



**Escola Superior
de Educação**

Politécnico de Coimbra

A Articulação entre o Desenho Livre e a Escrita Criativa como Potenciadores da Criatividade

Departamento de Formação de Educadores e Professores

Mestrado em Ensino do 1º Ciclo do Ensino Básico e de Matemática e Ciências Naturais
no 2º Ciclo do Ensino Básico

2025, Maria Inês Rolo Simões



**Escola Superior
de Educação**

Politécnico de Coimbra

Maria Inês Rolo Simões

A Articulação entre o Desenho Livre e a Escrita Criativa como Potenciadores da Criatividade

Relatório Final de Mestrado em Ensino do 1º Ciclo do Ensino Básico e de Matemática e Ciências Naturais no 2º Ciclo do Ensino Básico, apresentada ao Departamento de Departamento de Formação de Educadores e Professores da Escola Superior de Educação de Coimbra para obtenção do grau de Mestre

Trabalho realizado sob a orientação da Professora Doutora Isabel Sofia Calvário Correia e coorientação da Professora Doutora Susana Alexandra Marques Ribeiro

novembro , 2025

Agradecimentos

Aos meus pais, por me terem apoiado ao longo do deste percurso.

Ao meu irmão David (meu filho) por estar sempre lá para mim!

Aos meus avós, aos meus tios e aos meus primos que estiveram sempre a torcer por mim.

Às minhas amigas, Juliana, Inês e Beatriz, por estarem sempre comigo e por me apoiarem em todos os momentos!

À minha amiga e colega de casa Margarida, por todas as conversas sem fim, mesmo quando não havia nada para dizer, todas as caminhadas e passeios, por todos os momentos juntas, e por me apoiarem e ajudarem sempre!

À minha afilhada e colega de casa Catarina, pela companhia, o apoio, a amizade e por todas as maluquices que vivemos na nossa casinha.

À Margarida, a minha primeira amiga de Coimbra, colega de estágio, companheira de gelados e de caminhadas matinais, que esteve sempre ao meu lado.

Às Panquecas, que me acolheram e acompanharam durante as aulas, trabalhos, jantares de curso, e que levo para a vida.

Às professoras cooperantes Paula Simões, Maria Alda Alves, Amélia Robalo e Patrícia Miranda, que me acolheram, apoiaram e se mostraram sempre disponíveis para partilharem os seus conhecimentos.

A todos os alunos que se cruzaram comigo e me ajudaram a fazer mais e melhor!

Às professoras orientadoras, Professora Doutora Isabel Correia e Professora Doutora Susana Ribeiro, pelo apoio, orientação, *feedback* e compreensão.

A todas as pessoas que se cruzaram comigo ao longo deste percurso, obrigada!

A Articulação entre o Desenho Livre e a Escrita Criativa como Potenciadores da Criatividade

Resumo: O presente relatório foi desenvolvido no âmbito da Prática de Ensino Supervisionada do Mestrado em Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico e de Matemática e Ciências Naturais no 2.º Ciclo do Ensino Básico.

O estudo tem como principal objetivo compreender de que forma é que a articulação entre o desenho livre e a escrita criativa pode potenciar a criatividade nos alunos do 1.º ano do 1.º Ciclo do Ensino Básico.

A investigação baseou-se na observação participante e na recolha sistemática de dados ao longo de cinco sessões de intervenção pedagógica. As atividades propostas procuraram estimular a criatividade, expressividade e reflexão, valorizando o processo criativo dos alunos.

A análise dos resultados evidencia uma evolução significativa das competências criativas e da confiança dos alunos nas suas próprias produções, tornando-se evidente o impacto positivo de atividades que promovem a criatividade em contexto de sala de aula.

Palavras-chave: Criatividade, Processo Criativo, Desenho Livre, Escrita Criativa

The Connection between Freehand Drawing and Creative Writing as Creativity Enhancers

Abstract: This report was developed as part of the Supervised Teaching Practice for the Master's in Teaching Primary School and Mathematics and Natural Sciences in Secondary School.

The main objective of the study is to understand how the connection between freehand drawing and creative writing can enhance creativity in first-year students.

The research was based on participant observation and systematic data collection throughout five pedagogical intervention sessions. The proposed activities sought to stimulate creativity, expressiveness, and reflection, valuing the students' creative process.

The analysis of the results reveals a significant improvement in students' creative skills and confidence in their own works, demonstrating the positive impact of activities that promote creativity in the classroom.

Keywords: Creativity, Creative Process, Freehand Drawing, Creative Writing

Sumário

INTRODUÇÃO	1
CAPÍTULO I – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	4
1.1. Criatividade.....	5
1.2. Criatividade: Trajetória Histórica.....	6
1.3. Criatividade no Contexto Educativo	7
1.4. A Criatividade no Currículo Nacional: Perspetivas e Orientações.....	9
1.5. A Importância das Artes Visuais para o Desenvolvimento da Criatividade.....	11
1.6. A Importância da Escrita Criativa para o Desenvolvimento da Criatividade ...	13
1.7. A avaliação da criatividade em contexto escolar	15
1.7.1. A Avaliação da Criatividade em Contexto Escolar: <i>Torrance Test of Creative Thinking</i> (TTCT)	16
CAPÍTULO II – ENQUADRAMENTO METODOLÓGICO	18
2.1. Contextualização da problemática	19
2.2. Questão orientadora.....	20
2.3. Objetivos	20
2.4. Breve caracterização do contexto e das crianças	20
2.5. Natureza do estudo.....	22
2.6. Técnicas e instrumentos de recolha de dados.....	23
2.7. Procedimentos e considerações éticas.....	24
CAPÍTULO III – APRESENTAÇÃO DE DADOS E DISCUSSÃO DE RESULTADOS.....	26
3.1. Implementação e desenvolvimento do projeto	27
3.2. Situação desencadeadora	27
3.3. Fase I: Definição do problema	28
3.4. Fase II: Planificação e desenvolvimento do trabalho.....	29
3.5. Fase III: Execução	30

3.5.1. Realização da folha de exploração da letra “s”	30
3.5.2. Realização da folha de exploração livre	31
3.5.3. Realização do desenho livre.....	33
3.5.4. Apresentação e explicação do desenho à turma	34
3.5.5. Criação de histórias com base nos desenhos dos colegas (a pares)	35
3.5.6. Criação e redação de histórias com base nos desenhos dos colegas (em grupo)	37
3.5.7. Tarefa de Avaliação Formativa (TAF)	39
3.6. Apresentação e discussão dos resultados	40
3.6.1. Divulgação	40
3.6.2. Avaliação	41
3.6.3. Análise dos Resultados.....	41
CONSIDERAÇÕES FINAIS	51
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	54
ANEXOS	67
Anexo 1 – Pedido de Autorização para Recolha de Áudio e Imagens	68
APÊNDICES	70
Apêndice 1 – Planificação “Folha de exploração sobre a letra “s”” (Sessão 1)	71
Apêndice 2 – Tabela de Avaliação da Sessão 1.....	74
Apêndice 3 – Folha de exploração da letra “s”	75
Apêndice 4 – Planificação “Folha de exploração livre” (Sessão 2)	76
Apêndice 5 – Tabela de Avaliação da Sessão 2.....	79
Apêndice 6 – Folha de exploração livre	80
Apêndice 7 – Planificação “Desenho livre” (Sessão 3).....	81
Apêndice 8 – Tabela de Avaliação da Sessão 3.....	84
Apêndice 9 – Planificação “Criação de Histórias a Pares” (Sessão 4)	85

Apêndice 10 – Tabela de Avaliação da Sessão 4.....	88
Apêndice 11 – Planificação “Escrita Criativa” (Sessão 5).....	89
Apêndice 12 – Tabela de Avaliação da Sessão 5.....	92
Apêndice 13 – Guião da Tarefa.....	93
Apêndice 14 – TAF	94
Apêndice 15 – Tabela de Recolha de <i>Feedback</i>	95
Apêndice 16 – Folha de exploração da letra “s” resolvida pelos alunos	96
Apêndice 17 – Folha de exploração livre resolvida pelos alunos	120
Apêndice 18 – Desenhos livres	144
Apêndice 19 – Guião da tarefa preenchido pelos alunos	156
Apêndice 20 – TAF preenchida pelos alunos	179
Apêndice 21 – Livro do 1.º B.....	202

Lista de abreviaturas

AE – Aprendizagens Essenciais

CEB – Ciclo do Ensino Básico

CPAS – *Creative Process Assessment Scale*

C-SCA – *Comprehensive Scientific Creativity Assessment*

DGE – Direção-Geral da Educação

EB – Escola Básica

EE – Encarregado de Educação

OECD – *Organisation for Economic Co-operation and Development*

PASEO – Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória

PC – Professora Cooperante

PE – Professora Estagiária

PIA – Processo Individual do Aluno

PNA – Plano Nacional das Artes

PNEP – Programa Nacional de Ensino do Português

TAF – Tarefa de Avaliação Formativa

TEA – Transtorno do Espectro Autista

TPC – Trabalho Para Casa

TTCT – *Torrance Test of Creative Thinking*

UC – Unidade Curricular

UNESCO – *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*

Lista de Figuras

FIGURA 1 REGISTO VISUAL DAS IDEIAS DOS ALUNOS.....	29
FIGURA 2 REALIZAÇÃO DA FOLHA DE EXPLORAÇÃO SOBRE A LETRA "S"	31
FIGURA 3 REALIZAÇÃO DA FOLHA DE EXPLORAÇÃO LIVRE	32
FIGURA 4 REALIZAÇÃO DO DESENHO LIVRE.....	34
FIGURA 5 APRESENTAÇÃO DOS DESENHOS LIVRES	35
FIGURA 6 DESENHO DO ALUNO C.	36
FIGURA 7 CRIAÇÃO DE HISTÓRIAS A PARES.....	37
FIGURA 8 REDAÇÃO DA HISTÓRIA	39
FIGURA 9 REFLEXÃO DE ALUNO QUANTO À DIFICULDADE DA TAREFA DA SESSÃO 1	43
FIGURA 10 COMENTÁRIO DE UM ALUNO DEIXADO NA TAF.....	49

Lista de Gráficos

GRÁFICO 1 GOSTO DOS ALUNOS PELAS TAREFAS	43
GRÁFICO 2 PERCEÇÃO DOS ALUNOS SOBRE A FACILIDADE DAS TAREFAS.....	44
GRÁFICO 3 CRIATIVIDADE SENTIDA PELOS ALUNOS	45
GRÁFICO 4 RESPOSTAS DOS ALUNOS SOBRE A TAREFA.....	46
GRÁFICO 5 RESPOSTAS DOS ALUNOS SOBRE A SUA PARTICIPAÇÃO E DESEMPENHO NO GRUPO	47
GRÁFICO 6 RESPOSTAS DOS ALUNOS SOBRE A SUA MOTIVAÇÃO	48

Lista de Tabelas

TABELA 1 PLANIFICAÇÃO – SESSÃO 1	71
TABELA 2 TABELA DE AVALIAÇÃO – SESSÃO 1	74
TABELA 3 PLANIFICAÇÃO – SESSÃO 2	76
TABELA 4 TABELA DE AVALIAÇÃO – SESSÃO 2	79
TABELA 5 PLANIFICAÇÃO – SESSÃO 3	81
TABELA 6 TABELA DE AVALIAÇÃO – SESSÃO 3	84
TABELA 7 PLANIFICAÇÃO – SESSÃO 4	85
TABELA 8 TABELA DE AVALIAÇÃO – SESSÃO 4	88
TABELA 9 PLANIFICAÇÃO – SESSÃO 5	89

TABELA 10 TABELA DE AVALIAÇÃO – SESSÃO 5	92
TABELA 11 TABELA DE RECOLHA DE <i>FEEDBACK</i>	95

INTRODUÇÃO

O presente relatório foi desenvolvido no âmbito do Mestrado em Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico (CEB) e de Matemática e Ciências Naturais no 2.º CEB, de acordo com o descrito no Decreto-Lei n.º 79/2014, de 14 de maio, nomeadamente no n.º 2 do artigo 11.º, que determina a realização de um estágio profissional (Prática de Ensino Supervisionada) e a elaboração de um relatório final sobre o mesmo. Assim, este documento reflete o trabalho desenvolvido ao longo da Unidade Curricular (UC) de Prática Educativa I, direcionada ao 1.º CEB.

O estágio foi realizado no ano letivo de 2023/2024, numa turma do 1.º ano constituída por 24 alunos, com idades compreendidas entre os seis e os oito anos, num contexto caracterizado pela diversidade de perfis e ritmos de aprendizagem, incluindo alunos com diferentes necessidades educativas e níveis de autonomia distintos.

O estágio foi acompanhado pela Professora Cooperante (PC), professora titular da turma, e a supervisão pedagógica foi realizada pelo professor supervisor da UC de Prática Educativa I, articulando a teoria com a prática pedagógica.

A realização deste estágio assumiu um papel fundamental, tanto no campo do desenvolvimento pessoal, como profissional, permitindo a aplicação de conhecimentos adquiridos ao longo do mestrado em contextos reais de ensino. Tal como defendem Martins et al. (2020) e Rocha (2020), o estágio constitui um espaço privilegiado de formação, onde o futuro professor aprende a planear, agir e refletir, desenvolvendo uma postura investigativa e transformadora da sua prática.

O presente relatório centra-se na articulação entre o desenho livre e a escrita criativa como potenciadores da criatividade. A seleção desta temática surgiu da convicção de que a criatividade constitui uma competência essencial para o desenvolvimento integral da criança, estando valorizada nos documentos orientadores do currículo, como as Aprendizagens Essenciais (AE) e o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PASEO).

A criatividade é compreendida como a capacidade de conceber ideias originais, flexíveis e com significado (Morais, 2015). No contexto educativo, assume um papel central na promoção da autonomia, da imaginação e da expressão pessoal dos alunos, permitindo-lhes compreender o mundo de diferentes formas (Vygotsky, 2024). Assim, torna-se

fundamental que a escola seja um espaço promotor de criatividade, valorizando o processo criativo e o crescimento pessoal em detrimento da uniformização de resultados (Craft, 2005; Morais & Azevedo, 2011).

Partindo desta perspetiva, a proposta desenvolvida neste relatório procurou integrar o desenho e a escrita criativa como linguagens capazes de potenciar o pensamento divergente e a construção de aprendizagens significativas.

O presente relatório encontra-se organizado em três capítulos principais, complementados pela introdução, referências bibliográficas, anexos e apêndices.

Deste modo, no Capítulo I é apresentada uma fundamentação teórica tendo em conta a problemática em estudo, abordando a criatividade, o seu percurso histórico e educativo, bem como a sua relevância no contexto curricular de Português e das Artes Visuais, para o desenvolvimento do pensamento criativo nos alunos.

No Capítulo II é realizado o enquadramento metodológico, descrevendo a problemática em estudo, a questão orientadora, os objetivos, a caracterização do contexto e dos participantes, bem como a metodologia de investigação adotada, os instrumentos de recolha de dados e as considerações éticas.

O Capítulo III engloba a apresentação e discussão dos dados recolhidos durante a implementação do projeto, onde é analisada a evolução das competências criativas e expressivas dos alunos.

Por fim, nas Considerações Finais, são identificadas as principais conclusões, contributos e implicações pedagógicas, bem como limitações e perspetivas para trabalhos futuros.

CAPÍTULO I – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1.1. Criatividade

Ao longo das duas últimas décadas, a criatividade tem vindo a ganhar especial relevância no campo do desenvolvimento humano, sendo reconhecida como uma ferramenta fundamental para a evolução da sociedade (Azevedo et al., 2008; Adams, 2005; Chagas et al., 2005).

A criatividade é um conceito complexo e multifacetado para o qual ainda não existe uma definição amplamente aceite (Morais, 2015; Amabile, 1982; Runco & Sakamoto, 1999). De acordo com El-Murad e West (2004), a criatividade é frequentemente associada à imaginação, à inovação e à resolução de problemas. Segundo Sternberg e Lubart (1999) a criatividade é a capacidade de produzir algo novo e original. Por sua vez, Ostrower (1977) apresenta esta capacidade, bem como a sua utilização, como algo intrínseco ao ser humano. Vygotsky (2024) apresenta uma perspetiva mais abrangente, afirmando que a criatividade está presente em todos, incluindo nas crianças. Para este mesmo autor, quanto mais ricas e diversificadas forem as experiências, maior será a capacidade criadora, tendo em conta que a imaginação está diretamente relacionada com as vivências (Vygotsky, 2024).

Conforme Moraes (2015), mais do que encontrar uma definição universal para criatividade, é fundamental refletir acerca do processo criativo. Deste modo, Feldman (1988) realça que a criatividade depende de diversos fatores, como a motivação, a personalidade do indivíduo, o seu processo cognitivo, o contexto social no qual está inserido, bem como as suas competências individuais. Assim, a criatividade requer diversos fatores para além da inspiração, é essencial que exista um conhecimento profundo, uma motivação intrínseca e persistência ao longo do processo criativo (Morais, 2015).

Com o objetivo de compreender melhor este conceito, Rhodes (1961) identifica quatro dimensões, traduzindo-se nos 4 P's da criatividade: *Person*, *Process*, *Press* e *Products*. Estes quatro visam analisar de um modo abrangente os fatores que contribuem para a produção criativa. Desta forma, o termo *Person* refere-se à personalidade do indivíduo e abrange o intelecto, o temperamento, as atitudes, os hábitos e valores, bem como o seu

autoconhecimento. *Process* diz respeito à motivação, à aprendizagem, pensamento e à comunicação. *Press* aplica-se à relação existente entre o ser humano e o seu ambiente, uma vez que a produção criativa é o resultado das suas experiências e do meio que o envolve. Por fim, *Products*, refere-se à ideia que foi transmitida ao público-alvo, seja através de palavras, tintas, argila, metal, tecidos ou outros materiais, materializando o conteúdo a ser comunicado em algo tangível (Rhodes, 1961).

Esta estrutura vai ao encontro da visão sugerida por Morais (2015) e Vygotsky (2024), que destacam tanto o papel do meio social durante o processo criativo, como a importância da produção de ideias originais, úteis e eficazes. Desta forma, ser criativo requer a produção de ideias novas, bem como a sua aplicabilidade.

É de salientar que a criatividade implica a utilização do pensamento divergente, que inclui dimensões como a fluidez, a flexibilidade e a originalidade (Weiss & Wilhelm, 2022; Giancola et al., 2023).

Importa ainda referir que o processo criativo não se encontra apenas relacionado com a arte, uma vez que o ato de criar tem um amplo sentido, interligando-se com experiências e vivências do quotidiano (Ostrower, 1977). A criatividade manifesta-se em diversas áreas como a Ciência, o Desporto ou até mesmo na Educação (Morais, 2015).

1.2. Criatividade: Trajetória Histórica

O conceito de criatividade tem vindo a sofrer modificações significativas ao longo dos tempos. Na Antiguidade, este conceito era compreendido como um dom divino, onde poetas e artistas da época, por exemplo, eram vistos como mediadores de forças superiores (*Stanford Encyclopedia of Philosophy*, 2023). Na Idade Média esta conceção foi reforçada, evidenciando-se a distinção entre a criação divina e a atividade humana, considerada uma manifestação derivada da criação original (*Stanford Encyclopedia of Philosophy*, 2023).

Com o Renascimento e a ascensão do Humanismo, esta visão modificou, sendo que o ser humano passou a ser valorizado como fonte de inovação. Com o passar o tempo, a criatividade veio a aproximar-se do conceito de imaginação e originalidade, embora ainda

existisse um vínculo com a transcendência (Simonton, 2001). Ainda assim, em estudos mais recentes é possível evidenciar que já nesta época existiam concepções que atribuíam um papel central no processo criativo ao ser humano, destacando a ideia da produção de algo original através da imaginação (Zafeirenia, 2024).

Na Idade Contemporânea a criatividade deixou de ser perspetivada como um privilégio, passando a ser concebida como uma capacidade universal, possível de ser desenvolvida em todos os indivíduos. A psicologia e as ciências cognitivas do século XIX e XX vieram estruturar esta transformação, passando a estudar a criatividade como um processo psicológico, social e cultural, tendo em conta fatores como a motivação, a personalidade e o contexto (Runco & Sakamoto, 1999; Morais, 2015).

1.3. Criatividade no Contexto Educativo

A resolução de problemas de forma unicamente lógica é vista como insuficiente tendo em conta os desafios da atualidade (Morais, 2015). Assim, a utilização da criatividade é identificada como uma competência essencial para a sobrevivência (Starko, 2010). Deste modo, segundo Morais (2015), a Educação deve incidir neste aspeto, de modo a dar resposta a esta necessidade.

No contexto educativo, existe algum receio por parte dos professores relativamente à criatividade dos alunos, que se manifesta pela sua autonomia, curiosidade, ousadia e humor (Morais, 2015). Ainda assim, Cropley (2009) destaca que o uso da criatividade na educação pode potenciar comportamentos normativos em contexto de sala de aula, permitindo uma maior motivação das turmas. Ainda neste sentido, Morais (2015) realça que é fundamental investir no potencial criativo dos alunos, tendo em conta as componentes do currículo, de modo a capacitá-los para a criação de um futuro inovador.

Fomentar a criatividade em contexto escolar é fundamental para que os alunos possam alcançar o seu potencial criativo (Morais, 2015). De acordo com Alencar e Fleith (2004), a escola é um local propício ao desenvolvimento da criatividade, uma vez que este é um espaço que valoriza a diversidade de pensamento, estimula a expressão de ideias e permite aos alunos explorar diversas formas de construir conhecimento (Azevedo et al., 2008). Ainda assim, para que esta capacidade seja amplamente aprimorada, torna-se

pertinente compreender o processo criativo desenvolvido pelos alunos (Pearlman, 1983). A par disto, é ainda fundamental analisar a forma como a criatividade dos alunos se relaciona com as conceções dos seus professores (Pearlman, 1983), tendo em conta o papel que estes desempenham na escola e no cumprimento dos objetivos curriculares definidos (Conde, 2003; Good, 2002). São os professores que, através das escolhas metodológicas implementadas, influenciam de forma significativa as oportunidades de expressão criativa dos alunos. Importa ainda realçar o valor da avaliação ao longo do processo criativo dos alunos (Azevedo et al., 2008).

Ao usar a criatividade, os alunos constroem representações mentais que, muitas vezes, não correspondem à realidade (Moscovici, 2003). Estas representações são influenciadas por diversos fatores, referidos anteriormente, descritos por Rhodes (1961), como é o caso do ambiente que envolve o sujeito, neste caso, o contexto escolar (Moscovici, 2003). Estas representações vão influenciar o modo como os professores avaliam a criatividade dos alunos, sendo que, segundo Azevedo et al. (2008), esta avaliação está longe de ser consensual. Sendo a criatividade um conceito polissémico, este pode assumir diversos significados dependendo do olhar de quem o interpreta. Assim, tendo em conta a sua complexidade, torna-se fundamental realizar uma análise e uma reflexão crítica acerca dos processos de avaliação da criatividade (Azevedo et al., 2008).

Como referem Morais e Azevedo (2009), esta avaliação é frequentemente limitada por questões como a validade e fidelidade dos instrumentos utilizados. Além disto, os próprios professores podem encontrar desafios no reconhecimento de manifestações criativas que se desviem das normas escolares habituais, interpretando-os incorretamente como comportamentos disruptivos, curiosidade ou questionamento das regras (Torrance, 1963; Westby & Dawson, 1995; Azevedo et al., 2008; Cropley, 2009; Morais, 2015). Ainda que, na teoria, a criatividade deve ser valorizada pelos professores, na prática, verifica-se, muitas vezes, uma tendência para favorecer comportamentos conformistas e academicamente bem-sucedidos, acabando por desvalorizar a expressão criativa (Torrance, 1963; Azevedo et al., 2008). Ainda neste contexto, estudos desenvolvidos por Cropley (1997) ou Westby e Dawson (1995) indicam que os professores tendem a valorizar os alunos obedientes, quietos e atentos, sendo estas características não associadas à criatividade.

Neste sentido, é fundamental destacar o papel do professor enquanto facilitador, promovendo uma pedagogia flexível que permita aos alunos expressarem-se livremente (Hofverberg & Westerlund, 2021). Esta pedagogia deve enfatizar a experimentação, a curiosidade e a autonomia, tornando possível a construção de um ambiente onde os alunos se sintam incentivados a correr riscos criativos e a lidar com as consequências do fracasso como parte integrante da aprendizagem (Beghetto & Kaufman, 2014; Creely et al., 2024). Ainda assim, para que esta abordagem seja eficaz, é essencial investir na formação inicial e contínua dos professores, capacitando-os com estratégias pedagógicas centradas nos alunos, na flexibilidade curricular e em modelos de avaliação que valorizem o processo e não apenas o resultado (Craft, 2005; Beghetto & Kaufman, 2014; Skrbinjek et al., 2024; Han & Abdrahim, 2023), de modo a conseguir uma boa articulação entre a autonomia dos alunos e os objetivos curriculares a cumprir (Ramey & Stevens, 2023).

Ao tomarem consciência das suas próprias representações, os professores serão mais eficazes na criação de estratégias pedagógicas favoráveis para o desenvolvimento da criatividade (Amabile, 1996), bem como para a seleção de instrumentos avaliativos adequados (Torrance, 1974; Sternberg & Lubart, 1995; Alabbasi et al., 2022). Estes são fatores fundamentais para que a escola seja efetivamente um espaço de evolução do potencial criativo de todos os alunos (Azevedo et al., 2008; Morais & Azevedo, 2011; Alencar & Fleith, 2003).

1.4.A Criatividade no Currículo Nacional: Perspetivas e Orientações

A criatividade representa um eixo transversal no currículo português, encontrando-se presente em diversos documentos orientadores da educação. Desde o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PASEO), que define a criatividade como uma competência essencial no domínio do Pensamento Crítico e Criativo (Ministério da Educação, 2017), até às Aprendizagens Essenciais de diferentes componentes do currículo, como as Artes Visuais e o Português, onde se promove a imaginação, a experimentação e a inovação (Direção-Geral da Educação [DGE], 2018a; 2018b), e onde a criatividade é valorizada como motor do desenvolvimento pessoal, artístico e intelectual dos alunos.

No PASEO, a criatividade é explicitamente valorizada no domínio do Pensamento Crítico e Criativo, realçando a capacidade de criar ideias novas, encontrar soluções para problemas e aplicar conhecimentos de forma inovadora tendo em conta diversos contextos (Ministério da Educação, 2017). Este documento realça ainda que os alunos devem ter a capacidade de se adaptarem à mudança, aprimorando as competências de imaginação, inovação e flexibilidade.

O documento das Aprendizagens Essenciais (AE) reforça esta perspetiva. Relativamente às Artes Visuais, a criatividade surge como um elemento estruturante do domínio da Experimentação e Criação, onde se pretende que os alunos reinventem soluções visuais e expressem intencionalidade através de diversos materiais e técnicas (DGE, 2018a). Também na componente curricular de Português, desde o 1.º CEB, a dimensão criativa é valorizada através da escrita, dramatização, leitura expressiva e experimentação literária, de modo a promover o desenvolvimento da imaginação e da expressão linguística (DGE, 2018b).

O destaque atribuído à criatividade no currículo português alinha-se com o documento da *Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD) Future of Education and Skills 2030 project background*, que identifica o pensamento criativo como uma competência fundamental para capacitar os alunos para os desafios da atualidade (OECD, 2018). Da mesma forma, a *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO)* realça a criatividade como a base de uma educação transformadora, essencial para a inovação e para a cidadania (UNESCO, 2016).

Importa salientar que pensar artisticamente não é uma capacidade restrita à componente curricular de Português ou de Artes Visuais. De acordo com o Plano Nacional das Artes (PNA) o desenvolvimento da criatividade deve ser fomentado em todas as áreas curriculares, sendo um eixo estruturante na construção do conhecimento e da cidadania (DGE, 2019). A produção criativa pode e deve ser articulada com diferentes áreas curriculares, incluindo a Matemática ou as Ciências, por exemplo. Em Matemática, a criatividade é fundamental para o avanço do conhecimento e das tecnologias, devendo ser incentivada desde cedo, através da formulação, exploração e resolução de problemas (Gontijo et al., 2021). Na área das Ciências, muitos professores reconhecem que a

criatividade contribui para a motivação dos alunos, tornando os conteúdos mais atrativos e significativos (Miyata & Maia, 2021). Ao estimular a criatividade em sala de aula, torna-se possível integrar conteúdos, promover o pensamento científico e criar soluções inovadoras para problemas mais complexos, como é o caso dos problemas ambientais (Miyata & Maia, 2021). Tal como sugere Eisner (2003), o pensamento criativo amplia a capacidade de criar, imaginar e resolver problemas de forma inovadora, potenciando aprendizagens mais ricas e significativas em todas as áreas do saber.

Desta forma, a criatividade, para além de uma competência artística, é também reconhecida no currículo como uma dimensão transversal e indispensável para a formação de cidadãos autónomos, críticos e capazes de intervir de forma inovadora na resolução de problemas da atualidade.

1.5.A Importância das Artes Visuais para o Desenvolvimento da Criatividade

As Artes Visuais desempenham um papel fundamental no desenvolvimento integral das crianças, uma vez que são entendidas como um espaço que privilegia a expressão individual, a experimentação e a construção de significados (DGE, 2018a). A prática artística promove aprendizagens que vão além da técnica, estimulando a criatividade, a sensibilidade estética e a capacidade de refletir criticamente (DGE, 2018a).

De acordo com Lowenfeld e Brittain (1947/1977), a educação artística desempenha um papel fundamental na estruturação da personalidade, favorecendo a autoexpressão da criança, tendo em conta que a produção artística reflete a forma como pensamos, sentimos e compreendemos o mundo à nossa volta. Estes mesmos autores realçam ainda que as atividades artísticas contribuem significativamente para o equilíbrio entre as emoções, o intelecto e a perceção, fomentando o desenvolvimento integral da criança (Lowenfeld & Brittain, 1947/1977).

O desenho livre é apresentado como uma prática essencial para o desenvolvimento da criatividade, permitindo às crianças expressar de forma espontânea a sua perceção do mundo. De acordo com Lowenfeld (1947/1997), esta atividade promove o equilíbrio pessoal e favorece a criatividade. Importa ainda realçar que o desenho livre possibilita a

elaboração de narrativas, constituindo-se como um espaço de experimentação e invenção (Rodrigues, 2002).

Ainda neste sentido, Cardoso e Valsassina (1988) realçam o valor da linguagem plástica infantil como uma forma singular de comunicação e estruturação do pensamento. Rodrigues (2002) reflete ainda sobre a importância da expressão artística no desenvolvimento infantil, realçando que a criança não reproduz apenas a realidade, mas também constrói, através da arte, a sua própria forma de interpretar o mundo e comunicar. Esta autora transmite ainda uma visão da arte como uma linguagem de descoberta, experimentação e construção de sentido, salientando que a infância e a arte se articulam, criando um espaço de liberdade, imaginação e criação (Rodrigues, 2002). Méredieu (1974) acrescenta ainda que o desenho infantil é uma manifestação espontânea e simbólica que acompanha o desenvolvimento da criança, constituindo-se como um espelho das suas transformações cognitivas e emocionais.

De acordo com Torre (2003), a criatividade deve ser cultivada através de contextos educativos que favoreçam a imaginação, a experimentação e a construção de novas ideias. Para além disto, Acar et al. (2023) sublinham que o desenvolvimento da criatividade na componente curricular de Artes Visuais deve basear-se em pedagogias que valorizem a fluidez, a flexibilidade e a originalidade do pensamento divergente, bem como na articulação entre a prática artística, a reflexão crítica e a construção de conhecimento (Gil, 2023). Viadel (2003) complementa ainda que a didática da educação artística deve proporcionar diversas experiências que permitam ao aluno experimentar materiais, técnicas e linguagens, ampliando a sua expressividade, bem como autonomia criadora. Neste sentido, o professor, enquanto facilitador, deve promover metodologias flexíveis (Hofverberg & Westerlund, 2021), sem a imposição de modelos rígidos, como por exemplo a simples pintura de desenhos predefinidos, mas sim tarefas abertas que encorajem a expressão criativa de cada aluno (Hayes et al., 2021).

As conclusões da Conferência sobre Educação Estética e Artística (Noesis, 1999) apontam que a educação artística é fundamental para a formação integral do indivíduo, contribuindo para o aprimoramento da sensibilidade estética, da criatividade e da consciência crítica. É de realçar que estas dimensões não devem ser meramente vistas

como complementares, mas sim como estruturantes no percurso educativo (Eisner, 2003).

Desta forma, a importância das Artes Visuais não reside apenas na aquisição de competências técnicas, mas também na possibilidade de promover a imaginação, a autonomia e a construção de identidades criadoras, tornando a educação artística um componente essencial para a inovação e para o desenvolvimento humano (Read, 2003; Vygotsky, 1930/2009).

1.6.A Importância da Escrita Criativa para o Desenvolvimento da Criatividade

A escrita criativa é apresentada como uma prática fundamental para o desenvolvimento da criatividade, representando uma atividade artístico-linguística que transforma percepções e experiências em representações visíveis (Eisner, 2003; Vygotsky, 2024). Como refere Eisner (2003), as diversas artes, entre as quais se insere a linguagem, aprimoram a sensibilidade, ampliam as formas de pensamento e possibilitam a expressão de vivências que, de outro modo, seriam difíceis de traduzir em termos literais. Estudos mais recentes confirmam esta perspetiva, destacando que a escrita criativa estimula a motivação, a reflexão e a produção de narrativas significativas em contexto escolar (Reis et al., 2024; Gonçalves, 2022). Assim, através da produção de textos criativos, os alunos terão a possibilidade de consolidar competências linguísticas, bem como construir mentes mais imaginativas, críticas e criativas (Eisner, 2003; Bruner, 1990/1993; Vygotsky, 2024; Colomer, 2007; Sousa, 2020).

O desenvolvimento da criatividade através da escrita promove o refinamento da percepção e da sensibilidade linguística, originando descrições mais ricas e diferenciadas em vez de generalizações simplistas (Eisner, 2003). Além disto, segundo Eisner (2003), ao escrever de forma criativa, os alunos são confrontados com a necessidade de pensar acerca da linguagem, selecionando formas, ritmos e imagens, sendo que esta seleção exige a realização de juízos estéticos e pragmáticos, competências fundamentais para a criatividade. Por conseguinte, Carvalho et al. (2018), realçam que o espaço de escrita criativa é especialmente valorizados pelos alunos quando lhes é dado tempo para experimentar, partilhar e receber *feedback*. Ainda neste contexto, a escrita criativa

possibilita a transformação do que é privado em público, tendo em conta que emoções e recordações pessoais podem assumir uma forma que permita a partilha e a obtenção de *feedback*, amplificando a função social da imaginação (Eisner, 2003; Reis et al., 2024).

Do ponto de vista pedagógico, a escrita criativa desempenha um papel crucial desde os primeiros anos de escolaridade. As Aprendizagens Essenciais para o 1.º CEB destacam a importância da realização de atividades de produção textual criativa, como histórias, para a consolidação de competências de expressão escrita e para o desenvolvimento do pensamento criativo (DGE, 2018b). De igual modo, o Programa Nacional de Ensino do Português (PNEP), implementado entre os anos letivos de 2006/07 e 2009/10, salienta a importância de práticas de planificação, textualização e revisão para estruturar a aprendizagem da escrita, bem como para a criação de condições para a o desenvolvimento da criatividade (Ministério da Educação, 2007). Os materiais didáticos elaborados no âmbito do PNEP (DGE, s.d.) reforçam esta perspetiva, realçando a importância de desenvolver a consciência ortográfica, a caligrafia (Baptista et al., 2011) e ainda de estruturar os processos da escrita (Barbeiro & Pereira, 2007).

Mais recentemente, num estudo realizado por Sousa (2020), foi evidenciada a importância da promoção da leitura e da escrita livre para o desenvolvimento da literacia emergente, bem como do gosto pela leitura e escrita, desde idades precoces. De igual modo, segundo Reis et al. (2024), a realização de oficinas de escrita criativa, em turmas do 3.º e 4.º anos, realizadas semanalmente potenciam a motivação e as produções textuais mais consistentes e criativas. Outros estudos realçam a importância de metodologias inovadoras, como as ferramentas digitais (Rocha & Casanova, 2023) ou a criação de materiais didáticos que promovam a escrita criativa em diferentes contextos (Freitas et al., 2022). Estes resultados conferem a devida importância à diversificação de práticas de escrita desde os primeiros anos escolares (Rocha & Casanova, 2023; Freitas et al., 2022).

Neste seguimento, Vygotsky (2024) observa a imaginação como uma atividade criadora, através da qual se torna possível produzir novas perspetivas, sendo a escrita criativa um meio para a realização deste processo. Bruner (1966/1996) acrescenta que a narrativa é uma forma de pensamento, permitindo organizar experiências e atribuir-lhes significado.

Silva et al., (2024) reforçam esta ideia, evidenciando que a escrita criativa é uma ferramenta de expressão e de desenvolvimento cognitivo, mesmo em contextos de sobredotação. Assim, ao envolver as crianças em práticas de escrita criativa, estamos a favorecer não só a sua expressão individual, como também a construção de sentidos partilhados (Bruner, 1966/1996; Carvalho et al., 2018).

1.7.A avaliação da criatividade em contexto escolar

A avaliação da criatividade é considerada um dos maiores desafios no contexto educativo, dada a sua complexidade e multidimensionalidade (Morais & Azevedo, 2009).

Na prática, a avaliação da criatividade nas escolas depende, muitas vezes, da perceção dos professores, frequentemente associada a estereótipos de aluno ideal, privilegiando a disciplina e o bom desempenho académico (Azevedo et al., 2008). Isto não significa necessariamente que os professores desprezem a criatividade, mas sim que as suas conceções e representações estão usualmente alinhadas com características tradicionalmente valorizadas, como a ordem e o desempenho, podendo interferir nesta avaliação (Westby & Dawson, 1995; Crompton, 1997; Bahar & Maker, 2025).

Diversos estudos realizados com alunos do ensino básico, como os estudos desenvolvidos por Crompton (1997) ou Westby e Dawson (1995), demonstram que existem discrepâncias significativas entre a criatividade expressa pelos alunos e o modo como esta é percebida e avaliada pelos professores (Azevedo et al., 2008). Um estudo realizado por Sali e Özbay (2023) confirma que os professores consideram criativo um aluno que demonstre originalidade, individualidade, iniciativa e curiosidade. Apesar disto, estes atributos nem sempre coincidem com a expressão criativa dos alunos, podendo levar a discrepâncias entre o potencial criativo e a sua perceção em contexto escolar (Sali & Özbay, 2023).

A investigação em psicologia educacional apresenta diversas ferramentas para a avaliação da criatividade, desde testes de pensamento divergente, como o *Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT) (Torrance, 1974; Alabbasi et al., 2022), questionários de personalidade e interesses, a avaliação dos pares, e ainda a autoavaliação (Morais & Azevedo, 2009; Runco, 2004). Autores como Rhodes (1961) ou Garcês (2015), consideram insuficiente a

realização de uma avaliação com base numa abordagem isolada, é essencial ter em conta uma perspetiva multidimensional, englobando o sujeito, o processo, o produto e o ambiente criativo, conforme sugere o modelo dos 4 P's (Rhodes, 1961). Esta necessidade de obter uma perspetiva mais abrangente vai ao encontro de novos instrumentos de avaliação, como a *Creative Process Assessment Scale* (CPAS) (Görlich, 2023) ou o *Comprehensive Scientific Creativity Assessment* (C-SCA) (Xu et al., 2024).

A avaliação da criatividade em contexto escolar deve privilegiar a análise do processo criativo e não apenas o produto final, valorizando a originalidade das ideias, a flexibilidade de pensamento e a capacidade de transformar erros em oportunidades de aprendizagem (Beghetto & Kaufman, 2014; Bahar & Maker, 2025). Esta ênfase dada ao processo permite não só reconhecer diversas formas de expressão criativa, mas também reduzir a tendência de associar a criatividade apenas a disciplinas artísticas (Hernández-Ramos & Araya, 2025).

Importa salientar o valor da autoavaliação realizada pelos alunos após o seu processo criativo. Ao refletir e avaliar o seu próprio processo, tendo em conta as dificuldades, emoções e estratégias utilizadas, os alunos desenvolvem ativamente uma maior consciência metacognitiva e motivação (Runco, 1991). No currículo português, este princípio articula-se com o PASEO, que defende a autonomia e a responsabilidade ao longo do processo de aprendizagem (Ministério da Educação, 2017).

Deste modo, a avaliação da criatividade deve ser realizada como um processo formativo e contínuo, centrado no desenvolvimento do potencial criativo dos alunos. Avaliar a criatividade implica conjugar múltiplas estratégias metodológicas, reconhecer uma diversidade de expressões criativas e, acima de tudo, ter em conta os alunos no seu processo avaliativo (Morais & Azevedo, 2009; Runco, 2004; Görlich, 2023; Xu et al., 2024).

1.7.1. A Avaliação da Criatividade em Contexto Escolar: *Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT)

O TTCT, desenvolvido por Ellis Paul Torrance (1974), é amplamente reconhecido como um instrumento de avaliação da criatividade, sendo baseado no conceito de pensamento divergente proposto por Guilford (1967). O principal objetivo do TTCT é medir as

diferentes dimensões do pensamento criativo, através de tarefas que incentivam a produção de ideias originais e diversificadas. Para isto, existem duas formas principais de avaliação: Figural e Verbal (Torrance, 1974; Alabbasi et al., 2022).

A avaliação figural tem em conta cinco dimensões: fluência, originalidade, abstração de títulos, elaboração e resistência à conclusão prematura. Assim, a fluência, diz respeito à quantidade de respostas ou elementos produzidos; a originalidade, reflete sobre a raridade ou novidade das respostas; a abstração de títulos, consiste na capacidade de sintetizar e organizar ideias; a elaboração, avalia o nível de detalhe e a complexidade das ideias apresentadas; e, por fim, a resistência à conclusão prematura, diz respeito à capacidade de adiar a conclusão de modo a obter resultados mais originais (Torrance, 1974; Alabbasi et al., 2022). O TTCT inclui ainda treze critérios de avaliação da criatividade, como a expressividade emocional, articulação da narrativa, ação, expressividade dos títulos, síntese das figuras, síntese das linhas, visão inovadora, visão interna, estabelecimento de limites, humor, riqueza das imagens, cor das imagens e fantasia. Partindo destes dados, é possível obter dois índices globais: o *Average Standard Score* e o *Creativity Index*, sendo este último considerada a melhor ferramenta de avaliação da criatividade geral de um sujeito (Torrance, 1974; Alabbasi et al., 2022).

Relativamente à avaliação Verbal, esta avalia três dimensões fundamentais: a fluência, a flexibilidade e a originalidade. Deste modo, a fluência, diz respeito ao número de ideias produzidas em palavras; a flexibilidade, reflete sobre a variedade das abordagens; e a originalidade consiste na capacidade de produzir ideias que vão para além do óbvio. À semelhança da avaliação Figural, a avaliação é convertida em *standard scores*, permitindo identificar o potencial criativo global (Torrance, 1974; Alabbasi et al., 2022).

Diversas pesquisas na área demonstram que os critérios estabelecidos pelo TTCT apresentam uma elevada validade e são fortes indicadores do potencial criativo em contextos educativos (Acar et al., 2023; Hlas & Hlas, 2024; Alabbasi et al., 2022).

CAPÍTULO II – ENQUADRAMENTO METODOLÓGICO

2.1. Contextualização da problemática

A criatividade é reconhecida como uma competência essencial para o desenvolvimento integral do indivíduo, bem como para dar resposta aos desafios da atualidade (Craft, 2005; Morais, 2015; Sternberg, 2006). Apesar disto, a presença das novas tecnologias no quotidiano, acaba por reduzir as oportunidades das crianças explorarem jogos simbólicos, atividades manuais e brincadeiras de imaginação (Samuelsson et al., 2022), comprometendo, muitas vezes, a expressão criativa e a construção de significados (Lillard et al., 2013). Tendo isto em conta, torna-se pertinente promover contextos educativos que estimulem a criatividade de forma intencional e diversificada, favorecendo a aprendizagem.

Foi neste enquadramento que desenvolvi o meu projeto, numa turma de 1.º ano do 1.º CEB, partindo também de um interesse pessoal pela arte e pela criatividade. Este tema ganhou especial destaque ao interagir com a turma, uma vez que foi possível verificar que alguns alunos expressavam espontaneamente comportamentos criativos, enquanto outros revelavam uma maior insegurança ou resistência, sobretudo nas atividades de desenho.

Deste modo, optei por promover a realização do desenho livre, permitindo aos alunos explorar diferentes formas de representação, sem que o medo de errar estivesse tão presente, valorizando a autonomia e a expressão individual (Lowenfeld & Brittain, 1952/1987). Partindo destes desenhos, os alunos, em pequenos grupos, criaram cenários e acontecimentos, que posteriormente serviram de base para a escrita criativa. O trabalho de grupo proporcionou a partilha de ideias, bem como o aprimoramento de capacidades importantes como o pensamento crítico, tomar decisões em grupo, ouvir e respeitar a opinião dos colegas (Pereira et al., 2015). Esta articulação entre as artes visuais e a escrita criativa revelou-se uma estratégia pertinente, uma vez que permitiu interligar duas componentes do currículo, criando uma abordagem mais rica e promotora de aprendizagens mais significativas (Costa et al., 2014). A par disto, destaco ainda a motivação dos alunos para a escrita, que contribuiu para um maior interesse e participação no projeto.

2.2. Questão orientadora

Tendo em conta a contextualização da problemática que desencadeou o desenvolvimento do projeto, importa, assim, destacar a questão que orientou todo este trabalho:

De que forma a articulação entre o desenho livre e a escrita criativa pode potenciar a criatividade em alunos do 1.º ano?

2.3. Objetivos

Tendo por base o ponto de partida referido, bem como a questão orientadora, foram delineados os seguintes objetivos:

- Promover a expressão individual dos alunos através do desenho livre, valorizando diferentes formas de representação gráfica;
- Estimular a criatividade dos alunos, incentivando-os a criar narrativas partindo das produções visuais dos colegas;
- Fomentar a articulação entre a linguagem visual e a linguagem escrita, potenciando a criatividade através de diferentes formas de expressão;
- Reduzir o receio de errar e a insegurança perante tarefas de desenho e escrita, promovendo um ambiente de experimentação e liberdade criativa;
- Desenvolver competências de colaboração através da partilha e construção coletiva de histórias inspiradas nos desenhos;
- Aumentar a motivação para a escrita partindo da associação a atividades artísticas que partem do interesse dos alunos e vice-versa;
- Observar e analisar a evolução da criatividade dos alunos ao longo do projeto, identificando progressos na originalidade, fluência e expressão simbólica.

2.4. Breve caracterização do contexto e das crianças

O presente trabalho foi desenvolvido com alunos da turma B do 1.º ano do 1.º CEB de uma Escola Básica (EB) 1 da região Centro. Tendo por base a análise das informações presentes nos Processos Individuais dos Alunos (PIA), fornecidos pela PC, garantindo o anonimato dos alunos, foi possível realizar uma breve caracterização da turma.

A turma é constituída por vinte e quatro alunos, treze do sexo masculino e onze do sexo feminino, sendo que todos têm idades compreendidas entre os seis e os oito anos. Relativamente à sua nacionalidade, vinte e dois alunos são de nacionalidade portuguesa, um aluno é de nacionalidade brasileira e outro aluno é de nacionalidade venezuelana.

A nível do contexto patológico da turma, existem vários alunos que possuem ou já possuíram diversas patologias. Deste modo, existe um aluno com asma, outro com diabetes, um aluno que teve leucemia, quatro com problemas de visão, um com dificuldades auditivas, três alunos com dificuldades de fala e linguagem e um aluno com Transtorno do Espectro Autista (TEA).

Relativamente à dimensão psicológica, verifica-se que oito alunos são tímidos, cinco são nervosos, um é apático, treze são sociáveis, um é impulsivo, um é sensível e um é energético. Uma das crianças é tímida nos primeiros contactos, valorizando muito a relação com os pares e com os adultos de referência e outra é apática no sentido de ser autoconsciente e preocupada com os erros, bem como pensativa acerca de cenários negativos.

Os alunos da turma possuem diversas atividades preferidas, sendo que oito alunos gostam de ler, dezoito de ouvir música, vinte e quatro de brincar e jogar, dezassete de cantar e dois preferem outras atividades como: dançar, desenhar, andar de trotinete, ginástica, recordar acontecimentos e imaginar cenários e situações.

Quanto aos equipamentos tecnológicos dos alunos da turma, vinte possuem computador e todos os alunos têm acesso à *Internet*.

Nesta turma é possível verificar que onze alunos têm como encarregado de educação o progenitor masculino e treze alunos têm como encarregado de educação o progenitor feminino.

Em relação ao contexto familiar dos alunos verifica-se que existem várias circunstâncias de agregado familiar. Assim, dois alunos vivem em regime de guarda partilhada, um aluno vive apenas com o pai, com a madrasta e irmãos, um aluno vive apenas com a mãe e com os respetivos avós maternos e um aluno vive apenas com a mãe e com a avó. Ainda neste

sentido, verifica-se que treze alunos têm um irmão, um tem dois irmãos e um tem três irmãos, sendo que as respetivas idades variam entre os dois e os dezassete anos.

Quanto ao apoio e frequência de estudo, é possível constatar que três alunos não possuem apoio no estudo em casa, ainda assim, vinte e um alunos estudam com os familiares. Deste modo, catorze alunos estudam duas vezes por semana, ou seja, quando tem Trabalhos Para Casa (TPC), dois alunos estudam três vezes por semana e quatro alunos estudam diariamente.

2.5. Natureza do estudo

O presente estudo foi desenvolvido com base numa investigação qualitativa, procurando compreender o modo como a articulação entre o desenho livre e a escrita criativa pode potenciar a criatividade dos alunos do 1.º ano do 1.º CEB. A escolha por uma abordagem qualitativa justifica-se pela natureza subjetiva e interpretativa da problemática em estudo, que valoriza a compreensão dos significados atribuídos pelos alunos às suas produções, bem como às experiências de aprendizagem que vivenciam (Morse, 1994). Este estudo pretende observar, descrever e analisar práticas pedagógicas que promovam a criatividade, sem procurar estabelecer relações de causa-efeito generalizáveis. Através da análise e interpretação das produções gráficas e escritas dos alunos procurar-se-á captar dimensões simbólicas, expressivas e criativas que surgirão no decorrer das atividades.

Relativamente à metodologia, a investigação assume a forma de investigação-ação, uma vez que envolve a planificação, implementação, observação e reflexão (Zuber-Skerritt, 1996) acerca de um conjunto de práticas pedagógicas elaboradas e desenvolvidas pela investigadora em contexto real de sala de aula. Este enquadramento torna-se pertinente dado que permite intervir de forma intencional, estimulando a criatividade dos alunos, e ainda recolher dados que, posteriormente, fundamentem a reflexão crítica sobre as práticas desenvolvidas.

A presente investigação articula-se com os princípios do Modelo de Ensino Exploratório, na medida em que promove situações de aprendizagem que permite aos alunos construírem ativamente o seu conhecimento a partir da realização autónoma das tarefas

propostas pelo professor (Estevam & Basniak, 2019). Esta abordagem pressupõe momentos de inquirição, reflexão, comunicação e colaboração em sala de aula, de modo a promover nos alunos a partilha e discussão de ideias, assim como a construção de significados de forma conjunta (Estevam & Basniak, 2019; Guerreiro et al., 2015).

Deste modo, o Modelo de Ensino Exploratório organiza-se em quatro fases fundamentais: introdução da tarefa, realização, discussão e sistematização (Estevam & Basniak, 2019; Canavarro et al., 2012), que foram utilizadas na planificação das sessões. Assim, o professor adquire um papel central de mediador, guiando os alunos sem lhes retirar a autonomia (Estevam & Basniak, 2019).

Ainda que esta metodologia seja mais reconhecida na área da matemática (Ponte, 2005), ao aplicar o ensino exploratório num contexto artístico e linguístico é possível orientar pedagogicamente os alunos de modo a aprimorar a sua criatividade, autonomia e expressão individual (Eisner, 2002; Freire, 1996; Robinson, 2009).

2.6. Técnicas e instrumentos de recolha de dados

Para a realização deste estudo, recorreu-se a diferentes técnicas e instrumentos de recolha de dados, de modo a garantir uma compreensão ampla e diversificada acerca do processo criativo dos alunos. A utilização de diferentes instrumentos de recolha de dados assenta no princípio da triangulação, estratégia que reforça a validade e credibilidade da investigação qualitativa (Denzin, 1978; Patton, 2002; Creswell & Miller, 2000; Creswell, 2014). Esta triangulação permitiu observar, registar e interpretar de forma mais rigorosa as manifestações criativas desenvolvidas pelos alunos (Coutinho, 2023), em consonância com a ideia de que a criatividade deve ser analisada com base em diferentes perspetivas e expressões (Gardner, 2011; Torrance, 1974).

Tanto os desenhos livres, como as produções escritas constituíram os principais instrumentos de recolha de dados, sendo que a análise destas produções possibilitou identificar diferentes formas de expressão simbólica, gráfica e narrativa, ilustrando a individualidade e a capacidade de colaboração entre pares. Esta abordagem vai ao encontro da perspetiva defendida por Vygotsky (2024), que destaca a imaginação e a criatividade como processos fundamentais para o desenvolvimento cognitivo.

A par disto, foi utilizada uma Tarefa de Avaliação Formativa (TAF) focada na fase final do projeto, na qual os alunos realizaram uma autoavaliação acerca do seu processo criativo. Este instrumento assumiu especial relevância, uma vez que permitiu ter uma visão clara acerca das perceções e reflexões dos alunos tendo em conta a sua experiência, valorizando a consciência sobre a sua prática (Black & Wiliam, 2009). Este tipo de avaliação fornece ainda aos professores informações essenciais para regular o ensino, através do *feedback* (Machado, 2020).

No decorrer das sessões, foram ainda realizados registos fotográficos, que permitiram documentar as tarefas desenvolvidas, bem como gravações de áudio, de modo a preservar com maior rigor os diálogos e momentos de discussão coletiva, essenciais para compreender as dinâmicas de partilha em grupo (Heath et al., 2010; Pink, 2013). Tanto os registos visuais, como os sonoros foram fundamentais para uma análise mais rica e uma compreensão mais profunda das práticas desenvolvidas, tendo em conta a metodologia qualitativa abordada (Banks, 2018; Flick, 2018; Prosser & Loxley, 2008). Paralelamente a isto, a observação direta aliada à escuta ativa e ao registo em tabela possibilitou a captação de comportamentos, atitudes e interações que não seriam perceptíveis apenas através dos produtos finais. Segundo Sousa e Batista (2011), tanto a observação direta como a escuta ativa são metodologias fundamentais que permitem ao professor conhecer melhor a turma e intervir de forma ajustada.

A utilização conjunta dos instrumentos de recolha de dados referidos permitiu recolher dados de natureza diversificada, garantindo uma análise mais completa e profunda acerca do modo como a articulação entre o desenho livre e a escrita criativa pode potenciar a criatividade em crianças do 1.º ano.

2.7. Procedimentos e considerações éticas

Com o objetivo de registar os diversos momentos das tarefas realizadas, bem como as aprendizagens e descobertas dos alunos, solicitei previamente aos Encarregados de Educação (EE) a autorização para a captação de áudios e registo fotográfico. Deste modo, foi entregue a todos os alunos uma autorização, a ser preenchida pelos EE, a explicar de

forma clara e sucinta a natureza do projeto, assegurando o devido esclarecimento sobre o processo.

Relativamente à proteção da identidade das crianças, o presente estudo não inclui fotografias ou nomes, seguindo os princípios éticos de proteção dos dados dos participantes. Em alternativa, foram atribuídas iniciais a cada aluno, preservando o seu anonimato.

CAPÍTULO III – APRESENTAÇÃO DE DADOS E DISCUSSÃO DE RESULTADOS

3.1. Implementação e desenvolvimento do projeto

Ao longo do período de estágio foi desenvolvido um trabalho de projeto. Este teve início no ano letivo de 2023/2024, mais concretamente em março de 2024, altura em que as crianças frequentavam o 1.º ano de escolaridade, e foi concluído em junho de 2025, quando os alunos já se encontravam no 2.º ano. No decorrer deste intervalo foram planificadas, implementadas e avaliadas diversas tarefas tendo em conta o projeto. Este conjunto de tarefas pode ser dividido em dois grandes momentos: a introdução/motivação, onde os alunos tiveram o primeiro contacto com o tema em estudo; e a execução, onde os alunos puderam criar de forma autónoma desenhos livres e histórias baseadas nas suas criações.

Para a planificação dos vários momentos, a professora estagiária (PE) teve como indutores os conteúdos que a turma estava a trabalhar, como por exemplo a letra “s”, ou a criatividade dos próprios alunos. Assim, durante todo o projeto foi possibilitada aos alunos a utilização de elementos do seu interesse e presentes no seu quotidiano para a realização do projeto, permitindo que tivessem um papel ativo ao longo deste percurso.

3.2. Situação desencadeadora

Durante a fase inicial de observação e integração na turma foi possível verificar uma desmotivação, por parte de alguns alunos, relativamente ao desenho. Após vários diálogos com o grupo, esta desmotivação foi justificada pela perceção de que “não sabiam desenhar”. Esta dificuldade, aliada à tendência de se compararem aos pares, acabou por se tornar uma limitação para o envolvimento dos alunos na participação em atividades de artes visuais durante as aulas. Paralelamente a isto, foi notório o entusiasmo generalizado da turma pela leitura e pela escrita, ainda que se encontrassem numa fase inicial de aprendizagem.

Assim, tendo em conta este leque de acontecimentos, nasceu a ideia de articular o desenho com a produção de narrativas, de modo a valorizar a criatividade, a expressão individual, bem como a dar resposta ao interesse dos alunos pela linguagem escrita. A interligação destas duas dimensões procurou promover nos alunos a autonomia e a confiança nas suas capacidades criativas, independentemente das suas representações

gráficas, e ainda potenciar a motivação para as atividades artísticas através de uma ligação significativa entre as artes visuais e a literacia emergente.

3.3. Fase I: Definição do problema

Para dar início ao projeto, a PE promoveu um diálogo com a turma, de modo a perceber as conceções das crianças acerca da criatividade. À medida que os alunos partilhavam as suas opiniões, estas foram registadas no quadro pela PE, permitindo organizar visualmente as ideias, bem como reconhecer a diversidade de perspetivas do grupo.

Como refere Vasconcelos (2011), numa fase inicial é fundamental identificar os conhecimentos prévios dos alunos através da partilha de ideias acerca do tema. Ainda neste sentido, é igualmente pertinente promover a participação ativa dos alunos, visto que, segundo Decristian et al. (2023), ao assumirem um papel ativo nas discussões em turma, os alunos tendem a envolver-se de uma forma mais profunda na sua aprendizagem.

Durante este momento, a PE assumiu o papel de mediadora, guiando os alunos sem lhes retirar a autonomia, como defendem Estevam e Basniak (2019). Os alunos partilharam diversos conceitos e pequenas frases que, na sua perspetiva, explicam o que é a criatividade, como mostra a Figura 1.

No final desta fase, foi possível perceber que, para este grupo, a criatividade é “ser original”, “pensar”, “criar”, “inventar”, “escrever histórias”, “fazer coisas novas”, “ter ideias”, “imaginar”, “fazer arte”, “desenhar”, entre outros. Esta diversidade de ideias revelou o interesse e a abertura da turma para o tema, constituindo um ponto de partida fundamental para as etapas seguintes do projeto. Esta identificação e valorização das conceções iniciais dos alunos permitiu não só compreender o seu ponto de vista, bem como criar um contexto favorável à construção de aprendizagens mais significativas (Pereira et al., 2021).

Figura 1

Registo visual das ideias dos alunos



Fonte: Arquivo da autora

3.4. Fase II: Planificação e desenvolvimento do trabalho

Nesta fase, após o levantamento das conceções iniciais do grupo acerca da criatividade, foi delineada uma proposta de trabalho centrada na criação de pequenas narrativas originais. Numa perspetiva de valorizar a criatividade, bem como a flexibilidade cognitiva, optou-se por inverter o processo tradicional de criação, em vez de partirem da escrita para a ilustração, os alunos iriam iniciar o processo pela ilustração, construindo as suas histórias a partir das imagens criadas. Esta abordagem visou potenciar o pensamento divergente e promover a liberdade de expressão, favorecendo a autenticidade nas produções.

Ao longo desta fase foram explicitados os objetivos do projeto aos alunos, bem como as etapas que iriam percorrer. Este momento de planificação conjunta permitiu-lhes compreender o propósito do trabalho, criar expectativas realistas e envolver-se ativamente no processo, o que, segundo Vasconcelos (2011), constitui um aspeto fundamental para o desenvolvimento de aprendizagens significativas.

Ainda nesta fase foi definido o nome do projeto, para o qual os alunos apresentaram diversas sugestões, como “Histórias da Imaginação” (F.), “Criatividade sem fim” (H.) e “Histórias Infinitas” (T.), sendo esta última a escolhida pela maioria.

3.5. Fase III: Execução

Nesta fase, os alunos foram incentivados a expressar-se livremente através do desenho, explorando diferentes técnicas e os materiais disponíveis em sala de aula, nomeadamente os lápis de cor. Ao longo das tarefas a PE procurou promover a autonomia, a expressão criativa e a valorização das ideias individuais dos alunos, criando um espaço seguro e promotor de manifestações de sensibilidade e criatividade. Assim, durante este processo, foi dada total liberdade artística aos alunos para criar, tanto nas produções individuais como na etapa coletiva de elaboração de histórias.

A PE acompanhou o processo criativo de forma próxima e reflexiva, circulando pela sala e interagindo com os alunos através de questões orientadoras, de modo a fomentar o pensamento crítico e a consciência sobre as suas próprias produções. Esta ação vai ao encontro da perspetiva pedagógica defendida por Estevam e Basniak (2019), valorizando o diálogo, a exploração e a colaboração entre pares, onde o professor assume o papel de mediador no processo de aprendizagem.

3.5.1. Realização da folha de exploração da letra “s”

Para dar início ao projeto, e de modo a dar continuidade aos conteúdos que a turma estava a trabalhar na área curricular de Português, foi realizada uma folha de exploração (Apêndice 3) que estabeleceu a articulação entre esta área e as Artes Visuais, como sugere o PNA (DGE, 2019). Nesta folha são apresentadas quatro imagens, incluindo objetos e personagens, cujos nomes começam com a letra “s” (sopa, sapo, serpente e suricata).

A atividade teve como principal objetivo que cada aluno selecionasse duas dessas imagens e, partindo delas, criassem uma história original e criativa. Após a redação do texto, era solicitado aos alunos para realizarem a ilustração dos acontecimentos narrados, promovendo assim a interligação entre a linguagem escrita e a linguagem visual.

Esta folha de exploração foi realizada de forma individual, permitindo observar as diferentes abordagens e estilos de cada aluno. Ao longo da realização, a PE prestou apoio na escrita de algumas palavras, tendo em conta que os alunos ainda se encontravam numa fase inicial de aprendizagem da escrita. No decorrer da tarefa, a PE circulou pela

sala, incentivando os alunos a serem criativos, a explicar as suas histórias e a pormenorizar mais os acontecimentos que estavam a decorrer. Por exemplo, quando o L. hesitou acerca de um pormenor da sua história: “Comeu uma sopa de...?”, e a PE respondeu: “De, de quê? De que é que é a sopa?”, (L.) “...batata.”, (PE) “Então, batata, mais?”, (L.) “...arroz...”, (PE) “E mais?”, (L.) “Feijão e cenoura.”. Ou por exemplo quando o (B.) disse: “Não sei como se pinta este!”, e a PE respondeu: “O suricata? Olha, costumam ser assim castanhinhos, mas tu podes pintar da cor que tu quiseres! Podes imaginar um suricata diferente!”, e o (B.) respondeu: “Eu vou pintar um suricata azul!”, levando o aluno a criar uma realidade.

Este acompanhamento mais próximo permitiu uma compreensão mais profunda acerca do processo criativo e expressivo de cada criança, tanto a nível da construção textual, como da representação visual, valorizando o processo e não apenas o resultado da tarefa, como defendem Craft (2005), Beghetto e Kaufman (2014), Skrbinjek et al. (2024) e Han e Abdrahim (2023).

Figura 2

Realização da folha de exploração sobre a letra “s”



Fonte: Arquivo da autora

3.5.2. Realização da folha de exploração livre

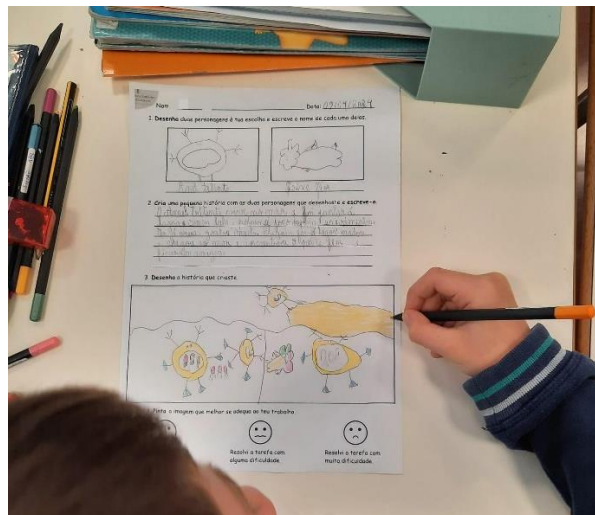
A segunda folha de exploração (Apêndice 6) apresentada à turma manteve uma estrutura semelhante à anterior, mas com um grau acrescido de autonomia e criatividade. Nesta

proposta, os alunos foram desafiados a criar as suas próprias personagens originais, atribuindo-lhes um nome e representando-as graficamente através do desenho.

Depois de concluída esta etapa, foi solicitada aos alunos a elaboração de uma história baseada nas personagens criadas. A ação da PE ao longo do processo de realização da história foi bastante semelhante à prática desempenhada durante a realização da folha de exploração anterior. Enquanto a turma desenvolvia a tarefa, a PE circulava pela sala, de modo a compreender mais aprofundadamente o processo criativo dos alunos, possibilitando uma maior valorização desse mesmo processo. Ainda neste sentido, a PE adquiriu o papel de mediadora ao longo da tarefa, guiando os alunos sem lhes retirar a autonomia (Estevam & Basniak, 2019), de modo a valorizar a sua expressão individual, como defendem Lowenfeld e Brittain (1952/1987). Por exemplo, quando o G. estava com dúvidas sobre as características da sua personagem “Pikachu”, que já existe, a PE disse: “Inventa tu um, olha se tu fosses um *pikachu*, qual é que tu gostavas de ser? Eras de que cor? Tinhas orelhas grandes, pequenas?”, levando o aluno a explorar novas possibilidades.

Figura 3

Realização da folha de exploração livre



Fonte: Arquivo da autora

3.5.3. Realização do desenho livre

A terceira proposta integrante deste projeto consistiu na realização de um desenho livre. Para a sua execução, foi entregue a cada aluno uma folha de papel branca A4. Neste momento, muitos questionaram qual deveria ser a orientação da folha, contudo esse pormenor foi deixado ao seu critério, permitindo-lhes tomar decisões autónomas desde o início do processo criativo. Para as suas criações, os alunos utilizaram os materiais disponíveis na sala, como lápis de cor e lápis de grafite.

A liberdade concedida na escolha do tema e no modo de representação visual favoreceu o envolvimento dos alunos na tarefa, proporcionando-lhes a oportunidade de dar asas à sua imaginação e expressar livremente as suas ideias e emoções, como sugerem Viadel (2003) e Acar et al. (2023).

Durante a realização da tarefa, foi possível verificar o interesse, o gosto e a motivação por parte dos alunos. A PE circulou pela sala, de modo a compreender mais aprofundadamente as ideias dos alunos, bem como as suas formas de expressão. Por exemplo, quando a PE perguntou ao V. o que é que ele tinha desenhado e ele respondeu: “Eu fiz uma casa, o céu e as nuvens” e a PE acrescentou: “Então e o que é que se está a passar no teu desenho? O que é que está aí a acontecer?”, levando o aluno a verbalizar as suas ideias. A prática do desenho livre revelou-se uma experiência significativa, permitindo a cada aluno explorar diferentes formas de expressão e desenvolver a sua criatividade.

Verificou-se que os alunos tendem a recorrer a temas familiares, como animais, família e natureza, o que indica uma ligação entre a imaginação e as suas experiências e vivências do quotidiano, como sugere Vygotsky (2024).

De acordo com a DGE (2018a), as Artes Visuais devem valorizar a expressão individual, a experimentação e a construção de significados, deste modo, atividades como o desenho livre assumem um papel essencial na promoção destas mesmas capacidades e ainda da criatividade, sensibilidade estética e autonomia, contribuindo para uma formação mais completa e equilibrada.

Figura 4

Realização do desenho livre



Fonte: Arquivo da autora

3.5.4. Apresentação e explicação do desenho à turma

Após concluírem as produções artísticas, a PE convidou os alunos a partilhar os seus trabalhos com a turma, propondo que explicassem o significado dos seus desenhos. De forma espontânea, vários alunos demonstraram entusiasmo e voluntariaram-se para apresentar as suas criações.

Durante a partilha, cada aluno dirigiu-se à frente da sala para mostrar o seu desenho e descrevê-lo aos colegas, explicando os elementos que o compunham. Alguns alunos identificaram as personagens representadas, mencionaram características e capacidades, e narraram as ações que estavam a decorrer nas suas composições. Este momento revelou-se bastante rico, uma vez que os alunos relataram de forma detalhada as ideias e as histórias que surgiram durante o processo criativo.

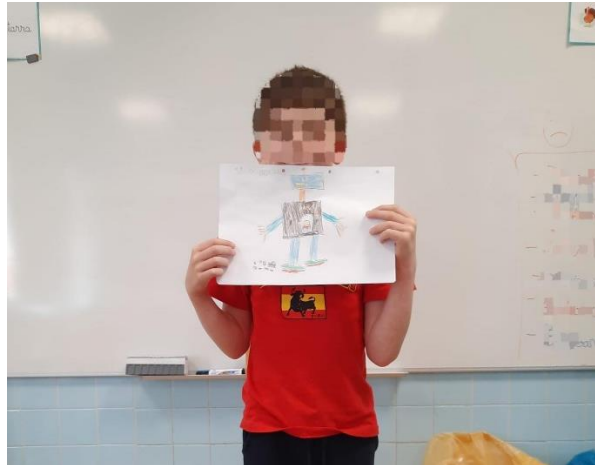
Ao longo das apresentações, a PE colocou questões orientadoras, incentivando os alunos a aprofundarem as suas explicações, a refletirem sobre as suas escolhas e a acrescentarem pormenores sobre as representações elaboradas. Este momento de partilha possibilitou a intervenção dos colegas, que para além de ouvirem as explicações, também deram sugestões de interpretação para os desenhos, permitindo valorizar o pensamento das crianças, reforçando a importância da comunicação e da interpretação. Por exemplo, quando o W. estava a apresentar o seu desenho de um robô e disse: “O carro avariou e eu tive de construir um robô para vir para a escola!” e a PE questionou-o

acerca da origem dos materiais que utilizou para o construir, e o T. disse: “Usou materiais do carro!”, e o L. afirmou “Falta uma coisa! Os parafusos!”, tornando a história mais rica e detalhada.

Ainda neste momento, foi possível verificar que alguns alunos demonstraram dificuldade em aceitar ideias ou sugestões dos colegas, demonstrando pouca abertura para a partilha. Deste modo, verificou-se a necessidade de maior acompanhamento antes de passar à fase final de criação de narrativas em grupo, optando por realizar uma fase intermédia de criar narrativas em pares.

Figura 5

Apresentação dos desenhos livres



Fonte: Arquivo da autora

3.5.5. Criação de histórias com base nos desenhos dos colegas (a pares)

Enquanto a turma permanecia na sala a desenvolver outra tarefa, a PE organizou pequenos grupos de trabalho, selecionando pares de alunos para participarem numa atividade complementar numa sala à parte. A cada par por entregue um desenho livre realizado por um dos colegas que não integrava o par.

Com base neste desenho, os alunos foram convidados a observar atentamente e a analisar os diferentes elementos presentes, como personagens, objetos, ações e ambientes representados. Partindo desta observação, cada par elaborou uma história, de forma oral, inspirada no desenho, procurando dar sentido às imagens apresentadas.

Foi interessante verificar que diferentes pares criaram histórias bastante distintas a partir do mesmo desenho, revelando interpretações singulares e diversas perspetivas perante o mesmo indutor visual. Por exemplo, com base no desenho da Figura 6, o aluno Q. começou por dizer: “Era uma vez um por do sol com muitos animais e muitos foguetes, agora é o S., inventa mais!”, o S. continuou: “e havia gansos, e estavam todos juntos a passear na selva”, e o Q. disse “passou uns foguetes pela selva...”, e o S. acrescentou “e magoaram os animais, claro!”, ao que o Q. respondeu “e os animais começaram a fugir! Agora és tu!”, sendo o S. a finalizar a narrativa com a tartaruga e o pato a nadar. Neste par foi bastante perceptível o trabalho em equipa, a criatividade, a escuta e o respeito pelas ideias do colega. Para o mesmo indutor visual o aluno W. iniciou: “Era uma vez um paraíso muito bonito! Só que uma vez, um tigre estava com grama nas costas a caçar! Ele queria caçar o esquilo! Continua tu!”, e o G. continuou “depois o tigre encontrou o esquilo e foi à procura dele!”, e o W. realçou, “mas se ele encontrou não foi à procura!”, narrando diversos acontecimentos, culminando com a fuga do tigre do paraíso. Este par, tal como o anterior, demonstrou interesse em ouvir as ideias expostas, construindo sentidos de modo a criar uma narrativa em conjunto.

Figura 6

Desenho do aluno C.



Fonte: Arquivo da autora

Esta diversidade de narrativas evidenciou a riqueza criativa, demonstrando como cada aluno constrói significados próprios tendo em conta as representações visuais, como refere a DGE (2018a). O trabalho a pares permitiu ainda que esta construção de

significados fosse realizada de forma conjunta, promovendo a partilha e a discussão de ideias (Estevam & Basniak, 2019; Guerreiro et al., 2015), bem como o respeito mútuo e a escuta ativa.

A atividade, além de fomentar a criatividade, promoveu a cooperação entre pares, a comunicação e a capacidade de interpretar e transformar imagens em narrativas, sendo este um aspeto relevante tendo em conta a próxima fase. Ao mesmo tempo, possibilitou à PE observar o modo como os alunos estabelecem relações entre o visual e o verbal, bem com as estratégias que utilizam para criar sentido partindo de estímulos artísticos.

Figura 7

Criação de histórias a pares



Fonte: Arquivo da autora

3.5.6. Criação e redação de histórias com base nos desenhos dos colegas (em grupo)

A criação e redação de histórias baseadas nos desenhos constituiu a última fase do projeto. Para o seu desenvolvimento, a PE organizou a turma em grupos de quatro elementos, previamente definidos, de modo a equilibrar dinâmicas e favorecer a cooperação entre os alunos.

No início da sessão, a PE questionou os alunos se ainda se recordavam dos desenhos livres que tinham realizado, obtendo respostas positivas e entusiasmadas. Após isto, foi apresentada a tarefa a desenvolver em aula e foi referido o tempo destinado para a

realizar. A cada grupo foram entregues quatro desenhos, criados por colegas não pertencentes ao grupo, bem como um guião da tarefa (Apêndice 13) a cada aluno. O guião encontra-se organizado em três retângulos com linhas: um destinado ao título, outro para a identificação das personagens e um terceiro para a redação da narrativa, contendo ainda um pequeno espaço final reservado a novas ilustrações.

Ao longo da execução da tarefa, os alunos observaram atentamente os desenhos atribuídos e, partindo deles, construíram uma história coletiva, articulando ideias e discutindo decisões sobre o enredo, as personagens e os acontecimentos, de modo a construírem significados em conjunto (Estevam & Basniak, 2019; Guerreiro et al., 2015). Enquanto os grupos realizavam as propostas, a PE circulou pela sala, dialogando com os alunos sobre as suas ideias e o progresso das narrativas, procurando compreender o processo criativo e apoiar o desenvolvimento das histórias.

A PE assumiu o papel de mediadora, como sugerem Estevam e Basniak (2019), intervindo sempre que surgiam divergências de opinião, de modo a promover a escuta ativa, o respeito mútuo e a tomada de decisões em conjunto. Por exemplo quando o aluno E. disse “Eu quero o Cristiano Ronaldo e ela não deixa!” e a PE respondeu: “Têm de chegar todos a um consenso, têm de decidir todos juntos!”, ou mais à frente quando disse: “Só podem escrever quando estão todos de acordo, têm de decidir tudo juntos!”. Foram também colocadas questões orientadoras, com o intuito de aprofundar as explicações e os detalhes das narrativas criadas pelos grupos, como “Então diz-me lá, como é que é a vossa história?”, “E o que é que aconteceu mais na vossa história?”, “O que vai acontecer a seguir?”, “E mais?”, “Como é que vai acabar a vossa história?”, entre outras. Além disto, a PE certificou-se de que todos os alunos participavam ativamente e tinham a oportunidade de expressar as suas ideias (“Têm de dar todos opinião!”), prestando ainda apoio na escrita de algumas palavras e na gestão do tempo da tarefa.

No final da tarefa, cada grupo apresentou a sua narrativa à turma, partilhando as ideias e os resultados do trabalho coletivo. Este momento final constituiu uma oportunidade de valorização do esforço conjunto e de reconhecimentos das diversas formas de interpretar e recriar as produções artísticas dos colegas.

Figura 8

Redação da história



Fonte: Arquivo da autora

3.5.7. Tarefa de Avaliação Formativa (TAF)

No final do projeto, os alunos realizaram uma TAF (Apêndice 14), que teve como principal objetivo promover a autorreflexão acerca do processo criativo e das experiências vivenciadas ao longo do projeto.

A tarefa foi organizada em formato de tabela, contando com diferentes domínios de avaliação, relacionados com aspetos como a participação, a criatividade, o empenho e o trabalho de grupo.

Em cada linha, os alunos foram convidados a assinalar com um “X” a opção que melhor representava a sua perceção, selecionando entre três símbolos visuais:

- Cara sorridente, que indicava concordância ou satisfação;
- Cara neutra, que representava uma posição intermédia;
- Cara triste, que expressava discordância ou insatisfação.

Esta estrutura simples e visual foi pensada de forma a tornar a autoavaliação acessível e significativa, atendendo à faixa etária dos alunos, bem como às suas capacidades de leitura e escrita. Além da tabela, foi ainda disponibilizado um espaço destinado a

observações ou comentários pessoais, permitindo que os alunos expressassem livremente as suas opiniões e sentimentos sobre o trabalho desenvolvido.

Através desta tarefa, foi possível recolher informações relevantes sobre a perceção que os alunos têm do seu próprio processo de aprendizagem, reforçando o papel da avaliação formativa como instrumento de autorregulação do percurso individual (Black & William, 2009; Ministério da Educação, 2017).

3.6. Apresentação e discussão dos resultados

3.6.1. Divulgação

Para decidir o modo de divulgação dos resultados do projeto, foi realizado um diálogo na turma, dando aos alunos a oportunidade de expressarem as suas ideias. Surgiram diversas soluções, como “fazer um livro” (E.), “pôr fotografias no *padlet* da turma” (H.) e “pôr fotografias do livro no *padlet*” (S.). Após uma reflexão acerca das opções, ficou decidido que o projeto seria divulgado através da construção de um livro, onde seria feita uma compilação de todos os desenhos livres realizados pelos alunos, bem como as histórias criadas pelos grupos.

O título escolhido para o livro foi “Histórias Infinitas”, mantendo uma ligação direta com o nome do projeto, e a capa seria formada por uma junção de todos os desenhos das crianças, realçando a participação e a criatividade de todos no projeto.

Seguindo a sugestão da PC, a construção do livro foi realizada pela PE na plataforma digital *Canva*, de modo a facilitar o processo e a torná-lo mais eficiente. Ficou ainda decidido que o livro estaria disponível na plataforma digital *Padlet*, permitindo não só o acesso das crianças, mas também da PC e dos EE, promovendo uma partilha mais ampla e significativa.

Esta forma de divulgação permitiu que as crianças tivessem um papel ativo nesta fase, ainda que apenas na seleção das ferramentas de partilha, valorizando as suas ideias e opiniões. No final, o empenho, a criatividade e trabalho coletivo dos alunos permitiu-lhes perceber a importância do trabalho em equipa, trazendo-lhes bastante satisfação ao verem os seus contributos valorizados.

3.6.2. Avaliação

A avaliação assumiu um carácter contínuo e formativo ao longo de todas as sessões e atividades desenvolvidas no âmbito do projeto, permitindo acompanhar de perto o envolvimento e progresso dos alunos. Foram utilizadas tabelas de avaliação com diversos descritores, que foram preenchidos com base na observação direta dos alunos enquanto realizavam as tarefas. Este registo sistemático permitiu identificar, em tempo real, os níveis de participação, compreensão e interesse, permitindo ajustes imediatos nas atividades sempre que necessário.

Para além da observação, foi recolhido *feedback* de forma oral junto dos alunos, que foi posteriormente registado pela PE. Este método proporcionou uma visão mais aprofundada sobre as perceções e experiências dos alunos, valorizando a sua opinião e promovendo a expressão de ideias.

No final do projeto, foi realizada uma TAF com o objetivo de proporcionar aos alunos um momento de reflexão acerca da sua própria prática. Esta tarefa permitiu que cada aluno analisasse o seu percurso, reconhecendo aspetos positivos e menos positivos acerca do seu trabalho e consolidando o sentido de autonomia e de responsabilidade pelo seu processo de aprendizagem.

Em suma, a avaliação foi concebida como um processo dinâmico e participativo, que articulou a observação, a recolha de *feedback* e a autoavaliação dos alunos. Esta metodologia permitiu que o projeto evoluísse de acordo com os interesses e necessidades da turma, reforçando o seu protagonismo e promovendo um desenvolvimento cognitivo, emocional e criativo.

3.6.3. Análise dos Resultados

Ao longo das cinco sessões foi realizada a observação sistemática e contínua, com registo em tabelas de avaliação (Apêndices 2, 5, 8, 10 e 12), das práticas e produções dos alunos, permitindo realizar uma análise da evolução das suas competências linguísticas, expressivas e criativas. Este acompanhamento regular, de natureza formativa (Black & Wiliam, 2009), possibilitou identificar progressos reais no desenvolvimento da

criatividade, entendida como processo e não apenas como produto (Morais & Azevedo, 2009).

Nas primeiras sessões, verificou-se uma predominância de comportamentos mais tímidos e respostas linguísticas simples, evidenciando que muitos alunos ainda se encontravam em fase de aquisição de competências, sobretudo de expressão oral e escrita. À medida que as atividades foram decorrendo, observou-se um aumento visível na fluência verbal e na complexidade sintática das produções, bem maior confiança na partilha de ideias, o que sugere um fortalecimento da motivação intrínseca (Amabile, 1996) e da autonomia criativa (Morais, 2015).

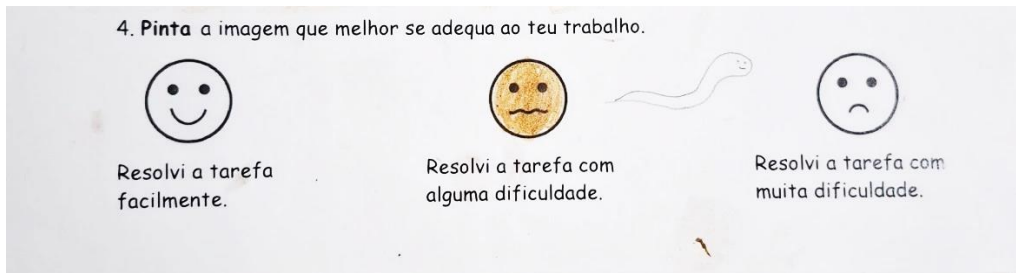
Relativamente à área das Artes Visuais, os alunos demonstraram desde cedo interesse, curiosidade e envolvimento, embora inicialmente alguns apresentassem receio de errar ou insegurança nas suas capacidades gráficas. Ao longo do projeto evidenciou-se um crescimento claro na capacidade de expressão e na criatividade das suas produções visuais, traduzindo na capacidade de arriscar mais, experimentar novas formas de representação e refletir criticamente sobre o próprio processo criativo. Este avanço confirma o princípio de que o ambiente educativo, quando é encorajador e flexível, potencia a criatividade infantil (Hofverberg & Westerlund, 2021; Beghetto & Kaufman, 2014).

De um modo geral, as tabelas de avaliação revelam um progresso consistente e sustentado, verificando-se a passagem de diversos descritores de “Em Aquisição” para “Adquirido”. Esta evolução demonstra a consolidação de competências técnicas, bem como o fortalecimento do pensamento divergente (Weiss & Wilhelm, 2022), evidenciado pela fluidez e flexibilidade de respostas criativas.

Durante as cinco sessões, foi ainda recolhido o *feedback* direto dos alunos após a realização de cada uma das tarefas. Nas duas primeiras sessões, realizadas com recurso a folha de exploração, foi introduzido um exercício de autorreflexão (Figura 9), de modo a promover a metacognição e a consciência do próprio processo criativo, tal como sugerem Runco (1991) e Black e Wiliam (2009).

Figura 9

Reflexão de aluno quanto à dificuldade da tarefa da sessão 1

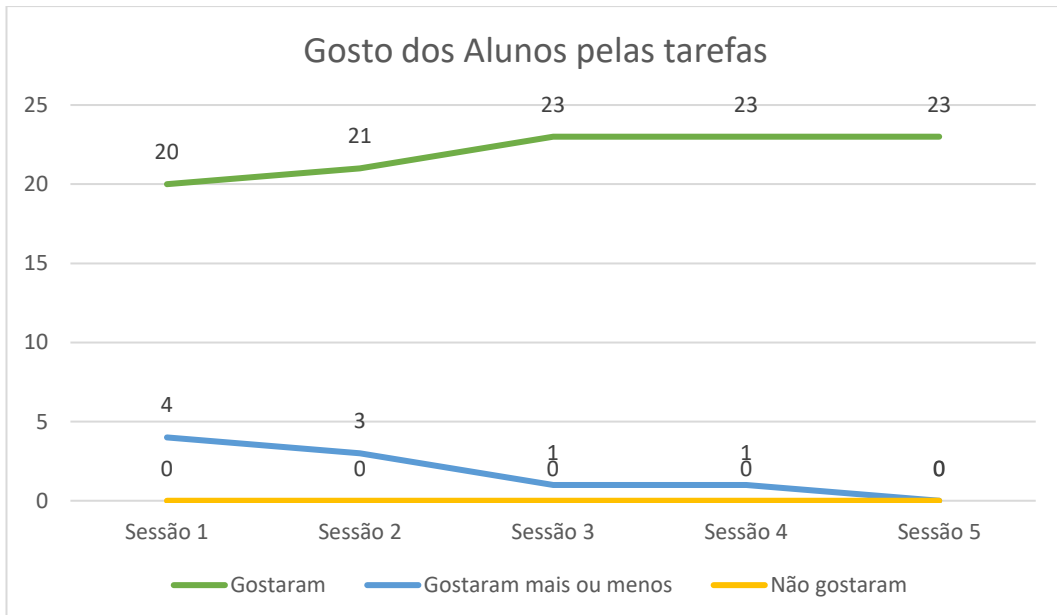


Fonte: Arquivo da autora

Em todas as sessões foram ainda realizadas três questões aos alunos: “Gostaram da tarefa?”, “A tarefa foi fácil?” e “Sentiram-se criativos?”. Nos gráficos 1, 2 e 3 é feita uma comparação das respostas dadas pelos alunos às mesmas questões, registadas na Tabela de Recolha de *Feedback* (Apêndice 15), ao longo das cinco sessões.

Gráfico 1

Gosto dos Alunos pelas Tarefas



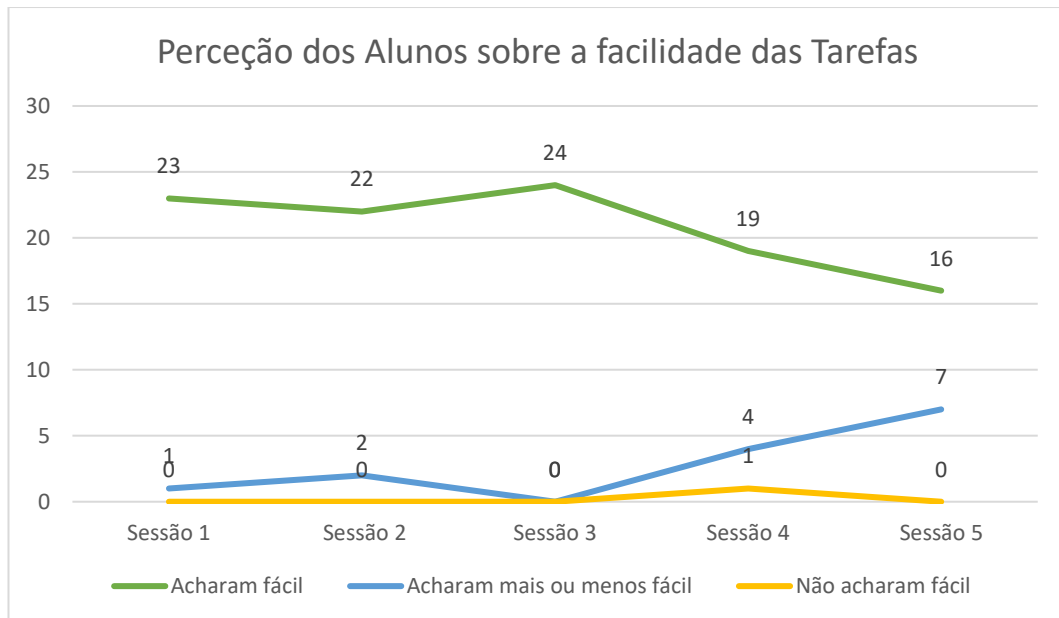
Fonte: Arquivo da autora

O Gráfico 1 evidencia uma tendência positiva de envolvimento e satisfação, com a maioria dos alunos a manifestar o gosto crescente pelas tarefas. Desde a primeira sessão até à terceira, o número de respostas positivas aumentou de vinte para vinte e três alunos,

mantendo-se estável nas sessões seguintes. Esta constância reforça a ideia de que a motivação é um fator determinante no desenvolvimento da criatividade (Sternberg & Lubart, 1999; Morais, 2015). O número de alunos que disseram ter gostado “mais ou menos” diminuiu ao longo das sessões, passando de quatro para zero. Nenhum aluno afirmou não ter gostado das tarefas, indicando uma relação positiva com a aprendizagem (Vygotsky, 2024).

Gráfico 2

Percepção dos Alunos sobre a facilidade das Tarefas



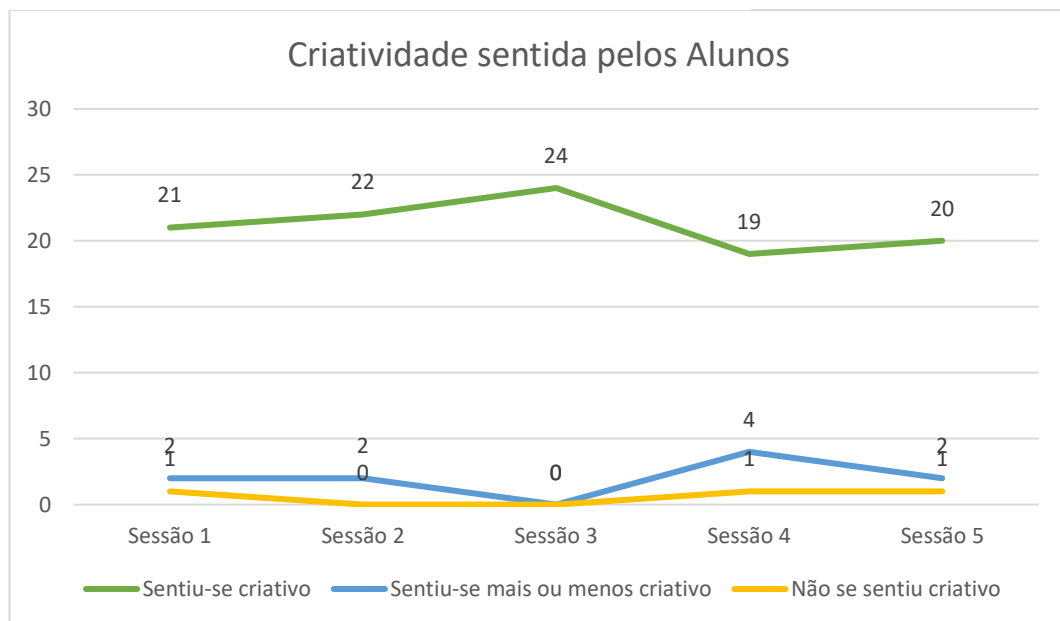
Fonte: Arquivo da autora

No Gráfico 2 é perceptível que durante as três primeiras sessões, a grande maioria da turma considerou as tarefas fáceis, com um pico de vinte e quatro alunos na sessão 3. Ainda assim, a partir da quarta sessão verifica-se uma redução significativa desse número, caindo para dezanove e, posteriormente, para dezasseis na sessão 5. Paralelamente, o número de alunos que considera as tarefas “mais ou menos fáceis” aumenta, chegando a sete na última sessão. Além disto, houve ainda um aluno que referiu não ter achado fácil a tarefa da sessão 4. Assim, verifica-se que a percepção de dificuldade aumentou nas últimas sessões, coincidindo com a introdução de tarefas em pares e em grupos. Estes dados confirmam que a colaboração exige competências de comunicação, negociação e

integração de ideias (Pereira et al., 2015), fatores que podem aumentar o nível de desafio, mas também ampliar o potencial criativo coletivo (Beghetto & Kaufman, 2014). Apesar do acréscimo de complexidade, a perceção manteve-se positiva em relação à facilidade das tarefas realizadas.

Gráfico 3

Criatividade sentida pelos Alunos



Fonte: Arquivo da autora

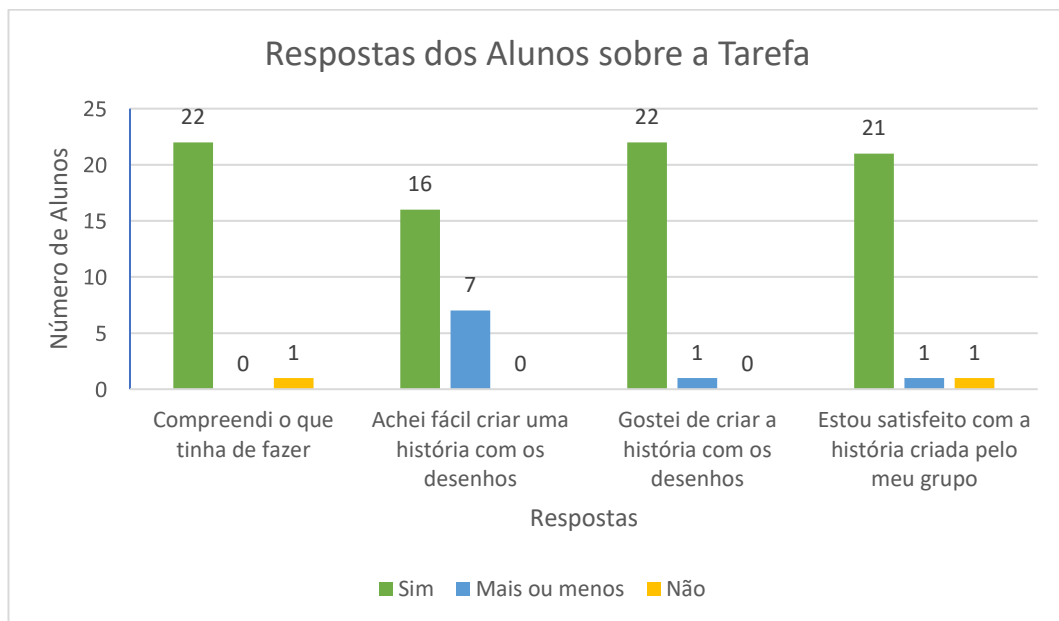
Os dados presentes no Gráfico 3 demonstram que a grande maioria dos alunos da turma se sentiu criativa, verificando-se os valores mais altos registados na sessão 3, com vinte e quatro alunos. Na sessão 4 verifica-se uma diminuição abrupta, de vinte e quatro para dezanove alunos, coincidindo com a subida do número de alunos a sentirem-se “mais ou menos criativos”, de zero para quatro, e ainda um aluno que não se sentiu criativo. Já na quinta sessão, verifica-se uma ligeira subida do número de alunos que se sentiram criativos, passando para vinte, enquanto o número de respostas intermédias diminuiu novamente, passando para dois. As diminuições ocasionais podem refletir o impacto das diferentes dinâmicas de grupo e dos níveis de exigência cognitiva das tarefas. Ainda assim, a maioria da turma revelou uma perceção de criatividade elevada, confirmando que o

projeto proporcionou oportunidades concretas para a expressão pessoal e imaginativa (Eisner, 2003; Vygotsky, 2024).

Os Gráficos 4, 5 e 6 são relativos à análise das respostas dadas pelos alunos, obtidas através do preenchimento da TAF realizada no final do projeto. É de realçar que um aluno não compareceu à aula.

Gráfico 4

Respostas dos Alunos sobre a Tarefa



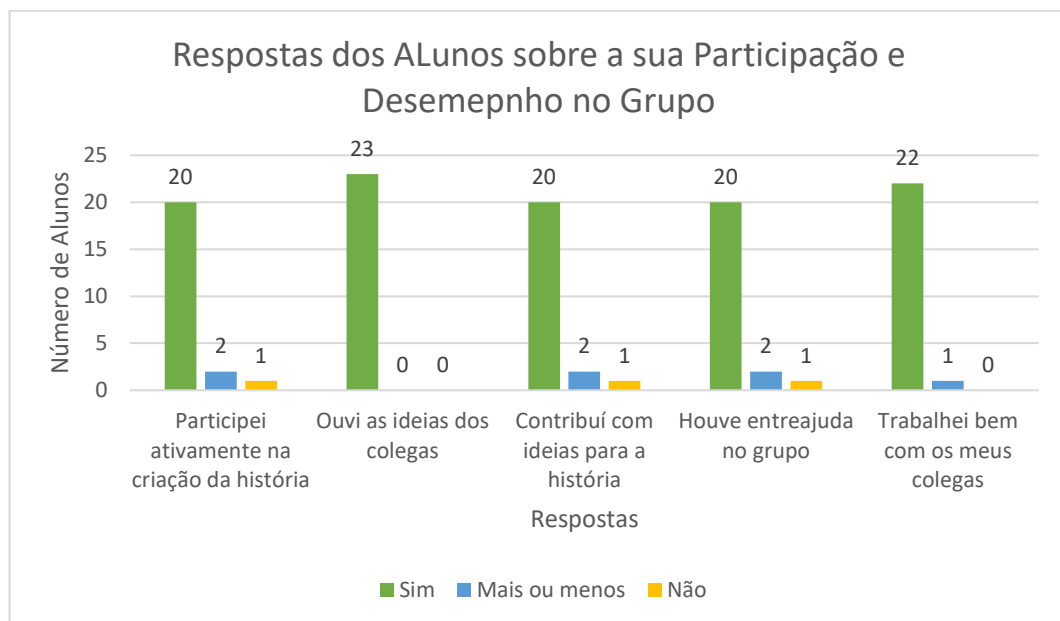
Fonte: Arquivo da autora

No Gráfico 4 é possível verificar que grande parte dos alunos da turma responderam positivamente às questões sobre a tarefa realizada. Desta forma, conclui-se que vinte e dois alunos compreenderam a tarefa proposta e apenas um aluno não compreendeu o que tinha de fazer, o que demonstra a eficácia da comunicação pedagógica, mas também a importância de adquirir estratégias de diferenciação para garantir a inclusão (Freire, 1996). Relativamente à facilidade dos alunos em criar uma história com base nos desenhos, verifica-se que dezasseis alunos afirmaram que acharam fácil, enquanto sete responderam “Mais ou menos”. Estes resultados indicam a diversidade de ritmos criativos dentro dos grupos, bem como a capacidade de expressão e trabalhar colaborativamente. Em relação ao gosto pela atividade desenvolvida, vinte e dois alunos gostaram de criar a

história e um aluno gostou “Mais ou menos”, reforçando o carácter positivo e envolvente da proposta. Finalmente, vinte e um alunos revelaram estar satisfeitos com a história criada pelo seu grupo, mostrando um elevado grau de contentamento. Ainda assim, verifica-se que um aluno se encontrava mais ou menos satisfeito e outro aluno não estava satisfeito com a história do seu grupo. A PE procurou perceber os motivos destes alunos, dialogando individualmente com cada um, assim, o aluno mais ou menos satisfeito revelou alguma dificuldade em comunicar as suas ideias ao grupo e o aluno que não se encontrava satisfeito revelou que, por ter chegado atrasado devido a uma consulta, não teve a oportunidade de participar na construção da história desde o início. No geral, a percepção dos alunos em relação à tarefa proposta foi bastante positiva, revelando a eficácia da articulação entre o desenho livre e a escrita criativa na promoção do pensamento divergente e da motivação intrínseca (Eisner, 2003; Morais, 2015).

Gráfico 5

Respostas dos Alunos sobre a sua Participação e Desempenho no Grupo



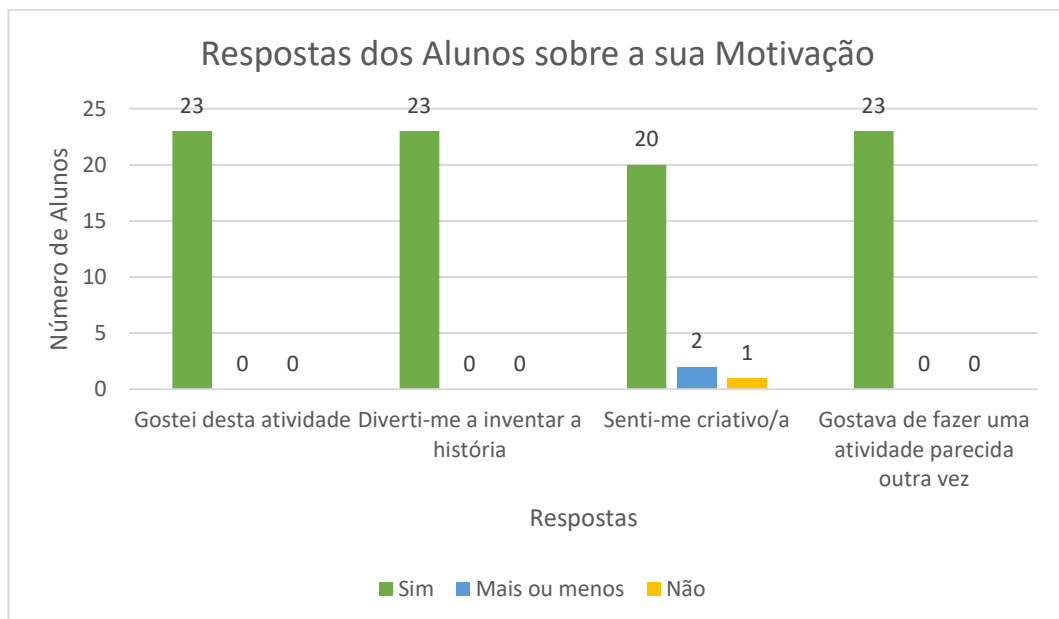
Fonte: Arquivo da autora

No Gráfico 5 é possível verificar que grande parte da turma respondeu positivamente às questões acerca da sua participação e desempenho no grupo, evidenciando um ambiente de colaboração e envolvimento. Deste modo, vinte alunos afirmam ter participado

ativamente na criação da história, dois revelam que participaram mais ou menos e, por fim, um aluno afirma que não participou ativamente nesta fase da tarefa. Quanto ao tópico “Ouvi as ideias dos colegas”, conclui-se que todos os alunos responderam positivamente, demonstrando a capacidade de escuta ativa e respeito mútuo. Neste seguimento, vinte alunos referiram ter contribuído para a história com ideias, sendo que dois alunos contribuíram mais ou menos e um aluno afirma que não contribuiu. Ainda neste sentido, vinte alunos revelaram que houve entreajuda no seu grupo, reforçando o espírito colaborativo. Apesar disto, dois alunos referiram que houve mais ou menos entreajuda no grupo e um aluno afirmou que não houve ajuda entre os elementos do seu grupo. Para finalizar, vinte e dois alunos afirmaram ter trabalhado bem com os seus colegas e um aluno refere que trabalhou mais ou menos bem com o seu grupo, o que demonstra um clima positivo e de harmonia na grande maioria dos grupos, fundamental para o desenvolvimento da tarefa. Em síntese, esta evidência confirma a importância do trabalho colaborativo como catalisador da criatividade, permitindo que o grupo funcione como um espaço de construção coletiva de significados (Estevam & Basniak, 2019; Guerreiro et al., 2015).

Gráfico 6

Respostas dos Alunos sobre a sua Motivação



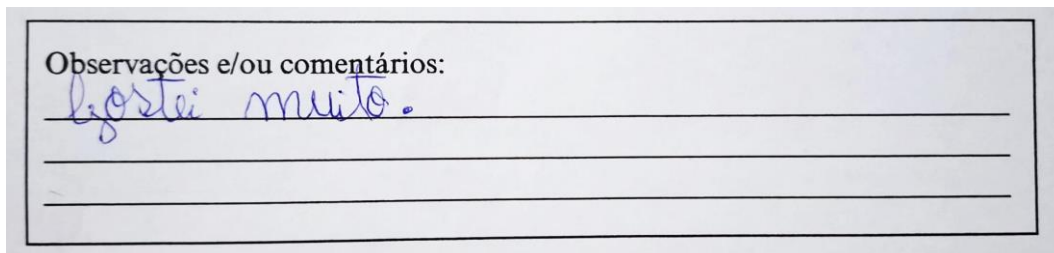
Fonte: Arquivo da autora

Os resultados apresentados no Gráfico 6 revelam um alto nível de motivação e satisfação por parte dos alunos com a tarefa. Assim, vinte e três alunos afirmaram que gostaram da atividade e ainda que se divertiram ao inventar a história, demonstrando que a proposta foi envolvente, dinâmica e significativa. Relativamente ao tópico “Senti-me criativo/a”, vinte alunos responderam afirmativamente, dois alunos responderam “Mais ou menos” e um respondeu que não, sugerindo que, embora a atividade tenha favorecido a criatividade, nem todos os alunos se sentiram igualmente criativos neste contexto. Por fim, vinte e três alunos disseram que gostariam de repetir uma atividade semelhante, demonstrando o impacto positivo da mesma na turma. De forma geral, este gráfico evidencia que a atividade motivou, envolveu e estimulou a criatividade dos alunos, cumprindo com sucesso os seus objetivos.

No final da TAF existia um espaço de preenchimento facultativo para observações e/ou comentários que os alunos quisessem fazer acerca da tarefa, como mostra a Figura 10.

Figura 10

Comentário de um Aluno deixado na TAF



Observações e/ou comentários:
Gostei muito.

Fonte: Arquivo da autora

Deste modo, cinco alunos deixaram comentários: (E.) “Eu gostei muito da atividade e do texto.”, (T.) “Gostei muito.”, (V.) “E ajudei os colegas.”, (C.) “Gostaria fazer mais parecidas.” e (G.) “Que fizéssemos com os nossos desenhos.”. Estes comentários reforçam as tendências observadas nos gráficos anteriores, uma vez que as mensagens apresentadas expressam gosto, satisfação e envolvimento, bem como um sentimento de colaboração e desejo de continuidade. As observações do aluno E. e do aluno T. evidenciam entusiasmo e apreciação pela proposta, confirmando que a experiência foi positiva e significativa para os alunos. O comentário do aluno V. destaca a dimensão colaborativa do trabalho realizado, que vai ao encontro dos resultados do Gráfico 2. A

observação do aluno C. reforça o interesse em repetir experiências semelhantes, demonstrando motivação e valorização do processo criativo desenvolvido. Por fim, o comentário do aluno G. sugere uma ligação afetiva com a sua produção individual, bem como a vontade de integrar os desenhos pessoais nas atividades coletivas, transparecendo autonomia e valorização do próprio trabalho.

Estes testemunhos reforçam os dados dos gráficos, comprovando o impacto positivo da articulação entre o desenho livre e a escrita criativa no desenvolvimento da criatividade. Tanto os gráficos como os comentários revelam que a turma vivenciou a tarefa de forma positiva, colaborativa e motivadora, sentindo-se parte ativa do processo criativo e expressando vontade de dar continuidade a atividades com características semelhantes. Deste modo, o projeto favoreceu a expressão individual, a colaboração e o prazer em aprender, confirmando que o ambiente educativo potencia o pensamento criativo e a autonomia das crianças (Beghetto & Kaufman, 2014).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente relatório, desenvolvido no âmbito da Prática de Ensino Supervisionada do Mestrado em Ensino do 1.º CEB e de Matemática e Ciências Naturais no 2.º CEB, constituiu um momento determinante no percurso de formação pessoal, profissional e investigativa. O estudo teve como principal objetivo compreender de que forma é que a articulação entre o desenho livre e a escrita criativa pode potenciar a criatividade em alunos do 1.º ano do 1.º CEB, promovendo o desenvolvimento do pensamento divergente, da expressão individual e da autonomia.

Os resultados obtidos ao longo da intervenção evidenciaram progressos significativos nas competências criativas, expressivas e linguísticas dos alunos. Verificou-se que, à medida que as sessões foram decorrendo, os alunos revelaram uma maior confiança para experimentar, arriscar e partilhar ideias, demonstrando um crescimento na fluência verbal e imaginação gráfica, bem como uma relação mais positiva com as atividades de escrita e desenho. Esta evolução confirma que a integração das Artes Visuais e da expressão escrita constitui uma via pedagógica eficaz para estimular o processo criativo e promover aprendizagens significativas, tal como defendem autores como Morais (2015), Eisner (2003) e Vygotsky (2024).

Importa referir que, embora o estágio tenha decorrido durante o ano letivo de 2023/2024, o projeto apenas terminou em 2025. Apesar desta distância temporal, considera-se que tal circunstância foi benéfica para a qualidade dos resultados, uma vez que permitiu observar uma evolução mais consistente na capacidade de escrita e expressão dos alunos, resultando em produções mais ricas.

Do ponto de vista pedagógico, este trabalho reforça a importância de planear práticas educativas que valorizem o processo criativo como elemento estruturante da aprendizagem, promovendo o prazer de descobrir a criar. A articulação entre o desenho e a escrita revelou-se uma estratégia facilitadora da expressão individual, da motivação e do desenvolvimento da linguagem, evidenciando que o ensino da escrita pode e deve estar associado a experiências artísticas que estimulem a sensibilidade, a imaginação e o pensamento crítico.

Enquanto contributo para a prática docente, o projeto demonstra que a criatividade não é um dom inato, mas sim uma competência que pode e deve ser desenvolvida em contexto educativo, através de metodologias ativas, flexíveis e interdisciplinares. Deste modo, o professor deve assumir-se como mediador e facilitador do processo criativo, criando ambientes de aprendizagem abertos, seguros e estimulantes, onde o erro é entendido como parte integrante do percurso de descoberta.

Apesar disto, reconhecem-se algumas limitações. Por um lado, a duração temporal do projeto foi reduzida face à amplitude dos objetivos propostos, não permitindo uma análise prolongada dos efeitos das estratégias implementadas. Por outro lado, o número restrito de participantes e o contexto específico da turma não permitem a generalização dos resultados a outros contextos educativos. Ainda assim, os dados obtidos revelam tendências consistentes e pedagogicamente relevantes, que poderão servir de base para futuras investigações.

Como perspetiva para trabalhos futuros, sugere-se o alargamento da intervenção a diferentes níveis de ensino e contextos socioculturais, bem como a integração de ferramentas digitais e expressão visual e escrita, de modo a explorar novas linguagens criativas. Seria igualmente pertinente investigar o impacto da criatividade noutras áreas curriculares, nomeadamente na Matemática e nas Ciências Naturais, aprofundando a relação entre o pensamento criativo e o raciocínio científico.

Em suma, o percurso desenvolvido ao longo deste trabalho reforça a convicção de que a criatividade é uma competência essencial para a formação integral das crianças, contribuindo para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional e social. A experiência vivenciada durante a Prática de Ensino Supervisionada e a realização deste projeto constituiu um processo de crescimento profissional e pessoal, consolidando a ideia de que educar para a criatividade é educar para a liberdade de pensar, imaginar e construir conhecimento.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acar, S., Berthiaume, K., Grajzel, K., Dumas, D., Flemister, C., & Organisciak, P. (2023). *Applying Automated Originality Scoring to the Verbal Form of Torrance Tests of Creative Thinking*. *Gifted Child Quarterly*, 67(1). <https://doi.org/10.1177/00169862211061874>
- Adams, K. (2005). *The Sources of Innovation & Creativity*. National Center on Education and the Economy.
- Alabbasi, A. M. A., Paek, S. H., Kim, D., & Cramond, B. (2022). *What do educators need to know about the Torrance Tests of Creative Thinking: A comprehensive review*. In *Frontiers in Psychology* (Vol. 13). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1000385>
- Alencar, E. M. L. S. de, & Fleith, D. de S. (2004). *Inventário de práticas docentes que favorecem a criatividade no ensino superior*. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 17(1). <https://doi.org/10.1590/s0102-79722004000100013>
- Alencar, E. M. L. S., & Fleith, D. S. (2003). *Creatividade: Múltiplas perspectivas*. Editora UnB.
- Amabile, T. M. (1982). *Social psychology of creativity: A consensual assessment technique*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 43(5). <https://doi.org/10.1037/0022-3514.43.5.997>
- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context*. Westview Press.
- Azevedo, I., Morais, M. F., & Braga, A. C. (2008). *Criatividade em alunos do ensino básico: Que confronto com a percepção dos seus professores?* Universidade do Minho.
- Bahar, K., & Maker, C. J. (2025). *A new perspective on scoring children's originality: A standards-based criterion-referenced assessment approach*. *Frontiers in Psychology*, 16, 1545396. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1545396>
- Banks, M. (2018). *Using visual data in qualitative research* (2nd ed.). SAGE.
- Baptista, A., Viana, F. L., & Barbeiro, L. F. (2011). *O ensino da escrita: Dimensões gráfica e ortográfica*. Direção-Geral da Educação. <https://www.dge.mec.pt/materiais-didaticos-elaborados-no-ambito-do-pnep>

- Barbeiro, L. F., & Pereira, M. L. A., (2007). *O ensino da escrita: A dimensão textual*. Direção-Geral da Educação. <https://www.dge.mec.pt/materiais-didaticos-elaborados-no-ambito-do-pnep>
- Beghetto, R. A., & Kaufman, J. C. (2014). *Classroom contexts for creativity*. *High Ability Studies*, 25(1). <https://doi.org/10.1080/13598139.2014.905247>
- Black, P., & Wiliam, D. (2009). *Developing the theory of formative assessment*. *Educational Assessment, Evaluation and Accountability*, 21(1), 5–31. <https://doi.org/10.1007/s11092-008-9068-5>
- Bruner, J. (1990/1993). *Acts of meaning*. Harvard University Press.
- Bruner, J. (1966/1996). *A cultura da educação*. Edições 70.
- Canavarro, A. P., Oliveira, H., & Menezes, L. (2012). *Práticas de Ensino Exploratório da Matemática: O Caso de Célia*. Universidade de Lisboa, pp. 255-266.
- Cardoso, C., & Valsassina, M. M. (1988). *Arte infantil: Linguagem plástica*. (2.^a ed.). Editorial Presença.
- Carvalho, J. A. B., Barbeiro, L. F., Pereira, L. Á., Cardoso, I., & Calil, E. (2018). *Students' voices and perspectives in research on writing*. In *Revista Portuguesa de Educacao* (Vol. 31, Issue 2). <https://doi.org/10.21814/rpe.14278>
- Chagas, J. F., Aspesi, C. C. & Fleith, D. S. (2005). *A relação entre criatividade e desenvolvimento: Uma visão sistémica*. In M. A. Dessen & A. Costa Jr. (Eds.), *A ciência do desenvolvimento: Tendências actuais e perspectivas futuras* (pp. 210-228). Porto Alegre: Artmed.
- Colomer, T. (2007). *Andar entre livros: A leitura literária na escola*. Global Editora.
- Conde, M. J. (2003). *Desenvolvimento da criatividade em contexto escolar: Contributo para o estudo da formação contínua de professores na área da criatividade*. Lisboa: Universidade de Lisboa, Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação.
- Costa, M., Monteiro, I., & Ribeiro, V. (2014). *Análise reflexiva de uma experiência pedagógica interdisciplinar*. Atas do XII Congresso SPCE, Ciências da Educação:

Espaços de investigação, reflexão e ação interdisciplinar.

<http://hdl.handle.net/20.500.11796/2148>

Coutinho, C. P. (2023). *Metodologia de investigação em ciências sociais e humanas: Teoria e prática* (2.ª ed.). Coimbra: Almedina.

Craft, A. (2005). *Creativity in schools: Tensions and dilemmas*. In *Creativity in Schools: Tensions and Dilemmas*. <https://doi.org/10.4324/9780203357965>

Creely, E., Henderson, M., Henriksen, D., & Crawford, R. (2024). *Leading change for creativity in schools: mobilizing creative risk-taking and productive failure*. *International Journal of Leadership in Education*, 27(6). <https://doi.org/10.1080/13603124.2021.1969040>

Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE.

Creswell, J. W., & Miller, D. L. (2000). *Determining validity in qualitative inquiry*. *Theory Into Practice*, 39(3), 124–130.

Cropley, A. (2009). *Creativity in education and learning — a guide for teachers and educators*. New York: Routledge Falmer.

Cropley, A. J. (1997). *Fostering creativity in the classroom: General principles*. In M. A. Runco (Ed.), *The creativity research handbook*. Cresskill, NJ: Hampton.

Decreto-Lei n.º 79/2014, de 14 de maio. Diário da República n.º 92/2014, Série I. Lisboa: Ministério da Educação e Ciência.

Decristan, J., Jansen, N. C., & Fauth, B. (2023). *Student participation in whole-class discourse: individual conditions and consequences for student learning in primary and secondary school*. *Learning and Instruction*, 101748. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2023.101748>

Denzin, N. K. (1978). *The research act: A theoretical introduction to sociological methods* (2nd ed.). McGraw-Hill.

- Direção-Geral da Educação (DGE). (2006/2010). *Programa Nacional do Ensino do Português (PNEP)*. Governo de Portugal. <https://www.dge.mec.pt/programa-nacional-do-ensino-do-portugues-pnep>
- Direção-Geral da Educação (DGE). (2018a). *Aprendizagens essenciais: Educação artística – Artes visuais (1.º ciclo)*. Ministério da Educação. https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/1_ciclo/1c_artes_visuais.pdf
- Direção-Geral da Educação (DGE). (2018b). *Aprendizagens essenciais: Português – 1.º ano, 1.º ciclo do ensino básico*. Ministério da Educação. https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/1_ciclo/ae_1.o_ano_1o_ciclo_eb_portugues.pdf
- Direção-Geral da Educação (DGE). (2018c). *Aprendizagens essenciais: Português – 2.º ano, 1.º ciclo do ensino básico*. Ministério da Educação. https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/1_ciclo/portugues_1c_2a_ff.pdf
- Direção-Geral da Educação (DGE). (2019). *Estratégia do Plano Nacional das Artes 2019-2024*. https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Projetos/PNA/Documentos/estrategia_do_plano_nacional_das_artes_2019-2024.pdf
- Direção-Geral da Educação (DGE). (s.d.). *Materiais didáticos elaborados no âmbito do PNEP*. Ministério da Educação. <https://www.dge.mec.pt/materiais-didaticos-elaborados-no-ambito-do-pnep>
- Eisner, E. W. (2003). *The Arts and the Creation of Mind*. *Language Arts*, 80(5). <https://doi.org/10.58680/la2003322>
- El-Murad, J., & West, D. C. (2004). *The definition and measurement of creativity: What do we know?* In *Journal of Advertising Research* (Vol. 44, Issue 2). <https://doi.org/10.1017/S0021849904040097>
- Estevam, E. J., & Basniak, M. I. (2019). *Mobilização do Pensamento Estatístico no Ensino Exploratório*. *Propuestas para la enseñanza de las matemática*, 32(2), pp. 1-9.

- Feldman, D. H. (1988). *Creativity: dreams, insights, and transformations*. In *The nature of creativity. Contemporary psychological perspectives*.
- Flick, U. (2018). *An introduction to qualitative research* (6th ed.). SAGE.
- Freire, P. (1996). *Pedagogia do Oprimido*. Paz e Terra.
- Freitas, A., Costa, A., Pereira, S., & Ximenes, M. (2022). *Creative approaches to writing materials*. *Journal of Education and Culture*, 1(1), 38–49. <https://jed.isc-tls.com/index.php/Jeducih/article/view/38>
- Garcês, S. F. (2012). *A Multidimensionalidade da Criatividade A pessoa, o processo, o produto e o ambiente criativo no ensino superior*. In *Repositório Digital da Universidade da Madeira*.
- Gardner, H. (2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences* (3rd ed.). Basic Books.
- Giancola, M., D'Amico, S., & Palmiero, M. (2023). *Working Memory and Divergent Thinking: The Moderating Role of Field-Dependent-Independent Cognitive Style in Adolescence*. *Behavioral Sciences*, 13(5). <https://doi.org/10.3390/bs13050397>
- Gil, F. B. (2021). *As artes visuais na educação: das habilidades às estratégias de conhecimento*. *Revistamultidisciplinar.Com*, 3(1). <https://doi.org/10.23882/di2156>
- Gonçalves, M. (2022). *A escrita criativa no ensino de Português e Inglês: Dois estudos de caso* (Dissertação de Mestrado). Universidade de Coimbra. <https://estudogeral.uc.pt/handle/10316/104089>
- Gontijo, C. H., Fonseca, M. G., Carvalho, A. T., & Bezerra, W. W. V. (2021). *Criatividade em Matemática: alguns elementos históricos na constituição do campo de pesquisa e de intervenção pedagógica*. *Revista de Ensino de Ciências e Matemática*, 12(5). <https://doi.org/10.26843/rencima.v12n5a20>
- Good, B. (2002). *A call for creative teaching and learning*. *Creative Nursing*, 8(4), 4-7.

- Görlich, Y. (2023). *Development of Creative Process Assessment Scale (CPAS)*. *Journal of Creativity*, 33(1). <https://doi.org/10.1016/j.yjoc.2023.100042>
- Guerreiro, A., Ferreira, R. A., Menezes, L., & Martinho, M. H. (2015). *Comunicação na sala de aula: a perspetiva do ensino exploratório da matemática*. *Zetetiké*, pp. 279 - 295.
- Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Han, W., & Abdrahim, N. A. (2023). *The role of teachers' creativity in higher education: A systematic literature review and guidance for future research*. *Thinking Skills and Creativity*, 48. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101302>
- Hayes, N., Maguire, J., & O'Sullivan, C. (2021). *Professional Development in Arts Education for Early Childhood Education: A Creative Exchange Model*. *International Journal of Early Childhood*, 53(2). <https://doi.org/10.1007/s13158-021-00290-y>
- Heath, C., Hindmarsh, J., & Luff, P. (2010). *Video in qualitative research: Analysing social interaction in everyday life*. SAGE.
- Hernández-Ramos, J., & Araya, R. (2025). *Do school activities foster creative thinking? An analysis of PISA results*. *Education Sciences*, 15(2), 133. <https://doi.org/10.3390/educsci15020133>
- Hlas, A. C., & Hlas, C. S. (2024). *The creative abilities of preservice world language educators*. *Foreign Language Annals*, 57(3), 747–768. (p.751-752)
- Hofverberg, H., & Westerlund, S. (2021). *Among Facilitators, Instructors, Advisors and Educators – How Teachers Educate for Sustainability in Design and Craft Education*. *International Journal of Art and Design Education*, 40(3). <https://doi.org/10.1111/jade.12366>
- Lillard, A. S., Lerner, M. D., Hopkins, E. J., Dore, R. A., Smith, E. D., & Palmquist, C. M. (2013). *The impact of pretend play on children's development: A review of the evidence*. *Psychological Bulletin*, 139(1), 1–34. [10.1037/a0029321](https://doi.org/10.1037/a0029321)
- Lowenfeld, V., & Brittain, W. L. (1947/1977). *Desenvolvimento da capacidade criadora*. Mestre Jou.

- Lowenfeld, V., & Brittain, W. L. (1952/1987). *Creative and mental growth* (8th ed.). New York: Macmillan.
- Machado, E. A. (2020). *Práticas de avaliação formativa em contextos de aprendizagem e ensino a distância* [Texto de apoio]. Projeto MAIA. Instituto de Educação da Universidade de Lisboa e Direção-Geral da Educação do Ministério da Educação.
- Martins, R., Silva, A., Oliveira, I., Mateus, C., Noronha-Sousa, D., & Paulo, E. (2020). *A Prática de Ensino Supervisionada e o desenvolvimento de Competências Profissionais*. In F. Martins, L. Mota, & S. Espada, *A formação de professores e educadores: das políticas às práticas supervisionadas* (pp. 24-38). Instituto Politécnico de Coimbra, Escola Superior de Educação.
- Méredieu, F. (1974). *O desenho infantil*. São Paulo: Cultrix.
- Ministério da Educação. (2007). *Despacho n.º 546/2007, de 11 de janeiro. Diário da República n.º 8/2007, Série II*.
- Ministério da Educação. (2017). *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PASEO)*. Lisboa: Ministério da Educação.
- Miyata, E. S., & Maia, M. V. C. M. (2021). *Criatividade é persona non grata? A perspectiva de professores das ciências da natureza*. *Revista Educação e Cultura Contemporânea*, 18(54), 13–30. <https://doi.org/10.5935/2238-1279.20210056>
- Morais, M. d. (2015). *Criatividade: Conceito e desafios*. *Revista Educação e Matemática*. Obtido de <https://hdl.handle.net/1822/42298>
- Morais, M. de F., & Azevedo, I. (2009). *Avaliação da criatividade como um contexto delicado: Revisão de metodologias e problemáticas*. *Avaliação Psicológica: Interamerican Journal of Psychological Assessment*, 8(1), 1-15.
- Morais, M. F., & Azevedo, I. (2011). *What is a creative teacher and what is a creative pupil? Perceptions of teachers*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 12, 330–339. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.02.042>
- Morse, J. M. (1994). *Critical issues in qualitative research methods*. SAGE.

- Moscovici, S. (2003). *Collective Representations to Social Representations: Elements for a Story*. In: Jodelet, D., Ed., *Social Representations* (pp. 62-86). Presses Universitaires de France. <https://www.Cairn.info/Les-representations-sociales--9782130537656-page-79.htm>
- Noesis. (1999). *Conclusões da conferência: Educação estética e artística*. Noesis, 52, 24–27.
- Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). (2019). *OECD Future of Education and Skills 2030 project background* [PDF]. OECD. https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/about/projects/edu/education-2040/publications/Project%20background%20E2030%20Introduction_FINAL_rev.pdf
- Ostrower, F. (1997). *Criatividade e Processos de Criação*. Vozes.
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative research & evaluation methods* (3rd ed.). SAGE.
- Pearlman, C. (1983). *Teachers as an informational resource in identifying and rating student creativity*. *Education*, 103, 215-222.
- Pereira, C., Cardoso, A. P., & Rocha, J. (2015). *O trabalho de grupo como fator potenciador da integração curricular no 1.º ciclo do ensino básico*. *Saber & Educar*, 20, 224–233. [10.17346/se.vol20.159](https://doi.org/10.17346/se.vol20.159)
- Pereira, G., Fraga, N., & Cosme, A. (2021). *Autonomia e flexibilidade curricular: percursos de inovação pedagógica?* [Sessão de Conferência]. *Liberdade, equidade e emancipação: atas do XV congresso da Sociedade Portuguesa de Ciências da Educação*, Porto. <http://hdl.handle.net/10400.13/5068>
- Pink, S. (2013). *Doing visual ethnography* (3rd ed.). SAGE.
- Ponte, J. P. (2005). *Gestão curricular em Matemática*. In J. P. Ponte (Ed.), *O professor e o desenvolvimento curricular* (pp. 11-34). Associação dos Professores de Matemática.
- Prosser, J., & Loxley, A. (2008). *Introducing visual methods*. National Centre for Research Methods.

- Ramey, K. E., & Stevens, R. (2023). *Dilemmas experienced by teachers in adapting to the role of facilitator in the STEAM classroom*. *Teaching and Teacher Education*, 133. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104271>
- Read, H. (2003). *Education through art*. Textbook Publishers.
- Reis, T. L., Bastos, A. G. S., & Oliveira, L. V. P. (2024). *Escrita criativa na escola: Escrever pra viajar, ler para voltar*. *Revista Práticas em Extensão*, 8(1), 1–12. <https://doi.org/10.18817/rpe.v8i1.3505>
- Rhodes, M. (1961). *An analysis of creativity*. *Phi Delta Kappan*, 42(7), 305–310.
- Robinson, K., & Aronica, L. (2009). *The Element: How Finding Your Passion Changes Everything*. Viking.
- Rocha, A.P., & Casanova, M.P. (2023). *Digital Approach to teach creative writing with secondary student learners of English*. In *LLT Journal: A Journal on Language and Language Learning*, 26(2), 605-619. <http://hdl.handle.net/10400.2/15124>
- Rocha, J. (2020). Um modelo supervisivo para a formação inicial de professores do 1.º CEB. In F. Martins, L. Mota, & S. Espada, *A formação de professores e educadores: das políticas às práticas supervisionadas* (pp. 24-38). Instituto Politécnico de Coimbra, Escola Superior de Educação.
- Rodrigues, D. D. (2002). *A infância da arte, A arte da infância*. Porto: Edições Asa.
- Runco, M. A. & Sakamoto, S. O. (1999). Experimental studies of creativity. In R. J. Sternberg (Ed.), *Handbook of creativity* (pp. 62-92). Cambridge: Cambridge University Press.
- Runco, M. A. (1991). *Divergent thinking*. Ablex Publishing.
- Runco, M. A. (2004). *Creativity*. *Annual Review of Psychology*, 55, 657-687. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.55.090902.141502>
- Sali, G., & Özbay Özdemir, Ö. (2023). *Perceptions of preservice preschool teachers on concept of creativity*. *Creativity Studies*, 16(1), 79–93. <https://doi.org/10.3846/cs.2023.16091>

- Samuelsson, R., Price, S., & Jewitt, C. (2022). *How young children's play is shaped through common iPad applications: A study of 2 and 4-5-year-olds*. *Learning, Media and Technology*, 49(2), 151-169. <https://doi.org/10.1080/17439884.2022.2141252>
- Silva, M. S. C., Santos, M. J. S., & Barbeiro, L. F. (2024). *Era uma vez... a escrita criativa em crianças referenciadas para diagnóstico de sobredotação*. *Revista Conhecimento Online*, 2. <https://doi.org/10.25112/rco.v2.3854>
- Simonton, D. K. (2001). *A history of creativity research*. University of California, Davis. <https://simonton.faculty.ucdavis.edu/wp-content/uploads/sites/243/2015/08/HistoryCreativity.pdf>
- Skrbinjek V., Krabonja M., Aberšek B., & Flogie A. (2024). *Enhancing teachers' creativity with an innovative training model and knowledge management*. *Education Sciences*, 14(12), 1381. <https://doi.org/10.3390/educsci14121381>
- Sousa, A. A. C. (2020). *Livros com vida, convidam! A biblioteca como ambiente promotor de literacia emergente (Relatório Final de Mestrado, Educação Pré-Escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico)*. Escola Superior de Educação de Coimbra, Politécnico de Coimbra. https://biblioteca.esec.pt/cdi/ebooks/MESTRADOS_ESEC/DIGITAL/ANDREIA_ANJOS_SOUSA.pdf
- Sousa, M. J. & Batista, C. (2011). *Como fazer investigação, dissertações, teses e relatórios: segundo Bolonha*. Pactor.
- Stanford Encyclopedia of Philosophy. (2023). *Creativity*. Stanford University. <https://plato.stanford.edu/entries/creativity/>
- Starko, A. J. (2010). *Creativity in the classroom — schools of curious delight*. New York: Routledge.
- Sternberg, R. J. (2006). *The nature of creativity*. *Creativity Research Journal*, 18(1), 87–98. https://doi.org/10.1207/s15326934crj1801_10
- Sternberg, R. J., & Lubart, T. I. (1995). *Defying the crowd: Cultivating creativity in a culture of conformity*. Free Press.

- Sternberg, R. J., & Lubart, T. I. (1999). *The concept of creativity: Prospects and paradigms*. In R.J. Sternberg (Ed.), *Handbook of creativity*. In Cambridge University Press.
- Torrance, E. P. (1963). *Education and the creative potential*. University of Minnesota Press.
- Torrance, E. P. (1974). *The Torrance Tests of Creative Thinking: Norms-Technical Manual*. Princeton, NJ: Personnel Press.
- Torre, S. (2003). *Dialogando con la creatividad*. Barcelona: Octaedro.
- UNESCO (2016). *Education 2030: Incheon declaration and framework for action for the implementation of Sustainable Development Goal 4*. UNESCO. https://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/education-2030-incheon-framework-for-action-implementation-of-sdg4-2016-en_2.pdf
- Vasconcelos, T. (Coord.) (2011). *Trabalho por projetos na educação de infância: Mapear aprendizagens, integrar metodologias*. Ministério da Educação (DGIDC). https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/EInfancia/documentos/trabalho_por_projeto_r.pdf
- Viadel, R. M. (2003). *Didáctica de la educación artística para primaria*. Madrid: Pearson Educación
- Vygotsky, L. S. (1930/2009). *Imaginação e criação na infância: Ensaio psicológico*. Ática.
- Vygotsky, L. S. (2024). *Imaginação e criatividade na infância* (Edição digital). WMF Martins Fontes. (Trabalho original publicado em 1930)
- Weiss, S., & Wilhelm, O. (2022). *Is Flexibility More than Fluency and Originality?* *Journal of Intelligence*, 10(4). <https://doi.org/10.3390/jintelligence10040096>
- Westby, E. L., & Dawson, V. L. (1995). *Creativity: Asset or Burden in the Classroom?* *Creativity Research Journal*, 8(1). https://doi.org/10.1207/s15326934crj0801_1
- Xu, S., Reiss, M. J., & Lodge, W. (2025). *Validation and Use of the Comprehensive Scientific Creativity Assessment (C-SCA) Instrument for Secondary School Students*. *Creativity Research Journal*, 1–18. <https://doi.org/10.1080/10400419.2024.2448995>

- Zafeirenia, B. (2024). *Creativity in the Ancient Greek Philosophy: The Politics of Demiourgein*. *Journal of Creative Behavior*, 58(2).
<https://doi.org/10.1002/jocb.644>
- Zuber-Skerritt, O. (1996). Emancipatory Action Research for Organisational Change and Management Development. In O. Zuber-Skerritt (Ed.), *New Directions in Action Research* (pp. 83-105). London: Falmer.

ANEXOS



Anexo 1 – Pedido de Autorização para Recolha de Áudio e Imagens

Exmo. Sr.

Encarregado de Educação do(a) aluno(a) da turma no 1.º B

Nós, _____, _____ e Maria Inês Simões, mestrandas em Ensino do 1.º CEB e de Matemática e Ciências Naturais no 2.º CEB e estagiárias no Centro Escolar _____, sob a orientação da professora _____, vimos por este meio comunicar que no âmbito das Unidades Curriculares de Matemática I e de Prática Educativa I, teremos de realizar uma Narração Multimodal para avaliar as nossas práticas na sala de aula. Esta ferramenta, como documento, é uma descrição cronológica, autocontida e multimodal do que o professor e os alunos fazem num determinado contexto de ensino. Este instrumento será construído para que possamos analisar e refletir sobre as nossas práticas como professoras estagiárias. Permitir-nos-á compreender os pontos fortes e fracos da nossa prática como professoras e perceber que aspetos devemos melhorar na nossa atuação. Desta forma conseguiremos compreender os nossos pontos fortes e fracos e melhorar a qualidade das nossas práticas de ensino.

Para que possamos realizar este documento precisamos recolher um conjunto de dados relacionados com a aula que iremos narrar/descrever, como por exemplo, fotografias (garantindo o anonimato do aluno), gravação áudio para a descrição e transcrição da aula, documentos produzidos pelos alunos na aula (como fichas de trabalho e tarefas). As gravações vídeo ou áudio e os restantes dados recolhidos serão utilizados exclusivamente por nós (_____ e Maria Inês) para a construção da Narração Multimodal. A participação nesta aula não acarretará qualquer inconveniente para os alunos. Para a sua concretização será essencial a participação voluntária dos alunos, bem como, o consentimento dos respetivos Encarregados de Educação, com o preenchimento e assinatura da “Autorização”, que deverá ser entregue à Professora titular de turma _____.

Os dados recolhidos destinam-se unicamente a servir de base de trabalho no âmbito da referida Unidade Curricular, não estando sujeitas a qualquer tipo de divulgação posterior, garantindo-se o anonimato quer dos alunos quer da escola.

Desde já agradecemos, sinceramente, a colaboração de todos os intervenientes.

_____, _____ de outubro de 2023.

As Mestrandas,

(_____)

(Maria Inês Rolo Simões)

(_____)



Autorização

Eu, Encarregado de Educação do(a) aluno(a) _____, da turma 1.ºB, tomei conhecimento do trabalho a realizar no âmbito da Unidade Curricular de Matemática I que envolverá a turma, e _____ (autorizo/ não autorizo) a participação do meu educando, com a garantia da sua privacidade e anonimato.

Relativamente à gravação de áudio da aula, para o referido trabalho, _____ (autorizo/ não autorizo) que envolvam o meu educando, salvaguardando a sua privacidade e anonimato.

No que concerne ao registo fotográfico, _____ (autorizo/ não autorizo) que envolvam o meu educando, salvaguardando a sua privacidade e anonimato.

_____ de outubro de 2023.

O(A) Encarregado(a) de Educação _____

APÊNDICES

Apêndice 1 – Planificação “Folha de exploração sobre a letra “s”” (Sessão 1)

Tabela 1

Planificação – Sessão 1

Data	Ano de Escolaridade	Área Curricular	Duração
19-03-2024	1.º Ano	Português e Expressão Artística	1h

Conhecimentos Prévios	Recursos
<p>Português:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vogais: i I, u U, o O, a A, e E; - Consoantes: p P, t T, l L, d D, m M, v V, c C, q Q, n N, r R, b B, g G; j J; s S; - Casos de leitura: al, el, il, ol, ul, que, qui, r, rr, ar, er, ir, or, ur, gue, gui, ge, gi; - Feminino e masculino; - Sinónimos e antónimos; - Plural e singular; - Formação e interpretação frásica; <p>Artes Visuais:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar material de desenho. 	<ul style="list-style-type: none"> - Quadro branco e canetas; - Folha de exploração (Apêndice 3); - Material de desenho.

Domínio	Aprendizagens Essenciais de Português: conhecimentos, capacidades e atitudes		Descritores do perfil dos alunos
Oralidade	Expressão		A B C D E F H J
	<ul style="list-style-type: none"> - Pedir a palavra e falar na sua vez de forma clara e audível, com uma articulação correta e natural das palavras; - Expressar opinião partilhando ideias e sentimentos. 		
Leitura - Escrita	Leitura	Escrita	
	<ul style="list-style-type: none"> - Ler pequenos textos com articulação correta e prosódia adequada. 	<ul style="list-style-type: none"> - Escrever frases simples e textos curtos em escrita cursiva. 	

(DGE, 2018b; Ministério da Educação, 2017)

Domínio	Aprendizagens Essenciais de Educação Artística: Artes Visuais	Descritores do perfil dos alunos
Interpretação e Comunicação	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogar sobre o que vê e sente, de modo a construir múltiplos discursos e leituras da(s) realidade(s). 	A C D J
Experimentação e Criação	<ul style="list-style-type: none"> - Manifestar capacidades expressivas e criativas nas suas produções. 	

(DGE, 2018a; Ministério da Educação, 2017)

Avaliação da Aula
- Observação direta com registo em tabela (Apêndice 2).

Fase da Aula (Tempo)	Descrição do Desenvolvimento da Aula				
Introdução da Tarefa (10 minutos)	<p align="center">Desenvolvimento da Aula</p> <p>De modo a introduzir o projeto, a PE irá começar por dialogar com os alunos acerca do conceito de criatividade. Neste contexto, a PE irá escrever a palavra “Criatividade” no quadro branco e irá solicitar aos alunos que digam o que é a criatividade para eles, colocando questões orientadoras que permitam a exploração do tema. Após este momento, será explicado aos alunos que irão realizar uma folha de exploração, onde deverão selecionar duas personagens, criar uma história criativa sobre elas e, por fim, ilustrar os acontecimentos narrados.</p> <p>Além disto, irá informar os alunos do tempo que terão para desenvolver a fase seguinte da aula, ou seja, 20 minutos.</p>				
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Promoção da Aprendizagem</th> <th>Gestão da Aula</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> - Fazer questões orientadoras, como: “O que é a criatividade?”, “Nós usamos a criatividade?”, “Como?”, “Quando?”, entre outras; - Introduzir a tarefa; - Familiarizar os alunos com a tarefa; - Esclarecer dúvidas. </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> - Relembrar regras de bom funcionamento da sala de aula; - Distribuir as folhas de exploração; - Regular as interações entre os alunos; - Indicar aos alunos o tempo de resolução da tarefa; - Garantir a participação de todos. </td> </tr> </tbody> </table>	Promoção da Aprendizagem	Gestão da Aula	<ul style="list-style-type: none"> - Fazer questões orientadoras, como: “O que é a criatividade?”, “Nós usamos a criatividade?”, “Como?”, “Quando?”, entre outras; - Introduzir a tarefa; - Familiarizar os alunos com a tarefa; - Esclarecer dúvidas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Relembrar regras de bom funcionamento da sala de aula; - Distribuir as folhas de exploração; - Regular as interações entre os alunos; - Indicar aos alunos o tempo de resolução da tarefa; - Garantir a participação de todos.
	Promoção da Aprendizagem	Gestão da Aula			
	<ul style="list-style-type: none"> - Fazer questões orientadoras, como: “O que é a criatividade?”, “Nós usamos a criatividade?”, “Como?”, “Quando?”, entre outras; - Introduzir a tarefa; - Familiarizar os alunos com a tarefa; - Esclarecer dúvidas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Relembrar regras de bom funcionamento da sala de aula; - Distribuir as folhas de exploração; - Regular as interações entre os alunos; - Indicar aos alunos o tempo de resolução da tarefa; - Garantir a participação de todos. 			
<p align="center">Desenvolvimento da Aula</p> <p>Nesta fase, os alunos deverão realizar a folha de exploração, que contem tarefas de escrita criativa e ilustração. A tarefa deverá ser realizada de forma individual. A PE deverá circular pela sala de aula de forma a auxiliar com a escrita, verificar as propostas de realização, colocar questões orientadoras que promovam a criatividade e observar o processo criativo dos alunos. Ainda nesta fase, a PE irá informar os alunos acerca do tempo restante para a resolução da tarefa.</p>					
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Promoção da Aprendizagem</th> <th>Gestão da Aula</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> - Incentivar a resolução da folha de exploração; - Fazer questões orientadoras que promovam a criatividade, como: “Quem são as personagens da história?”, “O que é que as personagens estão </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> - Circular pela sala; - Pedir registos escritos; - Relembrar os alunos que estão a trabalhar individualmente; - Garantir a participação dos alunos ao longo da tarefa; </td> </tr> </tbody> </table>	Promoção da Aprendizagem	Gestão da Aula	<ul style="list-style-type: none"> - Incentivar a resolução da folha de exploração; - Fazer questões orientadoras que promovam a criatividade, como: “Quem são as personagens da história?”, “O que é que as personagens estão 	<ul style="list-style-type: none"> - Circular pela sala; - Pedir registos escritos; - Relembrar os alunos que estão a trabalhar individualmente; - Garantir a participação dos alunos ao longo da tarefa; 	
Promoção da Aprendizagem	Gestão da Aula				
<ul style="list-style-type: none"> - Incentivar a resolução da folha de exploração; - Fazer questões orientadoras que promovam a criatividade, como: “Quem são as personagens da história?”, “O que é que as personagens estão 	<ul style="list-style-type: none"> - Circular pela sala; - Pedir registos escritos; - Relembrar os alunos que estão a trabalhar individualmente; - Garantir a participação dos alunos ao longo da tarefa; 				
Realização da Tarefa (20 minutos)					

	<p>a fazer?”, “Como se chamam as personagens?”, “Como é que termina a história?”, entre outras;</p> <p>- Esclarecer dúvidas aos alunos.</p>	<p>- Indicar aos alunos o tempo de resolução da tarefa;</p> <p>- Dar por terminado o tempo de resolução da tarefa.</p>
Discussão da Tarefa (15 minutos)	Desenvolvimento da Aula	
	<p>Após a realização da tarefa, a PE deverá selecionar alunos voluntários para apresentarem as suas resoluções ao resto da turma. Neste momento, a PE deverá mediar as interações entre os alunos, colocando questões, de modo a promover uma partilha mais rica.</p>	
	Promoção da Aprendizagem	Gestão da Aula
	<p>- Pedir explicações claras de resolução;</p> <p>- Incentivar a análise, confronto e comparação entre as várias resoluções dos alunos.</p> <p>- Fazer questões que permitam a discussão da tarefa, semelhantes às realizadas durante a fase da resolução da tarefa;</p> <p>- Esclarecer dúvidas dos alunos.</p>	<p>- Criar um ambiente propício à discussão da tarefa;</p> <p>- Gerir o tempo da discussão da tarefa;</p> <p>- Regular as interações entre os alunos;</p> <p>- Promover e gerir as participações dos alunos na discussão;</p> <p>- Dar por terminado o tempo de discussão da tarefa.</p>
Sistematização da Tarefa (15 minutos)	Desenvolvimento da Aula	
	<p>Após a discussão da tarefa, a PE deverá destacar o facto de as histórias criadas pelos alunos serem todas diferentes, embora possam ter personagens em comum, realçando o processo criativo de cada aluno.</p> <p>Ainda nesta fase, a PE irá explicar que a tarefa realizada na aula se enquadra no âmbito do seu projeto e ao longo do ano irão dar continuidade a esta temática. Posteriormente, será realizado um pequeno diálogo na turma, de modo a selecionar um nome para este mesmo projeto.</p> <p>Por fim, a PE irá questionar os alunos, de modo a obter <i>feedback</i> em relação à tarefa e à forma como os alunos a perceberam.</p>	
	Promoção da Aprendizagem	Gestão da Aula
	<p>- Esclarecer dúvidas dos alunos;</p> <p>- Fazer questões, como: “Gostaram da atividade?”, “Quem gostou? Quem não gostou?”, “Foi fácil?”, “Foi difícil?”, entre outras.</p>	<p>- Criar um ambiente propício à sistematização;</p> <p>- Regular as interações entre os alunos;</p> <p>- Promover e gerir as participações dos alunos;</p> <p>- Dar por terminada a aula.</p>

Fonte: Arquivo da autora

Apêndice 2 – Tabela de Avaliação da Sessão 1**Tabela 2***Tabela de Avaliação – Sessão 1*

Tabela de Avaliação						
Alunos	Descritores					
	Português				Artes Visuais	
	1- Pede a palavra e fala na sua vez de forma clara e audível, com uma articulação correta e natural das palavras; 2- Exprime a sua opinião partilhando ideias e sentimentos; 3- Lê pequenos textos; 4- Escrever frases simples e textos curtos em escrita cursiva.				1- Dialoga sobre o que vê e sente, construindo múltiplos discursos e leituras da(s) realidade(s); 2- Manifestar capacidades expressivas e criativas nas suas produções.	
	1	2	3	4	1	2
A	A	A	EA	A	A	A
B	EA	A	A	A	A	A
C	EA	A	A	A	A	A
D	EA	EA	NA	EA	EA	A
E	EA	A	A	A	A	A
F	EA	A	EA	A	A	A
G	EA	A	A	A	A	A
H	EA	A	A	A	A	A
I	EA	A	EA	A	A	A
J	EA	A	EA	A	A	A
K	EA	A	EA	A	A	A
L	EA	EA	EA	A	A	A
M	EA	EA	EA	A	EA	A
N	A	EA	EA	A	A	A
O	EA	EA	EA	EA	A	A
P	A	A	A	A	A	A
Q	EA	A	EA	A	A	A
R	A	EA	EA	EA	A	A
S	EA	EA	EA	A	A	A
T	EA	A	A	A	A	A
U	EA	A	EA	A	A	A
V	EA	EA	EA	A	EA	A
W	EA	A	A	A	A	A
X	A	EA	EA	A	A	A

Legenda: A – Adquirido; EA – Em Aquisição; NA – Não Adquirido.

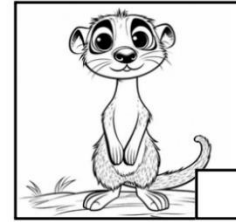
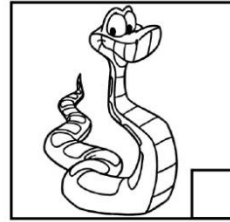
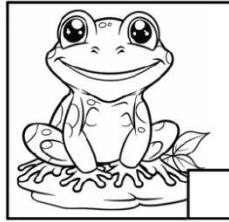
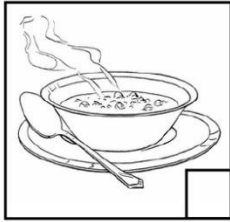
Fonte: Arquivo da autora

Apêndice 3 – Folha de exploração da letra “s”



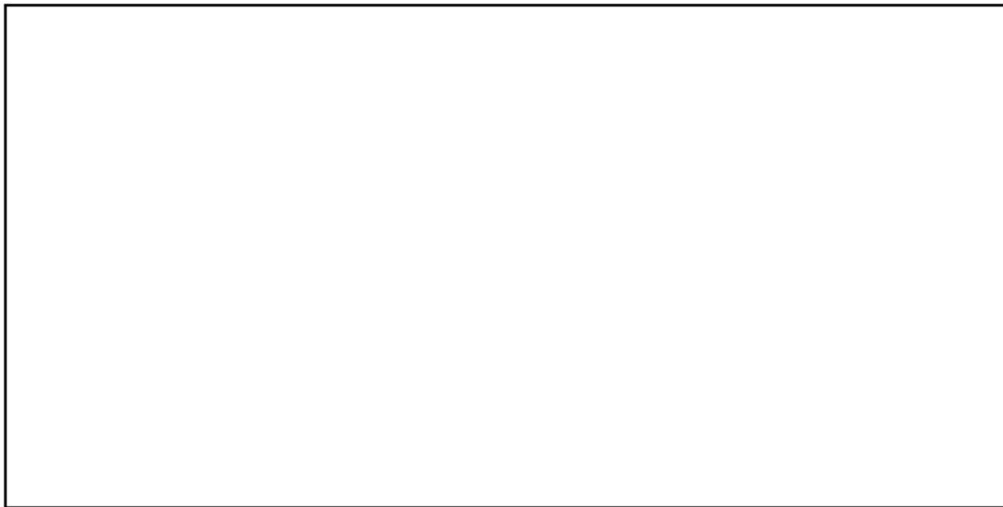
Nome: _____ Data: _____

1. **Observa e seleciona** duas imagens à tua escolha.



2. **Cria** uma pequena história com as duas personagens que selecionaste e **escreve-a**.

3. **Desenha** a história que criaste.



4. **Pinta** a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



Resolvi a tarefa facilmente.



Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.



Resolvi a tarefa com muita dificuldade.

Apêndice 4 – Planificação “Folha de exploração livre” (Sessão 2)**Tabela 3***Planificação – Sessão 2*

Data	Ano de Escolaridade	Área Curricular	Duração
09-04-2024	1.º Ano	Português e Expressão Artística	1h

Conhecimentos Prévios	Recursos
<p>Português:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vogais: i I, u U, o O, a A, e E; - Consoantes: p P, t T, l L, d D, m M, v V, c C, q Q, n N, r R, b B, g G; j; J; s; S; - Casos de leitura: al, el, il, ol, ul, que, qui, r, rr, ar, er, ir, or, ur, gue, gui, ge, gi; - Feminino e masculino; - Sinónimos e antónimos; - Plural e singular; - Formação e interpretação frásica; <p>Artes Visuais:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar material de desenho. 	<ul style="list-style-type: none"> - Folha de exploração (Apêndice 6); - Material de desenho.

Domínio	Aprendizagens Essenciais de Português: conhecimentos, capacidades e atitudes		Descritores do perfil dos alunos
Oralidade	Expressão		A B C D E F H J
	<ul style="list-style-type: none"> - Pedir a palavra e falar na sua vez de forma clara e audível, com uma articulação correta e natural das palavras; - Exprimir opinião partilhando ideias e sentimentos. 		
Leitura - Escrita	Leitura	Escrita	
	<ul style="list-style-type: none"> - Ler pequenos textos com articulação correta e prosódia adequada. 	<ul style="list-style-type: none"> - Escrever frases simples e textos curtos em escrita cursiva. 	

(DGE, 2018b; Ministério da Educação, 2017)

Domínio	Aprendizagens Essenciais de Educação Artística: Artes Visuais	Descritores do perfil dos alunos
Interpretação e Comunicação	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogar sobre o que vê e sente, de modo a construir múltiplos discursos e leituras da(s) realidade(s). 	A C D J
Experimentação e Criação	<ul style="list-style-type: none"> - Manifestar capacidades expressivas e criativas nas suas produções. 	

(DGE, 2018a; Ministério da Educação, 2017)

Avaliação da Aula
- Observação direta com registo em tabela (Apêndice 5).

Fase da Aula (Tempo)	Descrição do Desenvolvimento da Aula	
Introdução da Tarefa (10 minutos)	Desenvolvimento da Aula	
	<p>A PE irá iniciar a sessão questionando os alunos se ainda se recordam do projeto “Histórias Infinitas” iniciado antes da interrupção letiva. Após este momento, será explicado aos alunos que irão realizar uma folha de exploração semelhante à realizada anteriormente. Neste caso, os alunos deverão criar duas personagens e, posteriormente, criar uma história criativa sobre elas. Por fim, terão ainda de ilustrar os acontecimentos narrados. Além disto, irá informar os alunos do tempo que terão para desenvolver a fase seguinte da aula, ou seja, 25 minutos.</p>	
	Promoção da Aprendizagem	Gestão da Aula
	<ul style="list-style-type: none"> - Introduzir a tarefa; - Familiarizar os alunos com a tarefa; - Esclarecer dúvidas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Relembrar regras de bom funcionamento da sala de aula; - Distribuir as folhas de exploração; - Regular as interações entre os alunos; - Indicar aos alunos o tempo de resolução da tarefa; - Garantir a participação de todos.
Realização da Tarefa (25 minutos)	Desenvolvimento da Aula	
	<p>Nesta fase, os alunos deverão realizar a folha de exploração, que contem tarefas de escrita criativa e ilustração. A tarefa deverá ser realizada de forma individual. A PE deverá circular pela sala de aula de forma a auxiliar com a escrita, verificar as propostas de realização, colocar questões orientadoras que promovam a criatividade e observar o processo criativo dos alunos. Ainda nesta fase, a PE irá informar os alunos acerca do tempo restante para a resolução da tarefa.</p>	
	Promoção da Aprendizagem	Gestão da Aula
	<ul style="list-style-type: none"> - Incentivar a resolução da folha de exploração; - Fazer questões orientadoras que promovam a criatividade, como: “Quem são as personagens da história?”, “O que é que as personagens estão a fazer?”, “Como se chamam as personagens?”, “Como é que 	<ul style="list-style-type: none"> - Circular pela sala; - Pedir registos escritos; - Relembrar os alunos que estão a trabalhar individualmente; - Garantir a participação dos alunos ao longo da tarefa; - Indicar aos alunos o tempo de resolução da tarefa;

	termina a história?”, entre outras; - Esclarecer dúvidas aos alunos.	- Dar por terminado o tempo de resolução da tarefa.
Discussão da Tarefa (15 minutos)	Desenvolvimento da Aula	
	Após a realização da tarefa, a PE deverá selecionar alunos voluntários para apresentarem as suas resoluções ao resto da turma. Neste momento, a PE deverá mediar as interações entre os alunos, colocando questões, de modo a promover uma partilha mais rica.	
	Promoção da Aprendizagem	Gestão da Aula
	- Pedir explicações claras de resolução; - Incentivar a análise, confronto e comparação entre as várias resoluções dos alunos. - Fazer questões que permitam a discussão da tarefa, semelhantes às realizadas durante a fase da resolução da tarefa; - Esclarecer dúvidas dos alunos.	- Criar um ambiente propício à discussão da tarefa; - Gerir o tempo da discussão da tarefa; - Regular as interações entre os alunos; - Promover e gerir as participações dos alunos na discussão; - Dar por terminado o tempo de discussão da tarefa.
Sistematização da Tarefa (10 minutos)	Desenvolvimento da Aula	
	Após a discussão da tarefa, a PE deverá destacar a diversidade de personagens criadas, bem como de histórias, realçando o processo criativo de cada aluno. Ainda nesta fase, a PE irá explicar à turma que o projeto irá ter continuidade ao longo do ano. Por fim, a PE irá questionar os alunos, de modo a obter <i>feedback</i> em relação à tarefa e à forma como os alunos a perceberam, de forma a perceber as facilidades e dificuldades encontradas.	
	Promoção da Aprendizagem	Gestão da Aula
	- Esclarecer dúvidas dos alunos; - Fazer questões, como: “Gostaram da atividade?”, “Quem gostou? Quem não gostou?”, “Foi fácil?”, “Foi difícil?”, entre outras.	- Criar um ambiente propício à sistematização; - Regular as interações entre os alunos; - Promover e gerir as participações dos alunos; - Dar por terminada a aula.

Fonte: Arquivo da autora

Apêndice 5 – Tabela de Avaliação da Sessão 2

Tabela 4

Tabela de Avaliação – Sessão 2

Tabela de Avaliação						
Alunos	Descritores					
	Português				Artes Visuais	
	1- Pede a palavra e fala na sua vez de forma clara e audível, com uma articulação correta e natural das palavras; 2- Exprime a sua opinião partilhando ideias e sentimentos; 3- Lê pequenos textos; 4- Escrever frases simples e textos curtos em escrita cursiva.				1- Dialoga sobre o que vê e sente, construindo múltiplos discursos e leituras da(s) realidade(s); 2- Manifestar capacidades expressivas e criativas nas suas produções.	
	1	2	3	4	1	2
A	A	A	EA	A	A	A
B	EA	A	A	A	A	A
C	EA	A	A	A	A	A
D	EA	EA	NA	EA	EA	A
E	EA	A	A	A	A	A
F	EA	A	EA	A	A	A
G	EA	A	A	A	A	A
H	EA	A	A	A	A	A
I	EA	A	EA	A	A	A
J	EA	A	A	A	A	A
K	EA	A	EA	A	A	A
L	EA	A	EA	A	A	A
M	EA	EA	EA	A	EA	A
N	A	A	A	A	A	A
O	EA	EA	EA	EA	A	A
P	A	A	A	A	A	A
Q	A	A	A	A	A	A
R	A	EA	EA	EA	A	A
S	EA	EA	A	A	A	A
T	EA	A	A	A	A	A
U	EA	A	A	A	A	A
V	EA	EA	EA	A	EA	A
W	A	A	A	A	A	A
X	A	EA	EA	A	A	A

Legenda: A – Adquirido; EA – Em Aquisição; NA – Não Adquirido.

Fonte: Arquivo da autora

Apêndice 6 – Folha de exploração livre



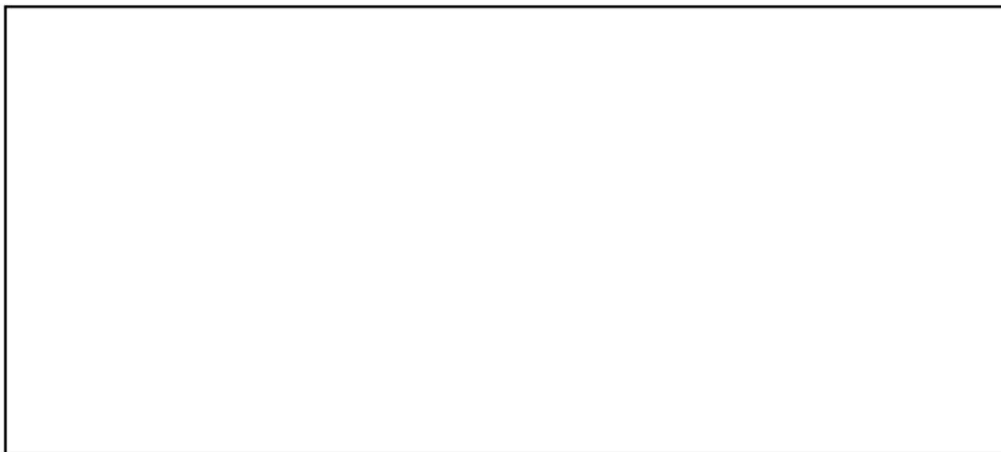
Nome: _____ Data: _____

1. **Desenha** duas personagens à tua escolha e escreve o nome de cada uma delas.



2. **Cria** uma pequena história com as duas personagens que desenhaste e **escreve-a**.

3. **Desenha** a história que criaste.



4. **Pinta** a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



Resolvi a tarefa facilmente.



Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.



Resolvi a tarefa com muita dificuldade.

Apêndice 7 – Planificação “Desenho livre” (Sessão 3)

Tabela 5

Planificação – Sessão 3

Data	Ano de Escolaridade	Área Curricular	Duração
15-04-2024	1.º Ano	Expressão Artística	1h

Conhecimentos Prévios	Recursos
Artes Visuais: - Utilizar material de desenho.	- Folhas brancas A4; - Material de desenho.

Domínio	Aprendizagens Essenciais de Português: conhecimentos, capacidades e atitudes	Descritores do perfil dos alunos
Oralidade	Expressão	A B C D E F H J
	- Pedir a palavra e falar na sua vez de forma clara e audível, com uma articulação correta e natural das palavras; - Exprimir opinião partilhando ideias e sentimentos.	

(DGE, 2018b; Ministério da Educação, 2017)

Domínio	Aprendizagens Essenciais de Educação Artística: Artes Visuais	Descritores do perfil dos alunos
Interpretação e Comunicação	- Dialogar sobre o que vê e sente, de modo a construir múltiplos discursos e leituras da(s) realidade(s).	A C D J
Experimentação e Criação	- Manifestar capacidades expressivas e criativas nas suas produções.	

(DGE, 2018a; Ministério da Educação, 2017)

Avaliação da Aula
- Observação direta com registo em tabela (Apêndice 8).

Fase da Aula (Tempo)	Descrição do Desenvolvimento da Aula	
Introdução da Tarefa (5 minutos)	Desenvolvimento da Aula	
	<p>A PE irá iniciar a sessão explicando aos alunos que a atividade da aula se enquadra no projeto “Histórias Infinitas”.</p> <p>Em seguida, a PE irá explicar a tarefa, que consiste na realização de um desenho livre criativo. Para isto a PE irá distribuir uma folha branca A4 a cada aluno e informar a turma que podem utilizar os materiais disponíveis na sala de aula.</p> <p>Além disto, irá informar os alunos do tempo que terão para desenvolver a fase seguinte da aula, ou seja, 30 minutos.</p>	
	Promoção da Aprendizagem	Gestão da Aula
	<ul style="list-style-type: none"> - Introduzir a tarefa; - Familiarizar os alunos com a tarefa; - Esclarecer dúvidas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Relembrar regras de bom funcionamento da sala de aula; - Distribuir as folhas de papel A4; - Regular as interações entre os alunos; - Indicar aos alunos o tempo de resolução da tarefa; - Garantir a participação de todos.
Realização da Tarefa (30 minutos)	Desenvolvimento da Aula	
	<p>Nesta fase, os alunos deverão realizar o seu desenho, utilizando a sua criatividade. A tarefa deverá ser realizada de forma individual. A PE deverá circular pela sala de aula de forma a verificar as propostas de realização, colocar questões orientadoras que promovam a criatividade e observar o processo criativo dos alunos.</p> <p>Ainda nesta fase, a PE irá informar os alunos acerca do tempo restante para a resolução da tarefa.</p>	
	Promoção da Aprendizagem	Gestão da Aula
	<ul style="list-style-type: none"> - Incentivar a resolução da folha de exploração; - Fazer questões orientadoras que promovam a criatividade, como: “O que estás a pensar desenhar?”, “Quais são as tuas ideias?”, “O que queres representar?”, “Como vais representar?”, entre outras; - Esclarecer dúvidas aos alunos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Circular pela sala; - Relembrar os alunos que estão a trabalhar individualmente; - Garantir a participação dos alunos ao longo da tarefa; - Indicar aos alunos o tempo de resolução da tarefa; - Dar por terminado o tempo de resolução da tarefa.

Discussão da Tarefa (15 minutos)	Desenvolvimento da Aula	
	<p>Após a realização da tarefa, a PE deverá selecionar alunos voluntários para apresentarem os seus desenhos ao resto da turma. Será ainda pedido aos alunos para explicarem os elementos que compõem o desenho, as personagens e os acontecimentos ilustrados, criando uma pequena história.</p> <p>Neste momento, a PE deverá mediar as interações entre os alunos, colocando questões, de modo a promover uma partilha mais rica. É de realçar que neste momento de partilha, a PE deverá promover a participação ativa de todos os alunos da turma.</p>	
	Promoção da Aprendizagem	Gestão da Aula
	<ul style="list-style-type: none"> - Pedir explicações claras dos desenhos; - Incentivar a análise, confronto e comparação entre as várias propostas dos alunos. - Fazer questões que permitam a discussão da tarefa, semelhantes às realizadas durante a fase da resolução da tarefa; - Esclarecer dúvidas dos alunos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Criar um ambiente propício à discussão da tarefa; - Gerir o tempo da discussão da tarefa; - Regular as interações entre os alunos; - Promover e gerir as participações dos alunos na discussão; - Dar por terminado o tempo de discussão da tarefa.
Sistematização da Tarefa (10 minutos)	Desenvolvimento da Aula	
	<p>Por fim, será realizado um diálogo sobre as produções dos alunos, realçando a diversidade de personagens criadas e de possíveis histórias baseadas nelas.</p> <p>Ainda nesta fase, a PE deverá dar ênfase ao processo criativo de cada aluno e deverá ainda explicar à turma que o projeto conta com mais duas sessões.</p> <p>Por fim, a PE irá questionar os alunos, de modo a obter <i>feedback</i> em relação à tarefa e à forma como os alunos a perceberam, de forma a perceber as facilidades e dificuldades encontradas.</p>	
	Promoção da Aprendizagem	Gestão da Aula
	<ul style="list-style-type: none"> - Esclarecer dúvidas dos alunos; - Fazer questões, como: “Gostaram da atividade?”, “Quem gostou? Quem não gostou?”, “Foi fácil?”, “Foi difícil?”, entre outras. 	<ul style="list-style-type: none"> - Criar um ambiente propício à sistematização; - Regular as interações entre os alunos; - Promover e gerir as participações dos alunos; - Dar por terminada a aula.

Fonte: Arquivo da autora

Apêndice 8 – Tabela de Avaliação da Sessão 3**Tabela 6***Tabela de Avaliação – Sessão 3*

Tabela de Avaliação				
Alunos	Descritores			
	Português		Artes Visuais	
	1- Pede a palavra e fala na sua vez de forma clara e audível, com uma articulação correta e natural das palavras; 2- Exprime a sua opinião partilhando ideias e sentimentos;		1- Dialoga sobre o que vê e sente, construindo múltiplos discursos e leituras da(s) realidade(s); 2- Manifestar capacidades expressivas e criativas nas suas produções.	
	1	2	1	2
A	A	A	A	A
B	EA	A	A	A
C	EA	A	A	A
D	EA	EA	EA	A
E	EA	A	A	A
F	EA	A	A	A
G	EA	A	A	A
H	EA	A	A	A
I	EA	A	A	A
J	EA	A	A	A
K	EA	A	A	A
L	EA	A	A	A
M	EA	EA	EA	A
N	A	EA	EA	A
O	A	EA	EA	A
P	A	A	A	A
Q	A	A	A	A
R	A	A	A	A
S	EA	A	A	A
T	EA	A	A	A
U	EA	A	A	A
V	EA	EA	A	A
W	A	A	A	A
X	A	A	A	A

Legenda: A – Adquirido; EA – Em Aquisição; NA – Não Adquirido.

Fonte: Arquivo da autora

Apêndice 9 – Planificação “Criação de Histórias a Pares” (Sessão 4)

Tabela 7

Planificação – Sessão 4

Data	Ano de Escolaridade	Área Curricular	Duração
21-05-2024	1.º Ano	Expressão Artística	1h

Conhecimentos Prévios	Recursos
- Não se aplica.	- Desenhos livres realizados pelos alunos.

Domínio	Aprendizagens Essenciais de Português: conhecimentos, capacidades e atitudes	Descritores do perfil dos alunos
Oralidade	Expressão	A B C D E F H J
	- Pedir a palavra e falar na sua vez de forma clara e audível, com uma articulação correta e natural das palavras; - Exprimir opinião partilhando ideias e sentimentos.	

(DGE, 2018b; Ministério da Educação, 2017)

Domínio	Aprendizagens Essenciais de Educação Artística: Artes Visuais	Descritores do perfil dos alunos
Interpretação e Comunicação	- Dialogar sobre o que vê e sente, de modo a construir múltiplos discursos e leituras da(s) realidade(s).	A C D J

(DGE, 2018a; Ministério da Educação, 2017)

Avaliação da Aula
- Observação direta com registo em tabela (Apêndice 10).

Fase da Aula (Tempo)	Descrição do Desenvolvimento da Aula	
Introdução da Tarefa (5 minutos)	Desenvolvimento da Aula	
	<p>A PE irá iniciar a sessão explicando aos alunos que a atividade da aula se enquadra no projeto “Histórias Infinitas”.</p> <p>Em seguida, a PE irá explicar que ao longo da aula irá chamar pares de alunos para irem a outra sala fazer uma tarefa. Os pares serão definidos previamente pela PE. A tarefa consiste na observação de desenhos livres realizados por colegas e na criação de uma história associada a eles. A história será criada pelo par de alunos de forma oral e gravada pela professora estagiária para efeito de estudo. Enquanto isso, os restantes alunos ficam na sala de aula a realizar uma tarefa distinta com as outras professoras estagiárias.</p>	
	Promoção da Aprendizagem	Gestão da Aula
	<ul style="list-style-type: none"> - Introduzir a tarefa; - Familiarizar os alunos com a tarefa; - Esclarecer dúvidas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Relembrar regras de bom funcionamento da sala de aula; - Garantir a participação de todos.
Realização da Tarefa (30 minutos)	Desenvolvimento da Aula	
	<p>Nesta fase, os pares de alunos deverão criar, de forma colaborativa uma história, com base no desenho que a PE apresentar.</p> <p>A PE deverá colocar questões orientadoras que promovam a criatividade e observar o processo criativo dos alunos.</p>	
	Promoção da Aprendizagem	Gestão da Aula
	<ul style="list-style-type: none"> - Incentivar a resolução da folha de exploração; - Fazer questões orientadoras que promovam a criatividade, como: “Quais são as vossas ideias?”, “O que conseguem observar no desenho?”, entre outras; - Esclarecer dúvidas aos alunos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Relembrar os alunos que estão a trabalhar a pares; - Garantir a participação dos alunos ao longo da tarefa; - Dar por terminado o tempo de resolução da tarefa.
Discussão da Tarefa (15 minutos)	Desenvolvimento da Aula	
	<p>A discussão da tarefa será realizada a pares. Os alunos, em conjunto deverão explicar os acontecimentos da sua narrativa indicando os elementos visuais que a induziram.</p> <p>Neste momento, a PE deverá mediar as interações entre os alunos, colocando questões.</p>	
	Promoção da Aprendizagem	Gestão da Aula
	<ul style="list-style-type: none"> - Pedir explicações claras das histórias; 	<ul style="list-style-type: none"> - Criar um ambiente propício à discussão da tarefa;

	<ul style="list-style-type: none"> - Fazer questões que permitam a discussão da tarefa, semelhantes às realizadas durante a fase da resolução da tarefa; - Esclarecer dúvidas dos alunos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Gerir o tempo da discussão da tarefa; - Regular as interações entre os alunos; - Promover e gerir as participações dos alunos na discussão; - Dar por terminado o tempo de discussão da tarefa.
Sistematização da Tarefa (10 minutos)	Desenvolvimento da Aula	
	Por fim, será realizado um diálogo em turma sobre as narrativas produzidas pelos alunos, realçando a diversidade de histórias. Ainda nesta fase, a PE deverá dar ênfase ao processo criativo de cada aluno e deverá ainda explicar à turma que o projeto conta com mais uma sessão. Por fim, a PE irá questionar os alunos, de modo a obter <i>feedback</i> em relação à tarefa e à forma como os alunos a perceberam, de forma a perceber as facilidades e dificuldades encontradas.	
	Promoção da Aprendizagem	Gestão da Aula
	<ul style="list-style-type: none"> - Esclarecer dúvidas dos alunos; - Fazer questões, como: “Gostaram da atividade?”, “Quem gostou? Quem não gostou?”, “Foi fácil?”, “Foi difícil?”, entre outras. 	<ul style="list-style-type: none"> - Criar um ambiente propício à sistematização; - Regular as interações entre os alunos; - Promover e gerir as participações dos alunos; - Dar por terminada a aula.

Fonte: Arquivo da autora

Apêndice 10 – Tabela de Avaliação da Sessão 4**Tabela 8***Tabela de Avaliação – Sessão 4*

Tabela de Avaliação			
Alunos	Descritores		
	Português		Artes Visuais
	1- Pede a palavra e fala na sua vez de forma clara e audível, com uma articulação correta e natural das palavras; 2- Exprime a sua opinião partilhando ideias e sentimentos;		1- Dialoga sobre o que vê e sente, construindo múltiplos discursos e leituras da(s) realidade(s).
	1	2	1
A	A	A	A
B	EA	A	A
C	EA	A	A
D	EA	EA	EA
E	EA	A	A
F	EA	A	A
G	EA	A	A
H	EA	A	A
I	EA	A	A
J	EA	A	A
K	EA	A	A
L	EA	A	A
M	EA	EA	EA
N	A	A	A
O	EA	A	EA
P	A	A	A
Q	A	A	A
R	A	A	EA
S	EA	A	A
T	EA	A	A
U	EA	A	A
V	EA	EA	EA
W	A	A	A
X	A	A	A

Legenda: A – Adquirido; EA – Em Aquisição; NA – Não Adquirido.

Fonte: Arquivo da autora

Apêndice 11 – Planificação “Escrita Criativa” (Sessão 5)

Tabela 9

Planificação – Sessão 5

Data	Ano de Escolaridade	Área Curricular	Duração
06-06-2025	2.º Ano	Português e Expressão Artística	1h30

Conhecimentos Prévios	Recursos
- Conteúdos lecionados no 1.º ano.	- Guião da Tarefa (Apêndice 13); - Desenhos livres realizados pelos alunos; - Material de desenho; - TAF (Apêndice 14).

Domínio	Aprendizagens Essenciais de Português: conhecimentos, capacidades e atitudes		Descritores do perfil dos alunos
Oralidade	Expressão		
	- Usar a palavra na sua vez e empregar formas de tratamento adequadas na interação oral, com respeito pelos princípios de cooperação e cortesia; - Planear e produzir textos; - Recontar histórias e narrar situações imaginadas.		
Leitura - Escrita	Leitura	Escrita	
	- Ler com articulação correta, entoação e velocidade adequadas ao sentido dos textos.	- Escrever textos curtos com diversas finalidades (narrar, informar, explicar).	

(DGE, 2018c; Ministério da Educação, 2017)

Domínio	Aprendizagens Essenciais de Educação Artística: Artes Visuais	Descritores do perfil dos alunos
Interpretação e Comunicação	- Dialogar sobre o que vê e sente, de modo a construir múltiplos discursos e leituras da(s) realidade(s).	A C D J
Experimentação e Criação	- Manifestar capacidades expressivas e criativas nas suas produções.	

(DGE, 2018a; Ministério da Educação, 2017)

Avaliação da Aula
- Observação direta com registo em tabela (Apêndice 10).

Fase da Aula (Tempo)	Descrição do Desenvolvimento da Aula	
Introdução da Tarefa (15 minutos)	Desenvolvimento da Aula	
	<p>A PE irá iniciar a quarta sessão questionando os alunos se ainda se recordam do projeto “Histórias Infinitas”. Após este momento, será explicado aos alunos que irão trabalhar em grupos de quatro elementos, previamente elaborados pela PE. O trabalho irá consistir na observação e análise de três/quatro desenhos livres, realizados pelos colegas, e partindo deles irão ter de criar uma história em conjunto.</p> <p>A cada aluno será entregue um guião da tarefa, onde deverão escrever o título da sua história, as personagens e a narrativa. Por fim, terão ainda um pequeno espaço para ilustrar alguns dos acontecimentos narrados.</p> <p>Além disto, a PE irá informar os alunos do tempo que terão para desenvolver a fase seguinte da aula, ou seja, 40 minutos.</p>	
	Promoção da Aprendizagem	Gestão da Aula
	<ul style="list-style-type: none"> - Introduzir a tarefa; - Familiarizar os alunos com a tarefa; - Esclarecer dúvidas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Relembrar regras de bom funcionamento da sala de aula; - Organizar os grupos; - Distribuir as folhas de exploração; - Regular as interações entre os alunos; - Indicar aos alunos o tempo de resolução da tarefa.
Realização da Tarefa (40 minutos)	Desenvolvimento da Aula	
	<p>Nesta fase, os alunos deverão trabalhar de forma colaborativa de modo a criar uma história em conjunto. A PE deverá circular pela sala de aula de forma a auxiliar com a escrita, verificar as propostas de realização, mediar as interações dentro dos grupos, colocar questões orientadoras que promovam a criatividade e observar o processo criativo dos alunos. Ainda nesta fase, a PE irá informar os alunos acerca do tempo restante para a resolução da tarefa.</p>	
	Promoção da Aprendizagem	Gestão da Aula
	<ul style="list-style-type: none"> - Incentivar a resolução da folha de exploração; - Fazer questões orientadoras que promovam a criatividade, como: “O que veem nos desenhos?”, “Quem são as personagens da história?”, “O que é que as personagens estão a fazer?”, “Como se chamam as personagens?”, “Como é que 	<ul style="list-style-type: none"> - Circular pela sala; - Pedir registos escritos; - Relembrar os alunos que estão a trabalhar em grupo; - Garantir a participação dos alunos ao longo da tarefa; - Indicar aos alunos o tempo de resolução da tarefa; - Dar por terminado o tempo de resolução da tarefa.

	termina a história?”, entre outras; - Esclarecer dúvidas aos alunos.	
Discussão da Tarefa (25 minutos)	Desenvolvimento da Aula	
	Após a realização da tarefa, a PE deverá selecionar alunos voluntários para apresentarem as suas resoluções ao resto da turma. Neste momento, a PE deverá mediar as interações entre os alunos, colocando questões, de modo a promover uma partilha mais rica.	
	Promoção da Aprendizagem	Gestão da Aula
	- Pedir explicações claras; - Incentivar a análise, confronto e comparação entre as várias resoluções dos alunos; - Fazer questões que permitam a discussão da tarefa, semelhantes às realizadas durante a fase da resolução da tarefa; - Esclarecer dúvidas dos alunos.	- Criar um ambiente propício à discussão da tarefa; - Gerir o tempo da discussão da tarefa; - Regular as interações entre os alunos; - Promover e gerir as participações dos alunos na discussão; - Dar por terminado o tempo de discussão da tarefa.
Sistematização da Tarefa (10 minutos)	Desenvolvimento da Aula	
	Após a discussão da tarefa, a PE deverá destacar a diversidade de histórias criadas, realçando o processo criativo dos alunos. Ainda nesta fase, a PE irá explicar à turma que o projeto está a terminar e deverá questionar os alunos em relação ao modo de divulgação dos resultados obtidos. Por fim, a PE irá questionar os alunos, de modo a obter <i>feedback</i> em relação à tarefa e à forma como os alunos a perceberam, de forma a perceber as facilidades e dificuldades encontradas.	
	Promoção da Aprendizagem	Gestão da Aula
	- Esclarecer dúvidas dos alunos; - Fazer questões, como: “Gostaram da atividade?”, “Quem gostou? Quem não gostou?”, “Foi fácil?”, “Foi difícil?”, entre outras.	- Criar um ambiente propício à sistematização; - Regular as interações entre os alunos; - Promover e gerir as participações dos alunos; - Dar por terminada a aula.

Fonte: Arquivo da autora


Apêndice 12 – Tabela de Avaliação da Sessão 5**Tabela 10***Tabela de Avaliação – Sessão 5*

Tabela de Avaliação							
Alunos	Descritores						
	Português					Artes Visuais	
	1- Usa a palavra na sua vez e emprega formas de tratamento adequadas na oralidade; 2- Planeia e produz o texto; 3- Narra situações imaginadas; 4- Lê com articulação e entoação correta; 5- Escreve textos curtos.					1- Dialoga sobre o que vê e sente, construindo múltiplos discursos e leituras da(s) realidade(s); 2- Manifestar capacidades expressivas e criativas nas suas produções.	
	1	2	3	4	5	1	2
A	A	A	A	A	A	A	A
B	EA	A	A	A	A	A	A
C	A	A	A	A	A	A	A
D	A	EA	A	EA	EA	A	A
E	A	A	A	A	A	A	A
F	A	A	A	A	A	A	A
G	EA	A	A	A	A	A	A
H	A	A	A	A	A	A	A
I	A	A	A	A	A	A	A
J	F	F	F	F	F	F	F
K	A	A	A	A	A	A	A
L	A	A	A	A	A	A	A
M	A	EA	EA	EA	A	EA	A
N	A	EA	A	A	A	A	A
O	A	A	A	EA	EA	A	A
P	A	A	A	A	A	A	A
Q	A	A	A	A	A	A	A
R	A	EA	A	EA	A	A	A
S	EA	A	A	A	A	A	A
T	EA	A	A	A	A	A	A
U	A	A	A	A	A	A	A
V	A	A	A	A	A	A	A
W	A	A	A	A	A	A	A
X	A	A	A	A	A	A	A

Legenda: A – Adquirido; EA – Em Aquisição; NA – Não Adquirido; F – Falta.

Fonte: Arquivo da autora

Apêndice 14 – TAF

	Escola Básica de Solum Tarefa de Avaliação Formativa
Nome: _____	Data: ___/___/___

Assinala com um X apenas uma opção.



A Tarefa			
• Compreendi o que tinha de fazer.			
• Achei fácil criar uma história com os desenhos.			
• Gostei de criar a história com os desenhos.			
• Estou satisfeito com a história criada pelo meu grupo.			
Participação e Desempenho no Grupo			
• Participei ativamente na criação da história.			
• Ouvi as ideias dos colegas.			
• Contribuí com ideias para a história.			
• Houve entreaajuda no grupo.			
• Trabalhei bem com os meus colegas.			
Motivação			
• Gostei desta atividade.			
• Diverti-me a inventar a história.			
• Senti-me criativo/a.			
• Gostava de fazer uma atividade parecida outra vez.			

Observações e/ou comentários:

Apêndice 15 – Tabela de Recolha de *Feedback*


Tabela 11

Tabela de Recolha de Feedback

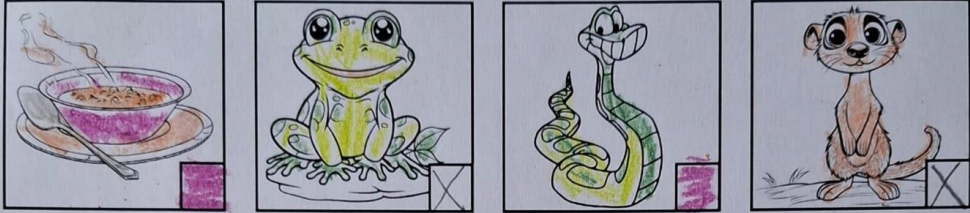
Questões colocadas		Gostaram da tarefa?			A tarefa foi fácil?			Sentiram-se criativos?		
		Sim	Mais ou menos	Não	Sim	Mais ou menos	Não	Sim	Mais ou menos	Não
Número de Alunos	Sessão 1	20	4	-	22	2	-	21	2	1
	Sessão 2	21	3	-	23	1	-	22	2	-
	Sessão 3	23	1	-	24	-	-	24	-	-
	Sessão 4	23	1	-	19	4	1	19	4	1
	Sessão 5	23	-	-	16	7	-	20	2	1

Fonte: Arquivo da autora

Apêndice 16 – Folha de exploração da letra “s” resolvida pelos alunos

 Nome: _____ Data: 19/03/2024


1. Observa e seleciona duas imagens à tua escolha.




2. Cria uma pequena história com as duas personagens que selecionaste e escreve-a.

Éra uma vez,
a Amarela e o Sapo que Ntira no Rio Mondego
Mondego mas a Amarela tinha no cabelo


3. Desenha a história que criaste.




4. Pinta a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.




Resolvi a tarefa facilmente.



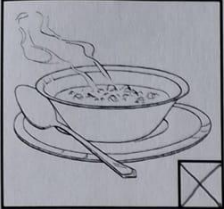
Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.




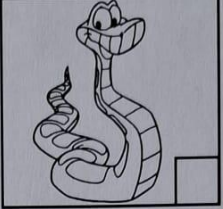
Resolvi a tarefa com muita dificuldade.


 Nome: _____ Data: 19/02/2024

1. Observa e seleciona duas imagens à tua escolha.





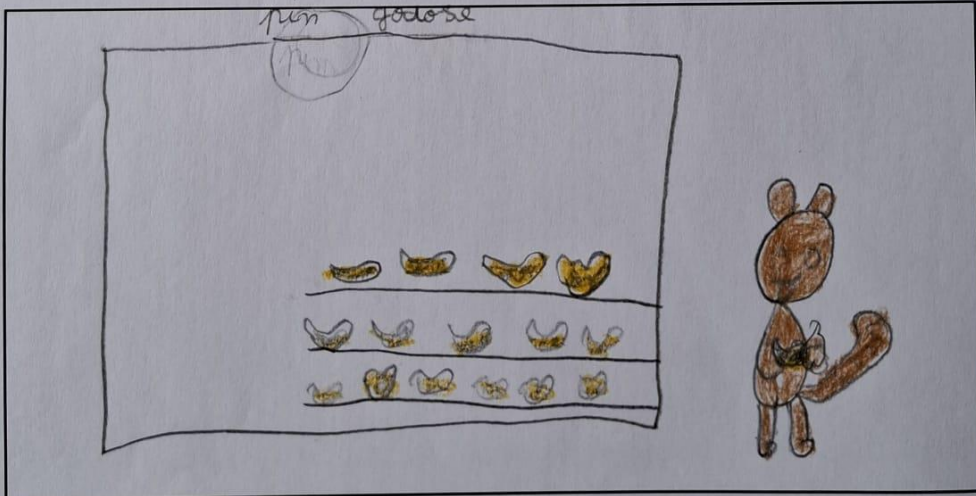





2. Cria uma pequena história com as duas personagens que selecionaste e escreve-a.

Do suricata vem uma loja com sopa e comel.


3. Desenha a história que criaste.




4. Pinta a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



Resolvi a tarefa facilmente.



Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.



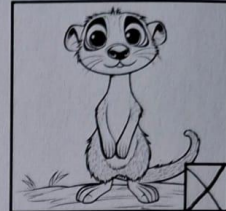
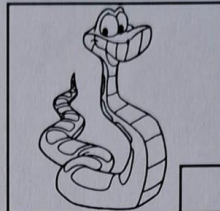
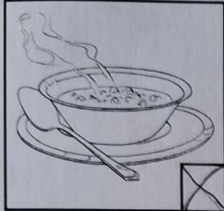
Resolvi a tarefa com muita dificuldade.



Nome: _____

Data: 19-03-2024

1. Observa e seleciona duas imagens à tua escolha.



2. Cria uma pequena história com as duas personagens que selecionaste e escreve-a.

O menino viu uma suricata mas ela assustou-se e fugiu e menino para animar a suricata deu-lhe uma sopa fofa

3. Desenha a história que criaste.



4. Pinta a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



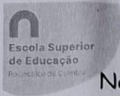
Resolvi a tarefa facilmente.



Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.



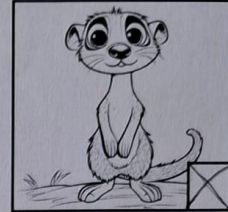
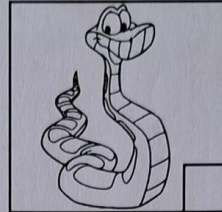
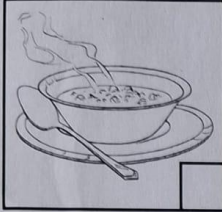
Resolvi a tarefa com muita dificuldade.



Nome: _____

Data: 19/03/2024

1. Observa e seleciona duas imagens à tua escolha.



2. Cria uma pequena história com as duas personagens que selecionaste e escreve-a.

Um gato viu a sursimta e disse Sim
ola! sursimta eu sou o gato da
eu sou a sursimta e eu hoje faço a
se quizesse ver estas Comidinhas deliciosas

3. Desenha a história que criaste.



4. Pinta a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



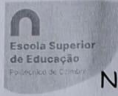
Resolvi a tarefa facilmente.



Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.

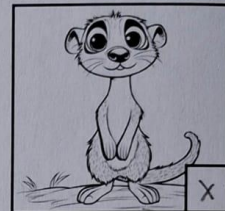
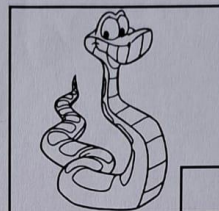
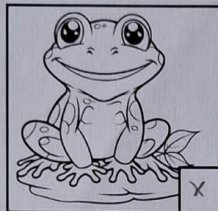
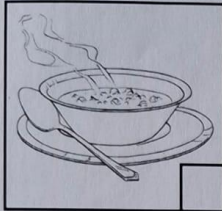


Resolvi a tarefa com muita dificuldade.



Nome: _____ Data: 14-3-2024

1. Observa e seleciona duas imagens à tua escolha.



2. Cria uma pequena história com as duas personagens que selecionaste e escreve-a.

O sapo que vivia no lago muito feliz,
a sericata que vivia no deserto.

3. Desenha a história que criaste.



4. Pinta a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



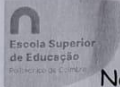
Resolvi a tarefa facilmente.



Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.



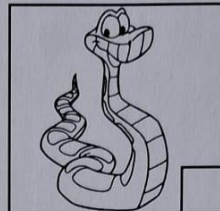
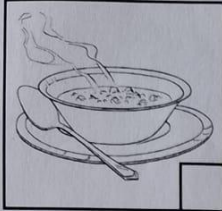
Resolvi a tarefa com muita dificuldade.



Nome: _____

Data: 19/03/24

1. Observa e seleciona duas imagens à tua escolha.



2. Cria uma pequena história com as duas personagens que selecionaste e escreve-a.

O suricata
O suricata vive no deserto lá está calor
O sapo nada no lago do rio Mondego

3. Desenha a história que criaste.



4. Pinta a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



Resolvi a tarefa facilmente.



Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.



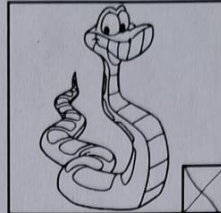
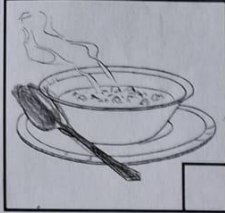
Resolvi a tarefa com muita dificuldade.



Nome: _____

Data: 19/3/2024

1. Observa e seleciona duas imagens à tua escolha.



2. Cria uma pequena história com as duas personagens que selecionaste e escreve-a.

O sapo e a serpente
O sapo foi ao bosque a ir ao lago para ir buscar re-
iver. A serpente se chamada Gonçalo e de ex melhor!

3. Desenha a história que criaste.



4. Pinta a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



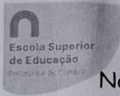
Resolvi a tarefa facilmente.



Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.



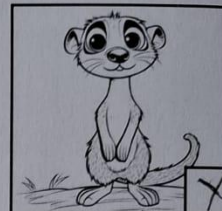
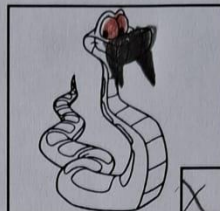
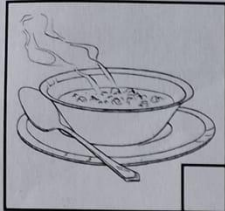
Resolvi a tarefa com muita dificuldade.



Nome: _____

Data: 19/03/2024

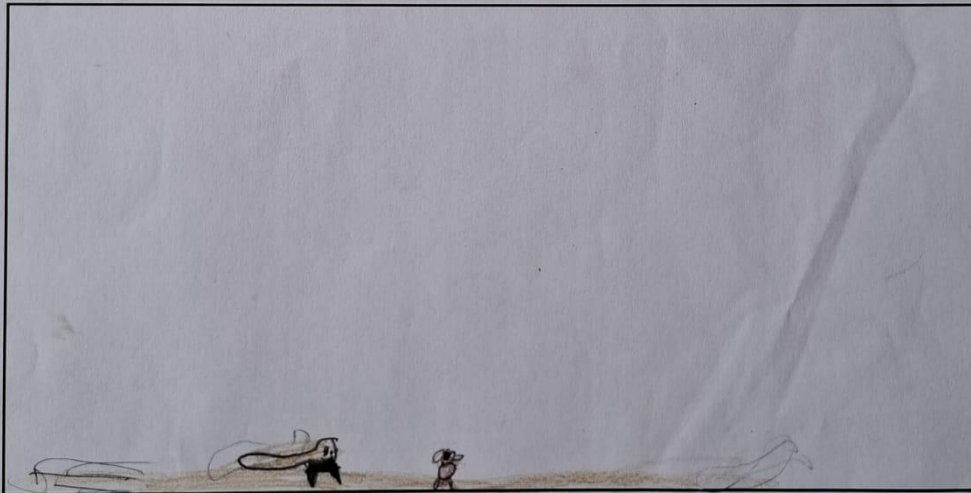
1. Observa e seleciona duas imagens à tua escolha.



2. Cria uma pequena história com as duas personagens que selecionaste e escreve-a.

*Fra uma serpente e um cão há 200 anos.
a serpente enganou a serpente na selva;
- e depois a história chegou ao fim.
- o di-?*

3. ^{história} ^{chegou} Desenha a história que criaste.



4. Pinta a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



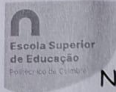
Resolvi a tarefa facilmente.



Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.



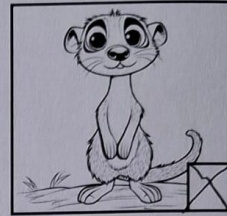
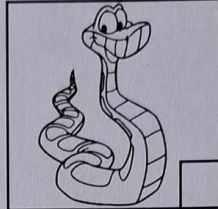
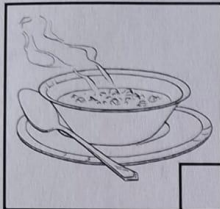
Resolvi a tarefa com muita dificuldade.



Nome: _____

Data: 19/03/2024

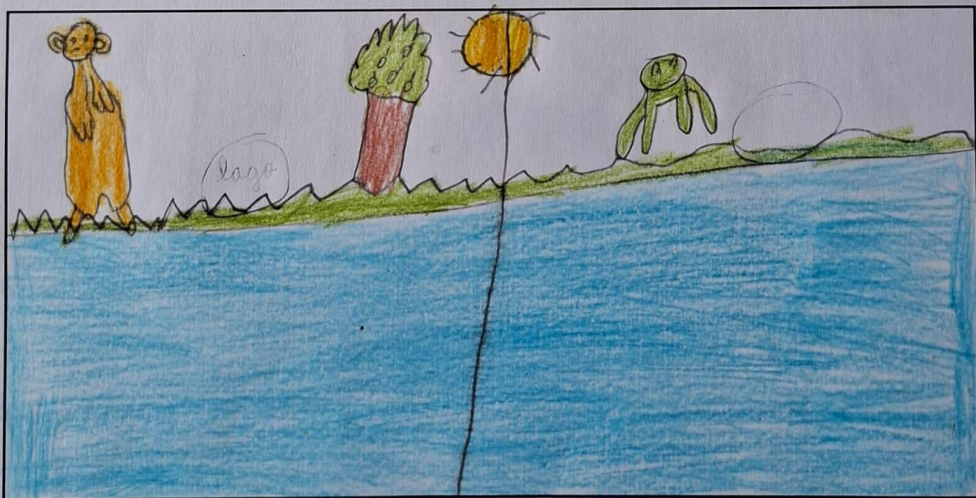
1. Observa e seleciona duas imagens à tua escolha.



2. Cria uma pequena história com as duas personagens que selecionaste e escreve-a.

- Era uma vez uma suricata que vivia na floresta perto do lago e a suricata encontrou um sapo e a suricata virou amigo do sapo.

3. Desenha a história que criaste.



4. Pinta a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



Resolvi a tarefa facilmente.



Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.



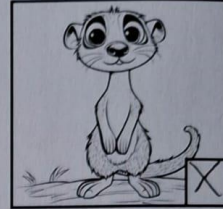
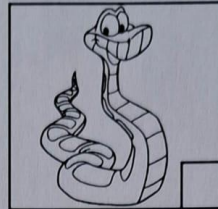
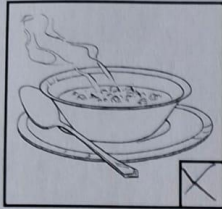
Resolvi a tarefa com muita dificuldade.



Nome: _____

Data: 19-3-2024

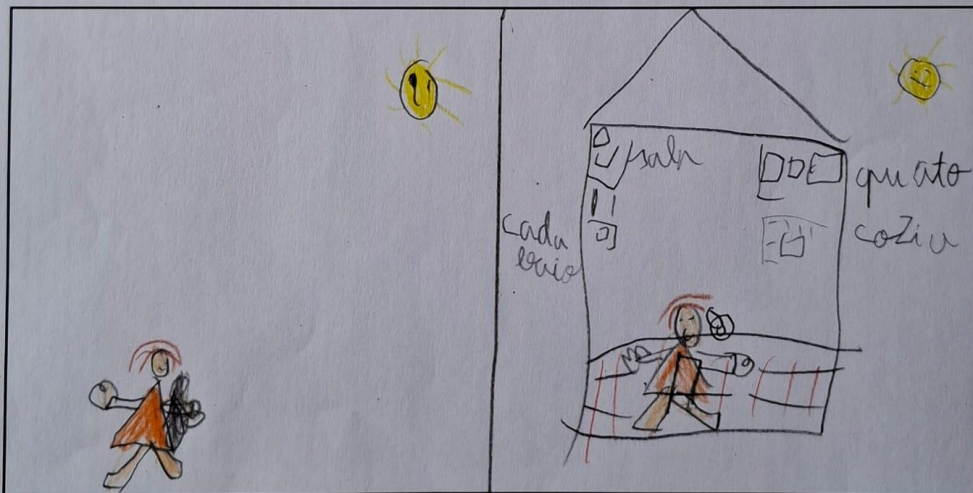
1. Observa e seleciona duas imagens à tua escolha.



2. Cria uma pequena história com as duas personagens que selecionaste e escreve-a.

A mimame, come sopa.
A summa, come a sopa toda.
A suricata gosta da summa.

3. Desenha a história que criaste.



4. Pinta a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



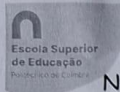
Resolvi a tarefa facilmente.



Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.



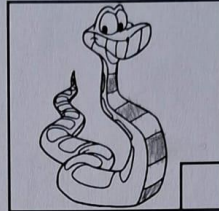
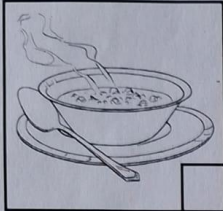
Resolvi a tarefa com muita dificuldade.



Nome: [redacted]

Data: 19-03-2024

1. Observa e seleciona duas imagens à tua escolha.



2. Cria uma pequena história com as duas personagens que selecionaste e escreve-a.

O sapinho e a suvicata
O sapinho estava na lagoa e apareceu a suvicata
e depois tornaram-se amigos.

3. Desenha a história que criaste.



4. Pinta a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



Resolvi a tarefa facilmente.



Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.



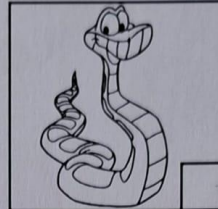
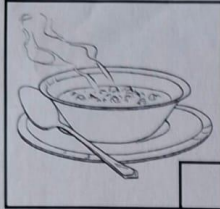
Resolvi a tarefa com muita dificuldade.



Nome: _____

Data: 19/03/2024

1. Observa e seleciona duas imagens à tua escolha.



2. Cria uma pequena história com as duas personagens que selecionaste e escreve-a.

Um dia fui com dois animais que vão à sua paragem.
A avó está na cozinha e os animais que o raposo está a ser dele.

3. Desenha a história que criaste.



4. Pinta a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



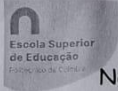
Resolvi a tarefa facilmente.



Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.



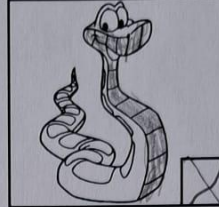
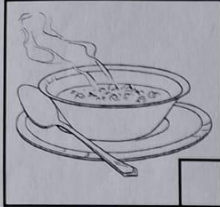
Resolvi a tarefa com muita dificuldade.



Nome: _____

Data: 19/3/2024

1. Observa e seleciona duas imagens à tua escolha.



2. Cria uma pequena história com as duas personagens que selecionaste e escreve-a.

A serpente é bonita? É.
A suricata a acordou.

3. Desenha a história que criaste.



4. Pinta a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



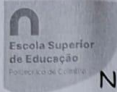
Resolvi a tarefa facilmente.



Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.



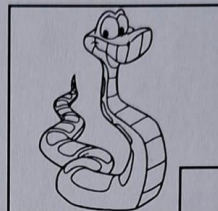
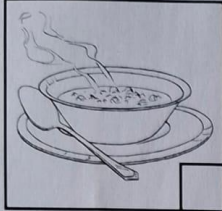
Resolvi a tarefa com muita dificuldade.



Nome: _____

Data: 19/03/2024

1. Observa e seleciona duas imagens à tua escolha.



2. Cria uma pequena história com as duas personagens que selecionaste e escreve-a.

Osapo e a suricata
Osapo vai à casa da suricata e pede água. A suricata não faz o trabalho direito.

3. Desenha a história que criaste.



4. Pinta a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



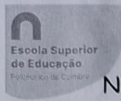
Resolvi a tarefa facilmente.



Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.



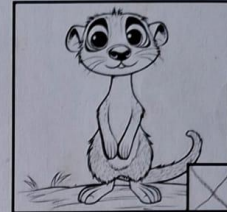
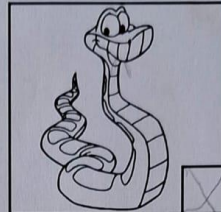
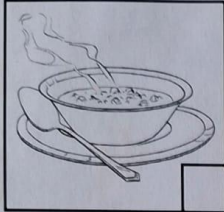
Resolvi a tarefa com muita dificuldade.



Nome: _____

Data: 19/03/2024

1. Observa e seleciona duas imagens à tua escolha.



2. Cria uma pequena história com as duas personagens que selecionaste e escreve-a.

Um piquenique.
Um piquenique uma soriceta roe-las e
queije. E a serpente a carne.
- Ela é tão mau e eliminou a ave e o ovo
gostou da soriceta amarela num dia lindo!

3. Desenha a história que criaste.



4. Pinta a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.




Resolvi a tarefa facilmente.



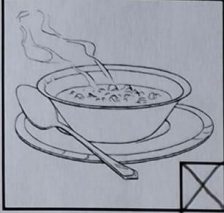

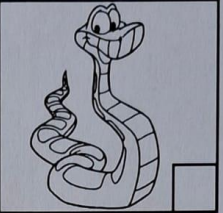

Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.



Resolvi a tarefa com muita dificuldade.

 Nome: _____ Data: 19/03/2024

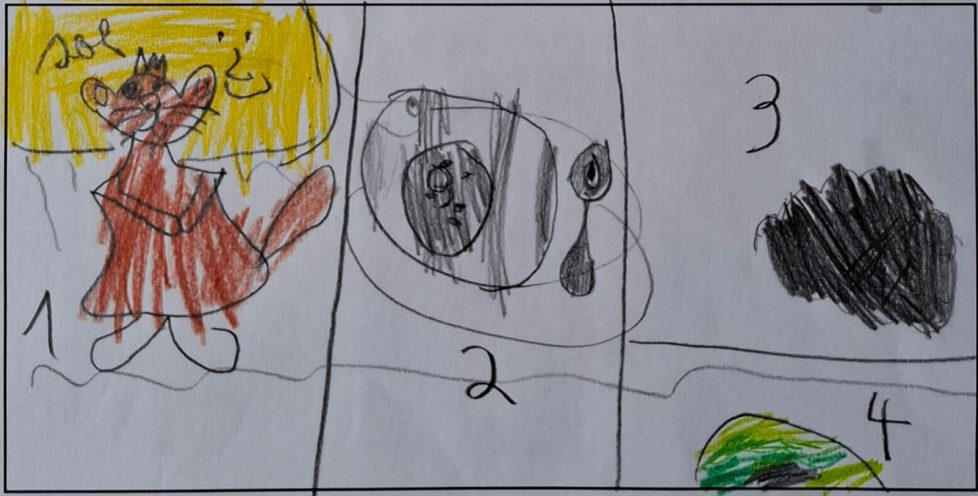
1. Observa e seleciona duas imagens à tua escolha.




2. Cria uma pequena história com as duas personagens que selecionaste e escreve-a.

A surricata e a sopa
A surricata vai ao deserto viria da
rocha e come a sopa a sopa é de legumes
da mata.

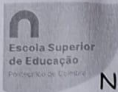
3. Desenha a história que criaste.



4. Pinta a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.

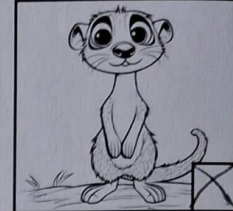
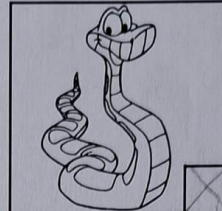
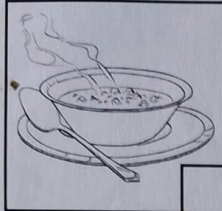
Resolvi a tarefa facilmente. Resolvi a tarefa com alguma dificuldade. Resolvi a tarefa com muita dificuldade.



Nome: _____

Data: 19-03-2024

1. Observa e seleciona duas imagens à tua escolha.



2. Cria uma pequena história com as duas personagens que selecionaste e escreve-a.

Os animais
O sapo está a nadar no lago e tem muito frio por isso ele foi para dentro do lago e a serpente está no deserto a brincar com os seus amigos no deserto.

3. Desenha a história que criaste.



4. Pinta a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



Resolvi a tarefa facilmente.



Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.



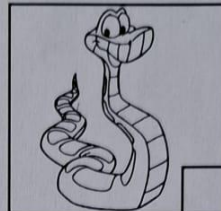
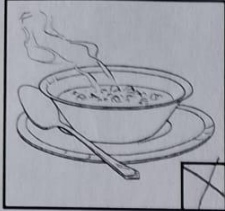
Resolvi a tarefa com muita dificuldade.



Nome: _____

Data: 29-03-2024

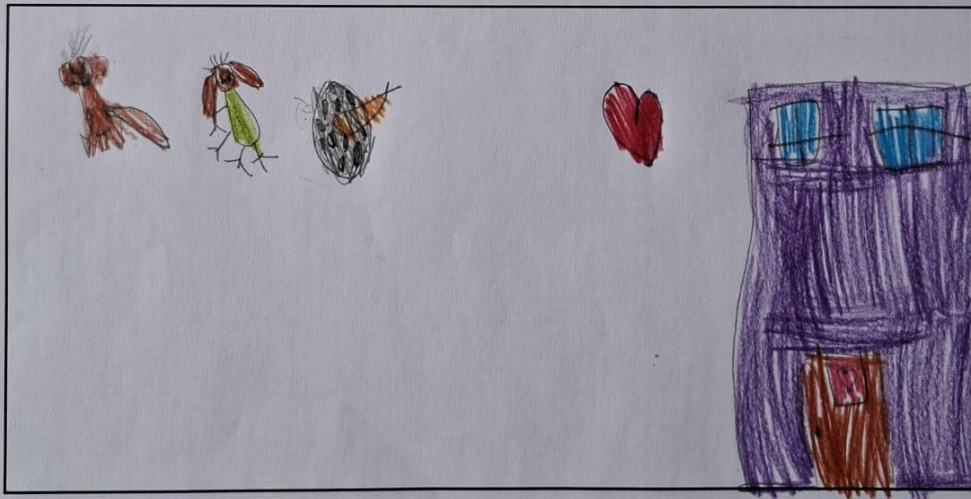
1. Observa e seleciona duas imagens à tua escolha.



2. Cria uma pequena história com as duas personagens que selecionaste e escreve-a.

O sariyata
O sariyata é muito pelado e tem medo do cão e o cão comeu a sopa e a sopa tem muitos legumes e a casa era rocha.

3. Desenha a história que criaste.



4. Pinta a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



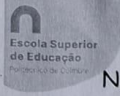
Resolvi a tarefa facilmente.



Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.



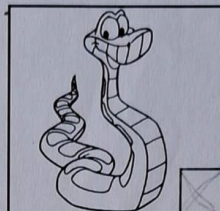
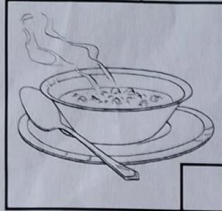
Resolvi a tarefa com muita dificuldade.



Nome: _____

Data: 19/3/2021

1. Observa e seleciona duas imagens à tua escolha.



2. Cria uma pequena história com as duas personagens que selecionaste e escreve-a.

*O sapo estava na água, mas a parecia um
lixo e a parecia a água da chuva na tarde
lim e a parecia a água da chuva muito obrigado.*

3. Desenha a história que criaste.



4. Pinta a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



Resolvi a tarefa facilmente.



Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.

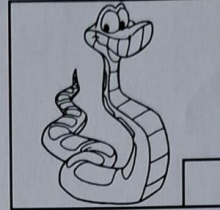
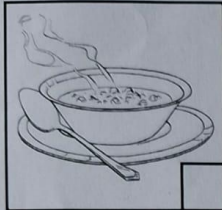


Resolvi a tarefa com muita dificuldade.

Nome: _____

Data: 19/03/2024

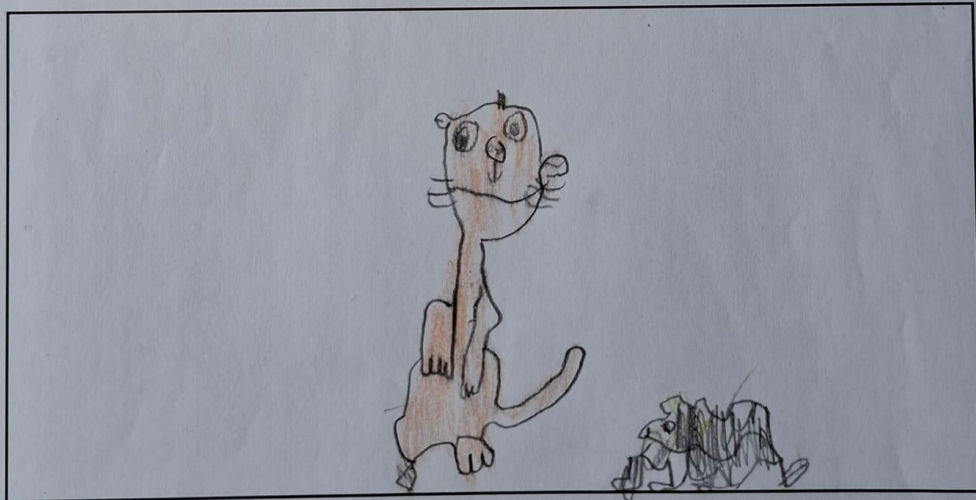
1. Observa e seleciona duas imagens à tua escolha.



2. Cria uma pequena história com as duas personagens que selecionaste e escreve-a.

*o sapo é lindo, ritoira, ritoira, acabou-se a história
A ritoira, se o rato ritoira, ritoira, acabou-se a história
da*

3. Desenha a história que criaste.



4. Pinta a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



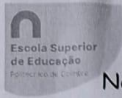
Resolvi a tarefa facilmente.



Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.



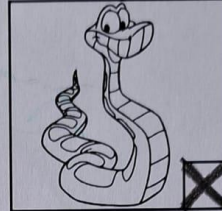
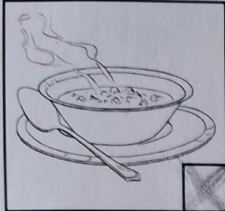
Resolvi a tarefa com muita dificuldade.



Nome: _____

Data: 19/03/2024

1. Observa e seleciona duas imagens à tua escolha.



2. Cria uma pequena história com as duas personagens que selecionaste e escreve-a.

O Jimom e a serpente
O Jimom viu uma serpente no lago leg-
e e disse assim olha não viste por aí um
leão e uma leoa aí o leão foi para direita e a
leoa foi para esquerda.

3. Desenha a história que criaste.



4. Pinta a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



Resolvi a tarefa facilmente.



Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.



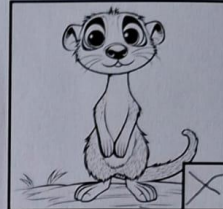
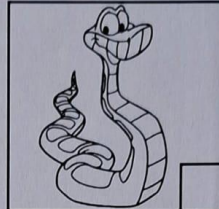
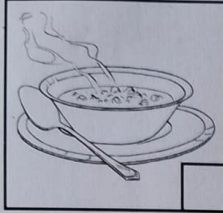
Resolvi a tarefa com muita dificuldade.



Nome: _____

Data: 19/03/2024

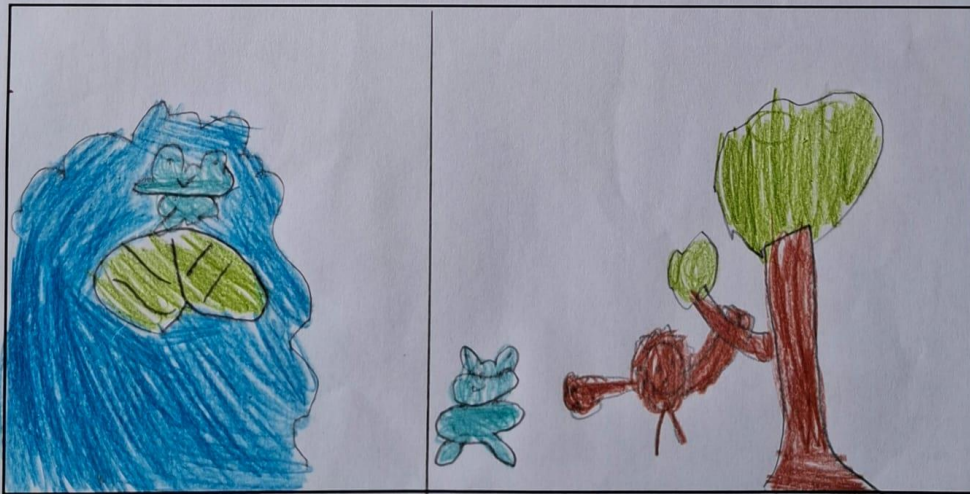
1. Observa e seleciona duas imagens à tua escolha.



2. Cria uma pequena história com as duas personagens que selecionaste e escreve-a.

O sapo e a sucurata.
Era uma vez um sapo que vivia no lago.
Um dia ele viu uma sucurata numa árvore.
É um dia o sapo saltou até à sucurata.

3. Desenha a história que criaste.



4. Pinta a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



Resolvi a tarefa facilmente.



Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.



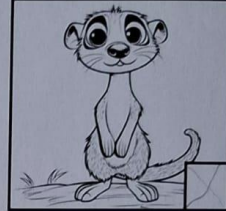
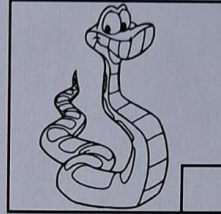
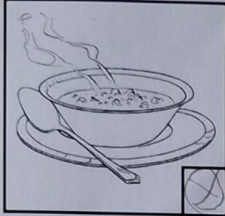
Resolvi a tarefa com muita dificuldade.



Nome: _____

Data: 19/03/2024

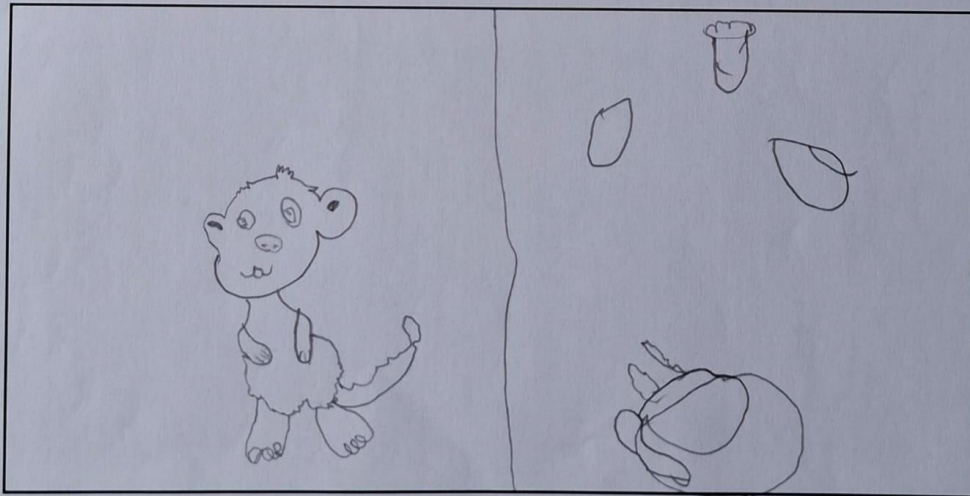
1. Observa e seleciona duas imagens à tua escolha.



2. Cria uma pequena história com as duas personagens que selecionaste e escreve-a.

Uma vaca gosta muito de comer e comeu uma sopa de batata e tem arroz e tem feijão e tem carneiro.

3. Desenha a história que criaste.



4. Pinta a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



Resolvi a tarefa facilmente.



Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.

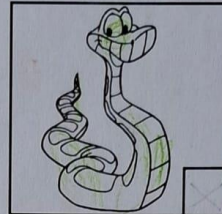
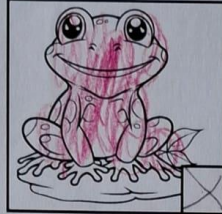
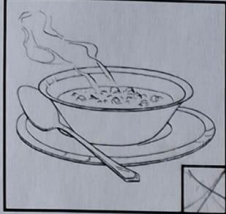


Resolvi a tarefa com muita dificuldade.

Nome: _____

Data: 14/03/2024

1. Observa e seleciona duas imagens à tua escolha.



2. Cria uma pequena história com as duas personagens que selecionaste e escreve-a.

A menina comer uma sopa e
tem uma boneca e não queria sair
de casa e tem uma maçã e
o sapo deu uma peça.

3. Desenha a história que criaste.



4. Pinta a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



Resolvi a tarefa facilmente.




Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.



Resolvi a tarefa com muita dificuldade.

Apêndice 17 – Folha de exploração livre resolvida pelos alunos

 Nome: _____ Data: 04/04/2021

1. **Desenha** duas personagens à tua escolha e escreve o nome de cada uma delas.

Maria Estívia Margarida

2. **Cria** uma pequena história com as duas personagens que desenhaste e **escreve-a**.

3. **Desenha** a história que criaste.

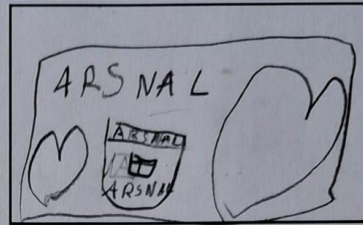
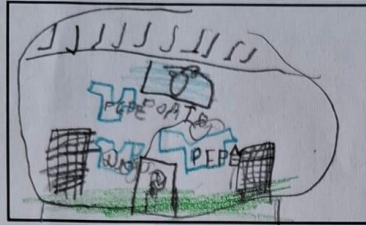
4. **Pinta** a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.

Resolvi a tarefa facilmente. Resolvi a tarefa com alguma dificuldade. Resolvi a tarefa com muita dificuldade.

Nome: _____

Data: 09/04/2024

1. **Desenha** duas personagens à tua escolha e escreve o nome de cada uma delas.

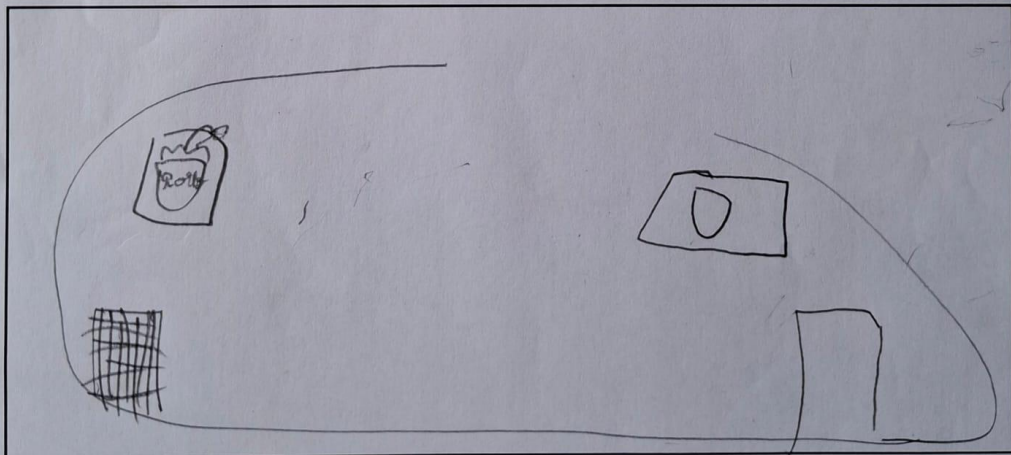


estádio do Porto
o campeão

2. **Cria** uma pequena história com as duas personagens que desenhaste e **escreve-a**.

Os jogadores
At

3. **Desenha** a história que criaste.



4. **Pinta** a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



Resolvi a tarefa
facilmente.



Resolvi a tarefa com
alguma dificuldade.

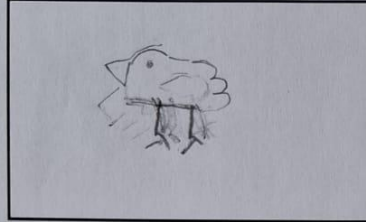


Resolvi a tarefa com
muita dificuldade.

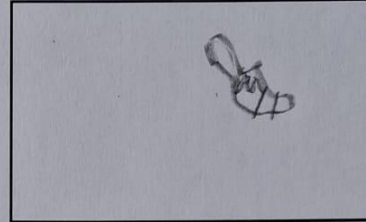
Nome: _____

Data: 09-04-2024

1. **Desenha** duas personagens à tua escolha e escreve o nome de cada uma delas.



passaro bebi



meia de natal

2. **Cria** uma pequena história com as duas personagens que desenhaste e **escreve-a**.

O passaro teve um carro que ele queria muito de ter o carro e ele ficou muito feliz, mas muito feliz e o pai natal também mas o garoto não mas o passaro teve uma de natal e ele ficou feliz-fim

3. **Desenha** a história que criaste.



4. **Pinta** a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



Resolvi a tarefa facilmente.



Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.

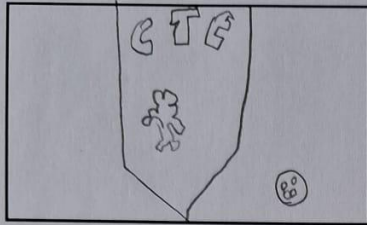


Resolvi a tarefa com muita dificuldade.

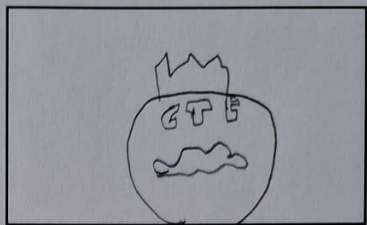
cola Superior
Educação
Escola de Coimbra

Nome: _____ Data: 09/04/2024

1. **Desenha** duas personagens à tua escolha e escreve o nome de cada uma delas.



_____ *sporting lobo* _____

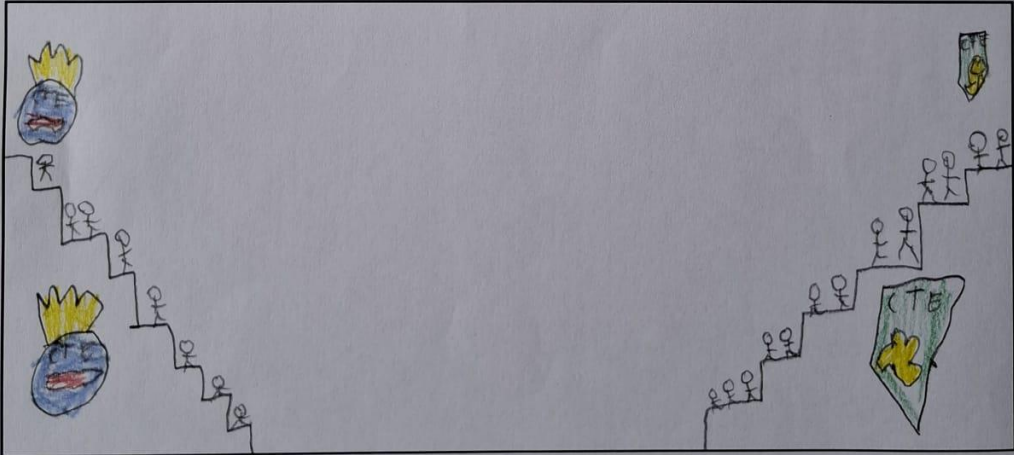


_____ *porta* _____


2. **Cria** uma pequena história com as duas personagens que desenhaste e **escreve-a**.

*Uma jogo com o sporting e também a ficou um
canta semelhante ficou o sporting teve 7 a 5*


3. **Desenha** a história que criaste.




4. **Pinta** a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



Resolvi a tarefa
facilmente.



Resolvi a tarefa com
alguma dificuldade.

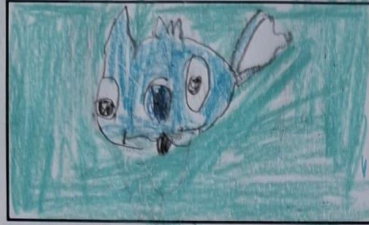


Resolvi a tarefa com
muita dificuldade.

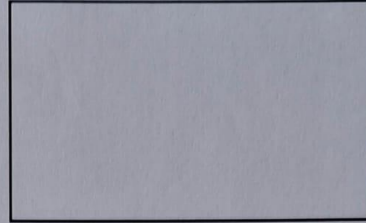
Nome: _____

Data: _____

1. **Desenha** duas personagens à tua escolha e **escreve** o nome de cada uma delas.

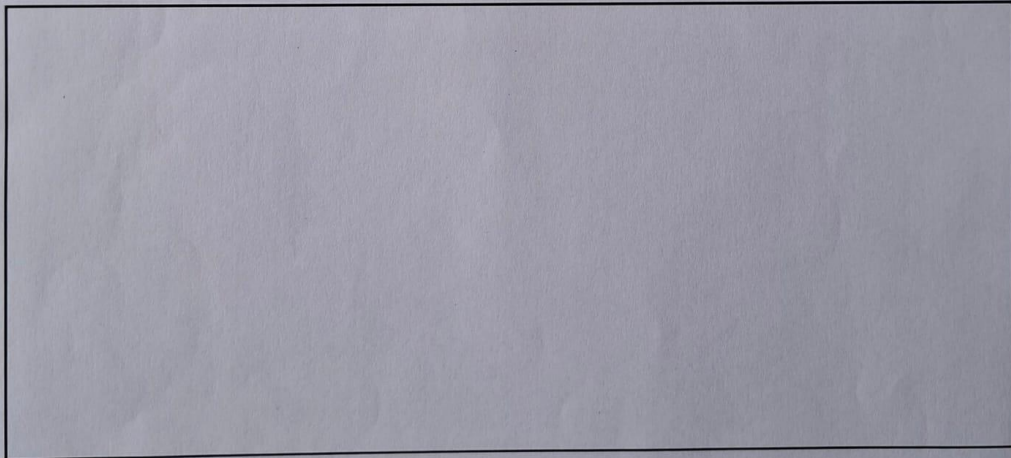


Stitch



2. **Cria** uma pequena história com as duas personagens que desenhaste e **escreve-a**.

3. **Desenha** a história que criaste.



4. **Pinta** a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



Resolvi a tarefa facilmente.



Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.

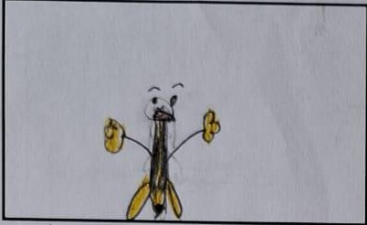


Resolvi a tarefa com muita dificuldade.

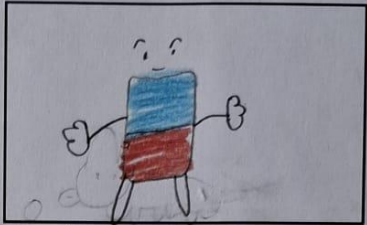
cola Superior
Educação
FACULDADE DE CIÊNCIAS

Nome: _____ Data: 09/04/2024

1. **Desenha** duas personagens à tua escolha e escreve o nome de cada uma delas.



Lapis

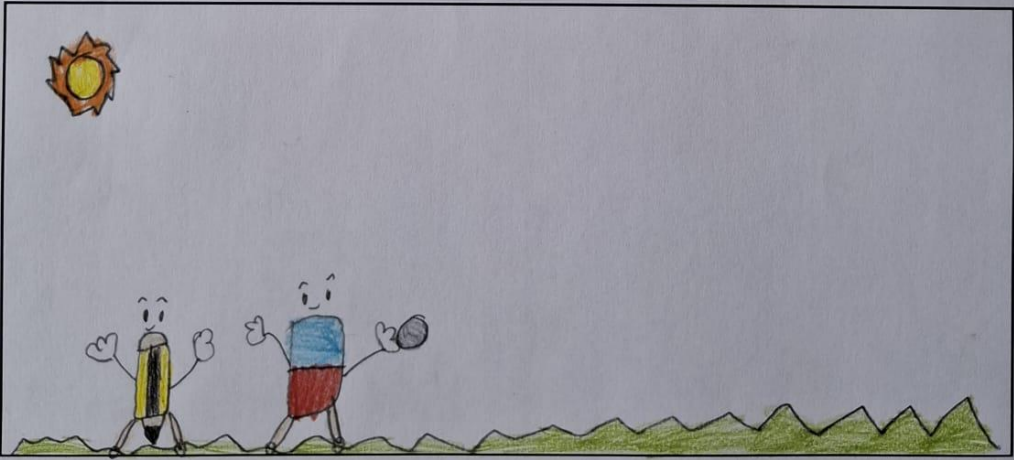


Borracha


2. **Cria** uma pequena história com as duas personagens que desenhaste e **escreve-a**.

Exa uma vez uma borracha e um lapis
e lapis e a borracha são amigos e encontrarão
uma pedra.


3. **Desenha** a história que criaste.




4. **Pinta** a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



Resolvi a tarefa facilmente.



Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.

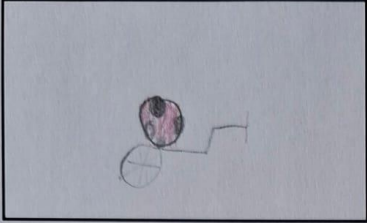


Resolvi a tarefa com muita dificuldade.

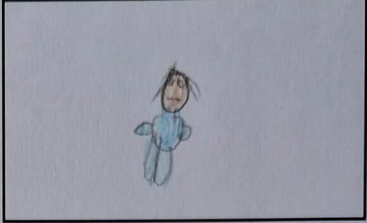
Escola Superior de Educação Politécnico de Coimbra

Nome: _____ Data: 09/04/2024

1. **Desenha** duas personagens à tua escolha e escreve o nome de cada uma delas.



bola




menina


2. **Cria** uma pequena história com as duas personagens que desenhaste e **escreve-a**.

A menina foi ao campo de futebol com o pai, quando chegaram estava a chover, depois tiveram de ir pra casa.


3. **Desenha** a história que criaste.




4. **Pinta** a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



Resolvi a tarefa facilmente.



Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.




Resolvi a tarefa com muita dificuldade.

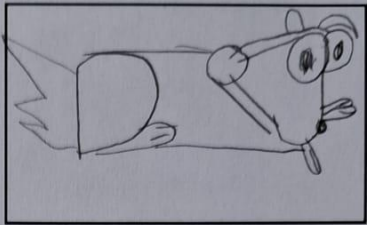
cola Superior
Educação
psicológica e comportamental

Nome: _____ Data: 09/04/2024

1. **Desenha** duas personagens à tua escolha e escreve o nome de cada uma delas.



Yiji

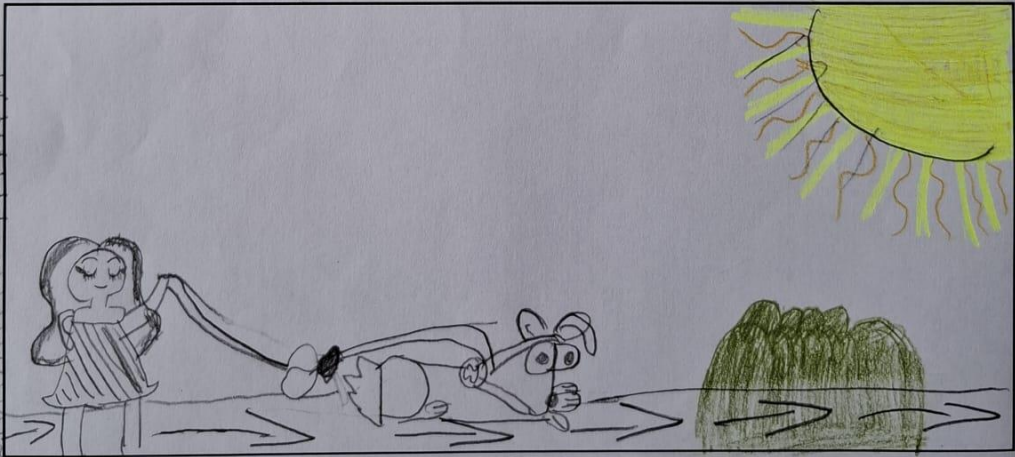


Lili


2. **Cria** uma pequena história com as duas personagens que desenhaste e **escreve-a**.

A Yiji passava com a cadela que chamava Lili depois vão para o parque assagira vão e depois a Yiji come a jalada depois vão a praia e depois vão para casa.


3. **Desenha** a história que criaste.




4. **Pinta** a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



Resolvi a tarefa facilmente.



Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.



Resolvi a tarefa com muita dificuldade.

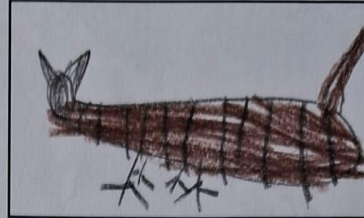
Nome: _____

Data: 09-04-2024

1. **Desenha** duas personagens à tua escolha e escreve o nome de cada uma delas.



É a Maria



Mimi

2. **Cria** uma pequena história com as duas personagens que desenhaste e **escreve-a**.

O pai da Maria foi viajar com
a Mimi. A mãe ficou com a Maria
e a mãe foi ao parque. O pai chegou a
casa.

3. **Desenha** a história que criaste.



4. **Pinta** a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



Resolvi a tarefa facilmente.



Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.



Resolvi a tarefa com muita dificuldade.

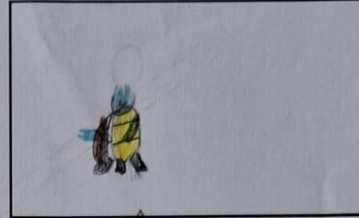
Nome: _____

Data: 09/09/2024

1. **Desenha** duas personagens à tua escolha e escreve o nome de cada uma delas.



Pikachu

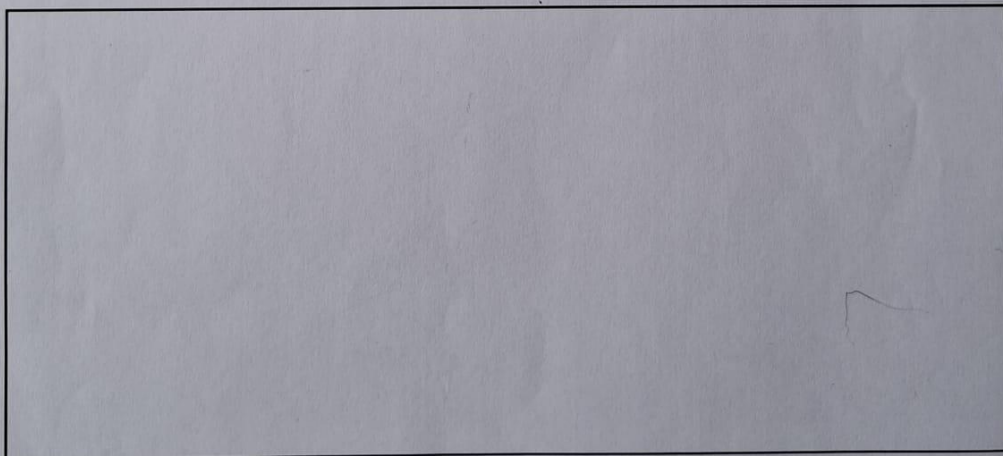


Squirtle

2. **Cria** uma pequena história com as duas personagens que desenhaste e **escreve-a**.

O Squirtle estava a passear com o dono e o Pikachu
e o treinador quis combater e comerça o com-
bate o Pikachu usa atae rapido e Squirtle fica
com 40 pontos e Squirtle fica paralisado e o
Pikachu usa atae electrico e o Squirtle fica com
0 de vida ganhou o Pikachu!

3. **Desenha** a história que criaste.



4. **Pinta** a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



Resolvi a tarefa
facilmente.



Resolvi a tarefa com
alguma dificuldade.



Resolvi a tarefa com
muita dificuldade.

cola Superior
Educação
Escola do Castelo

Nome: _____ Data: 09/04/2024

1. **Desenha** duas personagens à tua escolha e escreve o nome de cada uma delas.

Cão Jupiter

homem biscoito

2. **Cria** uma pequena história com as duas personagens que desenhaste e **escreve-a**.

Um cão está na minha casa e o homem biscoito está no pote e pegou o homem biscoito tem uma ideia. Ele pegou o martelo e partiu o pote e saiu do pote.

3. **Desenha** a história que criaste.

4. **Pinta** a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.

Resolvi a tarefa facilmente.

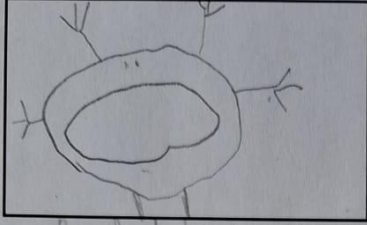
Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.

Resolvi a tarefa com muita dificuldade.

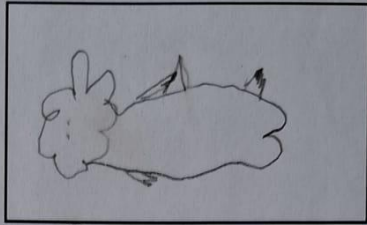
Escola Superior de Educação
Politécnico de Coimbra

Nome: _____ Data: 09/04/2024

1. **Desenha** duas personagens à tua escolha e escreve o nome de cada uma delas.



Amel tetente




Reixe flor


2. **Cria** uma pequena história com as duas personagens que desenhaste e **escreve-a**.

O Amel tetente vive no mar e foi jantar à lagoa. Comeu lula, polvo e joões depois experimentou. Na 2ª vez, gostou muito. Depois foi à lagoa madou e chegou ao mar e encontrou o Reixe flor e ficaram amigos.


3. **Desenha** a história que criaste.




4. **Pinta** a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.




Resolvi a tarefa facilmente.




Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.



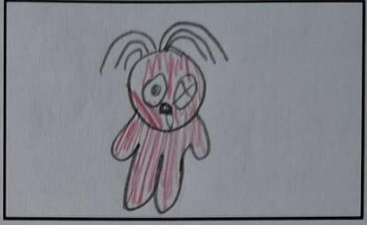
Resolvi a tarefa com muita dificuldade.

 Nome: _____ Data: 09/04/2024

1. **Desenha** duas personagens à tua escolha e escreve o nome de cada uma delas.



azulbábão

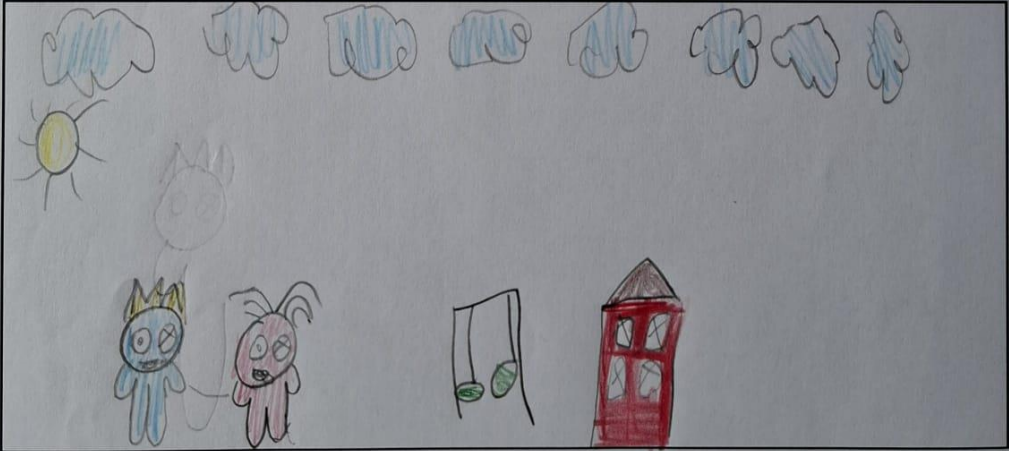


mãe


2. **Cria** uma pequena história com as duas personagens que desenhaste e **escreve-a**.

0 azulbábão vai ao parque com a mãe.
A mãe dorme com o azulbábão.
A mãe leva o azulbábão à escola.


3. **Desenha** a história que criaste.




4. **Pinta** a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



Resolvi a tarefa facilmente.



Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.

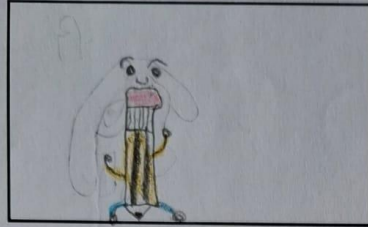


Resolvi a tarefa com muita dificuldade.

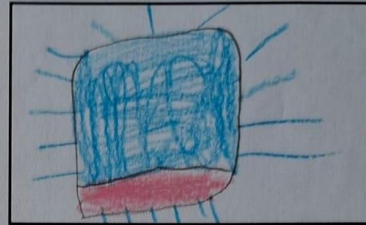
Nome: _____

Data: 09/04/2024

1. Desenha duas personagens à tua escolha e escreve o nome de cada uma delas.



Lápiz amarelo feliz

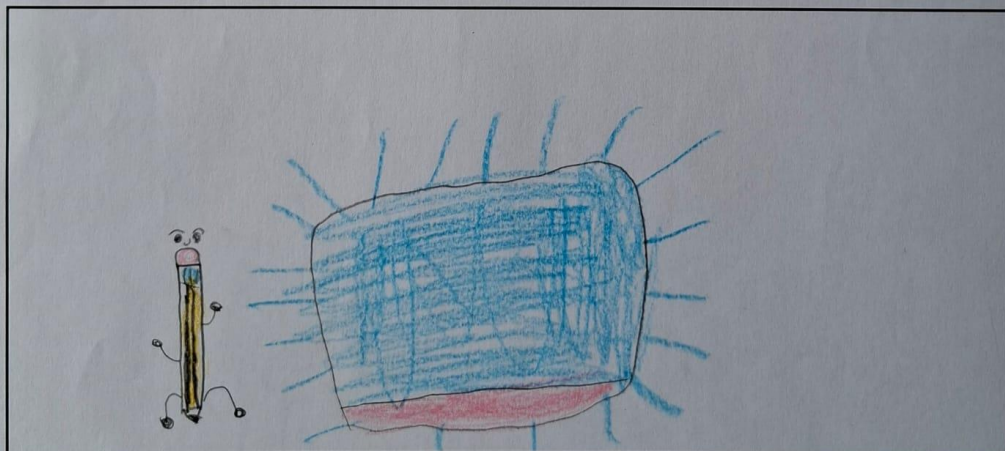


A estrela azul e quadrada

2. Cria uma pequena história com as duas personagens que desenhaste e escreve-a.

O Lápiz amarelo feliz e a estrela azul e quadrada
o Lápiz amarelo feliz é amigo da estrela azul e quadrada

3. Desenha a história que criaste.



4. Pinta a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



Resolvi a tarefa facilmente.



Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.

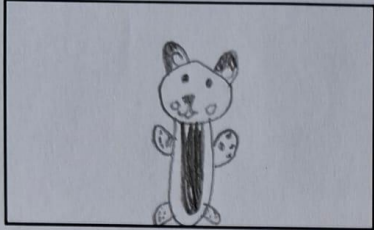


Resolvi a tarefa com muita dificuldade.


Escola Superior
Educação
Avenida de Coimbra

Nome: _____ Data: 09-04-2024

1. **Desenha** duas personagens à tua escolha e **escreve** o nome de cada uma delas.



panda




sereia


2. Cria uma pequena história com as duas personagens que desenhaste e **escreve-a**.

O panda comeu bambou e viu a sereia que corria no
mar e a sereia correu no mar


3. **Desenha** a história que criaste.




4. Pinta a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



Resolvi a tarefa facilmente.



Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.




Resolvi a tarefa com muita dificuldade.


Escola Superior de Educação Politécnico de Coimbra

Nome: _____ Data: _____

1. **Desenha** duas personagens à tua escolha e escreve o nome de cada uma delas.



Lili Mimi nini




Robi


2. **Cria** uma pequena história com as duas personagens que desenhaste e **escreve-a**.

A lili mimi nini e Robi vão a
Terminam sem vamos a casa da avó.



3. **Desenha** a história que criaste.




4. **Pinta** a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.




Resolvi a tarefa facilmente.



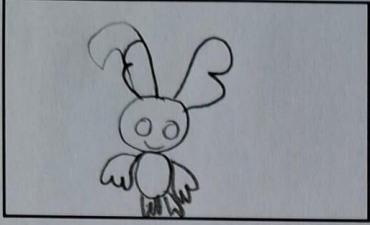
Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.



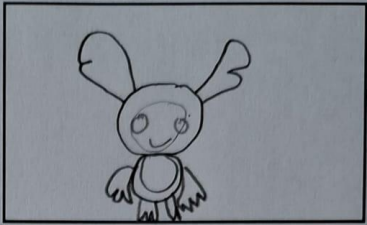
Resolvi a tarefa com muita dificuldade.

 Nome: _____ Data: 09/04/2024

1. **Desenha** duas personagens à tua escolha e escreve o nome de cada uma delas.



Stitch





Angel


2. **Cria** uma pequena história com as duas personagens que desenhaste e **escreve-a**.

O Stitch gosta da Angel por a mãe e são muito fofinhos.


3. **Desenha** a história que criaste.




4. **Pinta** a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



Resolvi a tarefa facilmente.



Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.

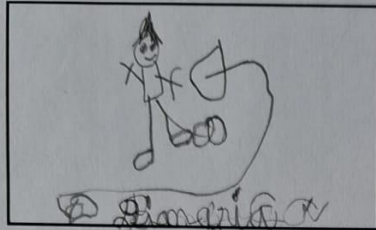


Resolvi a tarefa com muita dificuldade.

Nome: _____

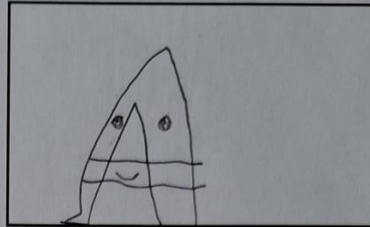
Data: 9/14/2024

1. **Desenha** duas personagens à tua escolha e escreve o nome de cada uma delas.



Dimória

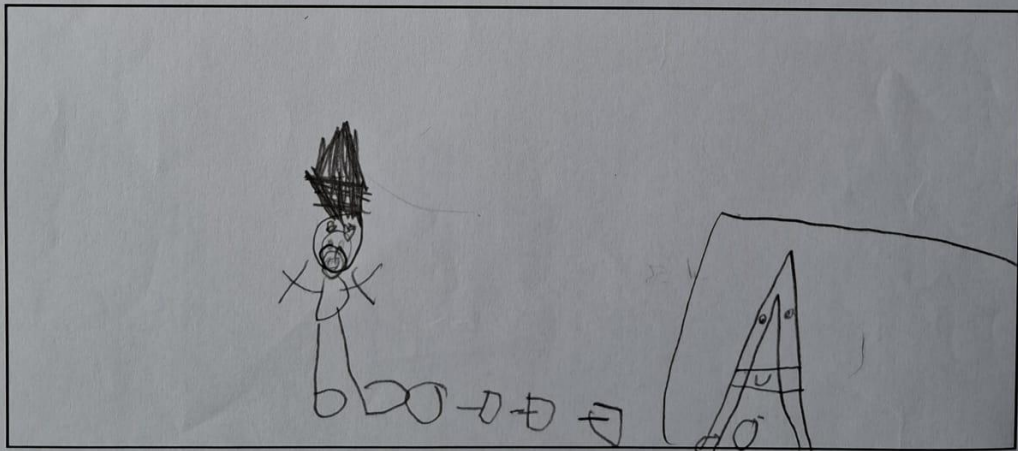
Dimória



2. **Cria** uma pequena história com as duas personagens que desenhaste e **escreve-a**.

O Dimória aborista de futebol.

3. **Desenha** a história que criaste.



4. **Pinta** a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



Resolvi a tarefa facilmente.



Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.

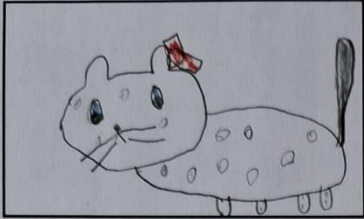


Resolvi a tarefa com muita dificuldade.

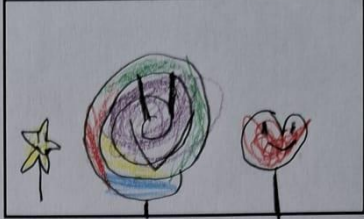
cola Superior Educação
serviço de avaliação

Nome: _____ Data: 09/08/2024

1. **Desenha** duas personagens à tua escolha e escreve o nome de cada uma delas.



Margarida

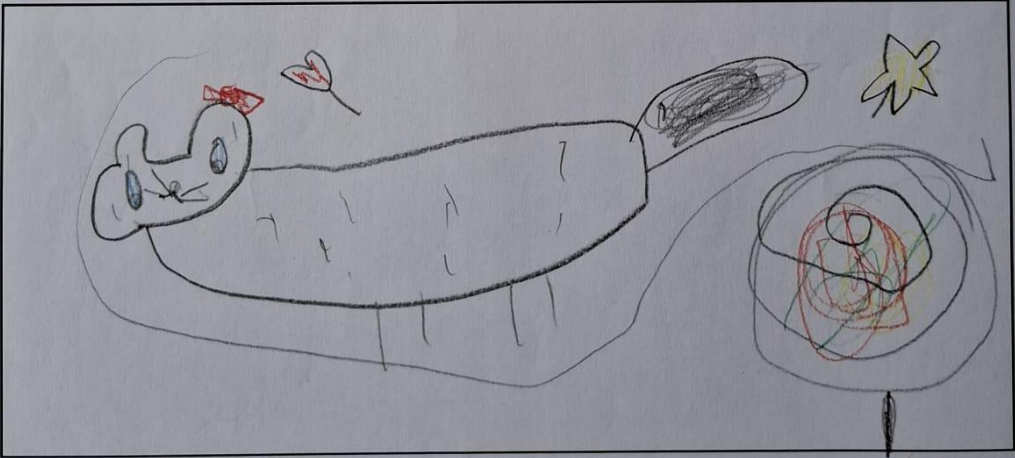


Marias


2. **Cria** uma pequena história com as duas personagens que desenhaste e **escreve-a**.

De Margarida gata que anda e vive
as suas amigas e amigas.


3. **Desenha** a história que criaste.




4. **Pinta** a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



Resolvi a tarefa facilmente.



Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.

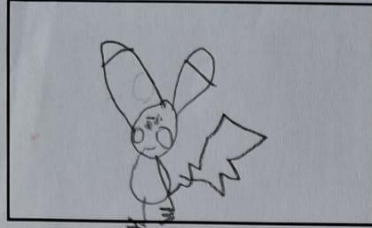


Resolvi a tarefa com muita dificuldade.

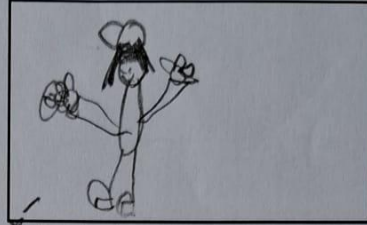
Nome: _____

Data: 9/4/2024

1. **Desenha** duas personagens à tua escolha e escreve o nome de cada uma delas.



Picachu



Ed

2. Cria uma pequena história com as duas personagens que desenhaste e **escreve-a**.

Ed e picachu foram um pouco no mato e o picachu deu um choque a Ed e o Ed chegou a picachu.

em Coimbra

3. **Desenha** a história que criaste.



4. Pinta a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



Resolvi a tarefa facilmente.



Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.

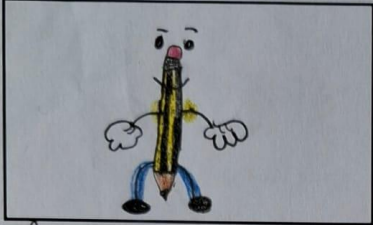


Resolvi a tarefa com muita dificuldade.

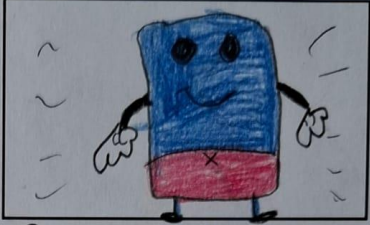
Escola Superior de Educação do Centro

Nome: _____ Data: 09/04/2024

1. Desenha duas personagens à tua escolha e escreve o nome de cada uma delas.



Demhor lápis

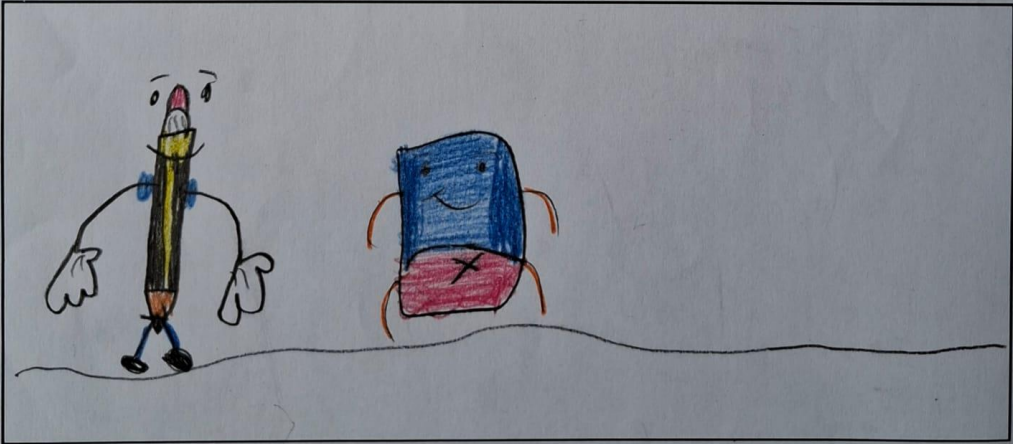


Boraipostal


2. Cria uma pequena história com as duas personagens que desenhaste e escreve-a.

O Lápis e o Borrão foram de passeios!!!


3. Desenha a história que criaste.




4. Pinta a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



Resolvi a tarefa facilmente.



Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.

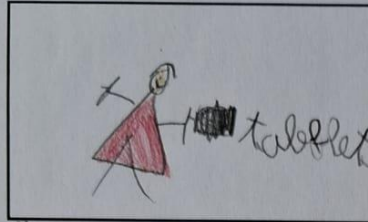


Resolvi a tarefa com muita dificuldade.

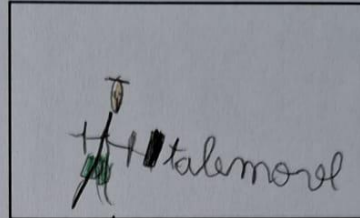
Nome: [Redacted]

Data: 9-4-2024

1. **Desenha** duas personagens à tua escolha e escreve o nome de cada uma delas.



Lumma



Kamick

2. **Cria** uma pequena história com as duas personagens que desenhaste e **escreve-a**.

A Lumma vai à mata e o Kamick.

O Kamick vai à Lumma.

3. **Desenha** a história que criaste.



4. **Pinta** a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



Resolvi a tarefa facilmente.



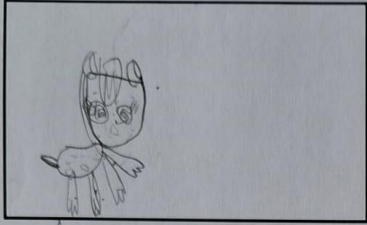
Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.




Resolvi a tarefa com muita dificuldade.

Nome: _____ Data: 09/09/2029

1. **Desenha** duas personagens à tua escolha e escreve o nome de cada uma delas.



Estela

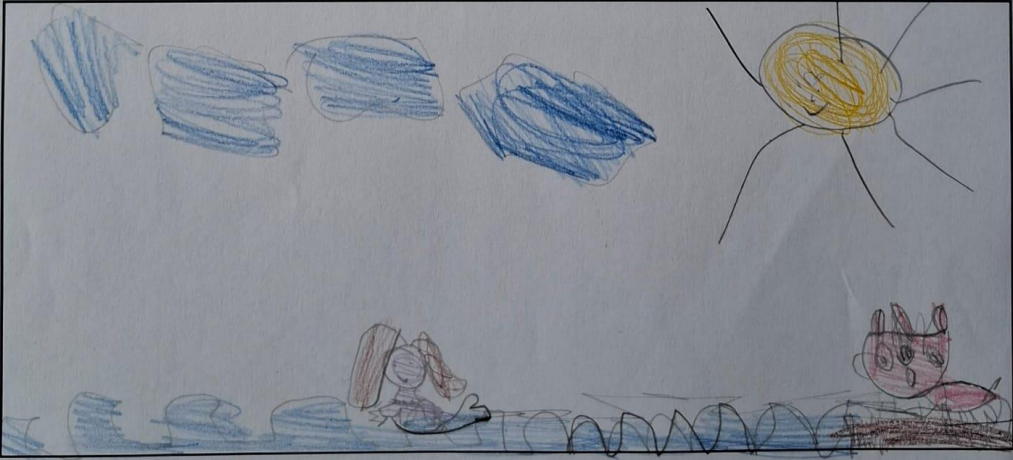


Luísa


2. **Cria** uma pequena história com as duas personagens que desenhaste e **escreve-a**.

A Luísa vive num universo chamado Estela e a Estela vive no mundo da Luísa.


3. **Desenha** a história que criaste.




4. **Pinta** a imagem que melhor se adequa ao teu trabalho.



Resolvi a tarefa facilmente.



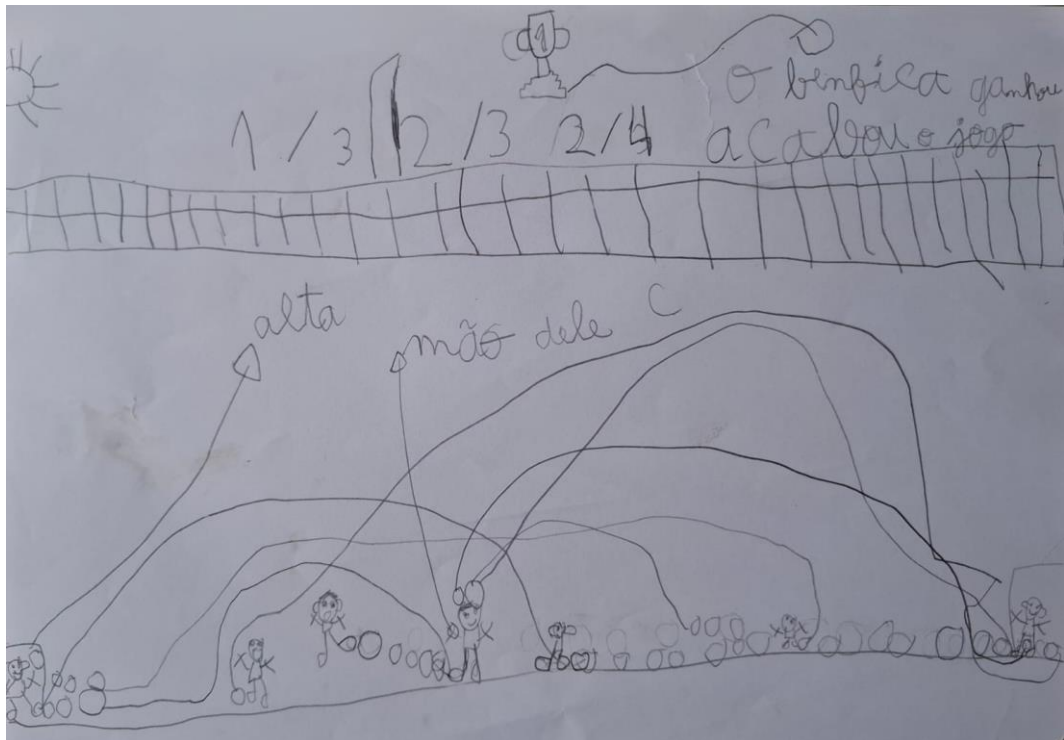
Resolvi a tarefa com alguma dificuldade.



Resolvi a tarefa com muita dificuldade.

Apêndice 18 – Desenhos livres



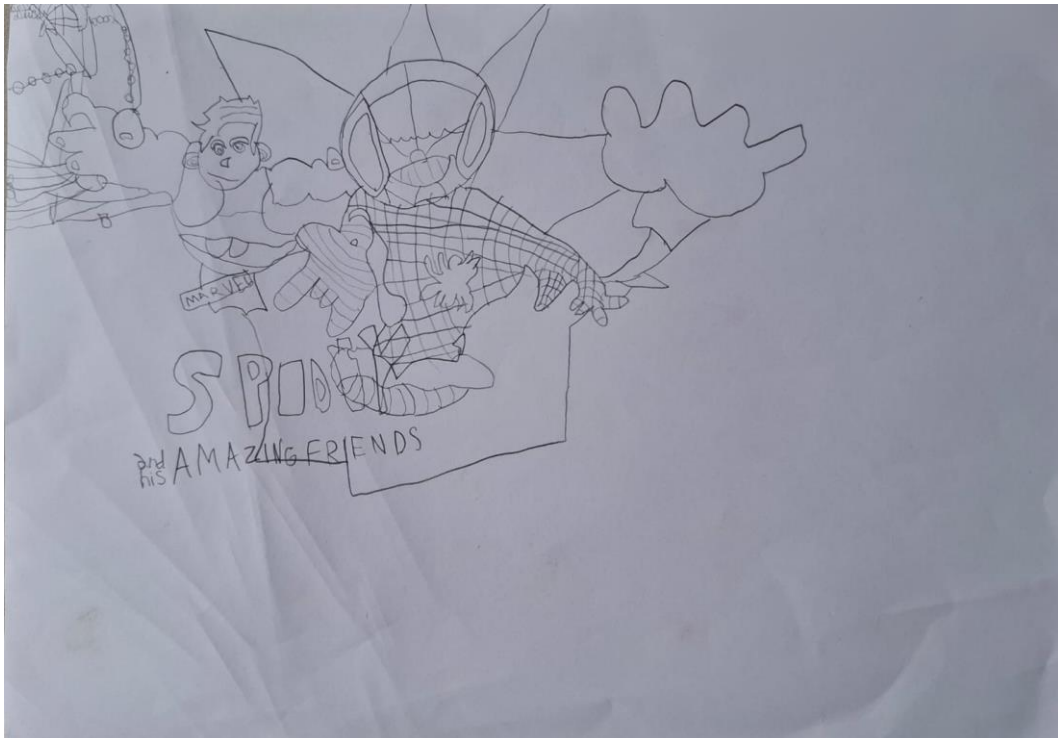






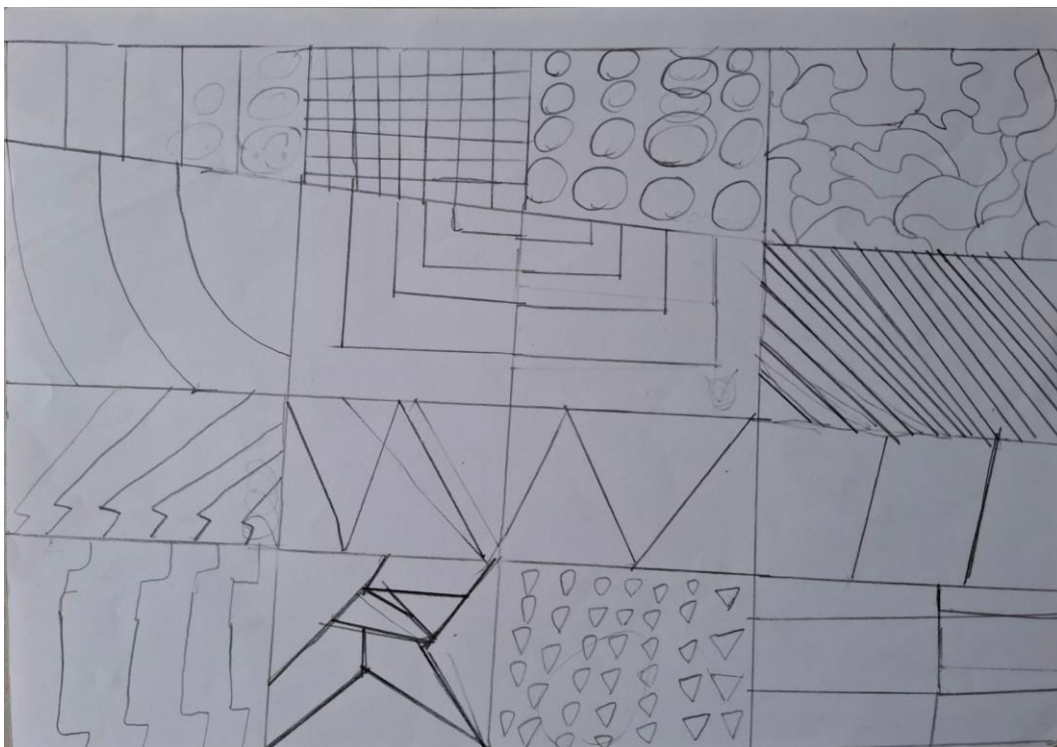

















Apêndice 19 – Guião da tarefa preenchido pelos alunos

Grupo 1

 **nesec**
Poderes de Coimbra

Guião da Tarefa

Nome: _____ Data: 09/06/2024

Título da história:
As férias de verão

Personagens:

_____	Francisca
Manuel	Diana
Diogo	Luís

As férias de verão o João, o Manuel e o Diogo encontraram a Francisca, a Diana e a Luís no parque. Eles foram aos brinquedos depois eles foram de carro até festa da Diana, eles brincaram muito e teve muito calor e depois foram à praia. Depois eles foram para casa deles e foram dormir. No outro dia eles foram a pa



Guião da Tarefa

Nome: _____

Data: 09/06/2025

Título da história:

As férias de verão

Personagens:

João	Francisca
Manuel	Diana
Diogo	Prata

Nas férias de verão o João, o Manuel e o Diogo e
convidaram a Francisca, a Diana e a Prata no parque.
Eles foram ao balneário, depois eles foram de casa até à
casa da Diana, eles brincaram muito e tomaram muito
sol e depois foram à praia. Depois eles foram para
casa deles e foram dormir. No outro dia eles foram
aproveitar flores. Mas o João desequilibrou-se e caiu
no lago. A Francisca foi chamar o Manuel, a Diana
e a Prata para ajudar.



Guião da Tarefa

Nome: _____

Data: 9 / 6 / 2025

Título da história:

Nas férias de verão

Personagens:

João

Francisca

Manuel


Diana

Diogo

Pita

Nas férias de verão João, Manuel e Diogo encontraram a Francisca, a Diana e Pita no parque. Eles foram aos brinquedos depois eles foram ao campo ali à festa da Diana e eles brincaram muito e brincaram e depois foram à piscina. Depois eles foram para casa deles e foram dormir. No outro dia eles foram ao parque de recreio. Mas o João desequilibrou-se e caiu no lago. A Francisca chamou o Manuel, Diana e Pita para ajudar o Diogo a sair do lago. Eles não conseguiram ajudar o Diogo então chamaram os bombeiros e eles levaram o menino ao hospital. Ele ficou bem. Depois eles foram outra vez ao parque.

Grupo 2

 Nome _____	Guião da Tarefa	Data: 9/06/2025
Título da história: <u>os degusters</u>		
Personagens: <u>Spidas cat</u> <u>gato sr</u> <u>Timão e Miguel</u> <u>passo</u>		
<p>Era uma vez um Spidas-cat que tinha uma festa no parque e lá estavam o coelho Timão e o coelho Miguel a atacar um passaro chegou lá e em vez de tirar o passaro comeu-o.</p> <p>do Mãe da criança que fez a festa disse - Spidas-cat porque é que comeste o passaro se ele ainda não tinha posto ovos.</p> <p>Tinha muita mais comida na pomeada comida. Fizer amenne festa no parque onde o gato fazamja mar gulha de mas águas limpas. Depois só começou a sã e a arria do par que ficou vermelha.</p>		



Guião da Tarefa

Nome: _____

Data: 04/06/2025

Título da história:

Os desastres

Personagens:

spider-cat

shula

coelho chiquel

coelho limão

o gato laranja

tartaruga

Era uma vez um spider-cat que tinha uma festa no parque e lá estavam o coelho limão e o coelho chiquel a atacar um pássaro chegou lá e em vez de tirar o pássaro comeu-o.

- a mãe da criança que fez a festa disse - spider-cat porque é que comeu o pássaro se ele ainda não tinha posto ovos.

tinhas muita mais comida na mesa da comida. fizeram uma festa no parque onde o gato laranja mergulhou nas águas limpas. Depois o sol começou a pôr e a areia do parque ficou vermelha.



Guião da Tarefa

Nome: _____

Data: 9/16/25

Título da história:

Os do S. Antunes

Personagens:

Spider-cat

gato sapato

Simão e Miguel

henck

pa. Antunes - cigalo

gato laranja

Conta uma história um Spider-cat que tinha uma festa no parque e lá estava o gato Simão e o gato Miguel a atacar um pássaro e em vez de tirar o pássaro comeram-o.
 - A minha avó que foi a festa disse Spider-cat porque é que come o pássaro se ele ainda não tinha feito anos.
 Simão muito mais comida na mesma da comida. Tiveram uma festa no parque onde o gato laranja onde me ajudava nos jogos.
 Depois o sol começou a pôr e a artilha do parque ficou vermelha.



Guião da Tarefa

Nome: _____

Data: ___/___/___

Título da história:

Os desastres

Personagens:

Spider - cat

Julia

coelho Miguel

coelho Limão

O gato laranja

tartaruga

Uma vez um Spider - cat tinha uma festa no parque e lá estava o coelho Limão e o coelho Miguel a atacar um pássaro chegou lá e em vez de tirar o pássaro came-o.

- A Mãe da criança que fez a festa disse:

- Spider - cat tirou o que comeste o pássaro se ele ainda não tinha posto ovos.

Tinham os olhos mais colmida na mesa de comida. Tiveram uma festa no parque onde o gato laranja mergulhou nas águas limpas. Depois o sal comegou a pôr e a areia do parque ficou vermelha.

Grupo 3

52

esec
Politécnico de Coimbra

Guião da Tarefa

Nome: _____ Data: 09/06/2025

Título da história:
O dia no museu

Personagens:
Pedro
Santiago
Maria José

Era uma vez, dois vizinhos que eram amigos desde
pequenos. Então decidiram ir a um museu de Santa Clara
lá viram esculturas, quadros com manchas, pinturas...
E depois encontraram a Maria José que trabalhava
no museu. E depois a Maria José perguntou se
eles queriam uma visita guiada.
- Sim queremos obrigado pelo convite!
Depois foram embora para casa muito felizes
e agradecidos.



Guião da Tarefa

Nome: _____

Data: 09/06/2025

Título da história:

O dia no museu


Personagens:

Pedro

Santiago

Maria Inês

Era uma vez dois vizinhos, que eram amigos desde pequenos. Então decidiram ir a um museu de Santa Clara lá viram esculturas, quadros com manchas, círculos...
E depois encontraram a Maria Inês que trabalhava no museu. E depois a Maria Inês perguntou se eles queriam uma visita guiada.
- Sim, queremos, obrigada pelo convite.
Depois foram embora para casa muito felizes e agradecidas.

 **esec**
Politécnico de Coimbra

Guião da Tarefa

Nome: _____ Data: ___/___/___

Titulo da história:
O dia no Museu

Personagens:
Sofia
Maria Inês
Luís

Éra uma vez dois vizinhos, que eram
amigos desde sempre. Decidiram ir a um museu
Santa Clara vieram quadro com manchas
círculos... e mais...
E depois encontraram a Maria Inês no museu.
E depois a Maria Inês perguntou-lhes se queriam
uma visita guiada.
Eram quem eram obrigade pelo convite!
Depois foram embora para casa muito felizes
e agradecidos

Grupo 4

n esec
Pólo de Coimbra

Guião da Tarefa

Nome: _____ Data: 09/06/2025

Título da história:
O Príncipezinho eo pôr do sol

Personagens:
Príncipezinho ✓ aliénigena
rato voador rinoceronte
quatro pessoas com corpos de salchicha

Era uma vez um Príncipezinho, que gostava de ver o pôr do sol.
Quando foi ver o pôr do sol, viu um arco-íris de três cores: azul, verde e laranja. Ele ficou maravilhado.
A volta do arco-íris estavam quatro pessoas com corpos de salchicha.
De repente, o rato voador apareceu em frente de um aliénigena. O aliénigena com os seus oito dedos tentou apertar o rato voador.
Um rinoceronte muito parecido a um cão apareceu um rinoceronte em frente de essa multidão toda.



Guião da Tarefa

Nome: _____

Data: 09/06/2025

Título da história:

O Príncipezinho e o pôr-do-sol

Personagens:

Príncipezinho alienígena
 rato-rodador rinoceronte
 quatro pessoas com corpa salgada

Era uma vez um Príncipezinho, que gostava de ver o pôr-do-sol.
 Quando foi ver o pôr-do-sol, viu um arco-íris só de três cores: azul, cor-de-laranja e castanho. Ele ficou maravilhado por ver um arco-íris só com três cores.
 À volta do arco-íris estavam quatro pessoas com corpa salgada.
 De repente, apareceu o rato-rodador à frente de um alienígena com os seus oito dedos que tentou apunhar o rato-rodador.
 Quando apareceu um rinoceronte muito parecido com um cão em frente daquela multidão.

esec
Escola Secundária de Coimbra

Guião da Tarefa

Nome: _____ Data: 09/06/2028

Título da história:
O Príncipezinho e o pôr do sol

Personagens:
Príncipezinho
rato roedor
4 pessoas com o corpo de salchicha
alienista
cientista

Era uma vez uma Príncipezinho, que gostava de ver o pôr do sol.
Quando foi ver o pôr do sol, viu um arco-íris, não de 3 cores: azul, laranja e castanho.
Ele ficou maravilhado por um arco-íris não com 3 cores.
As volta do arco-íris estavam 4 pessoas com corpo de salchicha.
De repente, o rato roedor apareceu em frente de uma alienista com os seus 8 dedos tentou apertar o rato roedor.
Um cientista muito parecido com um cão apareceu a frente daquela multidão.



Guião da Tarefa

Nome: _____

Data: 9/10/2025

Título da história:

O Príncipezinho e o por do Sol

Personagens:

Príncipezinho

alienígena

rato voador

zinzovante

4 pessoas com o corpo de salicha

Uma vez um Príncipezinho, que gostava de ver o pôr do sol.
Quando foi ver o pôr do sol, viu um alienígena, no céu com o corpo de salicha, laranja e castanho. Ela ficou maravilhada. A volta do alienígena estavam 4 pessoas com o corpo de salicha.
De repente, o rato voador apareceu em frente do alienígena, com os seus 8 dedos tentou apertar o alienígena.
Quando um zinzovante também parecido com um salicha apareceu em frente daquela multidão.



Guião da Tarefa

Nome: _____

Data: 9/16/2025

Título da história:

O sol quer brilhar

Personagens:

árvore

arco-íris

plói

sol

piscina

peças

Num dia de sol as pessoas foram à piscina. Essas pessoas chamam-se: Miguel, Clara, Maria José, João e Afonso. Estavam com muita fome por isso decidiram comer um gelado. Enquanto regressavam à casa viram o arco-íris. Depois veio uma nuvem e começou a chover e regou todas as árvores e plantas. Às 18:00 horas eles regressaram à piscina para se refrescarem. Quando entraram na água ela estava muito fria! Quando chegaram a casa contaram a história toda aos pais.



Guião da Tarefa

Nome: _____

Data: 9 / 06 / 2025

Título da história:

O sol que brilha

Personagens:

avós

avós - avó

filho

sol

filha

personas

Um dia de sol as pessoas foram à piscina. Essas pessoas chamam-se: Miguel, Clara, Maria, João, João e Alex. Estavam com muita fome por isso desfilaram como um gelado. Enquanto regressavam a casa notaram a avó - avó. Depois veio uma nuvem e começou a chover e seguiu todos as folhas e as pessoas. Os 18 horas as pessoas à piscina por se evaporaram. Quando entraram na água da piscina muito frio! Quando chegaram a casa contaram a história toda.



Guião da Tarefa

Nome: _____

Data: 09/06/2025

Título da história:


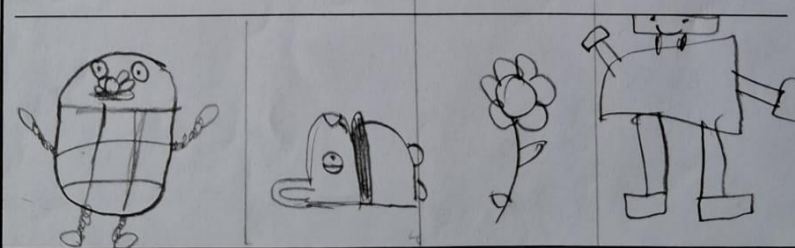
O sol quer brilhar

Personagens:

árvores	arco-íris
flores	sol
piscina	personas

Um dia de sol as pessoas foram à piscina.
 Essas pessoas chamam-se: Miguel, Clara, Maria,
 José, João e Alex.
 Estavam com muita fome por isso desejaram
 para ir comer um gelado.
 Enquanto regressavam a casa encontraram um
 arco-íris. Depois veio uma nuvem e começou a
 chover e regou todas as árvores e plantas.
 Às 18:00 h eles regressaram à piscina para
 porque se refrescaram-se. Quando regressaram a entra-
 ram na água ela estava muito fria!
 Quando regressaram a casa contaram a história
 aos pais.

Grupo 6

		Guião da Tarefa	
Nome _____		Data: 09/06/2025	
Título da história: O robô magnético.			
Personagens:			
Cedro		robot	
colho		pássaro	
Maria		cobra	
<p>Era uma vez, um menino que se chama Cedro e que vivia numa vila muito distante.</p> <p>Um dia, o Cedro encontrou uma menina chamada Maria. Os dois amigos encontraram-se numa floresta perto a animais vizinhos.</p> <p>Um outro dia viram um robô que estava estragado.</p> <p>Eles viram que o robô tinha várias aplicações que possuíam um telefone e também viram que tinha um escarcelho lá dentro.</p>			
			



Guião da Tarefa

Nome: _____

Data: 09/06/2025

Título da história:

A princesa flor-bela e o robô magnético

Personagens:

~~Maria~~ Pedro

Coelho

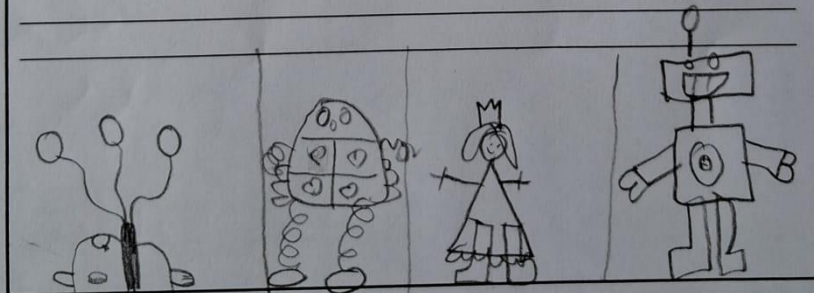
Maria

passarinho

cobra

~~uma~~ panda

Era uma vez, uma menina que se chamava Maria e que vivia numa casa muito distante. Um dia, Maria encontrou um menino que se chamava Pedro. Os dois amigos encontraram-se numa floresta e lá tinham vários animais ao redor. Num outro dia viram, que o robô tinha várias aplicações que pareciam um telefone e também viram que tinha um escorrelho lá dentro.



Nome: _____

Data: 09/06/2023

Título da história:

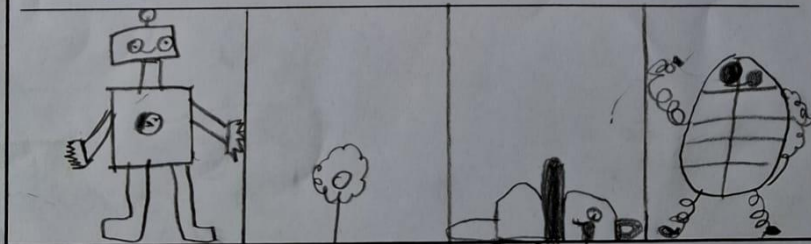
O Calendário do EscaravELHO (O robô mágico)

Personagens:

colra	Pedro
passaro	Maria
rosa	o escaravELHO

Era uma vez, uma menina que se chama Maria Pedro e que vivia numa mina. Um dia, o Pedro encontrou uma menina chamada Maria. Os dois amigos encontraram numa floresta sete anãs e um robô. No outro dia viram um robô que estava estragado.

Eles viram que o robô tinha várias aplicações que pareciam um telefone e também viram que tinha um escaravELHO lá dentro.





Guião da Tarefa

Nome: _____

Data: 09/06/2025

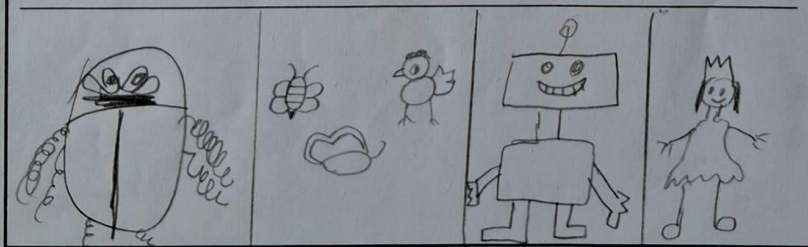
Título da história:

O robô magnético
da floresta cheia de animais


Personagens:

cobra	alilha
passaroto	Maria
seco	borboleta

Era uma vez, uma menina que se chamava Maria e que vivia numa casa muito distante. Um dia, a Maria encontrou um menino que se chamava Pedro. Os dois amigos encontraram numa floresta sete animais pequenos. No outro dia viram um robô que estava estranho. Eles viram que o robô tinha vários apêndices que pareciam um telefone e também viram que tinha um escarvalho lá dentro.






Apêndice 20 – TAF preenchida pelos alunos



Tarefa de Avaliação Formativa

Nome: _____ Data: 09/06/2025

Assinala com um X apenas uma opção.

			
A Tarefa			
• Compreendi o que tinha de fazer.	<input checked="" type="checkbox"/>		
• Achei fácil criar uma história com os desenhos.	<input checked="" type="checkbox"/>		
• Gostei de criar a história com os desenhos.	<input checked="" type="checkbox"/>		
• Estou satisfeito com a história criada pelo meu grupo.	<input checked="" type="checkbox"/>		
Participação e Desempenho no Grupo			
• Participei ativamente na criação da história.	<input checked="" type="checkbox"/>		
• Ouvi as ideias dos colegas.	<input checked="" type="checkbox"/>		
• Contribuí com ideias para a história.	<input checked="" type="checkbox"/>		
• Houve entreaajuda no grupo.	<input checked="" type="checkbox"/>		
• Trabalhei bem com os meus colegas.	<input checked="" type="checkbox"/>		
Motivação			
• Gostei desta atividade.	<input checked="" type="checkbox"/>		
• Diverti-me a inventar a história.	<input checked="" type="checkbox"/>		
• Senti-me criativo/a.	<input checked="" type="checkbox"/>		
• Gostava de fazer uma atividade parecida outra vez.	<input checked="" type="checkbox"/>		

Observações e/ou comentários:



Tarefa de Avaliação Formativa

Nome: _____

Data: 9 / 6 / 2028

Assinala com um X apenas uma opção.



A Tarefa				
• Compreendi o que tinha de fazer.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Achei fácil criar uma história com os desenhos.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Gostei de criar a história com os desenhos.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Estou satisfeito com a história criada pelo meu grupo.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Participação e Desempenho no Grupo				
• Participei ativamente na criação da história.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Ouvi as ideias dos colegas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Contribuí com ideias para a história.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Houve entreajuda no grupo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Trabalhei bem com os meus colegas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Motivação				
• Gostei desta atividade.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Diverti-me a inventar a história.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Senti-me criativo/a.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Gostava de fazer uma atividade parecida outra vez.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Observações e/ou comentários:

nesec
Procurador do Conselho

Tarefa de Avaliação Formativa

Nome: _____ Data: 01/06/2025

Assinala com um X apenas uma opção.



A Tarefa	😊	😐	☹️
• Compreendi o que tinha de fazer.	X		
• Achei fácil criar uma história com os desenhos.	X		
• Gostei de criar a história com os desenhos.	X		
• Estou satisfeito com a história criada pelo meu grupo.	X		
Participação e Desempenho no Grupo			
• Participei ativamente na criação da história.	X		
• Ouvi as ideias dos colegas.	X		
• Contribuí com ideias para a história.	X		
• Houve entreajuda no grupo.	X		
• Trabalhei bem com os meus colegas.	X		
Motivação			
• Gostei desta atividade.	X		
• Diverti-me a inventar a história.	X		
• Senti-me criativo/a.	X		
• Gostava de fazer uma atividade parecida outra vez.	X		

Observações e/ou comentários:

esec
Tarefa de Avaliação Formativa

Nome: _____ Data: ___/___/___

Assinala com um X apenas uma opção.



A Tarefa			
• Compreendi o que tinha de fazer.	X		
• Achei fácil criar uma história com os desenhos.	X		
• Gostei de criar a história com os desenhos.	X		
• Estou satisfeito com a história criada pelo meu grupo.	X		
Participação e Desempenho no Grupo			
• Participei ativamente na criação da história.	X		
• Ouvi as ideias dos colegas.	X		
• Contribuí com ideias para a história.	X		
• Houve entreaajuda no grupo.	X		
• Trabalhei bem com os meus colegas.	X		
Motivação			
• Gostei desta atividade.	X		
• Diverti-me a inventar a história.	X		
• Senti-me criativo/a.	X		
• Gostava de fazer uma atividade parecida outra vez.	X		

Observações e/ou comentários:



Tarefa de Avaliação Formativa

Nome: _____

Data: 4 / 06 / 2025

Assinala com um X apenas uma opção.



A Tarefa			
• Compreendi o que tinha de fazer.	X		
• Achei fácil criar uma história com os desenhos.	X		
• Gostei de criar a história com os desenhos.	X		
• Estou satisfeito com a história criada pelo meu grupo.	X		
Participação e Desempenho no Grupo			
• Participei ativamente na criação da história.	X		
• Ouvi as ideias dos colegas.	X		
• Contribuí com ideias para a história.	X		
• Houve entreaajuda no grupo.	X		
• Trabalhei bem com os meus colegas.	X		
Motivação			
• Gostei desta atividade.	X		
• Diverti-me a inventar a história.	X		
• Senti-me criativo/a.	X		
• Gostava de fazer uma atividade parecida outra vez.	X		

Observações e/ou comentários:



Tarefa de Avaliação Formativa

Nome: _____

Data: 09/06/2025

Assinala com um X apenas uma opção.



A Tarefa			
• Compreendi o que tinha de fazer.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Achei fácil criar uma história com os desenhos.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Gostei de criar a história com os desenhos.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Estou satisfeito com a história criada pelo meu grupo.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Participação e Desempenho no Grupo			
• Participei ativamente na criação da história.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Ouvi as ideias dos colegas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Contribuí com ideias para a história.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Houve entreajuda no grupo.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Trabalhei bem com os meus colegas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Motivação			
• Gostei desta atividade.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Diverti-me a inventar a história.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Senti-me criativo/a.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Gostava de fazer uma atividade parecida outra vez.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Observações e/ou comentários:

nesec
 Instituto de Educação
 Tarefa de Avaliação Formativa
 Nome: _____ Data: 9/6/2025

Assinala com um X apenas uma opção.



A Tarefa			
• Compreendi o que tinha de fazer.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Achei fácil criar uma história com os desenhos.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Gostei de criar a história com os desenhos.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Estou satisfeito com a história criada pelo meu grupo.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Participação e Desempenho no Grupo			
• Participei ativamente na criação da história.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Ouvi as ideias dos colegas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Contribuí com ideias para a história.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Houve entreajuda no grupo.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Trabalhei bem com os meus colegas.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Motivação			
• Gostei desta atividade.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Diverti-me a inventar a história.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Senti-me criativo/a.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Gostava de fazer uma atividade parecida outra vez.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Observações e/ou comentários:



Tarefa de Avaliação Formativa

Nome: _____

Data: 09 / /

Assinala com um X apenas uma opção.



A Tarefa			
• Compreendi o que tinha de fazer.			X
• Achei fácil criar uma história com os desenhos.	X		
• Gostei de criar a história com os desenhos.	X		
• Estou satisfeito com a história criada pelo meu grupo.			X
Participação e Desempenho no Grupo			
• Participei ativamente na criação da história.			X
• Ouvi as ideias dos colegas.	X		
• Contribuí com ideias para a história.			X
• Houve entreajuda no grupo.	X		
• Trabalhei bem com os meus colegas.	X		
Motivação			
• Gostei desta atividade.	X		
• Diverti-me a inventar a história.	X		
• Senti-me criativo/a.			X
• Gostava de fazer uma atividade parecida outra vez.	X		

Observações e/ou comentários:



Tarefa de Avaliação Formativa

Nome: _____


Data: 09 / 05 / 2020

Assinala com um X apenas uma opção.



A Tarefa			
• Compreendi o que tinha de fazer.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Achei fácil criar uma história com os desenhos.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Gostei de criar a história com os desenhos.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Estou satisfeito com a história criada pelo meu grupo.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Participação e Desempenho no Grupo			
• Participei ativamente na criação da história.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Ouvi as ideias dos colegas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Contribuí com ideias para a história.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Houve entreajuda no grupo.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Trabalhei bem com os meus colegas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Motivação			
• Gostei desta atividade.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Diverti-me a inventar a história.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Senti-me criativo/a.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Gostava de fazer uma atividade parecida outra vez.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Observações e/ou comentários:



Tarefa de Avaliação Formativa
 Nome: _____ Data: ___/___/___

Assinala com um X apenas uma opção.



A Tarefa			
• Compreendi o que tinha de fazer.	X		
• Achei fácil criar uma história com os desenhos.	X		
• Gostei de criar a história com os desenhos.	X		
• Estou satisfeito com a história criada pelo meu grupo.	X		
Participação e Desempenho no Grupo			
• Participei ativamente na criação da história.	X		
• Ouvi as ideias dos colegas.	X		
• Contribuí com ideias para a história.	X		
• Houve entreajuda no grupo.	X		
• Trabalhei bem com os meus colegas.	X		
Motivação			
• Gostei desta atividade.	X		
• Diverti-me a inventar a história.	X		
• Senti-me criativo/a.	X		
• Gostava de fazer uma atividade parecida outra vez.	X		




Observações e/ou comentários:



Tarefa de Avaliação Formativa

Nome: _____ Data: 09/06/2025

Assinala com um X apenas uma opção.

			
A Tarefa			
• Compreendi o que tinha de fazer.	<input checked="" type="checkbox"/>		
• Achei fácil criar uma história com os desenhos.		<input checked="" type="checkbox"/>	
• Gostei de criar a história com os desenhos.	<input checked="" type="checkbox"/>		
• Estou satisfeito com a história criada pelo meu grupo.		<input checked="" type="checkbox"/>	
Participação e Desempenho no Grupo			
• Participei ativamente na criação da história.	<input checked="" type="checkbox"/>		
• Ouvi as ideias dos colegas.	<input checked="" type="checkbox"/>		
• Contribuí com ideias para a história.	<input checked="" type="checkbox"/>		
• Houve entreajuda no grupo.	<input checked="" type="checkbox"/>		
• Trabalhei bem com os meus colegas.	<input checked="" type="checkbox"/>		
Motivação			
• Gostei desta atividade.	<input checked="" type="checkbox"/>		
• Diverti-me a inventar a história.	<input checked="" type="checkbox"/>		
• Senti-me criativo/a.	<input checked="" type="checkbox"/>		
• Gostava de fazer uma atividade parecida outra vez.	<input checked="" type="checkbox"/>		

Observações e/ou comentários:



Tarefa de Avaliação Formativa

Nome: _____

Data: 9/06/2025

Assinala com um X apenas uma opção.



A Tarefa			
• Compreendi o que tinha de fazer.	X		
• Achei fácil criar uma história com os desenhos.		X	
• Gostei de criar a história com os desenhos.	X		
• Estou satisfeito com a história criada pelo meu grupo.	X		
Participação e Desempenho no Grupo			
• Participei ativamente na criação da história.	X		
• Ouvi as ideias dos colegas.	X		
• Contribuí com ideias para a história.	X		
• Houve entreajuda no grupo.		X	
• Trabalhei bem com os meus colegas.	X		
Motivação			
• Gostei desta atividade.	X		
• Diverti-me a inventar a história.	X		
• Senti-me criativo/a.	X		
• Gostava de fazer uma atividade parecida outra vez.	X		

Observações e/ou comentários:

nesec
 Associação de Escolas

Tarefa de Avaliação Formativa

Nome: [Redacted] Data: 9 / 6 / 2025

Assinala com um X apenas uma opção.



A Tarefa			
• Compreendi o que tinha de fazer.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Achei fácil criar uma história com os desenhos.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Gostei de criar a história com os desenhos.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Estou satisfeito com a história criada pelo meu grupo.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Participação e Desempenho no Grupo			
• Participei ativamente na criação da história.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Ouvi as ideias dos colegas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Contribuí com ideias para a história.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Houve entreajuda no grupo.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Trabalhei bem com os meus colegas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Motivação			
• Gostei desta atividade.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Diverti-me a inventar a história.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Senti-me criativo/a.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Gostava de fazer uma atividade parecida outra vez.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Observações e/ou comentários:

esec
POLITÉCNICO DE COIMBRA

Tarefa de Avaliação Formativa

Nome: _____ Data: 09 / 06 / 2025

Assinala com um X apenas uma opção.



A Tarefa				
• Compreendi o que tinha de fazer.	<input checked="" type="checkbox"/>			
• Achei fácil criar uma história com os desenhos.	<input checked="" type="checkbox"/>			
• Gostei de criar a história com os desenhos.	<input checked="" type="checkbox"/>			
• Estou satisfeito com a história criada pelo meu grupo.	<input checked="" type="checkbox"/>			
Participação e Desempenho no Grupo				
• Participei ativamente na criação da história.	<input checked="" type="checkbox"/>			
• Ouvi as ideias dos colegas.	<input checked="" type="checkbox"/>			
• Contribuí com ideias para a história.	<input checked="" type="checkbox"/>			
• Houve entreatajuda no grupo.	<input checked="" type="checkbox"/>			
• Trabalhei bem com os meus colegas.	<input checked="" type="checkbox"/>			
Motivação				
• Gostei desta atividade.	<input checked="" type="checkbox"/>			
• Diverti-me a inventar a história.	<input checked="" type="checkbox"/>			
• Senti-me criativo/a.	<input checked="" type="checkbox"/>			
• Gostava de fazer uma atividade parecida outra vez.	<input checked="" type="checkbox"/>			

Observações e/ou comentários:

Gostava de fazer mais partidas.

nesec
 Tarefa de Avaliação Formativa
 Nome: _____ Data: 09/10/2026

Assinala com um X apenas uma opção.



A Tarefa			
• Compreendi o que tinha de fazer.	X		
• Achei fácil criar uma história com os desenhos.		X	
• Gostei de criar a história com os desenhos.	X		
• Estou satisfeito com a história criada pelo meu grupo.	X		
Participação e Desempenho no Grupo			
• Participei ativamente na criação da história.	X		
• Ouvi as ideias dos colegas.	X		
• Contribuí com ideias para a história.	X		
• Houve entreajuda no grupo.	X		
• Trabalhei bem com os meus colegas.	X		
Motivação			
• Gostei desta atividade.	X		
• Diverti-me a inventar a história.	X		
• Senti-me criativo/a.		X	
• Gostava de fazer uma atividade parecida outra vez.	X		

Observações e/ou comentários:



Tarefa de Avaliação Formativa

Nome: _____

Data: 09/06/2023

Assinala com um X apenas uma opção.



A Tarefa			
• Compreendi o que tinha de fazer.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Achei fácil criar uma história com os desenhos.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Gostei de criar a história com os desenhos.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Estou satisfeito com a história criada pelo meu grupo.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Participação e Desempenho no Grupo			
• Participei ativamente na criação da história.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Ouvi as ideias dos colegas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Contribuí com ideias para a história.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Houve entreajuda no grupo.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Trabalhei bem com os meus colegas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Motivação			
• Gostei desta atividade.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Diverti-me a inventar a história.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Senti-me criativo/a.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Gostava de fazer uma atividade parecida outra vez.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>




Observações e/ou comentários:

nesec
Núcleo de Estudos em Ciências da Educação


Tarefa de Avaliação Formativa

Nome: _____ Data: 09/06/2025

Assinala com um X apenas uma opção.




			
A Tarefa			
• Compreendi o que tinha de fazer.	X		
• Achei fácil criar uma história com os desenhos.	X		
• Gostei de criar a história com os desenhos.	X		
• Estou satisfeito com a história criada pelo meu grupo.	X		
Participação e Desempenho no Grupo			
• Participei ativamente na criação da história.	X		
• Ouvi as ideias dos colegas.	X		
• Contribuí com ideias para a história.	X		
• Houve ajuda no grupo.	X		
• Trabalhei bem com os meus colegas.	X		
Motivação			
• Gostei desta atividade.	X		
• Diverti-me a inventar a história.	X		
• Senti-me criativo/a.	X		
• Gostava de fazer uma atividade parecida outra vez.	X		

Observações e/ou comentários:
e ajudei os colegas


Tarefa de Avaliação Formativa

Nome: _____ Data: 09/06/2025

Assinala com um X apenas uma opção.

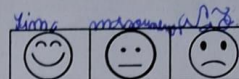
			
A Tarefa			
• Compreendi o que tinha de fazer.	<input checked="" type="checkbox"/>		
• Achei fácil criar uma história com os desenhos.	<input checked="" type="checkbox"/>		
• Gostei de criar a história com os desenhos.	<input checked="" type="checkbox"/>		
• Estou satisfeito com a história criada pelo meu grupo.	<input checked="" type="checkbox"/>		
Participação e Desempenho no Grupo			
• Participei ativamente na criação da história.	<input checked="" type="checkbox"/>		
• Ouvi as ideias dos colegas.	<input checked="" type="checkbox"/>		
• Contribuí com ideias para a história.	<input checked="" type="checkbox"/>		
• Houve entreaajuda no grupo.	<input checked="" type="checkbox"/>		
• Trabalhei bem com os meus colegas.	<input checked="" type="checkbox"/>		
Motivação			
• Gostei desta atividade.	<input checked="" type="checkbox"/>		
• Diverti-me a inventar a história.	<input checked="" type="checkbox"/>		
• Senti-me criativo/a.	<input checked="" type="checkbox"/>		
• Gostava de fazer uma atividade parecida outra vez.	<input checked="" type="checkbox"/>		

Observações e/ou comentários:

gostei muito.


nesec
 Tarefa de Avaliação Formativa
 Nome: _____ Data: ___/___/___

Assinala com um X apenas uma opção.



A Tarefa			
• Compreendi o que tinha de fazer.	X		
• Achei fácil criar uma história com os desenhos.	X		
• Gostei de criar a história com os desenhos.	X		
• Estou satisfeito com a história criada pelo meu grupo.	X		
Participação e Desempenho no Grupo			
• Participei ativamente na criação da história.	X		
• Ouvi as ideias dos colegas.	X		
• Contribuí com ideias para a história.	X		
• Houve entreajuda no grupo.	X		
• Trabalhei bem com os meus colegas.	X		
Motivação			
• Gostei desta atividade.	X		
• Diverti-me a inventar a história.	X		
• Senti-me criativo/a.	X		
• Gostava de fazer uma atividade parecida outra vez.	X		

Observações e/ou comentários:






Tarefa de Avaliação Formativa
 Nome: _____ Data: ___/___/___

Assinala com um X apenas uma opção.



A Tarefa			
• Compreendi o que tinha de fazer.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Achei fácil criar uma história com os desenhos.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Gostei de criar a história com os desenhos.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Estou satisfeito com a história criada pelo meu grupo.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Participação e Desempenho no Grupo			
• Participei ativamente na criação da história.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Ouvi as ideias dos colegas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Contribuí com ideias para a história.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Houve entreajuda no grupo.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Trabalhei bem com os meus colegas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Motivação			
• Gostei desta atividade.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Diverti-me a inventar a história.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Senti-me criativo/a.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Gostava de fazer uma atividade parecida outra vez.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Observações e/ou comentários:

		Tarefa de Avaliação Formativa		
Nome: _____	_____	Data: 09/10/2025		
Assinala com um X apenas uma opção.				
				
A Tarefa				
• Compreendi o que tinha de fazer.	X			
• Achei fácil criar uma história com os desenhos.	X			
• Gostei de criar a história com os desenhos.	X			
• Estou satisfeito com a história criada pelo meu grupo.	X			
Participação e Desempenho no Grupo				
• Participei ativamente na criação da história.	X			
• Ouvi as ideias dos colegas.	X			
• Contribuí com ideias para a história.	X			
• Houve entreajuda no grupo.	X			
• Trabalhei bem com os meus colegas.	X			
Motivação				
• Gostei desta atividade.	X			
• Diverti-me a inventar a história.	X			
• Senti-me criativo/a.	X			
• Gostava de fazer uma atividade parecida outra vez.	X			
Observações e/ou comentários: _____ _____ _____				

esec Escola Superior de Educação Tarefa de Avaliação Formativa
 Nome: _____ Data: 09/06/2023

Assinala com um X apenas uma opção.



A Tarefa			
• Compreendi o que tinha de fazer.	X		
• Achei fácil criar uma história com os desenhos.		X	
• Gostei de criar a história com os desenhos.	X		
• Estou satisfeito com a história criada pelo meu grupo.	X		
Participação e Desempenho no Grupo			
• Participei ativamente na criação da história.		X	
• Ouvi as ideias dos colegas.	X		
• Contribuí com ideias para a história.	X		
• Houve entajuda no grupo.		X	
• Trabalhei bem com os meus colegas.	X		
Motivação			
• Gostei desta atividade.	X		
• Diverti-me a inventar a história.	X		
• Senti-me criativo/a.	X		
• Gostava de fazer uma atividade parecida outra vez.	X		




Observações e/ou comentários:
 Eu gostei muito da atividade e do texto

esec
Escola Secundária de Cascaes

Tarefa de Avaliação Formativa

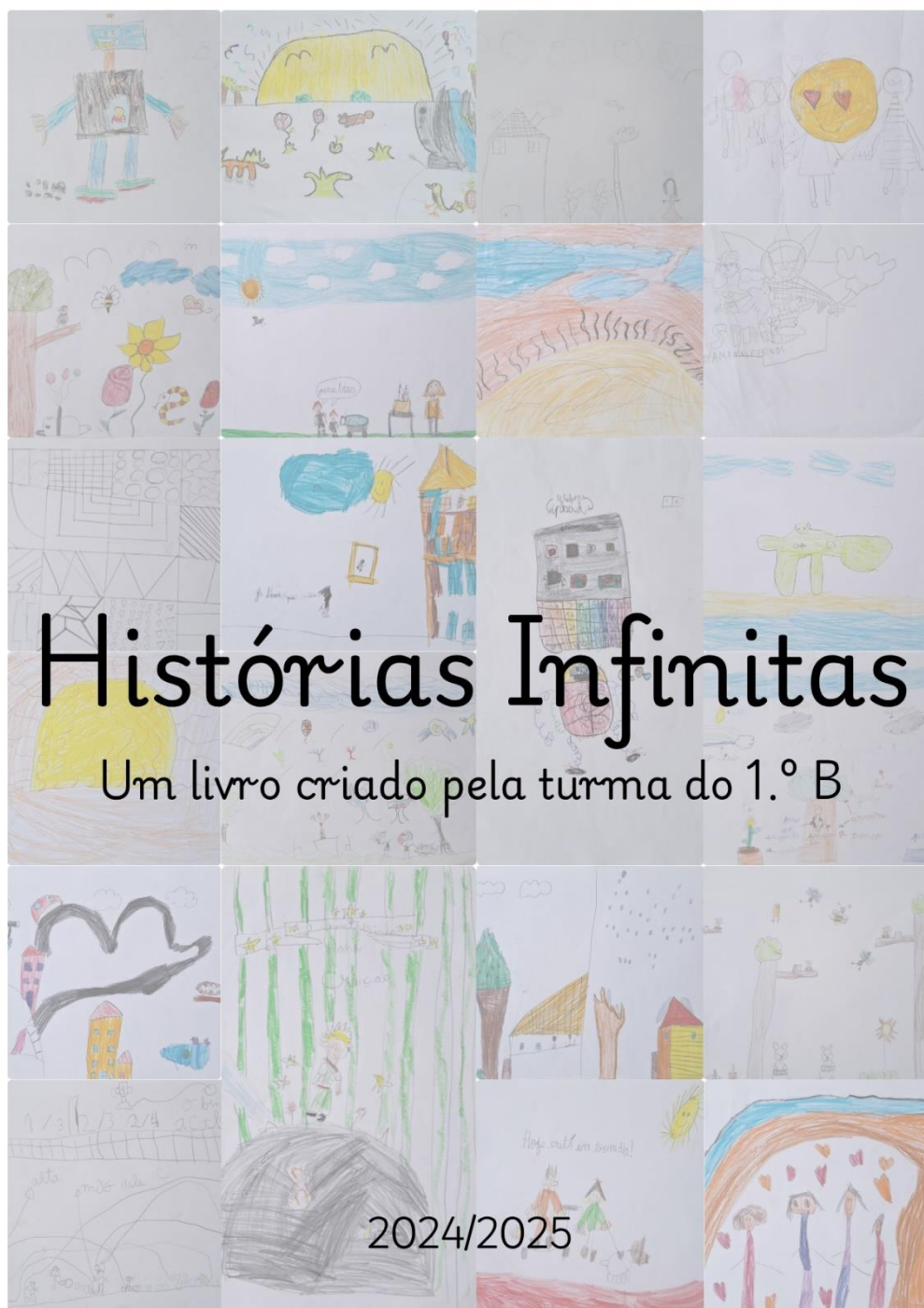
Nome: _____ Data: 01/16/25

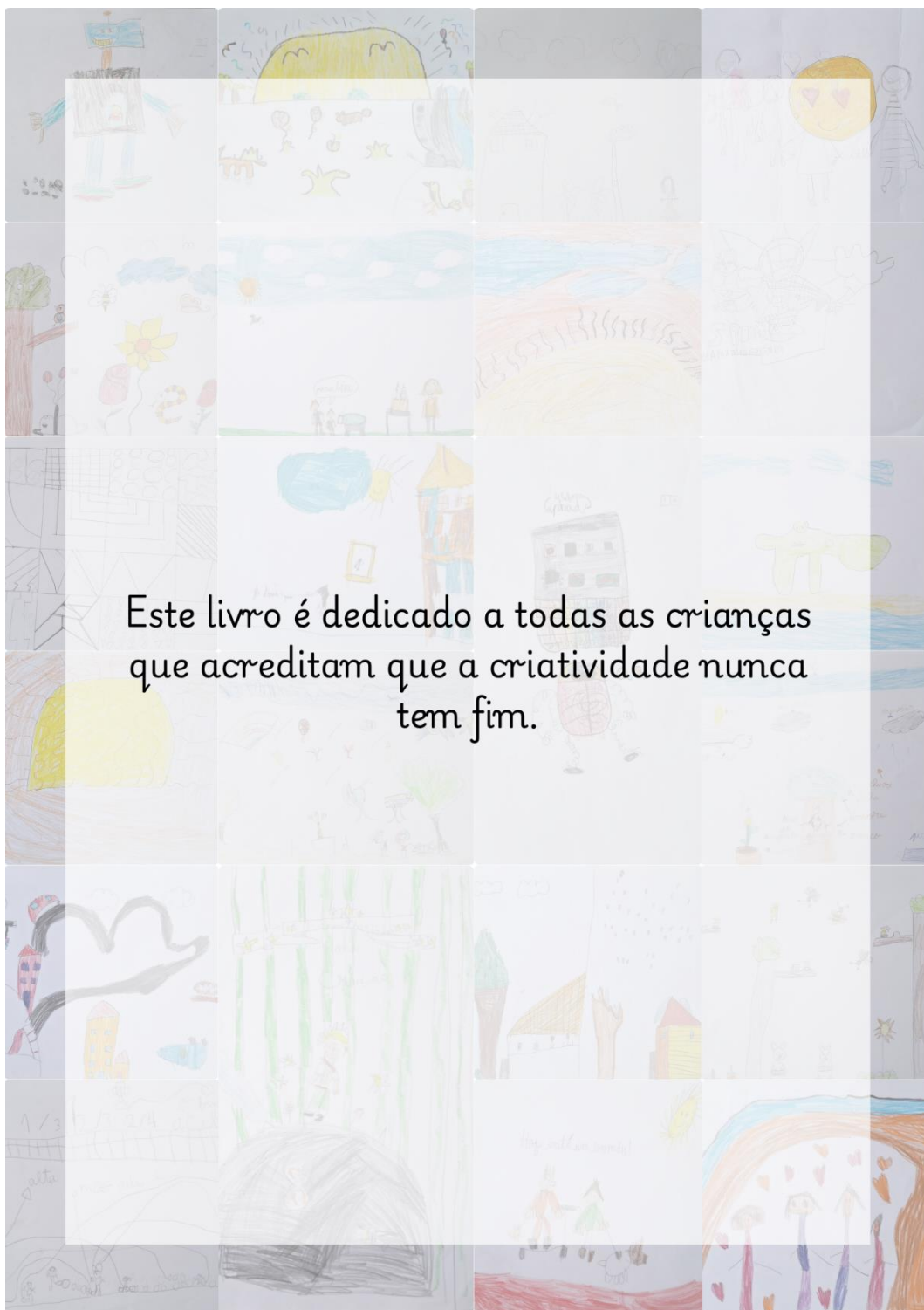
Assinala com um X apenas uma opção.

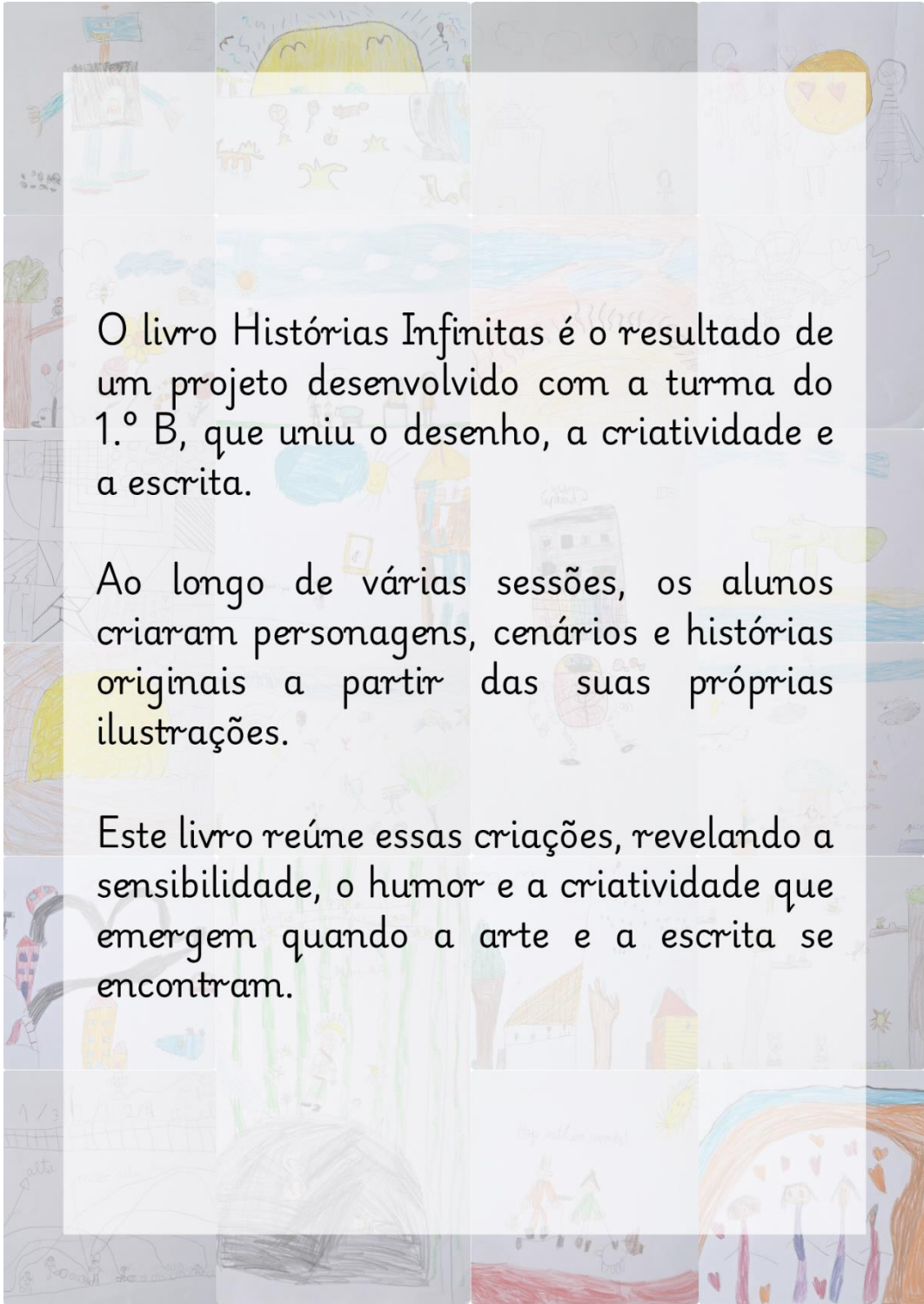
			
A Tarefa			
• Compreendi o que tinha de fazer.	X		
• Achei fácil criar uma história com os desenhos.	X		
• Gostei de criar a história com os desenhos.	X		
• Estou satisfeito com a história criada pelo meu grupo.	X		
Participação e Desempenho no Grupo			
• Participei ativamente na criação da história.	X		
• Ouvi as ideias dos colegas.	X		
• Contribuí com ideias para a história.	X		
• Houve entreajuda no grupo.	X		
• Trabalhei bem com os meus colegas.	X		
Motivação			
• Gostei desta atividade.	X		
• Diverti-me a inventar a história.	X		
• Senti-me criativo/a.	X		
• Gostava de fazer uma atividade parecida outra vez.	X		

Observações e/ou comentários:
 Não fizemos com os nossos desenhos.

Apêndice 21 – Livro do 1.º B



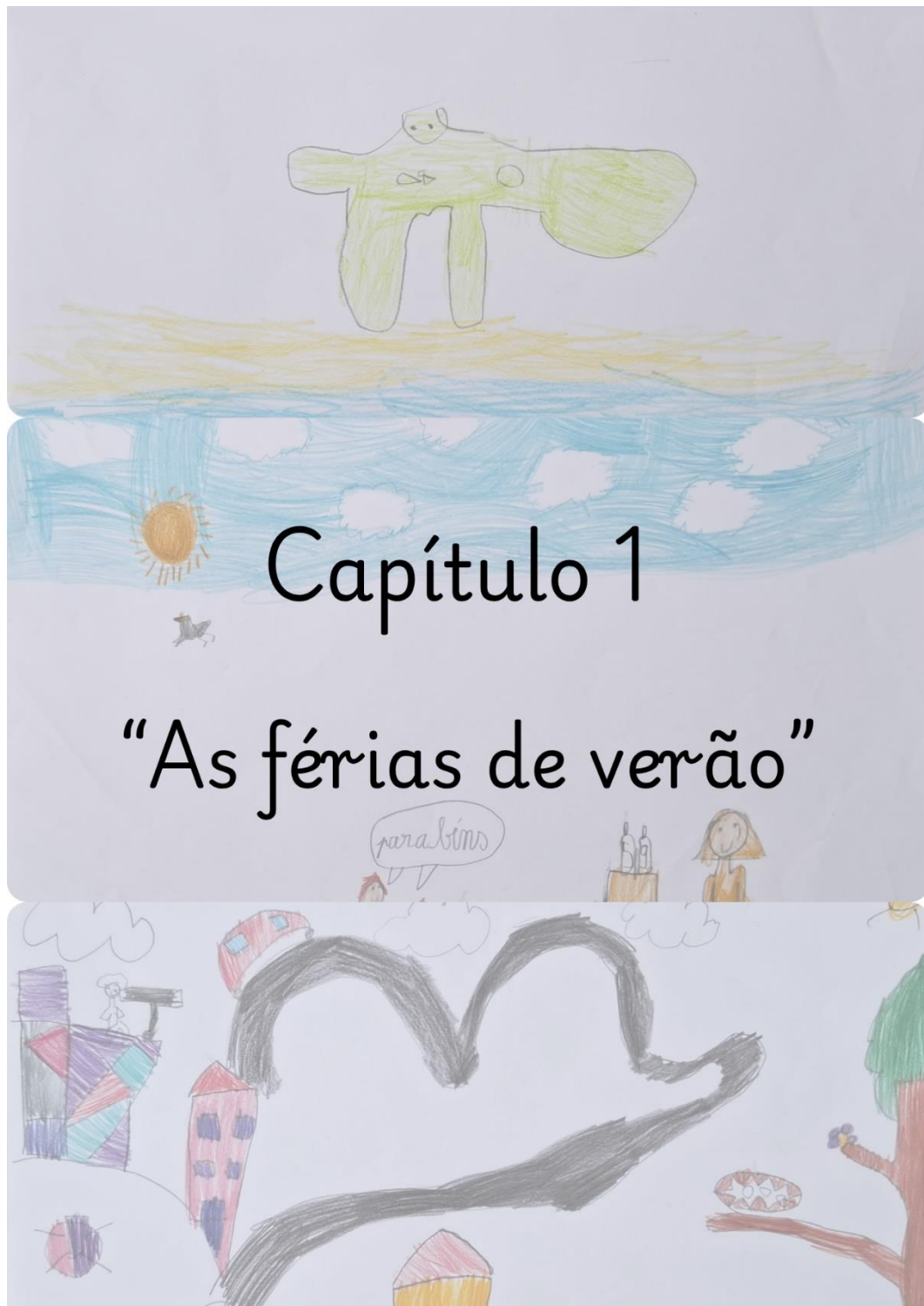




O livro Histórias Infinitas é o resultado de um projeto desenvolvido com a turma do 1.º B, que uniu o desenho, a criatividade e a escrita.

Ao longo de várias sessões, os alunos criaram personagens, cenários e histórias originais a partir das suas próprias ilustrações.

Este livro reúne essas criações, revelando a sensibilidade, o humor e a criatividade que emergem quando a arte e a escrita se encontram.



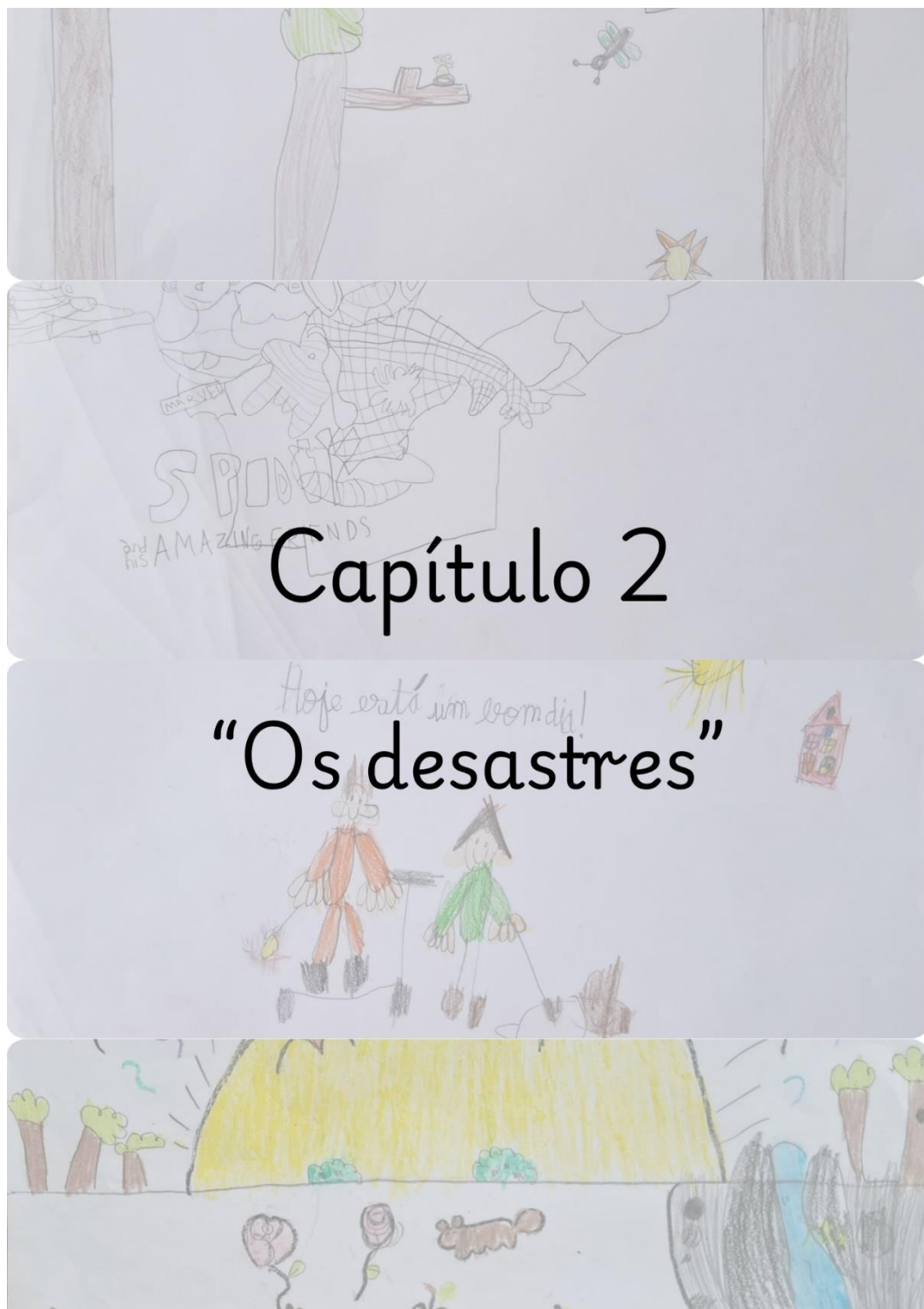


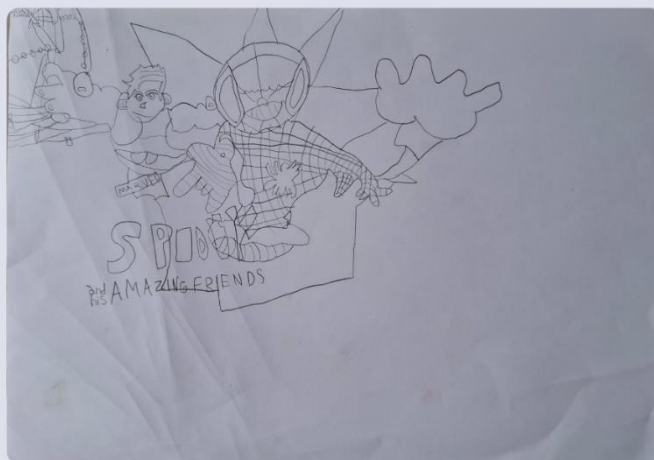
As férias de verão

Nas férias de verão o João, o Manuel e o Diogo encontraram a Francisca, a Diana e a Rita no parque. Eles foram aos baloiços, depois foram de carro até à festa da Diana e brincaram muito. Estava muito calor e depois foram à praia. Depois foram para casa deles e foram dormir.

No outro dia foram apanhar flores, mas o Diogo desequilibrou-se e caiu no lago. A Francisca foi chamar o Manuel, a Diana e a Rita para o ajudar a sair do lago. Eles não conseguiram ajudar o Diogo, então chamaram os bombeiros e eles levaram o menino ao hospital. Ele ficou bem! Depois eles foram outra vez ao parque.







Os desastres

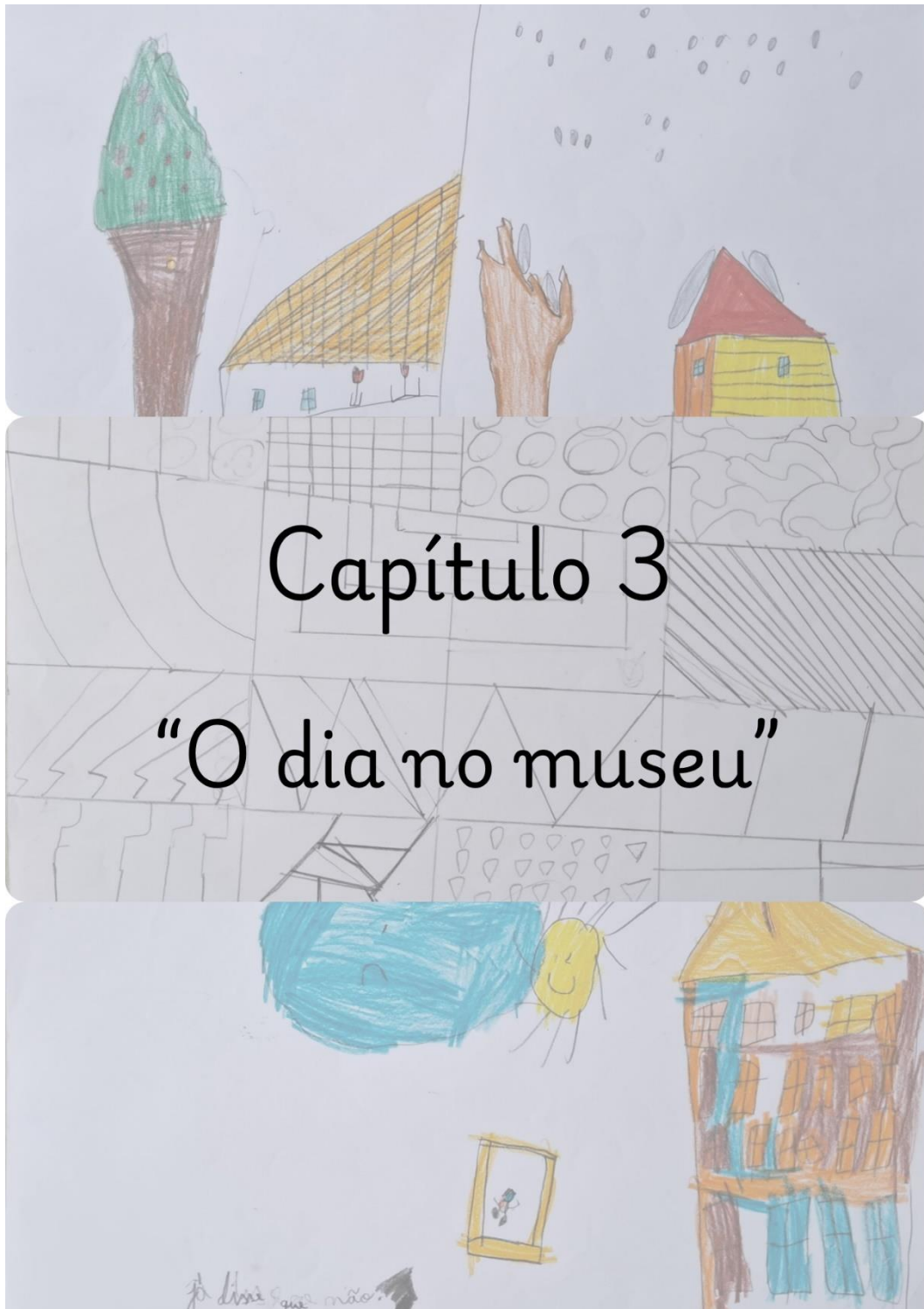
Era uma vez um spider-cat que tinha uma festa no parque. Lá estavam o coelho Simão e o coelho Miguel a atacar um pássaro. O spider-cat chegou lá e, em vez de tirar o pássaro, comeu-o.

A mãe da criança que fez a festa disse:

-Spider-cat, porque é que comeste o pássaro se ele ainda não tinha posto ovos? Tinha muito mais comida na mesa!

Fizeram uma festa no parque, onde o gato laranja mergulhara nas águas limpas. Depois o sol começou a pôr-se e a areia do parque ficou vermelha.







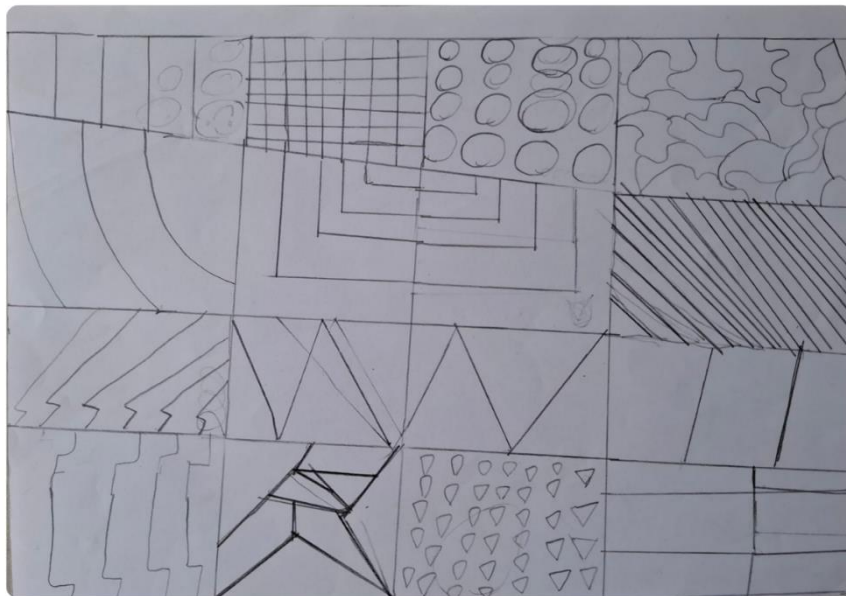
O dia no museu

Era uma vez dois vizinhos que eram amigos desde a pré. Eles decidiram ir ao museu de Santa Clara e lá viram esculturas, quadros com manchas, círculos, ...

Depois encontraram a Maria Inês, que trabalhava no museu. A Maria Inês perguntou se eles queriam uma visita guiada, e eles responderam:

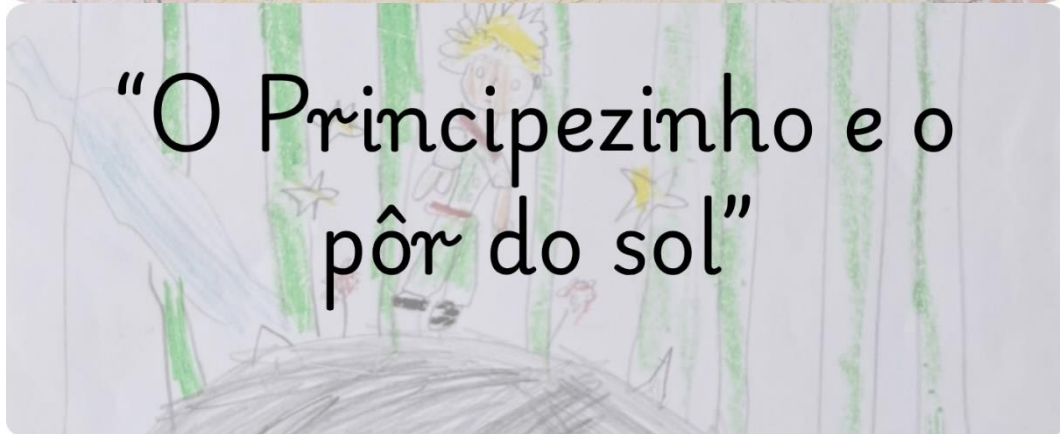
-Sim queremos, obrigada pelo convite!

Depois foram embora para casa muito felizes e agradecidos.





Capítulo 4



“O Príncipezinho e o pôr do sol”





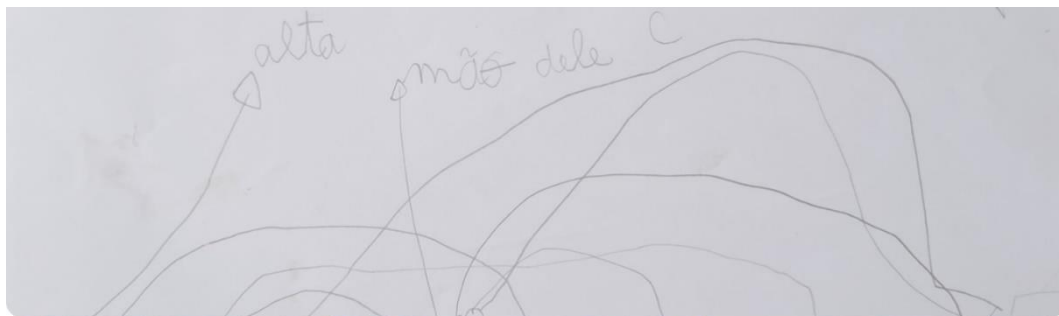
O Príncipezinho e o pôr do sol

Era uma vez um Príncipezinho que gostava de ver o pôr do sol. Quando foi ver o pôr do sol viu um arco-íris só com três cores: azul, cor de laranja e castanho. Ele ficou maravilhado!

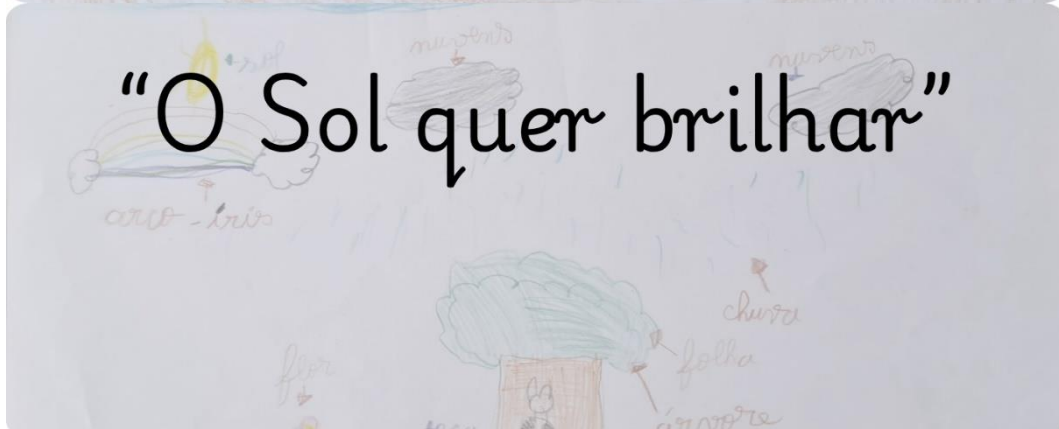
À volta do arco-íris estavam quatro pessoas com corpo de salsicha. De repente, o rato voador apareceu em frente de um alienígena, e ele, com os seus oito dedos, tentou apanhar o rato voador.

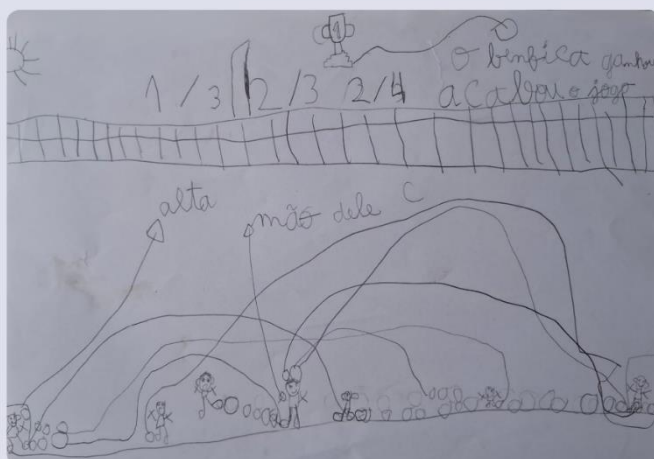
Um rinoceronte muito parecido com um cão apareceu à frente daquela multidão.





Capítulo 5





O Sol quer brilhar

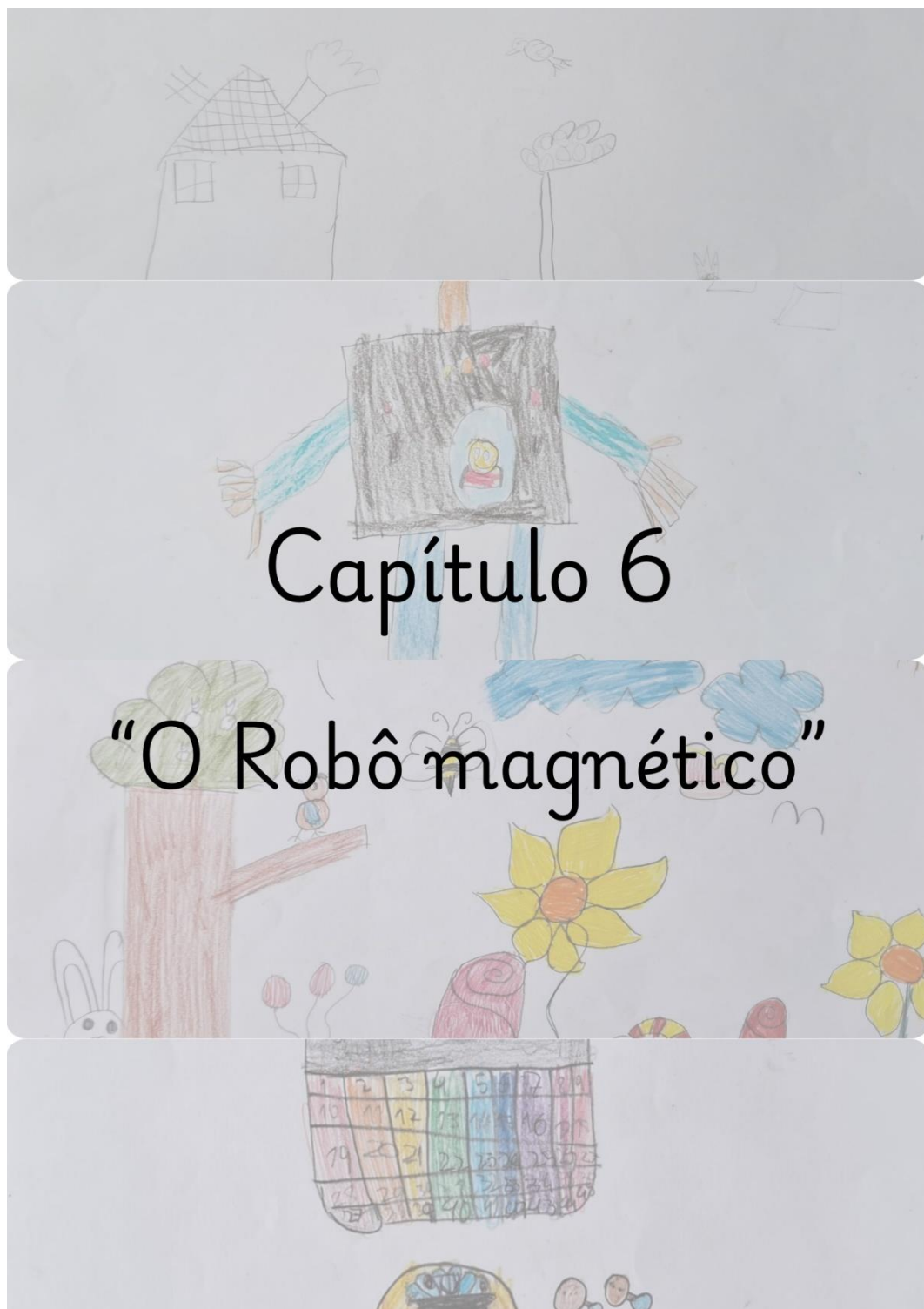
Num dia de sol as pessoas foram à piscina. Essas pessoas chamam-se Miguel, Clara, Maria José, João e Alex. Eles estavam com muita fome, por isso, decidiram comer um gelado.

Enquanto regressavam a casa, encontraram um arco-íris. Depois veio uma nuvem, começou a chover e a chuva regou todas as flores e árvores.

Às 18h eles regressaram à piscina para se refrescarem. Quando entraram na piscina a água estava muito fria!

Quando chegaram a casa, os meninos contaram a história toda aos pais.





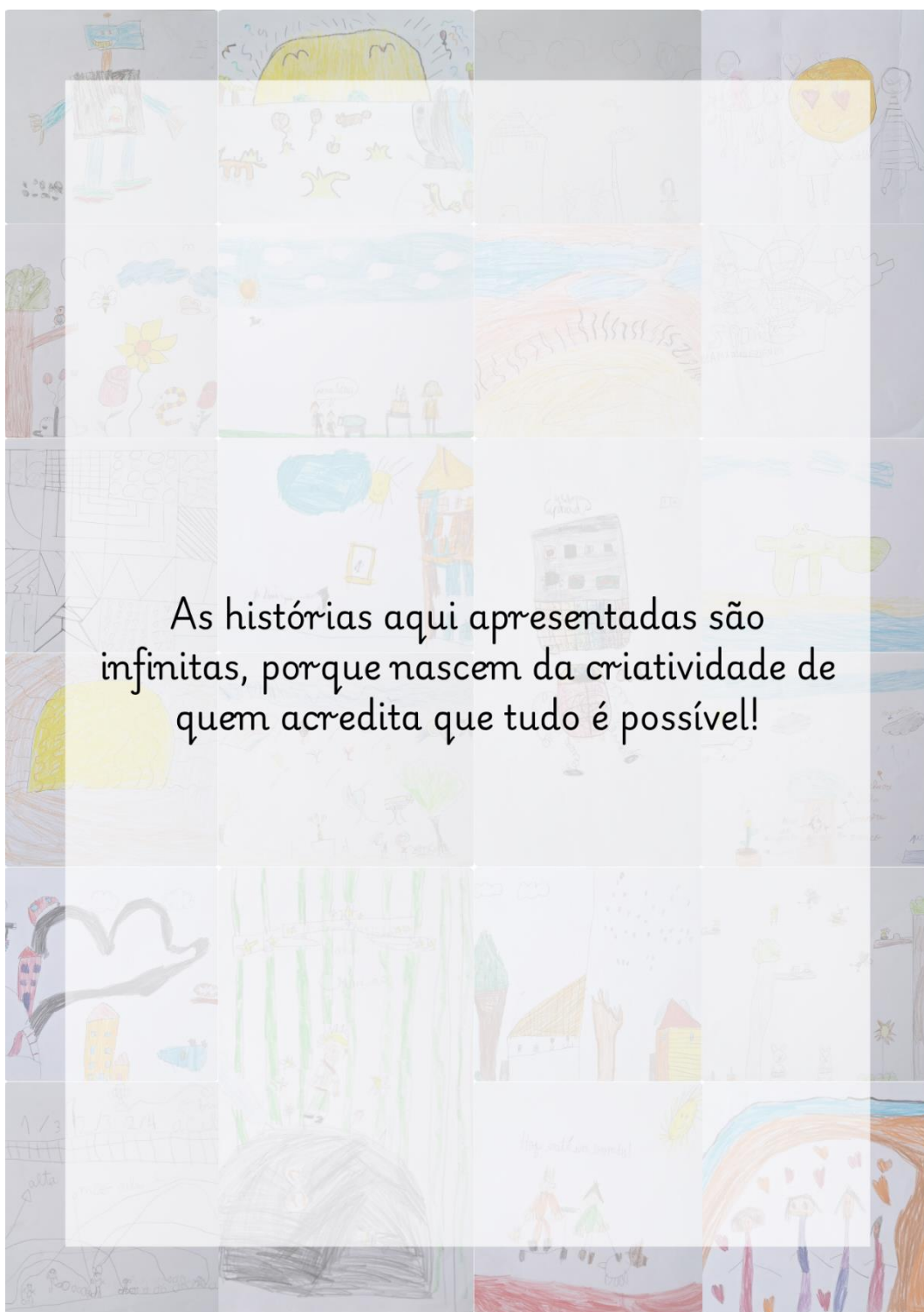


O Robô magnético

Era uma vez um menino que se chamava Pedro e que vivia numa mina muito distante.

Um dia, o Pedro encontrou uma menina chamada Maria. Os dois amigos encontraram uma floresta com sete animais sozinhos. No outro dia viram um robô que estava estragado. Eles viram que o robô tinha várias aplicações, parecia um telefone! E viram que tinha um escaravelho lá dentro.





As histórias aqui apresentadas são infinitas, porque nascem da criatividade de quem acredita que tudo é possível!

