

Ministério da Educação

Direcção-Geral de Inovação e de Desenvolvimento Curricular

Técnicas de Expressão e Comunicação

12º Ano

Curso Tecnológico de Acção Social

Autores

**Ana Luísa Domingos
Joaquim Paulo Nogueira (Coordenador)
Manuel Lemos Peixoto**

Colaborador

Ricardo Valente (Área da Expressão Musical)

**Homologação
30/11/2005**

Índice

Desenvolvimento do Programa – 12º Ano p. 2

12º Ano / Temas e Unidades Temáticas

Na concepção geral do programa, o 12º Ano surge como um espaço de experimentação, um lugar oficial onde o aluno tem a oportunidade de conceber e pôr em prática os conhecimentos adquiridos nos anos anteriores, reforçando-os e consolidando-os.

Dá-se assim relevância a propostas que permitam, nas diversas áreas de trabalho que se foram consolidando ao longo deste período, realizar estratégias e actividades visando o contacto com contextos de intervenção diferenciados.

No tema **O Lúdico como Expressão Cultural**, propõe-se uma unidade temática dedicada à dinâmica de grupo (“Dinâmica Grupal”). No enquadramento que tem sido feito da progressão proposta no decurso dos três anos, esta unidade poderia estar no 11º Ano, integrando assim o quadro das aquisições metodológicas. Julgou-se, no entanto, que ela beneficiaria de um processo de amadurecimento pessoal e grupal dos alunos, potenciando a sua realização a partir da reflexão do próprio grupo sobre os seus diversos momentos ao longo do percurso da disciplina. Quanto à unidade temática “Oficina de Criação de um Manual de Jogos”, decorre naturalmente da evolução do trabalho efectuado em anos anteriores no domínio da actividade lúdica e pode vir a articular-se com todas as actividades propostas.

Em **O Homem da Sociedade da Comunicação**, na unidade temática “Oficina de Comunicação”, abrem-se três campos de realização diferentes, que exploram a utilização de suportes escritos, audiovisuais e cibernéticos, sendo que a escolha por um ou a concretização de todos, em grupos, compete ao professor. Esta unidade pode, e deve, articular-se com as estratégias de animação de rua sugeridas para o 12º Ano.

O tema **A Expressão na Descoberta de Si, do Outro e do Mundo** valoriza a abertura à comunidade, quer através de um levantamento e identificação de uma determinada área da actividade cultural, neste caso a música (Unidade Temática “A Música na Comunidade”), quer através de estratégias de animação do espaço exterior como a animação de rua (Unidades Temáticas “Objectos Comunicantes” e “A Construção da Personagem enquanto Aventura na Expressão/Comunicação”). A elaboração das actividades propostas nestas últimas unidades parte de uma premissa muito simples, como seja a realização de uma estratégia de comunicação com um determinado contexto físico e humano. O que certamente terá grande influência tanto no plano das metodologias como no da realização, distanciando-se das práticas de criação artística.

Partindo desse ponto de vista, é importante atender à progressão que, na forma como aqui é sugerida, começa pela abertura ao conhecimento concreto da actividade musical da zona, e, no plano de uma dada intervenção, continua com uma proposta de modificação do espaço (objectos e construções), terminando numa experiência que justapõe ao espaço real um espaço ficcional (Construção da Personagem).

Torna-se importante referir que o 12º Ano se desenvolve tanto na perspectiva de tornar possível a articulação de todas as estratégias e actividades propostas, como na de que cada uma das unidades temáticas adquira sentido formativo isoladamente, o que certamente será feito na ponderação de factores como o clima escolar, a turma, os recursos pedagógicos e o próprio corpo docente.

Em relação ao quadro seguinte, com a gestão dos tempos lectivos, ele inclui a realização da actividade de avaliação, enquadrada pelo *portfolio*.

Quadro: Técnicas de Expressão e Comunicação 12º Ano / Gestão dos Tempos Lectivos

UNIDADES TEMÁTICAS	TEMAS	DURAÇÃO PREVISTA
3.1 Dinâmica Grupal	<i>O Lúdico como Expressão Cultural</i>	15 h
3.2 Oficina de Criação de um Manual de Jogos	<i>O Lúdico como Expressão Cultural</i>	15 h
3.3 Oficina de Comunicação	<i>O Homem da Sociedade da Comunicação</i>	15 h
3.4 Objectos Comunicantes	<i>A Expressão na Descoberta de Si, do Outro e do Mundo</i>	18 h
3.5 A Música na Comunidade	<i>A Expressão na Descoberta de Si, do Outro e do Mundo</i>	15 h
3.6 A Construção da Personagem enquanto Aventura na Expressão/Comunicação	<i>A Expressão na Descoberta de Si, do Outro e do Mundo</i>	15 h

Tema: O Lúdico como Expressão Cultural
Duração Aproximada: 10 tempos lectivos

Unidade Temática 3.1: Dinâmica Grupal

OBJECTIVOS	CONTEÚDOS	SUGESTÕES METODOLÓGICAS
<p>No final desta unidade, o aluno deverá ser capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compreender o conceito de dinâmica de grupo e as suas aplicações; - Distinguir tipos de grupos; - Compreender a natureza dos grupos, o seu funcionamento, a relação indivíduo-grupo e a relação grupo-sociedade; - Identificar, analisar, compreender e interpretar os comportamentos em grupo; - Compreender o papel dos estilos de liderança na dinâmica dos grupos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Os jogos de equipa e a noção de sistema auto-regulado (elementos, organização interna, solidária, sistema aberto, totalidade, não somatividade, retroacção e equifinalidade); - Estilos de liderança e seus efeitos na dinâmica dos grupos; - Factores de coesão: <ul style="list-style-type: none"> - Socioafectivos e de ordem operatória ou funcional; - Operatórios e funcionais (papéis, hierarquias e liderança); - Manifestações da coesão (factores dinâmicos de causalidade circular): - Conformismo; - Resistência aos desvios; - Agressividade face ao exterior; - Mudança e resistência à mudança; - Grelhas de observação – Categorias de Bales; - O sociograma: <ul style="list-style-type: none"> • Grupos institucionais e grupos espontâneos; • Grupos formais e informais; - Grupo-base e grupo de trabalho. 	<p>A proposta de trabalho pressupõe que há uma componente prática dominante, em que a aquisição de novos conhecimentos é mediada pela observação de alguns tipos de grupos, começando pela própria turma (retrospectivamente), de filmes ou de outros exemplos que o professor possa encontrar.</p> <p>Sugere-se também que possa ser realizada uma observação dos comportamentos grupais de um sub-grupo da turma, em situação experimental de acordo com os tipos de grupos.</p> <p>Julga-se que a utilização de métodos e técnicas que permitem intervir em grupos distintos também será aconselhável. Por exemplo, a partir da elaboração do sociograma de uma outra turma, analisá-lo, compreendendo a utilidade da sua aplicação.</p> <p>A partir da análise das situações vivenciadas, poder-se-á trabalhar o tema dos estilos de liderança, fazendo o diagnóstico dos seus diferentes tipos, bem como a análise das suas vantagens e inconvenientes.</p> <p>Tendo em conta a grande diversidade de exercícios de dinâmica grupal, o professor deverá seleccionar aqueles que estejam de acordo com os objectivos a alcançar. E, sabendo-se que na próxima unidade temática os alunos serão confrontados com a criação de uma Manual de Jogos, seria de todo aconselhável que o professor apresentasse estes exercícios tendo em conta os critérios de organização que irão ser definidos para o referido Manual.</p>

Tema: O Lúdico como Expressão Cultural
Duração Aproximada: 10 tempos lectivos

Unidade Temática 3.2: Oficina de Criação
de um Manual de Jogos

OBJECTIVOS	CONTEÚDOS	SUGESTÕES METODOLÓGICAS
<p>No final desta unidade, o aluno deverá ser capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definir uma estratégia para a utilização de um determinado conjunto de jogos; - Organizar os jogos em função dos seus objectivos, públicos-alvo e contextos de aplicação; - Enquadrar o uso de jogos na teoria e na prática da acção social; - Utilizar os conhecimentos adquiridos sobre classificação e tipologias do jogo; - Planificar uma actividade lúdica enquadrando adequadamente os diferentes jogos utilizados. 	<ul style="list-style-type: none"> - Enquadramento da utilização do Jogo na teoria e na prática da acção social; - A Organização de um Manual de Jogos; <ul style="list-style-type: none"> - A classificação de jogos; - Estratégias para a selecção de jogos consoante o seu contexto de utilização; - Descrição dos objectivos dos jogos, identificação dos recursos a utilizar, da duração, do espaço físico, o desenvolvimento (a possibilidade de variantes) e a reflexão; - Estratégias para o desenvolvimento dos jogos – as suas variantes; - Estratégias para a reflexão sobre o desenvolvimento dos jogos. 	<p>Esta unidade propõe a criação de um Manual de Jogos, sugerindo-se que ele seja realizado em suporte informático, estruturado em três partes: introdução, apresentação dos jogos e reflexão.</p> <p>No âmbito desta proposta, o Manual deverá, em particular, consolidar as aprendizagens realizadas nas unidades temáticas "Dinâmica Grupal" (12º Ano), "Dimensão Cultural e Social do Lúdico" (11º Ano), e "A brincar é que nos entendemos!" (10º Ano), articulando-se ainda com aquelas unidades em que o desenvolvimento das metodologias constitui conteúdo próprio.</p> <p>Sugere-se que o professor:</p> <ul style="list-style-type: none"> - oriente a construção dos manuais de forma individualizada, embora possa estabelecer, para a sua elaboração, um conjunto de regras comuns; - promova a experimentação dos jogos criados pelos alunos, dando um ênfase particular à forma como eles foram dinamizados; - utilize o Manual como forma de avaliar esta unidade tanto no processo como nos resultados. <p>A introdução deverá considerar a elaboração de um texto teórico que fundamente o uso de jogos na teoria e na prática da acção social. Julga-se importante incluir uma reflexão sobre a atitude do animador do jogo.</p> <p>A apresentação dos jogos deverá obedecer a uma estrutura definida pelo aluno e pelo professor, a saber:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agrupamento de jogos tendo em conta finalidades, grupos etários, duração, materiais, espaço físico, desenvolvimento do jogo, possíveis variantes e estratégias para a reflexão.

Tema: O Lúdico como Expressão Cultural

Unidade Temática 3.2: Oficina de Criação de um Manual de Jogos (Continuação)

SUGESTÕES METODOLÓGICAS

- Construção de um determinado número de jogos (número a definir pelo professor, que deverá estimular a diversidade do tipo de jogos), inventando ou recriando, tendo como base outros que tenham sido experimentados pelos alunos, e partindo das vivências desencadeadas nos jogos experimentados.

- Pesquisa bibliográfica de jogos tendo como objectivo incluí-los no Manual de acordo com os parâmetros atrás referidos (em número a definir pelo professor).

A **Reflexão** deverá conter alguns temas habitualmente emergentes na aplicação de cada um dos jogos, temas esses que deverão ser considerados como "pistas", não restringindo a análise à aplicação realizada.

Sendo o Manual de Jogos um recurso que remete automaticamente para uma sua aplicação posterior, num contexto em que o aluno estará enquadrado como Técnico de Acção Social, seria importante aproveitar este momento de reflexão para fazer uma retroacção de todo o trabalho realizado no âmbito da actividade lúdica, perspectivando-a e contextualizando-a no âmbito da sua aplicação no campo da acção social.

Tema: *O Homem da Sociedade da Comunicação*
Duração Aproximada: 10 tempos lectivos

Unidade Temática 3.3: Oficina de Comunicação

OBJECTIVOS	CONTEÚDOS	SUGESTÕES METODOLÓGICAS
<p>No final desta unidade, o aluno deverá ser capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planear a utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação no trabalho de acção social; - Desenvolver uma estratégia para a utilização das tecnologias de informação enquanto recurso informativo e expressivo; - Compreender o processo de comunicação inerente à divulgação e informação de uma determinada actividade. 	<ul style="list-style-type: none"> - As Tecnologias da Informação e Comunicação como recursos para um trabalho de desenvolvimento da identidade das pessoas, dos grupos, das comunidades; - Os vários tipos de linguagem dos <i>media</i> (suporte escrito, áudio, audiovisual e interactivo) e sua integração como recursos no trabalho do Técnico de Acção Social. 	<p>A presente proposta surge centrada na criação de algumas estratégias de comunicação para a acção social, propondo-se a criação de materiais informativos em vários suportes (escrito, áudio, audiovisual, multimédia) sobre um determinado tema ou contexto escolhido pelos alunos.</p> <p>O professor deve orientar os alunos para integrarem uma determinada proposta de divulgação num plano de meios mais completo, independentemente de nem todos irem ser implementados. Poderá também incentivar que diferentes grupos de alunos realizem as diversas áreas de um determinado plano de divulgação elaborado colectivamente.</p> <p>Nesta unidade, abrem-se três campos de realização diferentes que exploram a imprensa escrita, o audiovisual e o hipertexto, sendo que a escolha por um ou a concretização de todos, em grupos, compete ao professor. Qualquer uma das propostas pode também articular-se com as estratégias de animação de rua sugeridas para o 12º Ano:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Escrita – Tendo em conta a linguagem escrita, deverão ser focadas as potencialidades dos vários tipos de publicações que se podem utilizar no contexto do trabalho em acção social, nomeadamente o jornal de parede, o fanzine, o boletim informativo ou <i>newsletter</i>) dando relevância à articulação entre imagem e texto na produção de sentido. 2. Audiovisual – No domínio do audiovisual, sugere-se a realização de documentários sobre as diferentes iniciativas realizadas no domínio da expressão, a realização de pequenos <i>spots</i>, para serem colocados em espaços comuns do local objecto de uma determinada intervenção, ou mesmo, a produção de elementos audiovisuais para integração nas diferentes actividades expressivas do 12º Ano. 3. Cibernética – A criação de uma página ou <i>site</i> para um determinado projecto poderá também ser uma das propostas a desenvolver, partindo de editores de páginas mais simples, como o <i>frontpage</i>, ou mesmo explorando os editores disponibilizados gratuitamente por muitos servidores nacionais. Também a criação de fóruns e de <i>blogues</i> poderá ser contemplada. As propostas referidas em relação à escrita, excepto o jornal de parede, também poderão ser realizadas em formato digital. <p>O professor deverá finalizar o trabalho com uma reflexão onde cada grupo possa enriquecer o conhecimento de todos com os aspectos concretos da execução da actividade que desenvolveu. Por outro lado, seria produtivo que esta análise sobre o trabalho realizado fosse enquadrada no contexto da produção de mensagens informativas na sociedade de hoje.</p>

Tema: *A Expressão na Descoberta de Si, do Outro e do Mundo*
Duração Aproximada: 12 tempos lectivos

Unidade Temática 3.4: Objectos
Comunicantes

OBJECTIVOS	CONTEÚDOS	SUGESTÕES METODOLÓGICAS
<p>No final desta unidade, o aluno deverá ser capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dinamizar uma actividade lúdica de âmbito sociocultural; - Promover através da animação de rua uma pedagogia participativa para a manifestação criativa das ideias e dos valores de um grupo ou comunidade; - Desenvolver estratégias de modificação de um espaço através da animação de rua; - Reconhecer na animação de rua uma estratégia colectiva de mudança; - Dinamizar uma actividade lúdica de forma integrada, seguindo uma forma de organização colectiva, que estimulará a coesão de grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> - A animação de rua enquanto actividade facilitadora do trabalho do técnico de acção social; - A animação de rua, enquanto actividade de modificação de um determinado espaço envolvendo a comunidade que o utiliza: <ol style="list-style-type: none"> a) Levantamento do espaço e dos seus recursos; b) Caracterização da sua utilização; c) Identificação do público-alvo; d) Estratégias; e) Avaliação; - o <i>Modelo das Nove Questões</i> enquanto proposta para a definição do território, do espaço, do objecto ou do conjunto de objectos, tendo como ponto de partida metodologias básicas em acção social e animação sociocultural, como a observação e a observação-participante. 	<p>Esta oficina, espaço de reconhecimento expressivo pessoal e grupal, abre espaço para um leque variado e abrangente de actividades, embora todas elas devam ter um fio condutor e um sentido de projecto na área do desenvolvimento social.</p> <p>Criações temáticas, enquadradas nas diferentes comunidades ou instituições, de elementos, objectos ou "situações" que possam ser "co-protagonistas" em animações de rua para diferentes públicos.</p> <p>Os materiais poderão ser sucatas, cartão, desperdícios, objectos da natureza, objectos usados ou partidos, gesso, madeira, ferro, entre outros que o professor e os alunos considerem adequados.</p> <p>O uso de materiais não vinculados à arte considera-se pertinente, visto que, por um lado, não estamos a formar artistas, mas técnicos capazes de animar grupos usando as expressões artísticas como estratégia. Por outro lado, o Técnico de Acção Social, muitas vezes, enquadra-se em projectos de baixos recursos financeiros.</p> <p>Tomemos um exemplo: face a um determinado espaço físico e humano (jardim, praça, rua ou outro), o professor propõe a criação de um conjunto de intervenções lúdicas, com os frequentadores desse mesmo espaço (dividindo a turma em grupos).</p> <p>O ponto de partida para a animação de rua, dinamizada pelo Técnico de Acção Social, poderia envolver técnicas de trabalho em grupo, como a chuva de ideias, as entrevistas, a escrita criativa, a fotografia, o desenho, etc., e a análise posterior desses</p>

Tema: *A Expressão na Descoberta de Si, do Outro e do Mundo*
Unidade Temática 3.4: Objectos Comunicantes (Continuação)

SUGESTÕES METODOLÓGICAS

registos para levantamento de necessidades e formulação de objectivos para os projectos. Como temas podem sugerir-se:

1. Humor
2. Quotidiano
3. Diálogos
4. Usos e costumes
5. Informação sobre as várias actividades ou instituições na comunidade
6. Relações de vizinhança
7. Brincar
8. Outros temas pertinentes tendo em conta as diferentes realidades

Cada grupo iria escolher e estruturar a sua intervenção a partir de um desses temas. Torna-se importante o professor fornecer uma ficha de projecto com os vários momentos da construção das actividades.

A Oficina Lúdica deve ser, ao nível da dinamização de actividades, um espaço de experimentação da profissão de Técnico de Acção Social, em que os alunos reconheçam e vivenciem os diversos âmbitos formais do projecto, ao serviço dos grupos e das comunidades. Os trabalhos desenvolvidos podem ser construídos e dinamizados a partir de uma estrutura-tipo, para que os alunos compreendam que aquele técnico trabalha, em qualquer actividade de âmbito lúdico, em função do grupo-alvo e da sua realidade cultural.

Apresenta-se, como sugestão, o Modelo das Nove Questões, cuja aplicação é clássica e reconhecidamente funcional na conversão de processos socioculturais em programas de acção:

A - Após a análise da realidade:

1. PORQUÊ? (se vai actuar)

Justificar a acção em função da análise da realidade. Definir a origem e a fundamentação da acção.

2. O QUÊ? (se vai fazer)

Ao responder a esta questão define-se a natureza do projecto.

3. PARA QUÊ? (para que se vai actuar)

Definir objectivos.

4. A QUEM? (se dirige a acção)

Definir os destinatários da acção que se vai desenvolver.

Tema: *A Expressão na Descoberta de Si, do Outro e do Mundo*
Unidade Temática 3.4: Objectos Comunicantes (Continuação)

SUGESTÕES METODOLÓGICAS

B - Ao planificar a acção:

5. COMO? (se vai fazer)

Decidir actividades e tarefas, bem como metodologias de trabalho.

6. COM QUEM? (se vai desenvolver o projecto)

Determinar os recursos humanos: equipa de coordenação, equipa de apoio, colaboradores.

7. COM O QUÊ? (se vai realizar a acção)

Definir recursos materiais, económicos e equipamentos.

8. QUANDO? (se vai executar o projecto)

Estabelecer a frequência e a periodicidade de cada fase do projecto.

9. ONDE? (se vai desenvolver o projecto)

Determinar o local.

C - Desenvolvimento das actividades:

Deve trabalhar-se em grupo.

Sugere-se, para cada trabalho, uma reflexão para um título, no contexto do exercício e do produto final; uma definição do conceito central e dos conceitos adjacentes, os procedimentos de transformação/construção; uma conclusão/avaliação.

D – Avaliação:

Deve fazer-se uma avaliação final, individual e com todo o grupo, metodologicamente adequada a todo o processo desenvolvido.

Tema: *A Expressão na Descoberta de Si, do Outro e do Mundo*
Duração Aproximada: 10 tempos lectivos

Unidade Temática 3.5: A Música
na Comunidade

OBJECTIVOS	CONTEÚDOS	SUGESTÕES METODOLÓGICAS
<p>No final desta unidade, o aluno deverá ser capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconhecer a importância da música enquanto recurso privilegiado de animação; - Conhecer a realidade musico-cultural da região em que a escola se insere; - Reconhecer os instrumentos tradicionais da região; - Reconhecer a importância da música enquanto elemento de comunicação intra- e inter-grupal. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aspectos importantes para o levantamento da actividade musical de uma comunidade: - Os instrumentos musicais; - A actividade musical no meio associativo; - Outros agentes musicais; - A memória musical tanto oral como documental; - O Diário Musical. 	<p>A presente proposta dá sequência ao trabalho anteriormente realizado, quer no 10º Ano (unidade temática "A Voz e o Corpo, Instrumentos Naturais"), quer no 11º Ano (unidade temática "Música e Materiais de Desperdício; Instrumentos Não Convencionais. Recursos ao Alcance de Todos"), perspectivando uma abertura à vertente sociocultural da música, partindo do contacto com a realidade mais próxima ou envolvente do meio escolar, tanto no que respeita aos instrumentos utilizados ou característicos da região, como aos agentes culturais que trabalham nesta área específica.</p> <p>Valorizando a produção de materiais de registo destas actividades de contacto com a realidade musical do meio, sugere-se, num contacto directo com a população, a recolha de registos de escrita, áudio e vídeo e, também, o levantamento de letras, músicas e instrumentos da região.</p> <p>Para um aprofundamento desta proposta, poderá igualmente o professor organizar diferentes visitas de estudo, quer a artesãos que constroem ou realizam a manutenção de instrumentos musicais, a museus de música, às associações com escolas de música, grupos etnográficos, ranchos, bandas e outros agrupamentos ligados à prática musical.</p> <p>A exploração do material recolhido poderá proporcionar a organização de actividades como debates, comunicações, encontros, quer num contexto interno da turma, permitindo aos alunos enquadrar a pesquisa e os conteúdos da disciplina, quer num contexto alargado à escola, com convidados. Neste último caso, poderão ser potenciadas articulações com a unidade temática "Oficina de Comunicação", para a criação de uma estratégia de divulgação destas actividades.</p> <p>Sugere-se ainda a construção, individual ou em grupo, de diários musicais onde constem os elementos recolhidos, a metodologia utilizada e o percurso individual de descoberta do aluno. Esta unidade articula-se, no plano metodológico, com as unidades temáticas "Objectos Comunicantes" e "A Construção da Personagem enquanto Aventura na Expressão/Comunicação".</p>

Tema: *A Expressão na Descoberta de Si, do Outro e do Mundo*

Unidade Temática 3.6: A Construção da

Duração Aproximada: 10 tempos lectivos

Personagem enquanto Aventura na Expressão/Comunicação

OBJECTIVOS	CONTEÚDOS	SUGESTÕES METODOLÓGICAS
<p>No final desta unidade, o aluno deverá ser capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconhecer um processo de observação, identificação, caracterização, acção e retroacção; - Utilizar os seus recursos expressivos na comunicação com o outro, com o grupo e com o espaço exterior à sala de trabalho; - Descrever e analisar o trabalho realizado; - Construir um objecto expressivo e comunicacional. 	<p>Construção gradual da personagem num processo constituído pelas seguintes fases:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observação dos gestos, dos movimentos, vestuário, das características físicas das pessoas, do vestuário e dos estilos de comunicação; - Experimentação do gesto, do movimento, do ritmo e da voz da personagem. Análise do movimento; - Interacção entre as personagens; - Caracterização da sua personagem; - Experimentação em grupo no espaço exterior. 	<p>Independentemente da orientação que venha a ser escolhida pelo professor, esta unidade temática beneficiará se a sua apresentação distanciar este processo de uma tecnicidade própria do campo teatral e estabelecer uma relação muito directa com a forte presença da representação em toda a actividade humana (por exemplo, nos jogos infantis, no Carnaval, nos rituais e na diversidade de papéis que cada indivíduo é levado a desempenhar).</p> <p>Julgamos ser também decisiva a introdução de uma dinâmica de exploração mista constituída por:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uma espécie de laboratório pessoal de cada aluno; - um processo de experimentação colectivo. <p>Nesse sentido, o professor pode estimular o aluno a reflectir sobre a sua personagem nos períodos que intervalam as sessões.</p> <p>Outro aspecto importante é o da consciencialização de que o processo que se está a iniciar, para além de integrar múltiplas facetas da actividade expressiva (dramática, musical, plástica) e lúdica, trabalha dimensões imprescindíveis do trabalho de acção social, designadamente a capacidade de nos colocarmos no lugar do outro, a capacidade de nos expormos, a capacidade de estabelecermos um percurso de observação, identificação, caracterização, acção e avaliação.</p> <p>A construção da personagem é um trabalho sobre o qual há abundante enquadramento teórico, pelo que o professor não encontrará grandes dificuldades em estruturar e organizar aquilo que, antes de mais, é uma brincadeira que todos nós já experimentámos pelo menos uma vez na vida. O grande desafio será conseguir construir um percurso que integre um conjunto de aprendizagens tido ao longo do ano (expressões dramática, musical e plástica, bem como a nível da pragmática da comunicação).</p>

Tema: *A Expressão na Descoberta de Si, do Outro e do Mundo*

Unidade Temática 3.6: A Construção da Personagem enquanto Aventura na Expressão/Comunicação
(Continuação)

SUGESTÕES METODOLÓGICAS

Pensamos interessante que haja algum investimento no ponto de partida para este trabalho, materializando-o através de um suporte, evitando a abstracção que pode provocar respostas muito imediatistas e expressivamente menos ricas. Há inúmeros exemplos retirados de diferentes abordagens práticas:

- uma carta de jogar (onde cada naipe é uma característica e cada carta um nível, por exemplo, se o naipe de paus for sorte, o 2 de paus será uma pessoa que não tem sorte na vida);
- um determinado material, por exemplo uma pedra (a forma, a cor, a textura da pedra podem fornecer um conjunto de características que podem adquirir um significado específico quando filtradas pela pergunta "E se fosse uma pessoa que pessoa é que seria?" – uma pedra que é irregular, rugosa e castanha poderá ser de um agricultor (a cor castanha remetendo para terra), que teve uma vida difícil (superfície rugosa) e que tem um comportamento inconstante (forma irregular);
- fotos;
- excertos de textos narrativos com descrições de personagens;
- tipos observados na comunidade;
- personagens que tenham a ver com os diversos públicos alvos a que cada um dos alunos quer referenciar a sua actividade futura do Técnico de Acção Social.

A ideia do suporte relaciona-se com a possibilidade deste objecto poder acompanhar o aluno no seu processo de aprendizagem, vinculando a produção simbólica e interpretativa do aluno a um confronto com uma determinada materialidade. Enriquecedor poderá também ser um processo de observação que integre saídas ao exterior, para observar as diversas situações de comunicação que acontecem na vida quotidiana. Não só o aluno, jogador-detective, poderá assim recolher inúmeras pistas para a construção do seu personagem, como também o grupo poderá discutir as situações observadas. Neste caso, será importante terminar sempre a saída com uma primeira retroacção sobre a experiência.

A criação de um Bilhete de Identidade da Personagem (cujo modelo poderá ser construído pelo aluno a partir dos elementos de identificação constantes num B.I. vulgar) é também uma prática que pode desde muito cedo ajudar a encontrar aspectos essenciais da caracterização da personagem. Também a pesquisa de uma canção do personagem (todos nós temos uma canção que mais ou menos frequentemente nos acode à memória), de uma expressão verbal (ou de uma marca de linguagem), de um tique ou de uma característica diferenciadora da personagem podem

*Expressão na Descoberta de Si, do Outro e do Mundo*Unidade Temática 3.6: A A Construção da Personagem enquanto Aventura na Expressão/Comunicação
(Continuação)**SUGESTÕES METODOLÓGICAS**

servir para dotar a personagem de uma expressão caricatural que a pode enriquecer enquanto objecto expressivo. Importante também que cada personagem se relacione com um dos instrumentos musicais, objectos e brinquedos construídos nas oficinas anteriores.

A nível do desenvolvimento na sala de aula, e independentemente da organização do professor, há sempre um conjunto de variáveis mais ou menos permanentes num trabalho de construção da personagem: a fala (que pode integrar o trabalho com a canção, a marca de linguagem ou a expressão típica), o movimento e a expressividade (onde se pode incluir o trabalho sobre o tique ou a característica, sobre o olhar, sobre o gesto) e o ritmo.

No desenvolvimento do trabalho, uma forte dinâmica entre a exploração individual e a colectiva pode ser também muito interessante, já que permite ao jogador ter dois momentos muito diferentes de contacto com a sua personagem: um, simultâneo a todo o grupo e onde a experimentação pode ser maior, outro, onde cada jogador é destacado do grupo e o que faz acaba por se ir tornando gradualmente definitivo (senão para ele, para a percepção que os seus colegas e o professor têm da sua personagem).

Ainda no desenvolvimento, sugere-se o uso do gravador e da câmara de vídeo para poder fixar aspectos importantes da experimentação, a serem discutidos depois em grupo. Cada aluno pode ter também uma cassete áudio onde vai registando as suas brincadeiras com a voz, com a criação de histórias. Não faltam também neste domínio estratégias e actividades ao dispor do professor. Em certas práticas, regista-se um grande uso da técnica da entrevista, feita pelo professor ao aluno, para desbloquear situações de indecisão ou mesmo para trabalhar a própria história.

A caracterização, os adereços da personagem são um elemento também muito importante, a merecerem alguma atenção. À medida que o trabalho se vai desenvolvendo, o aluno irá decerto começar a desenvolver uma ideia sobre estes elementos. A dinamização desta discussão alargando-a a um contexto mais concreto, a da forma como comunicamos e nos exprimimos através do vestuário, é importante, especialmente num grupo de jovens. Todo este processo de experimentação pode bem ser finalizado no espaço exterior. Para isso o professor deve construir uma ficha muito simples, com alguns objectivos muito claros, incluindo espaço para o registo da experiência por parte do aluno. Será uma excelente oportunidade para o aluno experimentar no espaço exterior a sua capacidade de se expor aos outros, de descobrir novas capacidades expressivas e comunicacionais.

No final do trabalho, o aluno deve poder ter um objecto expressivo, a personagem, que pode guardar na sua mala de trabalho para a voltar a utilizar, não só nos dois anos seguintes, mas também quando o seu trabalho assim o exigir.