

PLANIFICAÇÃO RESUMIDA

ANO LETIVO 2023/ 2024

DISCIPLINA Educação Visual – 9.º ANO

| PERÍODOS LETIVOS | 1.º | 2.º | 3.º |
|--|--|---|---|
| AULAS PREVISTAS | [±] 24 | [±] 24 | [±] 20 |
| APRENDIZAGENS ESSENCIAIS Conhecimentos / Capacidades / Atitudes | <p>A importância da disciplina de Educação Visual: Visão, linguagem visual, Comunicação Visual, desenho, técnicas, projetos, autores/artefactos, arte;</p> <p>Programa da disciplina, regras na sala de aula; lista de materiais e organização em capas; critérios de avaliação da disciplina;</p> <p>Sistemas de representação</p> <p>Breve história da representação da perspetiva;</p> <p>Espaço Representação do espaço: Vistas, projeções ortogonais;</p> <p>Método Europeu; representar objetos pelas suas vistas; Utilizar linguagem gráfica convencional;</p> <p>Forma Representação técnica de objetos: tripla projeção ortogonal;</p> <p>Axonometrias: isométrica, dimétrica e cavaleira;</p> <p>Perspetiva Cónica Noção de projeção; Princípios básicos da perspetiva cónica com 1, 2 e 3 pontos de fuga;</p> | <p>Perspetiva Cónica Luz e sombra;</p> <p>Representação de objetos em perspetiva cónica no desenho manual e rigoroso;</p> <p>Mecanismo percetivo Figura/fundo Figuras reversíveis (alternância de visualização);</p> <p>A obra de Maurits Cornelios Escher;</p> <p>A imaginação e a perceção visual das formas;</p> <p>Modos de perceção e de representação formal;</p> <p>Espaço positivo e negativo: o vazio é a forma e a forma é o vazio;</p> <p>Contraste luz e sombra;</p> <p>Representação de ilusões óticas (figuras ambíguas);</p> <p>O que é a Arte?</p> <p>Introdução aos conceitos das obras de arte;</p> <p>Observar (descrever) uma O.A. O museu/colecção/tipos de museu;</p> <p>Arte figurativa e abstrata</p> | <p>Património Tipos de património</p> <p>Diversidade das manifestações culturais (cultura popular, artesanato, valores, crenças, tradições, etc.) Património (identidade nacional)</p> <p>Projeto artístico / Design.</p> <p>Metodologia do projeto artístico</p> <p>Metodologia do projeto de design.</p> <p>Áreas de aplicação do processo do Design.</p> <p>Elaboração de um projeto artístico/design: o imaginário voa.</p> <p>Produtos: objeto de comunicação visual /Ilustração/ Escultura /Fotografia/animação stop-motion ou pequeno filme em vídeo realizado com recurso ao telemóvel ou a outras ferramentas digitais.</p> <p>Planeamento: Etapas de desenvolvimento de projeto</p> |



| | | | |
|--|---|---|---|
| | <p>Ferramentas digitais e projetos, com vista a uma educação sobre o uso da Internet na aprendizagem e o uso de ferramentas digitais na expressão plástica artística.</p> | <p>Ferramentas digitais e projetos, com vista a uma educação sobre o uso da Internet na aprendizagem e o uso de ferramentas digitais na expressão plástica artística.</p> | <p>Ferramentas digitais e projetos, com vista a uma educação sobre o uso da Internet na aprendizagem e o uso de ferramentas digitais na expressão plástica artística.</p> |
|--|---|---|---|

MATERIAL BÁSICO PARA A AULA

Capa preta de lombada grossa/cartão com o tamanho A3;
 1 Bloco de desenho - tipo "cavalinho" (A3 - 120 gramas ou superior);
 1 Bloco de desenho – tipo "cavalinho" (A4 - 120 gramas ou superior);
 Lápis -.HB; 2B; 4B;
 Borracha branca;
 Afia com depósito;
 Régua de 50 cm;
 Esquadro 30°/60° e esquadro 45° (30 cm no lado maior) ;
 Transferidor;
 Compasso;
 Lápis de cor (12 lápis de marca de qualidade);
 Marcadores (12 unidades);
 Lápis de Cera (12 unidades);
 1 caixa de pastel de óleo com (12 unidades);
 1 caixa de guaches cores primárias, branco e preto;
 3 pinceis: n.º 2; 5; 10.

