

temáticos: cores, formas geométricas, sólidos, texturas, adereços, objetos do quotidiano, obras de arte, rochas, conchas, plantas, animais, letras e atividades, entre tantas coisas. Devem ser impressas em folha de acetato e recortadas para o uso em retroprojektor. Suportam as iniciativas pedagógicas que se visam trabalhar, através da projeção — luz, transparência, ampliação, escala, cor, movimento, forma, textura, sobreposição, oposição — potenciando a representação de significados e narrativas no processo educativo.

Os objetos da caixa do *Projeta-me* podem proceder de diversas origens, do mundo natural ou de qualquer outro domínio (ramos de plantas, sementes de frutos, assim como líquidos, areia e espuma podem coexistir com pedaços de plástico, peças de lata ou fragmentos de madeiras, bem como garfos, parafusos ou botões). Devem ser selecionados e organizados, pelas crianças/alunos ou educadores/professores, de acordo com ordens formais, expressivas ou de classificação, enquadrando conhecimentos e conteúdos para alcançar aprendizagens. Para a sua projeção no retroprojektor, os objetos são escolhidos pelo apelo à transparência, sobreposição, contorno e transformação da imagem. Nesta experiência as crianças devem indagar a natureza dos materiais dos objetos e constatar como mudam com a projeção: descobrir brilhos, reflexos, cores e assim construir novas imagens.

Neste contexto, pode ainda associar-se à projeção das imagens e objetos, outros meios que intencionalmente procurem trabalhar uma expressão musical ou uma ação performativa. Podem usar-se sons, de instrumentos musicais ou de outras fontes não convencionais. Pode igualmente usar-se o corpo ou partes dele, jogando também com a luz, sombras projetadas e reflexos. As diferentes expressões (visual, musical ou performativa) são, portanto, convocadas a relacionarem-se em conjunto.

Para quê?

Para explorar os domínios da Educação Artística, no âmbito das Orientações Curriculares da Educação Pré-escolar e das Aprendizagens Essenciais das componentes curriculares dos 1.º e 2.º ciclos do Ensino Básico. Pretende a partir de materiais e de propostas de atividades (do dossiê digital) estimular a invenção de imagens nos diferentes sistemas expressivos, contextualizar e vivenciar conhecimentos, ampliar competências e aprofundar conexões que remetem para a realidade do mundo envolvente da criança.

Projeta-me é um recurso educativo organizado numa caixa, com imagens em transparências e objetos. Pretende-se que a projeção das imagens coexista, em simultâneo, com a projeção de objetos, de musicalidades e de sombras do movimento performativo do corpo, para criar personagens ou cenários, para estimular narrativas, inventar histórias ou abordar conteúdos programáticos — para que a invenção intervenha e altere o espaço envolvente.

