

Fábulas são Fábulas

Na comunidade escolar



1. Resumo Executivo



“Fábulas são Fábulas” é um projeto artístico e educativo que envolve diretamente a comunidade escolar — alunos, professores e famílias — desenvolvendo capacidades humanas essenciais e impulsionando o futuro.

Num momento histórico em que a Inteligência Artificial cresce exponencialmente, a Humanização torna-se urgente. E não há nada mais humano do que o desenvolvimento do pensamento crítico, a reflexão sobre a moral e a capacidade de pôr ideias à prova — capacidades que as fábulas sempre trouxeram ao longo dos tempos.

As artes são, neste projeto, a ferramenta ativa para desenvolver essas competências, através da palavra, do movimento, do som, da criação manual e da imaginação.

Este é um modelo de futuro centrado nas pessoas. E é também um modelo inteligente de investimento social. Uma empresa que investe na comunidade onde está inserida, garante também o seu próprio futuro como marca relevante, consciente e alinhada com as novas gerações.

A Crônica Pitoresca, entidade promotora, é um coletivo artístico que trabalha na interseção entre arte, educação e impacto social. O seu propósito é aproximar as pessoas da cultura e da criação artística, democratizando o seu acesso, desenvolvendo autonomia criativa e devolvendo à comunidade o seu poder de imaginar, pensar e transformar.

O Projeto

A close-up photograph of a person's hand holding a long, light-colored wooden plank. The hand is positioned on the left side of the plank, with the thumb and index finger gripping it. The plank is held against a dark blue background. The wood has a natural grain and some minor imperfections. The lighting is bright, highlighting the texture of the wood and the hand.

Esta caixa anda por aí!

Contém fábulas.

2. Contexto e Diagnóstico Social



Identificação do Problema

A escola mudou pouco. O mundo mudou muito!

Existe hoje um desfasamento significativo entre o currículo escolar e as necessidades reais dos alunos enquanto cidadãos do século XXI. O modelo de ensino continua, em grande parte, orientado para a transmissão de conteúdos e não para o desenvolvimento de competências humanas — pensamento crítico, criatividade, colaboração, imaginação, autonomia, tomada de decisão. Consequentemente, os professores nem sempre dispõem de metodologias e ferramentas pedagógicas eficazes para captar atenção, gerar envolvimento e melhorar aprendizagens ativas e significativas.

Os métodos predominantes levam muitas vezes a uma aprendizagem mais passiva e menos integrada com a realidade social, cultural e tecnológica em que os alunos crescem. As Expressões Artísticas surgem, neste contexto, como um acelerador pedagógico transversal: permitem explorar conteúdos com envolvimento emocional, promovem a participação, a experimentação, a reflexão e a capacidade de relacionar o que se aprende com o mundo que se vive.

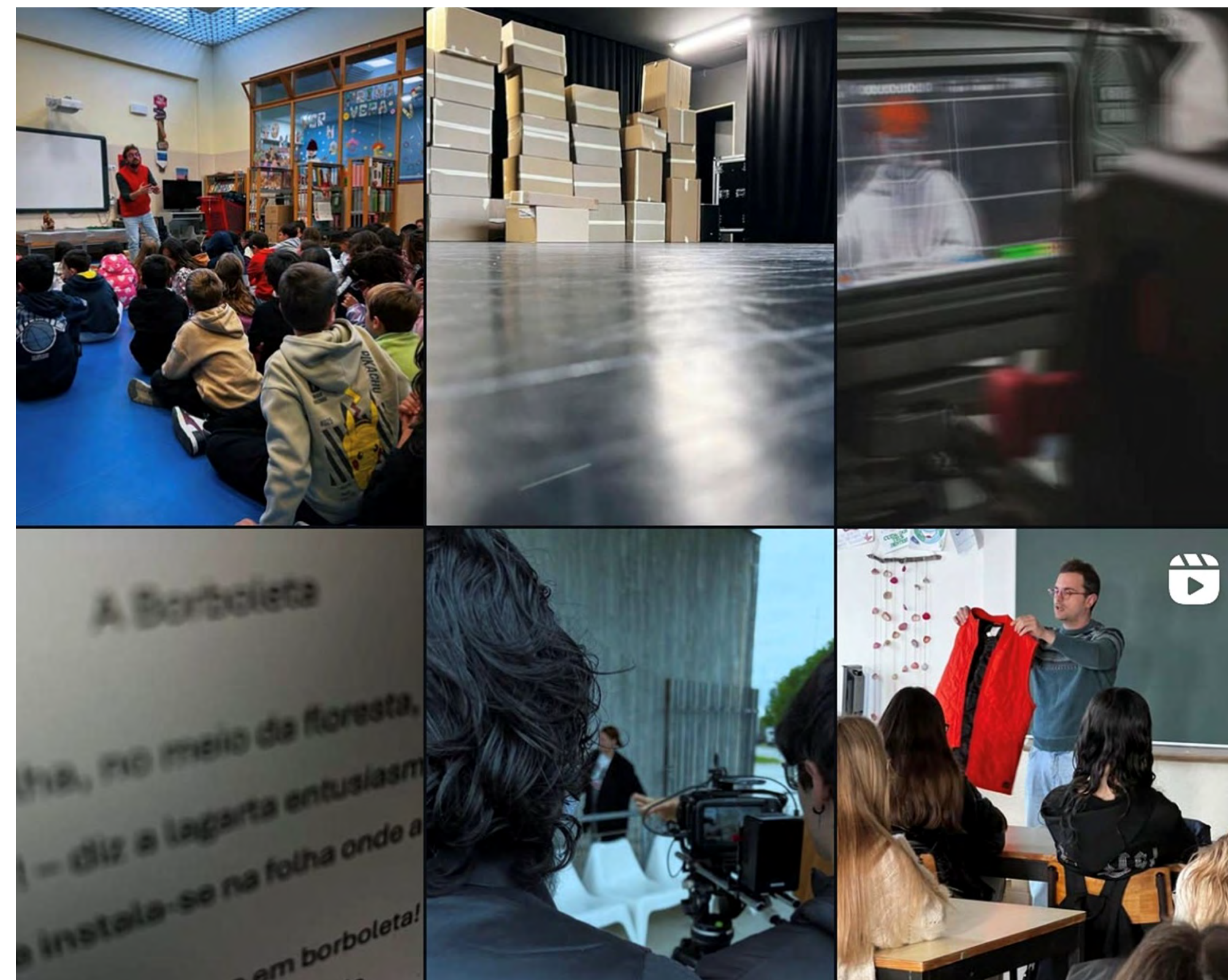
A arte é, por natureza, interligação entre o indivíduo e o grupo, entre o pensamento e a emoção, entre a escola e a comunidade.

2. Contexto e Diagnóstico Social

Identificação do Problema

Num país em que persistem desigualdades no acesso à cultura e à criação artística, o problema agrava-se: muitos alunos, sobretudo de contextos mais vulneráveis, não têm oportunidades de contacto regular com práticas artísticas estruturadas, o que limita o desenvolvimento integral.

As crianças são o futuro. Mas o futuro não se constrói amanhã, constrói-se hoje! Investir no desenvolvimento humano integral destas crianças é investir num futuro mais capaz, mais consciente, mais inclusivo e mais preparado para lidar com complexidade, tecnologia e mudança.



2. Contexto e Diagnóstico Social



O que dizem os Estudos?

O “Estudo Comparativo dos Estilos de Vida dos Professores na Atenção do Alunos do Ensino Básico” (2022) refere que o futuro perfil do professor passará por uma adoção moderna e original de um estilo de vida, que prefere ferramentas informais e não conservadoras, que é inovador e empreendedor na sua perspetiva de ocupação. O professor é uma das personagens centrais dos estímulos, na relação para o fracasso ou sucesso da aprendizagem.

Assim, as práticas pedagógicas que reforçam os estímulos cognitivos dos alunos devem ser reforçadas, de forma a reestruturar as condições do processo de ensino / aprendizagem, estimulando as mais variadas habilidades psicológicas, tais como a Atenção, para que o aluno possa assimilar comportamentos adequados na sala de aula.

2. Contexto e Diagnóstico Social



O que dizem os Estudos?

Adicionalmente, diversos estudos internacionais reforçam que:

- ✓ A aprendizagem ativa e experiencial (learning by doing) aumenta significativamente a retenção de conhecimento e o desenvolvimento de competências transversais (Freeman et al., 2014 — University of Washington)
- ✓ A educação artística tem impacto direto no desenvolvimento da criatividade, do pensamento crítico e da capacidade de resolução de problemas (Winner, Goldstein & Vincent-Lancrin, 2013 — OECD)
- ✓ A participação contínua nas artes melhora o engagement escolar, reduz o absentismo e aumenta a autoestima dos alunos (CASEL, 2017 — Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning)
- ✓ As competências socio-emocionais desenvolvidas a partir de práticas artísticas estão associadas à melhoria de resultados acadêmicos de médio e longo prazo (Durlak et al., 2011 — Meta-análise de 213 programas)
- ✓ As principais organizações de referência em Educação (UNESCO, OCDE, CASEL) já defendem que o desenvolvimento sustentável da Educação não passa apenas pela transmissão de conteúdos, mas sim pela capacidade de ensinar os alunos a pensar, criar, relacionar-se, colaborar e desenvolver consciência ética e cultural.

2. Contexto e Diagnóstico Social

O que dizem os Estudos?

Em resumo, todos estes estudos convergem num ponto:

- ✓ O desenvolvimento das competências humanas (criatividade, pensamento crítico, colaboração) não podem ser assuntos “extra” das escolas. São uma necessidade estrutural para preparar alunos para o futuro.



2. Contexto e Diagnóstico Social



Enquadramento com os objetivos ODS

Este projeto enquadra-se de forma direta ou indireta nos seguintes ODS:



ODS 4 — Educação de Qualidade: Promove uma educação mais inclusiva, relevante e orientada para competências humanas essenciais (criatividade, pensamento crítico, colaboração, comunicação). Desenvolve metodologias ativas e dá acesso a práticas artísticas que normalmente estão fora do contexto escolar.



ODS 10 — Redução das Desigualdades: Democratiza o acesso à arte e cultura, oferecendo oportunidades educativas a crianças que não teriam acesso a estas experiências. Gera inclusão através da participação, reduzindo assimetrias entre alunos e contextos socioeconómicos.



ODS 11 — Cidades e Comunidades Sustentáveis: Cria valor cultural real para as comunidades. Fortalece a ligação entre escolas, famílias, agentes culturais e território. O projeto integra a cultura enquanto peça central de desenvolvimento humano e social sustentável.

3. Justificação do Projeto



Pertinência e Relevância Social do Projeto

O acesso às artes continua a ser, em muitos casos, elitista.

Apesar da existência de atividades extracurriculares que procuram desenvolver competências artísticas, estas são frequentemente ministradas por profissionais com formação limitada e pouca ligação ao meio artístico. Isto reduz o impacto e a qualidade da experiência oferecida às crianças e jovens, limitando o desenvolvimento do seu potencial criativo e expressivo.

A arte, no entanto, desempenha um papel essencial no empoderamento do indivíduo. Participar em atividades artísticas permite aos jovens desenvolver competências emocionais e sociais, como confiança, comunicação, empatia e resiliência, soft skills fundamentais para o seu futuro enquanto cidadãos ativos e profissionais preparados para enfrentar desafios complexos.

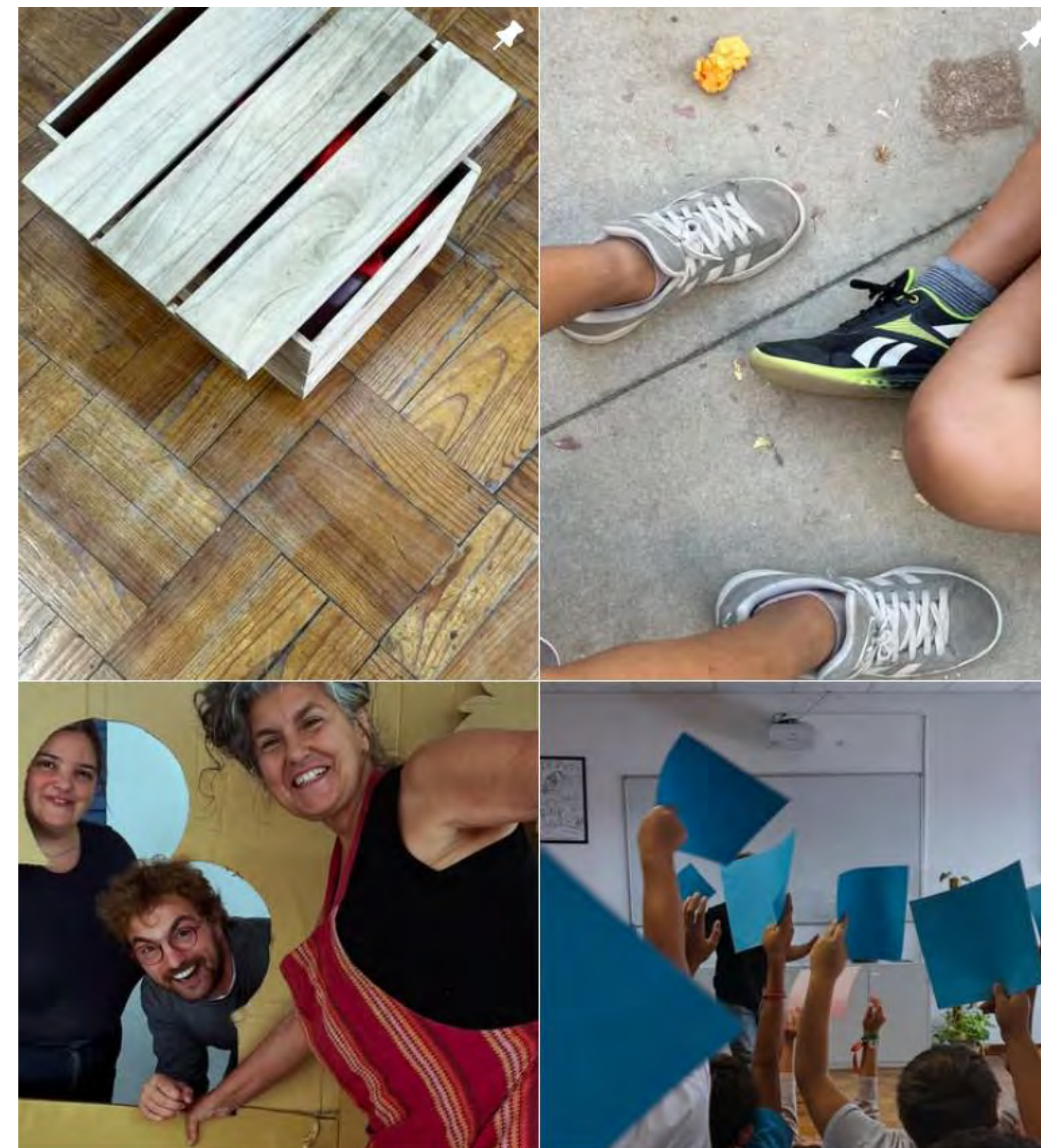
Este projeto propõe-se a trabalhar estas competências de forma estruturada e consistente, garantindo que cada participante beneficia de uma experiência formativa de qualidade. Para além do desenvolvimento individual, a arte tem um impacto profundo na comunidade.

3. Justificação do Projeto

Pertinência e Relevância Social do Projeto

Uma comunidade que reflete sobre o comportamento humano, que compreende histórias e fábulas, e que se envolve ativamente na expressão cultural, torna-se mais coesa, empática e capaz de contribuir para soluções coletivas. A Crónica Pitoresca identifica uma lacuna significativa neste sentido. Existe uma oportunidade de criar espaços de aprendizagem artística que não só promovam competências técnicas, mas também fortaleçam o desenvolvimento pessoal e social de crianças e jovens.

Investir neste projeto significa, portanto, investir numa sociedade mais preparada, criativa e participativa, onde a arte deixa de ser um privilégio de poucos e se torna uma ferramenta de transformação social.



3. Justificação do Projeto



Valor acrescentado face a outras iniciativas

A maior parte dos serviços educativos artísticos limita-se a reproduzir conteúdos curriculares ou a guiar os participantes na observação do que se pretende que aprendam. Esta abordagem é, manifestamente, insuficiente para desenvolver competências profundas e duradouras nos jovens. Outras iniciativas que vão além do currículo muitas vezes centram-se na transmissão de uma mensagem ou visão própria, sem proporcionar um espaço real para exploração, questionamento e reflexão crítica.

O nosso projeto distingue-se precisamente por estimular o pensamento crítico e a criatividade através de cruzamentos disciplinares e abordagens práticas. Os participantes não apenas aprendem técnicas artísticas: desenvolvem capacidades motoras finas e grossas, essenciais para o futuro enquanto profissionais, e aprimoram competências cognitivas fundamentais, como a resolução de problemas e a tomada de decisões conscientes.

Para além das competências individuais, o projeto promove a autonomia e o sentido de pertença.

3. Justificação do Projeto

Valor acrescentado face a outras iniciativas

Cada participante (aluno e professor) tem a oportunidade de aplicar o que aprende, tornando-se um agente de transformação na sua própria comunidade escolar, através da criação e partilha de fábulas que refletem sobre comportamentos e valores sociais.

Este impacto vai muito além do desenvolvimento artístico. O presente projeto contribui para formar cidadãos mais conscientes, críticos e criativos, capazes de intervir positivamente na sociedade.

Em suma, o projeto oferece uma experiência educativa integral, que combina desenvolvimento artístico, motor, cognitivo e social, colocando-o numa posição diferenciada face a outras iniciativas existentes.



4. Público-Alvo e Beneficiários Diretos/Indiretos

Nos 3 anos, serão beneficiários deste projeto os alunos do pré-escolar até ao 2º ciclo de um Agrupamento Escolar (a identificar), nomeadamente:

- ✓ 12 turmas do pré-escolar
- ✓ 24 turmas do 1º ciclo
- ✓ 12 turmas do 2º ciclo

Ou seja, beneficiaremos um total de total de 48 turmas, cerca de 1200 alunos com idades compreendidas entre os 3 anos e 13 anos. Este projeto beneficiará ainda cerca de 50 professores do Agrupamento Escolar.



5. Objetivos



Objetivo Global:

- ✓ Empoderar crianças e jovens para o futuro, promovendo o desenvolvimento de competências, o pensamento crítico e a proatividade, tendo os cruzamentos disciplinares como ponto de partida. O projeto visa criar uma comunidade escolar cultural ativa e autónoma, que produz, reflete e transforma com impacto mensurável no seu desenvolvimento humano.

Objetivos Específicos:

- ✓ Criação de um livro de fábulas escrito pelos participantes, promovendo expressão criativa, escrita e trabalho colaborativo.
- ✓ Estimular o envolvimento das crianças e jovens em atividades extracurriculares, aumentando o interesse pelas artes e pelo desenvolvimento de competências transversais.
- ✓ Promover a participação ativa da comunidade escolar, fortalecendo a interação entre alunos, professores e famílias, criando um sentido de pertença e responsabilidade coletiva.
- ✓ Desenvolver competências de pensamento crítico e resolução de problemas, através de atividades interdisciplinares que cruzam artes, literatura e outras áreas do conhecimento.

6. Objetivos



Objetivos Específicos:

- ✓ Fomentar a criatividade e a autonomia dos participantes, capacitando-os a transformar ideias em ações e a tornar-se agentes de mudança na sua comunidade.
- ✓ Oferecer formação e acesso à metodologia aos professores, permitindo-lhes integrar abordagens inovadoras de ensino artístico e pedagógico no seu trabalho diário.
- ✓ Promover o desenvolvimento de competências socio-emocionais, como empatia, comunicação e trabalho em equipa, essenciais para a vida pessoal e profissional futura.
- ✓ Aumentar o acesso equitativo à educação artística de qualidade, reduzindo barreiras sociais e económicas à participação em experiências culturais enriquecedoras.

7. Descrição do Projeto



O que são Fábulas?

As fábulas são histórias curtas, geralmente protagonizadas por animais ou personagens simbólicas, que transmitem uma moral ou ensinamento sobre comportamentos, valores e consequências das ações. A sua simplicidade narrativa permite que mensagens complexas sejam compreendidas de forma acessível, tornando-as ferramentas poderosas de aprendizagem e reflexão.

Para as crianças e jovens, as fábulas oferecem múltiplos benefícios:

- ✓ Desenvolvimento do pensamento crítico: ao refletirem sobre as decisões das personagens e as consequências das suas ações, as crianças aprendem a analisar situações e a tomar decisões mais conscientes.
- ✓ Estimulação da criatividade e imaginação: a narrativa simbólica e os universos fantásticos presentes nas fábulas incentivam a exploração criativa e a capacidade de imaginar novas soluções.
- ✓ Aprendizagem de valores sociais e emocionais: conceitos como empatia, amizade, justiça e responsabilidade são transmitidos de forma natural, ajudando na formação de cidadãos mais conscientes e sensíveis.

7. Descrição do Projeto



O que são Fábulas?

- ✓ Fortalecimento da linguagem e expressão: ao lerem, escreverem ou contarem fábulas, as crianças desenvolvem vocabulário, expressão oral e escrita, bem como habilidades narrativas.
- ✓ Engajamento e diversão: a forma lúdica das fábulas mantém as crianças interessadas e motivadas, tornando o aprendizado mais significativo e duradouro.

No contexto do nosso projeto, as fábulas tornam-se uma ponte entre a criatividade e o desenvolvimento pessoal, permitindo que cada criança ou jovem não só compreenda valores importantes, mas também se torne um agente ativo na sua própria aprendizagem e na transformação da comunidade à sua volta.

7. Descrição do Projeto

Esta caixa anda por aí! E, contém Fábulas...

Chegamos às escolas com uma caixa, com todos os materiais necessários para construir as Fábulas e as operacionalizar em peças de teatro.

Quando concluirmos o nosso projeto, deixaremos esta caixa com todas as Fábulas que foram escritas, adereços usados nas peças de teatro, espetáculo, oficinas, etc.

Esta será a caixa que vai mudar a vida destas crianças e jovens, e que a escola poderá usar no futuro para replicar com outras turmas no futuro.



7. Descrição do Projeto



Uma abordagem participativa e inclusiva:

A arte desde sempre serviu como forma de expressão e incentivo para a ação e reflexão dos nossos tempos, neste projeto ligamos o que já está provado que funciona (histórias como forma de reflexão) com o envolvimento de uma comunidade (passagem de testemunho), ativando a partilha entre todos, o efeito multiplicador e o pensamento crítico. Para além disso, e através deste projeto, iremos ainda permitir que estas crianças das escolas públicas possam ter a possibilidade de acesso à temática da arte, possibilidade essa a qual não teriam acesso sem o projeto. Com isto garantimos a inclusão social, e conseguimos agregar 3 dimensões que raramente se cruzam:

- **As Fábulas** como metáfora universal (aprendizagem moral + pensamento crítico)
- **A Arte** como método de criação e não como produto
- **A Comunidade** como palco, público e passagem de testemunho em simultâneo

O resultado da unidade destas 3 dimensões será a criação de um valor cultural escalável que permanecerá na comunidade depois do final do projeto.

7. Descrição do Projeto

A Metodologia

Através de técnicas intimistas e de reflexão aberta, que projetam nos participantes um regresso à sua essência tendo como base fábulas que eles próprios irão criar, o projeto “Fábulas são Fábulas” utilizará como estratégia diversos cruzamentos disciplinares artísticos, tais como:

- ✓ Palavra
- ✓ Movimento
- ✓ Som
- ✓ Origami



7. Descrição do Projeto

A Metodologia

Todas as atividades do projeto terão ainda como base a seguinte metodologia:

- ✓ Inquéritos iniciais e finais aos alunos e professores
- ✓ Observação de práticas e registos qualitativos
- ✓ Oficinas artísticas como laboratório de futuro (teatro, escrita, som, movimento, origami)
- ✓ Aprendizagem ativa com seguindo as metodologias Stanislavski / Brecht / Teatro do Oprimido
- ✓ Criação, edição e publicação de conteúdos reais num livro



7. Descrição do Projeto

As Atividades

As atividades principais propostas por este projeto serão:

- ✓ Espetáculos
- ✓ Oficinas: escrita, som/ música, movimento e origami
- ✓ Podcast
- ✓ Edição de um livro
- ✓ Criação de novos espetáculos

