



**Universidade Católica Portuguesa
Centro Regional de Braga**

**Promoção de competências empreendedoras no contexto
de ensino-aprendizagem das artes visuais**

Relatório de Estágio apresentado à
Universidade Católica Portuguesa para
obtenção do grau de mestre em **Ensino de
Artes Visuais no 3º Ciclo e no Ensino
Secundário**

Joana Esmeralda Antunes Vieira



FACULDADE DE FILOSOFIA
JUNHO 2014



Universidade Católica Portuguesa Centro Regional de Braga

Promoção de competências empreendedoras no contexto de ensino-aprendizagem das artes visuais

**Local de Estágio: Escola Secundária D.
Maria II, Braga**

Relatório de Estágio apresentado à
Universidade Católica Portuguesa para
obtenção do grau de mestre em **Ensino de
Artes Visuais no 3º Ciclo e no Ensino
Secundário**

Joana Esmeralda Antunes Vieira

Sob a Orientação de Prof.^a Doutora **Maria Helena
Cardoso Palhinha**

Supervisão de Prof.^a Doutora **Sophia Thenaisie
Coelho**



FACULDADE DE FILOSOFIA
JUNHO 2014

Agradecimentos

À Professora Doutora Maria Helena Cardoso Palhinha, orientadora da dissertação, agradeço o apoio incansável na revisão da tese, as críticas e opiniões, o contributo científico e a responsabilidade partilhada na construção da tese. Agradeço também a confiança que depositou em mim desde o início do mestrado. Acima de tudo ofereço um grande agradecimento por ter estimulado o meu interesse pelo conhecimento e pela vida académica.

Um agradecimento especial aos meus pais José e Matilde, aos meus irmãos Mariana e Ricardo, e ao Nuno, por lhes ter roubado tempo de descanso. A eles agradeço as conversas, o apoio e a atenção.

Um agradecimento às colegas de mestrado e de estágio Rute e Natércia, à Professora Sofia Thenasie, ao Professor Jorge Inácio, professor cooperante da Escola Secundária D. Maria II, e também aos alunos do 3TAG (2012/2013) que, preenchendo os questionários e participando nas atividades e projetos escolares, contribuíram para a realização deste estudo.

Um agradecimento aos restantes amigos, colegas de trabalho e de estudo e professores, por me incentivarem e acreditarem na utilidade e objetivos deste trabalho.

Resumo

A promoção de competências empreendedoras apresenta-se como um assunto debatido no panorama da educação contemporânea. O Projeto de Educação para o Empreendedorismo, editado em 2007 pela Direção Geral de Inovação e Desenvolvimento Curricular, apresenta-se sob a forma de um Guião de Promoção do Empreendedorismo na Escola, proporcionando linhas orientadoras, conceitos e visões que adotamos, adaptando à realidade pedagógica com que nos deparamos.

O estudo do empreendedorismo e das competências chave para o seu desenvolvimento no contexto escolar, da sua potencialidade no ensino artístico e secundário, e da metodologia de eleição para a sua promoção – a pedagogia de projeto – culminou com a construção de um modelo de intervenção pedagógica (MIP) que teve como objetivo a promoção das competências empreendedoras no contexto de ensino-aprendizagem das artes visuais. Para contribuir para o esclarecimento empírico sobre o desenvolvimento das competências empreendedoras por parte dos alunos no quadro da nossa intervenção pedagógica, foi construído um quadro de indicadores de competências, e um conjunto de grelhas de observação e recolha de dados utilizadas na análise da nossa intervenção pedagógica.

Palavras-chave: Artes visuais, ensino, aprendizagem, competências, empreendedorismo, projeto

Abstract

The promotion of entrepreneurial skills is presented as a subject discussed in the panorama of contemporary education. The Education Project for Entrepreneurship edited in 2007 by the General Directorate for Innovation and Curriculum Development presents itself in the form of a Promotion of Entrepreneurship Script for Schools providing guidelines, concepts and visions we adopt, adapting to the pedagogical reality we face.

The study of entrepreneurship and the key skills to their development in the school context, their potential in secondary art education, and the methodology of choice for its promotion – the pedagogy of projects – culminated in the construction of a model of pedagogical intervention (MPI) in order to promote entrepreneurial skills in the context of teaching and learning of visual arts. To contribute to the empirical insight about the development of entrepreneurial skills amongst the students, we built a framework of indicator of competence, and a set of scales for observation of pre and post MPI data.

Keywords: Visual arts, teaching, learning, skills, entrepreneurship, project

Índice

INTRODUÇÃO	1
PARTE 1: ENQUADRAMENTO TEÓRICO.....	4
CAPÍTULO 1: CONCEITO DE EMPREENDEDORISMO	5
1.1. A origem do conceito de empreendedorismo.....	5
1.2. Empreendedorismo, Espírito empresarial, Administração, Capitalismo.....	7
1.3. Os empreendedores nascem ou fazem-se?	9
CAPÍTULO 2: EMPREENDEDORISMO - UMA COMPETÊNCIA ESSENCIAL PARA O CRESCIMENTO ECONÓMICO, O EMPREGO E A REALIZAÇÃO PESSOAL	10
CAPÍTULO 4: A EDUCAÇÃO PARA AS COMPETÊNCIAS	14
CAPÍTULO 5: COMPETÊNCIAS CHAVE PARA PROMOÇÃO DO EMPREENDEDORISMO	17
CAPÍTULO 6: EDUCAÇÃO PARA O EMPREENDEDORISMO NO ENSINO ARTÍSTICO 	20
CAPÍTULO 7: OS MÉTODOS DE TRABALHO BASEADOS EM PROJETO E A PROMOÇÃO DE COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS	24
7.1. Os métodos de trabalho baseados no projeto e a promoção de competências empreendedoras no desenho	27
PARTE 2: TRABALHO EMPÍRICO.....	29
CAPÍTULO 1: CARATERIZAÇÃO DO CONTEXTO DA INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA 	30
1.1. Caraterização do grupo-alvo (turma).....	30
1.2. A Escola	32
1.3. Os espaços letivos.....	33
1.4. Caraterização da disciplina de Desenho e Comunicação Visual do Curso Profissional de Técnico de Artes Gráficas	35
CAPÍTULO 2- MODELO DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA (MIP).....	37
2.1. Calendário do Modelo de Intervenção Pedagógica.....	40
2.2. Projetos e Atividades	41
2.3. Modelo de intervenção Pedagógica: descritivo das ações potenciadoras e bloqueadoras	49

CAPÍTULO 3: Avaliação e validação do Modelo de Intervenção Pedagógica	67
3.1. Instrumentos de recolha de dados.....	67
3.2. Grelhas de observação: Critérios e Indicadores de competências empreendedoras	89
CAPÍTULO 4: Apresentação dos resultados	101
4.1. Grelhas de observação com a totalidade dos resultados: dados sob observação direta e dados sob observação indireta.....	102
4.2. Resultados registados sob observação indireta.....	107
CONCLUSÕES.....	110
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	117
Documentos impressos	117
Documentos eletrónicos	119
ANEXOS.....	I
ANEXO 1	II
ANEXO 3	V
ANEXO 4	VII
ANEXO 5	XII
ANEXO 6	XVI
ANEXO 7	XXIII
ANEXO 8	XXVI
ANEXO 9	XLIII

Lista de imagens

Imagem 1: Fotografia do interior da sala de desenho 2. Autor: Joana Vieira. Data: 2013

Imagem 2 e 3: Fotografias do interior da sala de oficina de artes. Autor: Joana Vieira. Data: 2013

Imagens 4, 5, 6 e 7: Alunos do 3TAG participam no Workshop de Empreendedorismo Criativo no CAAA de Guimarães, a 21 de Novembro de 2012. Os alunos criam e expõem as suas ideias de negócio.

Imagens 8 a 14: Trabalhos dos alunos do 3TAG durante o Projeto 1 da MIP: esboços e desenho vetorial. Os alunos definiram o sua atividade profissional e depois desenvolveram o projeto do seu cartão de visita desde os esboços iniciais, ao desenho vetorial e memória descritiva.

Imagens 15 a 24: Trabalhos dos alunos do 3TAG durante o Projeto 2 da MIP: criação de portfólio artístico virtual no *facebook* e desenho dos autorretratos em aguarela. Os trabalhos são apresentados na sequência temporal em que foram realizados: primeiro o Portfólio Virtual, seguido das várias etapas que levam ao autorretrato final em aguarela.

Imagens 25 a 28: Exposição dos trabalhos dos alunos do 3TAG , realizados durante o Projeto 2 da MIP, na Semana da Escola que ocorre em simultâneo com a Feira das Profissões da mesma. A exposição, intitulada “Visto a minha própria camisola- construo o meu próprio futuro” apresenta os autorretratos dos alunos de uma forma diferente, num local de passagem muito utilizado pelos alunos e visitantes da escola.

Imagem 29: Um grupo de alunos defende a sua ideia de negócio.

Imagem 30: Cartões de visita realizados pelo aluno B.

Imagem 31: Portfólio virtual da aluna M.

Imagem 32: Primeiro esboço da aluna X.

Imagem 33: Segundo esboço da aluna X.

Imagem 34: Desenho de autorretrato em aguarela do aluno J.

Imagem 35: Trabalho do aluno H (entregue antes da avaliação dos trabalhos perante a turma).

Imagem 36: Trabalho do aluno H (entregue após avaliação perante a turma).

Imagens 37 e 38- Esboços para os cartões de visita.

Imagem 39: Esboço do aluno F (inicial).

Imagem 40: Esboço do aluno F (final).

Imagem 41: Cartão de visita da aluna C. Este

Imagem 42- Um dos diapositivos apresentados onde damos exemplos de cartões de visita não tradicionais.

Imagem 43: Fotografia de uma aluna.

Imagem 44: Desenho em aguarela de uma aluna.

Imagem 45: Desenho em aguarela.

Imagens 46 e 47- Fotografias dos alunos do 3TAG durante a Semana da Escola. Os alunos mostram os trabalhos realizados aos alunos do 3º ciclo e aos restantes professores da escola.

Lista de grelhas

Grelha 1-Grelha de recolha de dados pré-MIP.

Grelha 2- Grelha de recolha de dados durante e post-MIP.

Grelha 3-Grelha de recolha de dados pré-MIP preenchida.

Grelha 4- Grelha de recolha de dados durante e post-MIP preenchida.

Grelha 5- Grelha de análise de dados- evolução/ não evolução dos alunos.

Lista de quadros

Quadro I: Quadro com indicação das ações bloqueadoras e potenciadoras segundo o PNEE, e com indicação das ações bloqueadoras e potenciadoras ao desenvolvimento de competências empreendedoras, no contexto de ensino-aprendizagem ocorrido durante a aplicação do nosso MIP.

Quadro II- Quadro de indicadores de competências. Quadro elaborado a partir da leitura do Projeto Nacional de Educação para o empreendedorismo (DGIDC, 2007: 24-26). A partir deste quadro, construímos uma grelha para a turma, de forma a relacionar os critérios (aqui numerados de 1 a 6) com os indicadores de empreendedorismo ou não empreendedorismo descritos por baixo de cada critério.

Lista de calendários

Calendário 1- Modelo de intervenção pedagógico

Calendário 2- Instrumentos de recolha de dados

INTRODUÇÃO

Para formar empreendedores, e enquanto professores, teremos de dotar os alunos de competências empreendedoras, podendo estas ser exploradas desde o ensino secundário.

Se a questão em análise neste trabalho não é de índole propriamente económica, um facto que detetámos na prática pedagógica foi que os alunos do ensino secundário, neste caso os alunos do 11º do curso de artes gráficas, se mostravam mais interessados e ativos quando lhes falávamos da inserção no mercado de trabalho e na possibilidade de terem uma vida ‘melhor’ (social e economicamente) se se aplicassem na escola. Quisemos partir deste interesse dos alunos, para resolver alguns dos seus problemas de aprendizagem, e para promover competências empreendedoras.

Para o nosso trabalho, subordinado ao tema da “promoção de competências empreendedoras no contexto ensino-aprendizagem das artes visuais”, interessou-nos o cruzamento com o conceito de ensino, particularmente com o ensino das artes. Ou seja, onde e como é que uma definição de empreendedorismo se cruza com os objetivos do ensino? Sobrepondo os conceitos, coincidem as questões humanas - o homem que é educado para ser empreendedor - e também o facto de ambos incluírem como objetivo a “competitividade económica”, isto é, em que a educação reflete-se na qualidade de vida coletiva e particular de cada cidadão. Salientamos, assim, também a confluência entre as dinâmicas económico-sociais e as educativas, muito importantes, porque se assim não o fosse, porque gastariam as nações e os pais tantas verbas para a educação? Nos próximos capítulos abordaremos o conceito de empreendedorismo, os fatores de desenvolvimento económico e emprego, a abordagem do ensino pelas competências, a relação do empreendedorismo com o ensino artístico e os métodos de trabalho baseados em projeto.

O nosso estudo surgiu, essencialmente, com o mote de melhorar a capacidade de inserção na vida ativa dos estudantes - um pequeno grupo constituinte dos recursos humanos ativos do futuro - através de uma metodologia que os motivasse e lhes potenciasse o desenvolvimento de competências empreendedoras, que esperamos que

lhes fossem úteis para o futuro. De facto, vivemos num tempo em que há um menor crescimento económico no país, maior desemprego e em que é difícil ter uma ocupação profissional duradoura. Neste sentido, destacamos a importância de promover uma educação e uma cultura mais orientadas para o empreendedorismo, e de criar um ambiente na escola favorável ao desenvolvimento de ideias de negócios e de trabalho por conta própria. Estas podem ser alternativas ao desemprego para os atuais estudantes. No presente trabalho, as atividades empreendedoras foram sobretudo correlacionadas com as atividades por conta própria, e como se trata de um estudo com intervenção pedagógica, não pretendemos uma imediata inserção dos alunos na população ativa, de forma a descurar o ensino. Intervimos sim, ao nível da educação e do ensino-aprendizagem, sem que o empreendedorismo signifique deixar a escola. Neste sentido, sempre que nos referimos à criação de empresas no contexto pedagógico, estamos a intervir no desenvolvimento de competências e na motivação empreendedora para a criação das mesmas, e não necessariamente a uma criação real de empresas. Admitindo as limitações da equivalência do conceito de empreendedor ao conceito de trabalhador por conta própria, utilizamos esta equivalência na investigação desenvolvida neste trabalho, beneficiando da disponibilidade de informações de ambos os conceitos.

Um problema detetado no início da prática pedagógica foi que os alunos aparentam ter pouca confiança nas suas criações artísticas, principalmente aqueles que desenvolvem menos estudos ou desenhos. Mostram pouca auto-estima e manifestam desmotivação pela generalidade dos assuntos do curso. Pretendemos contrariar este comportamento, partindo da sua motivação de inserção no mundo de trabalho.

Procuramos “acionar” esta ‘energia’ que os alunos apresentam para trabalhar, levando a cabo uma metodologia de intervenção pedagógica que utilizasse as metodologias de trabalho baseadas em projeto, como motor de arranque. De facto, é nossa convicção que este método pedagógico, aplicado ao domínio do ensino artístico, pode gerar e desenvolver competências empreendedoras. Sendo que o ensino das artes visuais muitas vezes privilegia, pela sua especificidade, o recurso a projetos como meio para a aprendizagem dos conteúdos das suas disciplinas - sejam arte, pintura, escultura, arquitetura, design, ou outras – este é um caminho particularmente interessante de desenvolvimento de competências empreendedoras, que necessitam

destas metodologias de trabalho. Assim sendo, partindo da motivação de inserção no mundo do trabalho e da produção de projetos artísticos, por parte dos alunos, realizamos uma metodologia pedagógica capaz de promover competências empreendedoras.

Este trabalho será constituído por uma parte de aprofundamento teórico, em que se procura delinear um caminho nas teorias sobre o empreendedorismo e sobre as metodologias de projeto, e uma parte de estudo empírico, levada a cabo num contexto específico de prática pedagógica, em que se procurou levar ao campo da aplicação prática uma forma de promoção de competências empreendedoras no contexto de ensino-aprendizagem das artes visuais.

PARTE 1: ENQUADRAMENTO TEÓRICO

CAPITULO 1: CONCEITO DE EMPREENDEDORISMO

1.1. A origem do conceito de empreendedorismo

A raiz da palavra empreendedor é antiga, tendo Bom Ângelo (2003: 24-25) estimado que ela tenha mais de oitocentos anos, e decorra do verbo francês *entrepreneur*, que significa fazer algo ou empreender. Etimologicamente, vem de francês *entre* + *prendre*, *entre* (do latim *inter*) designando espaço entre dois lugares, ação mútua, reciprocidade e interação; e *prendre* (do latim *prehendere*) significando tomar posse, utilizar, empregar, tomar uma atitude. No entanto, apesar da longevidade do termo, a função empreendedora só aparece na teoria dos últimos duzentos anos.

Assim, o termo “empreendedorismo” é um termo recente, tendo sido primeiramente enfatizado o seu papel por Jean-Baptiste Say, no século XIX, referindo-se ao empreendedor como o indivíduo capaz de mover recursos económicos de uma área de pouca produtividade para outra de grande produtividade e retorno (Dantas, 2008). Na sua obra “A Treatise on Political Economy or the Production, Distribution and Consumption of Wealth” (1880), o empreendedor tem uma posição central tanto na produção como na distribuição:

“He is the link of communication, as well between the producer and the consumer. He directs the business of production, and is the centre of many bearings and relations; he profits by knowledge and by ignorance of the other people, and by every accidental advantage of production” (Say, 1880: 177).

Apenas mais recentemente foi estudado por historiadores de negócios nos anos 40, entre os quais J. Shumpeter (AA.VV., 2002: 79) que apresentou o conceito de empreendedorismo na sociedade capitalista¹. Neste contexto, o empreendedor é definido como:

“Um demiurgo que sabe tirar partido das inovações tecnológicas, reunir os capitais disponíveis, encontrar e organizar a força de trabalho indispensável à implementação de um projecto orientado para a procura constante do lucro” (AA.VV., 2002: 79).

¹ A este propósito parecem interessantes as obras de Shumpeter “Capitalism, Socialista and Democracy”, datado de 1942, e “A História do Pensamento Económico”, publicado postumamente em 1954.

Tal como é apresentado, o conceito original de empreendedorismo parece-nos uma boa base de partida, apesar de considerarmos de tom sarcástico chamar de ‘demiurgo’ a um empreendedor - o empreendedor não é um deus – e porque consideramos que *ser empreendedor* é algo humano e possível de ser desenvolvido no contexto ensino-aprendizagem. Torna-se, portanto, importante ter em consideração os termos inovação e a ação de implementar um projeto.

Filion é um especialista no empreendedorismo que tem vindo a publicar muitos artigos sobre o tema. Num destes artigos, descreve os elementos centrais do conhecimento atual sobre empreendedores e proprietários-gerentes de pequenos negócios (Filion, 1999: 6) e define, nesta sua abordagem, o empreendedor como:

“uma pessoa criativa, marcada pela capacidade de estabelecer e atingir objetivos, e que mantém um alto nível de consciência do ambiente em que vive, usando-a para detectar oportunidades de negócios” (Filion, 1999: 19).

Acrescenta ainda que “[U]m empreendedor que continua a aprender a respeito de possíveis oportunidades de negócios e a tomar decisões moderadamente arriscadas que objectivam a inovação, continuará a desempenhar um papel empreendedor” (Filion, 1999: 19). Neste sentido, baseando-nos na definição de Filion, empreender seria uma atitude que assume quem tem capacidade para criar e atingir objetivos - o empreendedor.

Apesar de Say ser o primeiro teórico a destacar o papel do empreendedor, como mencionamos anteriormente, muitos consideram que a conceção da função empreendedora tenha origens mais remotas. Ainda que o termo ‘entrepreneur’ fosse utilizado anteriormente, Shumpeter (1954: 529) apontou o economista francês Richard Cantillon como o primeiro a usar o mesmo, referindo que “o empreendedor adquire meios de produção a certos preços com vista a venda a preços incertos (expectáveis), [o que] descreve uma das atividades do empresário muito bem, mas [...] não descreve a sua essência.”² (Shumpeter, 1954: 529). Adam Smith considera ainda o caso do capitalista que empresta capital a outras pessoas, reconhecendo a função distinta das pessoas que assumem riscos (Shumpeter, 1954: 529). Tanto na conceção de Cantillon como na de Adam Smith, o empreendedor é capitalista, mas uma nova

² Tradução livre do inglês de “the entrepreneur acquires means of production at certain prices with a view of selling at uncertain (expected) prices [which] describes one of the businessman’s activity very well; but [...] does not describes its essence” (Shumpeter, 1954: 529).

definição de empreendedor foi criada por Say, podendo esse ser traduzido como ‘aventureiro’³ (Say, 1880: 128). Shumpeter refere que a função empreendedora estaria já implícita em Cantillon e em Smith, mas Say tornou-a explícita (Shumpeter, 1954: 529), definindo o empreendedor como:

“[O] mestre-fabricante na fabricação, o agricultor na agricultura, o comerciante no comércio, e em geral todos os três ramos, a pessoa que toma em si a responsabilidade imediata, risco e conduta de uma preocupação na indústria, quer com o seu próprio capital ou com capital emprestado.” (Say, 1880: 128)⁴

1.2. Empreendedorismo, Espírito empresarial, Administração, Capitalismo

O assumir responsabilidades e riscos é considerado, desde início, como uma característica do empreendedor. E nem sempre o fornecedor de capital – ou capitalista – coincidiu com a pessoa que assumia riscos – o empreendedor. Por vezes, foi necessário o auxílio de investidores, principalmente a partir do advento da industrialização. A diferença de risco assumido por cada um dos envolvidos, capitalista ou empreendedor, é, no entanto, notória, se dermos o exemplo de Marco Polo. Quando este tentou estabelecer uma rota comercial para o Oriente, como empreendedor, assinou um contrato com um homem que possuía dinheiro (hoje mais conhecido como capitalista) para vender as mercadorias deste. Enquanto o capitalista era alguém que assumia riscos de forma passiva, o aventureiro empreendedor assumia papel ativo, correndo todos os riscos físicos e emocionais (Dornelas, 2005: 9).

Outra figura frequentemente confundida com a do empreendedor é a do administrador (Dornelas, 2005: 10), sendo os empreendedores “analisados meramente de um ponto de vista económico, como aqueles que organizam a empresa, pagam os empregados, planejam, dirigem e controlam as ações desenvolvidas na organização, mas sempre a serviço do capitalista”. Para Dornelas “o empreendedor deve ser um

³ Adventurer and Master-Agent (Say, 1880: 128, 176)

⁴ Tradução livre do inglês “[T]he master-manufacturer in manufacture, the farmer in agriculture, and the merchant in commerce; and generally in all three branches, the person who takes upon himself the immediate responsibility, risk, and conduct of a concern of industry, whether upon his own or a borrowed capital.” (Say, 1880: 128)

bom administrador para obter sucesso, no entanto, nem todo o bom administrador é um empreendedor” (Dornelas, 2005: 10).

Outro perfil confundido com o do empreendedor é o do empresário. Segundo o Dicionário Houaiss de Língua Portuguesa, um empresário é o nome comum para “o gerente de uma empresa, o responsável pela organização e rentabilização da atividade artística de pessoa(s) ou estabelecimentos” ou ainda aquele que “empreende um negócio, indústria, etc.” (Houaiss, 2005: 589), confundindo-se com o empreendedor. Na mesma fonte, o termo empreendedor é um nome comum e adjetivo que se aplica a um “indivíduo cheio de iniciativa e vontade para iniciar projetos novos, mesmo quando são arriscados” (Houaiss, 2005: 588). Sendo o empresário aquele que exerce profissionalmente uma atividade económica organizada, entendemos que não é necessário criar uma empresa, registando-a oficialmente, para ser empreendedor.

Há ainda o termo espírito empresarial, muitas vezes associado ao empreendedorismo. A este propósito, é de referir a proposta de recomendações apresentadas ao Parlamento Europeu sobre as oito competências chave para a aprendizagem ao longo da vida, descritas no relatório final apresentado pela Comissão das Comunidades Europeias em 2005 (CCE, 2005: 15), que inclui o espírito empresarial como uma das oito competências chave a desenvolver. Neste documento, o espírito empresarial é definido como:

“a capacidade dos indivíduos de pôr as suas ideias em ação. Compreende a criatividade, a inovação e a assunção de riscos e, bem assim, a capacidade de planear e gerir projectos com vista a alcançar objetivos. Esta competência é útil a todos na vida de todos os dias, em casa e na sociedade, aos trabalhadores porque os torna conscientes do contexto do seu trabalho e aptos a aproveitar oportunidades, e serve de receptáculo a outras aptidões mais específicas e a conhecimentos de que os empregadores necessitam para estabelecerem uma actividade social ou comercial.” (CCE, 2005: 21).

Sem se referir ao termo empreendedorismo, esta definição de ‘espírito empresarial’ tem muitos pontos em comum com o mesmo. A nosso ver, é uma definição mais voltada para a aprendizagem do conceito de ‘espírito empresarial’. Mais tarde, em 2006, ao conjunto de competências chave para aprendizagem ao longo da vida é acrescentado o de ‘espírito de iniciativa’.

1.3. Os empreendedores nascem ou fazem-se?

As teorias tradicionais do empreendedorismo tendem a considerar que empreender é algo inato. Num estudo que reuniu 500 entrevistas a empreendedores, o psicólogo Alan Jacobowitz concluiu que os empreendedores nascem, não se criam (entrepreneurs are born not made) (*in* Cohen, 1980; 40). Ele considera que os empreendedores partilham características comuns, que incluem: inquietação, independência, uma tendência para ser solitário, e bastante auto-confiança (*in* Cohen, 1980: 41-42). A este, outros investigadores acrescentaram outras características de personalidade próprias do empreendedor como ser inovador, orientado para a ação, com muito auto-controlo e autonomia (Schein, 1994: 42-44). Apesar do exaustivo estudo de Jacobowitz, que defende que os empreendedores não se criam, levado a cabo pelo período de três anos, o mesmo foi, posteriormente, alvo de críticas que consideravam que a sua tese não estaria provada empiricamente (Naffziger, Hornsby, Kurtako, 1994: 29-42). Considerando as características de personalidade do empreendedor apontadas por Jacobowitz como pertinentes, discordamos do determinismo dado à natureza ou à genética à qual as suas proposições se reduzem, não deixando espaço para o contexto educativo e escolar.

Outro bom exemplo que enfatiza as características inatas atribuídas aos empreendedores é Henry Ford. Ele foi indubitavelmente um empreendedor e desistiu da escola aos dezasseis anos. Foi capaz de reconhecer oportunidades com a sua determinação para construir carruagens sem cavalos e, depois de criar o carro, decidiu torná-lo acessível às massas. No entanto, mesmo com a possibilidade de Ford nascer com uma personalidade e com competências empreendedoras, não podemos de parte que não tenha sido em num contexto educativo mais amplo que as suas ideias e competências empreendedoras tenham germinado. E questionamos ainda: e se ele tivesse sido estimulado a criar ideias de negócio durante a escola, não teria sido ainda mais empreendedor?

CAPITULO 2: EMPREENDEDORISMO - UMA COMPETÊNCIA ESSENCIAL PARA O CRESCIMENTO ECONÓMICO, O EMPREGO E A REALIZAÇÃO PESSOAL

Nos últimos anos tem-se demonstrado que o empreendedorismo se encontra associado ao progresso económico e a um crescimento mais forte e duradouro de mais e melhores empregos. Shumpeter, na sua obra de 1911 denominada “Teoria do Desenvolvimento Económico”, foi o primeiro a argumentar que os empreendedores são a força motriz do crescimento económico, porque introduzem no mercado inovações que tornam obsoletos os produtos e as tecnologias existentes. A esta conceção de empreendedorismo introduziu, mais tarde, o termo “destruição criativa” (Shumpeter, 1942), com o qual demonstrava que o empreendedor destruía os produtos e processos ultrapassados, por novos, mais criativos. No entanto, mesmo após a Teoria de Shumpeter, nem sempre houve lugar para o empreendedor nas teorias económicas, tendo este sido desconsiderado, após a segunda Grande Guerra, em proveito de uma acumulação de capital humano e físico (máquinas, equipamentos, etc), e do progresso tecnológico e expansão de mercados (Easterly, 2002; Mokyr, 1990).

Por outro lado, Michael Porter (1993), em “A vantagem competitiva das nações”, exalta o papel do empreendedorismo no desenvolvimento económico, ao introduzir inovações e concorrendo com o mercado existente. Defende que a inovação de produtos e de processos de produção está no coração da prosperidade económica de um país. Já a competitividade económica de um país é descrita por Arruda, Tello & Araujo (2007: 1-2) como “o conjunto de fatores, políticas e instituições que determinam o nível de prosperidade que um país pode alcançar”, dependente de fatores como a economia, a política, o ambiente, educação e saúde que os autores definem como “subjetivos ou de difícil mensuração” (2007: 1), e ainda cuja “importância muda com o tempo” (2007: 4). Considera-se então pertinente que, na “atual economia do aprendizado, o investimento em capital humano é muito mais importante que em capital físico” (Arruda, Tello & Araujo, 2007: 4). Aliás, o Conselho Europeu de Lisboa, de Março de 2000 (CEL, 2000: 2), reconheceu “os

recursos humanos como a principal vantagem da Europa em matéria de crescimento e emprego”, apelando a maiores investimentos na educação e nas competências.

Empreender assumiu-se como uma competência fundamental para o desenvolvimento humano, social e económico, tendo aumentado a profundidade e o número de afirmações que o defendem, como é o caso de Jeffrey Timmons que afirma que “O empreendedorismo é uma revolução silenciosa, que será para o século XXI mais importante do que a revolução industrial foi para o século XX” (Timmons, 1994) e Bom Ângelo (2003: 25) que menciona o empreendedorismo como “a criação de valor por pessoas e organizações trabalhando juntas para implementar uma ideia por meio da aplicação da criatividade, capacidade de transformação e o desejo de tomar aquilo que comumente se chamaria risco”.

As teorias sobre a relação entre o desemprego e o trabalho por conta própria de Knight (1921), e dos contemporâneos Blanchflower e Meyer (1994) e Evans & Jovanovic (1989) prevêm que o aumento do desemprego leva ao crescimento do trabalho por conta própria porque há um menor custo de oportunidade num desempregado que cria uma empresa, porque este não tem uma ocupação profissional que o limita temporalmente e espacialmente. No entanto, ao desempregado, nunca confrontado com uma cultura e educação empreendedora, podem faltar competências, motivação e oportunidades para ser empreendedor, assim como capital para empreender, o que introduz a ambiguidade da relação entre desemprego e trabalho por conta própria. Neste sentido, uma abordagem no ensino obrigatório às competências empreendedoras pode fazer diferença no futuro profissional.

David Burnett considera que há dois fatores determinantes para a existência de empreendedores: a oportunidade e a vontade de tornar-se empreendedor (Burnett, 2000: 1). De acordo com Praag (1995: 513), a oportunidade “é a possibilidade de se tornar auto-empregado quando se quer”. E a vontade é a valorização relativa do trabalho em auto-emprego, quando comparado com uma de outras opções de emprego. A vontade de um indivíduo é positiva se o auto-emprego é considerado como a melhor opção de carreira disponível, por conseguinte afetado pelos incentivos de mercado para os novos empreendedores, nomeadamente os benefícios económicos (Praag, 1995: 513-540). Neste sentido, Praag evidencia tanto questões de motivação pessoal, como fatores económicos, o que manifesta a importância das reformas

económicas. Aumentando as hipóteses de êxito num emprego por conta própria, há possibilidades de reforçar a recompensa económica e a satisfação pessoal.

CAPITULO 3: O EMPREENDEDORISMO NA EDUCAÇÃO E NO ENSINO

A tendência a se ser empreendedor, de acordo com Krueger & Brazeal (1994: 91-103), estaria baseada na interação entre as características pessoais, percepções, valores, crenças, passado, e o contexto/ ambiente. Estes autores criaram um modelo para entender o comportamento empreendedor, com ênfase nas atitudes e percepções num dado ambiente (comunidade, negócio) que proporcionassem intenções capazes de afetar os seus comportamentos (Krueger & Brazeal, 1994: 91-103). Assim sendo, podemos defender que o empreendedorismo varia de pessoa para pessoa e pode ser aprendido. Resta-nos agora refletir sobre como e quais as instituições que o fazem.

Surge desta forma uma discussão, na sequência das leituras e motivações subjacentes a este trabalho: será que o empreendedorismo se ensina e pode ser ensinado nas escolas? Isto é, será possível formar alunos mais empreendedores no contexto de ensino-aprendizagem escolar?

De acordo com um relatório da Comissão das Comunidades Europeias (2006: 4) “a promoção do empreendedorismo entre os jovens é um elemento-chave do Pacto Europeu para a Juventude, adotado pelo Conselho Europeu em Março de 2005”. Ou seja, promover o empreendedorismo nas escolas é algo possível e urgente. Há casos de sucesso já registados em programas-piloto de promoção de empreendedorismo.

A metodologia “Clube Mais - educação para o empreendedorismo”, experimentada na Escola Profissional de Moura no âmbito do Projeto Empreender Mais e Melhor (E+M), e documentada em forma de livro sob a coordenação de António Martins, apresenta-se como um exemplo de promoção do empreendedorismo no nosso país. A aposta desta metodologia surgiu no sentido de “fomentar o empreendedorismo numa articulação com a valorização dos recursos locais e consolidação dos projetos pessoais dos alunos” (Martins, 2008). Trata-se de uma

metodologia realizada com turmas de cursos profissionais (de nível 4 - ensino secundário) de áreas distintas – Técnico de Mecânica e Técnico de Auxiliar de infância- com idades entre os 16 e os 24 anos de idade. Teve quatro momentos essenciais, distribuídos por dois anos: meio ano de diagnóstico, que consistiu no levantamento de necessidades existentes (momento 1) e de envolvimento com a escola (momento 2), através da apresentação da metodologia à estrutura diretiva e aos facilitadores (professores) e participantes (Martins, 2008: 20); um ano de desenvolvimento da metodologia (momento 3) e meio ano de avaliação (momento 4) do impacto de aplicação da mesma.

Foi com base no estudo da metodologia Clube Mais, considerando alguns aspectos resultantes da experimentação e validação da mesma, que nos propusemos criar uma metodologia com objetivos comuns à do Clube Mais, mas considerando as necessidades da nossa turma, as condicionantes temporais, e abraçando a adaptando os conteúdos das disciplinas artísticas aos objetivos propostos, como demonstramos na parte II deste trabalho.

Já a nível internacional, temos vindo a assistir a uma crescente número de escolas e universidades que admitem que se pode ensinar o empreendedorismo. Uma referencia importante é o programa americano “Network for Teaching Entrepreneurship” que dá formação a professores do 3º ciclo e do ensino secundário para também eles ensinarem empreendedorismo nas escolas. Segundo Davidson (2013: 1), os organizadores deste programa, que admitem que este tenha surgido como uma forma de abordar o problema do desemprego jovem, acreditam ainda que “os processos de geração e implementação de ideias são tão fundamentais a longo prazo para as crianças como a leitura e a escrita”⁵ e que “é possível ensinar as crianças a desenvolver as competências dos empreendedores de sucesso”⁶.

Ainda que não encontremos provas ou estudos com resultados que comprovem que se consegue, com toda a certeza, ensinar empreendedorismo na escola, apresentamos uma referência incontornável da educação por competências - Philippe Perrenoud- que se baseia no preceito que se devem ensinar competências na escola – muitas delas coincidentes com as reconhecidas no empreendedor.

⁵ Tradução livre de “the processes of idea generation and implementation are as fundamental to a child’s long-term development as are reading and writing.” (Davidson, 2013:1)

⁶ Tradução livre de “You can teach kids to develop the attributes of successful entrepreneurs” (Davidson, 2013:1)

CAPITULO 4: A EDUCAÇÃO PARA AS COMPETÊNCIAS

“A quem compete definir as *competências-chave* necessárias a todos para viver no século XXI? Um especialista não pode limitar-se a apresentar um quadro conceptual e metodológico. A questão é ética e política. Nenhuma lista de competências-chave surge espontaneamente da observação das práticas sociais e da evolução das sociedades. Qual a legitimidade, quais as premissas daqueles que vão construir essa lista? Poderão, saberão, quererão acautelar-se contra a tentação de projectar no mundo os seus próprios valores? Bastará que sejam vários para serem representativos?” (Perrenoud, 2003: 67)

Fleury & Fleury reconstruíram a tónica da definição do conceito de competência ao defini-la como um “saber agir responsável e reconhecido, que implica mobilizar, integrar, transferir conhecimento, recursos e habilidades que agregam valor económico à organização e valor social ao indivíduo” (Fleury & Fleury, 2001: 4). Neste trabalho, o enfoque é baseado no indivíduo, apesar de algumas referências fundamentais serem feitas no que concerne às organizações e aos países. Interessante, ainda, o significado partilhado deste termo, tanto nas discussões sobre o ensino-aprendizagem, como a nível empresarial. Em ambos os casos, a referência que baliza o conceito de competência são a inteligência e a personalidade das pessoas, num dado contexto.

Contrária a esta linha de raciocínio estão os modelos do Taylorismo-Fordismo, baseados na realidade organizacional, em que o conjunto de habilidades e requisitos definidos a partir do desenho de um cargo e das suas tarefas, são considerados como a resposta a uma organização (Taylor, 1911). Neste sentido, cada trabalhador seria seleccionado pelas suas melhores aptidões e treinado para cada cargo. Para Taylor, a competência de um trabalhador seria definida em certa medida pelas qualificações necessárias para esse trabalho, algo que Ford também adotaria na sua empresa, na primeira metade do século XX. É da nossa opinião, com base na tese que defendemos de promoção das competências dos indivíduos no período escolar e ao longo da vida, que estas ideias de Taylor se encontram desajustadas da realidade atual. Taylor não considerava o processo de aprendizagem e capacitação dos recursos humanos, no seio de uma empresa, como uma estratégia, chegando a afirmar que “o melhor trabalhador adaptado à sua função é incapaz de entendê-la [à ciência que rege as operações do

trabalho], quer por falta de estudo, quer por insuficiente capacidade mental” (Taylor, 1911: 43).

Em França, o debate acerca da competência nasceu nos anos 70, do questionamento do conceito de qualificação e do processo de formação profissional, principalmente técnica (Fleury & Fleury, 2001: 3). Insatisfeitos com o desacerto entre as necessidades do mundo do trabalho (principalmente da indústria) e o ensino, procuravam aproximar o ensino das necessidades reais das empresas, visando aumentar a capacitação dos trabalhadores e as probabilidades de se empregarem. Buscava-se estabelecer uma relação entre competências e saberes – o saber agir – no referencial do diploma e do emprego (Fleury & Fleury, 2001: 3). Para o teórico francês Philippe Zarifian, o conceito de competência iria além do conceito de qualificação, sendo o primeiro

“um entendimento prático de situações, apoiando-se em conhecimentos adquiridos e transformando-os na medida em que aumenta a diversidade das situações. É a capacidade de mobilizar pessoas em torno dos mesmos propósitos e fazer com que elas atuem como co-responsáveis pelas suas ações” (Zarifian, 1999: 72 *apud* Silva, Weigel & Milaneze, 2004: 3).

Nesta perspectiva, as competências estão associadas a verbos como “saber agir, saber mobilizar, saber transferir, saber aprender, saber se comprometer, ter visão estratégica, assumir responsabilidades” e estão situadas numa encruzilhada entre a pessoa (biografia, socialização), a sua formação educacional e a sua experiência profissional (Le Boterf *apud* Fleury & Fleury, 2001: 3).

A Comissão das Comunidades Europeias, de Novembro de 2005, enunciou no quadro de referência europeu ao longo da vida oito competências-chave para a aprendizagem ao longo da vida, dentro das quais incluiu a comunicação na língua materna, em línguas estrangeiras, em matemática e ciências e tecnologia, as competências digitais, a aprender a aprender, as competências interpessoais, interculturais, sociais e cívicas, o espírito empresarial e a expressão cultural (CCE, 2005: 15). Estas competências são aquelas que “as pessoas carecem para a realização e desenvolvimento pessoais, para exercerem uma cidadania ativa, para a inclusão social e para o emprego” (CCE, 2005: 15). Isto significa que, no “termo dos períodos de educação e formação iniciais, os jovens deverão ter desenvolvido as competências chave a um nível que os apetreche para a vida adulta, devendo essas competências poder ser posteriormente desenvolvidas, mantidas e actualizadas no contexto da

aprendizagem ao longo da vida” (CCE, 2005: 15). Nesta linha de pensamento, as competências chave para a aprendizagem ao longo da vida são “uma combinação de conhecimento, aptidões e atitudes apropriadas ao contexto” (CCE, 2006: 13). É da nossa opinião ainda que, pelas suas características transversais a qualquer área, as competências-chave para a aprendizagem ao longo da vida são fundamentais no contexto de escolaridade obrigatória onde efetuamos a nossa intervenção pedagógica mas pois inculcem uma boa atitude perante a mudança e a realidade. Quisemos promover competências que permitissem aos alunos aptidões apropriadas para a integração constante às realidades futuras.

CAPITULO 5: COMPETÊNCIAS CHAVE PARA PROMOÇÃO DO EMPREENDEDORISMO

O empreendedorismo seria, segundo Jean-Baptiste Say, uma coleção específica de competências que um empreendedor possui. O primeiro a caracterizar o empreendedor, Say (1880) referiu que um requisito comum do aventureiro ou empreendedor é:

“prover os fundos necessários. Não que ele tenha de ser rico; ele pode trabalhar com capital emprestado; mas ele deve pelo menos ser solvente e ter a reputação de inteligência, prudência, honestidade, e regularidade; e tem de ser capaz de, através dos seus contatos, conseguir obter empréstimos de capital que acontece ele não possuir.” (Say, 1880: 177)

Adiantou ainda que o tipo de trabalho a que o empreendedor se propõe requer uma “combinação de qualidades morais que, normalmente, não se encontram juntas” como “juízo, perseverança e um conhecimento do mundo, assim como de negócios” (Say, 1880: 177). De facto, apesar da distância de mais de um século, as competências referidas por Say muito se assemelham com as definidas no Guião de Educação para o Empreendedorismo – Guião EPE - para a Educação no Ensino Básico e Secundário (DGIDC, 2007), distanciando-se na parte dos conhecimentos específicos aos negócios e de gestão empresarial, não consideradas, neste Guião, como competências chave para a promoção do Empreendedorismo. De facto, é da nossa vontade, como referimos anteriormente, a promoção de competências chave para promoção do empreendedorismo e não competências empresariais propriamente ditas.

Conduzidos pelo Guião EPE promovemos, através do Modelo de Intervenção Pedagógica (MIP) implementado, e que apresentamos na parte empírica deste trabalho, os seguintes conjuntos de competências chave para o empreendedorismo:

- 1- Iniciativa/ avaliação/ energia
- 2- Autoconfiança/ assunção de riscos
- 3- Resiliência
- 4- Criatividade/ inovação
- 5- Planeamento/ organização
- 6- Relacionamento interpessoal/ comunicação

Estas competências-chave para o empreendedorismo ao longo do ensino básico e secundário, tal como é defendido no Guião EPE (DGIDC, 2007: 22), são englobadas e sustentadas pelos princípios e valores que orientam o próprio Currículo Nacional, nomeadamente:

- “- A construção e a tomada de consciência da identidade pessoal e social;
- A participação na vida cívica de forma livre, responsável, solidária e crítica;
- O respeito e a valorização da diversidade dos indivíduos e dos grupos quanto às suas pertenças e opções;
- A valorização de diferentes formas de conhecimento, comunicação e expressão;
- O desenvolvimento do sentido de apreciação estética do mundo;
- O desenvolvimento da curiosidade intelectual, do gosto pelo saber, pelo trabalho e pelo estudo;
- A construção de uma consciência ecológica conducente à valorização e preservação do património natural e cultural;
- A valorização das dimensões relacionais da aprendizagem e dos princípios éticos que regulam o relacionamento com o saber e com os outros.” (DGIDC, 2007: 22)

Também à luz das teorias relativas ao ‘ser empreendedor’, encontramos relação com as competências atrás enunciadas. A título de exemplo, quanto à competência assunção de riscos, McClelland (1961: 210) afirmou que “praticamente todos os teóricos concordam que o empreendedorismo envolve, por definição, assumir riscos”⁷. Assumir riscos tende a ser considerada uma das características do empreendedor, porque ele está a criar algo novo, o que é, de certa forma, imprevisível. O mesmo autor acrescenta que o empreendedor deve assumir riscos calculados. Já no que se refere às competências de iniciativa, avaliação, energia, e ainda criatividade, John Kao refere que os empreendedores são pessoas dinâmicas e focadas, são “catalisadores” (“catalysts”) capazes de fazer as coisas acontecer. Utilizam a criatividade para conceber e implementar novas ideias, superando os obstáculos que surgem pelo caminho (Kao, 1989: 98). É também comum associar os empreendedores à inovação e à organização, conforme é postulado por Drucker na seguinte afirmação:

“Se falarmos de empreendedorismo, temos que mencionar o termo inovação, que é um instrumento específico do espírito empreendedor e tem a capacidade de criar novos recursos. (...) A inovação sistemática, portanto, consiste na busca deliberada e organizada de mudança, e

⁷ Tradução livre de “Practically all theorists agree that entrepreneurship involves, by definition, taking risks of some kind” (McClelland: 1961: 210)

na análise sistemática de oportunidades que tais mudanças podem oferecer para a inovação económica ou social” (Drucker, 1987: 39-45)

De facto, os seis conjuntos de competências-chave para a promoção do empreendedorismo definidos no Guião EPE, e os quais adoptamos no nosso modelo de intervenção pedagógica, fazem sentido tanto à luz das competências e dos princípios e valores defendidos no Currículo Nacional, como à luz das teorias relacionadas com o ‘ser empreendedor’.

Há, no empreendedorismo, o reverso da medalha, de empreendedores bem sucedidos serem também um não exemplo de agir responsável, ou de competência empreendedora. Há empreendedores oportunistas e implacáveis, sem valores, assim como há essas características fora do universo empreendedor. A assunção de riscos, a procura de autonomia e a auto-confiança terão de estar sob a balança do equilíbrio. Abraham Zaleznik, um psico-analista docente na Universidade de Harvard relatou que “Para compreender um empreendedor, primeiro devemos compreender a psicologia de um jovem delincente” (Zaleznik in Goleman, 1986: 2), provavelmente referindo-se à rebeldia e à imprudência de um jovem delincente. No entanto, a assunção de riscos característica de um empreendedor não deve ser equiparada à rebeldia ou imprudência de um jovem delincente. Queremos formar pessoas capazes de criarem relações interpessoais e de lidarem da melhor forma com situações adversas, o que não se enquadra no perfil do criminoso. Zhang e Harvey (2009: 445), consideram que os jovens que infringem as regras (com gravidade moderada, como ofensas na escola e família), apresentam maior probabilidade de virem a ser empreendedores no futuro. O estudo relacionou características de empreendedores com as destes pequenos delinquentes, tendo os autores sustentado que para formar empreendedores deve-se trabalhar os valores, dando mais importância à ética e à filosofia moral.

CAPITULO 6: EDUCAÇÃO PARA O EMPREENDEDORISMO NO ENSINO ARTÍSTICO

Com o surgimento de variados estudos sobre o tema, juntamente com medidas sociais e educativas que promovem este empreendedorismo, a educação para o empreendedorismo adquiriu estatuto mais real, atual e necessário. Uma das medidas que, abertamente, assume a relação possível entre educação e empreendedorismo é o Plano Nacional de Educação para o Empreendedorismo, datado de 2007.

Consideramos importante que os alunos, quer venham ou não a seguir caminhos profissionais ligados às artes, adquiram competências que lhes permitam empreender no seu futuro. As profissões artísticas são muito propícias a atividades profissionais por conta própria, a serem freelancers e empreendedores. Se o seu percurso escolar, em muitos casos, só terá mais um ano de duração, porque não reforçar as suas competências, nesse momento? A criação de um projeto pessoal, em que o aluno seleciona a sua atividade profissional e um negócio inovador (projeto 1 do MIP- conceção de uma atividade profissional seguida da criação de um cartão de visita pessoal relativo à mesma), é algo que estimula o desenvolvimento das capacidades e competências empreendedoras. Colocar o aluno na posição de autor do seu próprio futuro profissional, para além de ser um fator motivador e melhorar a autoestima, também o ajuda na sua capacidade de afrontar desafios, com alguns fracassos, decepções e frustrações que o ser “autor” acarreta. De facto as artes, com alguma dose de realismo, impulsionam o aluno para reais aprendizagens, incentivam-no a imaginar e criar, atos ‘próprios’ do empreendedor. As artes permitem essa abertura à criação, nomeadamente através da promoção das suas competências através de portfólios artísticos online, pessoais e profissionais (como é exemplo o projeto 2 do MIP), quer através de desenvolvimento e divulgação dos seus trabalhos para exposições artísticas (projeto 2), quer através do desenvolvimento da identidade gráfica de uma empresa hipoteticamente criada pelo aluno (projeto 1). As disciplinas artísticas e particularmente os projetos artísticos, por utilizarem muitas vezes suportes não convencionais e métodos de trabalho diferentes daqueles que apenas privilegiam a aquisição de saberes, permitem, dando ênfase ao “aprender fazendo”, um conhecimento mais duradouro e significativo, suportado pela prática, da qual resultam

projetos, imagens, objetos e até eventos artísticos, protagonizados pelos mesmos. Por serem menos “vagos” e “abstratos”, permitem uma experiência vivida e experienciada pelos alunos, melhorando o curriculum artístico dos mesmos. No entanto, convém referir que para as experiências de aprendizagem das artes visuais através das pedagogias de projeto serem realmente motivadoras, e estimularem os alunos na evolução das suas competências, temos de aproximar-nos daquilo que são os seus projetos pessoais. Ao darmos liberdade aos alunos para escolherem a sua atividade profissional, ao darmos importância aquilo que são os seus sonhos, estamos a transportar a realidade do aluno para os seus projetos, promovendo aprendizagens mais reais do que demagógicas.

Na definição de “empreender”, no Projeto Nacional de Educação para o Empreendedorismo (PNEE), encontramos um caminho para o problema detetado na nossa prática pedagógica, ao expor que “[e]mpreender é encarar a realidade como um conjunto de oportunidades de mudança e de inovação, assumindo o desejo e mobilizando a energia necessária para a sua transformação” (DGIDC, 2007: 9). Logo, encaramos que será importante estimular os alunos, de maneira a que sejam capazes de se criar oportunidades, de desenvolver uma atitude mais empenhada e otimista. Sobre este registo, defendemos a abordagem apresentada por Liberato sobre o empreendedorismo na escola pública, vista como capaz de despertar competências, promovendo a esperança (Liberato, 2010: 1). Para Liberato, o empreendedorismo pressupõe “a realização do indivíduo por meio de atitudes de inquietação, ousadia e proatividade na sua relação com o mundo” (Liberato, 2010.: 1). E não serão estes os objetivos da educação? Não será importante na escola promover a proatividade, derrotando a passividade, na relação com o mundo? Não é a escola uma instituição por excelência de promoção da realização do indivíduo? Não são as artes um bom meio de promoção da realização pessoal?

De acordo com as conclusões retiradas no relatório da Comissão das Comunidades Europeias (2006), para os alunos da faixa etária após os catorze anos, algumas medidas da pedagogia ‘empreendedora’ seriam as de que:

“o ensino secundário deve sensibilizar os alunos para o facto de que o emprego por conta própria e o empreendedorismo podem ser opções de carreira futura [e, para tal] a

aprendizagem pela prática e a experiência concreta do empreendedorismo, graças a atividades e projectos práticos, constituem as melhores formas de promover o espírito empreendedor e as competências ligadas ao empreendedorismo. (Comissão das Comunidades Europeias, 2006: 7)”

Desta forma, as artes visuais podem ser áreas muito importantes, como espaço de criação, e os próprios registos de desenho como meio ou fim da criação dos seus projetos, ideias ou espectáveis oportunidades. Nos projetos de design, por exemplo, é apresentado ao aluno um problema para o qual o aluno tem de arranjar solução, através do desenvolvimento de uma ideia, seguindo uma metodologia projetual específica. Não haverá semelhanças entre a passagem da ideia ao negócio, na criação do próprio emprego, com a passagem da ideia à solução, num projeto de design?

Destacamos, neste raciocínio, as etapas da metodologia projetual definidas por Bruno Munari, expostas ao longo da sua obra “Das coisas nascem coisas” (1981), uma referência na Teoria do Design, que em muito se relacionam, pela forte componente prática, com as metodologias focadas nas competências empreendedoras: problema (definição e componentes), recolha de dados, análise de dados, ideia/criatividade, materiais e tecnologias, experimentação, modelo, verificação, desenho construtivo, solução. De facto, na nossa perspectiva, a identificação e valorização de novas oportunidades, a recolha de informações e a resolução de problemas são comuns a ambos papéis: designer e empreendedor. Se pensarmos bem desde a identificação do problema até à criação de uma ideia de negócio temos uma metodologia semelhante à metodologia do design defendida por Munari.

A este propósito, Fernando Dolabela, em “O Segredo de Luísa” (1999), define o seu conceito de empreendedorismo, ao mesmo tempo que narra uma história ficcionada sobre o processo básico de criação de uma empresa, desde a formação da ideia, ao caminho da sua validação através do plano de negócios, neste caso, da empresa de Luísa. Luísa pode ser qualquer um de nós, porque Luísa é empreendedora. Para Dolabela qualquer um de nós pode ser empreendedor, porque empreender não é algo inato, mas algo que se aprende, que não se aprende com uma metodologia tradicional de transmissão de saber, mas sim pela “formação de uma pessoa capaz de aprender a aprender e definir a partir do indefinido” (Dolabela, 1999: 56).

Mesmo defendendo a promoção destas competências no ensino secundário, podemos referir ainda que o empreendedor não se deve ficar pelo ensino secundário.

A este propósito Vesper (1980: 32) afirma que tanto a programação mental prévia sob a forma de educação formal como a experiência em determinada linha de trabalho do novo empreendimento, surgem correlacionados com caminhos positivos para o sucesso de startups. A educação, de forma formal ou informal, deve continuar ao longo da vida, e um empreendedor deve constantemente atualizar-se sob pena de destituir-se das competências necessárias para levar a cabo os seus empreendimentos.

CAPÍTULO 7: OS MÉTODOS DE TRABALHO BASEADOS EM PROJETO E A PROMOÇÃO DE COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

“ [O Projecto] afirma-se [...] como a forma mais extraordinária e elementar de toda a expectativa humana. A este nível de instintiva confiança na realidade , todo o acto especificamente humano redonda num êxito ou sucesso na medida em que traz ao presente a realização ou malogro de um Projecto. Podemos definir o homem como um ser de Projecto porque em tudo e sobre tudo visa a realização de determinados fins.” (Freitas, 1963: 1210)

A palavra projeto, no campo da filosofia, é definida na Enciclopédia Luso-Brasileira como “o que alguém decide ou se propõe fazer” (Freitas, 1963: 1209) e vem do latim *projetus* referindo-se à “ação de se estender” (Priberam, 2014). Como sugere a forma verbal da palavra “projeto” - *pro+jicere* = lançar, atirar para diante - todo o projeto, “enquanto antecipação intencional do futuro, supõe uma certa independência a respeito dos dados actualmente presentes. Por isso mesmo, só o homem pode ser sujeito de projecto, porque só ele, como ser espiritual e livre, guarda uma certa distância a respeito das coisas que continuamente o solicitam” (Freitas, 1963: 1209-1210). Os trabalhos baseados em projeto pressupõem, portanto, uma realização futura e não imediata, e a obtenção de uma resposta a uma pergunta ou problema, que é colocada no início dos mesmos.

Em educação, o trabalho de projeto tem como base uma visão progressiva da educação, estando associado à Escola Progressiva de John Dewey e à teoria de William Kilpatrick sobre o tema, descrita no livro “The Project Method”. Apesar de serem referências do início do século XX, continuam sendo hoje referências incontornáveis sobre as metodologias de projeto. Kilpatrick (1918: 2) refere-se ao projeto como um “heartly proposeful act”, que pode ser livremente traduzido como um ‘ato intencional e sentido’. O autor dá o exemplo de um projeto:

“It is the special duty and opportunity of the teacher to guide the pupil through his present interests and achievement into the wider interests and achievements demanded by a wider social life of the older world”(Kitpatrick, 1918: 2)

Apesar da metodologia de projeto referida por Kilpatrick estar associada à educação de crianças, e não em adolescentes e adultos, como é o caso do contexto da

nossa intervenção pedagógica, Kilpatrick sublinha a importância da noção de valor psicológico na educação por projetos, ao referir que este aumenta com a aproximação à ‘wholeheartedness’. A motivação e o sonho que estes projetos propiciam são necessários também nos jovens, daí a apropriação dos fundamentos de Kilpatrick.

Esta liberdade e motivação que são proporcionadas ao aluno ajudam na promoção de algumas das competências-chave para o empreendedorismo, como a autonomia, a energia, a avaliação, o planeamento e a organização. Sendo uma linha orientadora para a promoção do empreendedorismo, segundo o Guião de Promoção do Empreendedorismo na Escola, que se baseia no conceito de competência de Le Boterf, o trabalho em projeto ajuda-nos a mobilizar os conhecimentos ou capacidades com um objetivo determinado (DGCDI, 2007: 17). Le Boterf refere que “[p]ossuir conhecimentos ou capacidades não significa ser competente. Pode-se conhecer técnicas ou regras de gestão contábil e não saber aplicá-las no momento oportuno. Pode-se conhecer o direito comercial e redigir contratos mal escritos.” E frisa ainda a importância da competência ao indicar que “[a] atualização daquilo que se sabe num contexto singular é reveladora da passagem à competência” (Le Boterf, 1994: 16). Assim sendo, o processo será o de *aprender fazendo* que “implica a capacidade de tomar decisões, de executar e de errar” (DGCDI, 2007: 17), realizando-se pela ação.

De facto, o programa curricular da disciplina de Desenho e Comunicação Visual do Curso Profissional de Artes Gráficas destaca num capítulo as “competências a desenvolver” em detrimento dos “conhecimentos a adquirir” e dá primazia os métodos pedagógicos baseados em projetos práticos e a “procedimentos de avaliação decorrentes da natureza eminentemente prática e experimental da disciplina, indispensável à orientação do processo ensino/aprendizagem” (DGFV, 2007: 3,4). Considera ainda que deverá ser “privilegiada a observação direta do trabalho desenvolvido pelo aluno durante as aulas”, muito contumitante com a atividade de projeto. Para além disso, uma das orientações metodológicas do professor das disciplinas do Curso Profissional de Artes Gráficas é a de que este:

“deverá estimular os alunos com a apresentação de exemplos e discussão de ideias e, fundamentalmente pela experimentação dos materiais e técnicas sobre múltiplos suportes (...) [e] [S]endo a experimentação um dado fundamental, a sua concretização é realizada, preferencialmente, a partir de trabalhos práticos que fazem a convergência da fundamentação teórica dos conceitos programáticos, da aprendizagem técnica relacionada com os suportes, os materiais e os instrumentos, da utilização de meios audiovisuais com a atividade de projeto” (DGFV, 2007:4).

A realização de trabalhos práticos que façam coincidir os conteúdos teóricos com a atividade de projeto é, da facto, um caminho a seguir pelos professores das disciplinas de formação técnica do curso profissional de artes gráficas, e um importante meio para a promoção e o desenvolvimento de competências.

Por exemplo, a utilização de dois projetos, na nossa metodologia de trabalho, deve-se ao facto de queremos trabalhar dois registos de desenho diferentes, de forma a promover competências empreendedoras diferentes, que um tipo de registo desenhado tem mais possibilidade de gerar que outro e vice versa. Por exemplo, o projeto 1 no nosso MIP trabalha inicialmente o desenho como processo, como esboço, como projeto de algo que não existe – o cartão de visitas, que ainda estamos a conceber, como um prolongamento do nosso pensamento. No campo das artes e da arquitetura, o desenho é muitas vezes o elemento de transição da ideia para o projeto, sendo este um desenho de conceção e não um desenho final. Ainda no mesmo projeto, os alunos utilizam o desenho vetorial, recorrendo a outro registo desenhado, que precisa de ativar competências diversas das anteriores. Mais tarde, quando os alunos realizam a memória descritiva dos seus projetos, justificando as suas opções, outros conjuntos de competências são intensificadas. No projeto 2, por sinal, o registo desenhado é mais gráfico e menos digital, e há ainda a necessidade de criar um registo criativo, dentro do suporte e materiais riscadores facultados, o que leva os alunos a solucionar outro tipo de problema, e a empreender de forma única a pessoal. A divulgação dos seus projetos através de uma página de *facebook* trabalha competências diferentes. Ambos os projetos focam-se em temas pessoais dos alunos, o que acrescenta motivação aos projetos e dá-lhes uma dose de utilidade maior do ponto de vista do aluno.

A opção pela utilização do Portfolio artístico dos alunos, durante o projeto 2, e a exposição dos trabalhos dos alunos na Semana da Escola, levou os alunos a tomarem uma atitude mais proativa na divulgação dos seus trabalhos e até a aumentarem a sua autoestima. Tendo os alunos já realizado muitos projetos durante o 10º e o 11º ano, consideramos importante fazer com que os alunos tivessem oportunidade de promover, sob diferentes meios – página *facebook* e exposição de artes, a sua imagem pessoal e profissional.

7.1. Os métodos de trabalho baseados no projeto e a promoção de competências empreendedoras no desenho

Para a exploração do tema das metodologias de trabalho baseadas em projeto no campo das artes visuais, tal como fizemos com o campo do empreendedorismo, resolvemos partir do ‘desenho’. No nosso dia a dia, é comum referirmo-nos a um desenho como um projeto, ainda que de forma figurada, ou à representação visual de uma ideia, de uma vontade. Certos artistas portugueses, refletem sobre a aproximação dos dois conceitos, como é o caso de Joaquim Vieira, artista plástico e docente de Desenho, na sua obra “O Desenho e o Projecto são o mesmo?” (1995). De facto, a leitura desta e de outras obras ligadas ao desenho, assim como a prática de desenho desenvolvida ao longo da nossa formação e experiência docente e profissional, levamos a considerar o desenho como uma base de trabalho. Existem vários desenhos dentro do desenho, tanto pelos suportes e meios, como pelos motivos e pelas finalidades - desenho de conceção, desenho de representação, desenho de observação, entre outros. Fugindo ao termo desenho, o projeto como método de ensino das artes visuais apresenta vantagens para os exercícios de desenho soltos, por apresentar um problema que terá de ser resolvido de uma forma muito pessoal pelos alunos - que poderão gerir o tempo e as suas ações de forma diferente daquela que seria a de um exercício, mais limitado no tempo. Ao darmos tarefas mais longas, sob a forma de projetos, conseguimos desenvolver competências mais complexas, que pequenos exercícios não conseguem comportar. Além disso, projetar, nas aulas de desenho, não é algo rígido e com respostas simplesmente perfeitas, mas sim algo aberto, que permite várias soluções e se relaciona mais com as motivações dos alunos. Na nossa metodologia, por exemplo, os alunos foram convidados a pensar sobre uma atividade profissional do seu interesse, como tema do seu projeto de cartão de visitas. Consideramos que, ao focarmo-nos nas preocupações dos alunos - que é a vontade de integrar o mercado de trabalho - e partindo desse tema para eles próprios conseguirem melhorar as suas competências, através do desenho, encontramos um bom método de ensino do desenho. Alberto Carneiro (2000: 34) refere a este propósito, no Seminário “Os Desenhos do Desenho: Nas Novas Perspectivas sobre o Ensino Artístico”, que

“[o] desenho é provavelmente a forma de expressão que sintetiza melhor a nossa relação com o mundo. Ele permite-nos, com a elaboração mental, o desenvolvimento de ideias e a descoberta do que ainda desconhecemos de nós mesmos.” De facto, o desenho ajuda-nos a pensar sobre nós próprios, sobre os nossos projetos e, na nossa metodologia, durante o Projeto 1, o desenho teve como objetivo ser um meio para os alunos conceberem-se a si próprios numa atividade profissional do seu interesse, através do desenho do seu cartão de visitas profissional. O desenho pode ser o meio e um fim. Um mesmo desenho, e o processo de reflexão que ele implica, pode demonstrar que um aluno adquiriu uma dada competência, assim como pode ajudá-lo a promover as suas próprias competências junto da comunidade. Através da divulgação do seu portfolio artístico, no projeto 2, os alunos entenderam o retrato e o seu restante portfolio gráfico como uma maneira de promover a sua marca e imagem, revelando-se como autores, como pessoas que pretendem integrar o mercado profissional de forma proativa.

PARTE 2: TRABALHO EMPÍRICO

CAPÍTULO 1: CARATERIZAÇÃO DO CONTEXTO DA INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA

Para além dos contributos de um modelo teórico que fundamentasse um modelo pedagógico do empreendedorismo através do desenho, desenvolvido na Parte anterior, foram tidas em conta, para a planificação do modelo de intervenção pedagógica e para a dinamização das aulas, as características da turma e as exigências do programa da disciplina e do curso profissional no qual se inseria este nosso projeto.

O objetivo principal foi que o aluno *aprendesse fazendo* através da resolução de projetos práticos, que abordassem a questão da ocupação profissional, quando possível, ou onde houvesse a necessidade de tomarem posturas dinâmicas e criativas para com o seu futuro. Segundo o Guia de Promoção do Empreendedorismo do Projeto de Educação para o Empreendedorismo (Projeto EPE) a metodologia de aprendizagem do Projeto EPE é *aprender fazendo*. Segundo os princípios do mesmo, “Esta forma de trabalhar tem um enfoque dinâmico orientado pelo próprio aluno, integrando e mobilizando as aprendizagens curriculares através da prática” (DGIDC, 2007: 21). Acreditamos que o professor deve abraçar esta necessidade, adaptando os programas e conteúdos da disciplina, direcionando as competências atitudinais, procedimentais e cognitivas dos alunos, no sentido da promoção de competências empreendedoras. Seguindo as orientações do Projeto Nacional de Educação para o Empreendedorismo (DGCI, 2007), o nosso compromisso foi o de abordar a disciplina de Desenho e Comunicação Visual de forma a potenciar as competências empreendedoras dos alunos.

1.1. Caraterização do grupo-alvo (turma)

A turma com quem trabalhamos este nosso projeto pedagógico é composta por dezanove alunos, seis rapazes e treze raparigas. As suas idades estão compreendidas entre os quinze e os vinte anos, sendo que a média de idades arredondada é de

dezassete anos (17,15). O aluno mais velho tem vinte anos, e o mais novo tem dezasseis anos. Dez alunos beneficiam de apoios do Serviço de Ação Social Escolar: 5 no escalão A e 5 no escalão B. Quanto ao país de origem dos alunos, apenas um aluno nasceu em França sendo que os restantes dezoito alunos nasceram em Portugal.

A maior parte dos alunos desloca-se para a escola em transportes públicos (quinze alunos), três alunos deslocam-se em viatura própria, e apenas uma aluna vem exclusivamente a pé para a escola, por morar perto. Dos restantes alunos, quatro moram em área urbana da cidade de Braga, sete moram nos arredores da cidade e sete moram noutros concelhos do Distrito como Amares, Vila Verde e Terras de Bouro. Nenhum aluno refere demorar mais de 30 minutos no seu percurso casa-escola.

Todos os alunos têm computador e acesso à internet em casa. Uma grande percentagem dos pais dos alunos (65%) tem idades compreendidas entre os 41 e os 50 anos, uma menor quantidade tem entre 31 e 40 anos (25%) e apenas 10% dos pais tem mais de 50 anos. Os seus encarregados de educação são, para a maioria, a mãe (15 alunos), seguindo-se o pai (3 alunos), ou o próprio aluno (1 aluno), sendo maior de idade.

Uma maioria dos alunos (10 alunos) tem um agregado familiar composto por 4 pessoas, seguindo-se os de famílias com 5 pessoas (6 alunos), ou com apenas 3 pessoas (3 alunos). A grande maioria dos alunos (13 alunos) tem um irmão, seguindo-se 6 alunos que têm dois irmãos, existindo apenas um como filho único. Quanto às habilitações literárias do agregado familiar, apenas a mãe de um aluno tem formação superior. Três alunos têm um dos pais com o ensino secundário concluído, sendo que a grande maioria dos restantes pais têm apenas habilitações ao nível de primeiro, segundo e terceiro ciclo.

No Anexo 1, apresentamos a ilustração gráfica das características da turma e do seu contexto familiar e socioeconómico.

1.2. A Escola

A Escola Secundária D. Maria II insere-se na área geográfica da freguesia de S. José de S. Lázaro, no centro da cidade de Braga.

A história da escola D. Maria II está intimamente ligada à história dos últimos cinquenta anos do sistema educativo português, com três etapas: a primeira, marcada pelo Estado Novo, onde a referência era o “Liceu”, unicamente destinado ao sexo feminino; a segunda, acompanhando toda a evolução da transformação democrática aberta em abril de 1974, abrindo-se a novos públicos e a novas ofertas; e a terceira, que coincide com a entrada em funcionamento das novas instalações, em consequência da profunda requalificação levada a cabo pela Parque Escolar.

Quando, em Junho de 1964, foi inaugurado em Braga o Liceu Feminino, foi escolhida como sua patrona a rainha D. Maria II, de cognome a Educadora. Tinha uma visão do ensino como uma mola imprescindível para o desenvolvimento e progresso das sociedades e interveio ativamente para ajudar a vingar um regime que nos iria abrir as portas à modernidade/industrialização. Defendeu um ensino capaz de formar homens que soubessem “*praticar a ciência e converter a ciência num serviço público*” (Projeto Educativo da Escola, 2008: 6).

Mais recentemente, em 2004, a Escola iniciou uma modernização e requalificação das instalações, tendo como lema a “*promoção de um serviço público de educação e ensino de qualidade, preparando os jovens, de forma inclusiva e pela via do sucesso escolar, quer para o ingresso na vida activa, quer para o prosseguimento de estudos*” (AA. VV., 2008: 26). A ambição era grande e dotou a escola de mais salas de aula, de novos laboratórios, de novos espaços de educação física, de artes, de salas TIC, e de áreas sociais para alunos e professores. Esta ambição ganhou corpo, em 2010, com a conclusão das obras de requalificação da escola.

Segundo o seu Projeto Educativo (AA.VV., 2008: 26), a “nova escola” nasceu a partir de três premissas fundamentais: em primeiro lugar, ganhar dimensão sem

perder a identidade; em segundo lugar, garantir uma nova organização pedagógica; por último, garantir melhores condições de trabalho para todos. Por ganhar dimensão, a escola obteve espaços educativos suficientes para funcionar como uma escola a tempo inteiro, com horários de turno único, possibilitando assim o respeito pelos princípios pedagógicos em detrimento dos administrativos. Essa maior dimensão permitiu uma outra organização pedagógica, com enfoque nos objetivos de ensino-aprendizagem, com vista ao sucesso educativo dos alunos. Surgiram novos instrumentos de ação como os novos espaços educativos, as infraestruturas tecnológicas, o acesso universal à internet, os videoprojectores, os quadros interativos, o livro de ponto digital, a gestão pedagógica, o controle da assiduidade e da pontualidade e a avaliação interna, entre outros.

É importante referir que a partir de 2005, abriu-se ao ensino profissional de nível secundário e, mais tarde, ao ensino para adultos, em regime noturno. Quanto ao projeto educativo da Escola Secundária D. Maria II (PEE), este começou a ser construído em 1998, tendo vindo a ser revisto e atualizado desde então.

1.3. Os espaços letivos

As aulas de Desenho e Comunicação Visual da turma 3TAG realizam-se nas Salas de Desenho 2 e na Sala de Oficina de Artes. A escola dispõe ainda de mais duas salas dedicadas às disciplinas técnico-artísticas, que são a sala de Educação Tecnológica e a Sala de Desenho 1. A escola disponibiliza outras salas, caso os professores solicitem, que são as salas de Tecnologias de Informação e Comunicação, dotadas de computadores com internet.

Sala de Desenho 2

A Sala de Desenho 2 possui um quadro branco para escrita a marcador, um projetor e uma tela de projeção, um quadro de cortiça para afixar informações ou trabalhos com piónés, uma mesa com computador e cadeira para o professor, e ainda um conjunto de estiradores reguláveis com os respetivos bancos altos. A iluminação

natural da sala é assegurada por uma janela no topo da parede sul, regulável por interruptor/comando e por janelas a todo o comprimento na parede norte, voltadas para a entrada e parque de estacionamento da Escola. Há ainda iluminação artificial através de candeeiros localizados no teto da sala, de luz branca. A sala dispõe ainda de triplas com tomadas suficientes para ligar 30 aparelhos elétricos. As mesas e cadeiras estão voltadas para a parede do quadro/projetor, encostadas duas a duas, alinhadas em três grupos, permitindo dois corredores de passagem entre eles.

A Sala de Desenho dispõe, ainda, de uma sala de apoio com cacifos para guardarem materiais pequenos, prateleiras para guardar materiais de médio formato (até dimensão de uma folha de cartolina), e armários para materiais e objetos de grande formato (com mais de 1,50 numa das suas maiores dimensões, por exemplo).



Imagem 1: Fotografia do interior da sala de desenho 2. Autor: Joana Vieira. Data: 2013

Sala de Oficina de Artes





Imagens 2 e 3: Fotografias do interior da sala de oficina de artes. Autor: Joana Vieira. Data: 2013

A Sala de Oficina de Artes possui os mesmos materiais e equipamentos que a Sala de Desenho, apenas diferindo na organização das mesas e cadeiras, que é em forma de U. A iluminação natural da sala é assegurada por uma janela no topo da parede sul, regulável por interruptor/comando e por janelas a todo o comprimento na parede norte, voltadas para a entrada e parque de estacionamento da Escola. Há ainda iluminação artificial através de candeeiros localizados no teto da sala, de luz branca. A sala dispõe ainda de triplas com tomadas suficientes para ligar 30 aparelhos elétricos.

1.4. Caracterização da disciplina de Desenho e Comunicação Visual do Curso Profissional de Técnico de Artes Gráficas

A disciplina de Desenho e Comunicação Visual do 11º ano (ano 2 do Curso Profissional de Técnico de Artes Gráficas) é constituída por três módulos: o módulo 4- Desenho de Representação, o módulo 5 - Suportes e Técnicas e o módulo 6 - Ilustração. Como são módulos extensos, tanto dão azo a projetos de longos desenvolvimentos, como a pequenos projetos, abordando temáticas diferentes do

módulo. É uma disciplina bianual que, tendo início no 10º ano (ano 1), se conclui no final do 11º ano.

A ordem dos módulos pode ser alterada conforme os projetos da escola ou de forma a promover a interdisciplinaridade. Primeiro, foi lecionado o módulo 5 pelo professor da disciplina e nosso orientador cooperante e, de seguida, dinamizadas por nós as aulas no módulo 4. Após este, seguiu-se a dinamização do módulo 6 pelo professor da disciplina.

Adotamos a planificação anual da disciplina de Desenho e Comunicação Visual estabelecida pela Equipa Pedagógica do Departamento de Artes Tecnologias e Desporto, para o ano 2012-2013 (Anexo 2), que segue as orientações do programa da disciplina indicadas pelo Ministério da Educação e da Ciência⁸.

Neste trabalho, abordamos o módulo 4 da disciplina de Desenho e Comunicação Visual onde desenvolvemos o nosso Modelo de Intervenção Pedagógica (MIP).

⁸ Programa da disciplina disponível em <http://www.anqep.gov.pt/aaaDefault.aspx?f=3&back=1&id=8280&back=1&chave=desenho%20e%20comunica%u00e7%u00e3o%20visual&tema=all&advance=>

CAPÍTULO 2- MODELO DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA (MIP)

O nosso Modelo de Intervenção Pedagógica (MIP) aborda o ensino das artes, especificamente os projetos artísticos e o desenho, como capazes de promover a construção da identidade empreendedora do aluno e de ser um suporte para a potenciação das suas atividades empreendedoras. Eis os fundamentos desta nossa tese:

1) Sonhar motiva-nos a criar e a agir: os nossos projetos sobre o nosso futuro profissional começam com um sonho, uma vontade, um querer fazer, muitas vezes sob a forma de registo gráfico, com recurso a conceitos, ideias e desenhos.

2) Os projetos artísticos permitem adquirir conhecimentos e competências externos às artes: os projetos artísticos dos alunos, por utilizarem metodologias projetuais que contemplam fases e modos de agir diversificados, obrigam à aquisição de competências transversais a outras áreas que não as artes.

3) As artes visuais ajudam-nos a conhecermo-nos a nós próprios e a melhorarmos a nossa auto-estima: as imagens e o desenho de auto-retrato como meio para conhecimento de nós próprios, das nossas posturas, atitudes e auto-imagem, ajudam a aumentar a confiança e auto-estima dos alunos.

4) A divulgação dos projetos dos alunos ajuda-os a serem mais pró-ativos nas aulas: O ensino das artes baseado em projetos e na construção do portfólios artísticos dos alunos com vista à sua divulgação para a comunidade permite que estes adotem posturas mais ativas no processo de ensino-aprendizagem e na divulgação do resultado das suas aprendizagens.

5) Os processos de ensino-aprendizagem que estimulam uma participação na realidade extra-escolar ajudam os alunos a ter uma melhor perceção sobre a utilidade da escola. Como referido no Guião de Promoção do Empreendedorismo na Escola:

“Uma escola empreendedora estabelece processos de aprendizagem/ensino que possibilitam a aquisição de competências curriculares e em simultâneo um conjunto de experiências num determinado quadro de valores que permite uma nova visão sobre os objetivos e a utilidade da escolaridade, nomeadamente, uma formação de cidadania consolidada e uma participação cívica activa, empreendedora e capaz de operar mudanças sociais.” (DGIDC, 2007: 40)

De facto, a nossa investigação e abordagem do ensino-aprendizagem das Artes Visuais, tendo em conta as características específicas da atividade de desenhar intrínsecas à realização de projetos artísticos, e referidas nas premissas anteriores, leva-nos a reconhecer que este tipo de ensino-aprendizagem situa-se num contexto favorável para o desenvolvimento do empreendedorismo.

O modelo de intervenção pedagógica (MIP) aplicado consistiu, essencialmente, na realização de dois projetos artísticos que fizessem a ponte entre os projetos e competências dos alunos e a comunidade, e em que os alunos aplicassem os seus conhecimentos em desenho, numa perspetiva de promoção e divulgação das competências empreendedoras no meio escolar e não escolar. Consideramos que esta metodologia permitiria aos alunos das artes visuais tomarem uma atitude mais ativa e empreendedora, pois após criarem projetos que reforçam a sua identidade (quer através do cartão de visitas pessoal, quer através do seu autorretrato), dão a conhecer os seus projetos, tanto *online* como presencialmente. Consideramos pertinente que os alunos tomassem contacto com a necessidade de constituírem a sua imagem em portfólios artísticos, como mote para impulsionar o seu espírito empreendedor.

Nesse sentido, foram desenvolvidos dois projetos num conjunto de 15 aulas de 90 minutos cada, no contexto de ensino-aprendizagem ocorrido dentro da sala de aula, e que envolveram mais duas atividades complementares: um Workshop de enriquecimento curricular sobre empreendedorismo criativo, realizado antes do início dos projetos em sala, e a exposição dos trabalhos realizados pelos alunos durante os projeto 1 e 2 na Semana da Escola. Cada sessão foi planificada e cada atividade enquadrada no objetivo de promoção do empreendedorismo, assim como de outros objetivos de ensino-aprendizagem relativos ao programa da disciplina de Desenho e Comunicação Visual.

De seguida, expomos o calendário seguido na aplicação do nosso Modelo de Intervenção Pedagógica⁹, para um melhor entendimento da sequência dos projetos e atividades (Calendário 1). Seguir-se-á a apresentação dos projetos e das atividades

⁹ Para uma análise mais atenta, remetemos para o Anexo 9 a totalidade da planificação da intervenção pedagógica (IP), incluindo as suas várias fases e projetos, a sinopse, bem como objetivos, conteúdos, materiais utilizados, e atividades principais levadas a cabo pela professora e as esperadas pelos alunos, assim como o material didático procedente das mesmas e os relatórios das atividades inicial e final.

desenvolvidas que constituíram o Modelo de Intervenção Pedagógica aplicado. Finalmente, com o intuito de descrever de que forma correu o MIP no contexto de sala de aula, apresentaremos as ações potenciadoras e bloqueadoras de empreendedorismo ocorridas durante a aplicação do MIP, tendo como base as ações-tipo definidas como orientadoras no PNEE.

2.1. Calendário do Modelo de Intervenção Pedagógica

CALENDÁRIO 1 - MODELO DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA

MÊS ANO	DIA(S)	NOME ATIVIDADE/PROJETO	DESCRIÇÃO ATIVIDADE
NOVEMBRO 2012	21	ATIVIDADE INICIAL	ATIVIDADE INICIAL- Workshop de Empreendedorismo Criativo
JANEIRO 2013	15 17, 22 24, 29, 31	PROJETO 1	Testagem pré-MIP e Apresentação da proposta do PROJETO 1 Pesquisa para o Projeto 1 Desenvolvimento do Projeto 1 (cartão de visitas)
FEVEREIRO 2013	5 7 14, 19, 21, 28	PROJETO 1 PROJETO 2	Avaliação do Projeto 1 Início do Projeto 2 (Portfólio virtual) Desenvolvimento do Projeto 2 (Desenho de auto-retrato)
MARÇO 2013	5 7 11 a 14	PROJETO 2 ATIVIDADE FINAL	PROJETO 2 Avaliação do Projeto 2 ATIVIDADE FINAL - Exposição dos trabalhos na Semana da Escola
ABRIL 2013	18	PROJETO 2	Continuação da avaliação do PROJETO 2 e Pós-MIP

Nota: Os projetos 1 e 2 foram realizados de forma sequenciada, sem outras aulas pelo meio. As datas aparecem dispersas devido a interrupções letivas (Carnaval, Semana da Escola e Páscoa) e ao adiar de aulas devido a Visitas de Estudo dos alunos.

2.2. Projetos e Atividades

2.2.1. Atividade Inicial: Workshop de Empreendedorismo Criativo (Atividade de Enriquecimento Curricular)

Como detetamos a necessidade de proporcionar aos alunos uma sessão prévia de sensibilização para o empreendedorismo, antes de iniciar o nosso projeto pedagógico em sala de aula aproveitamos a existência da Visita de Estudo à Plataforma das Artes em Guimarães no Plano Anual de Atividades para levar a turma a um Workshop de Empreendedorismo Criativo. Para o efeito, entramos em contacto com o Centro de Assuntos para a Arte e Arquitetura (CAAA), plataforma criada durante a Capital Europeia da Cultura com a missão de apoiar e estimular a criação artística, e falamos da nossa ideia de sensibilizar os alunos para o empreendedorismo. Neste sentido, a organização do CAAA contactou com o Dr. Nuno Arroiteia, formador com experiência na área e consultor da Gestluz, que teve a gentileza de dinamizar o workshop. O workshop teve a duração de três horas, sendo que a primeira metade do tempo consistiu numa exposição teórica sobre empreendedorismo e criação de negócios, com momentos em que os alunos tiraram dúvidas, e na segunda metade os alunos desenvolveram (num processo de *pitch*) e defenderam as suas ideias de negócio, em grupo.

Houve um grande entusiasmo e participação dos alunos aquando da exposição das suas ideias de negócio. A maioria dos grupos apresentou ideias na área de design de produto/ industrial e um grupo apresentou ideias na área da criação de eventos relacionados com as artes visuais. Após a apresentação de cada grupo, os restantes colegas tanto criticaram a ideia, questionando a sua pertinência e viabilidade, como sugeriram aspetos que a poderiam melhorar. Após as defesas, o formador fez uma avaliação de cada ideia, aludindo à possibilidade dessa ideia se transformar em negócio. Os alunos demonstraram muita atenção ao tema, mostraram-se abertos à possibilidade de criarem o seu próprio negócio, apontando para um futuro em que já teriam alguma experiência profissional. Alguns alunos, por iniciativa própria, perante a atenção da turma, referiram a sua vontade de criar, num futuro próximo, as suas

ideias de negócio mesmo que estas não fossem rentáveis, criticando o facto de uma ideia só se transformar em negócio se a mesma der dinheiro.

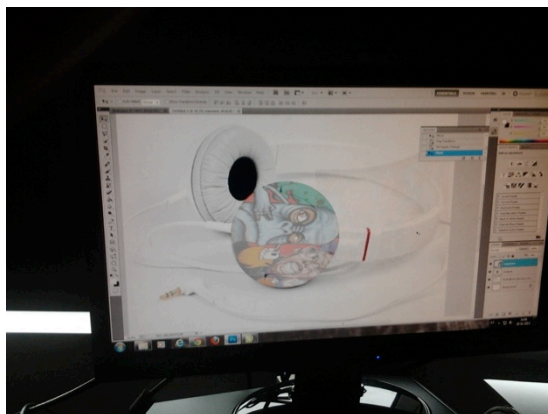
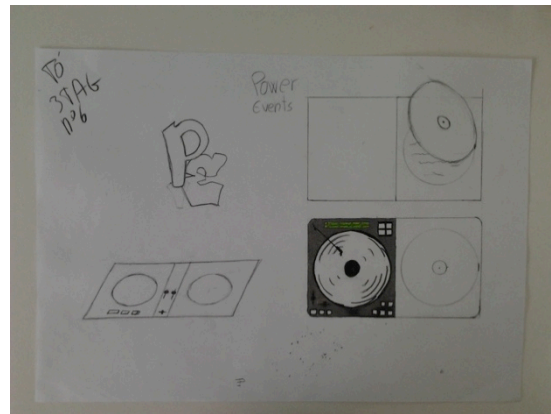
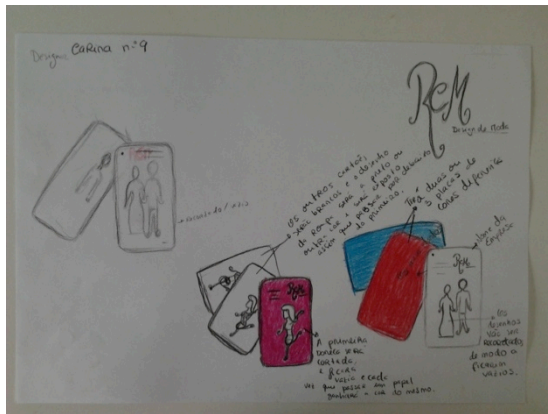


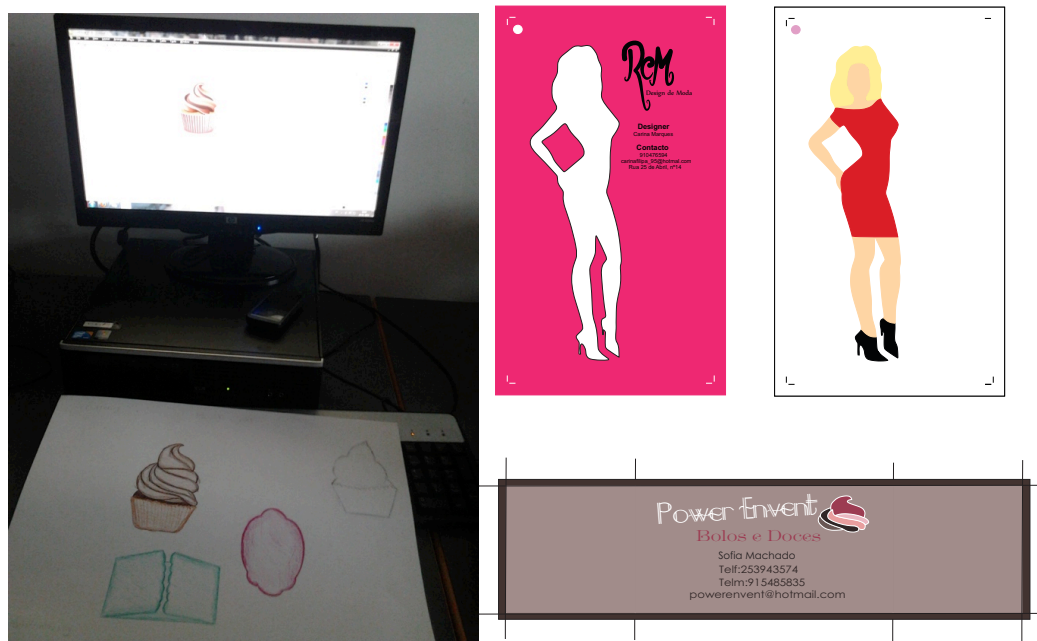
Imagens 4, 5, 6 e 7: Alunos do 3TAG participam no **Workshop de Empreendedorismo Criativo** no CAAA de Guimarães, a 21 de Novembro de 2012. Os alunos criam e expõem as suas ideias de negócio.

2.2.2. Projeto 1 (Aulas 1 a 7)

O primeiro Projeto, centrado na elaboração de um cartão de visitas para cada aluno, desenvolveu-se durante 7 aulas. O exercício proposto na primeira aula do projeto consistiu na definição, em grupo, do nome e atividade de uma empresa, e da função de cada um dos elementos (alunos) que a constituiriam. Tinham, ainda, de definir o que vendiam e a quem vendiam os seus produtos e/ou serviços, e referir em que aspetos era inovador o seu projeto, através do preenchimento de uma Ficha da Atividade Profissional (ver Anexo nº 6). Na segunda aula, uma vez definida a ideia do negócio, os alunos tiveram de pesquisar soluções existentes para o cartão e realizar

esboços e estudos para os seus cartões de visitas. Na terceira aula, iniciaram o desenho vetorial dos seus cartões de visita. Nas aulas seguintes, e com a orientação da professora, continuaram o desenvolvimento do projeto, apresentando e revendo ou melhorando as soluções que foram apresentando, até à realização da memória descritiva, com as explicações das opções tomadas no projeto. Na última aula do projeto, a sétima aula, a professora realizou uma discussão dos trabalhos, seguida de um momento de avaliação intermédia do módulo.





Imagens 8 a 14: Trabalhos dos alunos do 3TAG durante o Projeto 1 da MIP: esboços e desenho vetorial. Os alunos definiram o sua atividade profissional e depois desenvolveram o projeto do seu cartão de visita desde os esboços iniciais, ao desenho vetorial e memória descritiva.

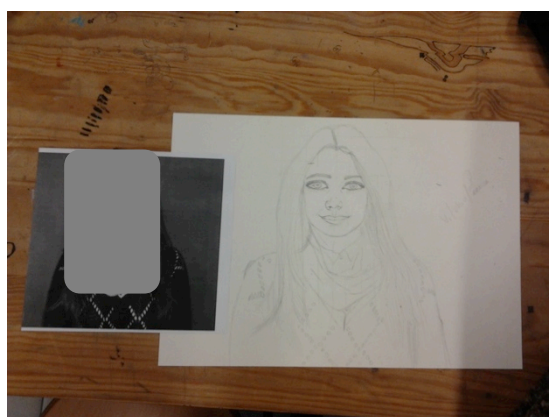
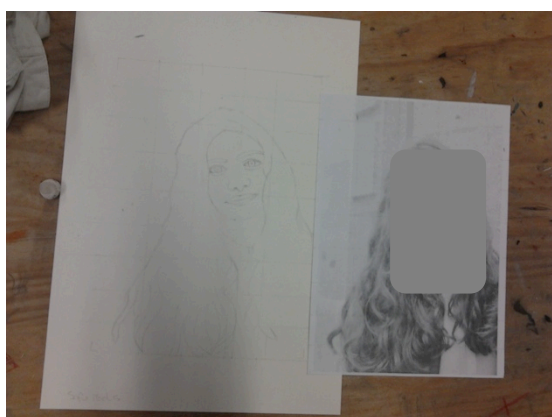
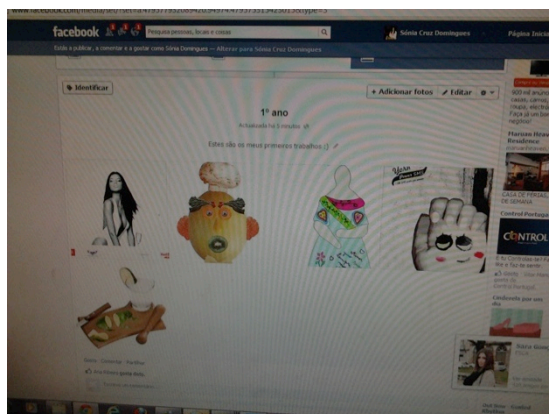
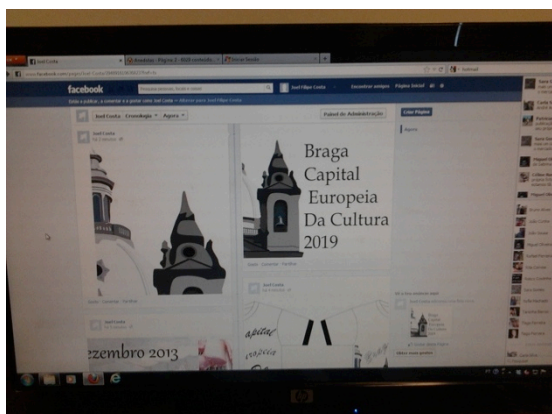
2.2.3. Projeto 2 (Aula 8 a 15)

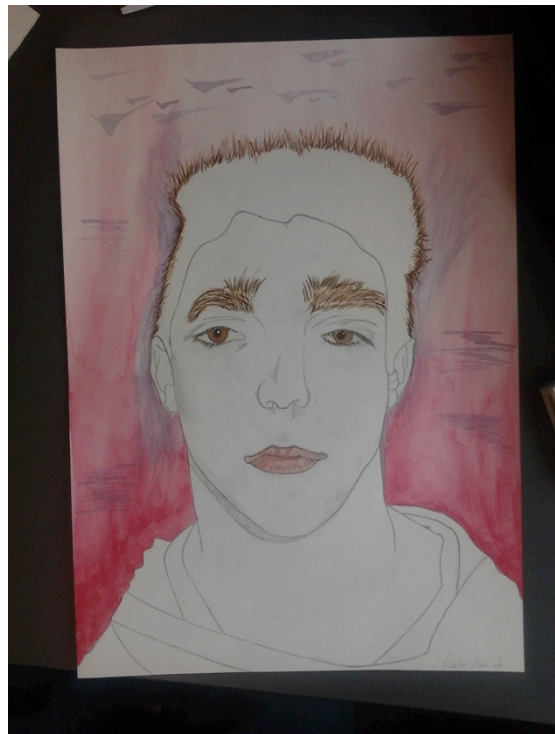
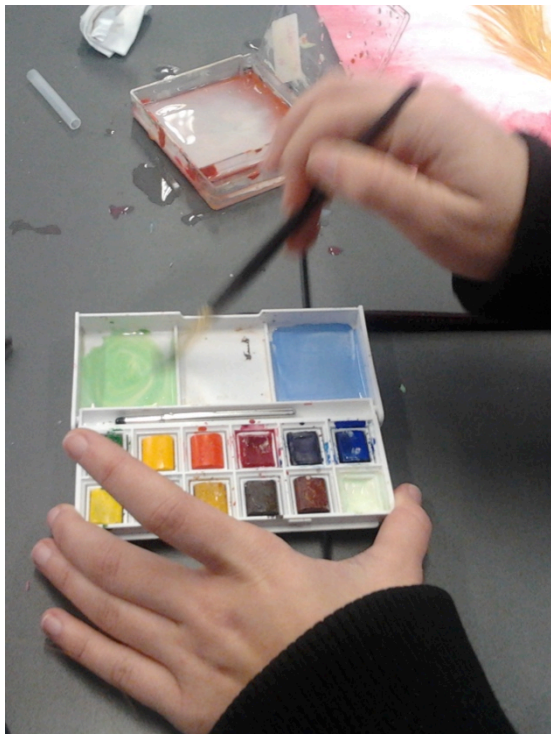
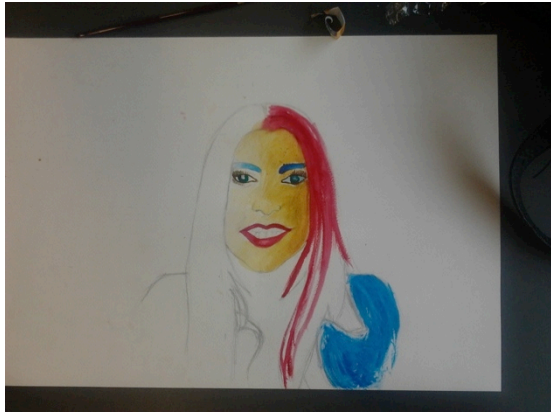
O segundo Projeto, centrado na elaboração de um portfólio artístico, desenvolveu-se durante 8 aulas.

Na primeira aula deste projeto foi proposto aos alunos que, através da criação de uma página no *facebook*, realizassem um portfólio artístico, com os seus projetos escolares e não escolares. Nesta aula pretendemos que os alunos criassem o seu portfólio artístico, de maneira a potenciar a sua capacidade empreendedora com a divulgação dos seus projetos pessoais ou profissionais. Os seus portfólios foram sendo continuados no espaço extra-aula, ao longo de todo o módulo, enquanto que nas aulas foi sendo desenhado o autorretrato.

Após a criação da página do *facebook* com os seus trabalhos artísticos, os alunos desenvolveram o seu auto-retrato em aguarela, com o mote de valorizar a sua

auto e hetero imagem, a qual iria aparecer nos seus portfólios virtuais (criados na primeira aula deste projeto 2), ou aparecer na exposição da Semana da Escola. Elucidamos os alunos, com exemplos, como o desenho tem a capacidade de valorizar o seu portfólio profissional/pessoal. Um conjunto de instruções foram dadas, que deveriam ser seguidas pelos alunos: os alunos deveriam escolher uma fotografia sua ou tirar uma na aula e, depois de impressa e através da técnica da quadrícula, os alunos deveriam transpor as linhas gerais do seu rosto, em grafite; as cores e registos gráficos seriam da escolha do aluno, desde que tivesse pelo menos uma área do desenho em aguarela. Tiveram neste projeto a oportunidade de experimentarem, pela primeira vez, a técnica da aguarela e do desenho aguarelado, e de ter como resultado um desenho de auto-retrato atual. A penúltima aula do projeto foi dedicada à conclusão dos trabalhos e à preparação da exposição dos mesmos, com o tema “Eu visto a minha própria camisola: construo o meu próprio futuro”, donde o suporte para os seus desenhos terem sido as suas camisolas/tshirts. Na última aula do projeto, foi feita a avaliação final dos dois projetos, resultando na avaliação final do módulo.





Imagens 15 a 24: Trabalhos dos alunos do 3TAG durante o Projeto 2 da MIP: criação de portfólio artístico virtual no *facebook* e desenho dos autorretratos em aguarela. Os trabalhos são apresentados na sequência temporal em que foram realizados: primeiro o Portfólio Virtual, seguido das várias etapas que levam ao autorretrato final em aguarela.

2.2.4. Atividade Final: Exposição dos Auto-retratos na Semana da Escola

Na sequência do desenvolvimento do projeto anterior, procedeu-se à Exposição dos trabalhos de auto-retrato para toda a comunidade educativa que participou na Semana da Escola, assim como para os alunos e professores visitantes de outras escolas do concelho que vieram participar nesta e nas noutras atividades durante o evento.



Imagens 25 a 28: Exposição dos trabalhos dos alunos do 3TAG , realizados durante o Projeto 2 da MIP, na Semana da Escola que ocorre em simultâneo com a Feira das Profissões da mesma. A exposição, intitulada “Visto a minha própria camisola - construo o meu próprio futuro” apresenta os

auto-retratos dos alunos de uma forma diferente, num local de passagem muito utilizado pelos alunos e visitantes da escola.

2.3. Modelo de intervenção Pedagógica: descritivo das ações potenciadoras e bloqueadoras

Neste capítulo exemplificamos as ações potenciadoras e bloqueadoras de empreendedorismo ocorridas durante a aplicação do MIP. Esta exemplificação segue o quadro de ações-tipo definidas no PNEE como orientadoras para os professores, no decorrer de um projeto de educação para o empreendedorismo. Com o intuito de ilustrar de que forma ocorreu o MIP no contexto de ensino apresentado anteriormente, complementamos cada uma das ações-tipo propostas pelo PNEE com as ações ocorridas durante a intervenção pedagógica.

Para cada uma das competências chave para o empreendedorismo a promover, adotamos, no decorrer da intervenção pedagógica (IP), as ações potenciadoras descritas no Guião de PEE, e excluimos as ações bloqueadoras ao desenvolvimento de competências empreendedoras. Nos dois projetos do MIP, proporcionamos um “espaço de diálogo, discussão de ideias e de actuação que promovam a resolução de dificuldades de forma positiva ou a criação de novos problemas significativos, implicando os alunos em todo o processo” (DGIDC, 2007: 24) e demonstramos “confiança nas capacidades dos alunos para arriscar e ultrapassar bloqueios e dificuldades que surjam” (DGIDC, 2007: 24), através do diálogo decorrente do acompanhamento personalizado dos trabalhos, durante as aulas.

Salientamos que não apresentamos o Quadro II como uma receita a ser seguida noutras intervenções pedagógicas, porque esta foi pensada a partir das características detetadas na turma e no sentido de potenciar as suas competências, ao mesmo tempo que trabalhamos conteúdos da disciplina de Desenho e Comunicação Visual.

Quadro I: Quadro com indicação das ações bloqueadoras e potenciadoras segundo o PNEE, e com indicação das ações bloqueadoras e potenciadoras ao desenvolvimento de competências empreendedoras, no contexto de ensino-aprendizagem ocorrido durante a aplicação do nosso MIP.

1. Iniciativa/ avaliação/ energia	
Aluno não competente/ não empreendedor	Aluno competente/ empreendedor
Ações-tipo bloqueadoras de empreendedorismo (PNEE)	Ações-tipo potenciadoras de empreendedorismo (PNEE)
<p>“- Reforçar nos alunos a dependência para agir em função das instruções dos outros, não deixando margem de manobra para iniciativas próprias;</p> <p>- Criticar sistematicamente os alunos pelas suas iniciativas e tomadas de decisão consequentes porque os resultados obtidos não foram positivos ou de acordo com as expectativas dos outros.” (DGIDC, 2007: 24).</p>	<p>“- Propiciar aos alunos a possibilidade de inventariar, negociar e escolher métodos e estratégias para lidar com problemas e dificuldades de forma positiva.</p> <p>- Reconhecer positivamente as iniciativas assumidas pelos alunos, implicando-os e responsabilizando-os pelo processo de implementação e suas consequências, mas enquadrando os erros e obstáculos como formas naturais e de grande potencial de aprendizagens.” (DGIDC, 2007: 24).</p>
<p>- Não propiciar atividades favoráveis à identificação de áreas em que o aluno possa demonstrar o seu papel empreendedor.</p> <p>- Propiciar atividades que levem a encarar de forma negativa o empreendedorismo</p>	<p>- Propiciar atividades em que seja favorável ao aluno a “identificação de áreas para demonstrar todo o seu papel empreendedor”; (DGIDC, 2007: 19)</p> <p>- Propiciar atividades que levem a encarar de forma positiva o empreendedorismo</p>
Ações bloqueadoras de empreendedorismo ocorridas durante a aplicação da MIP	Ações potenciadoras de empreendedorismo ocorridas durante a aplicação da MIP
<p>- Um aluno no início do projeto refere que não lhe interessa criar uma empresa porque vai trabalhar na empresa da mãe e não precisa disso (Projeto 1- concepção de atividade profissional para colocar no cartão de visita).</p>	<p>- Para este caso referido na coluna ao lado (ação bloqueadora) a professora referiu que ninguém sabe o que o futuro reserva e é sempre útil ter um plano B caso o plano A-trabalho na empresa da mãe- não resulte.</p>
	<p>- Todos os alunos escolhem uma atividade profissional do seu interesse e estas são reconhecidas positivamente pela professora;</p>
	<p>- A professora avalia perante a turma todos os cartões de visita realizados, explicando concretamente quais os problemas de cada um e frisando que é importante haver estes momentos de avaliação e reflexão porque ajuda-os a aprender com os próprios erros e a ganhar conhecimentos relativos ao design e à comunicação visual” (momentos de avaliação: Projeto 1).</p>


<p>- Certas vezes os alunos referiram que não adiantava pensarem na criação de um negocio próprio por causa da crise do país, ou por dificuldades financeiras.</p>	<p>Em relação às situações referidas na coluna ao lado a professora foi sempre referindo que não fazer nada por vezes é pior do que fazer algo mal e que pensar e criar não custam dinheiro, que não devemos entrar numa crise de pensamentos.</p>
	<p>- No Workshop de Empreendedorismo Criativo (Atividade Inicial) os alunos tiveram a oportunidade de criar uma ideia de negócio e de defendê-la perante os colegas.</p>  <p><i>Imagem 29: Um grupo de alunos defende a sua ideia de negócio. Para mais imagens do Workshop de Empreendedorismo Criativo consultar o Anexo 7.</i></p>
	<p>- O projeto 1 começou com a definição, por cada aluno, de uma atividade profissional com a qual se identificassem. Consultar Anexo 6- Ficha de atividade profissional. Durante o projeto 1 tiveram oportunidade de refletir sobre a identidade corporativa da empresa e da sua função, ao conceber o seu cartão de visita. O aluno B revelou-se muito motivado na realização deste trabalho (realizou cinco estudos frente e verso do cartão apesar de só ter sido obrigatório um estudo).</p>

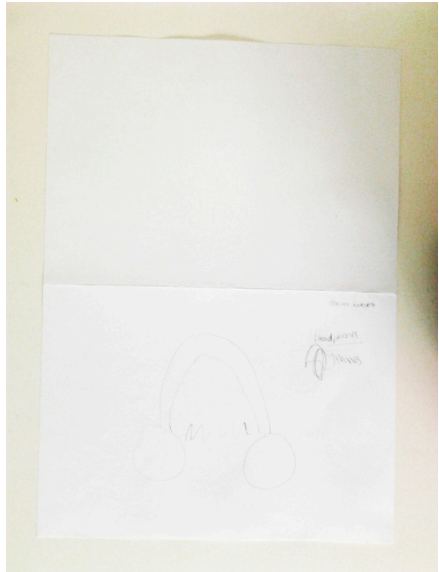
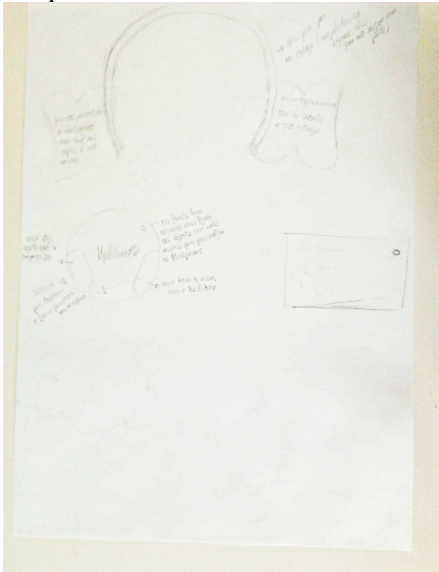


Imagem 30: Cartões de visita realizados pelo aluno B.

- Durante o projeto 2 tiveram oportunidade de refletir sobre o que incluir no seu portfólio pessoal artístico. Foram buscar trabalhos de anos anteriores, trabalhos extracurriculares, assim como projetos da disciplina. Desta forma, identificaram as suas áreas preferidas, havendo alguns alunos que referiram imaginar-se a exercer a atividade de fotógrafo, outros de designer, etc.



Imagem 31: Portfólio virtual da aluna M.
 Para visualizar os portfólios criados pro todos os alunos consultar Anexo 8.

2. Autoconfiança / assunção de riscos	
Aluno não competente/ não empreendedor	Aluno competente/ empreendedor
Ações-tipo bloqueadoras de empreendedorismo (PNEE)	Ações-tipo potenciadoras de empreendedorismo (PNEE)
<p><i>“- Não proporcionar espaço de diálogo, discussão de ideias e de atuação que promovam a resolução de dificuldades de forma positiva ou a criação de novos problemas significativos; não implicar os alunos em todo o processo; punir e valorizar o erro como aspeto negativo no processo aprendizagem/ ensino”.</i></p> <p><i>- Duvidar da capacidade dos alunos para tomar decisões que comportam riscos e para ultrapassar bloqueios e dificuldades que surjam.” (DGIDC, 2007: 24)</i></p>	<p><i>“- Proporcionar um espaço de diálogo, discussão de ideias e de atuação que promovam a resolução de dificuldades de forma positiva ou a criação de novos problemas significativos, implicando os alunos em todo o processo;</i></p> <p><i>- Demonstrar confiança nas capacidades dos alunos para arriscar e ultrapassar bloquear dificuldades que surjam.” (DGIDC, 2007: 24)</i></p>
Ações bloqueadoras de empreendedorismo ocorridas durante a aplicação da MIP	Ações potenciadoras de empreendedorismo ocorridas durante a aplicação da MIP
<p>- A aluna X encontra-se muitas vezes bloqueada e muito hesitante em relação ao seu projeto, por vezes tendo vergonha de mostrar o que fez por considerar fraco (Projeto 2).</p>	<p>- Para o caso descrito na coluna ao lado a professora incentiva a aluna a desenvolver o seu projeto de acordo com os seus interesses pessoais e que pode confiar nas suas opções porque não há só uma solução para um projeto, ainda por cima quando os temas dos mesmos são pessoais. Refere que é sempre melhor fazer mal, com esforço e dedicação, do que não fazer.</p>
	

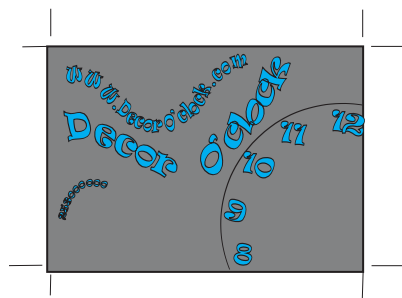
<p><i>Imagem 32: Primeiro esboço da aluna X. A aluna desenha muito pouco e de forma muito tímida, com pouca confiança. A aluna dobra a folha para esconder o que fez.</i></p>	<p><i>Imagem 33: Segundo esboço da aluna X. A aluna começa a explicar melhor, através do desenho, as suas ideias para o cartão de visita. A aluna é capaz de mostrar, sem medo, o seu esboço aos colegas e à professora. O trabalho começa a melhorar.</i></p>
<p>- Durante o projeto 2 o aluno J recebe elogios do seu desenho de autorretrato, quer dos professores, quer de alguns colegas da turma. O aluno revela-se admirado e incomodado.</p>	<p>- Ao longo do desenho de autorretrato o aluno J vai-se sentindo cada vez mais confiante e realiza um trabalho muito criativo, destacando-se do dos colegas pela excelência e por um registo visual diferente.</p> <div data-bbox="815 645 1233 1189" data-label="Image"> </div> <p><i>Imagem 34: Desenho de autorretrato em aguarela do aluno J. Apesar da técnica não ser a de desenho aguarelado nem de aguarela nota-se um maior à vontade do aluno em experimentar registos diferentes para o desenho ter uma melhor comunicação visual.</i></p>

3. Resiliência	
Aluno não competente/ não empreendedor	Aluno competente/ empreendedor
Ações-tipo bloqueadoras de empreendedorismo (PNEE)	Ações-tipo potenciadoras de empreendedorismo (PNEE)
<p><i>“- Não proporcionar espaço de diálogo, discussão de ideias e de atuação onde os alunos se possam confrontar com situações de contrariedade ou de expectativas frustradas;</i></p> <p><i>- Tomar sempre o partido dos alunos, decidindo de acordo com as sua expectativas para evitar reações negativas, mesmo quando essas decisões não são as mais acertadas.”</i></p> <p>(DGIDC, 2007: 25)</p>	<p><i>“- Proporcionar experiências potencialmente geradoras de contrariedades com as quais os alunos devem aprender a lidar de forma positiva;</i></p> <p><i>- Proporcionar espaços para análise dos problemas que vão surgindo durante os processos de aprendizagem, para que os alunos possam desenvolver estratégias de análise adequadas para lidar com situações frustrantes.”</i> (DGIDC, 2007: 25)</p>
Ações bloqueadoras de empreendedorismo ocorridas durante a aplicação da MIP	Ações potenciadoras de empreendedorismo ocorridas durante a aplicação da MIP
<p>- Alguns alunos tiveram dificuldade em explicar porque optaram de uma forma e não de outra.</p>	<p>- Ao longo do projeto 1 perguntamos aos alunos porque razão tinham realizado um cartão com esta forma, este cortante, com esse tipo de letra, e se o cartão de vistas criado refletia a imagem da atividade profissional em questão. Ao realizar questões sobre aspetos específicos do seu projeto os alunos sentiram-se ameaçados. Foi dada liberdade para a escolha da atividade profissional e para o design gráfico do cartão, mas as opções tiveram de ser justificadas porque um projeto sem explicação tem nota negativa e na via profissional seria sido duvidado pelo próprio cliente. Ao acontecer isso a professora incentivou a que refletissem e fossem capazes de explicar o seu próprio projeto, caso contrário ele não teria viabilidade.</p> <p>Consideramos que é importante que os alunos saibam das exigências da disciplina assim como da vida profissional para aprenderem a lidar com contrariedades que surjam. Aos projetos que estavam fracos a professora foi sempre estimulando a correção dos mesmos.</p>

- No projeto 1 os alunos tiveram de trabalhar em grupo com colegas com quem não costumam fazer grupo e tinham menos amizade (os grupos foram formados de forma aleatória, com recurso a cartas de baralho). A turma de início protestou que não era esta a maneira de trabalhar e quando os grupos foram formados muitos foram relutantes em trabalhar com os colegas que lhes calharam.

- Na sequência das queixas da turma a professora decidiu manter os grupos por ser uma boa maneira de aprenderem a lidar com situações adversas e a resistirem a situações destas.

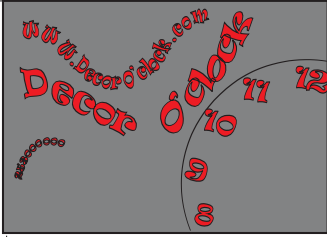
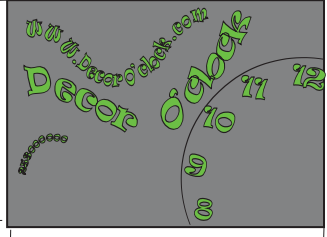
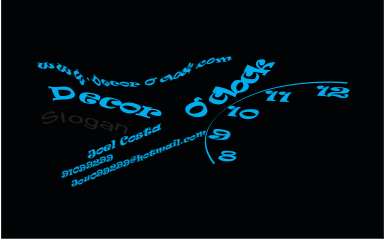
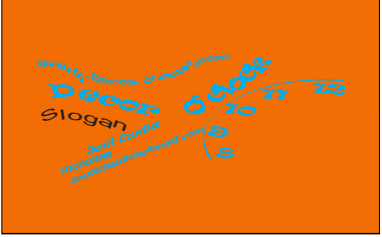
Imagem 35: Trabalho do aluno H (entregue antes da avaliação dos trabalhos perante a turma). Neste projeto havia problemas evidentes na dimensão da margem de segurança, assim como a outros níveis.



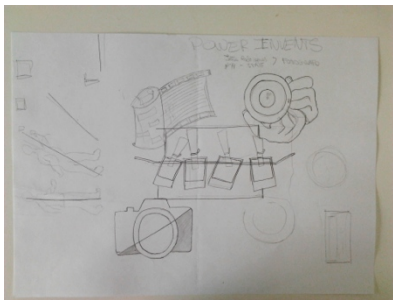
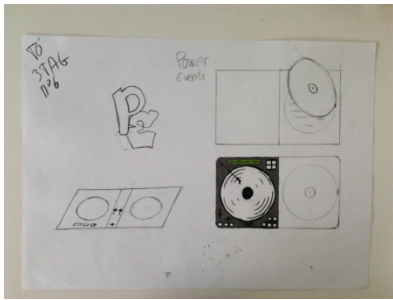
No final do projeto 1, no momento de avaliação intermédia a professora explicou concretamente os erros de cada projeto e os alunos estiveram atentos às razões aceitando-as. Todos os projetos tinham algo menos positivo a apontar a todos os alunos tomaram conhecimento das suas limitações e dos problemas que tinham de corrigir.

Imagem 36: Trabalho do aluno H (entregue após avaliação perante a turma). Os problemas de dimensionamento da margem de segurança foram corrigidos, mesmo após o momento de avaliação. Apesar de o resultado em termos de avaliação do projeto ser apenas satisfatório é de salientar a resistência à pressão que o aluno J demonstrou. Mesmo sabendo da avaliação da professora (baixa) optou por enviar novo trabalho para ver se poderia subir a nota. O trabalho entregue após a avaliação na sala de aula é um pouco melhor, porque já não tem problemas na área de segurança.



 	 
	<p>- A professora faz uma avaliação quantitativa dos trabalhos realizados durante o projeto 2, explicando concretamente quais os problemas de cada um, reforçando o que foi falado ao longo do desenvolvimento do projeto. Após esta avaliação foi pedido aos alunos que fizessem a sua autoavaliação num questionário próprio para o efeito (questionário de autoavaliação: Projeto 2).</p>

4. Planejamento/ Organização	
Aluno não competente/ não empreendedor	Aluno competente/ empreendedor
Ações-tipo bloqueadoras de empreendedorismo (PNEE)	Ações-tipo potenciadoras de empreendedorismo (PNEE)
<p><i>“- Determinar através de instruções precisas como desenvolver uma atividade ao longo do tempo;</i></p> <p><i>- Definir, sem implicação dos alunos, quais as prioridades em cada momento, não dando oportunidade para a ação e aprendizagem dos alunos.” (DGIDC, 2007: 25)</i></p>	<p><i>“- Potenciar atividades que impliquem a decomposição e análise de problemas; criação de planos de trabalho coletivo que possam ser adotados individualmente.</i></p> <p><i>- Proporcionar atividades em que os alunos se vêem confrontados com várias solicitações e têm de definir prioridades lógicas em termos da sua resolução.” (DGIDC, 2007: 25)</i></p>
Ações bloqueadoras de empreendedorismo ocorridas durante a aplicação da MIP	Ações potenciadoras de empreendedorismo ocorridas durante a aplicação da MIP
	<p>- No início do projeto 1 houve uma atividade de trabalho em grupo em que cada grupo seria uma empresa e os seus elementos desempenhariam tarefas várias na mesma. Nesta altura os alunos foram confrontados com a necessidade de definirem uma empresa em grupo que pudesse enquadrar as atividades profissionais de cada um.</p> <p>Os alunos foram capazes de definir o serviço a prestar pela empresa e a atividade de cada elemento da mesma.</p> <p>Para ver as Fichas preenchidas consultar o Anexo 6- Fichas de Atividade profissional.</p>
<p>- Alguns alunos foram inicialmente relutantes em deixar o colega usar o computador, mas logo foi explicado que teriam de dividir o tempo com o colega ao longo do desenvolvimento do projeto. A gestão do tempo estava ao cargo de cada par.</p>	<p>- Os alunos organizaram-se em pares e negociaram entre si quem iria ficar com o computador- a maioria decidiu que na primeira metade um usava o computador e na segunda metade da aula trocava com o colega.</p>

5. Criatividade/ inovação	
Aluno não empreendedor	Aluno empreendedor
Ações-tipo bloqueadoras de empreendedorismo (PNEE)	Ações-tipo potenciadoras de empreendedorismo (PNEE)
<p><i>“-Privilegiar as abordagens tradicionais na resolução de problemas, criticando de forma não construtiva as novas ideias e soluções;</i> <i>- Ignorar ideias ou propostas que, à primeira vista, possam parecer desadequadas, sem explorar as razões para esta recusa ou sem explorar formas alternativas de pôr a proposta em desenvolvimento. “</i> (DGIDC, 2007: 26)</p>	<p><i>“- Proporcionar atividades que impliquem soluções inovadoras ou alternativas;</i> <i>- Proporcionar atividades que estimulem nos alunos à criação de novas ideias e formas de aplicação das mesmas, reconhecendo-as positivamente.”</i> (DGIDC, 2007: 26)</p>
Ações bloqueadoras de empreendedorismo ocorridas durante a aplicação da MIP	Ações potenciadoras de empreendedorismo ocorridas durante a aplicação da MIP
	<p>Foram apresentados exemplos de esboços bem executados de colegas da turma (Imagens 37 e 38), para os alunos entenderem a utilidade deste tipo de registo gráfico.</p> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;">   </div> <p><i>Imagens 37 e 38- Esboços para os cartões de visita.</i></p>
<p>- Durante o projeto 1 os alunos realizaram esboços para partirem para o desenho vetorial com uma ideia e um rascunho do que queriam fazer.</p>	<p>Um dos objetivos dos esboços é que sejam um desenho de criação, de projeto de algo</p>

O aluno C teve dificuldade em fazer este tipo de registo desenhado apesar de a professora referir o objetivo do mesmo.

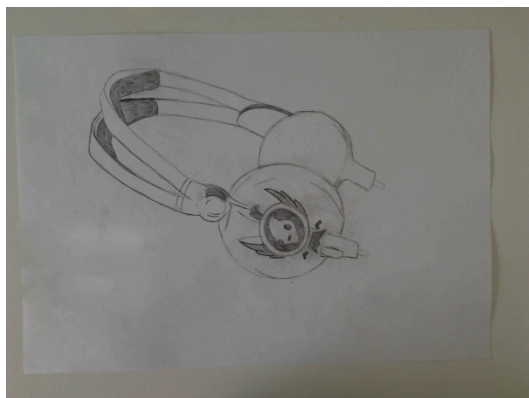


Imagem 39: Esboço do aluno F (inicial). O início deste desenho apenas tinha os *phones* ao centro. Neste esboço o aluno observou uma imagem do telemóvel de uns *phones*, desenhando-os com um nível de pormenor que não interessa num esboço. Além disso não se percebe, neste esboço, qual o enquadramento deste desenho no cartão que deveriam esboçar.

que não existe e não um desenho de observação. É um desenho mais importante como processo e no pensamento do aluno do que como resultado final. Foi explicado que este não é um tipo de registo que crie uma imagem final acabada.

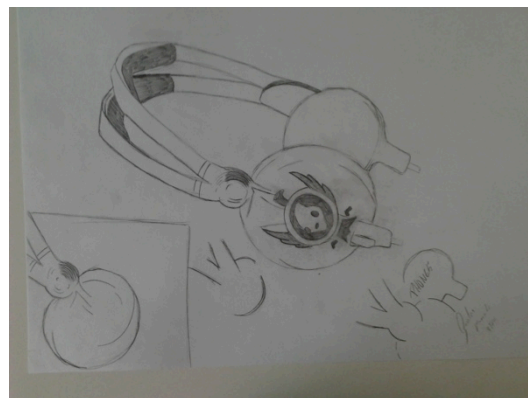


Imagem 40: Esboço do aluno F (final). Confrontado com a explicação da professora o aluno realizou alguns estudos para o cartão de visita, mais coniventes com o registo de esboço, reveladores de algum pensamento sobre projeto do cartão, mas que não foram aproveitados posteriormente para o mesmo.

- Apesar da apresentação de exemplos interessantes na apresentação multimédia no início do projeto, alguns alunos realizaram cartões de visita muito tradicionais, pouco apelativos, com falhas e de comunicação, quando o que era pretendido era algo diferente, tecnicamente bem feito e interessante.



- No início do projeto 1 apresentamos aos alunos exemplos de cartões de visita diferentes do tradicional cartão de visita em papel mate de 90 por 50 mm. Os alunos ficaram motivados por exemplos de cartões que não conheciam, interessantes e criativos, com mensagens, suportes, formas ou cores diferentes ou pouco expectáveis. Incentivamos a que dessem resposta ao enunciado do projeto de forma inovadora e pessoal, sem medos.

Imagem 42- Um dos diapositivos apresentados onde damos exemplos de cartões de visita não tradicionais. Para ver os restantes exemplos de cartões de visita projetados durante a aula consultar o Anexo 5 - Apresentação multimédia Cartão de visita.



Imagem 41: Cartão de visita da aluna C. Este cartão, apesar de não ser dos que tem pior classificação revela problemas que se resolveriam se a aluna tivesse realizado bons esboços antes de realizar o mesmo.



- Alguns alunos tiveram dificuldade em tirar e até selecionar uma fotografia.

- No início do projeto 2, na altura em que tiraram/ selecionaram as fotografias para servirem de base para o desenho de observação do seu retrato, informamos os alunos a necessidade de fazerem uma postura ou expressão facial com que se identificassem, algo pessoal e criativo.

- O aluno critica a posição escolhida pelo colega para o seu autorretrato, apenas por ser diferente do habitual.



Imagem 43: Fotografia de uma aluna. É de salientar a expressão facial e postura e o enquadramento da fotografia diferentes daquela que seria uma fotografia tipo passe ou um vulgar retrato. A criatividade era um parâmetro a avaliar tanto na aferição das competências empreendedoras como na avaliação do projeto do aluno.

- No decorrer do projeto 2, na altura em que já tinham o esboço do seu rosto e iriam passar ao desenho aguarelado referimos que, mantendo o registo em aguarela, podiam experimentar técnicas de mancha diferentes, cores “impróprias”, que habitualmente não utilizariam para aquele tema, mas que

resultariam bem. Estimulamos a experimentação num projeto que era muito pessoal e de cada um, propício a resultados diferentes.

Em relação à situação apresentada na coluna ao lado, os alunos criticados defenderam-se referindo que iam ao encontro da experimentação, tal como era pedido pela professora. Em quase todos os casos criticados pelos colegas as opções de cor foram interessantes, pelo que foi referido pela professora que não deviam criticar à partida sem entender a ideia e o resultado final.



Imagem 44: Desenho em aguarela de uma aluna.



Imagem 45: Desenho em aguarela. A aluna explorou uma forma diferente de utilizar a aguarela- colocando o papel na vertical e deixando escorrer a solução aquosa.

- No início do projeto 2, na altura em que criaram a página do *facebook* dedicada ao seu portfólio virtual, explicamos de que forma as redes sociais e as páginas de internet podem ajudar na divulgação das suas criações artísticas. Desta forma procuramos dar a conhecer nesta ferramenta do *facebook*, que por sua vez está enraizado em muitos alunos, um novo meio, suporte e está matéria para os seus projetos artísticos, reconhecendo-a positivamente.

6. Relacionamento interpessoal/ comunicação	
Aluno não competente/ não empreendedor	Aluno competente/ empreendedor
Ações-tipo bloqueadoras de empreendedorismo (PNEE)	Ações-tipo potenciadoras de empreendedorismo (PNEE)
<p><i>“- Promover o trabalho individual e a competição como forma habitual de trabalho e de atingir objetivos;</i> <i>- Não incentivar o estabelecimento de relações com outros grupos sociais ou de contextos sociais e económicos diferentes.”</i> (DGIDC, 2007: 26)</p>	<p><i>“- Proporcionar atividades em que seja necessário colaborar ou solicitar a contribuição dos outros para atingir objetivos comuns ou individuais;</i> <i>- Proporcionar atividades que estimulem a cooperação e o trabalho de grupo.”</i> (DGIDC, 2007: 26)</p>
Ações bloqueadoras de empreendedorismo ocorridas durante a aplicação da MIP	Ações potenciadoras de empreendedorismo ocorridas durante a aplicação da MIP
<p>- Vários alunos foram muito relutantes em realizar o trabalho juntos, referindo diferenças e inimizades.</p>	<p>- Na aula de preenchimento da Ficha de Atividade Profissional (Projeto 1) os grupos foram feitos através da distribuição de cartas de um baralho, em que cada empresa era um conjunto (senas, damas, etc). Optamos por colocar os alunos numa situação em que desenvolvessem competências de trabalho com colegas que habitualmente não trabalham. Para desbloquear a situação referida na coluna ao lado a professora referiu que deviam realizar a ficha e chegar a um consenso quanto à atividade da empresa, tendo cada uma a liberdade para escolher a atividade dentro da empresa, desde que fizesse sentido. Explicamos que devemos ser capazes de conversar e estabelecer relações com pessoas que não gostemos ou que tenham diferenças que à partida pareçam inconciliáveis. Consultar Anexo 6- Ficha de Atividade Profissional.</p>
	<p>- Foram promovidas atividades para a Semana da Escola em articulação com outras disciplinas do Curso. Todos os alunos da turma participaram na Semana da Escola (Atividade Final) realizando visitas guiadas aos alunos de outras escolas (EB 2/3) pelos espaços da escola, passando pelas áreas de exposição entre as quais a exposição dos seus trabalhos de autorretrato.</p>



Imagens 46 e 47- Fotografias dos alunos do 3TAG durante a Semana da Escola. Os alunos mostram os trabalhos realizados aos alunos do 3º ciclo e aos restantes professores da escola. Os alunos sentem-se orgulhosos de participar nas atividades da escola com os seus projetos e com o seu trabalho como guia.

CAPÍTULO 3: Avaliação e validação do Modelo de Intervenção Pedagógica

3.1. Instrumentos de recolha de dados

Tal como referimos no decorrer da apresentação do nosso método de intervenção pedagógica e ao longo da parte teórica desta dissertação, este trabalho seguiu as orientações do Projeto “Educação para o Empreendedorismo” (EPE), datado de 2007. Também na fase de recolha de dados e avaliação, seguimos as orientações dadas por este Projeto EPE para a monitorização e controlo dos projetos. Desta forma, fizemos o “levantamento dos principais indicadores e resultados do impacto do Projeto EPE, quer considerando os objetivos a atingir inicialmente traçados, quer considerando a avaliação da aquisição dos conteúdos curriculares trabalhados durante todo o Projeto” (DGIDC, 2007: 32). Fez, por isso, sentido levantar os dados, quer para uma validação do nosso modelo de intervenção pedagógica, quer para refletir sobre o desenvolvimento do projeto e a introdução de melhorias. Com o intuito de tornar a avaliação do projeto mais eficaz, e a recolha de dados mais rigorosa e pertinente, conduzindo assim a conclusões mais válidas, optamos ainda por utilizar metodologias de recolha de dados tanto qualitativas como quantitativas. De facto, como a avaliação do projeto EPE sugere, devemos:

“incidir sobre os produtos mas também sobre os processos e metodologias de trabalho, conjugando para o efeito, informações e dados quantitativos e qualitativos. Todas estas informações deverão contemplar os desempenhos dos alunos, relativamente às aprendizagens dos conteúdos e saberes curriculares mobilizados no âmbito dos Projetos EPE, possibilitando a avaliação simultânea das competências curriculares e das competências-chave para o empreendedorismo.” (DGIDC, 2007: 39)

Os instrumentos de observação e recolha de dados utilizados foram de observação indireta, através de uma Ficha Diagnóstica e de um questionário aplicado antes e depois da intervenção pedagógica (Pré-MIP e Pós-MIP), e de observação direta, através do acompanhamento dos trabalhos e da evolução dos alunos durante a aplicação do MIP.

O objetivo deste tipo de observação indireta pré e pós-MIP (questionários) foi, sobretudo, o de ter um ponto de referência e comparar, no que toca ao possível desenvolvimento de comportamentos empreendedores, o nosso grupo-alvo antes e depois da nossa intervenção pedagógica. Se bem que este procedimento não garanta, só por si, a inexistência de outras variáveis que possam ter estado em jogo, nomeadamente que outras metodologias centradas no desenvolvimento destas mesmas competências não pudessem ter atingido resultados equivalentes, alcançar resultados negativos ou positivos obtidos com a nossa metodologia poderá constituir um indicador de fracasso ou sucesso da utilização da mesma. A principal vantagem deste método é a “possibilidade de quantificar uma multiplicidade de dados e de proceder, por conseguinte, a numerosas análises de relação”, como afirmam Quivy & Campenhoudt (1995: 189), o que foi particularmente útil para o nosso estudo. Para além disso, este método por questionário apresenta a vantagem de podermos obter uma maior representatividade do conjunto de inquiridos num menor período de tempo: o investigador-professor fica com um conjunto de dados que, numa situação de observação direta, demora muito mais tempo a obter. Esta investigação foi essencial numa parte inicial do nosso trabalho, para uma recolha rápida de informações sobre um problema/questão detetado essencialmente sob observação direta dos problemas e motivações dos alunos.

Sabemos, contudo, das limitações que a investigação por questionário conduz pela “superficialidade das respostas” e pelas “simples descrições” que nos proporcionam (Quivy & Campenhoudt, 1995: 190). Procuramos ultrapassar alguns dos limites e problemas do método ao criar um conjunto de perguntas claras e unívocas, centradas nos indicadores de competências empreendedoras definidos com base no PNEE, e ao propiciar uma atmosfera de confiança e honestidade, explicando aos alunos que os questionários não seriam para avaliação, sendo importante acima de tudo a honestidade de cada um. Focamos que seria do interesse deles o preenchimento dos mesmos, pois era das respostas que surgiriam atividades curriculares apropriadas para melhorar as suas competências empreendedoras.

A recolha de dados por observação direta afigurou-se como a mais adequada ao contexto de ensino-aprendizagem, isto é, do conhecimento do perfil dos alunos nas suas atitudes e comportamentos “no momento em que se produzem em si mesmos,

sem a mediação de um documento” (Quivy & Campenhoudt, 1995: 196) e mesmo para a “recolha de material não suscitado pelo investigador e, portanto, relativamente espontâneo” (Quivy & Campenhoudt, 1995: 199). Esta observação, quando registada numa grelha, permite o registo e ulterior tratamento dos acontecimentos apreendidos ao vivo, diminuindo a falibilidade que a memória induz, através da transcrição dos comportamentos observados no final das aulas.

Por estas razões, consideramos os dois tipos de métodos – por questionário e por observação direta – a melhor solução para o nosso estudo. Ao utilizarmos um método de observação direta relativamente flexível como complemento de outros métodos com procedimentos técnicos mais precisos (questionário), estamos a permitir menos erros à nossa observação e, desde logo, uma recolha de dados mais fiável.

Os dados obtidos através da aplicação dos questionários foram tratados com recurso ao Microsoft Excel e expressos sob a forma de tabelas e gráficos. Como forma de registo dos dados decorrentes da observação direta, recorreremos ao registo fotográfico dos trabalhos (projetos 1 e 2) e à impressão digital dos seus portfólios virtuais em vários momentos (projeto 2). A observação direta dos comportamentos dos alunos teve como suporte uma grelha construída em função de um conjunto de critérios e indicadores ligados às competências de empreendedorismo, retirados do Projeto Nacional de Educação para o Empreendedorismo, que apresentaremos no capítulo 2.3.

Neste sentido, a validação do MIP desenvolvido fundamenta-se, não apenas na comparação dos questionários pré e pós-MIP – decorrentes da observação indireta - mas também na observação direta do desenvolvimento dos projetos entregues pelos alunos e no impacto nos seus modos de agir. Como mais tarde apresentaremos, algumas perguntas tanto da Ficha diagnóstica como dos questionários pré-Mip serviram os mesmos propósitos e foram realizadas antes do início da MIP.

No seguinte calendário apresentamos uma listagem dos instrumentos utilizados e a sua aplicação no tempo (Calendário 2).

CALENDÁRIO 2 – INSTRUMENTOS DE RECOLHA DE DADOS

MÊS ANO	DIA(S)	NOME DO INSTRUMENTO DE RECOLHA DE DADOS	PERGUNTA(S) COM OBJETIVO DE VALIDAÇÃO DO MIP (Aplicável apenas aos instrumentos de observação indireta)
SETEMBRO 2012	17	FICHA DIAGNÓSTICA (PARTE ESCRITA)	14
	19	FICHA DIAGNÓSTICA (PARTE GRÁFICA)	1
SETEMBRO 2012	26	OBSERVAÇÃO DIRETA PRÉ-MIP	
OUTUBRO 2012	1, 8, 10, 15, 17, 18, 23, 25	OBSERVAÇÃO DIRETA PRÉ-MIP	
NOVEMBRO 2012	6, 15, 20, 22, 27, 29	OBSERVAÇÃO DIRETA PRÉ-MIP	
DEZEMBRO 2012	4, 6, 10, 11, 12, 13.	OBSERVAÇÃO DIRETA PRÉ-MIP	
JANEIRO 2013	8, 10.	OBSERVAÇÃO DIRETA PRÉ-MIP	
JANEIRO 2013	15	QUESTIONÁRIO PRÉ-MIP	A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, S
JANEIRO 2013	17, 22, 24, 29, 31	OBSERVAÇÃO DIRETA DURANTE A MIP	
FEVEREIRO 2013	5, 7, 14, 19, 21, 28	OBSERVAÇÃO DIRETA DURANTE A MIP	
MARÇO 2013	5, 7, 11-14	OBSERVAÇÃO DIRETA DURANTE A MIP	
ABRIL 2013	18	QUESTIONÁRIO PÓS-MIP	3, 4, 7, A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, S.
MAIO 2013	7, 9, 14, 16, 21, 23, 28, 30	OBSERVAÇÃO DIRETA PÓS-MIP	

Legenda:



DADOS PROVENIENTES DE OBSERVAÇÃO DIRETA

DADOS PROVENIENTES DE OBSERVAÇÃO INDIRETA (FICHA DIAGNÓSTICA, QUESTIONÁRIO PRÉ-MIP, QUESTIONÁRIO PÓS-MIP)

Nota: Os instrumentos de recolha de dados sob observação indireta contêm perguntas com objetivos pedagógicos assim como perguntas com objetivo de validar o MIP. Neste quadro, na coluna da direita, apontamos os dados recolhidos cujo objetivo foi a validação do MIP.

3.1.1. Ficha diagnóstica

No início do ano letivo, nos dias 17 e 19 de setembro de 2012, foi proposta uma Ficha Diagnóstica aos alunos, em duas aulas de 90 minutos cada, uma para a parte teórica, outra para a parte prática/gráfica.

O objetivo da Ficha foi identificar nos alunos os seus conhecimentos e competências no que se refere ao: “domínio relativamente à linguagem característica das artes gráficas e do *design*” e “às suas posturas e dinâmicas relativamente à integração no mundo profissional do *design*” (objetivos gerais do Curso Profissional). Sendo estes objetivos transversais ao Curso Profissional de Artes Gráficas, consideramos que faz sentido aplicar esta ficha tanto numa disciplina de Desenho e Comunicação Visual como noutras disciplinas específicas do curso, como Design Gráfico ou Oficina Gráfica.

A ficha é composta por duas partes, uma teórica e outra prática. A parte teórica da Ficha, com catorze perguntas, serviu-nos para avaliar os conhecimentos dos alunos (nas primeiras onze perguntas), mas também para recolhermos dados que nos permitissem, no final da nossa intervenção pedagógica, a validação do nosso MIP (questões doze a catorze).

Assim, as perguntas 13 e 14 serviram para conhecer o perfil empreendedor do aluno, a pergunta 12 as suas opções relativamente ao trabalho, e a pergunta 5 as suas preferências relativamente ao trabalho em grupo ou individual. De facto, a capacidade de trabalho em grupo, de estabelecer relações interpessoais, e a motivação para o trabalho por conta própria, convergem na definição de um perfil empreendedor. Uma vez que queríamos avaliar o impacto da nossa intervenção no desenvolvimento desse perfil, conhecer estas características *antes* de intervirmos era de primeira importância. Essa informação completou os dados obtidos através de um questionário construído para o efeito (Pré e pós- MIP), de que falaremos mais à frente.

Detetamos através das respostas dos alunos a esta ficha que, apesar de todos terem muita vontade de ingressar no mercado de trabalho, poucos consideram a hipótese de ter uma ocupação por conta própria. Mesmo que empreender não seja fácil no mercado atual, as competências de um empreendedor são algo importante para a educação dos alunos. Consideramos ainda, que empreender no contexto escolar estimula o sonho dos alunos e a reflexão sobre os seus projetos de vida, aquilo que

querem fazer num futuro a curto, médio ou longo prazo. Estimular os sonhos dos nossos alunos ajuda a manter uma atitude otimista e motivadora, e permite aos alunos conceberem-se em situações profissionais diferentes, propiciando um espaço de pensamento sobre o seu futuro e a tomada de consciência que os seus projetos pessoais são importantes para a escola.

A parte prática da Ficha teve como fim o conhecimento da capacidade de análise, representação e comunicação visual do aluno, assim como a sua cultura visual. Teve um propósito essencialmente de diagnóstico e de base para a construção das nossas hipóteses de trabalho, pois teve um papel importante na deteção de alguns problemas na turma, como, por exemplo, a dificuldade de imaginarem um objeto (pergunta 5) ou uma marca conhecida (pergunta 2) e de os representarem no papel, bem como a dificuldade de arriscarem o desenho de um esboço de um logótipo sem recurso a pesquisas prévias de outros logótipos ou imagens existentes (pergunta 1). As falhas dos alunos neste tipo de exercícios levaram-nos a pensar num método pedagógico que favorecesse uma atitude mais proativa dos alunos, uma vez que revelavam pouco dinamismo, motivação, criatividade e imaginação.

Desenhar sem que o resultado desse desenho estivesse englobado num projeto, com vista a um desenho ou objeto acabado, com um fim específico (como uma exposição ou outro), pareceu-nos algo menos capaz de estimular a criatividade e imaginação, por ser menos motivador e enérgico. Calculamos que a razão do menor dinamismo e criatividade assentava na falta de proximidade que estes desenhos teriam com os projetos e objetivos pessoais dos alunos. Começamos, nesta altura, a pensar em projetos que obrigassem a tomar uma atitude mais pró-ativa dos alunos, e isso teria de partir de fatores como as suas motivações pessoais e profissionais, e a relação com a sua própria identidade. Sendo alunos com muita vontade de integrar o mundo profissional, aproveitamos a relação que as competências empreendedoras têm com a criação do próprio emprego, para criar um projeto mais motivador e otimista, capaz de alargar os horizontes dos alunos e estimular os seus sonhos em termos de futuro profissional. Neste sentido, esta parte da Ficha serviu principalmente o propósito de diagnóstico da turma em termos de competências como o desenho, imaginação, criatividade, participação e relações interpessoais - ajudando a detetar as necessidades da turma e, à exceção da última pergunta da parte escrita (pergunta 14) e da primeira pergunta da parte gráfica (pergunta 1), não teve implicações em termos de validação do nosso MIP.

É ainda importante referir que, por estarmos em contexto escolar, nos momentos iniciais das aulas em que se realizou a Ficha diagnóstica, foi claramente frisado aos alunos que a Ficha não contava para nota mas tinha o propósito único de permitir à professora conhecer o aluno, pelo que deviam dar o seu melhor. Nesta fase, para o carácter das Fichas ser de diagnóstico, optamos por não dar a nossa opinião ou juízo sobre nenhum assunto tratado em nenhuma das fases da Ficha, apenas incentivando o preenchimento de todas as questões ou exercícios que as compõem. Apenas foram do conhecimento dos alunos as partes que carecem de preenchimento pelos próprios (apresentadas em baixo), tanto da parte teórica como da parte prática. As páginas com os objetivos gerais e específicos da ficha diagnóstica e dos questionários não foram apresentadas à turma.

FICHA DIAGNÓSTICA

Curso Profissional de Técnico de Artes Gráficas Ano: 11º Turma: 3TAG Disciplina: *Design* Gráfico

Nome: _____ Nº _____ Data: ____/____/____

GRUPO 1- PARTE ESCRITA

1-Design Gráfico é uma atividade que relaciona determinado produto/ evento a certo público transmitindo informações. Assim, é correto afirmar que “design gráfico” e “artes gráficas” não são necessariamente sinónimos. Exprime as diferenças entre os dois conceitos.

2- De acordo com Bruno Munari (2000) os processos de design (ou metodologias de design) “são um conjunto de operações necessárias, dispostas em ordem lógica, que nos levam de forma confiável e segura à solução de um problema”.

Refere as várias etapas do processo criativo que um designer leva a cabo na elaboração de um projeto de design.

3- Na tua opinião, o que é criatividade? (Escreve no mínimo duas linhas)

4- Com qual dos seguintes conceitos relacionas a criatividade (Assinala com uma cruz, apenas uma):

Motivação Inteligência Genética

5- Na tua opinião, é possível trabalhar melhor e ser mais criativo em qual das seguintes situações:

Trabalhando sozinho Trabalhando em equipa

Justifica a tua opção anterior.

6- Consideras o design uma atividade criativa? Porquê?

7- O significado do termo *serifa*, na composição tipográfica, é: (Assinale com uma cruz, apenas uma opção)

- Sublinhado duplo Pequenos traços e prolongamentos que ocorrem no fim das hastes das letras Letras bastonadas

8- Na teoria das cores, aplicada aos meios de impressão gráfica, as denominadas cores primárias são:

- azul, verde e vermelho amarelo, ciano e magenta branco e preto laranja, verde e violeta amarelo, verde e vermelho

9- Quais são as saídas profissionais do teu Curso de Artes Gráficas? Enumera o máximo de empresas que te lembrares.

10- Quais as tuas expectativas relativamente à disciplina de Design gráfico, neste ano letivo?

11- O que gostavas de fazer este ano, nesta disciplina? (Escreve no mínimo duas linhas).

12- Imagina que poderias optar entre estas duas situações, qual delas optaria: (Assinale com uma cruz)

- Ser trabalhador por conta de outrem Ter o seu próprio negócio.

Que factores te levaram a seleccionar a opção anterior.

13- Quão interessado te revelas pela criação de um negócio a partir de uma ideia tua: (Assinale com uma cruz)

- Desinteressado Interessado Extremamente interessado

Justifica.

14- Acreditas que és capaz de criar o teu próprio negócio? (Assinale com uma cruz)

- Sim Não

Justifica.

FICHA DIAGNÓSTICA

Curso Profissional de Técnico de Artes Gráficas Ano: 11º Turma: 3TAG Disciplina: *Design Gráfico*

Nome: _____ Nº _____ Data: ____/____/____

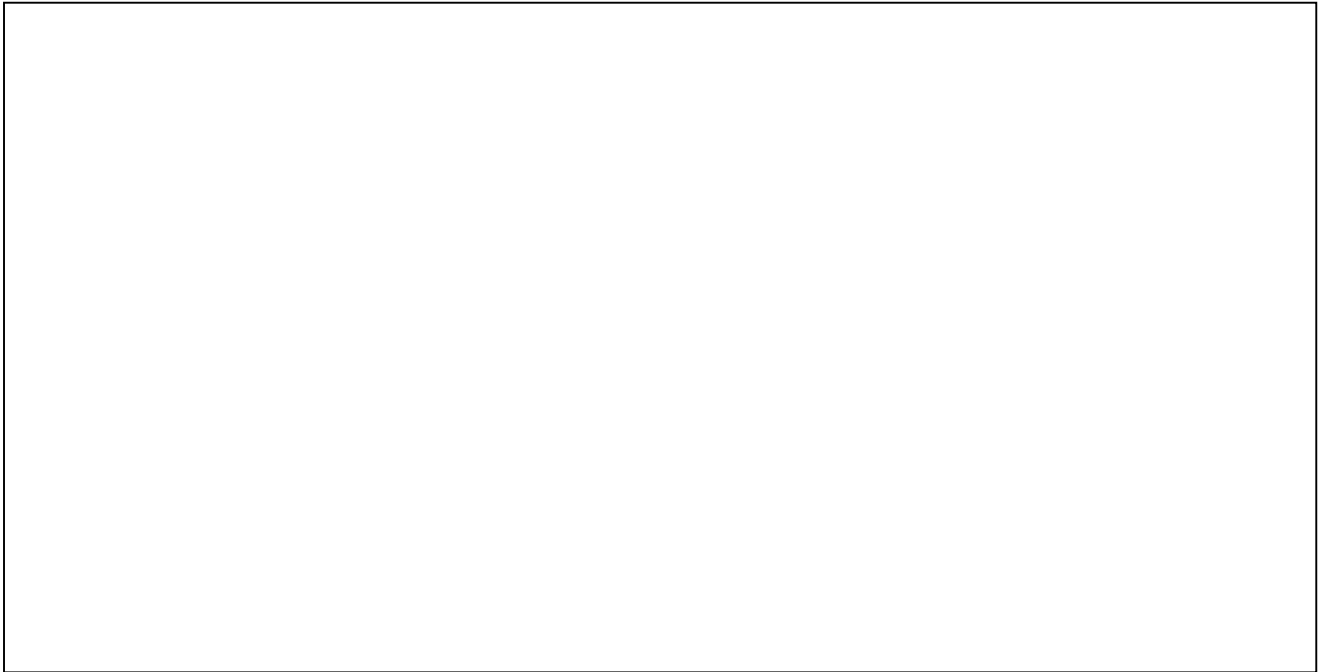
GRUPO 2- PARTE GRÁFICA

1- Desenhe a palavra LENTO, criando um estilo de tipografia que comunique este conceito. Faz, no mínimo, dois esboços, e um desenho final (Desenho de criação).

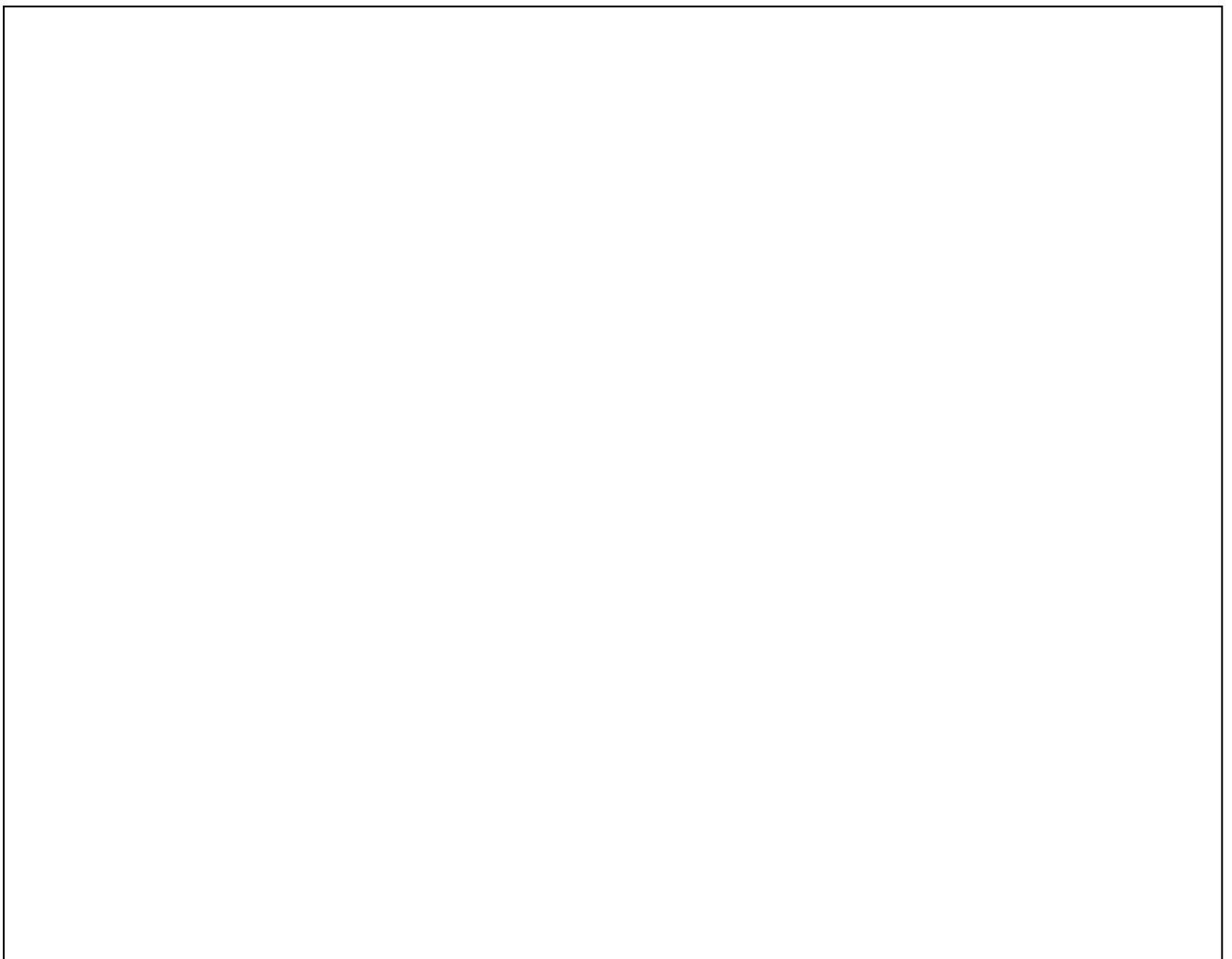
Esboços

Desenho final

2- Desenha o logótipo de uma marca que conheças. Faz apenas um desenho e tenta ocupar toda a área de desenho. Escreve o nome da marca.



3- Desenha a tua mochila/ bolsa (Desenho de observação). Tenta ocupar toda a área de desenho.

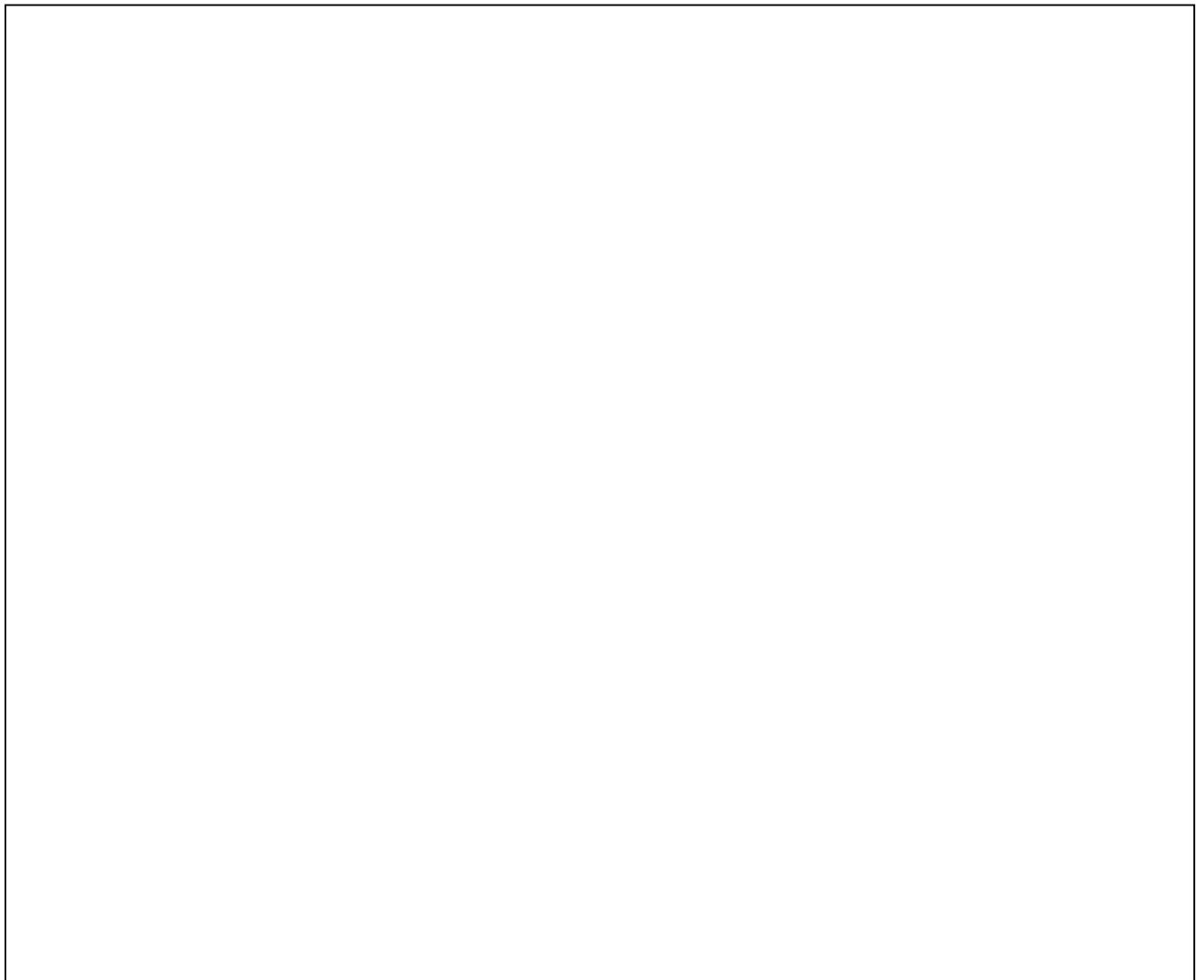


4- De seguida, desenha o logótipo que criaste na questão anterior na mochila que desenhaste.

5- Através da leitura do seguinte texto, desenha o objeto descrito no texto. Valoriza-se a realização de vários esboços.

“É um objeto formado por uma série de contentores modelados em forma de gomo, dispostos circularmente em torno de um eixo central vertical, ao qual cada elemento apoia o seu lado retilíneo, enquanto todos os lados curvos, voltados para o exterior, produzem, como forma global, uma espécie de esfera.

O conjunto destes gomos está envolvido por uma embalagem bem característica, tanto do ponto de vista da matéria como da cor: dura na superfície externa e revestida no interior por um acolchoado fofo, que serve para proteger do exterior o conjunto dos contentores. Todo este material é na sua origem da mesma natureza, mas diferencia-se necessariamente conforme a função.”



Bom trabalho!

3.1.2. Questionários Pré-Mip e Pós-Mip

Como referimos antes, para além da aplicação da Ficha Diagnóstica, realizamos, no início da nossa intervenção pedagógica, um questionário prévio com o objetivo específico de registar a situação dos alunos *antes* da aplicação do MIP. Este questionário foi depois sujeito a uma análise comparativa das suas respostas com outro questionário aplicado *após* a aplicação do MIP, no sentido de validar a nossa metodologia. Os dois questionários são semelhantes, sendo que o grupo 2 é igual nos dois questionários, e o grupo 1 do questionário ulterior apresenta perguntas comuns ao grupo 1 do questionário pré-MIP e a algumas da Ficha Diagnóstica. De seguida apresentamos os questionário pré-MIP e pós-MIP.

3.1.2.1. Questionário Pré-Mip

O questionário pré-MIP teve como objetivo geral conhecer o perfil empreendedor que os nossos alunos já tinham, antes mesmo de terem participado na nossa intervenção pedagógica. Isto permitir-nos-ia, ulteriormente, de melhor aferir o grau de influência tido pelas nossas estratégias pedagógicas, no desenvolvimento de competências empreendedoras. Para tal, desenhamos um conjunto de perguntas de acordo com os critérios de empreendedorismo apresentados no PNEE, definindo os objetivos específicos de cada pergunta do questionário. De seguida apresentamos os objetivos específicos de cada pergunta do questionário:

Grupo I

Pergunta 1: Entender o que os alunos pensam do empreendedorismo.

Pergunta 2: Aferir se os alunos já criaram uma ideia de negócio em contexto escolar.

Pergunta 3: Aferir se os alunos já criaram uma ideia de negócio em contexto não escolar.

Pergunta 4: Saber se, neste momento, o aluno tem vontade de desenvolver uma ideia de negócio.

Pergunta 5: Ter conhecimento do interesse do aluno em saber mais sobre empreendedorismo, através de sessões formativas.

Pergunta 6: Ter conhecimento do interesse do aluno em saber mais sobre ideias de negócio, através de alguém que as tenha desenvolvido.

Grupo II

Neste grupo, pretendemos ter conhecimento das ações e competências dos alunos em termos dos seguintes indicadores empreendedores:

Pergunta A: otimismo

Pergunta B: autonomia / independência

Pergunta C: criatividade

Pergunta D: otimismo

Pergunta E: motivação

Pergunta F: inovação/ mudança

Pergunta G: persistência

Pergunta H: motivação

Pergunta I: inovação

Pergunta J: autonomia / participação

Pergunta K: compromisso

Pergunta L: pesquisa de soluções

Pergunta M: empreender

Pergunta N: autonomia

Pergunta O: flexibilidade

Pergunta P: cooperação

Pergunta Q: participação/ inovação

Pergunta R: motivação

Pergunta S: ambição

Pergunta T: autoestima

Questionário prévio à Unidade Didática

Curso Profissional de Técnico de Artes Gráficas Ano: 11º Turma: 3TAG
Disciplina: Desenho e Comunicação Visual (DCV)
Módulo de aplicação da Unidade Didática:
Módulo 4- Desenho de Representação

Nome: _____ Nº _____ Data ____/____/____

Grupo I

1- O que é para ti empreendedorismo?

2- Em contexto escolar, com exceção do dia em que participaste no Workshop de Empreendedorismo em Guimarães, já alguma vez criaste uma ideia de negócio? (Assinala com uma cruz X)

Sim Não

Se sim, em que situação/ disciplina?

3- E em contexto não escolar já criaste uma ideia de negócio? (Assinala com uma cruz X)

Sim Não

Se sim, já a colocaste no mercado?

4- De momento tens alguma ideia de negócio em mente que pretendas desenvolver? (Assinala com uma cruz X)

Sim Não

Se sim, o que fizeste para a desenvolver?

5- Estás interessado em participar em sessões de promoção do empreendedorismo? (Assinala com uma cruz X)

Sim Não

6- Gostavas de ouvir conselhos de alguém que desenvolveu uma ideia de negócio? (Assinala com uma cruz X)

Sim Não

Grupo II

Indica assinalando com uma cruz (X), nas opções de 1 a 5, em que grau concordas com as seguintes afirmações. Depois de assinalares, justifica a tua opção.

(1- totalmente em desacordo; 2- bastante em desacordo; 3- algumas vezes de acordo e outras em desacordo; 4- bastante em acordo; 5- totalmente em acordo)

A. Sou otimista em relação ao meu futuro profissional.

1 2 3 4 5

B. Gosto de definir as minhas próprias metas e tomar as minhas próprias decisões.

1 2 3 4 5

C. É importante, para mim, criar as minhas próprias ideias.

1 2 3 4 5

D. Considero os meus problemas desafios a vencer.

1 2 3 4 5

E. Estou preparado para desafiar tudo para conseguir algo em que acredito.

1 2 3 4 5

F. Experimento fazer as coisas de maneira diferente.

1 2 3 4 5

G. Termino o que começo mesmo que tal implique muito trabalho.

1 2 3 4 5

H. Pensar num projeto meu tira-me o sono.

1 2 3 4 5

I. Experimento, com frequência, objetos comuns de uma forma original.

1 2 3 4 5

J. Gosto de responsabilidades.

1 2 3 4 5

K. Sou capaz de falar de uma ideia mesmo que não esteja completamente certo do seu sucesso.

1 2 3 4 5

L. Sinto-me capaz de procurar todo o tipo de soluções para os meus problemas.

1 2 3 4 5

M. Para alargar o meu campo de hipóteses de integrar o mundo profissional, penso em vir a desenvolver um negócio próprio.

1 2 3 4 5

N. Esforço-me por resolver as dificuldades sozinho(a).

1 2 3 4 5

O. Com fim a aprender coisas novas dedico-me, com frequência, ao estudo de assuntos que não me são familiares ou que me são estranhos.

1 2 3 4 5

P. Tenho tendência a revoltar-me contra a autoridade.

1 2 3 4 5

Q. Gosto de aprender coisas novas.

1 2 3 4 5

R. Aproveito todas as oportunidades.

1 2 3 4 5

S. Num trabalho de escola os meus objetivos são sempre aprender muito.

1 2 3 4 5

T. Aceito, com naturalidade, um elogio.

1 2 3 4 5

Obrigada pela colaboração!

3.1.2.2. *Questionário Pós-Mip*

O questionário pós-MIP, tal como o questionário pré-MIP, teve como objetivo específico identificar o perfil empreendedor dos alunos. Tendo sido aplicado *depois* da nossa intervenção pedagógica, serviu-nos, no entanto, também, através da comparação com os resultados obtidos no primeiro questionário, de instrumento de avaliação do impacto da nossa intervenção. Por essa razão, os objetivos específicos de cada questão são semelhantes. De seguida apresentamos os objetivos específicos de cada pergunta do questionário posterior à MIP:

Grupo I

Pergunta 1: Aferir se os alunos já criaram uma ideia de negócio.

Pergunta 2: Ter conhecimento do interesse do aluno em saber mais sobre empreendedorismo, através de sessões formativas.

Pergunta 3: Aferir se os alunos já tinham criado anteriormente um portfólio virtual.

Pergunta 4: Saber se o aluno manteve o portfólio virtual criado na disciplina.

Pergunta 5: Ter conhecimento do interesse do aluno em criar um negócio a partir de uma ideia da sua autoria (motivação/ ambição/ auto-estima/ empreender).

Pergunta 6: Ter conhecimento da confiança que o aluno tem na sua capacidade de criar um negócio próprio (motivação/ ambição/ auto-estima/ empreender).

Grupo II

Neste grupo, pretendemos ter conhecimento das ações e competências dos alunos em termos dos seguintes indicadores empreendedores:

Pergunta A: otimismo

Pergunta B: autonomia / independência

Pergunta C: criatividade

Pergunta D: otimismo

Pergunta E: motivação

Pergunta F: inovação/ mudança

Pergunta G: persistência

Pergunta H: motivação

Pergunta I: inovação
Pergunta J: autonomia / participação
Pergunta K: compromisso
Pergunta L: pesquisa de soluções
Pergunta M: empreender
Pergunta N: autonomia
Pergunta O: flexibilidade
Pergunta P: cooperação
Pergunta Q: participação/ inovação
Pergunta R: motivação
Pergunta S: ambição
Pergunta T: autoestima

Questionário posterior à Unidade Didática

Curso Profissional de Técnico de Artes Gráficas Ano: 11º Turma: 3TAG Disciplina:
Desenho e Comunicação Visual (DCV)
Módulo de aplicação da Unidade Didática:
Módulo 4- Desenho de Representação

Nome: _____ Nº _____ Data ____/____/____

Este questionário tem como objetivo aferir o teu perfil empreendedor- não é um teste e não conta para nota. O importante é que reflitas sobre as tuas ações, respondendo com sinceridade e honestidade, mesmo que a resposta não seja socialmente a mais correta.

Grupo I

Um empreendedor é “uma pessoa criativa, marcada pela capacidade de estabelecer e atingir objetivos (...), usando-a para detectar oportunidades de negócios”.

1- De momento tens alguma ideia de negócio em mente que pretendas desenvolver? (Assinala com uma cruz ×)

Sim Não

Se sim, o que fizeste para a desenvolver?

2- Estás interessado em participar em sessões de promoção do empreendedorismo? (Assinala com uma cruz ×)

Sim Não Não sei

3- Antes da criação do portfólio, nesta disciplina, já tinhas algum portfólio dos teus projetos artísticos online? (Assinala com uma cruz ×)

Sim Não

Se sim, porquê?

4- Atualmente tens algum portfólio online onde promovas os teus projetos artísticos? (Assinala com uma cruz ×)

Sim Não

5- Imagina que poderias optar entre estas duas situações, qual delas optarias? (Assinale com uma cruz ×)

Ser trabalhador por conta de outrem Ter o meu próprio negócio.

Que factores te levaram a selecionar a opção anterior.

6- Quão interessado te revelas pela criação de um negócio a partir de uma ideia tua:
(Assinale com uma cruz ×)

Desinteressado Interessado Extremamente interessado

Justifica a tua opção.

7- Acreditas que és capaz de criar o teu próprio negócio? (Assinale com uma cruz ×)

Sim Não

Justifica a tua opção.

Grupo II

Indica assinalando com uma cruz (×), nas opções de 1 a 5, em que grau concordas com as seguintes afirmações:

(1- totalmente em desacordo; 2- bastante em desacordo; 3- algumas vezes de acordo e outras em desacordo; 4- bastante em acordo; 5- totalmente em acordo)

	1	2	3	4	5
A) Sou otimista em relação ao meu futuro profissional.					
B) Gosto de definir as minhas próprias metas e tomar as minhas próprias decisões					
C) É importante, para mim, criar as minhas próprias ideias					
D) Considero os meus problemas como desafios a vencer					
E) Estou preparado para desafiar tudo para conseguir algo em que acredito.					
F) Experimento fazer as coisas de maneira diferente.					
G) Termino o que começo mesmo que tal implique muito trabalho.					
H) Pensar num projeto meu tira-me o sono.					
I) Experimento, com frequência, objetos comuns de uma forma original.					

J) Gosto de responsabilidades.					
K) Sou capaz de falar de uma ideia mesmo que não esteja completamente certo do seu sucesso.					
L) Sinto-me capaz de procurar todo o tipo de soluções para os meus problemas.					
M) Para alargar o meu campo de possibilidades de integrar o mundo profissional, penso vir a desenvolver um negócio próprio.					
N) Esforço-me por resolver as dificuldades sozinho(a).					
O) Com fim a aprender coisas novas dedico-me, com frequência, ao estudo de assuntos que não me são familiares ou que me são estranhos.					
P) Tenho tendência a revoltar-me contra a autoridade.					
Q) Gosto de aprender coisas novas.					
R) Aproveito todas as oportunidades.					
S) Num trabalho de escola os meus objetivos são sempre aprender muito.					
T) Aceito, com naturalidade, um elogio.					

Obrigada pela colaboração!

3.2. Grelhas de observação: Critérios e Indicadores de competências empreendedoras

Como já referido, uma das estratégias utilizadas para a recolha de dados relativos a comportamentos ou competências empreendedoras foi a Observação Direta dos alunos, feita no decorrer do acompanhamento pedagógico da turma. Para tal, partimos do reconhecimento, através do preenchimento de uma grelha de observação, das características ligadas ao empreendedorismo que pretendemos promover no nosso MIP. Neste sentido, recorreremos a um conjunto de critérios, aos quais associamos um conjunto de indicadores que nos permitiram verificar se o aluno manifestou competências empreendedoras ou não.

3.2.1. Critérios

Na definição dos critérios de empreendedorismo que consideramos pertinentes promover através da nossa intervenção pedagógica, seguimos, novamente, as orientações do Guião “Promoção do Empreendedorismo na Escola” (DGIDC, 2007: 21-22), que define como competências chave a desenvolver as seguintes:

- Autoconfiança/ assunção de riscos
- Iniciativa/ avaliação/ energia
- Resiliência
- Planeamento/ Organização
- Criatividade/ Inovação
- Relacionamento interpessoal/ comunicação

No contexto da nossa prática pedagógica, decidimos incluir nos critérios a observar e adicionar ao grupo de competências chave a desenvolver, a competência essencial de empreendedorismo em si mesmo. Assim, decidimos incluir indicadores relativos especificamente ao “empreender” no critério “iniciativa/avaliação/energia”, acrescentando-os aos definidos no Guião de PEE. Mais concretamente, acrescentamos aos indicadores já estabelecidos a *capacidade de os alunos se conceberem a exercer uma atividade profissional*, as *perspetivas positivas em relação ao seu futuro profissional* e a *capacidade de identificar oportunidades de negócio na sua região*.

De facto, a operacionalização do PEE através da promoção do interesse em empreender ou em conceber atividade profissional própria foi um dos nossos objetivos sendo que, segundo o Guião de Promoção de Empreendedorismo, o aluno “ao sair da escolaridade, deverá ser um empreendedor” (DGIDC, 2007: 23). Como referimos na parte teórica deste trabalho, o empreendedorismo foi considerado, pelos peritos da Comissão Europeia para o programa de trabalho especializado sobre as competências chave para a aprendizagem ao longo da vida, como uma “competência essencial” (DGIDC, 2007: 19). E os “conhecimentos essenciais envolvidos no âmbito desta competência prendem-se com o saber avaliar as oportunidades de forma a identificar aquelas que se enquadram nas atividades pessoais, profissionais ou negócio que estão em desenvolvimento ou que se pretendem desenvolver” (DGIDC, 2007: 19). Adiantam ainda como atitudes para o desenvolvimento da competência do empreendedorismo, as seguintes: “mostrar iniciativa; vontade de mudança e de inovação; identificação de áreas para demonstrar todo o potencial empreendedor” (DGIDC, 2007: 19). Tendo em vista a definição desta competência como, na sua essência, a “capacidade e o desejo de agir”, facilmente entendemos porquê a promoção do empreendedorismo e das suas competências chave foram os critérios definidos por nós, após o primeiro contacto, no início da prática pedagógica, com uma turma muito apática e desmotivada.

Dentro desta enumeração conceptual apresentamos o conjunto de competências a promover que contribuíram para a definição dos sete seguintes conjuntos:

- Empreendedorismo
- Autoconfiança/ assunção de riscos
- Iniciativa/ avaliação/ energia
- Resiliência
- Planeamento/ Organização
- Criatividade/ Inovação
- Relacionamento interpessoal/ comunicação

Para a aferição de como estes critérios ou competências empreendedoras se manifestariam, construímos um conjunto de indicadores, com base no Projeto Nacional de Educação para o Empreendedorismo (PNEE), observáveis e operacionais, manifestados em forma de ações empreendedoras. Pela sua natureza

operativa, estes indicadores foram utilizados sobretudo nos métodos de observação direta, mas também nos métodos de observação indireta.

Nos parágrafos seguintes apresentamos cada um dos indicadores e as grelhas de registo dos mesmos. Estas grelhas permitiram-nos detetar e avaliar as (manifestações de) atitudes empreendedoras nos alunos, e foram realizadas de forma independente da avaliação da aprendizagem dos alunos, que incidiu sobre outros parâmetros que não os apenas relacionados com as competências empreendedoras.

3.2.2. Indicadores

Para a construção dos indicadores necessários à verificação da manifestação de uma competência, consideramos as indicações de Damas & De Ketele relativamente às grelhas de observação, de forma a melhor “recolher factos e não representações (...) e na qual os processos de seleção, de provocação, de registo e de codificação dos ‘atributos’ a observar são determinados o mais rigorosamente possível” (Damas & De Ketele, 1985: 81). Tal como estes autores defendem, pareceu-nos necessário construir “uma grelha de observação que possa constituir uma investigação por si mesma” (Damas & De Ketele, 1985: 90).

Neste sentido, elaboramos um quadro de indicadores de competências empreendedoras, tendo recorrido, mais uma vez, às definições do Plano Nacional de Educação para o empreendedorismo (PNEE, 2007). Neste quadro apresentamos vários conjuntos de competências, facilitando a identificação, antes e após a aplicação do MIP, de um aluno não competente, numa dada competência - na coluna da esquerda, e de um aluno competente, numa dada competência - na coluna da direita.

Quadro II- Quadro de indicadores de competências.

Quadro elaborado a partir da leitura do Projeto Nacional de Educação para o empreendedorismo (DGIDC, 2007: 24-26). A partir deste quadro, construímos uma grelha para a turma, de forma a relacionar os critérios (aqui numerados de 1 a 6) com os indicadores de empreendedorismo ou não empreendedorismo descritos por baixo de cada critério.

1. Iniciativa/ avaliação/ energia	
Aluno não competente/ não empreendedor	Aluno competente/ empreendedor
<p><i>“Alunos dependentes das instruções dos professores ou dos outros para actuarem. Alunos com medo de agir e de errar. Resolução de problemas por recurso a métodos e estratégias coincidentes com o modo global de ensino, despersonalizadas e indiferenciadas, não permitindo a adopção de outras abordagens de resolução”</i> (DGIDC, 2007: 24).</p> <p>Alunos sem capacidade de se imaginar a exercer uma atividade profissional. Alunos com perspetivas negativas em relação ao seu futuro profissional. Alunos sem capacidade de identificar oportunidades de negócios na sua região.</p>	<p><i>“Alunos com capacidade para avaliar, seleccionar e actuar com base em metodologias variadas e estratégias diferenciadas para a resolução de problemas ou a consecução de objectivos, antecipando situações potenciais de bloqueio e agindo com autonomia. Alunos capazes de actuar de forma proactiva e enérgica, activos no processo de aprendizagem/ensino”</i> (DGIDC, 2007: 24).</p> <p>Alunos com capacidade de se conceber a exercer uma atividade profissional. Alunos com perspetivas positivas em relação ao seu futuro profissional. Alunos com capacidade de identificar oportunidades de negócios na sua região.</p>
2. Autoconfiança / assunção de riscos	
Aluno não competente/ não empreendedor	Aluno competente/ empreendedor
<p><i>“Alunos que duvidam sistematicamente das suas capacidades, não agindo de forma independente e sentindo muitas dificuldades quer na resolução de problemas, quer na construção de tentativas de os solucionar”</i> (DGIDC, 2007: 24).</p>	<p><i>“Alunos com uma imagem positiva de si próprios, com o desejo de exercer e confiar nas suas capacidades de avaliação, ponderação, julgamento, e capacidade para solucionar dificuldades. Alunos capazes de arriscar, sem medo de errar, uma vez que confia nas suas capacidades para encontrar soluções para os problemas e porque tem consciência do papel formativo do erro”</i> (DGIDC, 2007: 24).</p>
3. Resiliência	
Aluno não competente/ não empreendedor	Aluno competente/ empreendedor
<p><i>“Alunos que não sabem lidar com pontos de vista ou opiniões divergentes das suas, com a oposição ou a hostilidade dos outros, deixando que isso influencie, afecte e invalide os processos de aprendizagem. Alunos que se desorientam com facilidade, que perdem o seu auto-controlo, frustrando-se quando os seus objectivos não são atingidos”</i> (DGIDC, 2007: 25).</p> <p>Alunos que não se envolvem nas atividades da escola.</p>	<p><i>“Alunos com capacidades para manter um comportamento equilibrado e ajustado aos contextos, bem como a sua autoconfiança e auto-estima, quando confrontados com a oposição dos outros ou quando as suas expectativas saem goradas”.</i> (DGIDC, 2007: 25).</p> <p>Alunos que se envolvem nas atividades da escola.</p>

4. Criatividade / Inovação

Aluno não competente/ não empreendedor	Aluno competente/ empreendedor
<p><i>“Alunos que demonstram rigidez de pensamento, com dificuldades na descentração dos seus pontos de vista, que privilegiam formas tradicionais e pouco eficazes de resolução de problemas. Alunos que se deixam influenciar com facilidade pelos outros, tendo dificuldade em defender, sustentar e argumentar as suas opiniões, quando estas não são coincidentes com as da maioria” (DGIDC, 2007: 25).</i></p>	<p><i>“Alunos com ideias novas e abordagens originais que são utilizadas na contínua melhoria de processos, métodos, sistemas ou formas de avaliação. Alunos que revelam um pensamento aberto e fora dos esquemas tradicionais adoptados na resolução de problemas, apesar dos obstáculos ou resistências que encontram, aquando da manifestação dessa forma de pensar” (DGIDC, 2007: 25).</i></p>

5. Planeamento/ Organização

Aluno não competente/ não empreendedor	Aluno competente/ empreendedor
<p><i>“Alunos com capacidades para estabelecer planos individuais de trabalho ou de ação, e capazes de colaborar na definição dos planos dos outros, de forma a assegurar o cumprimento dos objetivos traçados. Alunos capazes de analisar e segmentar os problemas na suas partes constituintes e de organizá-las de forma sistemática e coerente. Alunos que determinam prioridades, que fazem a gestão do tempo e dos recursos adequados a cada plano.” (DGIDC, 2007: 26).</i></p>	<p><i>“Alunos incapazes de planejar e organizar um conjunto de atividades, quer em termos cronológicos, quer em termos de recursos, de forma a cumprirem objetivos. Alunos que apresentam dificuldades na definição de prioridades, tentando desenvolver diversas tarefas em simultâneo, sem resultado.” (DGIDC, 2007: 26).</i></p>

6. Relacionamento interpessoal/ comunicação

Aluno não competente/ não empreendedor	Aluno competente/ empreendedor
<p><i>“Alunos que demonstram dificuldades em estabelecer relações com os outros, evidenciando comportamentos demasiado tímidos, distantes e avessos a contactos. Alunos que desenvolvem as suas acções de forma individualista, tendo dificuldade em partilhar com os outros ou em colaborar na procura conjunta de soluções para os problemas conjuntos ou individuais” (DGIDC, 2007: 26).</i></p> <p>Alunos incapazes de se motivarem para a realização de trabalho em equipa. Alunos desconhedores da importância da cidadania. Aluno com um medo excessivo de se expor em público.</p>	<p><i>“Alunos que estabelecem facilmente relações com os outros, promovendo e desenvolvendo uma rede de relacionamentos que podem contribuir para concretizar objetivos. Alunos capazes de cooperar com os outros para atingir objetivos individuais ou comuns, trabalhando em parceria” (DGIDC, 2007: 26).</i></p> <p>Alunos capazes de se motivarem para realização de trabalho em equipa. Alunos conscientes da importância da cidadania. Aluno que não demonstra medo de se expor em público.</p>

3.2.3. Grelhas de observação (recolha de dados)

Na sequência do quadro que acabámos de apresentar - quadro de indicadores de competências - e os critérios e indicadores descritos no quadro, elaboramos duas grelhas: uma, com os dados anteriores à aplicação do MIP e outra com os dados recolhidos durante e posteriormente à mesma. Isto permitiu-nos proceder à comparação das competências identificadas antes e após a intervenção pedagógica e, deste modo, validar a nossa intervenção.

Estas grelhas foram preenchidas com base nas atitudes observadas em sala de aula (a cor de rosa), assim como nas respostas dadas nos questionários pré- e pós-MIP (a azul). A grelha 1 foi preenchida antes da aplicação do MIP, e tem dados exclusivamente registados por observação indireta (questionários), enquanto a grelha 2 foi preenchida no decorrer e após a aplicação da MIP, e apresenta dados decorrentes tanto da observação direta (a cor de rosa) como da observação indireta (a cor azul). Ao utilizarmos a grelha 2 para focar a nossa observação nos diferentes indicadores de empreendedorismo durante e após a prática pedagógica, conseguimos detetar a progressão do aluno num dado critério. Cada critério pode ter vários indicadores, como é o caso dos critérios 1 e 2. Aferimos também se o aluno já alguma vez tinha demonstrado uma dada competência, detetando esta informação com base no indicador da nossa grelha.

Quanto aos dados recolhidos por questionários, nas perguntas em que há uma numeração por parte do aluno do seu grau de acordo com a questão (sendo 1 totalmente em desacordo e 5 totalmente de acordo), os valores maiores admitem uma maior revelação da competência chave para o empreendedorismo (critério) e os menores uma menor revelação da mesma, apenas com exceção da questão P. Isto porque na pergunta P dos Questionários Pré e Pós MIP é colocada uma afirmação diferente das habituais. Enquanto nas restantes afirmações quanto maior o acordo do aluno quanto à questão, maior a concordância com a competência e a manifestação da mesma, a questão P: “tenho tendência em revoltar-me com a autoridade”, pressupõe uma avaliação diferente, invertendo os valores. De facto, uma maior revolta contra a autoridade revelaria uma maior dificuldade de relacionamento interpessoal. Mas como não quisemos colocar uma pergunta na negativa por ser sempre de difícil interpretação pelos alunos, e para garantir que todos entendessem o que era

perguntado, mantivemos a pergunta desta forma. O que fizemos aquando da apresentação dos resultados foi inverter as classificações, transformando o 1 em 5, o 2 em 4, o 4 em 2 e o 5 em 1, mantendo o 3, por ser o valor intermédio.

Ainda quanto aos questionários, na questão sobre a confiança dos alunos na sua capacidade em criar um negócio (presente na pergunta 9 do Questionário pré-MIP e na pergunta 7 do Questionário Pós –MIP), esta admite uma resposta Sim/ Não e não um valor numérico. Neste caso, apresentamo-los sob a forma sim/não e não sob a forma numérica.

3.2.3.1. Grelha 1 (dados pré-MIP)

A Grelha 1 é a grelha de recolha de dados relativos a competências anteriores à nossa intervenção pedagógica ou manifestas logo no início da mesma. Os dados recolhidos provêm da Ficha diagnóstica, do Questionário pré-MIP e do Questionário pós-MIP, e dos dados observados no início da prática do MIP.

Os indicadores de cada critério correspondem, nos questionários, a diferentes perguntas ou, na observação direta, a diferentes evidências ou itens de verificação observados.

O critério 1 - “iniciativa / avaliação/ energia” - é o critério com mais indicadores, porque tem um carácter especial: é o critério relativo ao empreendedorismo e à concepção de atividade profissional própria pelo que, por ser mais geral, precisa de várias evidências para ser mais eficazmente detetado. Consideramos este critério como o mais relacionado com a atividade de empreender em si mesma, o que se compreende pelas definições do termo “empreender”, como por exemplo as do dicionário Houaiss de língua Portuguesa, que lhe dá o significado de: “Decidir realizar (tarefa difícil e trabalhosa), tentar [...] pôr em execução, realizar” (Houaiss, 2005: 140). Desta forma, o conjunto “iniciativa/avaliação/energia” necessitava de um maior número de *items* de verificação. Para a nossa grelha de recolha de dados, os indicadores a utilizar foram oito, seis de observação indireta e dois de observação direta:

- A pergunta 3 do questionário pós-Mip em que os alunos respondem se já tinham anteriormente (antes da MIP) criado ideias de negócio (resposta fechada: sim/não).

- A pergunta 4 do questionário pós-Mip em que os alunos respondem se já tinham anteriormente (antes da MIP) criado um portfólio *online*.
- A verificação, por observação direta, no início do projeto, se o aluno já pensou sobre áreas ou atividades onde possa desenvolver o seu papel de empreendedor.
- As perguntas J, L, O, Q e S do Questionário pré-MIP.

O critério 2 - “autoconfiança / assunção de riscos” tem seis indicadores, cinco registados sob observação indireta e um sob observação direta, tal como apresentamos:

- A pergunta 14 da Parte teórica da Ficha diagnóstica em que é perguntado aos alunos se acham que seriam capazes de criar uma ideia de negócio.
- As perguntas E, M, N e T do Questionário pré-MIP.
- A verificação, por observação direta, no início do projeto, da confiança do mesmo nas suas ideias e estudos.

No critério 3 - “resiliência” - recorreremos a três indicadores:

- As perguntas A e D do Questionário pré-MIP
- A verificação, em sala de aula, do modo como o aluno lida com situações frustrantes.

A recolha de dados do critério 4 - “Planeamento e Organização”- é proveniente de três indicadores:

- As perguntas B e G do Questionário pré-MIP
- A verificação, no início do projeto, das capacidades do aluno em planear e organizar o seu trabalho de forma autónoma.

O critério 5, relativo à “Criatividade e Inovação”, apresenta indicadores os seguintes:

- A pergunta 1 da parte gráfica da Ficha diagnóstica
- As perguntas C, F e I do Questionário Pré-MIP
- A verificação, prévia e no início do projeto, da capacidade criativa e de inovação do aluno

Já no critério 6, respeitante ao “Relacionamento interpessoal e comunicação”, recorreremos a três indicadores:

- As perguntas K e P do Questionário Pré-MIP
- A verificação, prévia e no início do projeto, do relacionamento interpessoal e comunicação do aluno.

3.2.3.2. *Grelha 2 (dados post-MIP)*

A Grelha 2 é a grelha de recolha de dados relativos a competências manifestas após a intervenção pedagógica (IP) ou durante o desenvolvimento da mesma. Os dados recolhidos provêm do Questionário pós-MIP e dos dados observados durante a prática pedagógica do MIP.

O critério 1- “iniciativa / avaliação/ energia”- corresponde a oito indicadores:

- A verificação, por observação direta, pelo desenvolvimento do projeto, da ideia de negócio criada.
- A verificação, por observação direta, ao longo do desenvolvimento do projeto, da criação de um portfólio *online*.
- A verificação, por observação direta, no desenvolvimento do projeto, da identificação por parte do aluno de áreas ou atividades onde possa desenvolver o seu papel de empreendedor.
- As perguntas J, L, O, Q e S do Questionário pós-MIP.

O critério 2- “autoconfiança/assunção de riscos” tem seis indicadores, um registado sob observação indireta e outro sob observação direta, tal como apresentamos:

- A pergunta 7 do Questionário Pós-MIP em que é perguntado aos alunos se se acham com capacidade de criar uma ideia de negócio.
- As perguntas E, M, N e T do Questionário Pós-MIP.
- A verificação, por observação direta, ao longo do desenvolvimento do projeto, da confiança do mesmo nas suas ideias e estudos.

Já no critério 3- “resiliência”- recorreremos a três indicadores:

- As perguntas A e D do Questionário Pós-MIP
- A verificação, em sala de aula, do modo como o aluno lida com situações frustrantes.

A recolha de dados do critério 4 - “Planeamento e Organização”- é proveniente de três indicadores:

- As perguntas B e G do Questionário pós-MIP
- A verificação, durante o projeto e nos momentos de conclusão do mesmo, das capacidades do aluno em planear e organizar o seu trabalho e cumprir com os objetivos previstos.

O critério 5, relativo à “Criatividade e Inovação” apresenta como seus indicadores os seguintes:

- As perguntas C, F e I do Questionário Pós-MIP
- A verificação, durante o desenvolvimento do projeto e pelo produto final apresentado, da capacidade criativa e de inovação do aluno.

Por fim, no critério 6, respeitante ao “Relacionamento interpessoal e comunicação”, recorreremos a três indicadores:

- As perguntas K e P do Questionário Pré-MIP
- A verificação, durante o desenvolvimento projeto e na atividade final, do relacionamento interpessoal e comunicação do aluno.

CAPÍTULO 4: Apresentação dos resultados

Neste capítulo iremos apresentar as grelhas de observação já preenchidas com os dados registados sob observação direta e indireta.

No subcapítulo 4.2. serão apresentados os dados obtidos unicamente por observação indireta (através da aplicação do questionários). São identificadas as características dos alunos em termos de empreendedorismo existentes *antes* da nossa intervenção pedagógica, e as mesmas características, *após* a aplicação do MIP, na expectativa de detetar as modificações possíveis dessas competências e aptidões. Nos dois momentos procuramos detetar os alunos ainda sem desenvolvimento de competências empreendedoras (“aluno não competente/ não empreendedor”) e os que apresentavam competências empreendedoras (“aluno competente/ empreendedor”).

No subcapítulo 4.2., serão expostos, sob a forma de grelha, os totais dos resultados obtidos de toda a turma com as duas observações. Como já referido, os critérios utilizados seguiram o quadro de reconhecimento de competências exposto no capítulo anterior (Quadro 1).

Após a recolha e análise dos dados decorrentes da aplicação dos vários questionários, chegamos à conclusão que nem todas as perguntas admitiram respostas conclusivas o suficiente. Por isso, para a apresentação dos resultados, elaborámos uma recuperação seletiva das questões mais pertinentes, para auxiliar na validação da metodologia de intervenção pedagógica. As questões selecionadas foram as que se apresentam interesse para a validação do MIP, em detrimento daquelas que tinham objetivos unicamente pedagógicos.

4.1. Grelhas de observação com a totalidade dos resultados: dados sob observação direta e dados sob observação indireta

Para a apresentação da totalidade dos dados da nossa intervenção pedagógica utilizamos 2 grelhas (nº3 e nº4), uma para os resultados pré-MIP e outra pós-MIP.

Em adição, colocamos uma terceira grelha (nº 5) em que fazemos a comparação dos dados da Grelha 3 e da Grelha 4. Nesta grelha, a grelha 5, apresentamos a evolução ou não evolução dos alunos em cada uma das categorias. Para melhor perceber a quantidade de alunos que melhoraram na maioria dos critérios de cada categoria realizamos ainda uma Grelha 6, com indicação das percentagens de evolução, manutenção e descida de valor.

Sobre os dados registados sob observação direta pré-MIP estes foram registados previamente à intervenção pedagógica, no decorrer das aulas assistidas do professor cooperante, ou no início da intervenção pedagógica, correspondendo às duas primeiras aulas de cada projeto. É nestas primeiras aulas que o aluno, confrontado com a proposta de trabalho, apresenta sinais de aprendizagem ou não de competências necessárias ao projeto, em momentos anteriores ao início do mesmo. Já sobre os dados registados sob observação direta pós-MIP estes foram registados após a intervenção pedagógica, no decorrer das aulas assistidas do professor cooperante, ou durante a intervenção pedagógica, correspondendo às restantes aulas de cada projeto, da terceira à última aula.

Grelha 3- Grelha de recolha de dados Pré-MIP preenchida.

ANTES E NO INÍCIO DA MIP

COMPETÊNCIAS-CHAVE	1- INICIATIVA/ AVALIAÇÃO/ ENERGIA								2- AUTOCONFIANÇA / ASSUNÇÃO DE RISCOS					3- RESILIÊNCIA			4- PLANEAMENTO / ORGANIZAÇÃO			5- CRIATIVIDADE / INOVAÇÃO					6- RELACIONAMENTO INTERPESSOAL/ COMUNICAÇÃO			
	(3QPosM)- Antes da MIP o aluno já tinha criado uma ideia de negócio. (S/N)	(4QPosM)- Antes da criação do Portfolio em DCV já tinha um portfolio online. (S/N)	(JQPreM)- Aluno gosta de responsabilidades (1a5)	(LQPreM)- Sente-se capaz de procurar todo o tipo de soluções para os seus problemas (1a5)	(OQPreM)- Com fim a aprender coisas novas dedico-me, com frequência, ao estudo de assuntos que não me são familiares (1a5).	(QQPreM)- Gosto de aprender coisas novas (1a5)	(SQPreM)- Num trabalho de escola os meus objetivos são sempre aprender muito (1a5).	MIP- Projeto 1- No início do Projeto o aluno revela já ter identificado áreas onde possa demonstrar o seu papel empreendedor. (S/N)	(FdiagT)- Confiança na capacidade para criar negocio. (S/N)	(EQPreM)- Estou preparado para desafiar tudo para conseguir algo em que acredito. (1a5)	(MQPreM)- Para alargar o meu campo de possibilidades de integrar o mundo profissional, penso vir a desenvolver um negócio próprio. (1a5)	(NQPreM)- Esforço-me por resolver as dificuldades sozinho. (1a5)	(TQPreM)- Aceito, com naturalidade, um elogio. (1a5)	MIP- Projeto 1 e 2- No início do Projeto o aluno revela-se confiante. (S/N)	(AQPreM) Sou otimista em relação ao meu futuro profissional. (1a5)	(DQPreM)- Considero os meus problemas como desafios a vencer. (1a5)	MIP- Projeto 1 e 2- No início do projeto o aluno demonstra ser capaz de lidar com situações frustrantes. (S/N)	(BQPreM) Gosto de definir as minhas próprias metas e tomar as minhas próprias decisões. (1a5)	(GQPreM) Terminei o que comecei mesmo que tal implique muito trabalho. (1a5)	MIP- Projeto 1- No primeiro projeto o aluno é capaz de gerir o seu tempo e cumprir com o prazo de entrega. (S/N)	MIP e 1FichaDiagG- Demonstrando criatividade na parte gráfica da Ficha ou no início dos projetos da MIP. (S/N/TALVEZ)	(CQPreM) É importante, para mim, criar as minhas próprias ideias. (1a5)	(FQPreM) Experimento fazer as coisas de maneira diferente. (1a5)	(IQPreM) Experimento, com frequência, objetos comuns de forma original. (1a5)	MIP- Projeto 1- No início do projeto o aluno não critica negativamente soluções dos seus colegas, sem as conhecer. (S/N)	(KQPreM) Sou capaz de falar de uma ideia mesmo que não esteja completamente certo do seu sucesso. (1a5)	(PQPreM)- Tenho tendência a revoltar-me contra a autoridade. (1a5)	MIP- Projeto 1- No início do projeto o aluno é capaz de relacionar-se e cooperar com os colegas para atingir objetivos (S/N)
1	N	N	3	5	3	3	3	N	S	4	3	4	4	S	3	4	S	5	4	S	N	4	3	3	N	3	1	N
2	N	N	3	3	3	4	2	N	N	3	1	3	3	N	2	3	S	2	3	S	N	3	3	1	N	3	4	S
3	N	N	5	4	3	5	4	N	S	4	3	4	4	S	4	4	S	5	5	S	TALVEZ	5	4	2	N	5	5	S
4	N	N	4	3	3	5	4	N	N	3	1	3	5	N	3	4	S	4	4	N	N	4	3	2	N	4	1	N
5	N	N	4	4	3	5	5	N	S	5	4	4	4	S	4	4	S	4	4	N	N	5	5	4	N	3	4	N
6	N	N	4	5	3	5	3	S	S	3	3	3	5	S	4	3	N	5	3	N	N	5	4	5	S	5	5	S
7	N	N	3	4	3	5	4	N	S	3	5	3	5	S	4	5	S	5	3	S	N	5	4	4	N	3	5	N
8	N	N	3	4	4	5	4	N	S	5	3	3	4	S	4	4	S	3	4	S	TALVEZ	5	3	4	N	4	2	S
9	N	N	5	4	3	5	2	S	S	4	1	4	5	N	3	5	S	4	5	S	S	3	4	2	N	2	1	S
10	N	N	3	4	3	5	3	N	S	5	1	4	4	S	2	4	S	4	4	S	N	5	3	3	N	4	3	S
11	N	N	3	3	1	3	4	N	S	4	3	4	4	N	1	5	S	2	3	S	N	3	3	3	N	3	3	S
12	N	S	3	5	4	5	5	N	S	4	4	4	5	S	4	4	S	4	4	N	N	5	5	5	S	5	3	S
13	N	N	4	3	2	4	3	N	N	3	2	3	4	N	3	4	S	5	3	N	S	5	3	4	N	3	1	S
14	N	N	4	3	3	4	3	N	S	4	4	3	4	S	4	4	N	5	3	S	TALVEZ	4	4	3	N	4	3	S
15	N	N	5	4	3	4	4	N	S	5	4	4	4	S	4	4	S	4	3	S	S	4	4	5	N	5	1	N
16	N	N	5	3	4	5	5	N	S	4	3	3	4	N	4	5	N	3	3	S	N	3	3	4	N	4	4	N
17	N	N	5	3	3	5	5	N	N	4	3	3	5	N	3	4	S	5	5	S	N	4	3	1	N	3	1	S
18	N	N	4	4	3	4	4	S	S	4	2	4	4	S	4	4	S	4	4	S	N	4	4	2	S	4	3	N
19	N	N	3	3	3	5	4	N	S	3	2	4	5	S	4	4	S	4	3	S	TALVEZ	4	4	3	S	3	2	S

Resultados registados sob observação direta, durante a MIP (confirmados pelos projetos dos alunos) ou através da Parte Gráfica da Ficha Diagnóstica.
 Resultados registados sob observação indireta, com recurso a questionários (prévios ou posteriores à MIP).

MIP= Método de intervenção pedagógico

QPreM= Questionário prévio à MIP (O número/ letra que antecede o QPreM identifica a pergunta que dá origem ao resultado apresentado. Ex: 3QPre significa a pergunta 3 do questionário prévio à MIP)

QPosM= Questionário pósvio à MIP (O número/ letra que antecede o QPosM identifica a pergunta que dá origem ao resultado apresentado. Ex: CQPos significa pergunta C do questionário posterior à MIP)

1FichaDiagG= Exercício 1 da Parte Gráfica da Ficha diagnóstica.

14FichaDiagT= Pergunta 14 da Parte Teórica da Ficha diagnóstica.

Grelha 4- Grelha de recolha de dados Post-MIP preenchida.

DURANTE E APÓS A MIP

COMPETÊNCIAS-CHAVE	1- INICIATIVA/ AVALIAÇÃO/ ENERGIA								2- AUTOCONFIANÇA / ASSUNÇÃO DE RISCOS					3- RESILIÊNCIA			4- PLANEAMENTO / ORGANIZAÇÃO			5- CRIATIVIDADE / INOVAÇÃO				6- RELACIONAMENTO INTERPESSOAL/ COMUNICAÇÃO				
	N.º ALUNO	MIP- O aluno criou uma ideia de negócio. (S/N)	MIP- Após a MIP o aluno tem um portfolio online.	(JQPosM)- Aluno gosta de responsabilidades (1a5)	(LQPosM)- Sente-se capaz de procurar todo o tipo de soluções para os seus problemas (1a5)	(OQPosM)- Com fim a aprender coisas novas dedico-me, com frequencia, ao estudo de assuntos que não me são familiares (1a5).	(QQPosM)- Gosto de aprender coisas novas (1a5)	(SQPosM)- Num trabalho de escola os meus objetivos são sempre aprender muito (1a5).	MIP- Projeto 1- No decorrer e no final do Projeto o aluno consegue identificar áreas onde possa demonstrar o seu papel empreendedor. (S/N)	(7QPosM)- Confiança na capacidade para criar negocio. (S/N)	(EQPosM)- Estou preparado para desafiar tudo para conseguir algo em que acredito. (1a5)	(MQPosM)- Para alargar o meu campo de possibilidades de integrar o mundo profissional, penso vir a desenvolver um negócio próprio. (1a5)	(NQPosM)- Esforço-me por resolver as dificuldades sozinho. (1a5)	(TQPosM)- Aceito, com naturalidade, um elogio. (1a5)	MIP- Projeto 1 e 2- No decorrer e no final do Projeto o aluno revêta-se confiante. (S/N)	(AQPreM) Sou otimista em relação ao meu futuro profissional. (1a5)	(DQPreM)- Considero os meus problemas como desafios a vencer. (1a5)	MIP- Projeto 1 e 2- No decorrer e no final do projeto o aluno demonstra ser capaz de lidar com situações frustrantes. (S/N)	(BQPreM) Gosto de definir as minhas próprias metas e tomar as minhas próprias decisões. (1a5)	(GQPreM) Terminei o que comecei mesmo que tal implique muito trabalho. (1a5)	MIP- Projeto 1- Durante a realização do projeto o aluno é capaz de gerir o seu tempo e cumprir com o prazo de entrega. (S/N)	MIP- Demonstra criatividade nos projetos. (S/N/TALVEZ)	(CQPreM) É importante, para mim, criar as minhas próprias ideias. (1a5)	(FQPreM) Experimento fazer as coisas de maneira diferente. (1a5)	(IQPreM) Experimento, com frequência, objetos comuns de forma original. (1a5)	MIP- Projeto 1- No final do projeto o aluno não critica negativamente soluções dos colegas, sem as conhecer. (S/N)	(KQPreM) Sou capaz de falar de uma ideia mesmo que não esteja completamente certo do seu sucesso. (1a5)	(PQPreM)- Tenho tendência a revoltar-me contra a autoridade. (1a5)
1	S	S	3	5	5	4	4	S	S	4	3	3	4	S	3	4	S	4	4	S	S	3	3	3	S	4	3	S
2	S	S	4	4	4	5	4	S	N	4	2	3	4	TALVEZ	3	4	S	4	4	S	N	4	3	3	S	3	3	S
3	S	S	5	4	4	4	4	S	S	5	3	4	5	S	4	4	S	4	4	S	S	5	4	3	S	3	4	S
4	S	S	4	4	4	5	5	S	N	4	3	4	4	S	3	5	S	4	4	S	S	4	3	4	S	4	1	S
5	S	S	4	4	5	5	4	S	S	5	5	5	4	S	4	4	S	4	5	S	S	5	5	4	S	5	4	S
6	S	S	5	4	5	5	4	S	S	3	4	3	5	S	5	5	S	4	3	S	S	4	4	5	S	4	4	S
7	S	S	4	4	4	4	5	S	S	5	5	4	5	S	4	3	S	5	4	S	S	5	4	4	S	4	4	S
8	S	S	3	5	5	5	4	S	S	3	4	4	4	S	4	5	S	4	4	S	S	3	4	4	S	4	1	S
9	S	S	5	5	4	5	4	S	S	5	3	3	5	S	4	4	S	5	4	S	S	5	3	4	S	4	1	S
10	S	S	4	5	4	5	4	S	S	5	5	5	5	S	4	5	S	5	5	S	S	5	5	4	S	5	3	S
11	S	S	3	4	3	5	5	S	S	5	4	4	5	TALVEZ	3	5	S	4	4	S	N	5	4	3	S	4	2	S
12	S	S	3	5	5	5	4	S	S	4	4	4	5	S	4	4	S	4	4	S	S	5	4	5	S	5	3	S
13	S	S	4	3	4	5	4	S	S	4	3	4	5	S	3	4	S	5	4	S	S	5	4	3	S	2	2	S
14	S	S	4	3	4	5	3	S	S	4	4	3	4	S	3	4	S	4	3	S	TALVEZ	4	4	3	S	3	2	S
15	S	S	4	4	4	4	4	S	S	5	5	4	5	S	4	4	S	5	3	S	S	5	3	3	S	5	1	S
16	S	S	5	4	4	4	4	S	S	4	3	3	4	S	4	4	S	4	3	S	S	3	4	4	S	4	3	S
17	S	S	5	4	4	5	5	S	S	5	3	3	5	S	4	5	S	5	5	S	S	4	3	3	S	3	1	S
18	S	S	4	4	5	4	4	S	S	4	3	4	4	S	3	4	S	4	4	S	S	4	4	3	S	5	2	S
19	S	S	4	4	5	5	5	S	S	5	3	5	5	S	4	5	S	5	4	S	S	5	4	3	S	4	2	S

Resultados registados sob observação direta, durante a MIP (confirmados pelos projetos dos alunos).
 Resultados registados sob observação indireta, com recurso a questionários (prévios ou posteriores à MIP).
 MIP= Método de intervenção pedagógico
 QPreM= Questionário prévio à MIP (O número/ letra que antecede o QPreM identifica a pergunta que dá origem ao resultado apresentado. Ex: 3QPre significa a pergunta 3 do questionário prévio à MIP)
 QPosM= Questionário prévio à MIP (O número/ letra que antecede o QPosM identifica a pergunta que dá origem ao resultado apresentado. Ex: CQPos significa pergunta C do questionário posterior à MIP)

Grelha 5- Grelha de análise de dados – Evolução/ não evolução dos alunos.

GRELHA - EVOLUÇÃO/ NÃO EVOLUÇÃO

COMPETÊNCIAS-CHAVE	1- INICIATIVA/ AVALIAÇÃO/ ENERGIA								2- AUTOCONFIANÇA / ASSUNÇÃO DE RISCOS					3- RESILIÊNCIA			4- PLANEAMENTO / ORGANIZAÇÃO			5- CRIATIVIDADE / INOVAÇÃO					6- RELACIONAMENTO INTERPESSOAL/ COMUNICAÇÃO					
	N.º ALUNO	MIP- O aluno criou uma ideia de negócio.	MIP- O aluno tem um portfólio online.	Aluno gosta de responsabilidades	Sente-se capaz de procurar todo o tipo de soluções para os seus problemas	Com fim a aprender coisas novas dedico-me, com frequência, ao estudo de assuntos que não me são familiares	Gosto de aprender coisas novas	Num trabalho de escola os meus objetivos são sempre aprender muito.	MIP- Projeto 1- O aluno consegue identificar áreas onde possa demonstrar o seu papel empreendedor.	Confiança na capacidade para criar negocio.	Estou preparado para desafiar tudo para conseguir algo em que acredito.	Para alargar o meu campo de possibilidades de integrar o mundo profissional, penso vir a desenvolver um negócio próprio.	Esforço-me por resolver as dificuldades sozinho.	Aceito, com naturalidade, um elogio.	MIP- Projeto 1 e 2- O aluno revela-se confiante.	Sou otimista em relação ao meu futuro profissional.	Considero os meus problemas como desafios a vencer.	MIP- Projeto 1 e 2- O aluno demonstra ser capaz de lidar com situações frustrantes.	Gosto de definir as minhas próprias metas e tomar as minhas próprias decisões.	Termino o que começo mesmo que tal implique muito trabalho.	MIP- Projeto 1- O aluno é capaz de gerir o seu tempo e cumprir com o prazo de entrega.	MIP- Demonstra criatividade nos projetos.	É importante, para mim, criar as minhas próprias ideias.	Experimento fazer as coisas de maneira diferente.	Experimento, com frequência, objetos comuns de forma original.	MIP- Projeto 1- O aluno não critica negativamente soluções dos colegas, sem as conhecer.	Sou capaz de falar de uma ideia mesmo que não esteja completamente certo do seu sucesso.	Tenho tendência a revoltar-me contra a autoridade.	MIP- Projeto 1- No início do projeto o aluno é capaz de relacionar-se e cooperar com os colegas para atingir objetivos.	
1	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	NÃO EV.	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	NÃO EV.	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	NÃO EV.	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	NÃO EV.	EVOLUIU		
2	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	EVOLUIU	MANTEVE		
3	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	NÃO EV.	MANTEVE	EVOLUIU	MANTEVE	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	MANTEVE	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	NÃO EV.	NÃO EV.	MANTEVE	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	
4	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	NÃO EV.	EVOLUIU	NÃO EV.	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	
5	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	MANTEVE	NÃO EV.	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	EVOLUIU		
6	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	NÃO EV.	EVOLUIU	MANTEVE	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	NÃO EV.	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	NÃO EV.	EVOLUIU	MANTEVE	
7	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	MANTEVE	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	
8	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	NÃO EV.	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	MANTEVE	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	NÃO EV.	EVOLUIU	MANTEVE	EVOLUIU	MANTEVE	NÃO EV.	MANTEVE	
9	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	NÃO EV.	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	NÃO EV.	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	
10	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	
11	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	EVOLUIU	NÃO EV.	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	
12	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	MANTEVE	NÃO EV.	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	NÃO EV.	MANTEVE	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	
13	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	EVOLUIU	NÃO EV.	EVOLUIU	NÃO EV.	EVOLUIU	MANTEVE	
14	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	NÃO EV.	MANTEVE	EVOLUIU	NÃO EV.	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	NÃO EV.	EVOLUIU	MANTEVE	
15	EVOLUIU	EVOLUIU	NÃO EV.	MANTEVE	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	MANTEVE	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	NÃO EV.	NÃO EV.	EVOLUIU	MANTEVE
16	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	EVOLUIU	MANTEVE	NÃO EV.	NÃO EV.	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	MANTEVE	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE
17	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE
18	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	NÃO EV.	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU
19	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	EVOLUIU	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	EVOLUIU	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE	MANTEVE

Resultados registados sob observação direta, durante a MIP (confirmados pelos projetos dos alunos).
 Resultados registados sob observação indireta, com recurso a questionários (prévios ou posteriores à MIP).
 MIP= Método de intervenção pedagógico

Grelha 6- Grelha de análise de dados – com indicação, para cada uma das categorias, da evolução, manutenção ou descida de valoração. A lilás estão marcados os alunos que, para determinada categoria, evoluíram na maior parte (mais de 50%) dos critérios.

GRELHA 6- EVOLUÇÃO/ NÃO EVOLUÇÃO

COMPETÊNCIAS-CHAVE	1- INICIATIVA/ AVALIAÇÃO/ ENERGIA								2- AUTOCONFIANÇA / ASSUNÇÃO DE RISCOS					3- RESILIÊNCIA			4- PLANEAMENTO / ORGANIZAÇÃO			5- CRIATIVIDADE / INOVAÇÃO				6- RELACIONAMENTO INTERPESSOAL/ COMUNICAÇÃO				
	N.º ALUNO	MIP- O aluno criou uma ideia de negócio.	MIP- O aluno tem um portefólio online.	Aluno gosta de responsabilidades	Sente-se capaz de procurar todo o tipo de soluções para os seus problemas	Com fim a aprender coisas novas dedico-me, com frequência, ao estudo de assuntos que não me são familiares	Gosto de aprender coisas novas	Num trabalho de escola os meus objetivos são sempre aprender muito.	MIP- Projeto 1- O aluno consegue identificar áreas onde possa demonstrar o seu papel empreendedor.	Confiança na capacidade para criar negocio.	Estou preparado para desafiar tudo para conseguir algo em que acredito.	Para alargar o meu campo de possibilidades de integrar o mundo profissional, penso vir a desenvolver um negócio próprio.	Esforço-me por rsolver as dificuldades sozinho.	Aceito, com naturalidade, um elogio.	MIP- Projeto 1 e 2- O aluno revela-se confiante.	Sou otimista em relação ao meu futuro profissional.	Considero os meus problemas como desafios a vencer.	MIP- Projeto 1 e 2- O aluno demonstra ser capaz de lidar com situações frustrantes.	Gosto de definir as minhas próprias metas e tomar as minhas próprias decisões.	Termino o que começo mesmo que tal implique muito trabalho.	MIP- Projeto 1- O aluno é capaz de gerir o seu tempo e cumprir com o prazo de entrega.	MIP- Demonstra criatividade nos projetos.	É importante, para mim, criar as minhas próprias ideias.	Experimento fazer as coisas de maneira diferente.	Experimento, com frequência, objetos comuns de forma original.	MIP- Projeto 1- O aluno não critica negativamente soluções dos colegas, sem as conhecer.	Sou capaz de falar de uma ideia mesmo que não esteja completamente certo do seu sucesso.	Tenho tendência a revoltar-me contra a autoridade.
1	EVOLUIU EM 75% DOS INDICADORES, MANTEVE EM 25%.								MANTEVE EM 83% DOS INDICADORES, DESCEU EM 17%					MANTEVE EM 100% DOS INDICADORES			MANTEVE EM 67%, DESCEU EM 33%			EVOLUIU EM 40%, MANTEVE EM 40%, DESCEU EM 20%				EVOLUIU EM 67%, DESCEU EM 33%				
2	EVOLUIU EM 100% DOS INDICADORES								EVOLUIU EM 67% DOS INDICADORES, MANTEVE EM 33%					EVOLUIU EM 67%, MANTEVE EM 33%			EVOLUIU EM 67%, MANTEVE EM 33%			EVOLUIU EM 60%, MANTEVE EM 40%				EVOLUIU EM 33%, MANTEVE EM 67%				
3	EVOLUIU EM 50% DOS INDICADORES, MANTEVE EM 38%, DESCEU EM 12%								EVOLUIU EM 33% DOS INDICADORES, MANTEVE EM 67%					EVOLUIU EM 33%, MANTEVE EM 67%			MANTEVE EM 33%, DESCEU EM 67%			EVOLUIU EM 60%, MANTEVE EM 40%				EVOLUIU EM 67%, MANTEVE EM 33%				
4	EVOLUIU EM 75% DOS INDICADORES, MANTEVE EM 25%.								EVOLUIU EM 67% DOS INDICADORES, MANTEVE EM 16.5%, DESCEU EM 16.5%					EVOLUIU 33%, MANTEVE 33%, DESCEU EM 33%			EVOLUIU EM 33%, MANTEVE EM 67%			EVOLUIU EM 60%, MANTEVE EM 40%				EVOLUIU EM 33%, MANTEVE EM 67%				
5	EVOLUIU EM 50% DOS INDICADORES, MANTEVE EM 38%, DESCEU EM 12%								EVOLUIU EM 33% DOS INDICADORES, MANTEVE EM 67%					MANTEVE EM 100% DOS INDICADORES			EVOLUIU EM 67%, MANTEVE EM 33%			EVOLUIU EM 40%, MANTEVE EM 60%				EVOLUIU EM 67%, MANTEVE EM 33%				
6	EVOLUIU EM 50% DOS INDICADORES, MANTEVE EM 38%, DESCEU EM 12%								EVOLUIU EM 17% DOS INDICADORES, MANTEVE EM 83%					EVOLUIU EM 100% DOS INDICADORES			EVOLUIU EM 33%, MANTEVE EM 67%			EVOLUIU EM 20%, MANTEVE EM 60%, DESCEU EM 20%				EVOLUIU EM 33%, MANTEVE EM 33%, DESCEU EM 33%				
7	EVOLUIU EM 88% DOS INDICADORES, MANTEVE EM 12%								EVOLUIU EM 17% DOS INDICADORES, MANTEVE EM 83%					MANTEVE EM 67%, DESCEU EM 33%			EVOLUIU EM 33%, MANTEVE EM 67%			EVOLUIU EM 40%, MANTEVE EM 60%				EVOLUIU EM 100% DOS INDICADORES				
8	EVOLUIU EM 62% DOS INDICADORES, MANTEVE EM 38%								EVOLUIU EM 33% DOS INDICADORES, MANTEVE EM 50%, DESCEU EM 17%					EVOLUIU EM 33%, MANTEVE EM 67%			EVOLUIU EM 33%, MANTEVE EM 67%			EVOLUIU EM 60%, MANTEVE EM 20%, DESCEU EM 20%				MANTEVE EM 67%, DESCEU EM 33%				
9	EVOLUIU EM 62% DOS INDICADORES, MANTEVE EM 38%								EVOLUIU EM 50% DOS INDICADORES, MANTEVE EM 33%, DESCEU EM 17%					EVOLUIU 33%, MANTEVE 33%, DESCEU 33%			EVOLUIU EM 67%, MANTEVE EM 33%			EVOLUIU EM 80%, MANTEVE EM 20%				EVOLUIU EM 33%, MANTEVE EM 67%				
10	EVOLUIU EM 88% DOS INDICADORES, MANTEVE EM 12%								EVOLUIU EM 50% DOS INDICADORES, MANTEVE EM 50%					EVOLUIU EM 67%, MANTEVE EM 33%			EVOLUIU EM 67%, MANTEVE EM 33%			EVOLUIU EM 80%, MANTEVE EM 20%				EVOLUIU EM 33%, MANTEVE EM 67%				
11	EVOLUIU EM 75% DOS INDICADORES, MANTEVE EM 25%.								EVOLUIU EM 50% DOS INDICADORES, MANTEVE EM 33%, DESCEU EM 17%					EVOLUIU EM 33%, MANTEVE EM 67%			EVOLUIU EM 67%, MANTEVE EM 33%			EVOLUIU EM 40%, MANTEVE EM 60%				EVOLUIU EM 67%, MANTEVE EM 33%				
12	EVOLUIU EM 50% DOS INDICADORES, MANTEVE EM 38%, DESCEU EM 12%								EVOLUIU EM 100% DOS INDICADORES					MANTEVE EM 100% DOS INDICADORES			EVOLUIU EM 33%, MANTEVE EM 67%			EVOLUIU EM 40%, MANTEVE EM 40%, DESCEU EM 20%				MANTEVE EM 100% DOS INDICADORES				
13	EVOLUIU EM 75% DOS INDICADORES, MANTEVE EM 25%.								EVOLUIU EM 100% DOS INDICADORES					MANTEVE EM 100% DOS INDICADORES			EVOLUIU EM 67%, MANTEVE EM 33%			EVOLUIU EM 40%, MANTEVE EM 40%, DESCEU EM 20%				MANTEVE EM 33%, DESCEU EM 67%				
14	EVOLUIU EM 62% DOS INDICADORES, MANTEVE EM 38%								MANTEVE EM 100% DOS INDICADORES					EVOLUIU 33%, MANTEVE 33%, NÃO EV. 33%			MANTEVE EM 67%, NÃO EV. EM 33%			EVOLUIU EM 20%, MANTEVE EM 80%				EVOLUIU EM 33%, MANTEVE EM 33%, DESCEU EM 33%				
15	EVOLUIU EM 50% DOS INDICADORES, MANTEVE EM 38%, DESCEU EM 12%								EVOLUIU EM 33% DOS INDICADORES, MANTEVE EM 67%					MANTEVE EM 100% DOS INDICADORES			EVOLUIU EM 33%, MANTEVE EM 67%			EVOLUIU EM 40%, MANTEVE EM 20%, DESCEU EM 40%				EVOLUIU EM 33%, MANTEVE EM 67%				
16	EVOLUIU EM 50% DOS INDICADORES, MANTEVE EM 25%, DESCEU EM 25%								EVOLUIU EM 17% DOS INDICADORES, MANTEVE EM 83%					EVOLUIU 33%, MANTEVE 33%, DESCEU EM 33%			EVOLUIU EM 33%, MANTEVE EM 67%			EVOLUIU EM 60%, MANTEVE EM 40%				EVOLUIU EM 33%, MANTEVE EM 67%				
17	EVOLUIU EM 62% DOS INDICADORES, MANTEVE EM 38%								EVOLUIU EM 50% DOS INDICADORES, MANTEVE EM 50%					EVOLUIU EM 67%, MANTEVE EM 33%			MANTEVE EM 100%			EVOLUIU EM 60%, MANTEVE EM 40%				MANTEVE EM 100% DOS INDICADORES				
18	EVOLUIU EM 38% DOS INDICADORES, MANTEVE EM 62%								EVOLUIU EM 17% DOS INDICADORES, MANTEVE EM 83%					MANTEVE EM 67%, DESCEU EM 33%			MANTEVE EM 100%			EVOLUIU EM 40%, MANTEVE EM 60%				EVOLUIU EM 100% DOS INDICADORES				
19	EVOLUIU EM 88% DOS INDICADORES, MANTEVE EM 12%								EVOLUIU EM 50% DOS INDICADORES, MANTEVE EM 50%					EVOLUIU EM 33%, MANTEVE EM 67%			EVOLUIU EM 67%, MANTEVE EM 33%			EVOLUIU EM 40%, MANTEVE EM 60%				EVOLUIU EM 33%, MANTEVE EM 67%				

Evolução na maioria dos indicadores do critério

4.2. Resultados registados sob observação indireta

Os questionários permitiram-nos verificar os seguintes resultados, para cada um dos critérios:

Critério 1 “iniciativa/ avaliação/ energia”:

- 1- Antes da aplicação do MIP, nenhum aluno tinha criado uma ideia de negócio em contexto escolar. Assim, com a aplicação do MIP todos os alunos tiveram oportunidade de criar uma ideia de negócio, refletindo sobre a mesma, colocando-se numa posição empreendedora.
- 2- Antes do MIP apenas 2 alunos tinham criado um Portfólio online. Após a mesma todos criaram Portfólios online. É ainda de destacar que temos conhecimento (através do *facebook*) que 12 dos 19 alunos deram continuidade aos mesmos, após o MIP.
- 3- Após o MIP 9 alunos subiram no seu nível acordo com a afirmação de “gosto por responsabilidades”, 9 mantiveram e 1 desceu, comparativamente com os dados pré-MIP.
- 4- Quanto à sensação de capacidade de procurar todo o tipo de soluções para os seus problemas após o MIP 9 alunos subiram de nível, 8 mantiveram e 2 desceram, comparativamente com os dados pré-MIP.
- 5- Após o MIP quando questionados quanto à dedicação que referem ter em relação ao estudo de assuntos que não lhes são familiares 9 alunos subiram de nível. Sobre este parâmetro 9 alunos mantiveram de nível e apenas 1 desceu.
- 6- Quando lhes pedimos que refletissem sobre o gosto por aprender coisas novas, entre os dados pré e pós MIP 5 alunos subiram o valor, 11 mantiveram o valor e 3 desceram de importância dada ao mesmo.
- 7- Após o MIP há um aumento de valor em 10 alunos quando lhes é apresentada a afirmação de frase: “num trabalho de escola os meus objetivos são sempre aprender muito. É de referir ainda que 6 alunos mantiveram o mesmo valor e 3 referiram um valor inferior ao anteriormente referido.

Critério 2 “autoconfiança/ assunção de riscos”:

- 8- Quando apresentamos aos alunos a questão sobre a sua capacidade para criar um negócio, com resposta sim/ não, 2 alunos aumentaram a valoração que deram à questão, passando do não para o sim e os restantes 17 alunos mantiveram a sua opinião. Do conjunto de alunos que mantiveram a opinião, 15 afirmam ter capacidade para criar um negócio e 2 afirmam não ter

capacidade para o fazer, em ambas os momentos de recolha de dados (pré e pós-MIP).

- 9- Quando confrontados com a questão sobre se estão preparados para desafiar tudo para conseguir algo em que acreditam, entre o momento prévio à MIP e o momento posterior 9 alunos aumentaram o valor de acordo dado à questão, 9 mantiveram e apenas 1 aumentou o desacordo com a questão.
- 10- Após a MIP há um aumento da valoração dada à questão “para alargar o meu campo de possibilidades de integrar o mundo profissional, penso vir a desenvolver um negócio próprio” em 12 alunos. 7 mantiveram a valoração e nenhum diminuiu.
- 11- O nível de acordo dos alunos quando lhes questionamos sobre o seu esforço por resolver as dificuldades sozinho aumentou em 7 alunos, manteve-se em 10 alunos e diminuiu apenas num aluno.
- 12- O número de alunos que aumentou o valor de aceitação, com naturalidade, de um elogio foi 6, ao passo que 12 mantiveram o valor de acordo com a questão e 1 diminuiu.

Critério 3 “resiliência”:

- 13- Após a MIP houve um aumento relativo do otimismo de 6 alunos em relação ao seu futuro profissional. 11 mantiveram o mesmo valor e 2 desceram.
- 14- Quando apresentamos aos alunos a questão sobre se consideravam os seus problemas como desafios a vencer, antes e após a MIP, 7 alunos aumentaram o seu nível de acordo com a questão, 9 mantiveram e 3 diminuíram.

Critério 4 “Planeamento/ organização”:

- 15- Quanto ao valor de concordância dado à afirmação “gosto de definir as minhas próprias metas e tomar as minhas próprias decisões”, entre o momento de recolha de dados inicial e o momento final 8 alunos subiram de valor, 7 mantiveram e 4 diminuíram.
- 16- Entre os dois momentos que questionamos sobre o quanto concordavam com a frase “termino tudo o que começo mesmo que tal implique muito trabalho” houve um aumento do valor para 7 alunos, uma coincidência do valor para 10 e uma diminuição do valor para 2 alunos.

Critério 5 “Criatividade/ inovação”:

- 17- Quanto à importância dada pelo aluno à criação das suas próprias ideias 5 alunos aumentaram o valor da mesma, 11 alunos mantiveram e 3 diminuíram.

- 18- Entre os dois momentos de classificação numérica da afirmação “experimento fazer as coisas de maneira diferente” 5 alunos aumentaram o valor, X 10 mantiveram e 4 diminuíram.
- 19- Da mesma forma, antes e após da MIP, a concordância com a expressão “experimento, com frequência, objetos comuns de forma original” aumentou para 7 alunos, manteve-se para 10 e diminuiu para 2.

Critério 6 “Relacionamento interpessoal / comunicação”:

- 20- A classificação dada pelos alunos à frase “sou capaz de falar de uma ideia mesmo que não esteja completamente certo do seu sucesso” antes e após a MIP, levou a que 8 alunos aumentassem de valor, 7 mantivessem e 4 diminuíssem.
- 21- Quanto à afirmação “tenho tendência em revoltar-me com a autoridade”, as classificações dos alunos revelaram-se diferentes das das restantes questões, pela razão já apresentada no subcapítulo relativo aos indicadores da grelha de dados, que a quanto maior a concordância com esta afirmação, menor acordo teriam com a competência empreendedora, ao contrário do que acontece nas restantes perguntas. Desta forma apenas 4 alunos aumentaram o valor dado à tendência a revoltar-se contra a autoridade, 7 alunos mantiveram o valor da revolta e 9 diminuíram o valor dado à tendência para se revoltarem.

CONCLUSÕES

“Toda a teoria depende de hipóteses que não são necessariamente verdadeiras”, refere Robert Solow (1956: 65). E talvez seja por isso que estas existem, para criar um conhecimento específico naquele tema, alimentado pela pesquisa e pela motivação do investigador. Neste trabalho, assumimos a incerteza de ter de provar algo que inicialmente não saberíamos se se iria verificar, acreditando num desfecho positivo para a investigação. Se empreender e inovar é algo importante para os alunos, decidimos arriscar também, neste passo importante da nossa formação para a docência. Consideramos que construir hipóteses pode ajudar um professor, muitas vezes anos mergulhado na prática profissional, a refletir sobre as mesmas. Com base no aprofundamento teórico sobre o tema do empreendedorismo no ensino e nas artes visuais, que fundamentou a construção do quadro de reconhecimento de competências - baseado nos quadros do Projeto Nacional de Educação para o Empreendedorismo de operacionalização das competências-chave para o empreendedorismo (DGIDC, 2007: 24-26) - e as grelhas de recolha de dados, e após a análise dos dados recolhidos sobre o do método de intervenção pedagógico desenvolvido, conseguimos obter várias considerações de título conclusivo.

a) É possível promover competências empreendedoras através do ensino das artes visuais

Como primeira conclusão decorrente dos dados observados na disciplina de Desenho e Comunicação Visual do Curso Profissional de Técnico de Artes Gráficas, referimos que é possível promover competências empreendedoras ao mesmo tempo que cumprimos o programa e os conteúdos da disciplina. Foi possível adaptar o processo de ensino-aprendizagem do módulo de Desenho de Representação à promoção de competências empreendedoras. É de referir que, apesar de termos seguido as orientações do Guião EPE e de o mesmo não mencionar as artes visuais como uma área onde se deve seguir as suas orientações, vimos inicialmente, e

comprovamos no final, que as artes visuais são também um espaço onde é possível promover competências empreendedoras.

b) A maior parte dos alunos evoluiu em todas as categorias de análise

Confrontando a totalidade dos dados registados *antes*, com os dados registados *durante* e *após* o desenvolvimento da MIP, conseguimos concluir que uma grande percentagem dos alunos evoluiu na maioria dos indicadores em análise (ver Grelha 5). Nenhum aluno desceu na totalidade dos indicadores (ver Grelha 6). Nos dados registados sob observação direta houve uma evolução ou manutenção da demonstração das competências-chave para o empreendedorismo, isto é, em todas as categorias. Quanto aos dados registados sob observação indireta, a percentagem de evolução é muito superior à de não evolução.

c) Pelas suas características intrínsecas as artes visuais apresentam indicadores privilegiados para a validação da competência-chave criatividade/ inovação.

Pela sua natureza, as disciplinas artísticas conseguem fornecer indicadores importantes para a deteção das competências criatividade/ inovação, que dificilmente encontraríamos noutras áreas disciplinares. Há, de forma muito frequente, o convite à criatividade, à imaginação e ao sonho, assim como à aceitação de formas diferentes de abordar problemas. Não há uma só solução para um problema, o que permite inúmeras formas de se ser criativo, como registamos no critério 5 – criatividade/ inovação – das nossas grelhas de dados.

d) As competências são mais facilmente detetáveis e os métodos de intervenção pedagógica mais facilmente validáveis com métodos qualitativos

Apesar de termos apostado numa recolha de dados tanto com recurso a métodos de observação indireta (quantitativos) como a métodos de observação direta

(qualitativos), seguindo as orientações do Guião de Promoção do Empreendedorismo nas Escolas, consideramos que dos dois instrumentos o último é o que melhor afere o desenvolvimento de competências, no método de intervenção pedagógico em questão, que tem como objeto as competências dos alunos e o processo de ensino-aprendizagem das artes visuais. Consideramos que, mesmo sendo o produto da aprendizagem visível através de registos gráficos (desenhos, imagens, etc.), algumas atitudes reveladoras do desenvolvimento de certas competências apenas são detetáveis em sala de aula, no decorrer de todo o processo e não registando apenas o seu resultado final.

A limitação do método de observação indireta é o de se ter ou não representatividade suficiente, por termos apenas aplicado o MIP a uma turma de 19 alunos mas que, por ser uma condicionante à partida do nosso estudo, não foi motivo suficiente para a exclusão deste método. É de referir que, apesar do número de amostragem ser pequeno, levou-nos a algumas considerações pertinentes.

e) A realização de projetos artísticos variados permitiu-nos desenvolver competências diferentes

A realização de dois projetos diferentes permitiu cobrir o conjunto das competências-chave para o empreendedorismo definidos pela Comissão das Comunidades Europeias, e propiciar um ambiente promotor de competências. Enquanto no primeiro projeto trabalha-se mais a área gráfica com recurso ao computador – desenho vetorial - e apenas o desenho gráfico à mão enquanto desenho de criação/ conceção, no segundo projeto trabalha-se o desenho de observação e a técnica. Ambos são bons meios de promoção do conjunto das competências-chave para o empreendedorismo, mas cada um revela de uma forma diferente essas competências, ajudando à deteção do desenvolvimento das mesmas durante a intervenção pedagógica. Procuramos cobrir diferentes cenários para obter motivação e energia dos alunos, tanto para os casos em que um conjunto de alunos consegue obter bons resultados e motivar-se mais, porque tem uma dada competência artística ou pessoal mais desenvolvida, como para o caso em que, ao ter obtido um resultado menos positivo num dado projeto, o aluno é capaz de entender os erros e desenvolver

a sua resiliência. Ao realizar tanto atividades em grupo como individuais conseguimos obter indicadores comportamentais diferentes relativos a competências empreendedoras diferentes.

f) É necessária a existência de condições de autonomia e liberdade para o professor realizar uma metodologia pedagógica de promoção de competências empreendedoras.

Constatamos que a realização deste MIP por um professor (estagiário) a quem não fosse dada a devida liberdade e autonomia não seria possível. Se houvesse por parte do professor cooperante, ou de qualquer outro professor envolvido, ações bloqueadoras de empreendedorismo, os resultados não teriam sido os mesmos. Mais ainda, num contexto em que o professor que pretende construir um MIP com os mesmos objetivos deste, se depare com muitos condicionalismos em termos de escola, corre o risco de falhar por falta de apoio. Consideramos as disciplinas artísticas dos cursos profissionais como um espaço privilegiado para este tipo de abordagens, por haver mais tempo em sala de aula para o envolvimento, por parte dos alunos, em projetos pedagógicos como os que realizamos.

g) O método de ensino por projetos é uma opção privilegiada para a promoção de competências empreendedoras

Este trabalho apresenta uma metodologia que contribuiu para desenvolver nos alunos um espírito empreendedor, flexível, aberta, baseada no princípio de “aprender fazendo”, em que o professor facilita a aprendizagem mas é o aluno o construtor dos seus conhecimentos. Os projetos foram pessoais, surgiram de problemas reais e permitiram que cada aluno criasse uma forma própria de resolvê-los, de acordo com as suas características pessoais. Percebemos, pela investigação teórica que fizemos e pela abordagem prática levada a cabo, que o ensino do empreendedorismo não pode ser feito da forma tradicional, com uma abordagem focada nos conteúdos e conhecimentos. Considerámos importante que os alunos construíssem os seus próprios conhecimentos e sonhos, através de projetos, como condição de se sentirem motivados a aprender cada vez mais.

h) A promoção do empreendedorismo no ensino das artes visuais é uma opção válida e atual.

Não pretendemos considerar que o empreendedorismo seja a solução para todos os problemas, nem que as políticas e esforços que têm vindo a ser tomados nos últimos anos para formar uma cultura empreendedora sejam realmente inovadores, nem que sejam a solução para problemas como o desemprego. Provavelmente, as investidas dos políticos, de teóricos e especialistas no tema, expressos nomeadamente através da comunicação social, livros e artigos, poderão ter sido exageradas devido ao fenómeno ‘moda’, e devido a ser um dos termos com maior visibilidade e protagonismo dos últimos anos. Novos negócios, mais e menos empreendedores, novos métodos de ensino, mais ou menos inovadores, entraram no consciente dos portugueses. Também critico as posições contrárias, alimentadas pelo ‘medo’ de falhar e pelo estagnismo, pelo “com esta crise esse projeto não vai andar”, pelo “de certeza que isso já existe” ou “ não se inventa nada de novo”.

Admito ainda, as falhas subjacentes a um metodologia de ensino capaz de promover o empreendedorismo através das artes visuais, elaboradas por um professor com formação superior artística e pedagógica, obrigado a cumprir programas demasiado longos para a escassa carga horária atribuída. No entanto, acreditamos que, não sendo o professor das artes um especialista em todas as áreas, muitas vezes recorre a outras disciplinas para encontrar enunciados dos seus projetos e para resolver problemas sociais, políticos, económicos e culturais através da arte. A metodologia de ensino baseada em projetos surge sempre como a procura de uma resposta para uma solução, assim como os empreendedores criam novos produtos e negócios. Também esperamos que, alicerçando-nos nos autores e nas nossas aferições baseadas na investigação teórica que efetuamos, na nossa prática profissional e pedagógica, e nos métodos utilizados no contexto da prática pedagógica da turma do Curso Profissional de Técnico de Artes Gráficas, tenhamos conseguido contribuir de forma positiva para o tema.

O objetivo principal desta investigação foi propiciar aos professores condições de aperfeiçoar o seu trabalho no sentido da promoção do empreendedorismo, dando

um exemplo concreto aos professores de artes visuais de como se podem apropriar do empreendedorismo nas disciplinas específicas das artes. Não pretendemos construir uma ‘receita’ de como se pode promover competências empreendedoras no contexto de ensino-aprendizagem das artes visuais, mas apenas um exemplo de aplicação num grupo alvo particular, enquadrado num contexto específico. Assim sendo, dentro de um processo contínuo de reflexão, é fundamental permitir aos alunos, todos empreendedores em potencial, o envolvimento em projetos que promovam as competências-chave para o empreendedorismo: iniciativa/ avaliação/ energia, autoconfiança/ assunção de riscos, resiliência, criatividade/ inovação, planeamento/ organização e relacionamento interpessoal/ comunicação.

Com os questionários prévios e posteriores à aplicação do nosso MIP e com a Ficha Diagnóstica, construídos para validar o MIP (aferindo a evolução das ~~suas~~ competências) mas também para comensurar o seu perfil empreendedor em termos de preferências de trabalho (por conta própria/ por conta de outrem), conseguimos que refletissem sobre as características essenciais aos empreendedores. Mesmo que o nosso propósito não fosse que os alunos quisessem ser empreendedores nem que preferissem a situação do profissional por conta própria ao profissional por conta de outrem, consideramos importante que tivessem conhecimento das opções que existem. Ao colocar os alunos a criar uma empresa com uma ideia de negócio inovadora, na qual exerceriam uma atividade profissional, ajudamos os alunos a identificar os seus pontos fortes, a sonhar e a estabelecer metas, visando o sucesso pessoal e profissional.

Voltando à nossa indagação inicial: é possível promover competências empreendedoras? Concluímos que é possível, com a metodologia proposta, melhorar as competências empreendedoras dos alunos enquanto estes resolvem projetos artísticos. Criando atratividade e realismo nos projetos escolares pretendemos motivar o aluno para a aprendizagem. Como professores, podemos fomentar e encorajar os alunos a acreditarem no seu potencial, a sonhar alto e realizar projetos, e a lutarem pelos seus sonhos, com energia, iniciativa, autonomia e autoconfiança.

Desta forma consideramos que essa tarefa é destinada aos profissionais dos novos tempos, que se comprometam com a inovação e estejam preparados para realizá-la. Que tenham a coragem de assumir riscos e que não tenham medo de transformar sonhos em realidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Documentos impressos

- AA. VV. (2002). *Dicionário Temático Larousse Sociologia*. Lisboa: Círculo de Leitores.
- AA. VV. (2008) *Projeto Educativo da Escola Secundária D. Maria II*. Documento interno.
- BOM ANGELO (2003) *Empreendedor Corporativo: a nova postura de quem faz a diferença*. Rio de Janeiro: Campus.
- CARNEIRO, Alberto (2000) *O Desenho: Projecto da Pessoa* in *Desenho Projecto de Desenho* (2002). Editor Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação da Universidade do Porto.
- COHEN, N., (1980 July). *The Five Ages of the Entrepreneur. Venture*.
- DAMAS, Maria Joaquina; DE KETELE, Jean-Marie (1985). *Observar para avaliar*. Coimbra: Editora Almedina.
- DOLABELA, F. C. (1999). *O Segredo de Luísa*. São Paulo: Cultura Editores Associados
- DRUCKER, P. F. (1987). *Inovação e espírito empreendedor*. São Paulo: Pioneira
- EASTERLY, W. (2002). *The elusive quest for growth: economists' adventures and misadventures in tropics*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- FREITAS, Manuel (1963). *Projecto*. in *Verbo : Enciclopédia Luso-Brasileira da Cultura* (1ª Edição), Lisboa, Volume 15.
- KAO, John J. (1989). *Entrepreneurship, Creativity and Organization*. Boston: Harvard Business School Editor.
- MARTINS, António (2008). *Clube Mais : Educação para o empreendedorismo*. (1ª Edição) Moura: Associação para o Desenvolvimento do Concelho.
- McCLELLAND, D. C. (1961). *The achieving society*. Princeton, NJ: Van Nostrand
- MOKYR, J. (1990). *The lever of riches: technological creativity and economic progress*. Oxford: Oxford University Press
- MUNARI, B. (1981). *Das coisas nascem coisas*. Lisboa: Edições 70.

- NAFFZIGER, D.W., HORNSBY, J.S., KURTAKO, D.F. (1994) *A Proposed Research Model of Entrepreneurial Motivation. Entrepreneurship Theory and Practice*. Nashville- Tennessee: USASBE. 18 (3).
- PERRENOUD, Philippe (2003). *Porquê desenvolver competências a partir da escola? Desenvolvimento da autonomia e luta contra as desigualdades*. (2ª Edição. 1ª edição do original em 2001). Porto: ASA Editores.
- PRAAG, C. Mirijam Van; OPHEN, Hans Van (1995). *Determinants of Willingness and Opportunity to start as an entrepreneur*, Oxford: Kykos International Review for Social Sciences, Vol 48(4)
- PORTER, M. (1993). *A vantagem competitiva das nações*. Rio de Janeiro: Campus.
- QUIVY, Raymond; CAMPENHOUDT, Luc Van (1995). *Manual de Investigação em Ciências Sociais*. Lisboa: Editora Gradiva. 2ª Edição. Trad. João Minhoto Marques, Maria Amália Mendes e Maria Carvalho.
- SHEIN, E.H. (1994) *Entrepreneurs: What they're really like. Vocational Education Journal*. 64(80).
- SHUMPETER, J.A. (1961). *Teoria do Desenvolvimento Económico*. Rio de Janeiro: Fundo da Cultura. Obra original publicada em 1911.
- SHUMPETER, J.A. (1942). *Capitalismo, socialismo e democracia*. Rio de Janeiro: Zahar. Obra original publicada em 1984.
- TAYLOR, Frederick (1911). *Princípios da Administração Científica*. São Paulo: Editora Atlas 1995. 8ª Edição. Originalmente publicado em 1911.
- TIMMONS, J.A. (1994). *New Venture Creation: Entrepreneurship for the 21st century*. 4ªed. Boston: Irwin McGraw-Hill
- VESPER, K. H. (1980). *New venture strategies*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- VIEIRA, Joaquim (1995) *O Desenho e o Projecto são o Mesmo?* Porto: Faculdade de Arquitetura da Universidade do Porto.

Documentos eletrônicos

- ARRUDA, C. , TELLO, R. & ARAUJO, M. (2007). Análise do relatório de competitividade de 2006-2007 do World Economic Forum (WEF). Recuperado em 2013, agosto 25, de http://www.fdc.org.br/parcerias/upload/outros/analise_global_competitiveness_report_2006_2007.pdf
- CCE (Comissão das Comunidades Europeias) (2006, dezembro). *Recomendação do Parlamento Europeu e do Conselho sobre as competências-chave para a aprendizagem ao longo da vida*. Recuperado em 2013, agosto 30, de <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:pt:PDF>
- CCE (Comissão das Comunidades Europeias) (2005). *Recomendação do Parlamento Europeu e do Conselho sobre as competências-chave para a aprendizagem ao longo da vida*. Apresentada pela Comissão. Recuperada em 2013, agosto 28, de <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2005:0548:FIN:PT:PDF>
- CCE (Comissão das Comunidades Europeias) (2006). *Comunicação da Comissão ao Conselho, ao Parlamento Europeu, ao Comité Económico e Social Europeu e ao Comité das Regiões. Aplicar o Programa Comunitário de Lisboa: Promover o espírito empreendedor através do ensino e da aprendizagem*. Bruxelas. recuperado em 2013, fevereiro, de <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=CELEX:52006DC0033:PT:NOT>
- CEL (Conselho Europeu de Lisboa) (2000 Março). *Para uma Europa da Inovação e do Conhecimento*. Recuperado em 2013 agosto 28, de http://europa.eu/legislation_summaries/education_training_youth/general_framework/c10241_pt.htm
- DAVIDSON, Leah (2013). *Can Entrepreneurship be taught?* In <http://studentreporter.org/2013/10/can-entrepreneurship-be-taught/> recuperado em 2014, 14 de maio.

- DANTAS, Edmundo (2008). *Empreendedorismo e Intra-empendedorismo: é preciso aprender a voar com os pés no chão*. Brasília, Recuperado em 2013, fevereiro de http://www.bocc.ubi.pt/_esp/autor.php?codautor=923
- DGIDC (2007). *Projecto Nacional de Educação para o Empreendedorismo: Guião Promoção do Empreendedorismo na Escola*. Lisboa: Direção-Geral de Inovação e desenvolvimento curricular. Recuperado em 2012, 1 setembro, de http://juventude.gov.pt/Emprego/InovaJovensCriativos/Documents/Guiao_Promocao_Empreendedorismo_escola_DGE.pdf
- DGFV (2007). *Programa da Disciplina de Desenho e Comunicação Visual*. Cursos Profissionais de nível secundário, Técnico de Artes Gráficas. Direção Geral de Formação Vocacional. Ministério da Educação . Recuperado em 2012, 5 outubro, de <http://www.anqep.gov.pt/aaaDefault.aspx?f=3&back=1&id=8280&back=1&chave=desenho%20e%20comunica%u00e7%u00e3o%20visual&tema=all&avancado=>
- BONCLER (2002). *L'economie solidaire : une nouvelle forme d'entrepreneuriat?* Recuperado em 2013, agosto 26, de http://www.donnerenviedentreprenre.com/documentation/IMG/pdf/L_economie_solidaire_Boncler.pdf
- BURNETT, David (2000). *The Supply of Entrepreneurship and Economic Development*. Recuperado em 2013, agosto 27, de <http://technopreneurial.com/articles/supply.asp>
- DORNELAS, José Carlos Assis (2005) *Empreendedorismo, transformando ideias em negócios*. 2ª edição. Rio de Janeiro: Campus recuperado em 30 agosto, 2013 de http://paraíso.ifto.edu.br/docente/admin/upload/docs_upload/material_0cc3c0ef29.pdf
- FILION (1999, Abril-Junho). *Empreendedorismo: empreendedores e proprietários-gerentes de pequenos negócios*. RAUSP Revista de Administração, Univ. de São Paulo, vol. 34, nº2 Recuperado em 2013, Janeiro 23, de <http://pt.scribd.com/doc/65506625/Filion-1999>
- FLEURY, Maria Tereza Lema; FLEURY, Afonso (2001). *Construindo o conceito de competência*. Revista de Administração Contemporânea. Curitiba. Volume 5. Recuperado em 2013, 30 agosto, de

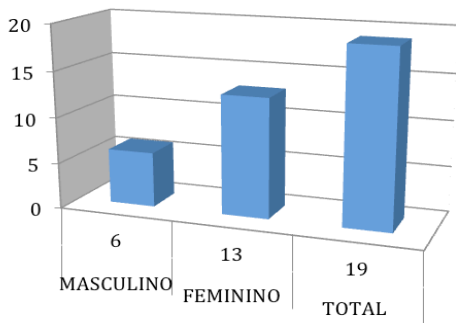
- http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1415-65552001000500010&script=sci_arttext
- GOLEMAN, Daniel (1986 Feb). *The Psyche of the entrepreneur*. The New York Times. Recuperado em 2013, setembro 2, de <http://www.nytimes.com/1986/02/02/magazine/the-psyche-of-the-entrepreneur.html?pagewanted=1&pagewanted=print>
- LIBERATO, A. (2010). *Empreendedorismo na escola pública: despertando competências, promovendo a esperança!* Recuperado em 2012, Dezembro 16, de http://www.oei.es/etp/empreendedorismo_escola_publica_teixeira.pdf
- PERRENOUD, Philippe (2001). *Dez novas competências para uma nova profissão*. Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação. Universidade de Genebra. Recuperado em 2013, outubro 14, de http://www.unige.ch/fapse/SSE/teachers/perrenoud/php_main/php_2001/2001_23.html
- PRIBERAM (2014). *Dicionário Priberam de Língua Portuguesa*. Recuperado em 2014, fevereiro 20, de <http://www.priberam.pt/dlpo/projeto>
- SAY, Jean-Baptiste (1880). *A treatise on Political Economy; or the Production, distribution, and consumption of wealth*. Kitchener: Batoche Books. 2001. Traduzido da 4ª edição do Francês por Prinsep, Recuperado em 2013, setembro 2, de <http://socserv.mcmaster.ca/econ/ugcm/3ll3/say/treatise.pdf>
- SHUMPETER, J.A. (1954). *History of Economic Analysis*. Taylor & Francis e-Library. 2006. Versão original de 1954. Livro recuperado em 2013, agosto 31, de <http://digamo.free.fr/schumphea.pdf>
- SOLOW, Robert M (1956, Feb). *A contribution to the theory of Economic Growth*. *The Quarterly Journal of Economics*, Vol. 70, no 1. Recuperado em 2013, agosto 27 de <http://links.jstor.org/sici?sici=0033-5533%28195602%2970%3A1%3C65%3AACTTTO%3E2.0.CO%3B2-M>
- ZHANG, Zhen & ARVEY, Richard (2009). *Rule breaking in adolescence and entrepreneurial status: An empirical investigation*. In *Journal of Business Venturing* 24. Recuperado em 2014, fevereiro 10 de <http://bschool.nus.edu/departments/managementnorganization/publication/richarveyepublist/jbv%20zhang%20n%20arvey%202009a.pdf>

ANEXOS

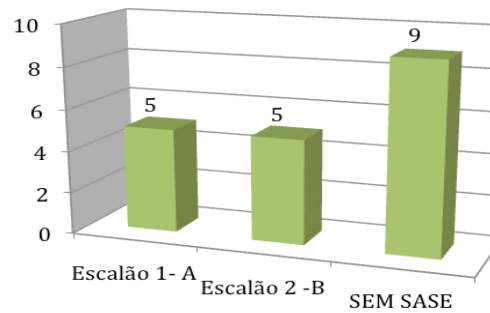
ANEXO 1

Caraterização da turma

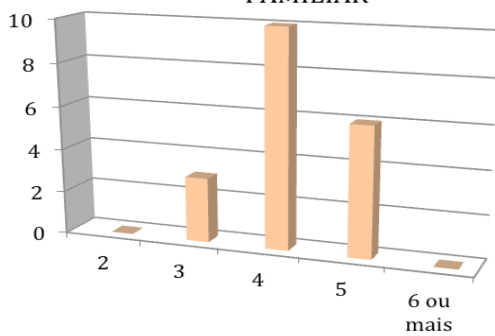
N.º DE ALUNOS /TURMA E POR GÉNERO



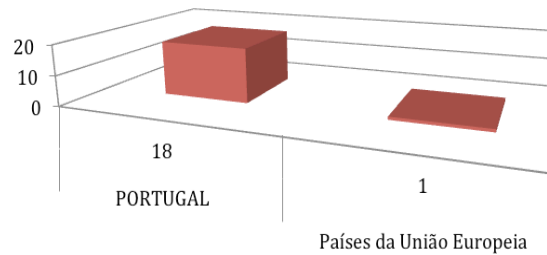
SERVIÇO DE AÇÃO SOCIAL ESCOLAR (SASE)



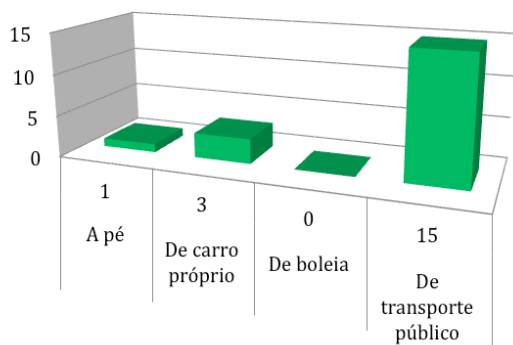
NUMERO DE PESSOAS QUE CONSTITUEM O AGREGADO FAMILIAR



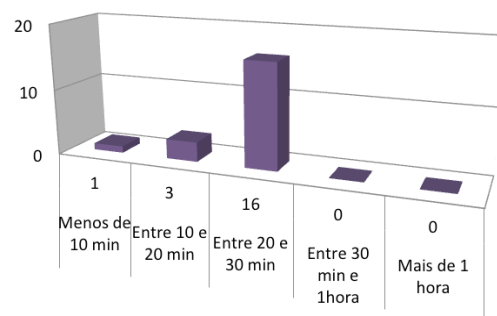
PAÍS DE ORIGEM DO ALUNO



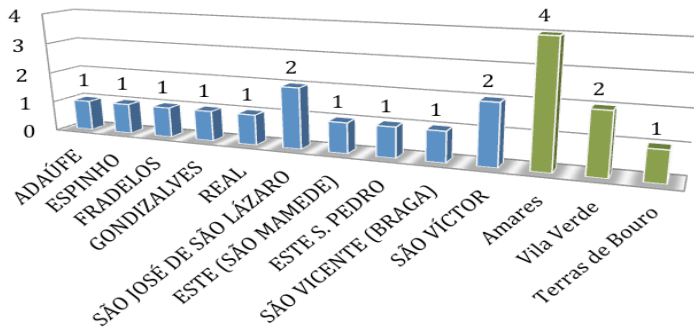
TRANSPORTE PARA DESLOCAÇÃO ATÉ À ESCOLA



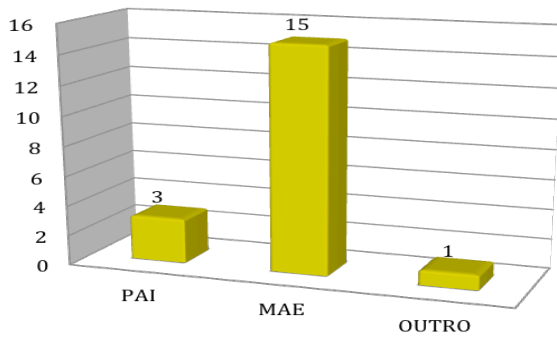
DURAÇÃO DA DESLOCAÇÃO ATÉ À ESCOLA



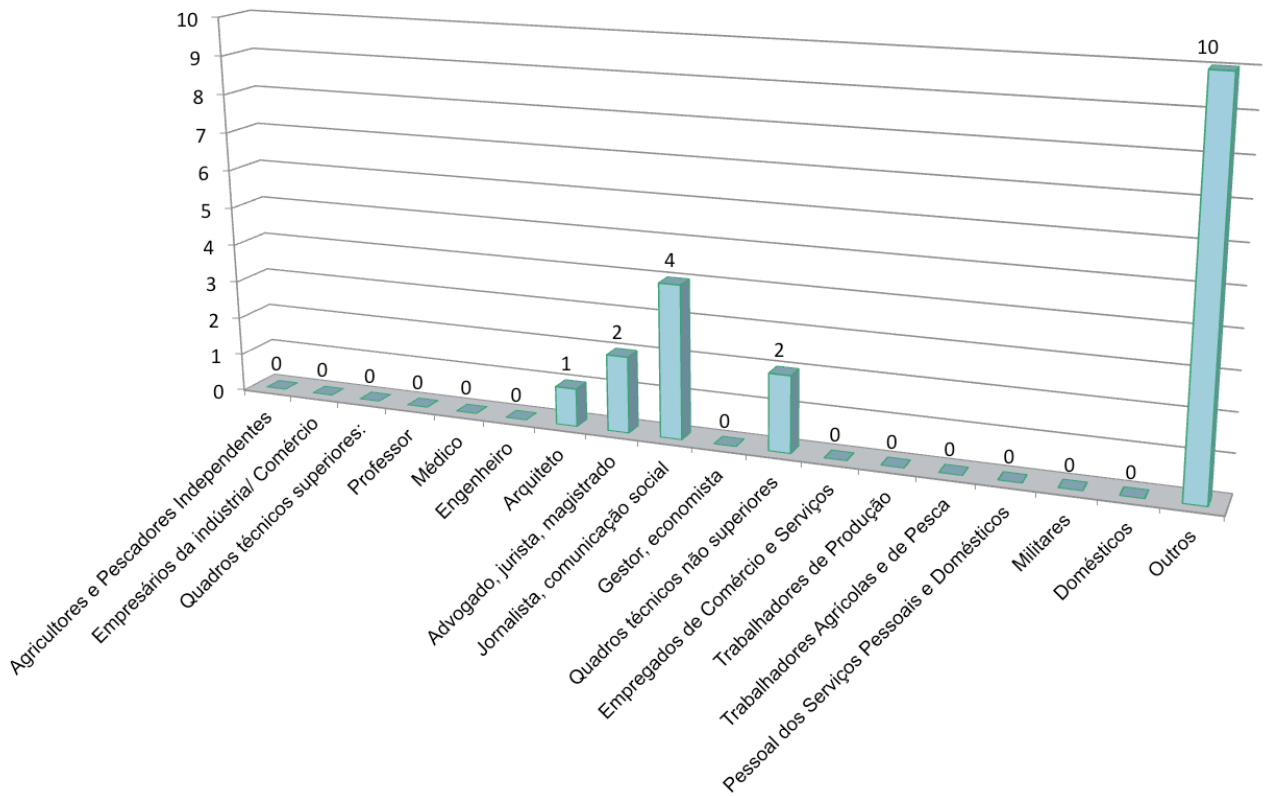
LOCAL DE RESIDÊNCIA

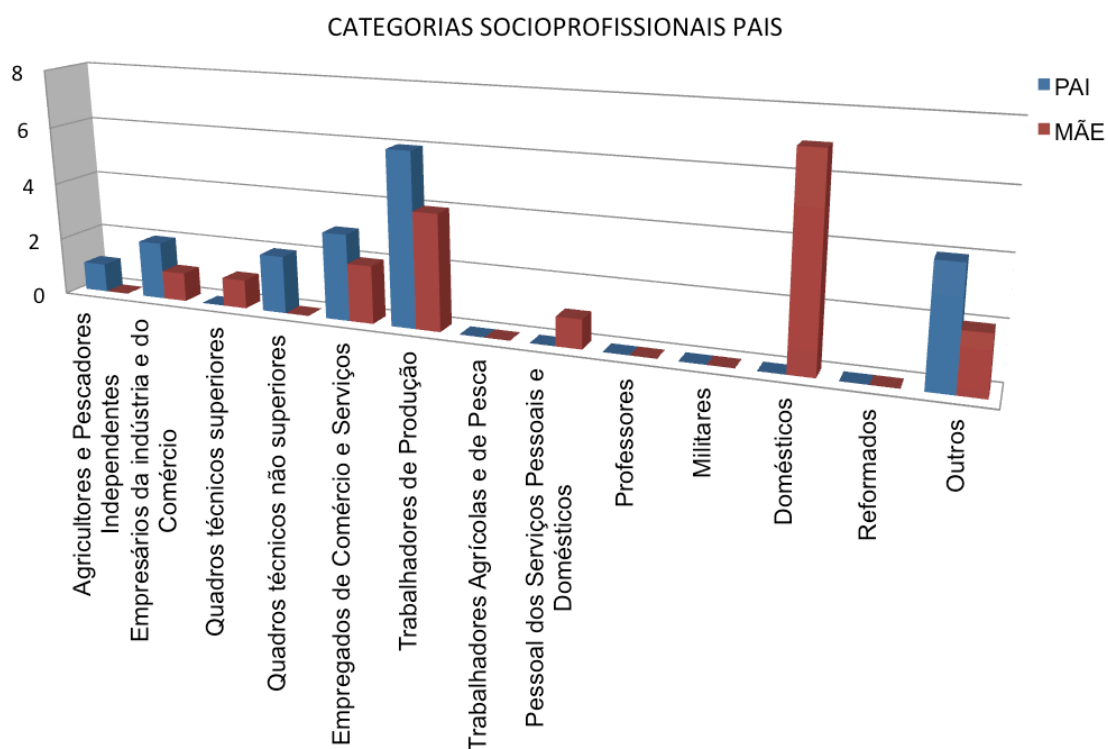
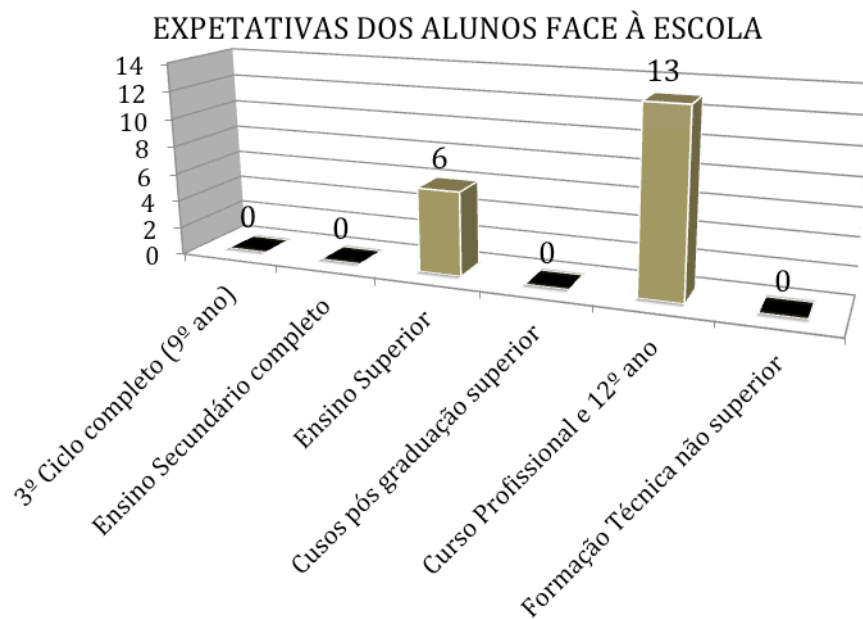


ENCARREGADO DE EDUCAÇÃO

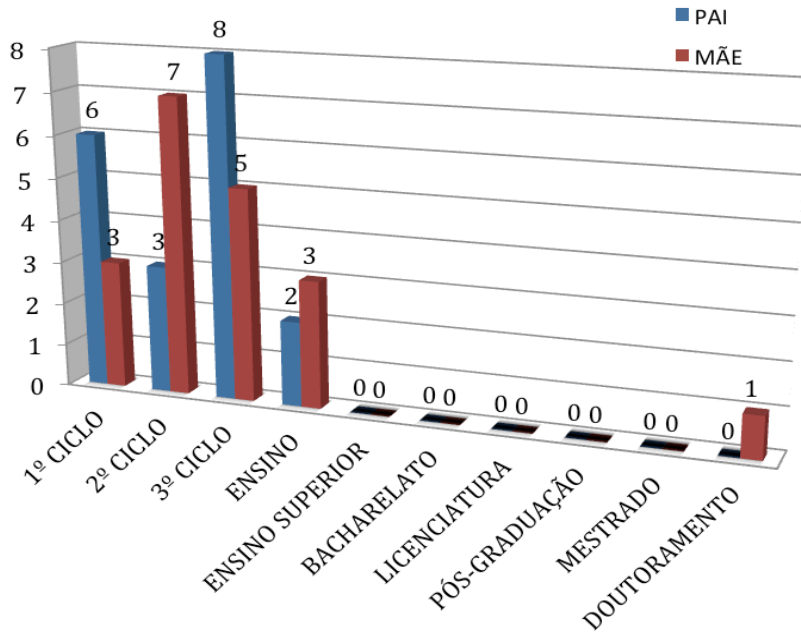


EXPETATIVAS DOS ALUNOS FACE À ÁREA DE FORMAÇÃO

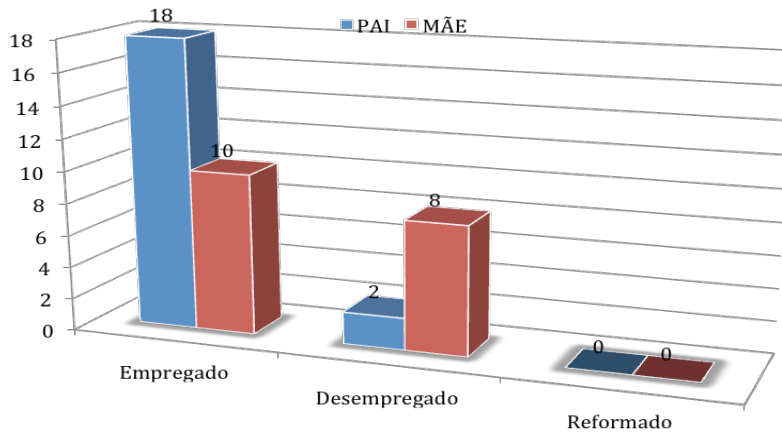




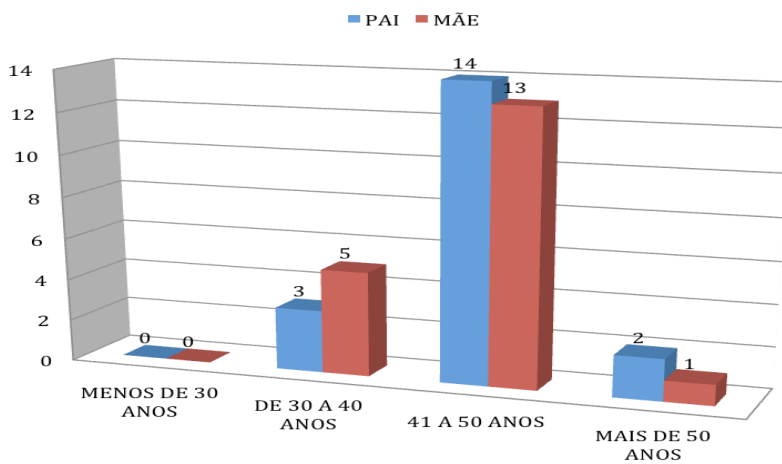
HABILITAÇÕES ACADÊMICAS DOS PAIS



SITUAÇÃO PROFISSIONAL DOS PAIS



IDADE DOS PAIS



+

ANEXO 2

Programa da Disciplina Desenho e Comunicação Visual, definido pelo Departamento de Artes Tecnologias e Desporto da Escola Secundária D. Maria II, para o Ano Letivo 2012/2013

Nota: Neste documento assinalamos a azul o módulo onde aplicamos a nossa Metodologia de Intervenção Pedagógica.

Ano Letivo 2012/2013

Departamento Curricular de Artes Tecnologias e Desporto

Técnico de Artes Gráficas

Portaria nº 901/2005, de 26 de Setembro

2011-2014

PLANIFICAÇÃO ANUAL

Desenho e Comunicação Visual - 2ºAno / 11º / 3TAG

1. Caracterização da Disciplina

A inserção da disciplina de Desenho e Comunicação Visual, integrante da área técnica do curso de Técnico de Artes Gráficas, permite abordar uma série de conteúdos formativos que possibilita ao aluno um domínio dos conceitos fundamentais da linguagem plástica, articulados com uma experimentação técnica e projetual, tanto quanto possível criadora.

Neste sentido, esta disciplina abre espaço para um entendimento mais abrangente do *design* gráfico, nas suas componentes artística e cultural. Permite, por isso, um desenvolvimento do espírito crítico propiciador da pesquisa e do tratamento de todas as formas de informação visual, da investigação sobre materiais, suportes e instrumentos e um interesse despido de preconceitos sobre as manifestações e fenómenos artísticos, sejam de que natureza for.

De uma forma sucinta, o programa propõe-se:

- Desenvolver competências nos domínios da representação bidimensional;
- Desenvolver modos próprios de expressão e comunicação visuais;
- Fazer dominar os conceitos estruturais da comunicação visual e da linguagem plástica;
- Fazer entender os modos de projetar como parte integrante do processo artístico;
- Dar a conhecer as fases metodológicas do projeto artístico;
- Desenvolver capacidades de trabalho em equipa;

2. Visão Geral do Programa

De acordo com as competências definidas acima para o programa desta disciplina, os vários módulos contemplam quatro grandes áreas:

- O conhecimento dos elementos estruturais da linguagem plástica e da comunicação visual;
- Os aspetos compositivos levantados pela exploração de um campo bidimensional;
- As questões metodológicas colocadas pela concretização de um projeto artístico;
- A exploração técnica criativa de suportes, materiais e instrumentos.

3. Competências a Desenvolver

Na disciplina de Desenho e Comunicação Visual pretende-se que o aluno desenvolva as seguintes competências:

- Conhecer as qualidades específicas de cada um dos elementos da comunicação visual;
- Ser capaz de representar bidimensionalmente, através de meios riscadores e aquosos, sobre papéis e outros suportes;
- Saber utilizar intencionalmente as diferentes técnicas de representação e expressão visual;
- Saber utilizar adequadamente os materiais, os suportes e os instrumentos necessários à construção de uma mensagem visual;
- Conseguir concretizar um projeto artístico, dominando as suas diferentes fases metodológicas;
- Ser capaz de trabalhar em equipa desenvolvendo um espírito crítico e interventivo, num quadro de respeito pelas diferenças de aptidão técnica, artística e cultural.

4. Orientações Metodológicas

A disciplina de Desenho e Comunicação Visual pretende ser um local privilegiado de experimentação e dos meios e técnicas da linguagem plástica e da comunicação visual. Desta forma, o professor deverá estimular os alunos com apresentação de exemplos e discussão de ideias e, fundamentalmente pela experimentação dos materiais e técnicas sobre múltiplos suportes.

Estas estratégias devem considerar prioritário o trabalho de pesquisa, recolha e tratamento da informação com carácter visual, realizado preferencialmente no exterior, articulado na sala de aula com uma experimentação criadora de um desenvolvimento técnico e expressivo.

As pesquisas e recolhas de natureza diversificada (gráfica, fotográfica e outras) devem incidir sobre o espaço envolvente nas suas dimensões natural, rural ou urbana. Neste sentido, devem ser programadas visitas de estudo que complementem a recolha de informação com o contacto direto com obras de arte do passado e contemporâneas, bem como com o património construído. A Internet, obviamente, é outro campo de pesquisa informativa.

Sendo a experimentação um dado fundamental, a sua concretização é realizada, preferencialmente, a partir de trabalhos práticos que fazem a convergência da fundamentação teórica dos conceitos programáticos, da aprendizagem técnica relacionada com os suportes, os materiais e os instrumentos, da utilização de meios audiovisuais com a atividade de projeto.

5. Avaliação

Os procedimentos de avaliação dos alunos decorrem da natureza eminentemente prática e experimental da disciplina, privilegiando-se a vertente formativa da avaliação, indispensável à orientação do processo de ensino/aprendizagem.

Deverá ser privilegiada a observação direta do trabalho desenvolvido pelo aluno durante as aulas, utilizando para isso instrumentos de avaliação diversificados que permitam registar o seu desempenho nas situações que lhe são proporcionadas e a progressão na aprendizagem ao longo do ano letivo, nomeadamente quanto a:

- Interesse e participação no trabalho;
- Desempenho no trabalho em grupo;
- Desempenho na exploração, investigação e mobilização de conceitos em diferentes situações;
- Qualidade do trabalho realizado e forma como o aluno o gere, organiza e autoavalia.

A par da avaliação contínua, permitindo o registo da evolução do aluno aula a aula e superação de dificuldades, deverão ser previstos momentos de avaliação sumativa, procedendo-se à aplicação de provas de carácter prático ou teórico-prático que permitam avaliar os conhecimentos e competências adquiridos.

Situações de avaliação:

- A avaliação é contínua e integra as modalidades; formativa e sumativa;
- A avaliação formativa advém da constante interação professor aluno e deve potenciar novas aquisições;
- A avaliação sumativa traduz a evolução do aluno no módulo, devendo ser localizada no tempo conforme o critério do professor.

São objeto de avaliação:

- A aquisição de **conceitos**
- A concretização de **práticas**
- O desenvolvimento de **valores e atitudes**

Serão elementos de avaliação/classificação as concretizações de cada aluno, ponderando-se os seguintes itens:

- ❖ Os desenhos e/ou projetos produzidos no âmbito da disciplina;
- ❖ Os textos eventualmente produzidos (relatórios, recensões, comentários, trabalhos, textos de reflexão, entrevistas);
- ❖ A concretização da disseminação junto da própria turma, escola ou meio

- ❖ O trabalho de grupo realizado;
- ❖ Provas com carácter prático;
- ❖ Provas com carácter teórico.

6. Critérios/Parâmetros de Avaliação

Domínio Cognitivo Conceitos e Práticas	Resolução de problemas Metodologia de Trabalho de Projeto dos desenhos e trabalhos práticos	Fases:	Cotações parciais	Instrumentos de avaliação			70%
		Pesquisa	10%	100%	60%	70%	
		Seleção e desenvolvimento	20%				
		Processo	30%				
		Produto Final	20%				
		Apresentação	20%				
	Relatórios de atividades e/ou visitas de estudo – produção de textos.			30%	30%		
Provas de avaliação		40%		70%			
e Atitudes Valores	Iniciativa, participação e envolvimento no trabalho proposto e a integração interpessoal	30%					
	Assiduidade e pontualidade.						

Elenco Modular

Nº Módulo	Designação	Duração de referência (horas)	Calendarização
4	Desenho de Representação	28 Sessões/21 horas	3 jan./13 a 21 fev./13
5	Suportes e Técnicas	50 Sessões/37,5 horas	17 set./12 a 13 dez./12
6	Ilustração	29 Sessões/21,75 horas	25 fev./13 a 13 jun./13

MÓDULO 4 - Desenho de Representação

Apresentação

Com este módulo pretende-se que os alunos optem pelo desenvolvimento de um projeto consubstanciado numa das áreas propostas (desenho, *design* gráfico ou fotografia). Neste sentido, a aprendizagem é interdisciplinar e motivadora de um trabalho de equipa.

Objetivos de aprendizagem

- Realizar diferentes projetos, utilizando conhecimentos adquiridos em áreas afins;
- Identificar as fases metodológicas do projeto artístico;
- Utilizar as diversas técnicas e meios de representação bidimensional;
- Explorar técnicas de representação expressiva e rigorosa do espaço e das formas que o habitam;
- Identificar questões relacionadas com certos tipos de iconicidade, na área da cidadania;
- Realizar trabalho em equipa, necessário à consecução de projetos.

Conteúdos

1. Projeto e objeto
 - 1.1. Conceito de projeto
 - 1.2. O projeto como sistema de relações transversais a várias áreas
 - 1.3. Do projeto ao objeto
 - 1.4. Metodologia do projeto
2. Representação expressiva e representação rigorosa das formas e do espaço
 - 2.1. Representação expressiva
 - 2.2. Sistemas de representação rigorosa
 - 2.3. Codificações gráficas (símbolos pictóricos, icónicos e sinais)
3. Projeto artístico
 - 3.1. Fases de um projeto
 - 3.2. Desenho
 - 3.3. *Design* gráfico
 - 3.4. Fotografia
 - 3.5. Intervenção em espaços culturais

MODULO 5 - Suportes e Técnicas

Apresentação

Os conteúdos propostos pelo módulo ‘Suportes e Técnicas’ são transversais a todos os outros módulos, uma vez que a experimentação de materiais diversificados e os procedimentos técnicos a desenvolver são inerentes a esta disciplina. No entanto, os aspectos específicos que caracterizam esta prática levam a que se procure uma maior autonomia no desenvolvimento destes conteúdos formativos, permitindo aos alunos uma maior sensibilização e um maior aprofundamento dos mesmos.

Objetivos de aprendizagem

- Experimentar diversos tipos de suportes, materiais, instrumentos e processos;
- Realizar projetos evitando estereótipos e preconceitos.

Conteúdos

1. O ponto
 - 1.1. Elemento estrutural da linguagem plástica
 - 1.2. Suportes
 - 1.3. Papéis e outras matérias
 - 1.4. Propriedades do papel – espessura, textura e cor
 - 1.5. Formatos e normalização
 - 1.6. Modos de conservação
 - 1.7. Meios atuantes sobre suportes – riscadores (grafite e afins), meios aquosos (aguada, têmperas e afins), graus de dureza, espessura e modos de conservação
2. Técnicas
 - 2.1. Modos de registo – natureza e carácter do traço (intensidade, incisão, texturização, espessura, gradação, amplitude e gestualidade) e da mancha (forma, textura, densidade, transparência, cor, tom e gradação);
 - 2.2. Modo de transferência – quadrícula, decalque, projeção, infografia, fotocópia e outros processos fotomecânicos

ANEXO 3

Calendarização - Instrumentos de observação e recolha de dados

Estes fenómenos observados, sendo decorrentes da prática pedagógica, ocorreram nas seguintes datas do calendário escolar:

CALENDÁRIO ESCOLAR 2012-2013 –INSTRUMENTOS DE OBSERVAÇÃO E RECOLHA DE DADOS

1º Período	Sg	Te	Qa	Qi	Sx	Sa	Do
SET						1	2
	3	4	5	6	7	8	9
	10	11	12	13	14	15	16
	17	18	19	20	21	22	23
	24	25	26	27	28	29	30
OUT	1	2	3	4	F	6	7
	8	9	10	11	12	13	14
	15	16	17	18	19	20	21
	22	23	24	25	26	27	28
	29	30	31	F	2	3	4
NOV	5	6	7	8	9	10	11
	12	13	14	15	16	17	18
	19	20	21	22	23	24	25
	26	27	28	29	30	F	2
	3	4	5	6	7	F	9
DEZ	10	11	12	13	14	15	16
	17	18	19	20	21	22	23
	24	N	26	27	28	29	30
	31						

2º Período	Sg	Te	Qa	Qi	Sx	Sa	Do
JAN		F	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12	13
	14	15	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	26	27
	28	29	30	31	1	2	3
FEV	4	5	6	7	8	9	10
	11	C	13	14	15	16	17
	18	19	20	21	22	23	24
	25	26	27	28	1	2	3
	4	5	6	7	8	9	10
MAR	11	12	13	14	15	16	17
	18	19	20	21	22	23	24
	25	26	27	28	F	30	P
	11 A 15 DE MARÇO: SEMANA DA ESCOLA						
	4 DE ABRIL: DIA DA ESCOLA						

3º Período	Sg	Te	Qa	Qi	Sx	Sa	Do
ABR	1	2	3	4	5	6	7
	8	9	10	11	12	13	14
	15	16	17	18	19	20	21
	22	23	24	F	26	27	28
	29	30	F	2	3	4	5
MAI	6	7	8	9	10	11	12
	13	14	15	16	17	18	19
	20	21	22	23	24	25	26
	27	28	29	30	31	1	2
	3	4	5	6	7	8	9
JUN	F	11	12	13	14	15	16
	17	18	19	20	21	22	23
	F	25	26	27	28	29	30
	29	30	31				



Aplicação da Metodologia de Intervenção Pedagógica (MIP)- sujeita a OBSERVAÇÃO DIRETA

Recolha de dados inicial (Ficha Diagnóstica)- OBSERVAÇÃO INDIRETA

Recolha de dados prévia à aplicação da MIP (Pré-MIP)- OBSERVAÇÃO INDIRETA

Recolha de dados posterior à aplicação da MIP (Pós-MIP)- OBSERVAÇÃO INDIRETA

ANEXO 4

Planificação do Módulo 4. Modelo de Intervenção Pedagógica.

Escola Secundária D. Maria II – Plano a Médio Prazo de Desenho e Comunicação Visual

MÓDULO 4- DESENHO DE REPRESENTAÇÃO

Projeto: Desenvolvimento de um Cartão de Visita e de um Portfólio Pessoal Virtual

Turma: 3TAG (11º ano)

Duração: 15 de janeiro a 18 de abril

Lições: 1 a 15

Elaborado por: Joana Vieira

Resumo/Sinopse do Projeto:

1º Projeto: Desenvolvimento de um cartão de visita pessoal. Deverão pesquisar informações sobre cartões de visita, considerando as soluções utilizadas por outros autores, adaptando estas soluções ou criando novas, através da experimentação. Após a criação e seleção da ideia irão desenhá-lo, em software de desenho vetorial (CorelDraw) e redigir uma memória descritiva. Seguir-se-à um momento de avaliação intermédia. 2º Projeto: Realização de um Portfólio Pessoal, com os seus trabalhos, e um desenho do auto-retrato que constará no seu Portfólio. O desenho terá um registo pessoal, utilizando a aguarela. Avaliação Final.

	Professor	Aluno	
<p>Objetivos – Pretende-se que o aluno:</p> <p>a)- Domínio das competências cognitivas e técnicas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analise e reflita sobre a génese do Objeto Artístico; - Experimente, de forma orientada, fases e itinerários de formulação do Projeto Artístico; - Estructure o projeto. - Desenvolva os conhecimentos da representação bidimensional; - Compreenda a importância do cartão de visita. -Identifique as fases metodológicas do projeto artístico. <p>b)- Domínio das competências procedimentais:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Domine os meios de representação e construção; - Demonstre criatividade aplicada ao projeto; 	<p>Fase Prévia ao Projeto – Testagem prévia ao início do projeto/ apresentação sumária mesmo (Lição 1)</p>		<p>Materiais necessários:</p> <p>Um questionário para cada aluno Esferográfica Proposta de trabalho</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Explica a índole questionário e entrega-o à turma - Explicita as linhas gerais do tema / projeto proposto 	<ul style="list-style-type: none"> - Preenchem corretamente o questionário - Tomam conhecimento do tema / projeto proposto. 	
	<p>Fase de Inicial – Projeto 1: Cartão de Visita - Apresentação detalhada da Proposta e do Tema/ Pesquisa e Desenvolvimento do Projeto (Lições 2 a 3)</p>		<p>Materiais necessários:</p> <p>Apresentações multimédia, desenvolvidas pela docente Projetor multimédia Ficha de trabalho sobre atividade profissional, realizada pela docente</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Apresentação multimédia sobre o tema “cartão de visitas”. - Apresentação pormenorizada sobre a proposta de trabalho e metodologia projetual 	<ul style="list-style-type: none"> - Prestam atenção à apresentação multimédia - Entendem a proposta de trabalho e a metodologia projetual 		

<ul style="list-style-type: none"> - Desenvolva a pesquisa e experimente diferentes formas, materiais, cores e técnicas; - Formule questões pertinentes; - Aprenda novos conceitos; - Realize o trabalho em equipa e individual necessário à consecução do projeto. <p>c)- Domínio das competências atitudinais:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desenvolva, com empenho, os trabalhos; - Seja persistente na aprendizagem; - Apresente uma atitude crítica perante o projeto realizado e saberes adquiridos. <p>- Desenvolva posturas e dinâmicas adequadas a uma eficaz integração no mundo profissional do design.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - O professor indica o primeiro passo da proposta de trabalho que consiste na definição da atividade profissional que selecionaram para constar no seu cartão de visitas. - Orienta os trabalhos dos alunos, propondo algumas opções técnicas para ir ao encontro da representação visual pretendida - Acompanha e orienta a realização dos esboços contendo os vários elementos da sua marca –texto e imagem. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dão resposta ao primeiro passo da proposta de trabalho, identificando uma atividade profissional. - Desenharam esboços explorando técnicas adequadas. - Desenharam esboços contendo elementos da logomarca do cartão de visita. 	<p>Outros recursos:</p> <p>Textos/Artigos de apoio Imagens exemplificativas Livros e revistas</p>
<p>Conteúdos</p> <p><i>1. Projeto e objeto</i></p> <p><i>1.1. Conceito de projeto</i></p> <p><i>1.2. O projeto como sistema de relações transversais a várias áreas</i></p> <p><i>1.2.1. O empreendedorismo no projeto artístico</i></p> <p><i>1.3. Do projeto ao objeto</i></p> <p><i>1.4. Metodologia do projeto</i></p> <p><i>3. Projeto artístico</i></p> <p><i>3.1. Fases de um projeto</i></p> <p><i>3.3. Design gráfico</i></p> <p>Conceitos essenciais: Projeto; Metodologia Projetual; Objeto Artístico; Objeto de Design; Cartão de visita; Identidade pessoal e corporativa.</p> <p>Tópicos de Verificação:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diálogo entre aluno(s)/professor e entre 	<p>Fase de Desenvolvimento – Projeto 1: Cartão de Visita - Seleção da proposta / Desenvolvimento do Projeto/ Memória Descritiva/ Entrega do Projeto/ Avaliação intermédia (Lições 4 a 7)</p>		<p>Materiais necessários:</p> <p>Sala de informática (Aulas 4 a 7)</p> <p>(Um Computador para cada dois alunos com CorelDraw e internet)</p> <p>Apresentação multimédia realizada pela professora sobre o tema “ Produção gráfica de cartões de visita”</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Apoia o aluno na escolha da melhor proposta apresentada para desenvolvimento; - Acompanha e orienta a realização da proposta respondendo a dúvidas que forem surgindo, relativamente ao CorelDraw e às propostas apresentadas. - Verifica que todos os alunos entregam o projeto, registando os dados da avaliação formativa - Define quais os aspectos relevantes a focar no desenvolvimento da memória descritiva do projeto; 	<ul style="list-style-type: none"> - Apresentam os diferentes estudos realizados - Indicam qual das propostas escolhem para desenvolvimento; - Seguem as orientações indicadas pelo professor: - Terminam o design do cartão de visita na aula e extra aula; - Apresentam o projeto na data definida; - Escrevem a memória descritiva do projeto seguindo as orientações do 	

alunos/alunos - Elaboração das fases de desenvolvimento das atividades do projeto: desenvolvimento de ideias;	- Realiza as últimas correções aos cartões de visita, criados pelos alunos. - Avalia as diferentes fases do projeto consoante os parâmetros definidos na proposta de trabalho;	professor; - Realizam as correções necessárias indicadas pelo professor; - Esclarecem dúvidas;	
	Fase de Desenvolvimento – Projeto 2: Desenvolvimento de Portfólio Pessoal Virtual (8)		Materiais necessários: Sala de informática (Aula 8)
	- Orienta o aluno na realização do seu Portfólio Pessoal Virtual no facebook.	- Realiza um Portfólio Pessoal Virtual com os seus projetos/ trabalhos.	
	Fase de Desenvolvimento – Auto-retrato e Preparação da Exposição (9 a 13)		Sala de Desenho (Aulas 9 a 13) Lápis de grafite 2B/4B/6B Aquarelas Projetor multimédia Apresentação multimédia realizada pela professora sobre o tema “ O auto-retrato no Portfólio”. Apresentação multimédia sobre o projeto da Exposição dos seus trabalhos intitulada “Visto a minha própria camisola! (Construo o meu futuro)”, que irá realizar-se na Semana de Escola.
	- Orienta o aluno na realização do seu auto-retrato em aquarela. - Verifica que todos os alunos entregam o projeto, registando os dados da avaliação formativa - Explica os trabalhos que devem realizar e os materiais que devem trazer para a concretização da Exposição dos trabalhos de auto-retrato.	- Realiza o seu auto-retrato, seguindo as orientações da professora. - Apresentam o projeto na data definida; - Prepara a exposição do seu trabalho (auto-retrato e o seu rótulo) para a Semana da Escola.	

Fase Final – Avaliação (14 e 15)		Materiais necessários:	
	<ul style="list-style-type: none"> - Ouve a defesa de cada aluno relativamente à sua avaliação. - Distribui para preenchimento por parte dos alunos, a ficha de auto-avaliação dos projetos; - Apresenta e justifica aos alunos a sua proposta de avaliação provisória (sem a avaliação do projeto do portfólio/ facebook); - Apresenta e justifica aos alunos a sua proposta de avaliação final do projeto final (após a entrega e avaliação do projeto do facebook, e após a leitura da ficha de auto-avaliação dos alunos); 	<ul style="list-style-type: none"> - Conclusão dos trabalhos de auto-retrato e recolha das t-shirts para a exposição da escola. - Participa na sua avaliação dos projetos (Cartão de Visita e Portfólio Virtual com auto-retrato) do módulo 4. - Preenchem a ficha de auto-avaliação; - Ouvem a avaliação de cada um dos três projetos, recordam as respetivas cotações e toma conhecimento da Pauta final. 	<p>Ficha de auto-avaliação</p> <p>Apresentação da Pauta final.</p> <p>Questionário de diagnóstico final.</p>

ANEXO 5

Apresentação multimédia sobre o cartão de visita

Cartão de visita

- O que é?
- Para que serve?
- Quais as suas vantagens e desvantagens?
- Em que materiais / formas?
- Exemplos

• O que é?

É um pedaço pequeno de papel ou cartão com impressão de **nome** e **dados pessoais ou profissionais** de alguém.



Pode ser em **versão física** (impresso sob um suporte) e entregue em mão, ou em **versão virtual/digital**, e distribuída pela internet (facebook, twitter, linkedin, por exemplo).

• Para que serve?

O Cartão de visita serve principalmente para **iniciar as suas relações profissionais**.

- Serve para promover uma **pessoa**, que procura emprego, junto de uma **empresa**. (Pode conter um link para o Curriculum Vitae e Portfolio)
- Serve para promover uma **pessoa (empresário ou prestador de serviços)**, que criou o seu próprio emprego, junto de um potencial **cliente**.
- Serve para promover uma empresa, junto de um cliente.
- Etc.

Em síntese, serve divulgar uma **MARCA**.



• Para que serve?

O Cartão de visita serve também para **divulgar a IDENTIDADE CORPORATIVA** do promotor (seja uma empresa, um freelancer, etc)

Além das informações que tem, quem vê o cartão de visita **presta atenção ao seu DESIGN** que deve ir ao encontro da IDENTIDADE CORPORATIVA.



Exemplo de um cartão de visitas de um café

- **Quais as suas vantagens e desvantagens?**

Vantagens:

- Dar mais visibilidade ao seu negócio/atividade
- Aumentar a sua rede de contactos (networking)
- Possibilitar uma boa colocação profissional
- Realizar mais e melhores negócios

Desvantagens:

- Se ele estiver mal concebido, pode criar uma imagem errada da empresa/ atividade/ pessoa.
- No caso da versão impressa, gastar dinheiro na concepção (designer) e impressão (gráfica).
- Na pior das hipóteses, receber mensagens indesejadas para os seus contactos.

- **Em que materiais/ formas?**

O **Cartão de visita tradicional** é feito em papel couché (300/250gr/m²), tem 9cm de largura e 5 cm de comprimento.



O Papel couché permite uma boa qualidade de impressão. Couché chama-se à camada de revestimento que é colocado sobre o papel base, que torna a superfície lisa e uniforme.

No entanto há muitos outros materiais que podem ser utilizados, como por exemplo:

- Papel reciclado
- Pvc
- Acrílico
- Acetato
- Cartões e cartolinas ...

- **Exemplos**

O Cartão de visita pode ser realizado em inúmeras formas e materiais, conforme a identidade pessoal ou profissional que pretendemos promover e a criatividade do designer!!



Exemplos de cartões de visita:

(Ver vídeos cartões de visita)

(Ver imagens de cartões de visita)

Sítios da internet:

<http://stocklogos.com/topic/ultimate-creative-business-cards-collection>

<http://www.criatives.com.br/2012/09/55-cartoes-de-visita-criativos/>

<http://producaograficadesign.wordpress.com/2011/12/06/45-impressionantes-cartoes-de-visita-original-e-criativos-posted-by-klevthon-bianchi/>

<http://www.escolacriatividade.com/75-cartoes-de-visita-simplesmente-do-outro-mundo/>

Referências bibliográficas importantes:

BARBOSA, C. (2006). Manual prático de produção gráfica: para produtores gráficos, designers e diretores de arte. S. João de Estoril: Principia.

FOGES, C. (1999). Cartas & Cartões de empresas. (s.l.): Destarte

ANEXO 6

Ficha da atividade profissional. Trabalho de grupo.
Ficha original e fichas preenchidas pelos grupos.

Cartão de Visitas
Identidade Visual Corporativa



Nome da Empresa/ Atividade/ Projeto:

Nome de cada elemento (Aluno)	Função de cada elemento no projeto
1.	
2.	
3.	
4.	

Descrição da atividade/ negócio:

Perspetiva de negócio:

Vendo o quê? (explique quais os produtos e/ou serviços)

A quem? (mercado alvo e dimensão do mercado potencial)

Porque é que o meu projeto é inovador/ diferenciador?

Quais são os elementos visuais que pode ser importante representar no cartão de visitas?

**Cartão de Visitas
Identidade Visual Corporativa**



Nome da Empresa/ Atividade/ Projeto: Comi entrega?
Entregas rápidas de comida gourmet

Nome de cada elemento (Aluno)	Função de cada elemento no projeto
1. <u>Alexandra Luso</u>	<u>Assistente</u>
2. <u>Ana Ribeiro</u>	<u>Assistente</u>
3. <u>Bruno Ribeiro</u>	<u>Gerente / cidista / encarregue of'ice</u>
4. <u>Sónia Domingues</u>	<u>Gerente / designer</u>

Descrição da atividade/ negócio:
Entregas rápidas de comida gourmet.

Perspetiva de negócio:
Vendo o quê? (explique quais os produtos e/ou serviços)
Comida

A quem? (mercado alvo e dimensão do mercado potencial)
Toda a gente - local de trabalho, domicílio.

Porque é que o meu projeto é inovador/ diferenciador?
Proporciona alimentos saudáveis.

Quais são os elementos visuais que pode ser importante representar no cartão de visitas?

Cartão de Visitas
Identidade Visual Corporativa



Nome da Empresa/ Atividade/ Projeto: ?

Nome de cada elemento (Aluno)	Função de cada elemento no projeto
1. <i>Carina</i>	<i>Designer</i>
2. <i>Vitória</i>	<i>Modelista</i>
3. <i>Rute</i>	<i>Costureira</i>
4.	

Descrição da atividade/ negócio:
Designer de Moda.

Perspetiva de negócio:
Vendo o quê? (explique quais os produtos e/ou serviços)
Fotos de eventos.

A quem? (mercado alvo e dimensão do mercado potencial)
Máximo Dutti.

Porque é que o meu projeto é inovador/ diferenciador?

Quais são os elementos visuais que pode ser importante representar no cartão de visitas?

**Cartão de Visitas
Identidade Visual Corporativa**



Nome da Empresa/ Atividade/ Projeto: Decor O'clock / Design de
Reclamação

Nome de cada elemento (Aluno)	Função de cada elemento no projeto
1. Miguel Oliveira	Designer
2. Cátia Pereira	Patrão = Gerente
3. Joel Costa	Técnica da Impressão
4.	

Descrição da atividade/ negócio: Neste negócio nos pretendemos
fazer um design de religião e dos seus elementos.

Perspetiva de negócio:
Vendo o quê? (explique quais os produtos e/ou serviços)

vende-se religião, pentecos, batistas...

A quem? (mercado alvo e dimensão do mercado potencial)

Adolescentes e adultos e crianças.

Porque é que o meu projeto é inovador/ diferenciador?

Porque religião é um bem essencial e quanto
mais inovar melhor.

Quais são os elementos visuais que pode ser importante representar no cartão de visitas?

Telefone, mail, morada e o logo e elementos
que deem para perceber o objectivo da empresa.

**Cartão de Visitas
Identidade Visual Corporativa**



Nome da Empresa/ Atividade/ Projeto:

Power Moments

Nome de cada elemento (Aluno)	Função de cada elemento no projeto
1. Ana Sofia Gabriel	Catering
2. António Caleiro	Som
3. João Rodrigues	Fotografia
4.	

Descrição da atividade/ negócio:

Criação e organização de eventos.

Perspetiva de negócio:

Vendo o quê? (explique quais os produtos e/ou serviços)

Criação e organização de eventos.

A quem? (mercado alvo e dimensão do mercado potencial)

Tudo o tipo de público desde crianças a idosos como por exemplo: festas de aniversário, casamentos, festivais, despedidas de solteiro, baptizados e catering.

Porque é que o meu projeto é inovador/ diferenciador? Porque fornece

bem estar e bom ambiente e todos os requisitos do cliente.

Quais são os elementos visuais que pode ser importante representar no cartão de visitas? Elementos ~~representantes~~ visuais referentes a

cada elemento e atividade do projeto não esquecendo também a promoção a empresa, nomeadamente a informação geral da empresa.

Cartão de Visitas
Identidade Visual Corporativa



Nome da Empresa/ Atividade/ Projeto:

Photo & events

Nome de cada elemento (Aluno)	Função de cada elemento no projeto
1. Ana Caroline	Gestora fotografia
2. Ana Isabel	gestora Gestora / contabilidade
3. Carla Patricia	Gerente / decoradora
4.	

Descrição da atividade/ negócio:

Elaboramos trabalhos a nível de fotografia
como: bank's, foto-passe, eventos
(casamentos, ~~ba~~ e outros tipos de festas)

Perspetiva de negócio:

Vendo o quê? (explique quais os produtos e/ou serviços)

Fotografias, albums, brindes (calendários, cartões,
porta-chaes etc)

A quem? (mercado alvo e dimensão do mercado potencial)

Fotografia. A toda a gente

Porque é que o meu projeto é inovador/ diferenciador?

Porque ao realizar os eventos vamos também
propor ao cliente a escala da nossa empresa
organizar e realizar o evento por completo.

Quais são os elementos visuais que pode ser importante representar no cartão de visitas?

fotografia, máquina fotográfica, calculadora,
dinheiro, tecido, flores...

ANEXO 7

Imagens do Workshop de Empreendedorismo Criativo

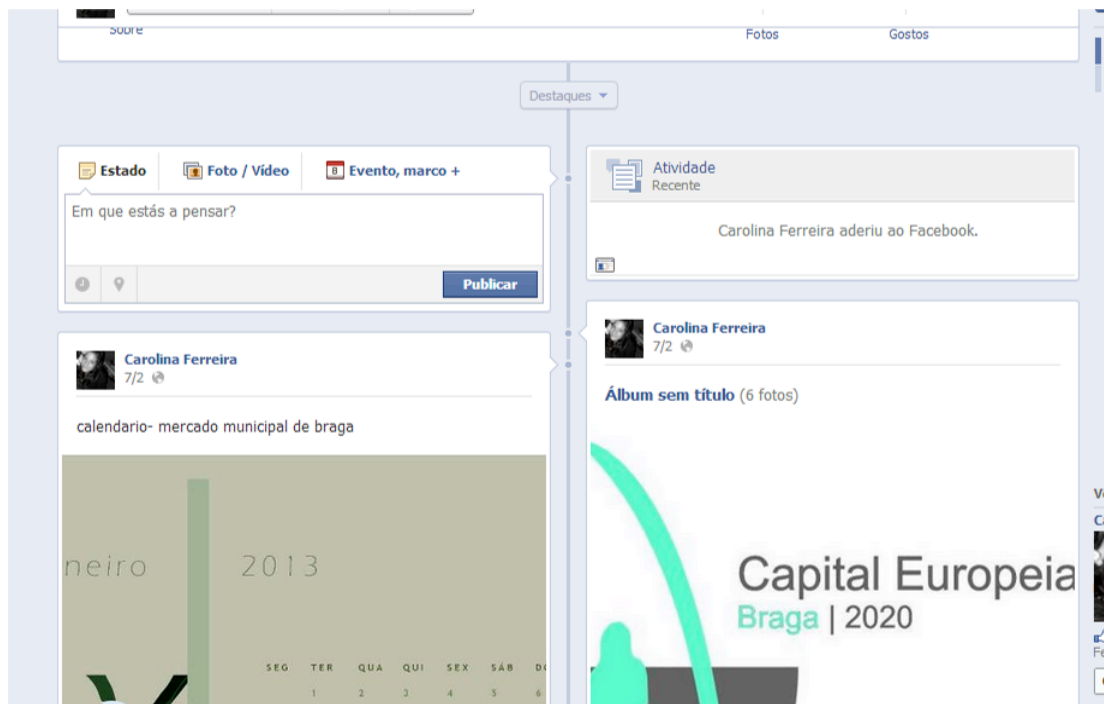




ANEXO 8

Portfólios virtuais dos alunos do 3TAG

Aluno 2



Aluno 3

Artista
Nesta página vou publicar os meus projectos realizados ... Espero que gostem ...

Sobre

Fotos Gostos 12

Destaques ▾

Publicação Foto / Vídeo

Escreve alguma coisa...

Isabel Oliveira
Ontem



Gosto · Comentar · Partilhar

Publicações recentes de outras pessoas em Isabel Oliveira
Ver tudo

Ana Fernandes
📅 Calendário feito na disciplina de Oficina Gr...
👍👍👍 1 · 7/2 às 8:28

Ana Fernandes
📅 Cartão de visita realizado na disciplina de ...
👍👍👍 1 · 7/2 às 8:26

Ana Fernandes
📅 Trabalho de Design Gráfico e se Braga foss...
👍👍👍 3 · 7/2 às 8:20

Mais publicações ▾

Isabel Oliveira actualizou a sua foto de capa.
Sexta-feira



Gosto · Comentar · Partilhar

Fevereiro

Isabel Oliveira partilhou a foto de Ana Fernandes.
7/2

Cartão de visita realizado na disciplina de Desenho e Comunicação Visual ...



Gosto · Comentar · Partilhar 1

Isabel Oliveira partilhou a foto de Ana Fernandes.
7/2

Calendário feito na disciplina de Oficina Gráfica e inspirado no Mercado Municipal de Braga ...



Gosto · Comentar · Partilhar 1

Aluno 4

6 gostos

Comunidade
Este e o meu Portefólio de trabalhos relacionados com as Artes Gráficas. Esta recolha foi desenvolvida do âmbito da disciplina de DCV.

Sobre


Fotos

Gostos 6

Destaques ▾

Ana Ribeiro
7/2

T-shirts (30 fotos)
Pimegom




Atividade Recente

Ana Ribeiro aderiu ao Facebook.

Ana Ribeiro
7/2


Cartões (6 fotos)
de Braga Capital Europeia da Cultura 2020



Capital Europeia da Cultura

Aluno 5

História (16 fotos)
A bomba e o General



o Mundo
Gosto
Braga


Gosto · Comentar · Partilhar

Almeno Henrique Silva gosta disto.

Escreve um comentário...

Sofia Machado
há 17 horas

Cara feita a vector.




Gosto · Comentar · Partilhar

2 pessoas gostam disto.

Escreve um comentário...

Sofia Machado
há 17 horas

Braga Capital da Cultura (4 fotos)
Se braga fosse Capital Europeia da Cultura



Gosto · Comentar · Partilhar

Aluno 6

The image shows a Facebook profile page for 'Braga 2014 Capital Europeia da Cultura'. The profile picture is a brown castle tower. The cover photo features the text 'Braga 2014 Capital Europeia da Cultura' in a handwritten style. The profile name is 'Braga 2014 Capital Europeia da Cultura' and it has 18 likes. The bio states: 'Nesta página vou apresentar os meus trabalhos de desenhos, fotografia e design no âmbito da disciplina de Desenho e Comunicação Visual.' The page is divided into sections: 'Publicação' (with a text input field 'Escreve alguma coisa...'), 'Atividade Recente' (showing 'Bruno Ribeiro aderiu ao Facebook.'), and a post by 'Bruno Ribeiro' titled 'Propostas de criação do logótipo (4 fotos)' which shows sketches of arches with stylized letters. Another post by 'Bruno Ribeiro' titled 'Vectorização do "PSY" em Edição Electrónica (6 fotos)' shows a stylized vector illustration of a man in a suit and sunglasses.

Aluno 7

The image shows a screenshot of a Facebook profile page for Carlos Marinho. At the top, the profile header includes the name "Artista" and a bio: "Nesta pagina vou apresentar algum dos exemplos dos meus trabalhos escolares". To the right of the bio is a cover photo and a "Gostos" (Likes) button showing 26 likes. Below the header are tabs for "Sobre", "Fotos", and "Gostos". A "Destaques" (Highlights) dropdown menu is visible in the center. The main content area is divided into two columns. The left column features a status update prompt "Em que estás a pensar?" with options for "Estado", "Foto / Vídeo", and "Evento, marco +". Below this is a post by Carlos Marinho, dated 7/2, titled "cartão de visita BOMBOS COM ALMA (3 fotos)". The post contains three images of business cards for "Associação para o Estudo do Percussão Tradicional". The right column shows a "Recente" (Recent) activity section with the notification "Carlos Marinho aderiu ao Facebook." and a partial view of another post by Carlos Marinho, dated 7/2.

Aluno 8

Bem-vinda ao teu perfil

Este o teu local para colecionares fotos, interesses e evento da vida que conta a tua história no Facebook.

[Começar visita guiada](#)

Agora Nasceu

Bullying e Cyberbullying !



Atualizar informação

Registo de atividade

- Adiciona a tua escola
- Adiciona a tua localização actual
- Adiciona a tua naturalidade
- Nasceu a 11 de Julho de 1995

Sobre

Amigos




Fotos

Mapa


Gostos

Aluno 9


photostream pro

Slideshow    Share

[Home](#) [Galleries](#) [Profile](#) [More](#)




Manifestação 2 de Março - Braga


 All rights reserved

Uploaded on [Mar 2, 2013](#)

5 views




Manifestação 2 de Março - Braga


 All rights reserved

Uploaded on [Mar 2, 2013](#)

6 views / 1 favorite






Manifestação 2 de Março - Braga

 All rights reserved

Uploaded on [Mar 2, 2013](#)

5 views



Aluno 10

The image shows a Facebook profile page for 'Decor clock'. At the top, the profile name 'Decor clock' is displayed with a cover photo featuring a green and brown design. Below the name, there is a bio: 'Artista Apresentação de trabalhos de fotografia , design , desenhos etc...'. To the right of the bio, there is a 'Fotos' button and a 'Gostos' button showing 15 likes. Below the bio, there is a 'Sobre' button. The main content area is divided into two columns. The left column contains a 'Publicação' button, a 'Foto / Vídeo' button, and a text input field with the placeholder 'Escreve alguma coisa...'. Below this is a post by 'Miguel' (7/2) featuring a large image of the 'Decor clock' logo with the tagline 'E o seu relógio ao seu gosto!'. The right column contains an 'Atividade Recente' section with the text 'Miguel aderiu ao Facebook.' and another post by 'Miguel' (7/2) featuring a large image of the 'Decor clock' logo with the tagline 'E o seu relógio ao seu gosto!'.

Aluno 11


ESCOLA .

Atualizado há 7 minutos @

[Adicione uma descrição](#)



Aluno 12



Gosto **Mensagem**

Comunidade
Para mais informações Patricia.1994.pg@gmail.com
Trabalho realizado por Patricia Gonçalves do Curso Artes Gráficas no ambito das disciplinas Design Gráfico, Desenho e Comunicação Visual , Edição Electronica

Sobre **Fotos** **Gostos** **40**

Destaques

Publicação **Foto / Vídeo**
Escreve alguma coisa...


Patricia Gonçalves 27/2
Cartaz sobre palestra sob orientação da Psicóloga

desigual anonimato anonimato Chats consequências anonimato
tecnologias internet internet consequências internet consequências anonimato
depressão dor suicidio tecnologias depressão suicidio dor Chats
suicidiosms angústia dor anonimato tecnologias internet consequências ChatsChats
sms anonimato tecnologias internet consequências ChatsChats
depressão suicidio dor suicidio anonimato dor isolamento social
suicidio desigual angústia isolamento social isolamento social anonimato
tecnologias internet sms isolamento social dor Chats dor dor angústia
sms sms Cyber-Bullying consequências tecnologias isolamento social
desigual anonimato internet suicidio internet sms

Bullying **isolamento social** **Chats** **Angústia**

Publicação **Foto / Vídeo**
Escreve alguma coisa...


Cartaz do Concurso "BP Segurança ao Segundo" de Prevenção Rodoviária (Álcool)
Disciplina: Design Gráfico



Gosto - Comentar - Partilhar
8 pessoas gostam disto.
Sara Gomes agora identifica a equipa aqui , pode ser que nos de mais votos xD
15/3 às 22:32 · Gosto

Escreve um comentário...

Patricia Gonçalves 27/2
Katty Perry

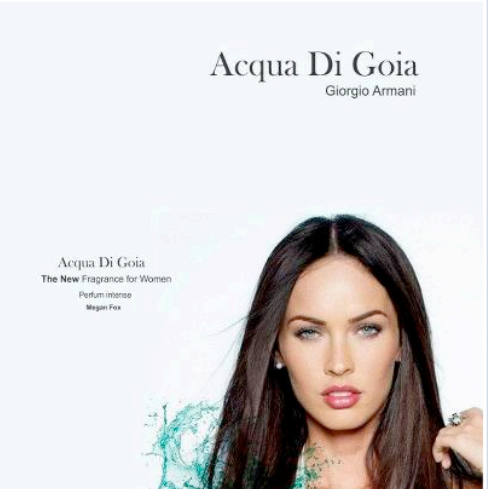


Publicações recentes de outras pessoas em Patricia Gonçalves Ver tudo

Patricia Gonçalves Sigam <3
1 · 28/3 às 20:34

Mais publicações

Patricia Gonçalves 12/3
Publicidade ao Perfume Acqua Di Goia
Disciplina: Oficina Gráfica



Gosto - Comentar - Partilhar



Gosto · Comentar · Partilhar

Patrícia Gonçalves e 2 outras pessoas gostam disto.

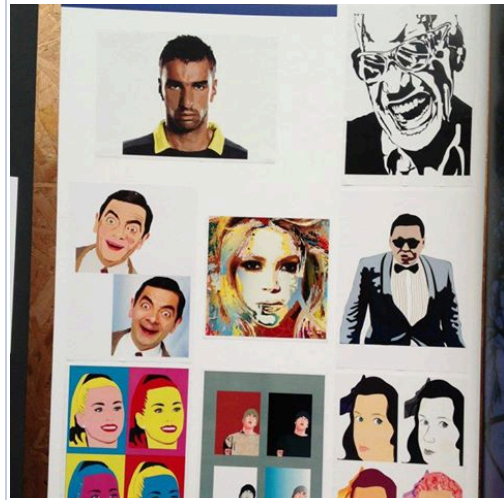


Escreve um comentário...

Exposição Semana da Escola



Exposição Semana da Escola



Patrícia Gonçalves

Projecto Gráfico

Disciplina: Design Gráfico — em Escola Secundaria Dona Maria II.



Não gosto · Comentar · Partilhar · 6 1 · há 6 horas ·

Tu, Patrícia Gonçalves e 4 outras pessoas gostam disto.



Escreve um comentário...


Jorge Manuel Simões Inácio Ficou bem!

Aluno 13


Rute Pereira Cronologia Agora Gosto

Rute Pereira 19/2

Design Gráfico (22 fotos)



2016




Braga Capital Europeia da Cultura 2016

Rute Pereira 19/2


Livro "Os Três Cosmonautas" - Design Gráfico e Oficina Gráfica (44 fotos)

Infelizmente não consegui acabar o livro a tempo :(


Era uma vez a



Os Três Cosmonautas (Unleash! 201)



Era uma vez



Aluno 14

Sera Gomes. Sera Gomes trabalhos
7/2

logótipo para uma empresa de personalização de headphones.



Gosta · Comentar · Partilhar

Cláudio Sampaio gostou disto.

Revisar as alterações antes de publicar.
Primo a Tabela Brãor para publicaras.

Sera Gomes. Sera Gomes trabalhos
7/2

ajuda para um logótipo para uma empresa de personalização de Headphones.



Gosta · Comentar · Partilhar

Sera Gomes. Sera Gomes trabalhos
7/2

logótipo criado para uma empresa.



Gosta · Comentar · Partilhar

Carina Marques e Ana Ribeiro gostam disto.

Sera Gomes. Sera Gomes trabalhos
7/2

mas um calendário criado sobre o mercado municipal de Braga.



Gosta · Comentar · Partilhar

Ana Fernandes e Miguel Oliveira gostam disto.

Revisar as alterações antes de publicar.

Vê o teu anúncio aqui

Sera Gomes

Revisar as alterações antes de publicar

Gosta

Aluno 15

Sónia Domingues
7 gostos · 6 falam sobre isto

Autor(a)
Este é o meu portefólio de Trabalhos relacionado com Artes Gráficas. Esta recolha foi desenvolvida no âmbito da disciplina DCV.

Sobre Fotos Gostos

Destaques ▾

Publicação Foto / Vídeo

Escreve alguma coisa...

Sónia Domingues actualizou a sua foto de capa.
Terça-feira

Gosto · Comentar · Partilhar

4 pessoas gostam disto.

Sofia Machado Adoro 😊
há 16 horas · Gosto · 1

Sónia Domingues Obrigado mor 😊
há 21 minutos · Gosto

Atividade Recente

Sónia Domingues aderiu ao Facebook.

Sónia Domingues adicionou 41 fotos ao álbum 2º ano.
Terça-feira

2016

Janeiro / 2016

BRAGA

ANEXO 9

Planificações das aulas e material didático

Escola Secundária D. Maria II – Plano da Aula de Desenho e Comunicação Visual (Aula Observada 1ª)
MÓDULO 4- DESENHO DE REPRESENTAÇÃO
Projeto: Desenvolvimento de um Cartão de Visitas

Turma: 3TAG

Data: 15 de janeiro de 2013

Lições 57/58 (9/10 do módulo 4)

Elaborado por: Joana Vieira

<p>Resumo e Finalidade: Nesta aula o aluno irá responder a um questionário de aferição do seu perfil empreendedor, antes do início do projeto. Este questionário ajuda os alunos a refletir sobre as suas competências e ações. A proposta de trabalho que dará início ao módulo será sumariamente abordada no momento final da aula, de forma a motivar e promover a pesquisa do aluno após a aula. Desta forma, na aula seguinte o professor abordará o tema, tendo já os alunos pesquisado e pensado em algumas ideias para o projeto de desenvolvimento do cartão de visitas.</p>	<p>Temas e subtemas: 1. Projeto e objeto 1.1. Conceito de projeto 1.2. O projeto como sistema de relações transversais a várias áreas 1.2.1. O empreendedorismo no projeto artístico</p>
--	---

	Professor	Aluno	
<p>Objectivos – Pretende-se que o aluno: a)- Domínio das competências cognitivas e técnicas - Desenvolva a capacidade de escrita e de comunicação de ideias. - Reflita sobre as suas ações, que definem o seu perfil empreendedor.</p> <p>b)- Domínio das competências procedimentais: - Compreenda a importância da participação, com sinceridade, num questionário. - Aprenda novos conceitos; - Formule questões pertinentes;</p> <p>c)- Domínio das competências atitudinais: - Demonstre interesse pelos conteúdos leccionados; - Apresente uma atitude crítica perante o</p>	Fase Inicial – (20 minutos)		<p>Materiais necessários: Um questionário para cada aluno Esferográfica</p> <p>Outros recursos: Quadro e marcador - Poderá ser necessário colocar alguma explicação no quadro</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Verifica os alunos presentes; - Regista possíveis ausências e atrasos; - Explica a índole do questionário que vão realizar na aula, que o questionário é um questionário prévio ao módulo, e que não há repostas certas ou erradas, pelo que devem ser sinceros. - Explica a necessidade de o preencherem corretamente a esferográfica. - Entrega os questionários e verifica que todos os alunos os receberam; - Responde a questões e dúvidas que surjam da apresentação do questionário. - Adianta que o questionário é prévio à apresentação do projeto que irão iniciar, pelo que a apresentação sumária da proposta de 	<ul style="list-style-type: none"> - Prestam atenção à apresentação e às explicações do professor acerca do questionário que vão realizar. - Esclarecem dúvidas resultantes da apresentação do questionário; 	

<p>saber adquirido. - Desenvolva posturas e dinâmicas adequadas a uma eficaz integração no mundo profissional do design.</p>	<p>trabalho para este módulo ocorrerá após o preenchimento do questionário, no momento final da aula.</p>		
<p>Conteúdos: 1. Projeto e objeto 1.1. Conceito de projeto 1.2. O projeto como sistema de relações transversais a várias áreas 1.2.1. O empreendedorismo no projeto artístico 1.3. Do projeto ao objeto 1.4. Metodologia do projeto 3. Projeto artístico 3.1. Fases de um projeto 3.3. Design gráfico</p> <p>Conceitos essenciais: - O empreendedorismo no projeto artístico - Posturas e dinâmicas adequadas a uma eficaz integração no mundo profissional do design.</p> <p>Tópicos de Verificação: - Diálogo orientado entre aluno(s) / professor - Síntese oral; - Elaboração das atividades previstas.</p>	<p>Fase de Desenvolvimento – (40 minutos)</p>		
	<p>- Responde às questões e dúvidas possivelmente colocadas pelos alunos no decorrer do preenchimento dos questionários, sem, contudo, dar respostas às questões neles presentes;</p> <p>- Verifica que todos os questionários foram totalmente preenchidos e recolhe-os;</p>	<p>- Preenchem corretamente o questionário a esferográfica; - Esclarecem dúvidas resultantes do preenchimento do questionário;</p>	
<p>Sumário: Realização de um questionário prévio à introdução do módulo. Introdução do módulo através da apresentação sumária da proposta de trabalho (Projeto de desenvolvimento de um cartão de visitas).</p>	<p>Fase Final / Síntese – (30 minutos)</p>		<p>Materiais necessários: Proposta de trabalho</p> <p>Material adicional: Poderão ser disponibilizadas fotocópias sobre o tema.</p>
	<p>- Faz uma introdução ao módulo que irão realizar, explicando o tema que irão tratar: o cartão de visitas. - Explicita em linhas gerais o tema do projeto proposto para as próximas aulas, para dessa</p>	<p>- Tomam atenção às indicações sobre o trabalho a realizar; - Tomam conhecimento do tema proposto para o módulo que estão a</p>	

	<p>forma suscitar a atenção dos alunos;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde às dúvidas colocadas pelos alunos; - Indica a pesquisa que é necessário fazerem para a próxima aula; - Ordena a arrumação dos materiais, dando por terminada a aula. 	<p>iniciar e interessam-se pelo mesmo;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esclarecem dúvidas relativamente ao tema apresentado. - Tomam nota da pesquisa é necessária fazerem para a próxima aula; - Arrumam os materiais quando o professor der por terminada a aula. 	<p>Ou</p> <p>Enviado documento por e-mail aos alunos</p>
--	---	---	--

Escola Secundária D. Maria II – Plano a Aula de Desenho e Comunicação Visual (Aula Observada 2ª) –
MÓDULO 4- DESENHO DE REPRESENTAÇÃO
Projeto: Desenvolvimento de um Cartão de Visitas

Turma: 3TAG (11º ano)

Data: 17 de janeiro de 2013

Lições: 59/60 (11/12 do módulo) · Elaborado por: Joana Vieira

<p>Resumo e Finalidade: O aluno irá entender a importância do cartão de visitas na identidade de uma empresa ou atividade profissional. Será encarregue de, em grupo, definir qual a atividade profissional que seleciona para o seu cartão de visita, sendo ele próprio o “cliente” deste projeto (o empresário/ empreendedor).</p>	<p>Temas e subtemas: 1. Projeto e objeto 1.1. Conceito de projeto 1.2. O projeto como sistema de relações transversais a várias áreas 1.2.1. O empreendedorismo no projeto artístico 1.3. Do projeto ao objeto 1.4. Metodologia do projeto 3. Projeto artístico 3.1. Fases de um projeto 3.3. Design gráfico</p>
--	--

	Professor	Aluno	
<p>Objectivos – Pretende-se que o aluno: a)- Domínio das competências cognitivas e técnicas - Compreenda a importância do cartão de visita. - Conheça como outros designers trataram o tema do cartão de visita. - Identifique as fases metodológicas do projeto artístico. b)- Domínio das competências procedimentais: - Reconheça a importância do enquadramento teórico (apresentação multimédia) na criação de ideias e no desenvolvimento de um projeto. - Aprenda novos conceitos; - Formule questões pertinentes; - Realize trabalho em equipa necessário à consecução do projeto. c)- Domínio das competências atitudinais: - Demonstre interesse pelos conteúdos</p>	<p>Fase Inicial – (20 minutos)</p>		<p>Materiais necessários: Videoprojetor e computador</p>
	<p>- Verifica os alunos presentes; - Regista possíveis ausências e atrasos; - Prepara o videoprojetor e o computador. - Apresenta pormenorizadamente a proposta de trabalho e a metodologia projetual a utilizar. - Explicita em linhas gerais das atividades propostas para a aula, para dessa forma suscitar a atenção dos alunos;</p>	<p>- Prestam atenção à apresentação da proposta de trabalho e da metodologia projetual que irão levar a cabo - Demonstram interesse nas atividades.</p>	

<p>leccionados; - Apresente uma atitude crítica perante o saber adquirido. - Desenvolva posturas e dinâmicas adequadas a uma eficaz integração no mundo profissional do design.</p>			
<p>Conteúdos: 1. Projeto e objeto 1.1. Conceito de projeto 1.2. O projeto como sistema de relações transversais a várias áreas 1.2.1. O empreendedorismo no projeto artístico 1.3. Do projeto ao objeto 1.4. Metodologia do projeto 3. Projeto artístico 3.1. Fases de um projeto 3.3. Design gráfico</p> <p>Conceitos essenciais: Projeto; Metodologia Projetual; Objeto Artístico; Objeto de Design; Cartão de visita; Identidade pessoal e corporativa.</p> <p>Tópicos de Verificação: - Diálogo orientado entre aluno(s) / professor - Síntese oral; - Elaboração das atividades previstas.</p>	<p>Fase de Desenvolvimento/ Apresentação do tema – (20 minutos)</p>		<p>Outros recursos:</p> <p>Proposta de trabalho impressa. Apresentação multimédia em powerpoint realizada pela professora</p> <p>Ficha de trabalho realizada pela professora (Ficha de atividade profissional)</p> <p>Lápis e borracha</p>
<p>- Apresentação multimédia sobre o tema “cartão de visitas”. Projeção de vídeos, de curta extensão, sobre o tema. - Questiona os alunos sobre o seu conhecimento/ opinião sobre o tema no decorrer da apresentação multimédia.</p>	<p>- Prestam atenção à apresentação multimédia. - Participam na aula, respondendo às questões do professor.</p>		
<p>Fase de Desenvolvimento/ Realização de ficha em grupo – (35 minutos)</p>			
<p>- A professora indica que a primeira atividade a realizar que consiste na caracterização da atividade profissional que querem que conste no seu cartão de visitas, através do preenchimento da Ficha de Atividade Profissional, em grupos de 3 ou 4. - A professora enfatiza que apesar de esta ficha ser em grupo, o projeto de desenvolvimento da cartão de visitas será individual- cada aluno desenvolverá a sua imagem da empresa/atividade profissional. - Responde às dúvidas colocadas pelos alunos sobre a ficha da atividade profissional;</p>	<p>- Discutem ideias em grupo e respondem à Ficha de atividade profissional. - Entendem o âmbito desta ficha no desenvolvimento do projeto. - Esclarecem dúvidas resultantes da realização da ficha, em grupo;</p>		
<p>Sumário: O cartão de visitas e a sua importância</p>	<p>Fase Final / Síntese – (15 minutos)</p>		

<p>no mundo profissional. Definição da atividade profissional que cada aluno, em grupo, seleciona para o seu cartão de visitas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza rápidas orientações no sentido de revisão de termos utilizados na descrição das características principais dos negócios/ atividades profissionais; - Verifica e anota o trabalho realizado pelos alunos nas Fichas; - Indica os materiais e pesquisa necessários para a próxima aula; - Ordena a arrumação dos materiais, dando por terminada a aula. 	<ul style="list-style-type: none"> - Disponibilizam o trabalho realizado para observação por parte do professor; - Tomam atenção a possíveis indicações sobre o trabalho realizado; - Tomam nota dos materiais necessários e pesquisa necessários para a próxima aula; - Arrumam os materiais quando o professor der por terminada a aula. 	
---	--	--	--

Proposta de trabalho



Módulo: Desenho de representação
Tema: Atividade profissional inovadora;
Área: Design Gráfico (Identidade corporativa; marca; logótipo e símbolo)
Projeto: Cartão de Visitas de uma atividade profissional definida pelo aluno

Condicionantes:
O material previsto para o cartão de visitas é livre (por ex: cartão, cartolina, papel couché, papel reciclado)
Terão de ser consideradas as duas faces do cartão.
As suas dimensões serão livres no entanto terá de ser pequeno, ou seja, numa folha A4 terão de caber 5 frontes e 5 versos do cartão.
O cartão terá de ter obrigatoriamente as seguintes informações: nome, cargo/ função, serviço(s), número de telefone/ telemóvel e email.

Calendarização:
Início: 17 de janeiro
Entrega do dossier (processo) e da cartão de visitas final: 5 de fevereiro

Avaliação:
10% pesquisa; 20% seleção e desenvolvimento da ideia; 30% processo de trabalho; 20% cartão de visitas final;
20% memória descritiva

Apresentação Multimédia sobre Cartões de visita


Cartão de visita

- O que é?
- Para que serve?
- Quais as suas vantagens e desvantagens?
- Em que materiais / formas?
- Exemplos

• O que é?

É um pedaço pequeno de papel ou cartão com impressão de **nome e dados pessoais ou profissionais** de alguém.

frente




verso

- Pode ser em **versão física** (impresso sob um suporte) e entregue em mão, ou em **versão virtual/digital**, e distribuída pela internet (facebook, twitter, linkedin, por exemplo).

• Para que serve?

O Cartão de visita serve principalmente para **iniciar as suas relações profissionais**.

- Serve para promover uma **pessoa**, que procura emprego, junto de uma **empresa**. (Pode conter um link para o Curriculum Vitae e Portfolio)
- Serve para promover uma **pessoa (empresário ou prestador de serviços)**, que criou o seu próprio emprego, junto de um potencial **cliente**.
- Serve para promover uma empresa, junto de um cliente.
- Etc.



Em síntese, serve divulgar uma **MARCA**.

• Para que serve?

O Cartão de visita serve também para **divulgar a IDENTIDADE CORPORATIVA** do promotor (seja uma empresa, um freelancer, etc)

Além das informações que tem, quem vê o cartão de visita **presta atenção ao seu DESIGN** que deve ir ao encontro da IDENTIDADE CORPORATIVA.



Exemplo de um cartão de visitas de um café

- **Quais as suas vantagens e desvantagens?**

- **Vantagens:**

- Dar mais visibilidade ao seu negócio/atividade
- Aumentar a sua rede de contactos (networking)
- Possibilitar uma boa colocação profissional
- Realizar mais e melhores negócios

- **Desvantagens:**

- Se ele estiver mal concebido, pode criar uma imagem errada da empresa/ atividade/ pessoa.
- No caso da versão impressa, gastar dinheiro na sua concepção (designer) e impressão (gráfica).
- Na pior das hipóteses, receber mensagens indesejadas para os seus contactos.

- **Em que materiais/ formas?**

O **Cartão de visita tradicional** é feito em papel couché (300/250g/m²), tem 9cm de largura e 5 cm de comprimento.



O Papel couché permite uma boa qualidade de impressão. Couché chama-se à camada de revestimento que é colocado sobre o papel base, que torna a superfície lisa e uniforme.

No entanto há muitos outros materiais que podem ser utilizados, como por exemplo:

- Papel reciclado
- Pvc
- Acrílico
- Acetato
- Cartões e cartolinas ...

- **Exemplos**

O Cartão de visita pode ser realizado em inúmeras formas e materiais, conforme a **identidade pessoal ou profissional** que pretendemos promover e a **criatividade** do designer!!



Exemplos de cartões de visita:

(Ver vídeos cartões de visita)

(Ver imagens de cartões de visita)

Sítios da internet:

• <http://stocklogos.com/topic/ultimate-creative-business-cards-collection>

• <http://www.criatives.com.br/2012/09/55-cartoes-de-visita-criativos/>

• <http://producaograficadesign.wordpress.com/2011/12/06/45-impressionantes-cartoes-de-visita-original-e-criativos-posted-by-kleython-bianchi/>

• <http://www.escolacriatividade.com/75-cartoes-de-visita-simplesmente-do-outro-mundo/>

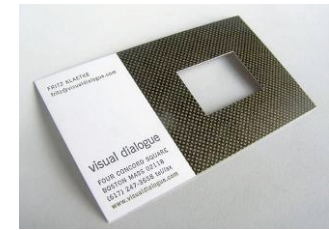
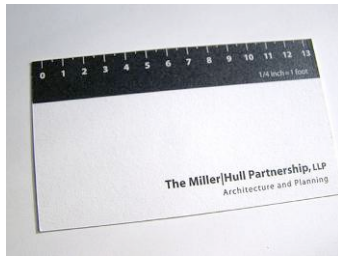
Referências bibliográficas importantes:

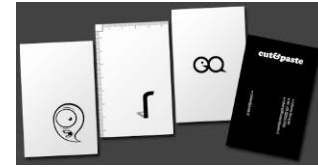
• BARBOSA, C. (2006). Manual prático de produção gráfica: para produtores gráficos, designers e diretores de arte S. João de Estoril: Príncipia.

• FOGES, C. (1999). Cartas & Cartões de empresas. (s.l.): Destarte

Imagens de cartão de visita apresentadas







Escola Secundária D. Maria II – Plano da Aula de Desenho e Comunicação Visual (Aula Observada 3ª)
MÓDULO 4- DESENHO DE REPRESENTAÇÃO
Projeto: Desenvolvimento de um Cartão de Visita

Turma: 3TAG (11º ano)

Data: 22 de janeiro de 2013

Lições: 61/62 (13/14 do módulo) · Elaborado por: Joana Vieira

<p>Resumo e Finalidade: Nesta aula o aluno irá realizar estudos e esboços sobre os conceitos relacionados com a atividade profissional a constar no cartão de visitas. No decorrer da aula ele irá refletir sobre a relação entre os esboços que está a realizar, a atividade profissional selecionada e as imagens e ideias que tem em mente como a possível imagem final do cartão de visita.</p>	<p>Temas e subtemas: 1. Projeto e objeto 1.1. Conceito de projeto 1.2. O projeto como sistema de relações transversais a várias áreas 1.2.1. O empreendedorismo no projeto artístico</p>
---	---

	Professor	Aluno	
<p>Objetivos – Pretende-se que o aluno: a)- Domínio das competências cognitivas e técnicas - Conheça como outros designers trataram o tema do cartão de visita. -Identifique as fases metodológicas do projeto artístico. - Desenvolva os conhecimentos da representação bidimensional</p> <p>b)- Domínio das competências procedimentais: - Reconheça a importância da pesquisa e dos esboços na criação de ideias e no desenvolvimento de um projeto. - Aprenda novos conceitos; - Formule questões pertinentes;</p> <p>c)- Domínio das competências atitudinais: - Demonstre interesse pelos conteúdos leccionados; - Apresente uma atitude crítica perante o saber adquirido.</p>	<p>Fase Inicial – (20 minutos)</p>		<p>Materiais necessários: Papel de computador A4 ou papel de cavalete A3 Lápis e borracha Lápis de cor Quadro e marcador - Poderá ser necessário colocar alguma explicação no quadro Outros recursos possíveis: Projeção multimédia de imagens de cartões de visita na tela. O professor mostra alguns exemplos de cartões de visita, que serão muito úteis para os alunos que não realizaram pesquisas, e alargarão o conhecimento dos que trouxeram.</p>
	<p>- Verifica os alunos presentes; - Regista possíveis ausências e atrasos;</p> <p>- Apoia os alunos na revisão de alguns aspectos da ficha de trabalho (sobre atividade profissional) que possam ter ficado por preencher.</p> <p>- Responde a questões e dúvidas que surjam.</p> <p>- Explicita os trabalhos propostos para a aula- a realização de esboços- para dessa forma suscitar a atenção dos alunos;</p>	<p>- Prestam atenção à apresentação e às explicações do professor acerca do questionário que vão realizar.</p> <p>- Esclarecem dúvidas resultantes da apresentação do questionário;</p> <p>- Prestam atenção à apresentação e às explicações da professora acerca dos trabalhos que vão realizar.</p>	

<p>- Desenvolva posturas e dinâmicas adequadas a uma eficaz integração no mundo profissional do design.</p>			
<p>Conteúdos: 1. Projeto e objeto 1.1. Conceito de projeto 1.2. O projeto como sistema de relações transversais a várias áreas 1.2.1. O empreendedorismo no projeto artístico 1.3. Do projeto ao objeto 1.4. Metodologia do projeto 3. Projeto artístico 3.1. Fases de um projeto 3.3. Design gráfico</p> <p>Conceitos essenciais: Projeto; Metodologia Projetual; Objeto Artístico; Objeto de Design; Cartão de visita; Identidade pessoal e corporativa.</p> <p>Tópicos de Verificação: - Diálogo orientado entre aluno(s) / professor - Síntese oral; - Elaboração das atividades previstas.</p>	<p>Fase de Desenvolvimento – (60 minutos)</p>		
	<p>- Verifica se os alunos trouxeram as pesquisas e ideias para os seus projetos, e orienta os projetos.</p> <p>- Responde às questões e dúvidas possivelmente colocadas pelos alunos no decorrer do desenvolvimento dos estudos e esboços dos seus cartões de visitas;</p>	<p>- Apresentam as suas ideias e pesquisas ao realizarem os seus esboços.</p> <p>- Esclarecem dúvidas relacionadas com os estudos e esboços dos seus cartões de visitas;</p>	
<p>Sumário: Realização de estudos e esboços para o cartão de visita.</p>	<p>Fase Final / Síntese – (10 minutos)</p>		<p>Material adicional: Poderão ser disponibilizadas fotocópias sobre o tema.</p> <p>Ou</p> <p>Enviado documento por e-mail aos alunos</p>
	<p>- Indica o que irão realizar na próxima aula;</p> <p>- Ordena a arrumação dos materiais, dando por terminada a aula.</p>	<p>- Tomam atenção às indicações da professora;</p> <p>- Arrumam os materiais quando o professor der por terminada a aula.</p>	

Escola Secundária D. Maria II – Plano da Aula de Desenho e Comunicação Visual (Aula Observada 4ª)
MÓDULO 4- DESENHO DE REPRESENTAÇÃO
Projeto: Desenvolvimento de um Cartão de Visita

Turma: 3TAG (11º ano)

Data: 24 de janeiro de 2013

Lições: 63/64 (15/16 do módulo) · Elaborado por: Joana Vieira

<p>Resumo e Finalidade: Nesta aula o aluno irá iniciar o desenho vetorial do seu cartão de visita, com recurso ao programa Adobe CorelDraw. Irão ter a oportunidade também, de desenvolver os seus estudos e esboços, colocado mais informações.</p>	<p>Temas e subtemas: 1. Projeto e objeto 1.1. Conceito de projeto 1.2. O projeto como sistema de relações transversais a várias áreas 1.2.1. O empreendedorismo no projeto artístico</p>
--	---

	Professor	Aluno	
<p>Objectivos – Pretende-se que o aluno: a)- Domínio das competências cognitivas e técnicas -Identifique as fases metodológicas do projeto artístico. - Desenvolva os conhecimentos da representação bidimensional - Desenvolva a sua capacidade - Construir um logótipo e/ou marca com objetivos pré-definidos</p> <p>b)- Domínio das competências procedimentais: - Aprenda novos conceitos; - Formule questões pertinentes;</p> <p>c)- Domínio das competências atitudinais: - Demonstre interesse pelos conteúdos leccionados; - Apresente uma atitude crítica perante o saber adquirido. - Desenvolva posturas e dinâmicas adequadas a uma eficaz integração no</p>	<p>Fase Inicial – (20 minutos)</p>		<p>Materiais necessários: Sala de informática TIC2 (tem um computador para cada dois alunos) Folhas A3 cavalinho onde iniciaram os esboços, na aula anterior. Lápis e borracha Lápis de cor.</p>
	<p>- Verifica os alunos presentes; - Regista possíveis ausências e atrasos;</p> <p>- Explicita os trabalhos propostos para a aula- iniciar o desenho, em software vetorial, do cartão de visita, e continuar a realização de estudos e esboços - para dessa forma suscitar a atenção dos alunos;</p> <p>- A professora explica aos alunos que, como só há um computador para cada dois alunos, enquanto metade da turma inicia desenho vetorial, a outra continua os esboços. Aqueles que estão mais atrasados nos esboços continuam-nos, começando o desenho vetorial só a meio da aula. Nessa altura, trocam de lugar, tendo todos os alunos oportunidade de iniciar os seus desenhos em vetorial (CorelDraw).</p>	<p>- Prestam atenção às explicações do professor acerca dos desenhos que irão realizar.</p> <p>- Prestam atenção à apresentação e às explicações da professora acerca dos trabalhos realizados e que irão realizar e colocam-se nos lugares devidos.</p>	

mundo profissional do design.	- Realiza uma retrospectiva do trabalho até agora realizado, enquadrando-o no projeto em curso;		
Conteúdos: 1. Projeto e objeto 1.1. Conceito de projeto 1.2. O projeto como sistema de relações transversais a várias áreas 1.2.1. O empreendedorismo no projeto artístico 1.3. Do projeto ao objeto 1.4. Metodologia do projeto 3. Projeto artístico 3.1. Fases de um projeto 3.3. Design gráfico Conceitos essenciais: Projeto; Metodologia Projetual; Objeto Artístico; Objeto de Design; Cartão de visita; Identidade pessoal e corporativa; Tópicos de Verificação: - Diálogo orientado entre aluno(s) / professor - Síntese oral; - Elaboração das atividades previstas.	Fase de Desenvolvimento – Realização de desenho vetorial (60 minutos)		
	- Explica aos alunos como iniciar os desenhos (devem colocar guias e definir um bleed). - Acompanha e orienta os trabalhos, tanto os esboços, como os desenhos vetoriais.	- Prestam atenção às explicações da professora - Mostram o trabalho que estão a iniciar, e prestam atenção às orientações da professora.	
Sumário: Realização do desenho, em software vetorial, dos cartões de visita.	Fase Final / Síntese – (10 minutos)		
	- Indica o que irão realizar na próxima aula; - Ordena a arrumação dos materiais, dando por terminada a aula.	- Tomam atenção às indicações da professora; - Arrumam os materiais quando o professor der por terminada a aula.	

Escola Secundária D. Maria II – Plano da Aula de Desenho e Comunicação Visual (Aula Observada 5ª)
MÓDULO 4- DESENHO DE REPRESENTAÇÃO
Projeto: Desenvolvimento de um Cartão de Visita

Turma: 3TAG (11º ano)

Data: 29 de janeiro de 2013


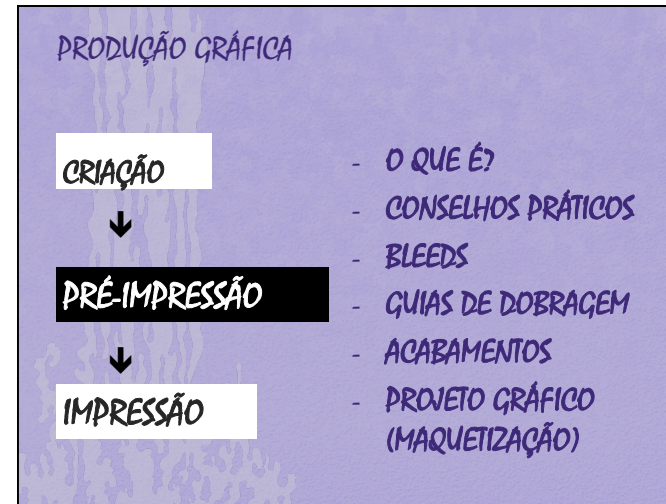
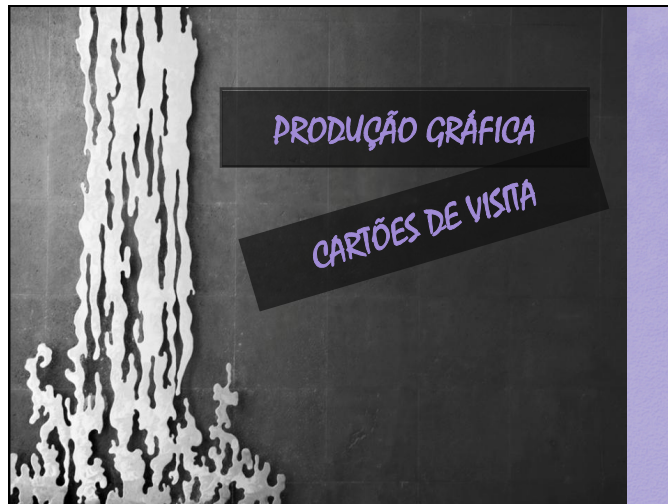
Lições: 65/66 (17/18 do módulo 4) Elaborado por: Joana Vieira

<p>Resumo e Finalidade: Nesta aula o aluno irá entender a etapa de pré-impressão numa produção gráfica, dando continuação ao desenho vetorial do seu cartão de visita, com recurso ao programa Adobe CorelDraw. Irão ter a oportunidade também, de desenvolver os seus estudos e esboços, colocando mais informações.</p>	<p>Temas e subtemas: 1. Projeto e objeto 1.1. Conceito de projeto 1.2. O projeto como sistema de relações transversais a várias áreas 1.2.1. O empreendedorismo no projeto artístico</p>
---	---

	Professor	Aluno	
<p>Objectivos – Pretende-se que o aluno: a)- Domínio das competências cognitivas e técnicas -Identifique as fases metodológicas do projeto artístico. - Desenvolva os conhecimentos da representação bidimensional - Construir um logótipo e/ou marca com objetivos pré-definidos</p> <p>b)- Domínio das competências procedimentais: - Aprenda novos conceitos relacionados com a produção gráfica (bleeds, guias de dobragem, cortantes, entre outros); - Formule questões pertinentes;</p> <p>c)- Domínio das competências atitudinais: - Demonstre interesse pelos conteúdos leccionados; - Apresente uma atitude crítica perante o saber adquirido. - Desenvolva posturas e dinâmicas</p>	<p>Fase Inicial – (15 minutos)</p>		<p>Materiais necessários: Sala de informática TIC6 (tem um computador para cada dois alunos) Folhas A3 cavalinho onde iniciaram os esboços, na aula anterior. Lápis e borracha Lápis de cor. Projetor multimédia Apresentação multimédia em powerpoint realizada pela professora.</p>
	<p>- Verifica os alunos presentes; - Regista possíveis ausências e atrasos; - Prepara o videoprojetor e o computador.</p> <p>- Explicita os trabalhos propostos para a aula, que consiste: numa apresentação multimédia que os ajudará no projeto do cartão de visita; na continuação dos desenhos em software vetorial, do cartão de visita, e dos estudos e esboços;</p> <p>- Realiza uma retrospectiva do trabalho até agora realizado, enquadrando-o no projeto em curso;</p>	<p>- Prestam atenção às explicações do professor acerca da apresentação multimédia e dos desenhos que irão realizar.</p> <p>- Prestam atenção à apresentação e às explicações da professora acerca dos trabalhos realizados e que irão realizar e colocam-se nos lugares devidos.</p>	

<p>adequadas a uma eficaz integração no mundo profissional do design.</p>			
<p>Conteúdos: 1. Projeto e objeto 1.1. Conceito de projeto 1.2. O projeto como sistema de relações transversais a várias áreas 1.2.1. O empreendedorismo no projeto artístico 1.3. Do projeto ao objeto 1.4. Metodologia do projeto 3. Projeto artístico 3.1. Fases de um projeto 3.3. Design gráfico</p> <p>Conceitos essenciais: Projeto; Metodologia Projetual; Objeto Artístico; Objeto de Design; Cartão de visita; Identidade pessoal e corporativa;</p> <p>Tópicos de Verificação: - Diálogo orientado entre aluno(s) / professor - Síntese oral; - Elaboração das atividades previstas.</p>	<p>Fase de Desenvolvimento – Apresentação multimédia (20 minutos)</p>		
<p>Sumário: Produção gráfica de cartões de visitas. Continuação da realização do desenho, em software vetorial, dos cartões de visita.</p>	<p>Fase de Desenvolvimento – Realização de desenho vetorial / Realização de esboço (45 minutos)</p>		<p>Material adicional: Poderá ser disponibilizada a apresentação multimédia, por e-mail, aos alunos.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Acompanha e orienta os trabalhos, tanto os esboços, como os desenhos vetoriais. - Responde às questões e dúvidas possivelmente colocadas pelos alunos; 	<ul style="list-style-type: none"> - Apresentam os desenhos que já iniciaram, tanto os esboços, como os desenhos em vetorial. - Esclarecem dúvidas; 	

Fase Final/ Síntese (10 minutos)		
	<ul style="list-style-type: none"> - Indica o que irão realizar na próxima aula; - Ordena a arrumação dos materiais, dando por terminada a aula. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tomam atenção às indicações da professora; - Arrumam os materiais quando o professor der por terminada a aula.



O QUE É PRÉ-IMPRESSÃO?
SÃO OS VÁRIOS PROCEDIMENTOS QUE O TEXTO E A IMAGEM (FORMAS, CORES) TÊM DE PASSAR PARA SEREM REPRODUZIDOS VIA IMPRESSÃO. OU SEJA, É O PROCESSO DE PREPARAÇÃO DE UM PRODUTO GRÁFICO PARA IMPRESSÃO NA GRÁFICA.



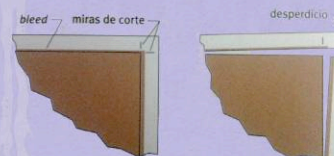
PARA QUE SERVE A PRÉ-IMPRESSÃO?
PARA ANTECIPAR PROBLEMAS!

CONSELHOS NA PRÉ-IMPRESSÃO:



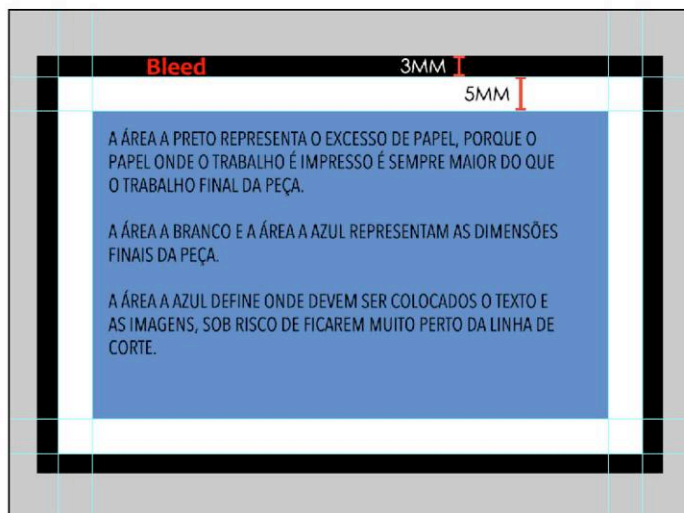
- VERIFICAR A QUALIDADE DAS IMAGENS (DEFINIÇÃO, GRÃO, COR) OU FAZER IMAGEM VETORIAL.
- COLOCAR AS FONTES (TEXTO) EM VETORIAL (E NÃO TRUETYPE)
- COLOCAR MARGENS DE SEGURANÇA, LINHAS DE CORTE (COM BLEED) E LINHAS DE DOBRAGEM.
- FAZER O PROJETO GRÁFICO

BLEEDS (sangramento ou linhas de corte)

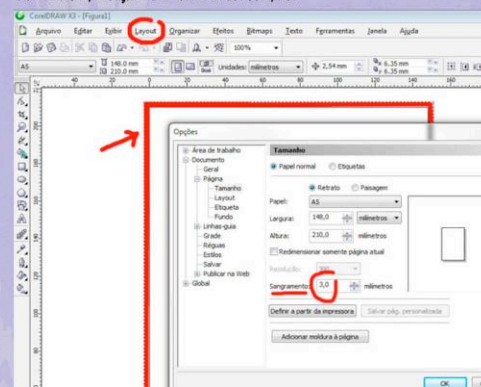


AS BLEEDS SERVEM PARA EVITAR QUE SURJAM FIOS BRANCOS NOS LIMITES DA PÁGINA

(DO CARTÃO DE VISITA, NESTE CASO)

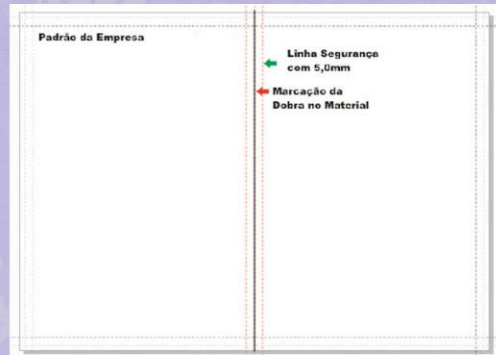


Como colocar BLEEDS no CORELDRAW NA CONFIGURAÇÃO DO LAYOUT DA PÁGINA



OU CRIAS QUIAS E MIRAS DE CORTE A 0,3MM DO LIMITE DO CARTÃO DE VISITA E DÁS-LHES O NOME DE BLEED.

Como colocar GUIAS DE DOBRAGEM no CorelDraw



SÃO LINHAS DE SEGURANÇA A 5 MM DA DOBRA

Como colocar GUIAS DE DOBRAGEM no CorelDraw



ACABAMENTOS COM CORTANTE SIMPLES

O TRABALHO PODE SER CORTADO DE DUAS FORMAS: COM GUILHOTINA (CORTANTE SIMPLES) OU COM CORTANTE ESPECIAL.



ACABAMENTOS (CANTOS ARREDONDADOS)



ACABAMENTOS COM CORTANTE ESPECIAL

QUANDO O TRABALHO APRESENTA UM CORTE FORA DO NORMAL, COM FORMAS COMPLICADAS, É NECESSÁRIO CRIAR UM MOLDE COM ESSE CORTE (=CORTANTE)

NOTA: É UM ACABAMENTO CARO!



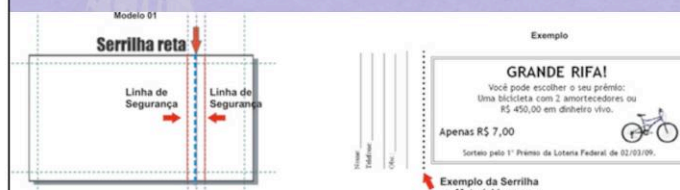
ACABAMENTOS COM CORTE A LASER

QUANDO O CORTANTE TRADICIONAL NÃO CONSEGUE RECORTAR DETERMINADA FORMA, OU PORQUE ESTÁ É MUITO PEQUENA OU TEM DORMENORES MUITO MINUCIOSOS, RECORREMOS AO CORTE A LASER.

NOTA: É UM ACABAMENTO MUITO CARO!



ACABAMENTOS (COM SERRILHA)



Exemplo da Serrilha no Material impresso

ACABAMENTOS COM FURO



SE A ÁREA DO FURO VARIAR, NÃO HAVERÁ PROBLEMAS POSTERIORES, COMO O CORTE DE INFORMAÇÕES E MUDANÇA DE POSIÇÃO.

Fazer o PROJETO GRÁFICO (maqueta não profissional)

O PROJETO GRÁFICO É UMA IMPRESSÃO NÃO PROFISSIONAL DO TRABALHO, UMA IMPRESSÃO CASEIRA.



É UMA FASE FUNDAMENTAL PARA A PRÉ-FINALIZAÇÃO DE LIVROS, REVISTAS, FOLDERS COM DOBRAS, OU CARTÕES DE VISTA EM QUE POSSA HAVER A NECESSIDADE VERIFICAR O TAMANHO, POSICIONAMENTO DAS DOBRAS E CORTES.

Fazer o PROJETO GRÁFICO

- 1- IMPRIME AS 2 FOLHAS (PARTE INTERNA E EXTERNA)
- 2- COLA AS 2 FOLHAS (COM AJUDA DE MESA DE LUZ, P.EX.)



Fazer o PROJETO GRÁFICO

- 3- CORTA PELAS GUIAS
- 4- FAZ AS DOBRAS, NO LOCAL DAS GUIAS DE DOBRAGEM.



Escola Secundária D. Maria II – Plano da Aula de Desenho e Comunicação Visual (Aula Observada 6ª)

MÓDULO 4- DESENHO DE REPRESENTAÇÃO

Projeto: Desenvolvimento de um Cartão de Visita

Turma: 3TAG (11º ano)

Data: 31 de janeiro de 2013

Lições: 67/68 (19/20 do módulo) , **Elaborado por: Joana Vieira**

<p>Resumo e Finalidade: Nesta aula o aluno irá concluir o desenho vetorial do seu cartão de visita, com recurso ao programa Adobe CorelDraw. Irá, ainda, iniciar a redação da memória descritiva do seu projeto, preenchendo a ficha que a professora elaborou para o efeito.</p>	<p>Temas e subtemas: 1. Projeto e objeto 1.1. Conceito de projeto 1.2. O projeto como sistema de relações transversais a várias áreas 1.2.1. O empreendedorismo no projeto artístico</p>
--	---

	Professor	Aluno	
<p>Objectivos – Pretende-se que o aluno:</p> <p>a)- Domínio das competências cognitivas e técnicas -Identifique as fases metodológicas do projeto artístico. - Desenvolva os conhecimentos da representação bidimensional - Desenvolva os conhecimentos de software de desenho vetorial (CorelDraw). - Construir um logótipo e/ou marca com objetivos pré-definidos</p> <p>b)- Domínio das competências procedimentais: - Aprenda novos conceitos; - Formule questões pertinentes;</p> <p>c)- Domínio das competências atitudinais: - Demonstre interesse pelos conteúdos</p>	Fase Inicial – (20 minutos)		<p>Materiais necessários:</p> <p>Sala de informática TIC2 (tem um computador para cada dois alunos)</p> <p>Folhas A3 cavalinho onde iniciaram os esboços, na aula anterior.</p> <p>Lápis e borracha</p> <p>Ficha destinada à redação da memória descritiva dos seus projetos.</p> <p>Nota: os alunos que não concluírem o desenho vetorial do cartão no final desta aula, terão o enviar por email, à professora, durante o fim de semana.</p>
	<p>- Verifica os alunos presentes; - Regista possíveis ausências e atrasos;</p> <p>- Explicita os trabalhos propostos para a aula- iniciar o desenho, em software vetorial, do cartão de visita- para dessa forma suscitar a atenção dos alunos;</p> <p>- A professora explica aos alunos que, como só há um computador para cada dois alunos, enquanto metade da turma continuar o desenho vetorial, a outra desenvolve a memória descritiva, em folha entregue pela professora. A meio da aula trocam de posições, para todos terem oportunidade de desenvolverem os seus cartões de visita em CorelDraw.</p>	<p>- Prestam atenção às explicações do professor acerca dos desenhos que irão realizar.</p> <p>- Prestam atenção à apresentação e às explicações da professora acerca dos trabalhos realizados e que irão realizar e colocam-se nos lugares devidos.</p>	

<p>leccionados; - Apresente uma atitude crítica perante o saber adquirido. - Desenvolva posturas e dinâmicas adequadas a uma eficaz integração no mundo profissional do design.</p>	<p>- Realiza uma retrospectiva do trabalho até agora realizado e relembra a data de entrega do cartão em Corel, enquadrando-o no projeto em curso;</p>		
<p>Conteúdos: 1. Projeto e objeto 1.1. Conceito de projeto 1.2. O projeto como sistema de relações transversais a várias áreas 1.2.1. O empreendedorismo no projeto artístico 1.3. Do projeto ao objeto 1.4. Metodologia do projeto 3. Projeto artístico 3.1. Fases de um projeto 3.3. Design gráfico</p> <p>Conceitos essenciais: Projeto; Metodologia Projetual; Objeto Artístico; Objeto de Design; Cartão de visita; Identidade pessoal e corporativa;</p> <p>Tópicos de Verificação: - Diálogo orientado entre aluno(s) / professor - Síntese oral; - Elaboração das atividades previstas.</p>	<p>Fase de Desenvolvimento – Realização de desenho vetorial (60 minutos)</p>		
	<p>- Explica aos alunos como desenhar e organizar as várias partes do cartão (frente, verso, aberto e fechado, se for o caso)</p> <p>- Entrega as fichas que contêm orientações para a redação da memória descritiva.</p> <p>- Acompanha e orienta os trabalhos, tanto da memória descritiva, como os desenhos vetoriais.</p>	<p>- Prestam atenção às explicações da professora</p> <p>- Resolvem as fichas, redigindo a memória descritiva do seu trabalho, contendo as ideias/elementos que desenvolveram até então.</p> <p>- Mostram o trabalho que estão a desenvolver, e prestam atenção às orientações da professora.</p>	
<p>Sumário: Conclusão da realização do desenho, em software vetorial, dos cartões de visita. Redação da memória descritiva.</p>	<p>Fase Final / Síntese – (10 minutos)</p>		
	<p>- Indica o que irão realizar na próxima aula;</p> <p>- Ordena a arrumação dos materiais, dando por terminada a aula.</p>	<p>- Tomam atenção às indicações da professora;</p> <p>- Arrumam os materiais quando o professor der por terminada a aula.</p>	

Ficha- Memória Descritiva do Projeto

Curso Profissional de Técnico de Artes Gráficas Ano: 11º Turma: 3TAG Disciplina:
Desenho e Comunicação Visual (DCV)
Módulo de aplicação da Unidade Didática:
Módulo 4- Desenho de Representação

Nome Aluno: _____ N° _____ Data ____/____/____

Esta ficha contém orientações para a redação da **memória descritiva do teu projeto do Cartão de Visita**. Completa-a:

1) **Atividade Profissional promovida no cartão:** _____

2) **Nome da Empresa:** _____

3) **Serviços que promoves:** _____

4) **Dimensões** do teu cartão de visita (se o teu cartão tem uma forma irregular inscreve-o num retângulo e mede o seu comprimento e largura), **em milímetros**.

Aberto: _____

Fechado (se aplicável): _____

5) Caso o teu cartão fosse para uma gráfica, neste momento, que **cortante** escolherias? Justifica.

6) Escreve um texto que justifique as opções que tomaste, na realização do cartão de visita, em termos de **imagens, cores, fonte(s) tipográficas, modo de manuseamento do cartão** (de abrir, simples, ou outro), **logótipo, símbolo** (caso exista). Nota: **Utiliza o verso da folha** para justificar as tuas opções. Será valorizada uma justificação com pequenos esboços que ajudem a identificar os elementos a que te referes.

MÓDULO 4- DESENHO DE REPRESENTAÇÃO

Projeto: Desenvolvimento de um Cartão de Visita

Turma: 3TAG (11º ano)

Data: 5 de fevereiro de 2013

Lições: 69/70 (21/22 do módulo 4)

Elaborado por: Joana Vieira

<p>Resumo e Finalidade: Nesta aula o aluno irá concluir o desenho vetorial do seu cartão de visita, com recurso ao programa Adobe CorelDraw. Irão ter a oportunidade também, de desenvolver a maquete do seu cartão de visita, com recurso a impressões/ fotocópias simples. No final da aula irá ser feita a ponte com o tema do Portfólio Pessoal Virtual, que irão desenvolver nas próximas aulas, cujo link constará nos cartões de visita.</p>	<p>Temas e subtemas: 1. Projeto e objeto 1.1. Conceito de projeto 1.2. O projeto como sistema de relações transversais a várias áreas 1.2.1. O empreendedorismo no projeto artístico 1.3. Do projeto ao objeto</p>
--	---

Objetivos – Pretende-se que o aluno:	Professor	Aluno	Materiais necessários:
<p>a)- Domínio das competências cognitivas e técnicas -Identifique as fases metodológicas do projeto artístico (desenho vetorial e maquetização). - Desenvolva os conhecimentos da representação bidimensional</p> <p>b)- Domínio das competências procedimentais: - Aprenda novos conceitos; - Formule questões pertinentes; - Realizar diferentes trabalhos, utilizando conhecimentos adquiridos em áreas afins.</p> <p>c)- Domínio das competências atitudinais: - Demonstre interesse pelos conteúdos leccionados; - Apresente uma atitude crítica perante o saber adquirido. - Desenvolva posturas e dinâmicas adequadas a uma eficaz integração no mundo profissional do design.</p>	Fase Inicial – (20 minutos)		<p>Sala de informática TIC6 (tem um computador para cada dois alunos)</p> <p>Folhas A3 cavalinho onde desenvolveram os esboços.</p> <p>Lápis e borracha</p> <p>Impressões frente e verso dos cartões de visita de cada aluno (através de impressora caseira, não numa gráfica).</p> <p>Cartolina/ Papel cavalinho Cola Tesouras Base de corte X-ato</p> <p>Nota: Na Fase de desenvolvimento, a correção final do desenho vetorial só ocorrerá para os alunos que, na sequência do envio da versão final durante o fim de semana, contém ainda erros graves que impossibilitem a comunicação efetiva do cartão de visita.</p>
	<p>- Verifica os alunos presentes; - Regista possíveis ausências e atrasos;</p> <p>- Explicita os trabalhos propostos para a aula, que consistem na conclusão dos desenhos em software vetorial, do cartão de visita, e da realização da maquete do cartão (através de uma impressão normal)</p> <p>- Realiza uma retrospectiva do trabalho até agora realizado, enquadrando-o no projeto em curso;</p> <p>- Apresenta à turma uma avaliação intermédia dos desenhos vetoriais dos alunos. Relembra os critérios de avaliação.</p>	<p>- Prestam atenção às explicações do professor acerca dos trabalhos que irão realizar.</p> <p>- Prestam atenção à apresentação e às explicações da professora acerca dos trabalhos realizados e que irão realizar e colocam-se nos lugares devidos.</p> <p>- Os alunos tomam conhecimento da sua classificação neste momento do projeto, e dos critérios de avaliação.</p>	
<p>Conteúdos: 1. Projeto e objeto 1.1. Conceito de projeto 1.2. O projeto como sistema de relações</p>	Fase de Desenvolvimento- Correção final do desenho vetorial / Realização da maquete (60 minutos)		

<p>transversais a várias áreas 1.2.1. O empreendedorismo no projeto artístico 1.3. Do projeto ao objeto 1.4. Metodologia do projeto 3. Projeto artístico 3.1. Fases de um projeto 3.3. Design gráfico</p> <p>Conceitos essenciais: Projeto; Metodologia Projetual; Objeto Artístico; Objeto de Design; Cartão de visita; Identidade pessoal e corporativa; Maqueta/ Projeto gráfico.</p> <p>Tópicos de Verificação: - Diálogo orientado entre aluno(s) / professor - Síntese oral; - Elaboração das atividades previstas.</p>	<p>- Acompanha e orienta os trabalhos, tanto na conclusão dos desenhos vetoriais, como na realização da maqueta. Como não há computadores para todos os alunos, enquanto metade da turma está nos computadores, a concluir os trabalhos, a outra metade realiza a maquete. A meio da aula trocam de posição.</p> <p>- Responde às questões e dúvidas possivelmente colocadas pelos alunos;</p>	<p>- Apresentam os desenhos vetoriais e constroem a maqueta do cartão de visita.</p> <p>- Esclarecem dúvidas;</p>	<p>Por este motivo será dado um tempo a esses alunos para correção dos trabalhos durante a aula, sem prejuízo de realizarem as maquetas, tal como os colegas.</p>
<p>Sumário:</p> <p>Conclusão do desenvolvimento dos cartões de visita e realização da maqueta dos mesmos.</p>	<p>Fase Final/ Síntese (10 minutos)</p>		
	<p>- Indica o que irão realizar na próxima aula;</p> <p>- Ordena a arrumação dos materiais, dando por terminada a aula.</p>	<p>- Tomam atenção às indicações da professora;</p> <p>- Arrumam os materiais quando o professor der por terminada a aula.</p>	

Turma: 3TAG (11º ano)

Data: 7 de fevereiro de 2013

Lições: 71/72 (23/24 do módulo 4)

Elaborado por: Joana Vieira

<p>Resumo e Finalidade: Nesta aula o aluno irá realizar o portfólio pessoal/ profissional virtual, da atividade profissional que selecionou e para a qual realizou o cartão de visita. Pretendemos sensibilizar os alunos para capacidade de empreenderem e divulgarem os seus projetos pessoais/ profissionais.</p>	<p>Temas e subtemas: 1. Projeto e objeto 1.1. Conceito de projeto 1.2. O projeto como sistema de relações transversais a várias áreas 1.2.1. O empreendedorismo no projeto artístico</p>
---	---

	Professor	Alunos	
<p>Objectivos – Pretende-se que o aluno: a)- Domínio das competências cognitivas e técnicas - Identifique as fases metodológicas do projeto artístico. - Entenda a importância do portfólio profissional nas áreas artísticas. - Exponha os seus trabalhos numa página da internet (site, anúncio em rede social, blog).</p> <p>b)- Domínio das competências procedimentais: - Aprenda novos conceitos. - Formule questões pertinentes;</p> <p>c)- Domínio das competências atitudinais: - Demonstre interesse pela divulgação dos seus projetos; - Apresente uma atitude crítica perante o saber adquirido. - Desenvolva posturas e dinâmicas adequadas a uma eficaz integração no mundo profissional do design.</p>	Fase Inicial – (15 minutos)		<p>Materiais necessários: Sala de TIC 2 (tem um computador para cada dois alunos) Projetor multimédia Pequena explicação, com recurso à internet, sobre como criar um anúncio/ portfólio profissional.</p> <p>Material adicional: A professora terá disponíveis a “memória descritiva do projeto do seu cartão de visita” e a “Ficha de trabalho sobre atividade profissional”, realizadas em aulas anteriores, para ajudar os alunos no preenchimento dos seus anúncios/ portfólios online.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Verifica os alunos presentes; - Regista possíveis ausências e atrasos; - Prepara o videoprojetor e o computador. - Explicita os trabalhos propostos para a aula, que consistem elaboração de um portfólio pessoal virtual; - Realiza uma retrospectiva do trabalho até agora realizado, enquadrando-o no projeto em curso; 	<ul style="list-style-type: none"> - Prestam atenção às explicações do professor acerca dos desenhos que irão realizar. 	
<p>Conteúdos: 1. Projeto e objeto 1.1. Conceito de projeto 1.2. O projeto como sistema de relações transversais a várias áreas</p>	Fase de Desenvolvimento – Realização de Portfólio Pessoal Virtual (45 minutos)		
	<ul style="list-style-type: none"> - A professora dá uma lista de sites onde 		

<p>1.2.1. O empreendedorismo no projeto artístico 1.3. Do projeto ao objeto 1.4. Metodologia do projeto 2. Representação expressiva de formas no espaço 2.1. O desenho no portfólio profissional 3. Projeto artístico 3.2. Design gráfico</p> <p>Conceitos essenciais: Projeto; Metodologia Projetual; Objeto Artístico; Objeto de Design; Cartão de visita; Identidade pessoal e corporativa; Portfólio pessoal/ profissional.</p> <p>Tópicos de Verificação: - Diálogo orientado entre aluno(s) / professor - Síntese oral; - Elaboração das atividades previstas.</p> <p>Sumário: Criação de Portfólio Pessoal/ Profissional virtual: recolha de imagens relacionadas com a atividade profissional e colocação de informações sobre a empresa.</p>	<p>podem criar o seu portfólio pessoal /profissional virtual (anúncios no facebook, deviantart, kaweek, issue), destacando que o importante é que seja um site que usem com frequência, para desta forma divulgarem os seus projetos pessoais/ profissionais.</p> <p>- Explicita quais os elementos a colocar no portfólio da empresa (imagens relacionadas com o tema), e onde os procurar.</p> <p>- Acompanha e orienta os trabalhos dos alunos.</p> <p>- Responde às questões e dúvidas possivelmente colocadas pelos alunos;</p>	<p>- Presta atenção às orientações da professora.</p> <p>- Recolhe imagens sobre a sua atividade profissional (empresa), com intuito de promover o seu serviço.\</p> <p>- Tira dúvidas sobre o tema.</p>	
	<p>Fase Final/ Síntese (10 minutos)</p>		
	<p>- Indica o que irão realizar na próxima aula;</p> <p>- Ordena a arrumação dos materiais, dando por terminada a aula.</p>	<p>- Tomam atenção às indicações da professora;</p> <p>- Arrumam os materiais quando o professor der por terminada a aula.</p>	

Escola Secundária D. Maria II – Plano da Aula de Desenho e Comunicação Visual (Aula Observada 9ª)
MÓDULO 4- DESENHO DE REPRESENTAÇÃO
Projeto: Desenvolvimento de um Cartão de Visita de Empresa e de um Portfólio Pessoal/ Profissional

Turma: 3TAG (11º ano)

Data: 14 de fevereiro de 2013

Lições: 73/74 (25/26 do módulo 4)

Elaborado por: Joana Vieira

<p>Resumo e Finalidade: Nesta aula o aluno irá entender a finalidade do desenho no seu portfólio pessoal/ profissional. Irá iniciar um auto-retrato, com recurso a uma fotografia sua impressa, com a expressão e posição que o aluno definiu e com a qual se identifica (valorizando a sua individualidade). Pretendemos sensibilizar os alunos para a capacidade do desenho valorizar o seu portfólio profissional. O aluno contará com exemplos de desenhos de auto-retrato, de desenhos em aguarela e desenhos presentes em portfólios pessoais/ profissionais.</p>	<p>Temas e subtemas: 1. Projeto e objeto 1.1. Conceito de projeto 1.2. O projeto como sistema de relações transversais a várias áreas 1.2.1. O empreendedorismo no projeto artístico 2. Representação expressiva das formas no espaço 2.1. O desenho no Portfólio pessoal / profissional 3. Projeto artístico 3.1 Desenho 3.1.1. Auto-retrato</p>
---	---

Objectivos – Pretende-se que o aluno:	Professor	Alunos	Materiais necessários:
<p>a)- Domínio das competências cognitivas e técnicas -Identifique as fases metodológicas do projeto artístico. - Desenvolva os conhecimentos da representação bidimensional - Entenda a importância do portfólio profissional nas áreas artísticas. - Experimente o desenho de auto-retrato.</p> <p>b)- Domínio das competências procedimentais: - Aprenda novos conceitos relacionados com o desenho; - Formule questões pertinentes;</p> <p>c)- Domínio das competências atitudinais: - Demonstre interesse pelos conteúdos leccionados (auto-retrato e portfólio); - Apresente uma atitude crítica perante o saber adquirido. - Desenvolva posturas e dinâmicas adequadas a uma eficaz integração no mundo profissional do design.</p>	Fase Inicial – (15 minutos)		<p>Sala de Desenho DES 2</p> <p>1 Folha de papel para aguarela, formato A3 (gramagem: 300g/m²).</p> <p>Lápis 2B/4B/6B Borracha Caneta estilográfica (opcional) Régua</p> <p>Aguarelas (serão indicadas pela professora; prevemos que os alunos apenas comecem a sua aplicação no desenho na aula seguinte)</p> <p>Projector multimédia</p> <p>Apresentação multimédia em powerpoint, realizada pela professora.</p> <p>Impressões a preto e branco dos retratos dos alunos (rostos).</p>
	<p>- Verifica os alunos presentes; - Regista possíveis ausências e atrasos; - Prepara o videoprojetor e o computador.</p> <p>- Explicita os trabalhos propostos para a aula, que consistem numa apresentação multimédia que os ajudará no desenho do seu auto-retrato;</p> <p>- Realiza uma retrospectiva do trabalho até agora realizado, enquadrando-o no projeto em curso;</p>	<p>- Prestam atenção às explicações do professor acerca da apresentação multimédia e dos desenhos que irão realizar.</p>	

<p>Conteúdos:</p> <p>1. Projeto e objeto</p> <p>1.1. Conceito de projeto</p> <p>1.2. O projeto como sistema de relações transversais a várias áreas</p> <p>1.2.1. O empreendedorismo no projeto artístico</p> <p>1.3. Do projeto ao objeto</p> <p>1.4. Metodologia do projeto</p> <p>2. Representação expressiva de formas no espaço</p> <p>2.1. O desenho no portfólio profissional</p> <p>3. Projeto artístico</p> <p>3.1. Desenho</p> <p>3.1.1. Auto-retrato</p> <p>Conceitos essenciais:</p> <p>Projeto; Metodologia Projetual; Objeto Artístico; Objeto de Design; Cartão de visita; Identidade pessoal e corporativa; Desenho; Auto-retrato; Auto-representação; Portfólio pessoal/ profissional; Aquarela.</p> <p>Tópicos de Verificação:</p> <p>- Diálogo orientado entre aluno(s) / professor</p> <p>- Síntese oral;</p> <p>- Elaboração das atividades previstas.</p>	<p>Fase de Desenvolvimento – Apresentação multimédia (25 minutos)</p>		
	<p>- Apresentação multimédia sobre o tema “O desenho de auto-retrato no portfólio”.</p> <p>- Questiona os alunos sobre o seu conhecimento/ opinião sobre o tema no decorrer da apresentação multimédia.</p>	<p>- Prestam atenção à apresentação multimédia.</p> <p>- Participam na aula, respondendo às questões do professor.</p>	
	<p>Fase de Desenvolvimento – Realização de desenhos de auto-retrato (40 minutos)</p>		<p>Material adicional:</p> <p>Poderá ser disponibilizada a apresentação multimédia, por e-mail, aos alunos.</p>
	<p>- Acompanha e orienta os trabalhos, nos aspetos de desenho: enquadramento da folha, medição das distâncias entre os elementos visuais, traço e expressão, como pintar a aquarela, fazer aguadas e selecionar cores.</p> <p>- Responde às questões e dúvidas possivelmente colocadas pelos alunos;</p>	<p>- Começam a elaborar os auto-retratos, começando por um esboço inicial, com recurso a lápis mole (2B/4B/6B).</p> <p>- Esclarecem dúvidas que vão surgindo;</p>	
<p>Sumário:</p> <p>Introdução à realização de um desenho de auto-retrato para colocar no seu Portfólio Pessoal/ Profissional.</p>	<p>Fase Final/ Síntese (10 minutos)</p>		
	<p>- Indica o que irão realizar na próxima aula;</p> <p>- Ordena a arrumação dos materiais, dando por terminada a aula.</p>	<p>- Tomam atenção às indicações da professora;</p> <p>- Arrumam os materiais quando o professor der por terminada a aula.</p>	

o Auto-retrato no portfólio

"Toda a obra de um homem, seja em literatura, música, pintura, arquitectura ou em qualquer outra coisa, é sempre um auto-retrato; e quanto mais ele se tentar esconder, mais o seu carácter se revelará, contra a sua vontade."

Samuel Butler, poeta

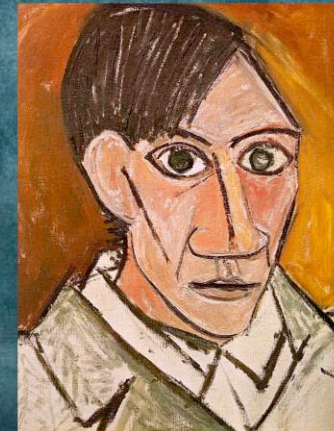
ÍNDICE:

- 1 EXEMPLOS DE AUTO-RETRATOS
- 2 O DESENHO DE AUTO-RETRATO NO PORTFÓLIO
- 3 VANTAGENS DO USO DE PORTFÓLIO VIRTUAL
- 4 EXERCÍCIO: DESENHO DE AUTO-RETRATO PARA O PORTFÓLIO

1

EXEMPLOS DE AUTO- -RETRATOS

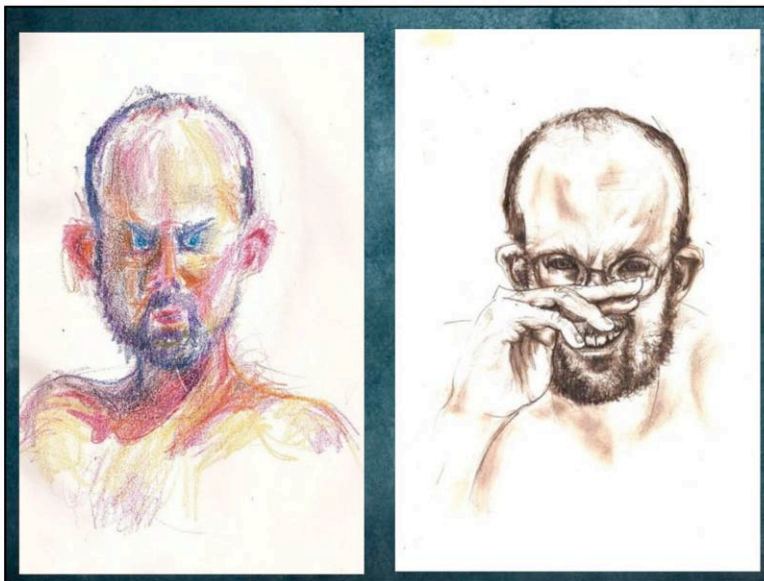
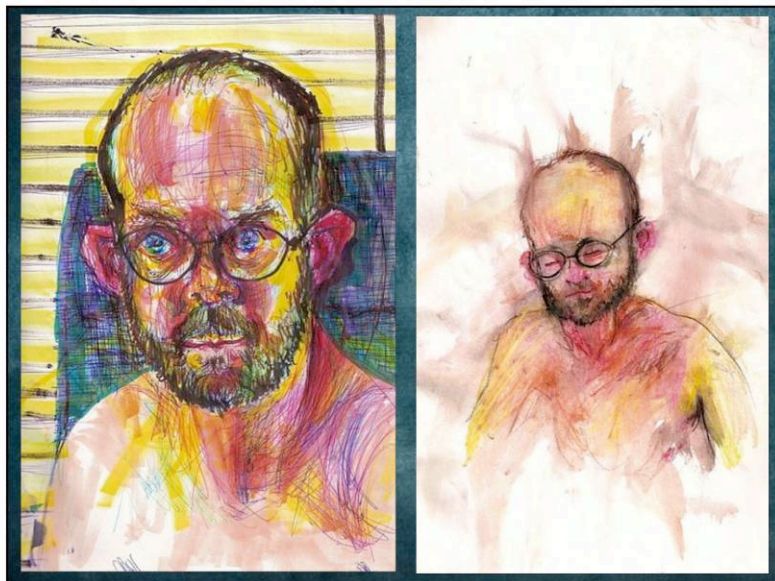
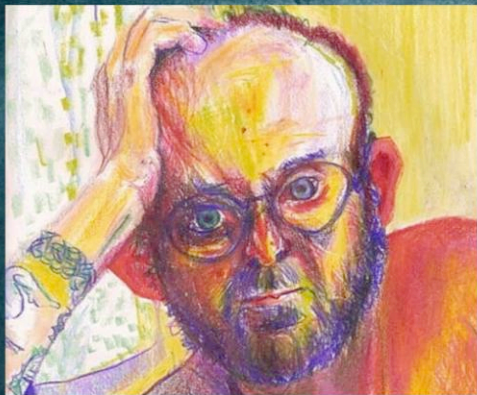
PICASSO

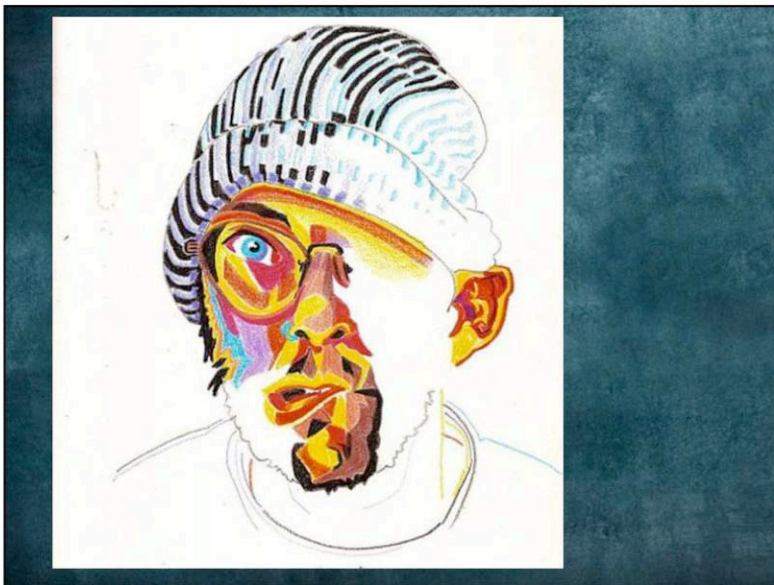


VAN GOGH fez auto-retratos como método de introspeção, para conseguir dinheiro e melhorar as suas habilidades como pintor.

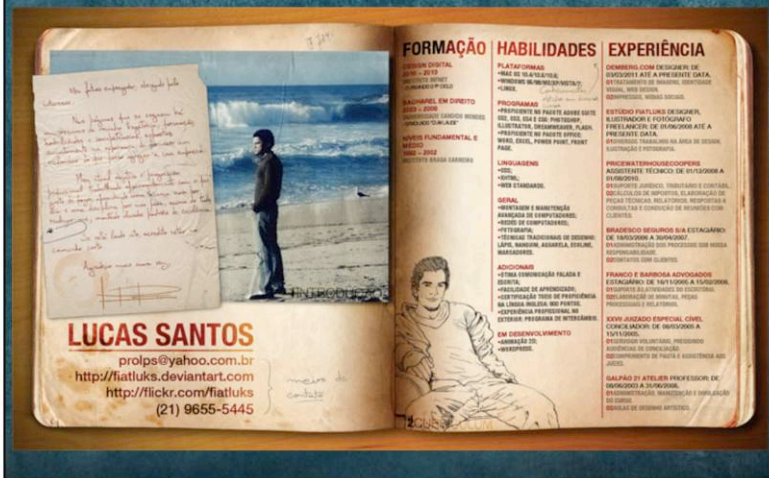


**BRYAN LEWIS
EM DIFERENTES MOMENTOS**





- É UM ELEMENTO IDENTIFICADOR, À SEMELHANÇA DE UMA FOTOGRAFIA



- AO MESMO TEMPO QUE DEMONSTRA AS COMPETÊNCIAS ARTÍSTICAS DO AUTOR





II

ESTABELECEER CONTACTOS PROFISSIONAIS

- Clientes
- Outros profissionais




III


RETORNO ECONÓMICO SEM GRANDE INVESTIMENTO

4

EXERCÍCIO: DESENHO DE AUTO-RETRATO PARA O PORTFÓLIO



CONDICIONANTES:



- 1 - TERÁ DE TER TRAÇOS SUFICIENTES PARA TE RECONHECEREM (FAZ 1º UM ESBOÇO A LÁPIS DE GRAFITE)
- 2 - TERÁ DE TER UM REGISTO PESSOAL COM QUE TU TE IDENTIFIQUES
- 3- TERÁ DE TER PELO MENOS UMA ÁREA DE DESENHO/MANCHA A AGUARELA.

ORIENTAÇÕES

DELIMITA A ÁREA QUE VAS DESENHAR, NA FOTOGRAFIA

DESENHA ALGUMAS LINHAS ORIENTADORAS (GRELHA)

ESBOÇA O CONTO RNO DO TEU ROSTO E DO CABELO, NA FOLHA DE DESENHO

E LOCALIZA OS ELEMENTOS (OLHOS, NARIZ, BOCA, ETC)

CRIA O TEU PRÓPRIO TRAÇO/REGISTO, SABENDO QUE DEPOIS VAS PINTAR A AGUARELA

SURPREENDE, COM RECURSO A TUA CRIATIVIDADE!

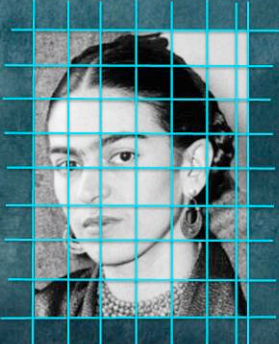
I

DELIMITA A ÁREA QUE VAS DESENHAR, NA FOTOGRAFIA



II

DESENHA ALGUMAS LINHAS ORIENTADORAS SOBRE A FOTOGRAFIA (GRELHA QUADRICULADA)




NÃO PRECISAS DE USAR RÉGUA

III

ESBOÇA O CONTO RNO DO TEU ROSTO E DO CABELO, NA FOLHA DE DESENHO

LOCALIZA OS ELEMENTOS (OLHOS, NARIZ, BOCA, ETC)



**CRIA O TEU PRÓPRIO TRAÇO/
REGISTO, SABENDO QUE
DEPOIS VAIS PINTAR
A AGUARELA**

IV



USA A TUA CRIATIVIDADE!!!

V



BOM TRABALHO!!



Turma: 3TAG (11º ano)

Data: 19 de fevereiro de 2013

Lições: 75/76 (27/28 do módulo 4)

Elaborado por: Joana Vieira

<p>Resumo e Finalidade: Nesta aula o aluno irá dar continuidade o auto-retrato que começou na aula anterior.</p>	<p>Temas e subtemas: 1. Projeto e objeto 1.1. Conceito de projeto 1.2. O projeto como sistema de relações transversais a várias áreas 1.2.1. O empreendedorismo no projeto artístico 2. Representação expressiva das formas no espaço 2.1. O desenho no Portfólio pessoal / profissional 3. Projeto artístico 3.1 Desenho 3.1.1. Auto-retrato</p>
---	--

	Professor	Alunos	
<p>Objectivos – Pretende-se que o aluno: a)- Domínio das competências cognitivas e técnicas -Identifique as fases metodológicas do projeto artístico. - Desenvolva os conhecimentos da representação bidimensional - Experimente o desenho de auto-retrato.</p> <p>b)- Domínio das competências procedimentais: - Aprenda novos conceitos relacionados com o desenho; - Formule questões pertinentes;</p> <p>c)- Domínio das competências atitudinais: - Demonstre interesse pelos conteúdos leccionados (auto-retrato e portfólio); - Apresente uma atitude crítica perante o saber adquirido. - Desenvolva posturas e dinâmicas adequadas a uma eficaz integração no mundo profissional do design.</p>	<p>Fase Inicial – (15 minutos)</p>		<p>Materiais necessários: Sala de Desenho DES 2 1 Folha de papel para aguarela, formato A3 (gramagem: 300g/m²). Lápis 2B/4B/6B Borracha Caneta estilográfica (opcional) Aguarelas. Impressões a preto e branco dos retratos dos alunos (rostos)</p>
	<p>- Verifica os alunos presentes; - Regista possíveis ausências e atrasos;</p> <p>- Explicita os trabalhos propostos para a aula, que consistem na continuação do desenho de auto-retrato;</p> <p>- Realiza uma retrospectiva do trabalho até agora realizado, enquadrando-o no projeto em curso;</p>	<p>- Prestam atenção às explicações do professor acerca dos desenhos que irão realizar.</p>	
<p>Conteúdos: 1. Projeto e objeto</p>	<p>Fase de Desenvolvimento – Realização de desenhos de auto-retrato e Início da pintura a aguarela</p>		

<p>1.1. Conceito de projeto 1.2. O projeto como sistema de relações transversais a várias áreas 1.2.1. O empreendedorismo no projeto artístico 1.3. Do projeto ao objeto 1.4. Metodologia do projeto 2. Representação expressiva de formas no espaço 2.1. O desenho no portfólio profissional 3. Projeto artístico 3.1. Desenho 3.1.1. Auto-retrato</p> <p>Conceitos essenciais: Projeto; Metodologia Projetual; Objeto Artístico; Objeto de Design; Cartão de visita; Identidade pessoal e corporativa; Desenho; Auto-retrato; Auto-representação; Portfólio pessoal/ profissional; Aquarela.</p> <p>Tópicos de Verificação: - Diálogo orientado entre aluno(s) / professor - Síntese oral; - Elaboração das atividades previstas.</p> <p>Sumário: Continuação do desenho de auto-retrato para colocar no seu Portfólio Pessoal/ Profissional. Início da pintura a aquarela do mesmo.</p>	(65 minutos)		
	<p>- Acompanha e orienta os trabalhos, nos aspetos de desenho: enquadramento da folha, medição das distâncias entre os elementos visuais, traço e expressão, como pintar a aquarela, fazer aguadas e selecionar cores.</p> <p>- Responde às questões e dúvidas possivelmente colocadas pelos alunos;</p>	<p>- Continuam os desenhos de auto-retrato, ora completando os esboços a lápis, ora iniciando algumas experiências a aquarela.</p> <p>- Esclarecem dúvidas que vão surgindo;</p>	
	Fase Final/ Síntese (10 minutos)		
	<p>- Indica o que irão realizar na próxima aula;</p> <p>- Ordena a arrumação dos materiais, dando por terminada a aula.</p>	<p>- Tomam atenção às indicações da professora;</p> <p>- Arrumam os materiais quando o professor der por terminada a aula.</p>	

Turma: 3TAG (11º ano)

Data: 21 de fevereiro de 2013

Lições: 77/78 (29/30 do módulo 4)

Elaborado por: Joana Vieira

<p>Resumo e Finalidade: Nesta aula o aluno irá dar concluir o auto-retrato.</p>	<p>Temas e subtemas: 1. Projeto e objeto 1.1. Conceito de projeto 1.2. O projeto como sistema de relações transversais a várias áreas 1.2.1. O empreendedorismo no projeto artístico 2. Representação expressiva das formas no espaço 2.1. O desenho no Portfólio pessoal / profissional 3. Projeto artístico 3.1 Desenho 3.1.1. Auto-retrato</p>
--	---

	Professor	Alunos	
<p>Objectivos – Pretende-se que o aluno: a)- Domínio das competências cognitivas e técnicas -Identifique as fases metodológicas do projeto artístico. - Desenvolva os conhecimentos da representação bidimensional - Experimente o desenho de auto-retrato.</p> <p>b)- Domínio das competências procedimentais: - Aprenda novos conceitos relacionados com o desenho; - Formule questões pertinentes;</p> <p>c)- Domínio das competências atitudinais: - Demonstre interesse pelos conteúdos leccionados (auto-retrato e portfólio); - Apresente uma atitude crítica perante o saber adquirido. - Desenvolva posturas e dinâmicas adequadas a uma eficaz integração no mundo profissional do design.</p>	<p>Fase Inicial – (15 minutos)</p>		<p>Materiais necessários: Sala de Desenho DES 2 1 Folha de papel para aguarela, formato A3 (gramagem: 300g/m²). Lápis 2B/4B/6B Borracha Caneta estilográfica (opcional) Aguarelas. Impressões a preto e branco dos retratos dos alunos (rostos)</p>
	<p>- Verifica os alunos presentes; - Regista possíveis ausências e atrasos;</p> <p>- Explicita os trabalhos propostos para a aula, que consistem na conclusão do desenho de auto-retrato;</p> <p>- Realiza uma retrospectiva do trabalho até agora realizado, enquadrando-o no projeto em curso;</p>	<p>- Prestam atenção às explicações do professor acerca dos desenhos e pinturas a aguarela.</p> <p>- Entendem em que momento do projeto se encontram.</p>	
<p>Conteúdos: 1. Projeto e objeto 1.1. Conceito de projeto</p>	<p>Fase de Desenvolvimento – Continuação da pintura a aguarela (65 minutos)</p>		

<p>1.2. O projeto como sistema de relações transversais a várias áreas 1.2.1. O empreendedorismo no projeto artístico 1.3. Do projeto ao objeto 1.4. Metodologia do projeto 2. Representação expressiva de formas no espaço 2.1. O desenho no portfólio profissional 3. Projeto artístico 3.1. Desenho 3.1.1. Auto-retrato</p>	<p>- Acompanha e orienta os trabalhos, nos aspetos do desenho e pintura a aguarela. - Responde às questões e dúvidas possivelmente colocadas pelos alunos;</p>	<p>- Continuam os desenho de auto-retrato, ora completando os esboços a lápis, ora iniciando algumas experiências a aguarela. - Esclarecem dúvidas que vão surgindo;</p>	
<p>2.1. O desenho no portfólio profissional 3. Projeto artístico 3.1. Desenho 3.1.1. Auto-retrato</p> <p>Conceitos essenciais: Projeto; Metodologia Projetual; Objeto Artístico; Objeto de Design; Cartão de visita; Identidade pessoal e corporativa; Desenho; Auto-retrato; Auto-representação; Portfólio pessoal/ profissional; Aguarela.</p> <p>Tópicos de Verificação: - Diálogo orientado entre aluno(s) / professor - Síntese oral; - Elaboração das atividades previstas.</p> <p>Sumário: Conclusão do desenho de auto-retrato a aguarela para colocar no seu Portfólio Pessoal/ Profissional.</p>	<p>Fase Final/ Síntese (10 minutos)</p> <p>- Indica o que irão realizar na próxima aula; - Ordena a arrumação dos materiais, dando por terminada a aula.</p>	<p>- Tomam atenção às indicações da professora; - Arrumam os materiais quando o professor der por terminada a aula.</p>	

Turma: 3TAG (11º ano)

Data: 28 de fevereiro de 2013

Lições: 79/80 (31/32 do módulo 4)

Elaborado por: Joana Vieira

<p>Resumo e Finalidade: Nesta aula o aluno irá dar concluir o auto-retrato.</p>	<p>Temas e subtemas: 1. Projeto e objeto 1.1. Conceito de projeto 1.2. O projeto como sistema de relações transversais a várias áreas 1.2.1. O empreendedorismo no projeto artístico 2. Representação expressiva das formas no espaço 2.1. O desenho no Portfólio pessoal / profissional 3. Projeto artístico 3.1 Desenho 3.1.1. Auto-retrato</p>
--	---

	Professor	Alunos	
<p>Objectivos – Pretende-se que o aluno: a)- Domínio das competências cognitivas e técnicas -Identifique as fases metodológicas do projeto artístico. - Desenvolva os conhecimentos da representação bidimensional - Experimente o desenho de auto-retrato em aguarela.</p> <p>b)- Domínio das competências procedimentais: - Aprenda novos conceitos relacionados com o desenho; - Formule questões pertinentes;</p> <p>c)- Domínio das competências atitudinais: - Demonstre interesse pelos conteúdos leccionados (auto-retrato e portfólio); - Apresente uma atitude crítica perante o saber adquirido. - Desenvolva posturas e dinâmicas adequadas a uma eficaz integração no mundo profissional do design.</p>	<p>Fase Inicial – (15 minutos)</p>		<p>Materiais necessários: Sala de Desenho 1 Folha de papel para aguarela, formato A3 (gramagem: 300g/m²). Lápis 2B/4B/6B Borracha Caneta estilográfica (opcional) Aguarelas Impressões a preto e branco dos retratos dos alunos (rostos) Powerpoint com proposta de montagem dos autorretratos em t-shirts, para a expor na Semana da Escola</p>
	<p>Conteúdos: 1. Projeto e objeto</p>	<p>Fase de Desenvolvimento – Continuação da pintura a aguarela (65 minutos)</p>	

<p>1.1. Conceito de projeto 1.2. O projeto como sistema de relações transversais a várias áreas 1.2.1. O empreendedorismo no projeto artístico 1.3. Do projeto ao objeto 1.4. Metodologia do projeto 2. Representação expressiva de formas no espaço 2.1. O desenho no portfólio profissional 3. Projeto artístico 3.1. Desenho 3.1.1. Auto-retrato</p>	<p>- Acompanha e orienta os trabalhos, nos aspetos do desenho e pintura a aguarela. - Responde às questões e dúvidas possivelmente colocadas pelos alunos;</p>	<p>- Concluem os desenhos de auto-retrato, ora completando os esboços a lápis, ora iniciando algumas experiências a aguarela. - Esclarecem dúvidas que vão surgindo;</p>	
<p>Conceitos essenciais: Projeto; Metodologia Projetual; Objeto Artístico; Objeto de Design; Cartão de visita; Identidade pessoal e corporativa; Desenho; Auto-retrato; Auto-representação; Portfólio pessoal/ profissional; Aguarela.</p> <p>Tópicos de Verificação: - Diálogo orientado entre aluno(s) / professor - Síntese oral; - Elaboração das atividades previstas.</p> <p>Sumário: Conclusão do desenho de auto-retrato a aguarela para colocar no seu Portfólio Pessoal/ Profissional.</p>	<p>Fase Final/ Síntese (10 minutos)</p> <p>- Indica o que irão realizar na próxima aula; - Ordena a arrumação dos materiais, dando por terminada a aula.</p>	<p>- Tomam atenção às indicações da professora; - Arrumam os materiais quando o professor der por terminada a aula.</p>	

EXPOSIÇÃO:
EU VISTO A MINHA PRÓPRIA CAMISOLA!
(CONSTRUO O MEU PRÓPRIO FUTURO)



Auto-retrato a aguarela
(Folha A3)



Informações
(Folha A3/A4)

Turma: 3TAG (11º ano)

Data: 5 de março de 2013

Lições: 83/84 (35/36 do módulo 4)

Elaborado por: Joana Vieira

<p>Resumo e Finalidade: Nesta aula o aluno os alunos que não concluíram o exercício de auto-retrato irão concluí-lo. O pequeno grupo de alunos que já concluiu o exercício irá trabalhar no rótulo (verso da camisola) para a exposição do seu trabalho de auto-retrato/portfólio no âmbito do Projeto “Visto a minha própria camisola! (Construo o meu futuro!)”, que será apresentado na Semana da Escola. Haverá ainda um momento da aula dedicado ao preenchimento de um pequeno questionário de caracterização da turma.</p>	<p>Temas e subtemas: 1. Projeto e objeto 1.1. Conceito de projeto 1.2. O projeto como sistema de relações transversais a várias áreas 1.2.1. O empreendedorismo no projeto artístico 2. Representação expressiva das formas no espaço 2.1. O desenho no Portfólio pessoal / profissional 3. Projeto artístico 3.1 Desenho 3.1.1. Auto-retrato</p>
--	--

	Professor	Alunos	
<p>Objectivos – Pretende-se que o aluno: a)- Domínio das competências cognitivas e técnicas - Desenvolva a capacidade de escrita e de comunicação de ideias (rótulo e questionário). - Identifique as fases metodológicas do projeto artístico. - Desenvolva os conhecimentos da representação bidimensional - Experimente o desenho de auto-retrato em aquarela.</p> <p>b)- Domínio das competências procedimentais: - Aprenda novos conceitos relacionados com o desenho; - Formule questões pertinentes;</p> <p>c)- Domínio das competências atitudinais: - Demonstre interesse pelos conteúdos leccionados (auto-retrato e portfólio); - Apresente uma atitude crítica perante o saber adquirido. - Desenvolva posturas e dinâmicas adequadas a uma eficaz integração no mundo profissional do design.</p>	Fase Inicial – (15 minutos)		<p>Materiais necessários: Sala de Desenho Auto-retratos em aquarela. Aquarelas Lápis 2B. Folhas A4 para os rótulos/ verso das camisolas. Camisolas trazidas pelos alunos, para suporte da Exposição dos seus trabalhos para a Semana da Escola.</p>
	<p>- Verifica os alunos presentes; - Regista possíveis ausências e atrasos;</p> <p>- Recolhe as camisolas que ficaram de trazer para serem utilizadas na Exposição dos seus trabalhos de auto-retrato/portfólio, para a Semana da Escola. Regista quem trouxe e quem não trouxe.</p> <p>- Explicita os trabalhos propostos para a aula.</p> <p>- Realiza uma retrospectiva do trabalho até agora realizado, enquadrando-o no projeto em curso;</p>	<p>- Apresentam as t-shirts à professora.</p> <p>- Prestam atenção às explicações do professor acerca trabalhos propostos.</p> <p>- Entendem em que momento do projeto se encontram.</p>	

<p>Conteúdos:</p> <p>1. Projeto e objeto</p> <p>1.1. Conceito de projeto</p> <p>1.2. O projeto como sistema de relações transversais a várias áreas</p> <p>1.2.1. O empreendedorismo no projeto artístico</p> <p>1.3. Do projeto ao objeto</p> <p>1.4. Metodologia do projeto</p> <p>2. Representação expressiva de formas no espaço</p> <p>2.1. O desenho no portfólio profissional</p> <p>3. Projeto artístico</p> <p>3.1. Desenho</p> <p>3.1.1. Auto-retrato</p> <p>Conceitos essenciais:</p> <p>Projeto; Metodologia Projetual; Objeto Artístico; Objeto de Design; Cartão de visita; Identidade pessoal e corporativa; Desenho; Auto-retrato; Auto-representação; Portfólio pessoal/ profissional; Aquarela.</p> <p>Tópicos de Verificação:</p> <p>- Diálogo orientado entre aluno(s) / professor</p> <p>- Síntese oral;</p> <p>- Elaboração das atividades previstas.</p> <p>Sumário:</p> <p>Conclusão do desenho de auto-retrato a aquarela para colocar no seu Portfólio Pessoal/ Profissional.</p> <p>Desenvolvimento dos rótulos para a Exposição dos seus auto-retratos.</p> <p>Preenchimento de um pequeno questionário caracterização da turma.</p>				
	<p>Fase de Desenvolvimento – Conclusão do auto-retrato em aquarela / Realização dos rótulos para a exposição dos seus auto-retratos (50 minutos)</p>			
	<p>Orienta os alunos ora para a conclusão do auto-retrato, ora para a realização dos rótulos.</p>			
	<p>Fase Final/ Síntese (10 minutos)</p>			
	<p>- Indica o que irão realizar na próxima aula;</p> <p>- Ordena a arrumação dos materiais, dando por terminada a aula.</p>	<p>- Tomam atenção às indicações da professora;</p> <p>-Arrumam os materiais quando o professora der por terminada a aula.</p>		

Turma: 3TAG (11º ano)

Data: 7 de março de 2013

Lições: 85/86 (37/38 do módulo 4)

Elaborado por: Joana Vieira

<p>Resumo e Finalidade: Nesta aula o professor irá apresentar à turma a proposta de avaliação dos seus trabalhos, relembrando os parâmetros de avaliação e as condicionantes de cada projeto. O aluno irá participar na sua avaliação, oralmente e/ou por escrito (questionário de auto-avaliação). Irá ainda ser dedicado um momento da aula para a conclusão aos trabalhos que possam ter ficado pendentes e necessários para a Exposição na Semana da Escola.</p>	<p>Temas e subtemas: 1. Projeto e objeto 1.1. Conceito de projeto 1.2. O projeto como sistema de relações transversais a várias áreas 1.2.1. O empreendedorismo no projeto artístico 2. Representação expressiva das formas no espaço 2.1. O desenho no Portfólio pessoal / profissional 3. Projeto artístico 3.1 Desenho 3.1.1. Auto-retrato</p>
---	--

	Professor	Alunos	
<p>Objetivos – Pretende-se que o aluno: a)- Domínio das competências cognitivas e técnicas - Desenvolva a capacidade de escrita e de comunicação de ideias (rótulo e questionário de auto-avaliação). - Identifique as fases metodológicas do projeto artístico. - Desenvolva os conhecimentos da representação bidimensional - Experimente o desenho de auto-retrato em aquarela.</p> <p>b)- Domínio das competências procedimentais: - Aprenda novos conceitos relacionados com o desenho; - Formule questões pertinentes;</p> <p>c)- Domínio das competências atitudinais: - Demonstre interesse pelos conteúdos leccionados (auto-retrato e portfólio); - Apresente uma atitude crítica perante o saber adquirido. - Desenvolva posturas e dinâmicas adequadas a uma eficaz integração no mundo profissional do design.</p>	Fase Inicial – (15 minutos)		<p>Materiais necessários: Sala de Desenho Ficha de auto-avaliação. Caneta azul/ preta. Folhas A4 para os rótulos/ versos das camisolas. Lápis 2B Aquarelas (para realização dos rótulos)</p> <p>Nota: Caso algum aluno tenha faltado na aula anterior o professor irá explicar e facultar o questionário de caracterização da turma para o seu preenchimento.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Verifica os alunos presentes; - Regista possíveis ausências e atrasos; - Explicita os trabalhos propostos para a aula, que consistem na avaliação e no ultimar do trabalho sob os rótulos. - Realiza uma retrospectiva do trabalho até agora realizado, enquadrando-o no projeto em curso; 	<ul style="list-style-type: none"> - Prestam atenção às explicações dos trabalhos propostos para a aula. - Entendem em que momento do projeto se encontram. 	
	Fase de Desenvolvimento – Avaliação (25 minutos)		
	<ul style="list-style-type: none"> - Avalia as diferentes fases dos projetos consoante os parâmetros definidos na proposta de trabalho. - Apresenta e justifica aos alunos a sua proposta de avaliação final dos projetos e do módulo 4. - Ouve a defesa de cada aluno relativa à sua 	<ul style="list-style-type: none"> - Tomam conhecimento da proposta de avaliação do professor; - Participa na sua avaliação do projeto e do módulo. 	

<p>Conteúdos:</p> <p>1. Projeto e objeto</p> <p>1.1. Conceito de projeto</p> <p>1.2. O projeto como sistema de relações transversais a várias áreas</p> <p>1.2.1. O empreendedorismo no projeto artístico</p> <p>1.3. Do projeto ao objeto</p> <p>1.4. Metodologia do projeto</p> <p>2. Representação expressiva de formas no espaço</p> <p>2.1. O desenho no portfólio profissional</p> <p>3. Projeto artístico</p> <p>3.1. Desenho</p> <p>3.1.1. Auto-retrato</p> <p>Conceitos essenciais:</p> <p>Projeto; Metodologia Projetual; Objeto Artístico; Objeto de Design; Cartão de visita; Identidade pessoal e corporativa; Desenho; Auto-retrato; Auto-representação; Portfólio pessoal/ profissional; Aquarela.</p> <p>Tópicos de Verificação:</p> <p>- Diálogo orientado entre aluno(s) / professor</p> <p>- Síntese oral;</p> <p>- Elaboração das atividades previstas.</p> <p>Sumário:</p> <p>Auto-avaliação do módulo 4. Últimos desenvolvimentos nos trabalhos dos rótulos para a exposição.</p>	avaliação.		
	Fase de Desenvolvimento – Preenchimento da ficha de auto-avaliação do módulo (15 minutos)		
	- Distribui para preenchimento por parte dos alunos a ficha de auto-avaliação dos projetos e do módulo;	- Preenchem a ficha de auto-avaliação;	
	Fase de Desenvolvimento – Conclusão da realização dos rótulos/ versos das camisolas que servem de suporte à exposição dos seus auto-retratos (25 minutos)		
	-Orienta os alunos para a realização dos rótulos.	- Realizam os trabalhos propostos.	
	Fase Final/ Síntese (10 minutos)		
	- Indica o que irão realizar na próxima aula;	- Tomam atenção às indicações da professora;	
- Ordena a arrumação dos materiais, dando por terminada a aula.	- Arrumam os materiais quando o professor der por terminada a aula.		

Turma: 3TAG (11º ano)

Data: 18 de abril de 2013

Lições: 87 (39 do módulo 4)

Elaborado por: Joana Vieira

<p>Resumo e Finalidade: Nesta aula o professor irá apresentar à turma a proposta final de avaliação dos seus trabalhos, lembrando os parâmetros de avaliação e as condicionantes de cada projeto. O aluno irá participar na sua avaliação, oralmente.</p>	<p>Temas e subtemas: 1. Projeto e objeto 1.1. Conceito de projeto 1.2. O projeto como sistema de relações transversais a várias áreas 1.2.1. O empreendedorismo no projeto artístico 2. Representação expressiva das formas no espaço 2.1. O desenho no Portfólio pessoal / profissional 3. Projeto artístico 3.1 Desenho 3.1.1. Auto-retrato</p>
--	--

	Professor	Alunos	
<p>Objetivos – Pretende-se que o aluno: a)- Domínio das competências cognitivas e técnicas -Identifique as fases metodológicas do projeto artístico que está a ser objeto de avaliação</p> <p>b)- Domínio das competências procedimentais: - Aprenda novos conceitos relacionados com o desenho; - Formule questões pertinentes;</p> <p>c)- Domínio das competências atitudinais: - Demonstre interesse pela sua avaliação; - Apresente uma atitude crítica perante o saber adquirido. - Desenvolva posturas e dinâmicas adequadas a uma eficaz integração no mundo profissional do design.</p> <p>Conteúdos: 1. Projeto e objeto 1.1. Conceito de projeto 1.2. O projeto como sistema de relações transversais a várias áreas 1.2.1. O empreendedorismo no projeto</p>	Fase Inicial – (15 minutos)		<p>Materiais necessários: Sala de Desenho Questionário Caneta azul/ preta.</p>
	<p>- Verifica os alunos presentes; - Regista possíveis ausências e atrasos;</p> <p>- Explicita os trabalhos propostos para a aula, que consiste na avaliação final e no preenchimento de um questionário.</p> <p>- Realiza uma retrospectiva do trabalho até agora realizado, enquadrando-o no projeto em curso;</p>	<p>- Prestam atenção às explicações dos trabalhos propostos para a aula.</p> <p>- Entendem em que momento do projeto se encontram.</p>	
	Fase de Desenvolvimento – Avaliação final (15 minutos)		
	<p>- Apresenta a avaliação final, discriminando as classificações no primeiro e segundo projeto. - Apresenta e justifica aos alunos a sua proposta de avaliação final dos projetos e do módulo 4. - Ouve a defesa de cada aluno relativa à sua</p>	<p>- Tomam conhecimento da proposta de avaliação do professor; - Participa na sua avaliação do projeto e do módulo.</p>	

<p>artístico</p> <p>1.3. Do projeto ao objeto</p> <p>1.4. Metodologia do projeto</p> <p>2. Representação expressiva de formas no espaço</p> <p>2.1. O desenho no portfólio profissional</p> <p>3. Projeto artístico</p> <p>3.1. Desenho</p> <p>3.1.1. Auto-retrato</p> <p>Conceitos essenciais: Projeto; Metodologia Projetual; Objeto Artístico; Objeto de Design; Cartão de visita; Identidade pessoal e corporativa; Desenho; Auto-retrato; Auto-representação; Portfólio pessoal/profissional; Aquarela; Avaliação</p> <p>Tópicos de Verificação: - Diálogo orientado entre aluno(s) / professor - Síntese oral; - Elaboração das atividades previstas.</p> <p>Sumário (Aula de 45 minutos): Avaliação do módulo 4. Auto e hetero Avaliação. Resposta a questionário Pós-MIP (metodologia de intervenção pedagógica).</p>	avaliação.		
	Fase de Desenvolvimento – Preenchimento de questionário (15 minutos)		
	- Distribui para preenchimento por parte dos alunos um questionário que serve para aferir o perfil empreendedor do aluno.	- Preenchem o questionário;	

