

Desafios 31

Cadernos de trans_ formação

julho de 2020

Um Exemplo de Ensino@Distância Saudável



José António Fundo

Ficha técnica

Direção: José Matias Alves

Autor: José António Fundo

Título: Um Exemplo de Ensino@Distância Saudável

Edição deste número: José Matias Alves

Composição: Francisco Martins

Local de edição: Rua Diogo Botelho,1327|4169-005|Porto | Portugal

Edição: Faculdade de Educação e Psicologia

Ano e mês: 2020, junho

ISSN: 2183-7406

Índice

Nota de apresentação	4
Um Exemplo de Ensino@Distância Saudável	5
Anexo I	12
Anexo 2	14
Anexo 3	16
Anexo 4	19
Anexo 5	21

Nota de apresentação

José Matias Alves

Dedicamos este caderno a uma *praxis* educativa pensada e praticada em tempos excepcionais de ensino a distância. E decidimos inscrevê-la num *Caderno de Transformação - Desafios* - porque ela ilustra bem o que deve ser (o que deveria ter sido) a prática educativa em tempos de emergência e de transmutação da ideia (e da forma) de escola.

Trata-se de uma pedagogia contextualizada que é acionada em nome da vida e não ignora as pessoas concretas e as suas circunstâncias de vida.

Uma pedagogia que rejeita a ideia do consumo e da massificação e antes apela para a implicação dos alunos e uma produção significativa. Uma pedagogia sensível que combate a distância com a personalização das aprendizagens. Uma pedagogia da confiança que acredita na capacidade criativa e libertadora dos sujeitos. Uma pedagogia da comunicação, da criação de laços e da proximidade.

Estas são as razões [e os sentimentos] que determinaram esta opção editorial. Parabéns ao seu autor, José António Fundo, meu brilhante aluno de mestrado em ciências da educação. E votos para que os leitores encontrem nestas palavras e nestas imagens os fios de Ariadne que nos permitam sair dos labirintos.

Um Exemplo de Ensino@Distância Saudável

José António Fundo

Porque a partilha é o mais importante na Educação, correndo o risco de vos revelar a minha evidente incompetência, [deixo aqui o caminho para espreitar e reutilizar as Propostas de Trabalho desenvolvidas para a disciplina de Educação Visual, do 3º ciclo, no regime de Ensino à Distância no Agrupamento de Escolas D. Afonso Sanches, em Vila do Conde.](#)

Antes de tudo o resto foi fundamental definir os objetivos da disciplina para este período especial.

Essa tarefa é tão mais importante quanto devemos perceber que o contexto não permite desenvolver todo o tipo de competências previstas, muito menos exigir a aprendizagem de conteúdos específicos que dependem de um acompanhamento e feedback presenciais, porque permanentes e em diálogo. As aulas por vídeo conferência reforçam, mais do que qualquer outra coisa, um modelo expositivo que na disciplina de Educação Visual tem uma utilidade e eficácia muito limitadas.

Tendo como guião o documento do Ministério da Educação sobre as [Aprendizagens Essenciais e sua articulação com o perfil do aluno para a Educação Visual](#), foi necessário fazer opções e apostar sobretudo em soluções onde o trabalho autónomo do aluno fosse fundamental. Cada proposta de trabalho deveria conduzir a uma experiência de resolução de um ou mais problemas de comunicação visual, onde fosse absolutamente fundamental fazer opções estéticas e de representação a implicar a comunicação de uma mensagem por meio de uma imagem desenhada. A interpretação do problema e a investigação em torno das possibilidades de solução do enunciado deveriam ser promovidas de modo muito simples pelo próprio enunciado.

Por outro lado cada proposta de trabalho ou enunciado teria de propor algo completamente novo ao aluno, algo que ligasse o contexto da pandemia e do isolamento social, ainda que de modo um pouco indireto ou leve, e uma prática de comunicação visual motivadora e inesperada. Tudo isto ligado pela proposta de construção de um discurso visual bastante pessoal e enraizado nas experiências e vivências pessoais do aluno.

Os Organizadores das Aprendizagens Essenciais para a Educação Visual são três:

- Apropriação e Reflexão;
- Interpretação e Comunicação;
- Experimentação e Criação.

Em todas as propostas estes três Organizadores/Domínios estão presentes. São convocados pelas experiências que se provocam. Quer pela investigação apoiada que propomos em cada um, com recurso a plataformas digitais de procura de imagens assentes em temas e formas, quer pela reflexão e interpretação pessoal que cada experiência exige.

Neste caso optou-se, de modo algo natural, pela rede social/aplicação Pinterest, pois permite a criação de álbuns dinâmicos com imagens e hiperligações que a própria aplicação interpreta e às quais vai acrescentado sugestões, criando um efeito de serendipidade.

Muito mais do que enunciar conteúdos a serem apreendidos deliberadamente pelo aluno, optou-se por atingir os objetivos pretendidos por meio da inteligência das propostas, deixando autonomia ao aluno para seguir o seu próprio caminho na exploração das soluções e no olhar para a realidade. Foi valorizada sempre a liberdade de pensar e de criar soluções novas.



As Áreas de Competências das Aprendizagens Essenciais privilegiadas para trabalhar neste contexto foram:

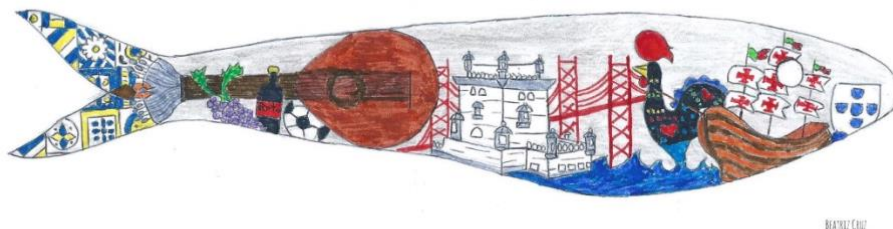
- Informação e comunicação
- Raciocínio e resolução de problemas
- Pensamento crítico e pensamento criativo

- Desenvolvimento pessoal e autonomia
- Sensibilidade estética e artística

As propostas foram desenvolvidas dentro de algumas *guidelines* básicas para este contexto específico de trabalho:

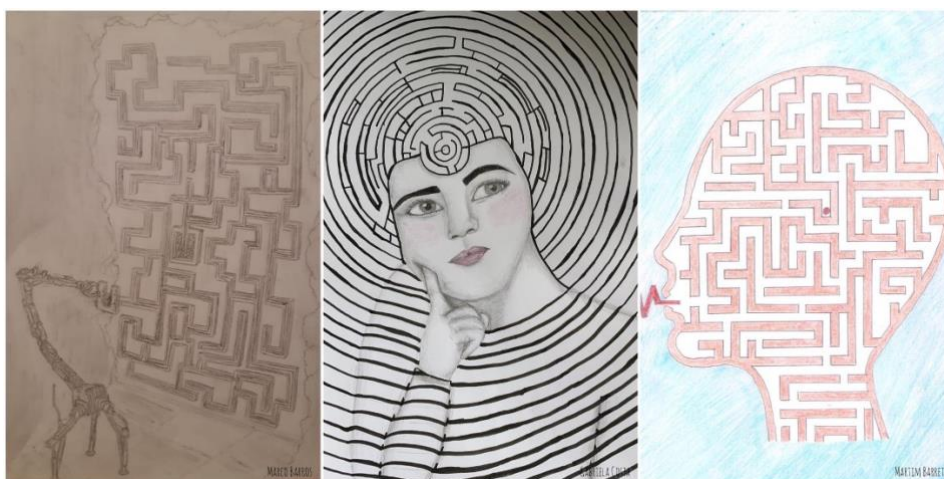
- Promover uma experiência de comunicação visual em vez de um exercício de virtuosismo artístico.
- Possuir elasticidade do grau de complexidade de modo a poder ser aplicada no 7º, 8º e 9º ano e permitir a todos explorar os seus diferentes estilos de comunicação e competências pessoais.
- Exigir o mínimo de recursos de hardware e software informático e o mínimo de tempo possível em frente ao ecrã de um computador.
- Exigir o mínimo possível de material de expressão plástica. Lápis, folha de papel e qualquer material para colorir, este último opcional.
- Trabalho individual de modo a não exigir aos alunos o uso de recursos informáticos e tempo na comunicação inter-pares.
- Tempo de execução previsto para uma hora de trabalho semanal. Uma proposta a cada duas semanas.

Em cada proposta lançada seguiram-se estas limitações, considerando que o Ensino à Distância nos apanhou de surpresa, sem ser possível preparar os alunos para as dificuldades e para os desafios de utilização de ferramentas de software específicas.



A escolarização digital possível de se fazer à distância é muito limitada e sobretudo é fortemente condicionada pelas carências de hardware e software que existem em casa dos alunos. Mesmo a ligação à internet é deficiente e de custo elevado.

Nas escolas portuguesas, apesar de algumas melhorias, não existem praticamente políticas de utilização de software open source e a preguiça intelectual das administrações promove ferramentas caras e ineficazes, quase sempre da Microsoft, que as famílias têm dificuldade em instalar de modo legal. A disciplina de Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) é, desde há anos e sem juízos críticos feitos seja por quem for na gestão, um fraco curso no Office da Microsoft e pouco mais. Essa problemática ficou mais evidente neste momento de necessidade urgente. Todos os alunos e professores ficaram dependentes de ferramentas digitais e da internet e ficamos a saber que vivemos no escuro. Ninguém sabe nada. O conhecimento da internet que os alunos têm é parco, distorcido e autodidata. O dos professores não é muito superior, se for.



A solução para implementar um modelo exequível implicava a distribuição de um enunciado em PDF por meio de um LMS (Learning Management System) de acesso simples e em browser, onde fosse possível e rápido inscrever os alunos, comunicar com eles e registar o feedback e a avaliação. A existência de uma app que permitisse o acesso fácil via telemóvel ou tablet seria importante. Apesar de ainda muito fracas, sobretudo para o papel de professor, as apps disponíveis para a maioria das soluções funcionam suficientemente bem para os alunos.

A plataforma escolhida por mim, mesmo que a escola e o departamento tenham franzido o sobrolho, foi o Google Classroom, uma vez que a todos os alunos da escola

foi atribuída uma conta de email institucional da Google. A escola optou pelo Microsoft Teams, sem que se saiba bem porquê, e pagou por uma ferramenta inferior a outras a que já tinha gratuitamente acesso no Google Suite. Ninguém na gestão da escola tinha sequer noção disto, mas acharam-se ainda assim competentes para escrever um guião para o funcionamento de um modelo de ensino online. Saiu dali um monstro gigante e feio, burocratizado, carregado de falhas, contradições e redundâncias que acabaram por aumentar o trabalho dos professores e saturar os alunos com demasiadas aulas ineficazes por vídeo conferência e um excesso de trabalho de casa. Criou-se o conceito absurdo de «aula assíncrona»

Rapidamente o modelo da escola se transformou numa terrível e temível ferramenta para vigiar o dia-a-dia dos alunos e os condenar ao trabalho de horas em frente a um ecrã, sem qualquer ponderação ou reflexão pedagógica.

Em cada proposta de Educação Visual, desenhada dentro deste plano, pretende-se promover uma experiência, um desafio aliciante e divertido. Não há respostas certas ou respostas erradas. Em cada uma há a procura de motivar todos os alunos a resolver o desafio. A simplicidade é propositada. A complexidade do trabalho de alguns alunos é inteiramente responsabilidade da sua vontade de fazer coisas fantásticas.

O feedback é sempre sincero e direto. Sem medo da resposta de volta. A valorizar o que foi feito, sem medo de dizer o que falta ou foi menos bom. A crítica negativa vem sempre num contexto em que se deixa claro que se acredita que é possível fazer melhor com simples ajustes, ou mesmo que se compreende as dificuldades, sobretudo as de tempo e motivação.

Para cada trabalho foi realizado um vídeo, distribuído posteriormente à data de entrega, e [publicado num canal no Youtube](#), em que revelo a minha interpretação e execução do enunciado. A publicação posterior acontece para os alunos não sentirem a tentação da cópia. Assim, em cada vídeo, podem perceber como funciona o meu processo criativo e de resolução de problemas. Esse processo repete-se em todos os projetos. É muito importante que os alunos interiorizem a ideia de processo faseado e de liberdade criativa dentro dos limites do enunciado.

A avaliação utilizada foi qualitativa. Sendo que se considera «BOM» que um aluno, em casa, no contexto de uma pandemia global e de disrupção da normalidade consiga encontrar em si motivação para atacar as propostas. Qualquer trabalho que cumpra

todas as condições expressas no enunciado e demonstre a dedicação do aluno recebe a menção de «MUITO BOM».

Ao longo de todo o processo do Ensino à Distância cerca de 61% dos alunos entregaram os seus trabalhos. 75% de alunos completaram a inscrição no Classroom. Sendo difícil dar um número certo os dados recolhidos pela escola davam cerca de 11% dos alunos do 3º ciclo com dificuldades de acesso à internet e/ou um computador. Lendo os números facilmente se pode concluir que menos de 5% dos alunos rejeitou os enunciados tendo todas as condições técnicas e logísticas para os fazer. Nenhum dos alunos que estão em regime de internato em instituições respondeu aos enunciados.

Em cada enunciado uma média de 70% dos trabalhos obteve uma menção de «Muito Bom», o que representa um grau de dedicação elevado na esmagadora maioria dos alunos que entregaram os trabalhos.

É mais fácil perceber e identificar o que não funciona em educação do que saber o que funciona. Não há receitas perfeitas. Podemos, com a informação que temos, bastante estudo, pensamento crítico e muita criatividade, desenvolver processos de trabalho mais eficazes. Para que funcione devemos em primeiro lugar definir com clareza os nossos objetivos.

Foi fundamental em todo este processo o diálogo entre professores e colegas de trabalho. A disciplina agiu de modo coordenado em todo o Agrupamento o que lhe deu força e sentido de orientação. Nunca se pretendeu, em momento algum, simular as atividades letivas normais. Essa foi uma das decisões mais acertadas, senão a mais importante e acertada de todas.

Os alunos, a sua evolução como seres humanos, a sua felicidade e a sua saúde mental estiveram no centro das nossas preocupações. Quando é assim está garantido o sucesso.

[Descarregue ou consulte as propostas neste link.](#)

Links:

Fundo, J.A., Propostas de Trabalho, <https://drive.google.com/drive/folders/1-B01zHqBwlGJh1X1dsKM-tNaBSYMAIc6>

ME, Aprendizagens Essenciais, 3º ciclo Educação Visual,
[https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens Essenciais/3 ciclo/educacao visual 3c ff.pdf](https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/3_ciclo/educacao_visual_3c_ff.pdf)

ME, Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória, Áreas de competências
(p.19)

[https://dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto Autonomia e Flexibilidade/perfil dos alunos.pdf](https://dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto_Autonomia_e_Flexibilidade/perfil_dos_alunos.pdf)

Fundo, J.A. Álbuns no Pinterest, <https://pinterest.com/jafundo>

Fundo, J.A. Canal do Youtube,
[https://dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto Autonomia e Flexibilidade/perfil dos alunos.pdf](https://dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto_Autonomia_e_Flexibilidade/perfil_dos_alunos.pdf)



Educação Visual 7º 8º 9º AEDAS@ON!

Prancha de Banda Desenhada

Resumo

Propomos que encares esta proposta como um jogo. Deves ser criativo no desenvolvimento das tuas ideias e esquecer o que consideras serem as tuas limitações. Todos conseguem fazer bem desde que se empenhem. Cada um faz bem à sua maneira. A dedicação vê-se.

Vais criar uma prancha de BD- Banda Desenhada, com 6 vinhetas. Para tal vais utilizar os materiais e os instrumentos de desenho que estiverem à tua disposição ou que entenderes utilizar. Segue as instruções fornecidas.

Material

1 régua, esquadro, 1 folha de papel de desenho A4, lápis HB e/ou B, borracha, afia, material para colorir.

Execução

1. Numa folha A4, desenha uma margem de 1cm. Divide a folha em seis partes iguais, correspondendo às 6 vinhetas necessárias à execução da BD.
2. Vamos seguir um roteiro/guião apresentado abaixo.. A narrativa resultante é de tipo visual, não necessita de textos, exceto se quiseres acrescentar.
3. O resultado final deve ser uma página (prancha) de Banda Desenhada, pintada e de fácil interpretação. Aplica os materiais utilizando a sua linguagem própria. Vê os exemplos e pensa num género de desenho antes de começares a desenhar.
4. Não é um projeto para bons desenhadores. É um projeto para contares bem uma história com os teus desenhos.
5. O resultado do projeto será submetido no Google Classroom ou onde indicado até ao dia **24 de abril**. (<https://classroom.google.com/>)

Guião

O Programa Apollo foi um conjunto de missões espaciais coordenadas pela NASA (agência espacial dos Estados Unidos da América) entre 1961 e 1972 com o objetivo de colocar o homem na Lua. O projeto teve o seu momento mais emblemático na a aterragem da nave Apollo 11, no solo lunar, em 20 de julho de 1969. O sonho de atingir a Lua representava uma ambição humana antiga, ficcionada por muitos autores (cf. "De la Terre à la Lune", de 1865, Júlio Verne, onde um canhão gigante é usado como mecanismo de propulsão), mas tornada possível no século XX, em resultado do avanço tecnológico e científico quer no domínio da aeronáutica, quer no da computação automática. (in wikipedia- https://pt.wikipedia.org/wiki/Programa_Apollo)

Vinheta 1 – Uma nave tripulada está prestes a descolar;

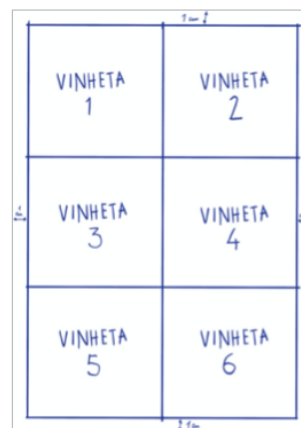
Vinheta 2 – A nave viaja pelo espaço;

Vinheta 3 – A nave aterra na lua;

Vinheta 4 – A nave está parada no território lunar;

Vinheta 5 – O astronauta desce da nave;

Vinheta 6 – O astronauta está só na imensidão da vasta superfície lunar.



Avaliação

Deves ser criativo no desenvolvimento das tuas ideias e esquecer o que consideras serem as tuas limitações. Todos conseguem fazer bem desde que se empenhem. Cada um faz bem à sua maneira. A dedicação vê-se. Neste modelo AEDAS@ON! a avaliação será qualitativa. Tenta atingir estes objetivos.

Objetivos:

1. Cumprir as regras do enunciado e completar as seis vinhetas.
2. A narrativa deve ser fácil de perceber.
3. O trabalho traduz empenho e dedicação.
4. Diverte-te.



Educação Visual 7º 8º 9º AEDAS@ON!

Desenha um Labirinto

Resumo

Propomos mais uma vez que encares esta proposta como um jogo. Deves ser criativo no desenvolvimento das tuas ideias e esquecer o que consideras serem as tuas limitações. Todos conseguem fazer bem desde que se empenhem. Cada um faz bem à sua maneira. A dedicação vê-se.

Vais criar e desenhar um Labirinto. Queremos que imagines uma história, um caminho, uma busca, uma aventura que leve alguém à procura de um objetivo. Vamos ver uma coleção de labirintos que partilhamos contigo e depois vais criar o teu. Complexo ou simples. Geométrico ou irregular, ou tudo ao mesmo tempo. Cada um desenha o Labirinto que lhe passa pela cabeça.

Material

1 folha de papel de desenho A4, lápis HB e/ou B, borracha, afia, material para colorir, e tudo o mais que te lembres de utilizar

Execução

1. Antes de começares vais ver este [album de imagens no Pinterest](https://www.pinterest.pt/jafundo/labirintos/). Procura o que te interessa, o que gostas mais. (<https://www.pinterest.pt/jafundo/labirintos/>)
2. Agora vais imaginar a tua história ou o teu cenário. Escreve-os numa folha de papel qualquer. Para não te esqueceres. Anota todas as tuas ideias e cenários para o labirinto. Anota também as ideias de que gostaste mais no álbum que viste.
3. Numa folha de papel A4 ou A3 vais desenhar o teu Labirinto. Começa com traços leves do lápis para facilmente corrigires e só depois de terminado o esboço usas um traço mais carregado para finalizar.

4. Agora que acabaste o desenho podes colorir o trabalho com o material que entenderes. Se não tiveres material para colorir podes usar o lápis para fazer tons de cinzento ou, por exemplo, esferográficas para dar cor ou misturares vários materiais diferentes.
5. Não é um projeto para bons desenhadores. É mais um projeto para contares bem uma história com os teus desenhos e fazeres um jogo divertido para os outros resolverem.
6. O trabalho será entregue no Google Classroom ou onde indicado até ao dia **8 de Maio**, prevendo 50 minutos para 7º e 8º e 100 minutos no 9º ano, de trabalho semanal
7. O 9º ano terá ao mesmo tempo, na semana de 4 a 8 de Maio, um questionário divertido de inteligência visual para resolver. Sem sustos ou medos. É um desafio!

Avaliação

Deves ser criativo no desenvolvimento das tuas ideias e esquecer o que consideras serem as tuas limitações. Todos conseguem fazer bem desde que se empenhem. Cada um faz bem à sua maneira. A dedicação vê-se. Tenta atingir estes objetivos.

Objetivos práticos e Descritores da Avaliação

1. Cumprir as regras do enunciado e completar ao trabalho.
2. A história ou o cenário escolhido devem ser perceptíveis (de entendimento imediato).
3. O Labirinto deve traduzir um grau de complexidade aliciante. Desafia-te.
4. O Labirinto deve ser possível de resolver.
5. Diverte-te a executar este trabalho.

Não Entregou: O aluno não realizou ou não entregou o trabalho na plataforma dentro do prazo.

Suficiente: O aluno executou um trabalho suficiente. Um trabalho de fraca qualidade ou incompleto que obedece pouco ao pedido no enunciado.

Bom: O aluno executou um Bom trabalho, que respeita o enunciado e cumpre a maioria do que foi pedido. Demonstra alguma capacidade crítica na análise e execução do enunciado.

Muito Bom: O aluno executou um trabalho Muito Bom, que respeita de forma exemplar todas as exigências do enunciado, demonstra capacidade crítica e competências artísticas e estéticas.



Educação Visual 7º 8º 9º

Receita ilustrada

AEDAS@ON!

Resumo

Propomos mais uma vez que encares esta proposta como um desafio. Criatividade e coragem para esquecer o que julgas serem as tuas limitações. Os melhores trabalhos são fruto de dedicação e amor. O talento é a nossa capacidade para nos dedicarmos a uma tarefa.

Vais ilustrar uma receita. Ilustrar uma receita é como contar uma história. Cada passo, em vez de uma fotografia, tem um desenho. Parece difícil e é. Não é difícil de desenhar. É sobretudo difícil não comer nada enquanto estamos a fazer este trabalho. Não te preocupes. Damos-te aqui algumas receitas ou podes usar uma da tua escolha para o trabalho.

Material

1 folha de papel de desenho A4, lápis HB e/ou B, borracha, afia, material para colorir, e tudo o mais que te lembres de utilizar

Execução

1. Antes de começares vais ver este [album de imagens no Pinterest](https://www.pinterest.pt/jafundo/receitas-ilustradas/). Procura o que te interessa como estilo de desenho e organização da folha.
(<https://www.pinterest.pt/jafundo/receitas-ilustradas/>)
2. Vais dividir a receita em partes. Queremos entre 5 e 8 pequenos desenhos. Escolhe os momentos essenciais. Os ingredientes, no início. A receita pronta, no fim. Os passos intermédios mais importantes pelo meio. Faz um guião - A lista das ilustrações.
3. Pesquisa e investiga os ingredientes e os processos para veres o que terás de desenhar. Esta fase é fundamental.
4. Numa folha de papel A4 ou A3 planifica o modo como os desenhos vão estar dispostos. A sequência tem de ser facilmente entendida e deve haver espaço para a descrição que aparece como uma legenda da imagem. A folha toda é a receita e é uma história.

5. Começa com traços leves do lápis para facilmente corrigires o que não gostas e só depois de terminado o esboço usas um traço mais carregado para finalizar. Usa algum cuidado na escrita das legendas. Devem ser bem legíveis.
6. Agora que acabaste os desenhos podes colorir o trabalho com o material que entenderes. Se não tiveres material para colorir podes usar o lápis para fazer tons de cinzento ou, por exemplo, esferográficas para dar cor ou misturares vários materiais diferentes.
7. É mais um projeto para contares bem uma história com os teus desenhos. Faz da folha toda uma ilustração. Tal como os exemplos do Pinterest. Testa em casa para ver se todos entendem a receita.
8. O trabalho será entregue no Google Classroom ou onde indicado até ao dia **22 de Maio**, prevendo 50 minutos para 7º e 8º e 100 minutos no 9º ano, de trabalho semanal

Avaliação

Deves ser criativo no desenvolvimento das tuas ideias e esquecer o que consideras serem as tuas limitações. Todos conseguem fazer bem desde que se empenhem. Cada um faz bem à sua maneira. A dedicação vê-se. Tenta atingir estes objetivos.

Objetivos práticos e Descritores da Avaliação

1. Cumprir as regras do enunciado e completar o trabalho.
2. A receita e a sequência de tarefas devem ser perceptíveis (de entendimento imediato).
3. Deves fazer entre 5 e 8 desenhos. Desafia-te.
4. Deve ser uma receita real. Uma das dadas ou uma escolhida por ti.
5. Diverte-te a executar este trabalho.

Não Entregou: O aluno não realizou ou não entregou o trabalho na plataforma dentro do prazo.

Suficiente: O aluno executou um trabalho suficiente. Um trabalho de fraca qualidade ou incompleto que obedece pouco ao pedido no enunciado.

Bom: O aluno executou um Bom trabalho, que respeita o enunciado e cumpre a maioria do que foi pedido. Demonstra alguma capacidade crítica na análise e execução do enunciado.

Muito Bom: O aluno executou um trabalho Muito Bom, que respeita de forma exemplar todas as exigências do enunciado, demonstra capacidade crítica e competências artísticas e estéticas.

Podes escolher uma das receitas seguintes ou escolher uma a teu gosto.

BRIOCHES

Ingredientes:

- farinha - 200g
- açúcar - 3 colheres de sopa
- sal
- leite - 3 colheres de sopa
- manteiga - 100g
- ovos - 2 unidades
- fermento de padeiro - 15g

Num recipiente mistura o fermento, 3 colheres de leite morno, 3 colheres de açúcar e de sal. Coloca a farinha numa tigela grande, rega com a mistura e mexe sempre no meio. Junta os ovos, previamente batidos. Mistura tudo muito bem. Adiciona a manteiga amolecida. Bate. Cobre a tigela com um pano húmido e deixa a massa levedar durante 2 horas num local de temperatura temperada. Deita a massa em forminhas devidamente untadas com manteiga. Leva-as ao forno a 180° durante 20 minutos.

Mousse de chocolate

Ingredientes:

- chocolate 100g
- ovos - 4 unidades
- açúcar - 100g
- natas - 0,1l

Derrete o chocolate em banho-maria. Bate 4 gemas de ovos com o açúcar. Guarda as claras num outro recipiente. Junta as natas com o chocolate e mexe muito bem. Bate as claras em castelo bem firme. Junta as claras em castelo ao chocolate e mistura-as delicadamente. Deixa repousar a *mousse* no frigorífico

Anexo 4



AGRUPAMENTO DE ESCOLAS
D. AFONSO SANCHES
VIA DO GONDI

Educação Visual 7º 8º 9º

AEDAS@ON!

Laboratório de Genética

VAMOS MISTURAR O ADN DOS ANIMAIS

A ilha do Doutor Moreau *A partir de uma história de H.G.Wells*

O Doutor Moreau é um cientista maluco, que vive numa ilha remota. Dedica-se a complicadas e proibidas experiências genéticas onde tenta misturar animais selvagens com seres humanos. Tu és o seu assistente e aprendiz e tens uma tarefa para cumprir, dada pelo teu mestre, o Doutor Moreau.

Estás à altura?

Como Fazer?

Escreve o teu e-mail da escola num papel

54321@aedas.edu.pt

O penúltimo algarismo do teu e-mail corresponde à coluna A

O último algarismo do teu e-mail corresponde à coluna B

54321@aedas.edu.pt

Procura os animais correspondentes a cada número em cada coluna. Neste caso seria Cão + Crocodilo.

	A	B
0	Vaca/Boi	Tucano
1	Porco	Crocodilo
2	Cão	Sapo/Rã
3	Tigre	Aranha
4	Cabra	Caracol

	A	B
5	Morcego	Abelha
6	Elefante	Galinha/Galo
7	Leão	Pinguim
8	Zebra	Sardinha
9	Rinoceronte	Polvo

Material

1 folha de papel de desenho A4, lápis HB e/ou B, borracha, afia, material para colorir.

Execução

1. Antes de começares visita [este álbum do Pinterest](https://pin.it/3QCI3Kg) com alguns desenho de animais híbridos (animais misturados com outros animais diferentes) <https://pin.it/3QCI3Kg>
2. Procura imagens de cada um dos animais que te saíram na lista. Começa a imaginar o desenho.
3. Numa folha A3 ou A4 faz um esboço a lápis, traço leve, e explora as possibilidades de combinação entre os dois: Qual deles vai ser a cabeça, de quem serão as patas, a cauda, etc...
4. Terminaste o teu esboço e agora vais, com o lápis, fazer um traço mais carregado e definitivo.
5. Juntamente com o desenho do Animal Híbrido que criaste deves desenhar um cenário que será os seu habitat. O sítio onde ele vive. Pinta tudo a gosto com os materiais que tiveres à mão.
6. O trabalho será entregue no Google Classroom ou onde indicado até ao dia **5 de junho**, prevendo 50 minutos para 7º e 8º e 100 minutos no 9º ano, de trabalho semanal

Avaliação

Deves ser criativo no desenvolvimento das tuas ideias e esquecer o que consideras serem as tuas limitações. Todos conseguem fazer bem desde que se empenhem. Cada um faz bem à sua maneira. A dedicação vê-se. Tenta atingir estes objetivos.

Objetivos práticos e Descritores da Avaliação:

1. Cumprir as regras do enunciado e completar ao trabalho.
2. Deve perceber-se quais são os animais envolvidos no desenho.
3. A folha deve estar bem ocupada com o animal e deve ser visível o seu habitat.
4. Diverte-te a executar este trabalho.

Não Entregou: O aluno não realizou ou não entregou o trabalho na plataforma dentro do prazo.

Suficiente: Um trabalho de pouca qualidade ou incompleto que não obedece ao pedido no enunciado.

Bom: O aluno executou um trabalho que respeita o enunciado e cumpre a maioria do que foi pedido. Demonstra alguma capacidade crítica na análise e execução do enunciado.

Muito Bom: O aluno executou um trabalho que respeita de forma exemplar todas as exigências do enunciado, demonstra capacidade crítica e competências artísticas e estéticas.

Educação Visual 7º 8º 9º AEDAS@ON!

Sardinha de Stº António

Resumo

Esta é mais uma proposta para te divertires com a Educação Visual. Não há o certo, nem o errado. Apenas existem os trabalhos realizados com paixão e os outros, despachados sem amor. A alegria de fazer um trabalho é o que lhe dá qualidade. Procura, dentro de ti, a alegria natural de enfrentar este desafio sem preconceitos, apenas pela diversão e emoção de fazeres algo teu, único.

Estamos em época dos Santos Populares e estamos todos proibidos de os festejar. Mas há alternativas. Vais ilustrar uma sardinha. Não, não é uma sardinha verdadeira. É um desenho de uma sardinha. Vais criar a tua sardinha. A sardinha que te representa, quem tu és, de onde vens, para onde vais. Tal e qual o concurso que a cidade de Lisboa organiza todos os anos.

Material

1 folha de papel de desenho A4, lápis HB e/ou B, borracha, afia, material para colorir, e tudo o mais que te lembres de utilizar

Execução

1. Antes de começares vais ver este [album de imagens no Pinterest](https://www.pinterest.pt/jafundo/sardinhas-ilustradas-illustrated-sardines/). Procura o que te interessa como estilo de desenho e organização da folha.
(<https://www.pinterest.pt/jafundo/sardinhas-ilustradas-illustrated-sardines/>)
2. Numa folha A4 na horizontal desenha a sardinha conforme a imagem que vem neste enunciado (Fig.1).
3. Depois de investigares o trabalho de outros artistas e de desenhares o contorno da sardinha pensas num tema para a tua sardinha. Algo teu.
4. Ilustra a lápis e com qualquer meio para colorir à tua disposição a tua sardinha.
5. É um projeto para usares a decoração e a sardinha para falar um pouco de ti, da tua vida e da tua cultura, através a ilustração decorativa.

6. O trabalho será entregue no Google Classroom ou onde indicado até ao dia **19 de junho**, prevendo 50 minutos para 7º e 8º e 100 minutos no 9º ano, de trabalho semanal

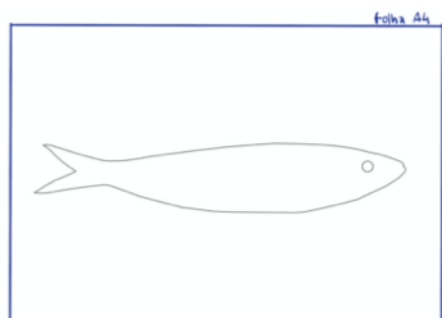


Fig.1

Avaliação

Deves ser criativo no desenvolvimento das tuas ideias e esquecer o que consideras serem as tuas limitações. Todos conseguem fazer bem desde que se empenhem. Cada um faz bem à sua maneira. A dedicação vê-se. Tenta atingir estes objetivos.

Objetivos práticos e Descritores da Avaliação

1. Cumprir as regras do enunciado e completar ao trabalho.
2. A Sardinha deve ocupar o espaço da folha igual ao da Fig.1
3. O contorno da Sardinha deve ser semelhante ao da Fig.1
4. O desenho do contorno da Sardinha sozinho, sem qualquer decoração, não é considerado suficiente
5. Diverte-te a executar este trabalho.

Não Entregou: O aluno não realizou ou não entregou o trabalho na plataforma dentro do prazo.

Suficiente: O aluno executou um trabalho suficiente. Um trabalho de fraca qualidade ou incompleto que obedece pouco ao pedido no enunciado.

Bom: O aluno executou um Bom trabalho, que respeita o enunciado e cumpre a maioria do que foi pedido. Demonstra alguma capacidade crítica na análise e execução do enunciado.

Muito Bom: O aluno executou um trabalho Muito Bom, que respeita de forma exemplar todas as exigências do enunciado, demonstra capacidade crítica e competências artísticas e estéticas.

