - PINTAR À MANEIRA DE...

OBJECTIVOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Copiar a técnica de artistas</li> <li>- Dominar Tipologias de representação expressiva.</li> <li>- Reconhecer obras de Artistas.</li> </ul>
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fotocópia de trabalhos de artistas</li> <li>- Folha de papel A4</li> <li>- Lápis de diferentes durezas</li> <li>- Carvão</li> <li>- Lápis de cor</li> <li>- Aguarelas</li> <li>- Caneta</li> </ul>
ATIVIDADE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Escolher uma imagem para copiar</li> <li>- Imitar os traços/ gestos do Artista</li> </ul>

Aqui pretendeu-se uma mímica de imitação. Um jogo do faz de conta em que o sujeito encarna a figura do artista e tenta copiar os seus gestos e traços para representar o que está a ver na imagem.

**Fig. 4.0.22: Pintar à maneira de...**

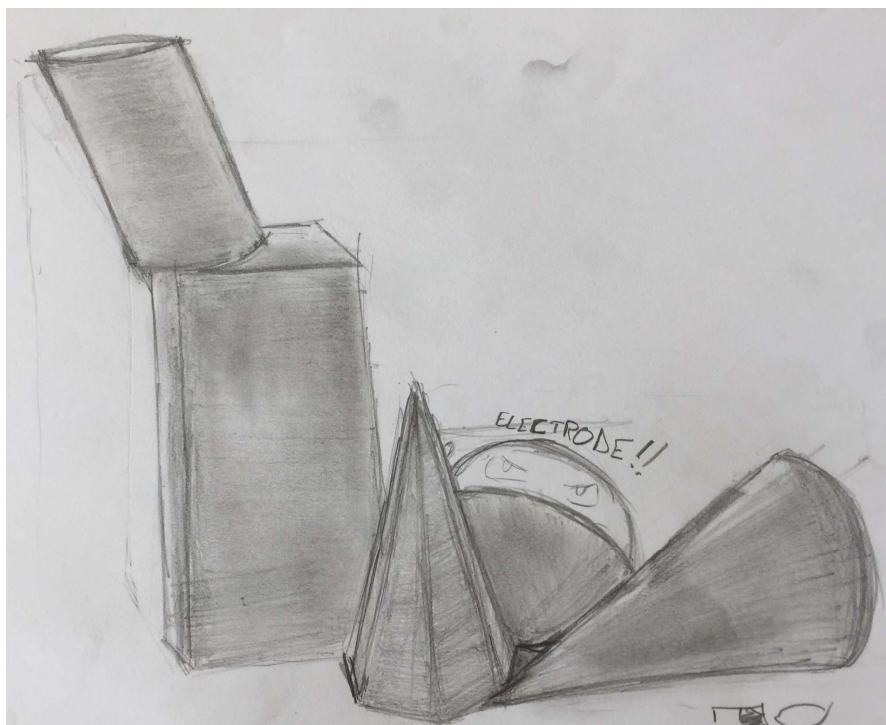


**SESSÃO 21 - DESENHO À VISTA (COMPOSIÇÃO DE SÓLIDOS)**

<p><b>OBJECTIVOS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usar o desenho como meio de representação</li> <li>- Desenvolver a capacidade de observação</li> <li>- Desenvolver a capacidade de representação</li> <li>- Conhecer as articulações entre percepção e representação do mundo visível</li> <li>- Explorar as potencialidades do desenho</li> <li>- Noção de claro/escuro</li> <li>- Noção de volume</li> </ul>
<p><b>MATERIAL</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Folhas de papel cavalinho A3</li> <li>- Lápis diversos</li> </ul>
<p><b>ATIVIDADE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expor um determinado conjunto de objetos</li> <li>- Pedir que representem o conjunto de objetos através do desenho.</li> </ul>

Regressou-se ao desenho à vista porque foi uma vontade manifestada pelo grupo. No desenho à vista existem métodos auxiliares, simples e usuais, que, ao desenhar, permitem transferir e controlar a representação do modelo. (Ramos, 2012, p.141). O lápis foi usado como instrumento de medida padrão para auxiliar à representação do que se via.

**Fig. 4.0.23: Desenho à vista (Composição Visual de sólidos)**



## SESSÃO 22 - PINCÉIS PERSONALIZADOS

OBJECTIVOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dominar tipologias de representação expressiva</li> <li>- Criar objetos de registo</li> <li>- Expressar através do traço</li> </ul>
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elementos naturais</li> <li>- Tintas diversas</li> <li>- Folhas de papel cavalinho A3</li> <li>- Recipiente para água</li> <li>- Material de proteção e limpeza</li> </ul>

<p>ATIVIDADE</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pedir para trazerem elementos naturais como pedras e folhas.</li> <li>- Pedir para explorarem os elementos como objeto de registo.</li> </ul>
------------------	--

Nesta sessão pretendeu-se que os elementos do grupo explorassem a expressividade de elementos naturais como meios de registo. Foi pedido que representassem letras por considerar-se que seria um facilitador uma vez que a caligrafia é a expressão mais familiar e experimentada desde que iniciam a escolaridade. As letras foram surgindo ora por pressão ora por deslizamento dos elementos naturais com tinta no papel. (Anexo J)

Caligrafia - Arte de escrever, à mão e com perfeição e beleza, os caracteres da escrita. Modo particular de cada pessoa escrever (Amor, 2008, p. 162).

**Fig. 4.0.24: Pincéis personalizados**



## SESSÃO 23 e 24 - TEXTURAS VISUAIS COM LETRAS

OBJECTIVOS	<ul style="list-style-type: none"><li>- Dominar tipologias de representação expressiva</li><li>- Criar objetos de registo</li><li>- Expressar através do traço</li><li>- Reconhecer Alguns trabalhos da artista Denise Lach</li></ul>
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"><li>- Elementos naturais</li><li>- Tintas diversas</li><li>- Folhas de papel cavalinho A3</li><li>- Recipiente para água</li><li>- Material de proteção e limpeza</li></ul>
ATIVIDADE	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pedir para trazerem elementos naturais como pedras e folhas.</li><li>- Pedir para explorarem os elementos como objeto de registo.</li></ul>

Nestas sessões pretendeu-se criar interpretações visuais de imagens utilizando a letra e as potencialidades dos pincéis exploradas na sessão anterior. (Anexo J)

**Fig. 4.0.25: Texturas Visuais com letras**

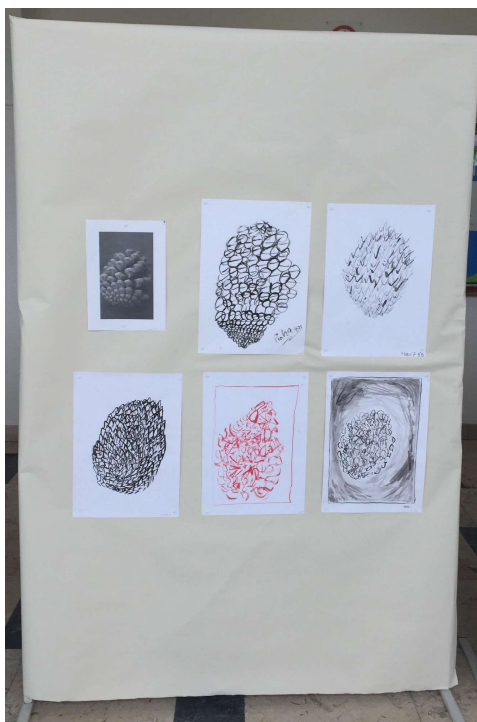


## SESSÃO 25 - EXPOSIÇÃO DAS TEXTURAS VISUAIS COM LETRAS

OBJECTIVOS	<ul style="list-style-type: none"><li>- Conceber a exposição dos trabalhos</li><li>- Trabalhar em equipa</li></ul>
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"><li>- Trabalhos realizados nas sessões anteriores</li><li>- Expositores</li><li>- Papel cenário</li><li>- Pioneses</li><li>- Fita-cola</li><li>- Tesoura</li></ul>
ATIVIDADE	<ul style="list-style-type: none"><li>- Dispor os expositores</li><li>- Forrar os expositores com papel cenário</li><li>- Expor os trabalhos</li></ul>

Esta sessão teve uma dinâmica de entreaajuda e colaboração. Os jovens organizaram-se para mostrar os trabalhos realizados.

**Fig. 4.26 - Exposição dos trabalhos**



## CAPÍTULO V - RETROAÇÃO E AVALIAÇÃO DO PROJETO

### 1. MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Tendo em conta as questões a que se pretendia responder e os objetivos da investigação, foi realizado um estudo qualitativo do tipo *investigação-ação*. Qualquer ação que se pretenda de base científica inclui necessariamente uma dinâmica de investigação-ação. As suas metodologias permitem, a produção de conhecimentos sobre a realidade, a inovação no sentido da singularidade de cada caso, a produção de mudanças sociais e, ainda, a formação de competências dos intervenientes, tal como referido por Guerra (2010, p. 52)

Assim nesta investigação concretizou-se na implementação de uma Oficina de Criação Artística Multidisciplinar onde se procedeu à aplicação de múltiplas e variadas atividades. Esta oficina foi dinamizada numa sala da Escola Secundária Domingos Rebelo, com a participação de alunos recrutados através de carta dirigida pela investigadora a todos os Diretores de Turma da escola por forma a dar conhecimento a todos os alunos da escola e a informar que (Anexo B).

A seleção das técnicas a utilizar durante o processo de pesquisa constitui uma etapa que o investigador não pode minimizar, pois destas depende a concretização dos objetivos do trabalho de campo. (Aires, 2015, p. 24).

#### 1.1 RECOLHA DE DADOS

A observação consiste na recolha de informação, de modo sistemático, através do contacto direto com situações específicas. Os observadores qualitativos não estão limitados por categorias de medida ou de resposta, são livres de pesquisar conceitos e categorias que se afiguram significativas para os sujeitos (Aires, 2015, p. 25)

Técnicas Didáticas	Características Fundamentais
Desenho cego	Desenhar não vendo o desenho que se está a desenhar.
Desenho à vista	Desenhar vendo o desenho que se está a desenhar.
Cadavre Exquis com pontos pré-marcados  SURREALISTAS PORTUGUESES	Livre associação de imagens fora do seu contexto habitual. Técnica criada por artistas surrealistas, desenvolvendo-se como um jogo gráfico sobre papel dobrado. Consiste na realização de um desenho coletivo, sem que nenhum dos intervenientes saiba o que os outros fizeram. Trata-se de um desenho que aproveita apenas os traços de ligação deixados pelo desenho dos outros intervenientes, que não se veem porque o papel se encontra dobrado. Ao desdobrar o papel verificam-se efeitos inesperados e ligações insólitas.
Desenho a partir de um traço/ mancha	A partir de uma linha ou uma mancha criar uma forma
Deriva Visual	Criar cenários de memória ou ficcionados no registo de uma linha
Pintura acidental POLLOCK	Pode explorar-se diferentes processos: deixar cair sobre a superfície a pintar pequenas gotas de tinta, explorar diferentes tipos de tinta; diferentes quantidades; diferentes distâncias, diferentes combinações de cor, etc.
A Colagem - criação de novos contextos	Utilizando formas/imagens retiradas de fotografias de revistas ou outros elementos, realizar novas composições recriando figuras (novos contextos) a partir de diferentes combinações.
Colagem com papel de cor - desenhar com tesoura MATISSE	Criar colagens de formas obtidas através de desenhos realizados exclusiva e diretamente com a tesoura obtendo soluções formais originais e plasticamente

	expressivas.
Completar a imagem	Ocultar uma parte da imagem e tentar reproduzi-la.
Combinação de objetos/formas no retroprojektor com exploração do fundo	Realizar composições formais na base (vidro) do retroprojektor utilizando pequenos objetos/ peças de formas variadas. As formas obtidas surgem no desenho através do desenho do fundo branco da imagem projetada.
Fotomontagem	Colagem combinando diretamente diferentes imagens, integrando-as formal e plasticamente.
Pintar à maneira de... PICASSO	Tentar copiar os estilos pictóricos e o estilo próprio de um artista conhecido.
Combinação de objetos/formas no retroprojektor com exploração do fundo	Realizar composições formais na base (vidro) do retroprojektor utilizando pequenos objetos/ peças de formas variadas. As formas obtidas surgem no desenho através do desenho do fundo branco da imagem projetada.
Pincéis originais Denis Lach	Criar os próprios pincéis e explorar os seus potenciais.

Para além das atividades de aplicação das técnicas didáticas o estudo contou, também, com momentos de recolha de dados. Um momento inicial aplicado a 125 alunos da escola e ao grupo exploratório para amostragem do grau de afetividade com as Artes Visuais e o contacto com os museus (Anexo B). Outros três com o grupo exploratório, destes, o primeiro foi para proporcionar um melhor conhecimento dos elementos do grupo e os restantes um, para avaliar cada sessão e as experiências vividas com o objetivo de acompanhar e monitorizar o desenvolvimento de competências e a aquisição de conhecimentos no decorrer da Oficina-Atelier e o outro no final para aferir o grau de satisfação dos intervenientes no processo. (Anexos C, D, E).

## 1.2. MODELOS DOS QUESTIONÁRIOS PARA RECOLHA DE DADOS

### QUESTIONÁRIO INICIAL

Serviu para ter uma amostragem do grau de afetividade com as Artes Visuais bem como do contacto com os museus. Este questionário foi aplicado a 125 alunos da escola (17 do 10.º ano, 10 do 11.º ano, 93 do 8.º ano) e também aos elementos do grupo exploratório (Anexo B).

### QUESTIONÁRIO PARA A CARACTERIZAÇÃO DOS ELEMENTOS DO GRUPO EXPLORATÓRIO

Este questionário foi aplicado no primeiro contacto com os sujeitos do grupo exploratório. Serviu para avaliar o grau de conhecimento sobre os conceitos a trabalhar, assim como o contacto com obras de artistas. Desenvolveu-se um breve questionário constituído por seis questões (Anexo D).

### QUESTIONÁRIO DE AUSCULTAÇÃO FINAL DE SESSÃO

Para a avaliação de cada oficina construiu-se uma pequena ficha de autopreenchimento com quatro questões, com o objetivo de monitorizar as aprendizagens adquiridas (Anexo E).

### QUESTIONÁRIO DE SATISFAÇÃO

Procurou-se verificar-se os participantes revelavam sentimentos de satisfação em relação à frequência da Oficina-Atelier de Criação Artística Multidisciplinar (Anexo F).

## 2. AVALIAÇÃO E RETROAÇÃO

O momento em que se aciona a avaliação influencia também os modelos por que optar. Todas as metodologias de avaliação têm como objetivo recolher informações de apoio à intervenção e todas querem medir a eficácia dos projetos de intervenção (Guerra, 2010, p. 188).

## 2.1 O INÍCIO DA VIAGEM

O questionário inicial (Anexo B) serviu diagnosticar o ponto da situação em que se encontravam os elementos do grupo exploratório e também para adaptar a ação em função dos objetivos a atingir.

O que queres fazer na Oficina-Atelier de Criação Artística Multidisciplinar?

A	Quero ser mais criativo e fazer trabalhos artísticos
B	Quero fazer desenhos bonitos
C	Quero praticar desenho e decidir se quero seguir artes para o ano
D	Quero fazer atividades de EV porque eu acho que quero artes e o ano passado tive poucas aulas porque a minha professora estava doente
E	Quero aprender a desenhar e fazer amigos e coisas realistas
F	Não sei basicamente quero fazer o que a professora mandar

Foi possível verificar que na maioria do grupo havia vontade de aprender a desenhar ou desenhar melhor. A realização trabalhos com características plásticas também estava presente nas respostas. E alguns deram respostas com cariz mais social.

O que significa para ti ser criativo?

A	Ser criativo é ter ideias diferentes
B	Ser criativo é criar algo que não exista ainda
C	Ser criativo é imaginar algo que nunca foi inventado
D	Ser criativo é ter ideias brilhantes
E	Ser criativo é fazer engenhocas e ter luz na cabeça
F	É pensar de maneira diferente dos outros todos

As respostas oscilam entre a imaginação/a ação/o pensar e o fazer/o criar o que se pensa.

O que é a imaginação?

A	É o que está na nossa cabeça
B	É pensar em coisas que não existem
C	É imaginar na nossa cabeça coisas impossíveis
D	É sonhar acordada
E	É sonhar com unicórnios e dragões
F	É uma capacidade muito boa que nós temos

Das respostas obtidas algumas apresentam uma visão onírica e outras que têm a ver com o pensar.

O que é para ti uma obra de arte?

A	É o que os artistas deixam nos museus
B	É uma pintura
C	É o que os artistas fazem
D	É o que os artistas fazem
E	É a Mona Lisa
F	É tudo o que vemos nos museus

Nesta questão as respostas centraram-se no trabalho do artista e no museu como espaço onde estão as obras de arte.

O que é para ti ser artista?

A	É fazer obras de arte
B	É pintar
C	É trabalhar para o museu
D	É fazer obras de arte
E	É ser famoso e reconhecido
F	É pintar quadros e fazer cabeças de pessoas importantes tipo reis

Todas as respostas apontam para alguém que realiza algo com exceção de uma que está focada na notoriedade.

Quais os artistas que conheces?

A	Canto da Maia, Picasso, Leonardo da Vinci, Van Gogh
B	Picasso
C	Domingos Rebelo, Picasso
D	Domingos Rebelo, Canto da Maia
E	Domingos Rebelo, Picasso, Van Gogh
F	Picasso, Van Gogh

Foi possível verificar que todos os alunos conheciam pelo menos um artista.

## 2.2. ANÁLISE DAS SESSÕES

As sessões foram observadas atentamente pela dinamizadora e foram observados e registados, no diário de bordo, os momentos que estavam pautados de informações relevantes para o estudo. No final de todas as sessões o espaço para a reflexão foi privilegiado. Através da oralidade os alunos foram convidados a descrever o que tinham feito e depois preenchiam o inquérito final.

Obteve-se as seguintes respostas na análise ao inquérito:

### **O que fizeste hoje na oficina-Atelier de Criação Artística Multidisciplinar?**

SESSÃO 1	<i>Este questionário não foi aplicado nesta questão</i>
SESSÃO 2	Um desenho sem ver, um desenho cego (2), um desenho ceguinho
SESSÃO 3	Desenho a olhar para o guarda-chuva, desenho à vista (4), desenho observação
SESSÃO 4	Morto esquisito, cadáver esquisito (5)

SESSÃO 5	A professora deu-nos uma folha com uma linha e eu fiz um desenho com a linha, dei sentido à linha, continuei a linha
SESSÃO 6	Desenhei a minha casa e um passeio, fiz uma planta e uma visita, fiz uma planta da minha casa e um percurso (3)
SESSÃO 7	Segui a linha com o lápis e pinteí (5), desenhei como o artista
SESSÃO 8	Colei revistas, colagens num peixinho, colagens (2)
SESSÃO 9	Fiz colagens (4)
SESSÃO 10	Desenhei o lado que faltava (4)
SESSÃO 11	Camuflei o pedaço de papel, fiz uma textura com o pedaço d papel, continuei o papel (4)
SESSÃO 12 SESSÃO 13	Desenhei a olhar para o projetor na parede, pinteí/ desenhei o fundo
SESSÃO 14	Desenhei com a tesoura (3), fiz um desenho como o Matisse
SESSÃO 15	Fiz uma perspetiva (3), desenhei e coleí um objeto no desenho, fiz um quarto
SESSÃO 16	Fiz uma mandala, desenhei por cima dos quadrados, fiz um desenho em cima de uma estrutura (4)
SESSÃO 17	Transformei um papel com duas dimensões em três dimensões, fiz uma árvore 3D (5)
SESSÃO 18	Desenhei um guardanapo (2), fiz um desenho ver
SESSÃO 19	Fiz um desenho (2)
SESSÃO 20	Copiei o desenho do Picasso (4), fiz como Picasso, desenhei uma cara
SESSÃO 21	Desenhei sólidos (5)
SESSÃO 22	Inventei pincéis, pinteí com pedras e paus, fiz os meus pincéis (2), fiz letras
SESSÃO 23	Desenhei texturas (4), desenhei com letras, vi de outra maneira
SESSÃO 24	Pendurei os trabalhos, exposição (5)

Pela análise dos dados conclui-se que todos os sujeitos conseguiram dar uma resposta descritiva do que tinham estado a realizar. É possível também

verificar a aquisição ou aplicação de alguns conceitos e nomenclaturas como por exemplo textura, desenho ego, estrutura, entre outros.

### Gostaste de realizar as atividades?



SIM 5

NÃO 0

Todos os alunos responderam afirmativamente a esta questão.

### Gostavas de repetir estas atividades?



SIM 5

NÃO 0

Todos os alunos responderam afirmativamente a esta questão.

## O que aprendeste hoje?

SESSÃO 1	<i>Este questionário não foi aplicado nesta sessão</i>
SESSÃO 2	Para desenhar temos que ver; não é preciso olhar para o papel para desenhar; tenho que seguir com os olhos o que quero desenhar
SESSÃO 3	Tenho que mandar na nossa cabeça, os olhos é que mandam na mão, é como se não estivesse a olhar para o papel, eu é que mando
SESSÃO 4	Quem são os surrealistas, a fazer cadáveres, um homem estranho
SESSÃO 5	A imaginação pode fazer aparecer o desenho, a completar o desenho
SESSÃO 6	Como pensar na casa, pensar na casa, lembrar-me
SESSÃO 7	Fazer desenhos com lã, seguir a linha, conheci o Pollock, uma pintura acidental
SESSÃO 8	Texturas, texturas visuais
SESSÃO 9	Fazer colagem de dois, colar
SESSÃO 10	A minha cabeça é muito esperta, desenhar metade da cara
SESSÃO 11	Fazer um papel desaparecer no desenho, texturas visuais, camuflar um papel
SESSÃO 12	A desenhar o fundo em vez da forma, para que serve um projetos
SESSÃO 13	
SESSÃO 14	Posso desenhar com a tesoura, sei quem é o Matisse, que o Matisse teve uma doença
SESSÃO 15	A fazer perspetiva
SESSÃO 16	A estrutura, usar a grelha
SESSÃO 17	Passar do 2D para o 3D, a fazer uma árvore, a estrutura
SESSÃO 18	Usar a sombra para fazer volume, desenhar um guardanapo
SESSÃO 19	Não responderam
SESSÃO 20	Posso copiar como o Picasso pinta, desenhar como o Picasso, que o Picasso fazia retratos
SESSÃO 21	Não responderam

SESSÃO 22	Que posso usar outras coisas para escrever, a escrever com uma pedra, aprendi quem é a Denise
SESSÃO 23	A ler fotografias, a fazer fotografias com letras, fazer fotografias com texturas
SESSÃO 24	Não responderam

Pelo conjunto de respostas pode-se concluir que: usaram adequadamente vocabulário específico; identificaram conceitos em obras artísticas; decodificaram diferentes linguagens e códigos das artes; identificaram técnicas e instrumentos e foram capazes de os aplicar; usaram a motricidade na utilização de técnicas artísticas; participaram ativamente no processo de produção artística; usaram a expressão espontânea; usaram técnicas para comunicar com expressividade.

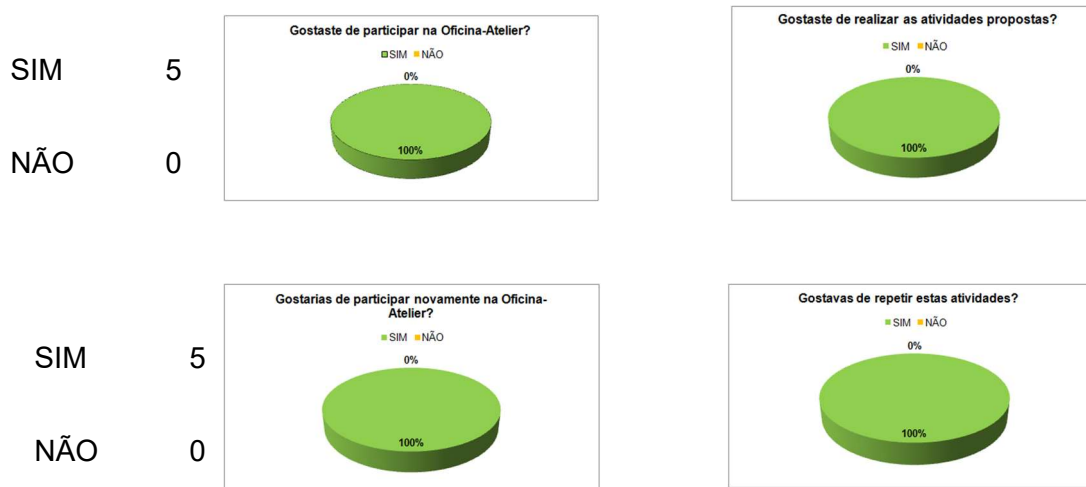
#### **Gostavas de repetir estas atividades?**

SIM	5
NÃO	0



Todos os alunos responderam afirmativamente a esta questão.

## 2.3 AVALIAÇÃO DA SATISFAÇÃO



Todos os alunos responderam afirmativamente a todas as quatro questões colocadas.

## 3. REFLEXÕES FINAIS

Chegou o fim da viagem, não como ponto final de chegada, mas como escala para outras viagens que se pretendem maiores. A primeira escala tem o *carimbo* da dissertação no Mestrado em Arte e Educação (MAE7) da Universidade Aberta seguindo-se depois outros destinos com a continuidade da Oficina-Atelier de Criação Artística Multidisciplinar.

Foi um percurso profícuo em diversidade de sentimentos e enriquecimentos, com muitos momentos, ora turbulentos, ora de cruzeiro.

Implementou-se a Oficina-Atelier de Criação Artística Multidisciplinar num espaço provisório uma vez que se aguardava o desbloqueio do financiamento para a execução das obras que agora iniciam em março de 2020. Apesar de provisório o espaço físico tinha a dignidade necessária para o desenvolvimento do projeto. Atualmente a Oficina-Atelier de Criação Artística Multidisciplinar continua em funcionamento com antigos e novos participantes, infelizmente não todos o do ano anterior por razões de gestão de horários.

A *mala de materiais* deu o mote para a partida na sessão 1 e a exposição dos trabalhos das últimas sessões determinou a chegada.

A “Desvalorização das Artes Visuais pela Comunidade Educativa” foi a problemática identificada inicialmente na presente investigação que pretendeu dar resposta à questão: **Como promover o desenvolvimento integral de alunos do 3.ºciclo e Secundário numa Oficina-Atelier de Criação Artística Multidisciplinar?**

As atividades propostas para a formalização de curricular e consecução dos objetivos enunciados são desenvolvidos nas oficinas, escolas e museus. Centram-se entre duas lógicas de intervenção. A primeira relaciona-se com os diálogos e as atividades de carácter Lúdico-pedagógico. A segunda área prende-se com a realização de produções plásticas, enfatizando o desenvolvimento da expressão, no seu modo de resolução de problemas. A avaliação é essencialmente baseada na observação da dinâmica de funcionamento das sessões, incluindo o comportamento das crianças face às atividades propostas e ao nível de adesão, assim como no estudo interpretativo das suas produções finais - plásticas, escritas e verbais.

(Fróis, Marques e Gonçalves, 2011, p.214)

Apesar da implementação da Oficina-Atelier de Criação Artística Multidisciplinar ter assumido um carácter provisório devido à ausência de um espaço exclusivo para o seu desenvolvimento, tal fator não se revelou significativo para o seu sucesso uma vez que a análise da aplicação pratica desta evidenciou que, foi possível por observação e análise dos dados recolhidos que houve um crescimento efetivo dos participantes demonstrando assim, que o projeto trouxe benefícios para o desenvolvimento integral destes e que os objetivos propostos foram atingidos.

O desejo é o que o projeto sirva de alavanca para a continuidade da OFICINA-ATELIER de CRIAÇÃO ARTÍSTICA MULTIDISCIPLINAR e que esta nunca termine apenas melhore.



## BIBLIOGRAFIA

ALEXANDRINO, Teresa (2014). *Projeto CIV Young Storytellers: Estudo Exploratório de uma Investigação-Ação no Colégio Internacional de Vilamoura*, Universidade Aberta

ALEGRIA, Tânia Sofia Rodrigues (2013). *O Papel da Curadoria como Difusora de Arte Contemporânea*, Universidade dos Açores

ALMEIDA, Inês (2012). *O Livro de Artista: Um Meio de Exploração Criativa*, Universidade de Lisboa

AMOR, Mestre Emília Maria Marçal e VAZA, Mestre Aldina C. F. Rocha da (2008). *Dicionário Verbo*, Editorial Verbo

BUREN, Daniel e Repensek (1979). *The Function of the Studio*. October Vol. 10 pp. 51-59 Published by: [The MIT Press](#) DOI: [10.2307/778628](#), Acedido a 21 de Dezembro de 2016

BROCHURA DE ATIVIDADES Out-Jun 2016/2017 da Fundação Gulbenkian, Acedido a 27 de Dezembro de 2016  
[https://gulbenkian.pt/descobrir/wp-content/uploads/sites/16/2016/08/Brochura\\_escolas2016\\_17-1.pdf](https://gulbenkian.pt/descobrir/wp-content/uploads/sites/16/2016/08/Brochura_escolas2016_17-1.pdf)

COOMBS, Philip H. (1968) *The world educational crisis: a system analysis*, New York, Oxford University Press.

CUMMING, Robert (2006) *Arte, Civilização*, Editores, Lda, Porto

EDUCAÇÃO ARTÍSTICA E CULTURAL NAS ESCOLAS DA EUROPA (2010), Editorial do Ministério da Educação  
Acedido a 27 de Dezembro de 2016  
[http://www.dgeec.mec.pt/np4/np4/%7B\\$clientServletPath%7D/?newsId=192&fileName=educacao\\_artistica.pdf](http://www.dgeec.mec.pt/np4/np4/%7B$clientServletPath%7D/?newsId=192&fileName=educacao_artistica.pdf)

EDWARDS, Betty. (1986). *Vision dessin créativité*, Mardaga.

EDWARDS, Betty. (2004). *Color*, Tarcher Penguin.

EDWARDS, Betty. (2008). *The New Drawing on the Right Side of the Brain*,  
Mardaga.

FRÓIS, João Pedro, MARQUES, Elisa & GONÇALVES, Rui Mário. (2011)  
*Educação Estética e Artística Abordagens Transdisciplinares*, Fundação  
Calouste Gulbenkian

GUERRA, Isabel Carvalho (2010). *Fundamentos e Processos de uma  
Sociologia de Acção. O Planeamento em Ciências Sociais*. Principia Editora,  
Lda.

JENNY, Peter. (2012). *The artist's eye*, Princeton Architectural Press.

JENNY, Peter. (2015). *Unlearning to draw*, Princeton Architectural Press.

JENNY, Peter. (2012). *Drawing Techniques*, Princeton Architectural Press.

JENNY, Peter. (2012). *Figure Drawing*, Princeton Architectural Press.

LOPES, Mco (1998). *Comunicação e Ludicidade na Formação do Cidadão  
Pré-escolar*. Dissertação de Doutoramento.

LEGENDRE, R. (2005). *Dictionnaire Actuel de L'Éducation*. Guerin Editeur.

MATOS, M. e. (2004). *Risco e Proteção: Adolescentes, Pais, Amigos e  
Escola* Acedido a 25 de Novembro de 2016,  
[http://www.aidscongress.net/Modules/WebC\\_Docs/GetDocument.aspx?Docu  
mentId=94](http://www.aidscongress.net/Modules/WebC_Docs/GetDocument.aspx?DocumentId=94)

MARTINS, Amílcar (2016). *Poema: Somos Artenautas Da Liberdade*. UC  
animação e didáctica das expressões artísticas. Mestrado em Arte e

Educação. Universidade Aberta. Acedido a 01 de Dezembro de 2016 de:  
<http://elearning.uab.pt/course/view.php?id=4972>

MARTINS, Amílcar (2002). *Didática das expressões*. Universidade Aberta, Lisboa

MARTINS, Amílcar e ALEXANDRINO, Teresa (2014). “ArteNautas: Um Perfil de Intervenção para Animadores e Arte-Educadores”. In PEREIRA, José Dantas, VIEITES, Manuel Francisco e LOPES, Marcelino de Sousa (Coords). *As Artes na Educação*, pp 245-252. Chaves: INTERVENÇÃO – Associação para a Promoção e Divulgação Cultural.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Currículo Nacional do Ensino Básico: Competências Essenciais. Lisboa: Ministério da Educação – Departamento do Ensino Básico, 2001.

MOMA, Acedido a 01 de dezembro de 2016  
[www.moma.org](http://www.moma.org)

MORAIS, M<sup>a</sup> de Fátima (2018). *Criatividade: Conceito e Desafios*. Instituto da Educação, Universidade do Minho.

MUNARI, Bruno (2015). *Fantasia*, Edições 70

MUNARI, Bruno (2019). *A arte como ofício*, Edições 70

MUNARI, Bruno (2018). *Artista e designer*, Edições 70

NANNI, D. (2008). *Dança Educação - Princípios, Métodos e Técnicas*. Rio de Janeiro: Sprint.

NICOLAIDES, Kimon (1941) *The Nature Way to Draw*, Houghton Mifflin.

PINTO, Luís Castanheira Castanheira Santos (2007). *Educação Não-formal*,

um contributo para a compreensão do conceito e das praticas em Portugal, Instituto Superior de Ciências do Trabalho e da Empresa.

PIRES, Ana Luísa Oliveira e PEREIRA, Judith Silva e GOMES, Elisabete Xavier e ASSIS, Maria de (2017). *Ensaio entre Arte e Educação*, Fundação Calouste Gulbenkian

POIZAT, Denis (2003): *L'éducation non formelle, Éducation Comparée, L'Harmattan.*

KOESTLER, A (1964). *The Act of Creation*, New York: Macmillan.

READ, Alberth (1958). *A Educação pela Arte*, Lisboa.

RAMOS, ELZA; PORFÍRIO, Manuel (2012) I. *Guia do professor manual das artes, Asas.*

RODRIGUES, A. & MARTINS, I. P. (2005). *Ambientes de Ensino Não Formal de Ciências: Impacte nas Práticas de Professores do 1o Ciclo do Ensino Básico*. Departamento de Didáctica e Tecnologia Educativa. Universidade de Aveiro. Disponível em:

[http://ensciencias.uab.es/webblues/www/congres2005/material/comuni\\_orales/1\\_en\\_se\\_ciencias/1\\_2/Rodrigues\\_261.pdf](http://ensciencias.uab.es/webblues/www/congres2005/material/comuni_orales/1_en_se_ciencias/1_2/Rodrigues_261.pdf)

ROGERS, Alan (2004): *Non-Formal Education – flexible schooling or participatory education?*, Comparative Education Research Centre, The University of Hong Kong, Hong Kong, Kluwer Academic Publishers.

SALDANHA, Ângela (2014). *No Caminho para Casa um estudo a/r/tográfico de recolha de memórias numa comunidade informal*, Faculdade de Belas Artes Universidade do Porto

SANTOS, Arquimedes (1989). *Mediações Artístico-Pedagógicas*, Livros Horizonte.

SAWYER, R. Keith; JOHN-STEINER, Vera; MORAN, Seana; STERNBERG, Robert J.; FELDMAN, David Henry; NAKAMURA, Jeanne; CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly (2003). *Creativity and development*, Oxford University press.

SILVA, DIANA REIS COSTA E (2014). *A Educação através da Arte*, Departamento de Comunicação e Arte, Universidade de Aveiro.

SOUSA, ROCHA DE (1995). *Didática da Educação Visual*, Universidade Aberta.

TAVARES, Cristina Azevedo (1991). *O Processo Criativo*. Difusão Cultural. Lisboa.

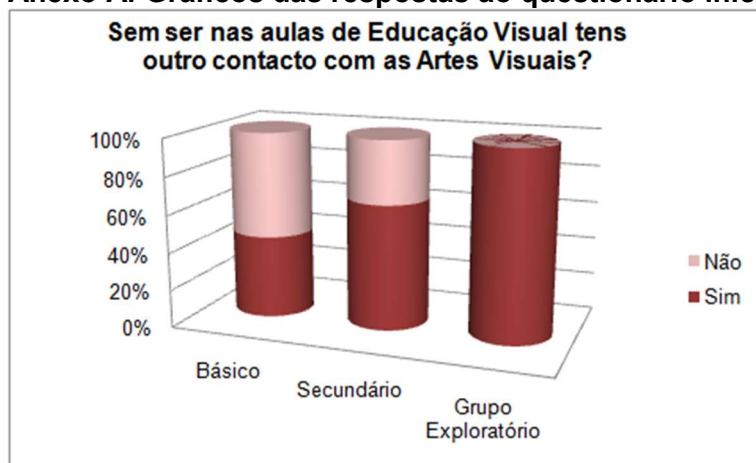
VTS and the Common Core Standards, Acedido a 25 de Dezembro de 2016  
<https://vimeo.com/81688821>

WOOD, JON (2005) "The Studio in the Gallery?" In *Reshaping Museum Space: Architecture, Design, Exhibitions*, editado por Suzanne McLeod, 158–169. London: Routledge.

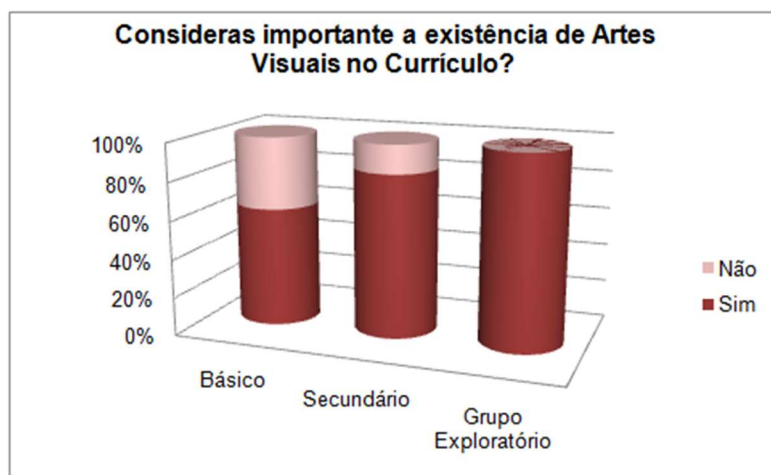
HOFFMANN, JENS (2012) *The Studio*. documents of contemporary art series. london e cambridge: whitechapel art gallery e the Mit Press.

## ANEXOS

**Anexo A: Gráficos das respostas ao questionário inicial.**

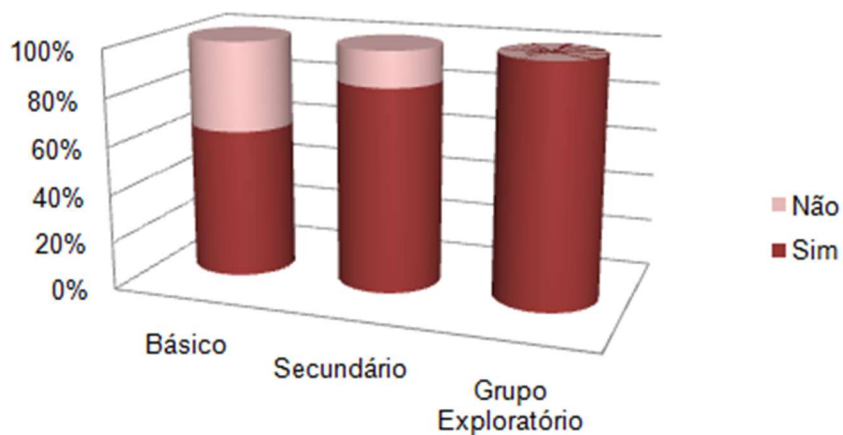


	Sim	Não
Básico	41	52
Secundário	18	9
Grupo Exploratório	5	0



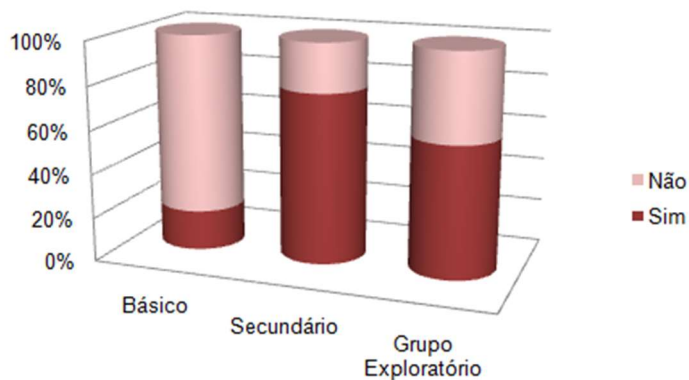
	Sim	Não
Básico	58	35
Secundário	23	4
Grupo Exploratório	5	0

**Consideras que as Artes Visuais são importantes para o teu desenvolvimento pessoal?**



	Sim	Não
Básico	58	35
Secundário	23	4
Grupo Exploratório	5	0

**Costumas visitar regularmente museus?**



	Sim	Não
Básico	17	76
Secundário	21	6
Grupo Exploratório	3	2

## **Anexo B: Carta aos Diretores de Turma a pedir colaboração no recrutamento de alunos para participar na Oficina-Atelier de Criação Artística Multidisciplinar**



### **ESCOLA SECUNDÁRIA DOMINGOS REBELO OFICINA – ATELIER DE CRIAÇÃO ARTÍSTICA MULTIDISCIPLINAR Ano Lectivo 2018/2019**

Caros Diretores de Turma,

Venho por este meio solicitar a vossa colaboração no processo de recrutamento de voluntários para participarem na Oficina de Criação Artística Multidisciplinar.

Peço que, na reunião de recepção, informem os encarregados de educação e os alunos que a Oficina – Atelier de Criação Artística Multidisciplinar irá funcionar às segundas-feiras das 16:10h às 17:40h.

A Oficina – Atelier de Criação Artística Multidisciplinar tem como objectivos:

- Desenvolver o sentido estético
- Potenciar a criatividade
- Desenvolver a percepção, “o saber olhar”
- Saber tirar partido dos processos
- Praticar a expressão – potenciar o saber fazer

Peço que informem, também, que durante as sessões poderá haver captação de som e imagem, bem como fotografias dos trabalhos executados, no entanto, será salvaguardada a identidade de cada participante, ocultando o nome e o rosto.

Os melhores cumprimentos

Ponta Delgada, 14 de setembro de 2018

---

(Ana Lúcia Caetano de Figueiredo)

## ANEXO C: Questionário Inicial



ESCOLA SECUNDÁRIA DOMINGOS REBELO  
OFICINA-ATELIER DE CRIAÇÃO ARTÍSTICA MULTIDISCIPLINAR  
Ano Lectivo 2018/2019

### QUESTIONÁRIO

1. Sem ser nas aulas de Educação Visual tens outro contato com as Artes Visuais?

SIM

NÃO

2. Consideras importante a existência de Artes Visuais no Currículo?

SIM

NÃO

3. Consideras que as Artes Visuais são importantes para o teu desenvolvimento pessoal?

SIM

NÃO

4. Costumas visitar regularmente museus?

SIM

NÃO



## Anexo E: Questionário de auscultação de final de sessão



**ESCOLA SECUNDÁRIA DOMINGOS REBELO**  
OFICINA-ATELIER DE CRIAÇÃO ARTÍSTICA MULTIDISCIPLINAR  
Ano Lectivo 2018/2019

### QUESTIONÁRIO

Nome: \_\_\_\_\_

Turma: \_\_\_\_\_ Ano: \_\_\_\_\_ Data de nascimento: \_\_\_\_\_

1. O que fizeste hoje na Oficina- Atelier de Criação Artística Multidisciplinar?

2. Gostaste de realizar as atividades propostas?

SIM  NÃO

3. O que aprendeste hoje?

4. Gostavas de repetir estas atividades?

SIM  NÃO

## Anexo F: Questionário de Satisfação



### ESCOLA SECUNDÁRIA DOMINGOS REBELO

OFICINA-ATELIER DE CRIAÇÃO ARTÍSTICA MULTIDISCIPLINAR

Ano Lectivo 2018/2019

#### QUESTIONÁRIO

1. Gostaste de participar na Oficina – Atelier de Criação Artística Multidisciplinar?

SIM  NÃO

2. Gostaste de realizar as atividades propostas?

SIM  NÃO

3. Gostarias de participar novamente na Oficina – Atelier de Criação Artística Multidisciplinar

SIM  NÃO

4. Gostavas de repetir estas atividades?

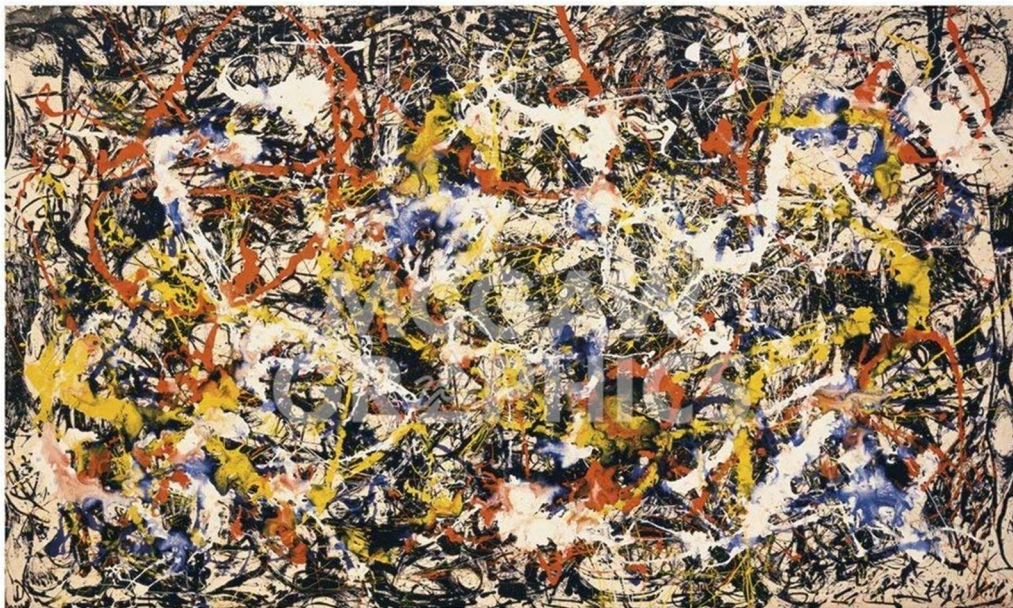
SIM  NÃO

**Anexo G: Os *Cadavre Esquis* mostrados aos alunos**



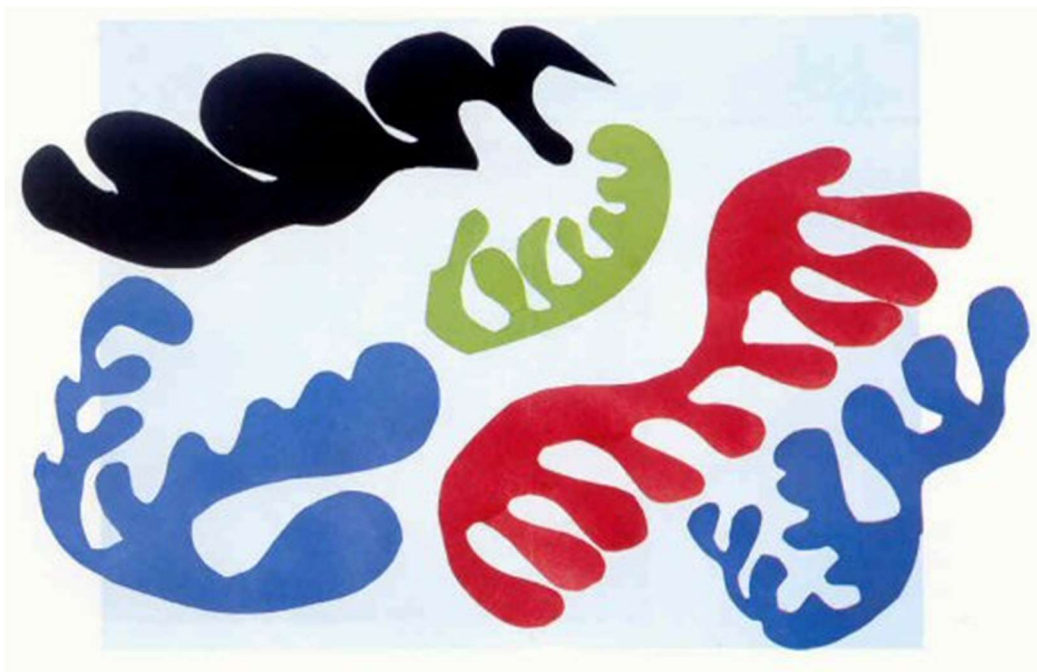


**Anexo H: As Obras de Pollock mostradas ao grupo**



Jackson Pollock Convergence Albright-Knox Art Gallery

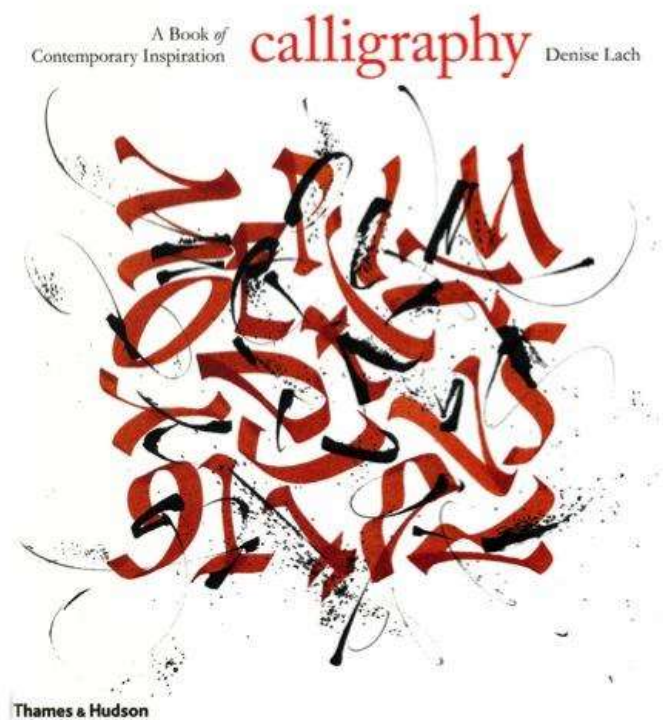
Anexo I: As imagens de Matisse mostradas aos elementos do grupo

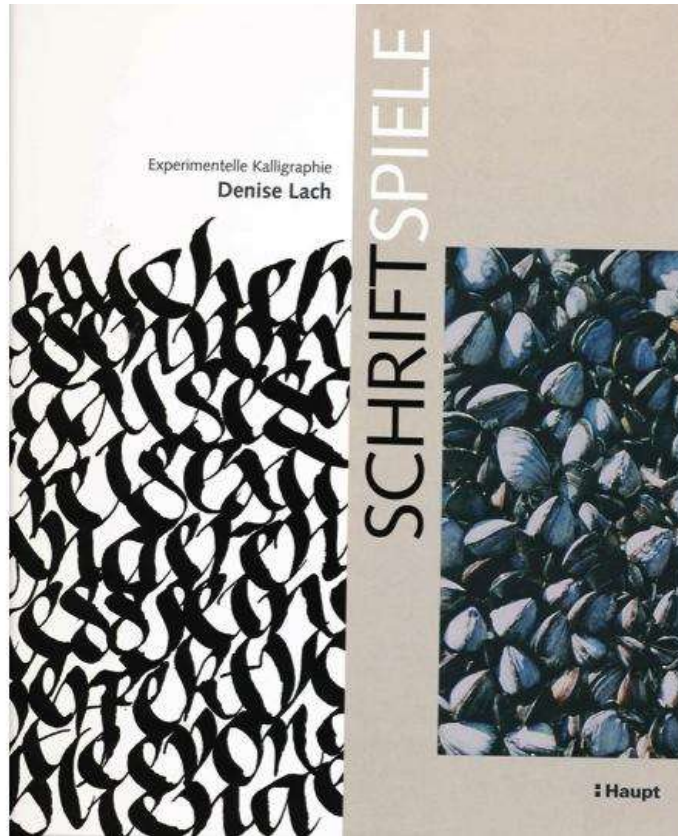


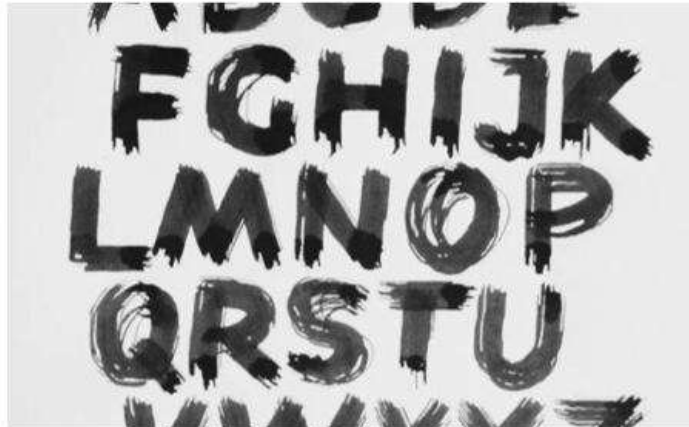


Anexo J: PPT mostrado ao grupo sobre pincéis personalizados, as texturas visuais e a artista Denise Lach

## Denise Lach









ABCDE  
FGHIJK  
LMNOP  
QRSTU

ABCDE  
FGHIJK  
LMNOP  
QRSTU



ABCDE  
FGHIJK  
LMNOP  
QRSTU  
VWXYZ

abcde  
fghijk  
lmnop  
qrstuv

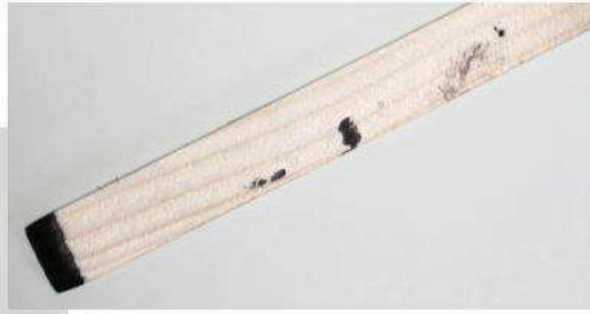


a b c d e  
f g h i j k  
l m n o p

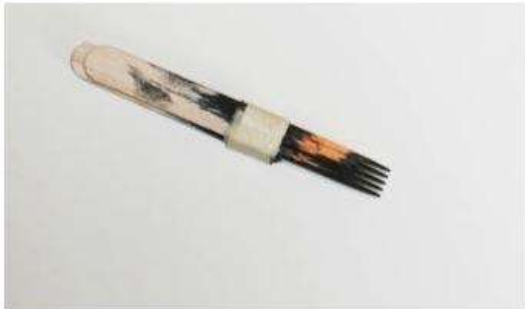


A B C D E  
F G H I J K  
L M N O P  
Q R S T U  
V W X Y Z

A B C D E  
F G H I J K  
L M N O P  
Q R S T U  
V W X Y Z



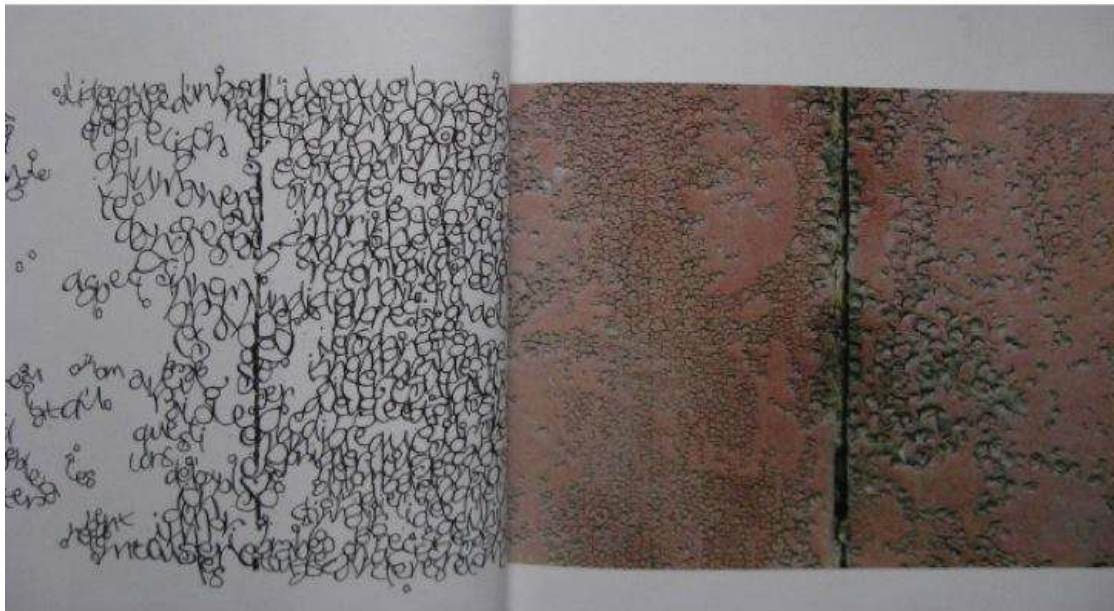
A B C D E  
F G H I J K  
L M N O P  
Q R S T U  
V W X Y Z

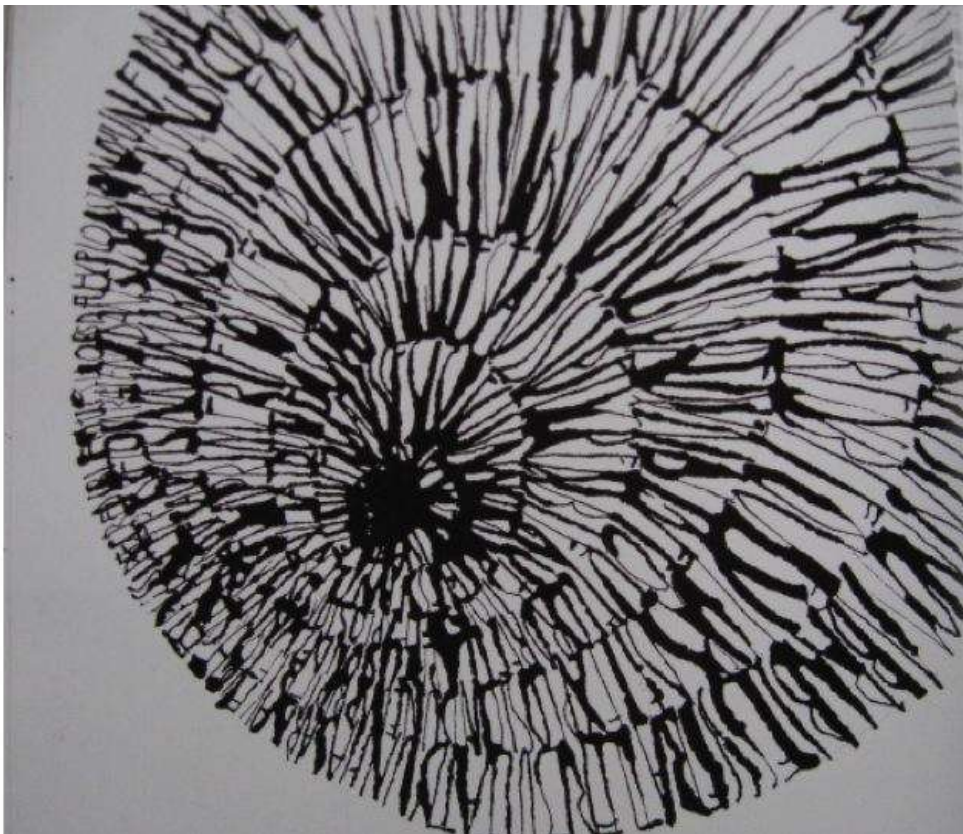
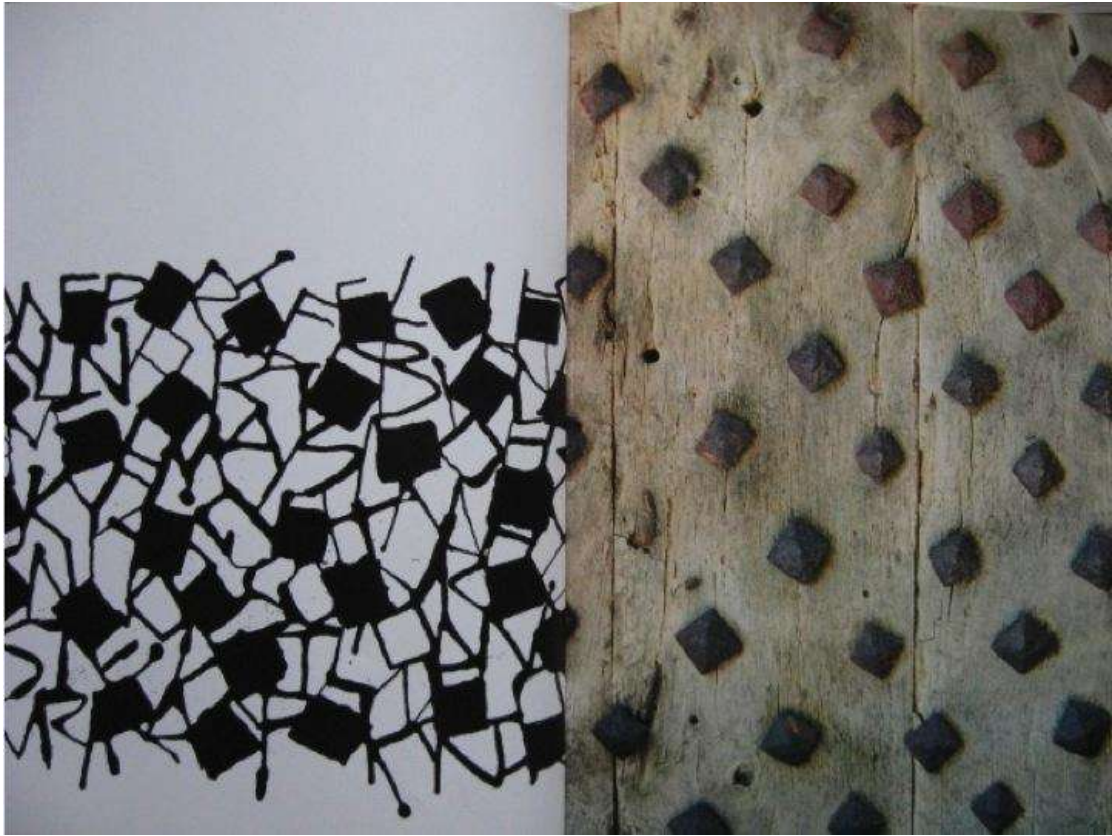


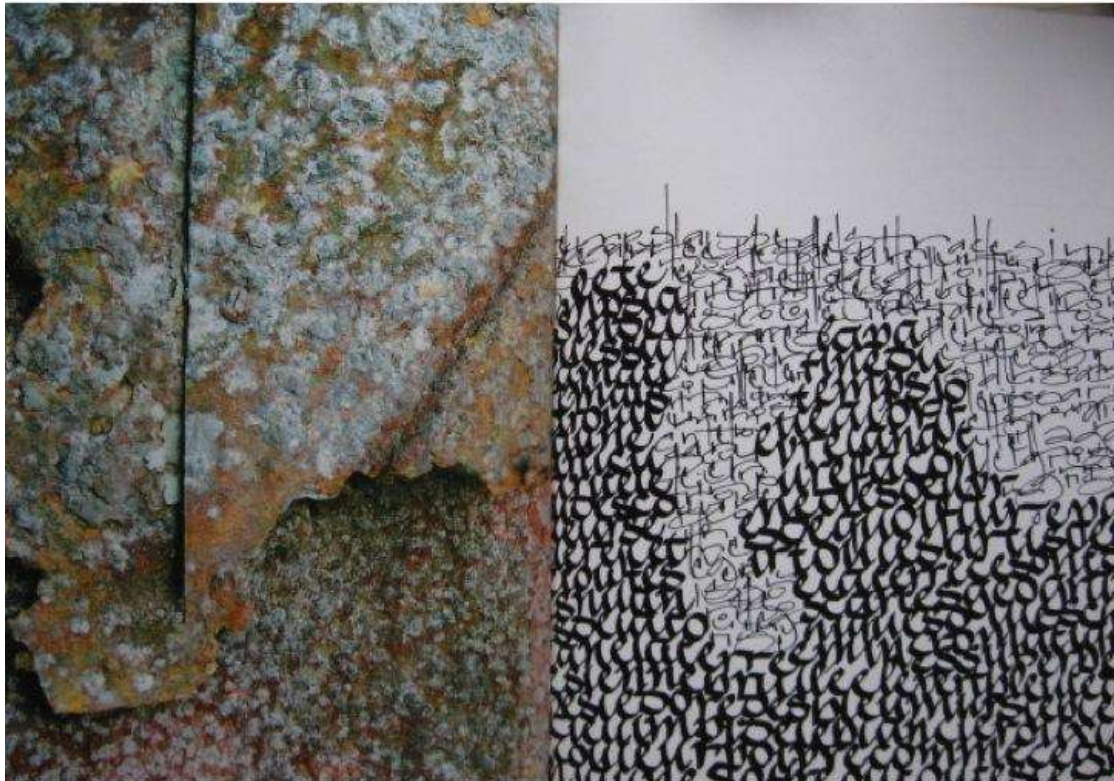
abcde  
fghijkl  
mnop  
qrstuv

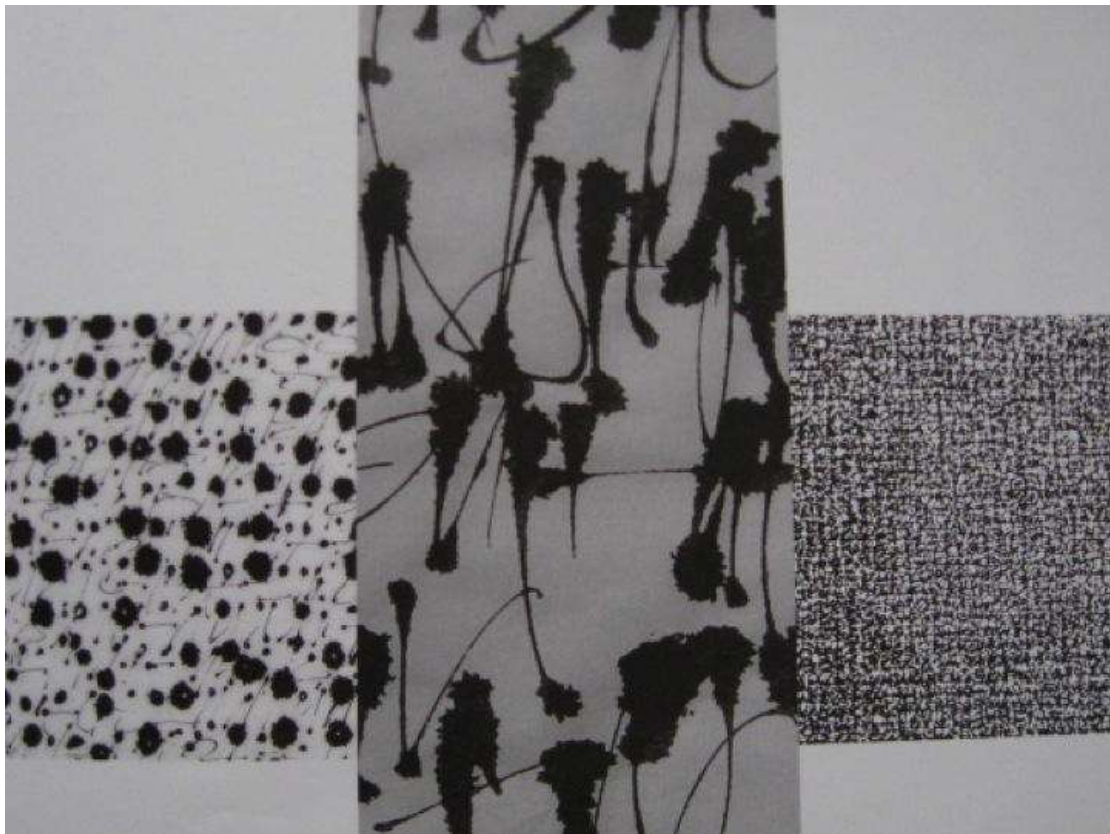
abcde  
fghijk  
l

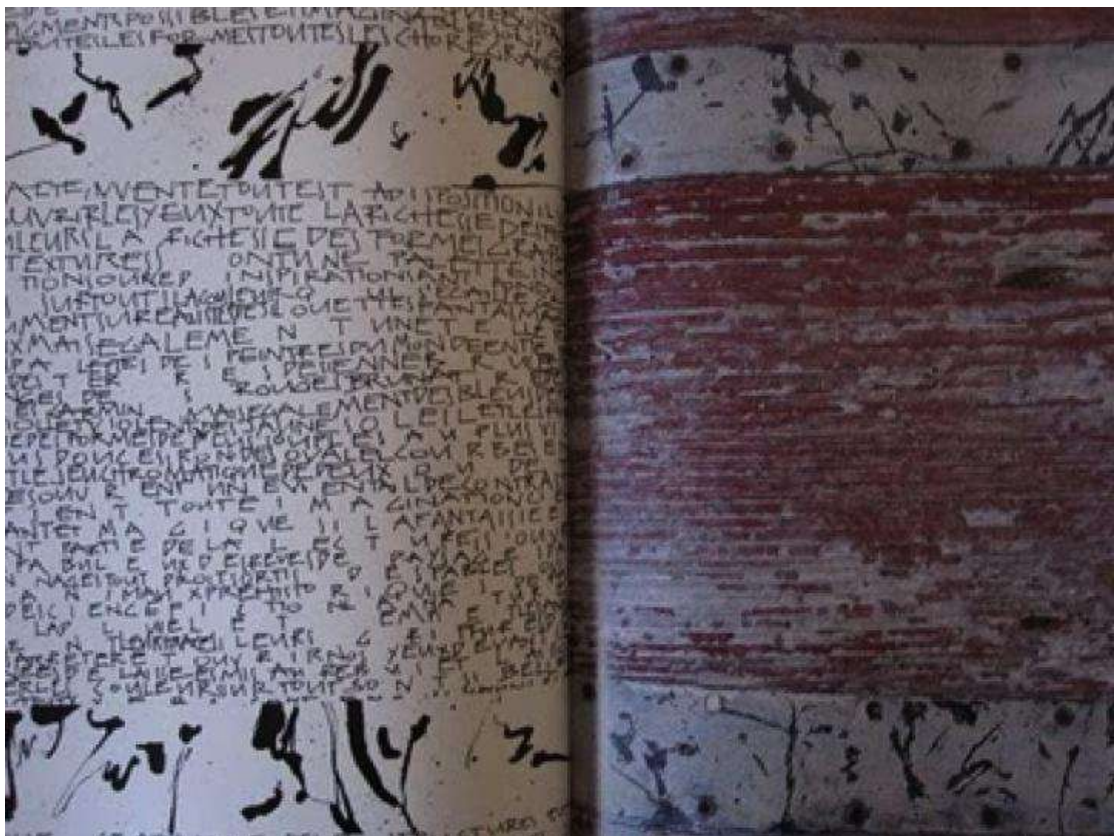


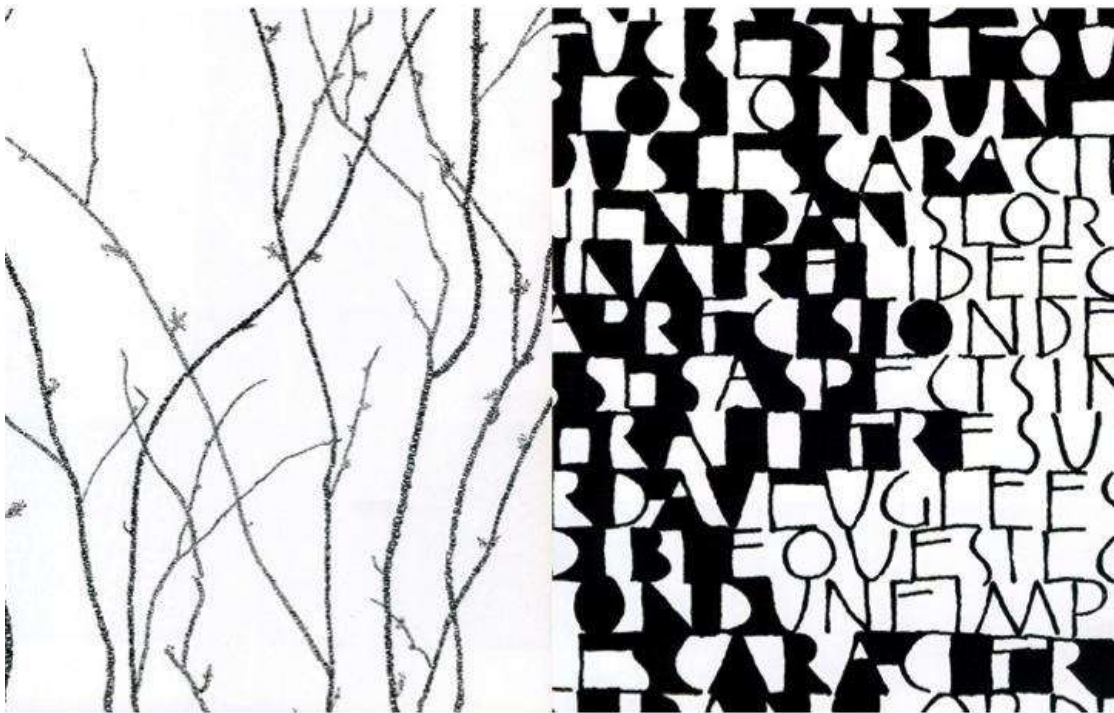
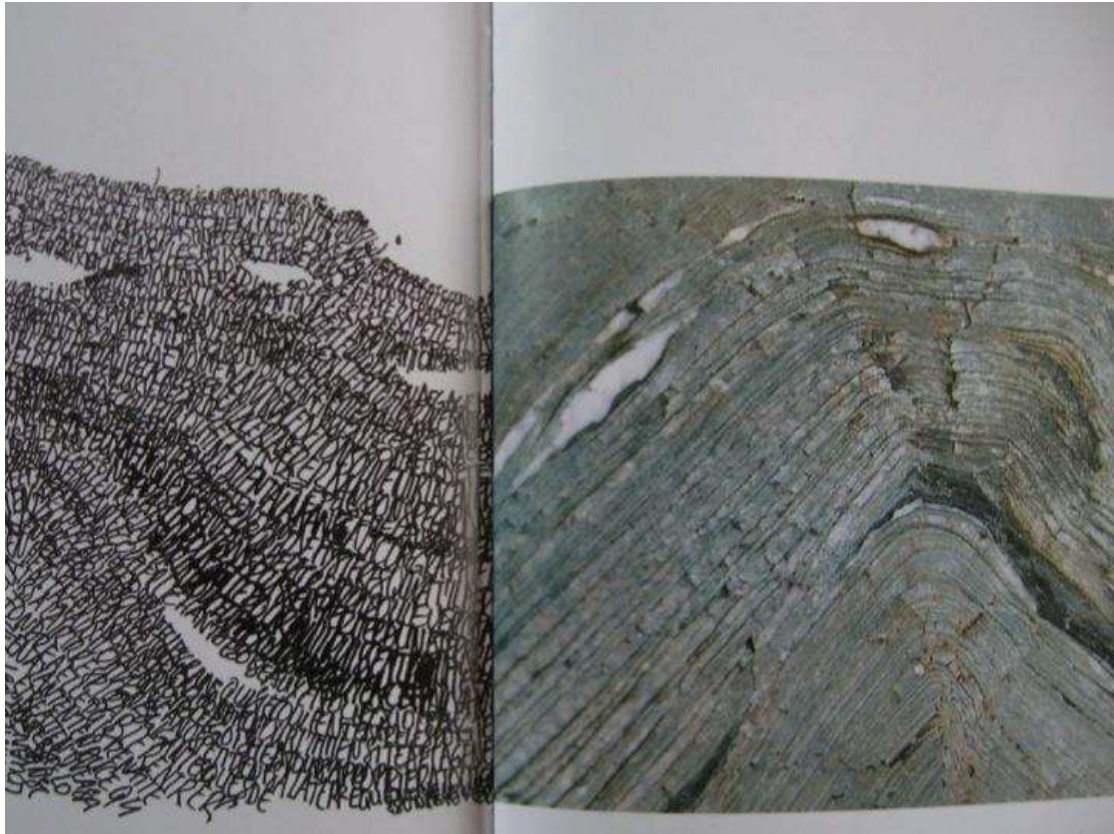












- [http://www.dailymotion.com/video/xlcx13\\_textures-d-ecritures-denise-lach-septembre-2011\\_creation](http://www.dailymotion.com/video/xlcx13_textures-d-ecritures-denise-lach-septembre-2011_creation)

