

Unidades Didáticas: Técnica
T7/RepresentaçãoR7/DiscursosD7ProjetoP7

Docente: Fernanda Mendes

Educação Visual

Ano: 7º

Conteúdos	Metas	Objetivos	Atividades /Estratégias	Recursos
<p>Criação de formas – escalas</p> <p>Geometria plana</p>	<p>Diferenciar materiais básicos de desenho técnico na representação e criação de formas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desenhar objetos simples presentes no espaço envolvente, utilizando materiais básicos de desenho técnico (papel, lápis, lapiseira, régua, esquadros, transferidor, compasso). - Registrar e analisar as noções de escala nas produções artísticas, nos objetos e no meio envolvente (redução, ampliação, tamanho real). - Desenvolver formas artificiais à escala da mão, do corpo e do espaço vivencial imediato e conhecer a noção de sombra própria e de sombra projetada. <p>Conhecer formas geométricas no âmbito dos elementos da representação.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Empregar propriedades dos ângulos em representações geométricas (traçado da bissetriz, divisão do ângulo em partes iguais). - Utilizar circunferências tangentes na construção de representações plásticas (tangentes externas e internas, reta tangente à circunferência, linhas concordantes). - Desenhar diferentes elementos, tais como espirais, ovais, óvulos e arcos. 	<p>Dominar a aquisição de conhecimento geométrico.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desenvolver ações orientadas para a decomposição geométrica das formas, enumerando e analisando os elementos que as constituem. - Desenvolver capacidades que evidenciem objetivamente a compreensão da estrutura geométrica do objeto. <p>Geometria plana</p> <p>Compreender a geometria plana e a geometria no espaço como possíveis interpretações da natureza e princípios organizadores das formas.</p> <p>Compreender a estrutura das formas naturais e dos objectos artísticos, relacionando-os com os seus contextos.</p>	<p>A exploração dos conteúdos será feita por «Unidades de Trabalho», por forma a cumprir os objetivos gerais determinados pelas metas curriculares, tendo em conta, na organização e sequência das atividades/tarefas, os seguintes aspetos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - os saberes específicos da Educação Visual; - os suportes, materiais e técnicas que permitam a realização dos projetos; - os campos temáticos onde as propostas de trabalho se devem inserir, integrando as aprendizagens e as produções em processos de reflexão; - utilização das TIC'S, biblioteca escolar. - aval.diagnóstica, auto e heteroavaliação 	<ul style="list-style-type: none"> - Papel Cavalinho A3 - Lápis de grafite - Borracha branca - Afia - Folhas brancas A4 - Papel vegetal - Lápis de cor - Tinta da china - Aguarela - Marcadores - Pastes de óleo ou lápis de cera - Guaches, godés - Pinceis 3, 7, 10 - Cartolinas - Régua de 50 cm - Esquadro ou Aristo - Internet -Bib.escolar

Articulação: Com outras disciplinas ao longo do ano de acordo com os PT'S das respetivas turmas. Participação nas comemorações do Halloween, S. Martinho, Natal e Carnaval na elaboração de trabalhos alusivos às mesmas.

Conteúdos	Metas	Objetivos	Atividades /Estratégias	Recursos
<p>Desenho Técnico (perspetivas/método europeu)</p> <p>Desenho Expressivo (tipologias de representação)</p>	<p>Relacionar sistemas de projeção e codificação na criação de formas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distinguir formas rigorosas simples, utilizando princípios dos sistemas de projeção (sistema europeu: vistas de frente, superior, inferior, lateral direita e esquerda, posterior; plantas, alçados). - Conceber objetos/espacos de baixa complexidade, integrando elementos de cotagem e de cortes no desenho (linha de cota, linha de chamada, espessuras de traço). - Aplicar sistematizações geométricas das perspetivas axonométricas (isometria, dimétrica e cavaleira). <p>Reconhecer o papel do desenho expressivo na representação de formas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explorar e aplicar processos convencionais do desenho expressivo na construção de objetos gráficos (linhas de contorno: aparentes e de configuração; valores claro/escuro: sombra própria e projetada; medidas e inclinações). - Desenvolver e empregar diferentes modos de representação da figura humana (captar a proporção da figura e do rosto; relações do corpo com os objetos e o espaço). <p>Aplicar tecnologias digitais como instrumento de representação.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distinguir vários tipos de tecnologias digitais e as suas potencialidades como ferramenta de registo. - Explorar registos de observação documental através das tecnologias digitais. 	<p>Dominar instrumentos de registo, materiais e técnicas de representação.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Selecionar instrumentos de registo e materiais de suporte em função das características do desenho (papel: textura, capacidade de absorção, gramagem; lápis de grafite: grau de dureza; pincéis). - Utilizar corretamente diferentes materiais e técnicas de representação na criação de formas e na procura de soluções (lápis de cor, marcadores, lápis de cera, pastel de óleo e seco, tinta da china, guache, aguarela, colagem). <p>Dominar tipologias de representação expressiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desenvolver ações orientadas para a representação da realidade através da perceção das proporções naturais e das relações orgânicas. - Representar objetos através da simplificação e estilização das formas. 	<p>A exploração dos conteúdos será feita por «Unidades de Trabalho», por forma a cumprir os objetivos gerais determinados pelas metas curriculares, tendo em conta, na organização e sequência das atividades/tarefas, os seguintes aspetos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - os saberes específicos da Educação Visual; - os suportes, materiais e técnicas que permitam a realização dos projetos; - os campos temáticos onde as propostas de trabalho se devem inserir, integrando as aprendizagens e as produções em processos de reflexão e intervenção. - utilização das TIC'S, biblioteca escolar. - auto e heteroavaliação 	<ul style="list-style-type: none"> - Papel Cavalinho A3 - Lápis de grafite - Borracha branca - Afia - Tesoura - Cola UHU - Folhas brancas A4 - Papel vegetal - Lápis de cor - Tinta da china - Aguarela - Marcadores - Pastéis de óleo ou lápis de cera - Guaches, godés - Pinceis 3, 7, 10 - Cartolinas - Régua de 50 cm - Esquadro ou Aristo - Internet

Articulação: Com outras disciplinas ao longo do ano de acordo com os PT'S das respetivas turmas. Participação nas comemorações do Halloween, S. Martinho, Natal e Carnaval na elaboração de trabalhos alusivos às mesmas.

Conteúdos	Metas	Objetivos	Atividades /Estratégias	Recursos
<p>Sólidos geométricos</p> <p>Design</p>	<p>Compreender a noção de superfície e de sólido.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descrever o processo de criação de superfícies e de sólidos (geratriz e diretriz). - Enumerar tipos de superfícies (plana, piramidal, paralelepípedica, cônica, cilíndrica e esférica) e sólidos (pirâmides, paralelepípedos, prismas, cones, cilindros e esferas). <p>Compreender e realizar planificações geométricas de sólidos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distinguir sólidos planificáveis de não planificáveis. - Realizar planificações de sólidos (poliedros: poliedros regulares, prismas e pirâmides; cones; cilindros). <p>Explorar princípios básicos do Design e da sua metodologia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analisar e valorizar o contexto em que surge o design (evolução histórica, artesanato, produção em série indiscriminada, a primeira escola: Bauhaus, objetos de design, etc.). - Reconhecer e descrever a metodologia do design (enunciação do problema, estudo de materiais e processos de fabrico, pesquisa formal, projeto, construção de protótipo, produção). - Identificar disciplinas que integram o design (antropometria, ergonomia, etc.). <p>Reconhecer o papel da observação no desenvolvimento do projeto.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desenvolver ações orientadas para a observação, que determinam amplitude da análise e asseguram a compreensão do tema. - Identificar no âmbito do projeto, componentes e fases do problema em análise. 	<p>Distinguir elementos de construção de poliedros</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconhecer a diferença entre polígono e poliedro. - Descrever os elementos de construção de poliedros (faces, arestas e vértices). - Identificar tipos de poliedros (regulares irregulares) no envolvente. <p>Dominar tipologias de discurso geométrico bi e tridimensional.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desenvolver ações orientadas para a compreensão dos elementos construtivos, que agregados cumprem uma função de reciprocidade e coexistência. <p>Aplicar princípios básicos do Design na resolução de problemas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distinguir e analisar diversas áreas do design (design comunicação, produto e ambientes). - Desenvolver soluções criativas no âmbito do design, aplicando os seus princípios básicos. 	<p>A exploração dos conteúdos será feita por «Unidades de Trabalho», por forma a cumprir os objetivos gerais determinados pelas metas curriculares, tendo em conta, na organização e sequência das atividades/tarefas, os seguintes aspetos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - os saberes específicos da Educação Visual; - os suportes, materiais e técnicas que permitam a realização dos projetos; - os campos temáticos onde as propostas de trabalho se devem inserir, integrando as aprendizagens e as produções em processos de reflexão e intervenção. - utilização das TIC'S, biblioteca escolar. - auto e heteroavaliação 	<ul style="list-style-type: none"> - Papel Cavalinho A3 - Lápis de grafite - Borracha branca - Afia - Tesoura - Cola UHU - Folhas brancas A4 - Papel vegetal - Lápis de cor - Tinta da china - Aguarela - Marcadores - Pastes de óleo ou lápis de cera - Guaches, godés - Pinceis 3, 7, 10 - Cartolinas - Régua de 50 cm - Esquadro ou Aristo - Internet
<p>Avaliação: De acordo com os critérios gerais de avaliação da escola e específicos da disciplina.</p>				

Articulação: Com outras disciplinas ao longo do ano de acordo com os PT'S das respetivas turmas. Participação nas comemorações do Halloween, S. Martinho, Natal e Carnaval na elaboração de trabalhos alusivos às mesmas.