



PLANIFICAÇÃO A LONGO PRAZO

Metas curriculares de 7º ano
Aulas Previstas: 1º Per.-26 2º Per.-22 3º Per.-18

Tema/ conteúdo	Domínio de referência	Objetivos Gerais	Descritores de desempenho	Recursos	Avaliação
FORMA - Forma - Escalas - Forma-função	TÉCNICA	1- Diferenciar materiais básicos de desenho técnico na representação e criação de formas	1.1: Desenhar objetos simples presentes no espaço envolvente, utilizando materiais básicos de desenho técnico (papel, lápis, lapiseira, régua, esquadros, transferidor, compasso). 1.2: Registrar e analisar as noções de escala nas produções artísticas, nos objetos e no meio envolvente (redução, ampliação, tamanho real). 1.3: 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.	Material básico de pintura, desenho livre, desenho geométrico e outros constantes da lista de materiais para Educação Visual. Manual escolar, livros de arte, internet, revistas, jornais, etc.	Trabalho Prático: Investigação Projeção Realização Fichas de avaliação Trabalhos de casa Material escolar 80% Valores e Atitudes: 20%
GEOMETRIA - construções geométricas		2-Conhecer formas geométricas no âmbito dos elementos da representação.	2.1: Empregar propriedades dos ângulos em representações geométricas (traçado da bissetriz, divisão do ângulo em partes iguais). 2.2: Utilizar circunferências tangentes na construção de representações plásticas (tangentes externas e internas, reta tangente à circunferência, linhas concordantes). 2.3: Desenhar diferentes elementos, tais como espirais (bicêntrica, tricêntrica, quadricêntrica), ovais, óvulos (eixo menor e eixo maior) e arcos (volta inteira/ romano, ogival, curva e contracurva, abatido).		
VOLUME - representação técnica do volume (método europeu de projeção e perspectivas técnicas)		3-Relacionar sistemas de projeção e codificação na criação de formas	3.1: Distinguir formas rigorosas simples, utilizando princípios dos sistemas de projeção (sistema europeu: vistas de frente, superior, inferior, lateral direita e esquerda, posterior; plantas, alçados). 3.2: Conceber objetos/ espaços de baixa complexidade, integrando elementos de cotagem e de cortes no desenho (linha de cota, linha de chamada, espessuras de traço). 3.3: Aplicar sistematizações geométricas das perspectivas axonométricas (isometria, dimétrica e cavaleira).		

Geometria envolvente		4- Dominar a aquisição de conhecimento geométrico.	4.1: Desenvolver ações orientadas para a decomposição geométrica das formas, enumerando e analisando os elementos que as constituem. 4.2: Desenvolver capacidades que evidenciem objetivamente a compreensão da estrutura geométrica do objeto.		
FORMA - representação expressiva e simplificação gráfica - relação homem/ objecto/ espaço	<u>REPRESENTAÇÃO</u>	5-Dominar instrumentos de registo, materiais e técnicas de representação.	5.1: Selecionar instrumentos de registo e materiais de suporte em função das características do desenho (papel: textura, capacidade de absorção, gramagem; lápis de grafite: graus de dureza; pincéis). 5.2: 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).	Material básico de pintura, desenho livre, desenho geométrico e outros constantes da lista de materiais para Educação Visual.	Trabalho Prático: Investigação Projeção Realização Fichas de avaliação Trabalhos de casa Material escolar 80% Valores e Atitudes: 20%
		6- Reconhecer o papel do desenho expressivo na representação de formas.	6.1: 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). 6.2: 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).	Manual escolar, livros de arte, internet, revistas, jornais, etc.	
		7- Aplicar tecnologias digitais como instrumento de representação.	7.1: Distinguir vários tipos de tecnologias digitais e as suas potencialidades como ferramenta de registo. 7.2: Explorar registos de observação documental através das tecnologias digitais (imagem digital; fotografia digital: composição ou enquadramento, formato, ponto de vista, planos, iluminação; vídeo digital: planos de ação, movimentos de câmara).	Computador, projetor, e quadro interativo.	
		8- Dominar tipologias de representação expressiva.	8.1: Desenvolver ações orientadas para a representação da realidade através da perceção das proporções naturais e das relações orgânicas. 8.2: Representar objetos através da simplificação e estilização das formas.		
VOLUME -formação do Volume	<u>DISCURSO</u>	9-Compreender a noção de superfície e de sólido.	9.1: Descrever o processo de criação de superfícies e de sólidos (geratriz e diretriz). 9.2: Enumerar tipos de superfícies (plana, piramidal, paralelepípedica, cônica, cilíndrica e esférica) e sólidos (pirâmides, paralelepípedos, prismas, cones, cilindros e esferas).	Material básico de pintura, desenho livre, desenho geométrico e outros constantes da lista de materiais para Educação Visual.	Trabalho Prático: Investigação Projeção Realização Fichas de avaliação Trabalhos de casa Material escolar 80% Valores e Atitudes: 20% :
		10-Distinguir elementos de construção de poliedros	10.1: Reconhecer a diferença entre polígono e poliedro. 10.2: Descrever os elementos de construção de poliedros (faces, arestas e vértices). 10.3: Identificar tipos de poliedros (regulares e irregulares) no envolvente.	Manual escolar, livros de arte, internet, revistas, jornais, etc.	
		11-Compreender e realizar planificações geométricas de sólidos	11.1: Distinguir sólidos planificáveis de não planificáveis. 11.2: Realizar planificações de sólidos (poliedros: poliedros regulares, prismas e pirâmides; cones; cilindros).		

DESIGN - metodologia projetual		12- Dominar tipologias de discurso geométrico bi e tridimensional.	12.1: Desenvolver ações orientadas para a compreensão dos elementos construtivos, que agregados cumprem uma função de reciprocidade e coexistência. 12.2: Identificar e aplicar figuras geométricas, que aparecendo num mesmo encadeamento lógico, permitem compor diferentes sólidos.	Computador, projetor, e quadro interativo.	
	<u>PROJETO</u>	13- Explorar princípios básicos do Design e da sua metodologia.	13.1: 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.). 13.2: Reconhecer e descrever a metodologia do design (enunciação do problema, estudo de materiais e processos de fabrico, pesquisa formal, projeto, construção de protótipo, produção). 13.3: Identificar disciplinas que integram o design (antropometria, ergonomia, etc.).	Material básico de pintura, desenho livre, desenho geométrico e outros constantes da lista de materiais para Educação Visual.	Trabalho Prático: Investigação Projetação Realização Fichas de avaliação Trabalhos de casa Material escolar 80% Valores e Atitudes: 20%
		14- Aplicar princípios básicos do Design na resolução de problemas.	14.1: Distinguir e analisar diversas áreas do design (design comunicação, produto e ambientes). 14.2: Desenvolver soluções criativas no âmbito do design, aplicando os seus princípios básicos, em articulação com áreas de interesse da escola.	Manual escolar, livros de arte, internet, revistas, jornais, etc.	
		15-Reconhecer o papel da observação no desenvolvimento do projeto.	15.1: Desenvolver ações orientadas para a observação, que determinam a amplitude da análise e asseguram a compreensão do tema. 15.2: Identificar no âmbito do projeto, componentes e fases do problema em análise.	Computador, projetor, e quadro interativo.	

Nota: Os professores, na sua planificação, deverão gerir a sequência por questões de metodologia e/ou interdisciplinaridade, bem como promover a interligação entre os temas, por forma aos alunos entenderem a contribuição das partes no todo, ao mesmo tempo que desenvolvem a expressividade e a criatividade.