AGRUPAMENTO DE ESCOLAS ANTÓNIO CORREIA DE OLIVEIRA

Ano Letivo: 2025/2026

Departamento Curricular:	**Expressões**	Ano De Escolaridade:	8º
carga horária semanal:	2 Tempos Letivos/ Previstas: +-70	período da planificação:	setembro a junho

PLANIFICAÇÃO ANUAL GERAL DE EDUCAÇÃO VISUAL

Domínios	Aprendizagens essenciais (conhecimentos, capacidades e atitudes)	Estratégias de Ensino / atividades de aprendizagem	recursos a utilizar	UNIDADE DIDÁTICA/CONTEÚDOS	Áreas de competência do PASEO (descritores operativos)	Processo de recolha de Informação avaliativa
Apropriação e Reflexão Interpretação e Comunicação Experimentação e Criação	- Refletir sobre as manifestações culturais do património local e global (obras e artefactos de arte - pintura, escultura, desenho, *assemblage*, colagem, fotografia, instalação, *land´art*, banda desenhada, *design*, arquitetura, artesanato, multimédia e linguagens cinematográficas). - Dominar os conceitos de plano, ritmo, espaço, estrutura, luz-cor, enquadramento, entre outros, em diferentes contextos e modalidades expressivas: pintura, escultura, desenho, *design*, fotografia, cinema, vídeo, banda desenhada. - Enquadrar os objetos artísticos de diferentes culturas e períodos históricos, tendo como referência os saberes da História da Arte (estilos, movimentos, intencionalidades e ruturas). - Interrogar os processos artísticos para a compreensão da arte contemporânea. - Transformar os conhecimentos adquiridos em novos modos de apreciação do mundo. - Articular conceitos (espaço, volume, cor, luz, movimento, estrutura, forma, ritmo), referências, experiências, materiais e suportes nas suas composições plásticas. - Manifestar expressividade nos seus trabalhos, selecionando, de forma intencional, conceitos, temáticas, materiais, suportes e técnicas. - Organizar exposições em diferentes formatos - físicos e/ou digitais individuais ou de grupo, selecionando trabalhos tendo por base os	Visualização de PowerPoint Observação/ Interpretação e Resolução de exercícios de traçados geométricos Ficha de Trabalho Ficha de avaliação e/ou questão de aula Observação/ Interpretação Ver e Desenhar Desenho à mão livre Perspetiva Cónica com um e dois pontos de fuga. Conhecer Artistas/Obras Filipo Bruneleschi Alberti Leonardo Da Vinci Trabalho de Pesquisa Conhecer Artistas/Obras Nadir Afonso ou outro Trabalho de Projeto Criar um Painel decorativo para a fachada de um edifício baseado no período Ogival de Nadir Afonso ou Composição Abstrata ou outro…	Computador/ Internet Telemóvel Classroom PowerPoint Materiais riscadores variados (lápis de cor, marcadores, lápis de cera, tintas…) Suportes variados - Vários tipos de papel (cavalinho, vegetal, cartolina, papel quadriculado, jornal, revista, cartão ...) Materiais do desenho técnico Caderno e/ou Portefólio	**Arquitetura** Evolução histórica da Arquitetura Os gregos e os romanos Arquitetura Românica/ Gótica/Renascentista - Arco de volta Inteira, Ogiva perfeita, Ogiva Encurtada, Ogiva Alongada, Arco Contracurvado e Arco Abatido. **O Renascimento** **A Perspetiva** Breve história da representação em Perspetiva. Princípios básicos da Perspetiva Cónica. **Arquitetura** Conceitos de Arquitetura **Engenharia** Conceitos de Engenharia **Património** Tipos de património Património e Sociedade **Estruturas** Módulo/padrão (pavimentação, azulejo, etc.) Movimento visual Marcas visuais de profundidade	Conhecedor Sabedor Culto Informado (A, B, G, I, J) Criativo (A, C, D, J) Crítico Analítico (A, B, C, D, G) Respeitador da diferença do outro (A, B, E, F, H) Indagador Investigador (C, D, F, H, I) Sistematizador Organizador (A, B, C, I, J) Autoavaliador Participativo Colaborador (B, C, D, E, F) Responsável Autónomo	Trabalho individual do aluno - registos e apontamentos Ficha de avaliação e/ou questão de aula Participação oral Trabalho de Pesquisa Trabalho de Projeto

Eco-Escolas
CLUBES CIÊNCIA VIVA NA ESCOLA
Erasmus+
Selo Escola Saudável 2022/2024
Selo Protetor
Foi atribuído a esta escola: selo de Segurança Digital Ouro válido até 07/2024

	processos de análise, síntese e comparação, que conjugam as noções de composição e de harmonia, de acordo com o objetivo escolhido/proposto. - Selecionar, de forma autónoma, processos de trabalho e de registo de ideias que envolvam a pesquisa, investigação e experimentação.				(C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)	
Apropriação e Reflexão Interpretação e Comunicação Experimentação e Criação	- Refletir sobre as manifestações culturais do património local e global (obras e artefactos de arte - pintura, escultura, desenho, *assemblage*, colagem, fotografia, instalação, *land´art*, banda desenhada, *design*, arquitetura, artesanato, multimédia e linguagens cinematográficas). - Dominar os conceitos de plano, ritmo, espaço, estrutura, luz-cor, enquadramento, entre outros, em diferentes contextos e modalidades expressivas: pintura, escultura, desenho, *design*, fotografia, cinema, vídeo, banda desenhada. - Enquadrar os objetos artísticos de diferentes culturas e períodos históricos, tendo como referência os saberes da História da Arte (estilos, movimentos, intencionalidades e ruturas). - Interrogar os processos artísticos para a compreensão da arte contemporânea. - Transformar os conhecimentos adquiridos em novos modos de apreciação do mundo. - Articular conceitos (espaço, volume, cor, luz, movimento, estrutura, forma, ritmo), referências, experiências, materiais e suportes nas suas composições plásticas. - Manifestar expressividade nos seus trabalhos, selecionando, de forma intencional, conceitos, temáticas, materiais, suportes e técnicas. - Organizar exposições em diferentes formatos - físicos e/ou digitais individuais ou de grupo, selecionando trabalhos tendo por base os processos de análise, síntese e comparação, que conjugam as noções de composição e de harmonia, de acordo com o objetivo escolhido/proposto. - Selecionar, de forma autónoma, processos de trabalho e de registo de ideias que envolvam a pesquisa, investigação e experimentação.	Visualização de PowerPoint Observação/ Interpretação e Resolução de exercícios de traçados geométricos Exercícios de Desenho Técnico Ficha de Trabalho Ficha de avaliação e/ou questão de aula	Computador/ Internet Telemóvel Classroom PowerPoint Materiais riscadores variados (lápis de cor, marcadores, lápis de cera, tintas…) Suportes variados - Vários tipos de papel (cavalinho, vegetal, cartolina, papel quadriculado, jornal, revista, cartão ...) Materiais do desenho técnico Caderno e/ou Portefólio	**Sistemas de Representação** **Representação Técnica** Desenho Técnico Método europeu Cotagem Axonometrias: isométrica, dimétrica e cavaleira Método de Monge: projeção ortogonal; Dupla projeção ortogonal e tripla projeção ortogonal; Manipulação e utilização de instrumentos de desenho e métrico Escala real, de ampliação e de redução **Tecnologias digitais** Tecnologias digitais aplicadas às artes: alguns softwares e aplicações.	Conhecedor Sabedor Culto Informado (A, B, G, I, J) Criativo (A, C, D, J) Crítico Analítico (A, B, C, D, G) Respeitador da diferença do outro (A, B, E, F, H) Indagador Investigador (C, D, F, H, I) Sistematizador Organizador (A, B, C, I, J) Autoavaliador Participativo Colaborador (B, C, D, E, F) Responsável Autónomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)	Trabalho individual do aluno - registos e apontamentos Ficha de avaliação e/ou questão de aula Participação oral Trabalho de Pesquisa Trabalho de Projeto

Apropriação e Reflexão Interpretação e Comunicação Experimentação e Criação	- Refletir sobre as manifestações culturais do património local e global (obras e artefactos de arte - pintura, escultura, desenho, *assemblage*, colagem, fotografia, instalação, *land´art*, banda desenhada, *design*, arquitetura, artesanato, multimédia e linguagens cinematográficas). - Dominar os conceitos de plano, ritmo, espaço, estrutura, luz-cor, enquadramento, entre outros, em diferentes contextos e modalidades expressivas: pintura, escultura, desenho, *design*, fotografia, cinema, vídeo, banda desenhada. - Enquadrar os objetos artísticos de diferentes culturas e períodos históricos, tendo como referência os saberes da História da Arte (estilos, movimentos, intencionalidades e ruturas). - Interrogar os processos artísticos para a compreensão da arte contemporânea. - Transformar os conhecimentos adquiridos em novos modos de apreciação do mundo. - Articular conceitos (espaço, volume, cor, luz, movimento, estrutura, forma, ritmo), referências, experiências, materiais e suportes nas suas composições plásticas. - Manifestar expressividade nos seus trabalhos, selecionando, de forma intencional, conceitos, temáticas, materiais, suportes e técnicas. - Organizar exposições em diferentes formatos - físicos e/ou digitais individuais ou de grupo, selecionando trabalhos tendo por base os processos de análise, síntese e comparação, que conjugam as noções de composição e de harmonia, de acordo com o objetivo escolhido/proposto. - Selecionar, de forma autónoma, processos de trabalho e de registo de ideias que envolvam a pesquisa, investigação e experimentação.	Visualização da evolução de alguns produtos/objetos ao longo dos tempos. Pesquisa crítica de soluções diferentes para uma mesma necessidade ao longo dos tempos. Conhecer Artistas/Obras Philippe Starck Ficha de avaliação e/ou questão de aula Trabalho de Pesquisa Trabalho de Projeto Design de Equipamento/Produto: Estante modular, cadeira, candeeiro ou outro A embalagem e/ou Trabalho de Pesquisa (relacionado com o projeto de Design Gráfico a desenvolver) Trabalho de Projeto Design Gráfico: Logótipo Cartaz Web Design ou outro…	Computador/ Internet Telemóvel Classroom PowerPoint Materiais riscadores variados (lápis de cor, marcadores, lápis de cera, tintas…) Suportes variados - Vários tipos de papel (cavalinho, vegetal, cartolina, papel quadriculado, jornal, revista, cartão ...) Materiais do desenho técnico Caderno e/ou Portefólio	**O Design** **Metodologia do Design** A primeira escola e a sua evolução - **Bauhaus** **Disciplinas do design** **Áreas do Design** Design industrial, de produto ou de equipamento Design de Comunicação: Design Gráfico e Design Multimédia e outros. Design sustentável: funções do design sustentável **Design de Equipamento/Produto** Metodologia do Design Breve história do Design (evolução histórica, artesanato, produção em série, objetos de design, etc.) Fatores Funcionais, fatores Físicos, fatores Económicos, fatores Estéticos Antropometria e ergonomia **Design de comunicação/gráfico:** **Identidade visual ou corporativa** Logótipo, Cartaz, Tipografia, Editorial; Web design; Ilustração; Infografia O poder da imagem A influência da imagem publicitária e o comportamento humano **Tecnologias digitais:** Tecnologias digitais aplicadas às artes: alguns softwares e aplicações	Conhecedor Sabedor Culto Informado (A, B, G, I, J) Criativo (A, C, D, J) Crítico Analítico (A, B, C, D, G) Respeitador da diferença do outro (A, B, E, F, H) Indagador Investigador (C, D, F, H, I) Sistematizador Organizador (A, B, C, I, J) Autoavaliador Participativo Colaborador (B, C, D, E, F) Responsável Autónomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)	Trabalho individual do aluno - registos e apontamentos Ficha de avaliação e/ou questão de aula Participação oral Trabalho de Pesquisa Trabalho de Projeto
Apropriação e Reflexão	- Refletir sobre as manifestações culturais do património local e global (obras e artefactos de arte - pintura, escultura, desenho, *assemblage*, colagem, fotografia, instalação, *land´art*, banda desenhada, *design*, arquitetura, artesanato, multimédia e linguagens cinematográficas).	Aplicar o conteúdo da COR a qualquer Trabalho de Projeto proposto nesta Planificação.	Materiais riscadores variados (lápis de cor, marcadores, lápis de cera,	Cor-luz Prisma de Newton Cor-Luz: Fenómeno percetivo A influência da cor no comportamento humano e no ambiente	Conhecedor Sabedor Culto Informado (A, B, G, I, J)	Trabalho individual do aluno - registos e apontamentos

Interpretação e Comunicação Experimentação e Criação	- Dominar os conceitos de plano, ritmo, espaço, estrutura, luz-cor, enquadramento, entre outros, em diferentes contextos e modalidades expressivas: pintura, escultura, desenho, *design*, fotografia, cinema, vídeo, banda desenhada. - Enquadrar os objetos artísticos de diferentes culturas e períodos históricos, tendo como referência os saberes da História da Arte (estilos, movimentos, intencionalidades e ruturas). - Interrogar os processos artísticos para a compreensão da arte contemporânea. - Transformar os conhecimentos adquiridos em novos modos de apreciação do mundo. - Articular conceitos (espaço, volume, cor, luz, movimento, estrutura, forma, ritmo), referências, experiências, materiais e suportes nas suas composições plásticas. - Manifestar expressividade nos seus trabalhos, selecionando, de forma intencional, conceitos, temáticas, materiais, suportes e técnicas. - Organizar exposições em diferentes formatos - físicos e/ou digitais individuais ou de grupo, selecionando trabalhos tendo por base os processos de análise, síntese e comparação, que conjugam as noções de composição e de harmonia, de acordo com o objetivo escolhido/proposto. - Selecionar, de forma autónoma, processos de trabalho e de registo de ideias que envolvam a pesquisa, investigação e experimentação.		tintas, etc.) Suportes variados - Vários tipos de papel (cavalinho, cartolina, cartão, etc.)	Síntese aditiva e Síntese subtrativa (tom, matiz, valor, saturação) Cor-luz (RGB) e cor-pigmento (CMYK) Harmonia e contraste cromático	Criativo (A, C, D, J) Crítico Analítico (A, B, C, D, G) Respeitador da diferença do outro (A, B, E, F, H) Indagador Investigador (C, D, F, H, I) Sistematizador Organizador (A, B, C, I, J) Autoavaliador Participativo Colaborador (B, C, D, E, F) Responsável Autónomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)	

Tendo em conta a OPERACIONALIZAÇÃO DAS APRENDIZAGENS ESSENCIAIS (AE) para esta disciplina e dada a sua especificidade, para cada Conteúdo/Unidade Temática a desenvolver, serão abordados os três domínios, Apropriação e Reflexão, Interpretação e Comunicação, Experimentação e Criação.
A Planificação aqui apresentada pode ser adaptada e a sequência dos seus conteúdos alterada. As estratégias de ensino são apenas exemplos de atividades que se podem desenvolver. Os professores poderão propor outras, tendo em conta, as caraterísticas das turmas pertencentes às diferentes Escolas do Agrupamento, os planos de turma decididos em Conselho de Turma, bem como as necessidades, interesses e perfil de aprendizagem dos seus alunos.

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS À SAÍDA DA ESCOLARIDADE OBRIGATÓRIA

A - Linguagens e textos
B - Informação e comunicação
C - Raciocínio e resolução de problemas
D - Pensamento crítico e pensamento criativo
E - Relacionamento interpessoal
F - Desenvolvimento pessoal e autonomia
G - Bem-estar, saúde e ambiente
H- Sensibilidade estética e artística
I - Saber científico, técnico e tecnológico
J - Consciência e domínio do corpo