

DIREÇÃO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

PROGRAMA DE DESENHO E MÉTODOS GRÁFICOS
9.º ANO DE ESCOLARIDADE
ENSINO SECUNDÁRIO
(Versão Experimental)

Concetores:

Jair Pinto

Suzy Reis

Validador:

Manuel Lima Fortes

Praia, Setembro 2021

Ficha Técnica

Título

Programa de Desenho e Métodos Gráficos - 9.º ano de escolaridade

Editores/Autores

Ministério da Educação

Coordenação

Direção Nacional de Educação / Serviço de Gestão Educativa e Desenvolvimento Curricular

Elaboração

Universidade de Cabo Verde (Uni-CV)

Propriedade

Ministério da Educação

Palácio do Governo

C.P. 111

Tel.: +238 262 11 72 / 11 76

Cidade da Praia – Santiago

Data: setembro 2021

VERSÃO EXPERIMENTAL

1 INTRODUÇÃO

A disciplina de Desenho e Métodos Gráficos Computacionais, visa dar sequência à disciplina do 2º Ciclo do Ensino Básico, Educação Artística, permitindo ao aluno, aprofundar os conhecimentos relativamente a perceção visual e as técnicas gráficas de registos, melhorando as suas habilidades e a visão do mundo através de aspetos artísticos e culturais, e, criar bases para prosseguir estudos no ensino secundário quer seja em vias gerais, quer seja em vias técnicas.

Uma das finalidades deste programa é o desenvolvimento da perceção visual, que é a capacidade de observar pormenores importantes e atribuir significado às diversas formas que compõem o mundo natural, imaginário e construído. Para tal, o aluno precisa desenvolver a compreensão visual, em situações reais que ocorrem na sala de aula, em casa, no bairro e na cidade. De igual modo, permite abordar e fundamentar técnicas de representação gráfica e digital das diversas formas, interpretar os respetivos elementos sob um plano, criando, assim, oportunidades de aprendizagem dos procedimentos práticos gráficos-visuais, utilizando normas próprias do desenho.

Nesta fase, além destas capacidades técnicas, o desenho aqui proposto, deve ser trabalhado como processo, verbo, ação, isto é, como capacidade de processar informação, de se conjugar com a elasticidade do pensar, na ação de fazer, ver, rever, errar, recusar, destruir, reconstruir, corrigir, alterar, diversificar, divergir, selecionar, clarificar, formar, conformar, deformar, reformar, prosseguir.

Esta unidade curricular torna-se, pela sua natureza, num veículo privilegiado de configurações do pensamento, aliado à sua eficácia de simulação gráfica e exploração de meios digitais no processo criativo.

Entre seus propósitos, destacam-se também os de conseguir maior nível e rigor científico através do desenvolvimento do sistema de conhecimentos e habilidade que permitam criar uma sólida base para o desenvolvimento do saber-fazer técnico-científico e rigoroso.

Através do desenvolvimento dos conteúdos os alunos compreenderão a estreita

vinculação com outras disciplinas do plano curricular. Todo o potencial do desenho criará condições para adquirir e desenvolver instrumentos cognitivos que lhes permitirão, num futuro próximo, transferir sem dificuldades, os conhecimentos e habilidades alcançadas às problemáticas mais complexas nos níveis seguintes Ensino Secundário e no Ensino Superior.

1.1 Aprendizagens dos alunos no final do Ensino Secundário

No final do Ensino Secundário, o aluno deverá ser capaz de:

- Expressar o pensamento crítico através da observação, identificação, análise, dando sentido à informação, às experiências e às ideias e argumentando a partir de diferentes premissas e variáveis.
- Utilizar o pensamento criativo para gerar e aplicar novas ideias em contextos específicos, abordando as situações a partir de diferentes perspetivas, identificando soluções alternativas e estabelecendo novos cenários.
- Pensar de modo abrangente e em profundidade, de forma lógica, observando, analisando informação, experiências ou ideias, argumentando com recurso à critérios implícitos ou explícitos, com vista à tomada de posição fundamentada.
- Desenvolver novas ideias e soluções, de forma imaginativa e inovadora, como resultado da interação com outros ou da reflexão pessoal, aplicando-as a diferentes contextos e áreas de aprendizagem.
- Observar, analisar e discutir ideias, processos ou produtos centrando-se em evidências, usando critérios para apreciar essas ideias, construindo argumentos para a fundamentação das tomadas de posição.
- Desenvolver ideias e projetos criativos com sentido no contexto a que dizem respeito, recorrendo à imaginação com o objetivo de promover a criatividade e a inovação.
- Demonstrar a sensibilidade estética e artística no que diz respeito a processos de

experimentação, de interpretação e de fruição de diferentes realidades culturais, para o desenvolvimento da expressividade pessoal e social.

- Demonstrar domínio de processos técnicos e performativos envolvidos na criação artística, possibilitando o desenvolvimento de critérios estéticos para o juízo crítico, reconhecendo as especificidades e as intencionalidades das diferentes manifestações culturais e artísticas.

- Apreciar criticamente as realidades artísticas, em diferentes suportes tecnológicos e digitais, pelo contacto com os diversos universos culturais, valorizando o papel das várias formas de expressão artística e do património material e imaterial na vida e na cultura das comunidades.

- Mobilizar processos de reflexão, comparação e argumentação em relação às produções artísticas e tecnológicas, integradas nos contextos sociais, geográficos, históricos e políticos, valorizando a diversidade e multiculturalidade das manifestações culturais comunitárias.

- Participar autonomamente em atividades artísticas e culturais como público, criador ou intérprete, consciencializando-se das possibilidades criativas, do valor estético das experimentações e criações, a partir de intencionalidades artísticas e tecnológicas, mobilizando técnicas e recursos de acordo com diferentes finalidades e contextos socioculturais.

1.2 Articulação com o Ensino Básico.

Esta disciplina articula-se com a Educação Artística, do 2º ciclo ensino básico. A sua introdução no Ensino Básico justifica-se pelas finalidades sociais, morais, técnicas e estéticas das diversas linguagens (plástica, musical e dramática), o que contribui para o enriquecimento da personalidade, formação da sensibilidade e promoção da cultura geral da criança. A imaginação, o interesse pelo manuseamento e a apetência pela experimentação vão despertar capacidades e desenvolver novos conhecimentos ligados a outras áreas do saber, do saber fazer e do saber ser.

As atividades no 2º Ciclo estimulam nas crianças o desenvolvimento de respostas criativas perante os desafios propostos, assim como a capacidade de comunicação, a imaginação, a sensibilidade e o respeito pelas manifestações artísticas.

Essas competências acima referidas devem ser aproveitadas nesta disciplina no 9.º ano, de forma a dar continuidade ao desenvolvimento global desses alunos, principalmente na parte do desenvolvimento da percepção visual e dos processos de representação gráfica, integradas nos diversos contextos, valorizando as manifestações artísticas e culturais das comunidades.

2. APRESENTAÇÃO, FINALIDADES e ORIENTAÇÕES GERAIS DA DISCIPLINA

2.1 Propósito da Disciplina no Ensino Secundário

No Ensino secundário, esta disciplina justifica-se pela sua capacidade de proporcionar oportunidades educativas para o desenvolvimento da sensibilidade criadora, numa atitude assumida e significativa, através de reflexões sobre aspetos artísticos e culturais e a natureza, levando os alunos(as) a procurar entender o que os(as) rodeia para poder representa-la através de uma identidade própria, isto é, de um sentir, um imaginário e de um questionamento crítico, poético de um indivíduo, na sua relação com o coletivo.

De igual modo, proporciona aos alunos o desenvolvimento da sensibilidade estética, a possibilidade de aplicar conhecimentos relativamente a gramática visual, as técnicas e meios de representação gráfica. O processo educativo é marcado por momentos significativos de expressão da criatividade artística, aliada ao poder de observar, pensar e de racionalizar imagetivamente.

Além de ser uma disciplina que faz a ponte entre a da Educação Artística do Ensino Básico Obrigatório e a continuidade em outras disciplinas dos anos seguintes no Ensino Secundário, abre-se neste nível escolar, espaços e tempos de liberdade para os (as) alunos (as) exprimirem graficamente as suas ideias, modos de ver e sentir o mundo, em diálogo consigo próprio, como produto e produtor da atual dinâmica sociocultural, fruto de um conflito permanente entre os distanciamentos sociais e as aproximações digitais, multimédias.

2.2 Finalidades

- Dotar os alunos de um sistema de conhecimentos, habilidades e hábitos, mediante o estudo dos materiais e instrumentos, técnicas, organização na elaboração dos diferentes desenhos em suportes físicos e digitais, de acordo com o grau de desenvolvimento dos conteúdos programáticos.
- Contribuir para o desenvolvimento do raciocínio e das capacidades criativas e construtivas dos alunos, suas qualidades estéticas e cívicas, através da aplicação de conhecimentos científicos e técnicos.

2.3 Competências a desenvolver

As várias atividades desta área curricular enriquecem o vocabulário, exercitam a memória visual, estimulam a atenção e a concentração, ajudam no desenvolvimento da linguagem gráfica expressiva, potencializam a discriminação visual e a compreensão visual de objetos e imagens para o desenvolvimento da imaginação e a criatividade em situações diferenciadas.

No final do 9.º ano, os alunos devem ser capazes de, através da resolução de problemas, executar projetos que mobilizam processos de reflexão, comparação e argumentação em relação às produções gráficas, integradas nos contextos sociais, valorizando as manifestações culturais locais e nacionais, consciencializando-se das possibilidades criativas, percebendo o valor estético das experimentações e criações gráficas a partir de intencionalidades artísticas, mobilizando técnicas e recursos de acordo com diferentes finalidades e contextos socioculturais.

2.4 Visão Geral dos Temas /Conteúdos

Esta disciplina faz parte do 9.º ano e está disposto por um módulo inicial e sete temas que se juntam em sentido comum no desenvolvimento das capacidades do aluno:

Módulo inicial - Este tema é dedicado a avaliação diagnóstica, com vista a verificação dos domínios dos saberes relativamente adquiridos durante o seu percurso académico e social, procurando dali criar estratégias para a remediação e superação de algumas possíveis lacunas detetadas.

Tema 1 - A INTRODUÇÃO À DISCIPLINA DE DESENHO, cujas estratégias de

desenvolvimento implicam: ampliar o campo de conhecimentos dos alunos, possibilitando uma base sólida para propor novas ideias; proporcionar a interligação dos conteúdos e, portanto, a interdisciplinaridade; promover, com o conhecimento adquirido, estratégias que desenvolvam o pensamento crítico e analítico dos alunos para sua aplicação prática.

Tema 2 - DESENHO COMO EXPRESSÃO VISUAL, introduz os primeiros passos no desenho como expressão plástica livre. Pretende-se que o aluno compreenda, analise e reconheça, de uma maneira isolada e independente, as qualidades específicas de cada um dos elementos da comunicação visual tendo em vista a sua posterior manipulação expressiva na formação de composições, recorrendo a diversos suportes e materiais.

Tema 3 – O DESENHO COMO EXPRESSÃO GRÁFICA LIVRE pretende analisar questões de composição numa superfície bidimensional, que envolvam a compreensão das forças e dos fatores promotores de uma expressão gráfica com domínio e espontaneidade no desenho de observação.

Tema 4 – A PERSPETIVA A MÃO LEVANTADA é um bloco de aprendizagem que coloca a problemática da criação de uma ilusão de profundidade e volume plástico, à mão livre, numa superfície bidimensional. Tenha-se em atenção que esse problema deve ser resolvido no âmbito de um conhecimento direto do espaço tridimensional e de um domínio eficiente de organização dos elementos visuais em suportes de duas dimensões. A execução dos trabalhos propostos deve, por isso, permitir uma abordagem alternativa à utilização da perspetiva, como meio organizador da profundidade.

Tema 5 – A CONCORDÂNCIA ENTRE ARCOS, pretende que os alunos optem pelo desenvolvimento de um projeto consubstanciado numa das áreas propostas (desenho criativo, design ou arquitetura), tendo em conta a aplicação dos conhecimentos técnicos desenvolvidos. Neste sentido, a aprendizagem é interdisciplinar e motivadora de um trabalho de equipa.

Tema 6 - INTRODUÇÃO AO DESENHO COMO EXPRESSÃO GRÁFICA RIGOROSA, servirá como um passo importante para a seleção e classificação dos meios e materiais mais usados no desenho, tendo em conta as aprendizagens para realizações práticas de manipulação e construções geométricas rigorosas.

Tema 7 - UTILIZAÇÃO DE SOFTWARES E APLICATIVOS DE EDIÇÃO GRÁFICA E VISUAL. Nesta fase, a utilização de softwares e aplicativos digitais mais utilizados na edição gráfica e visual, são imperativos para uma educação pós-moderna. Os conhecimentos adquiridos nos outros temas são fundamentais, pois, além de adquirirem conhecimentos sobre a manipulação dos softwares, em articulação com a disciplina das TIC, realizarão pequenos projetos interdisciplinares, cujo o conhecimento do desenho é fundamental.

2.5 Indicações Metodológicas Gerais

No currículo do 9.º ano, esta disciplina deve ser orientada de modo que os alunos procurem, através de reflexões críticas e vivências, a percepção visual e a formação estética através da imagem e dos registos gráficos, buscando observar, refletir e discutir, sobretudo o que os rodeia, visando o desenvolvimento da própria forma de se expressar, de comunicar, desenvolver sua criatividade e sensibilidade estética, tendo o professor como um interlocutor.

Para que os objetivos sejam alcançados nesta disciplina que tem as suas especificidades, a ação do professor implica que ele adote princípios e estratégias pedagógicas e didáticas que visam a concretização das aprendizagens de todos os alunos.

É fundamental que o professor desta disciplina tenha consciência da grande importância da sua prática diária, individualmente ou em grupo de estudos e partilhas. Por isso, deverá sempre assumir-se, como um investigador permanente da área em que trabalha, para poder diversificar as suas atividades na sala de aula e criar várias possibilidades de aprendizagem, de modo a enquadrá-las, sempre que possível, em projetos interdisciplinares, integrados e transversais.

Ser professor de desenho significa desenhar todos dias, investir individualmente numa prática de desenho e, também, participar em dinâmicas de grupo (colegas da mesma escola, concelho, país...), tanto por iniciativas próprias e isoladas como também em ações de aprendizagem, presenciais ou online, disponibilizadas por instituições educativas, nacionais ou internacionais.

Apostar numa investigação educacional baseada na prática do desenho leva o professor a acreditar que é possível mudar os problemas metodológicos com que nos temos vindo a confrontar nas nossas escolas. Apenas desenhando, conseguimos construir realmente o nosso saber sobre a didática do desenho, e cada um de nós poderá estar preparado para colocar novos desafios aos colegas, às autoridades competentes e alunos nesta área de conhecimento.

O professor de Desenho que possui o hábito de andar sempre com um diário gráfico, que todos dias, faz desenhos num suporte qualquer, e enfrenta na prática cada situação que pretende levar para os seus alunos (articulando o trabalho das escolas com o trabalho de artistas, artesãos, arquitetos, designers...) é um profissional de ensino que se preocupa em criar oportunidades de reflexão sobre o seu desempenho e sobre a reformulação das suas práticas educativas em sala de aula, que pode ser aproveitada como um espaço laboratorial de experimentação, difusão e partilha de inovações educacionais.

Para que a aprendizagem seja efetiva e significativa, enumeramos um conjunto de ações que poderão ajudar o professor nas suas práticas:

- Os conteúdos de cada tema devem ser abordados associando-o a situações e problemas presentes no quotidiano da vida do aluno ou presentes no meio em que se insere.
- Os processos de aprendizagem devem ser organizados prevendo a experimentação de técnicas, instrumentos e formas de trabalho diversificadas, promovendo intencionalmente, na sala de aula ou fora dela, atividades de observação, questionamento da realidade e integração de saberes.
- Organizar as atividades de forma que promovem a aprendizagem cooperativa, orientadas para a integração e troca de saberes, consciencializando-se de si próprio e dos outros, do meio e a realização de projetos, fazendo escolhas, confrontando pontos de vista, resolvendo problemas e tomando decisões com base em valores estéticos, sociais e culturais dentro ou fora da escola.
- Utilizar fontes de informação diversas e das tecnologias da informação e comunicação para estruturar o ensino-aprendizagem.

Neste sentido, e resumindo o acima proposto, as aulas deverão ser orientadas também para o desenvolvimento do sentido de iniciativa e de capacidades inventivas de uma sociedade, em constantes mutações.

Recomenda-se que as atividades propostas deverão ser desenvolvidas sobretudo por meio de projetos, com base na resolução de problemas e assentes em manifestações artísticas das mais diversas áreas, como músicas, literatura, peças de teatro, pinturas, danças, vídeos, filmes, entre outros, manifestações culturais locais e nacionais como as romarias, os festivais, o carnaval entre outras, que não só ajudam os alunos a desenvolver as suas habilidades técnicas, mas também o conhecimento através de apreciação e reflexão das obras e manifestações artísticas e culturais, de preferência nacionais.

As aulas não devem se limitar às salas de aulas, mas também é recomendada a visita aos museus, as toponímias, aos centros históricos, mercados, feiras e espaços rurais, para poderem observar e registar graficamente a essência da vida das suas localidades.

Assim, o professor deve ter em conta que as metodologias usadas devem ser focadas no estudante tendo presente que o seu interesse é o ponto de partida, que o estudante aprende de forma ativa, isto é, aprender fazendo.

O professor é um orientador e deve despoletar o conhecimento de forma atrativa com o objetivo de estimular a resolução de problemas, reconhecendo que a escola está inserida numa sociedade e que a educação deve estimular a criatividade e o preparo para a vida fora do espaço escolar, levando em conta os princípios da democracia e do cooperativismo.

2.6 Indicações gerais para a Avaliação das Aprendizagens

A avaliação deve ter sempre em conta a valorização das aprendizagens do aluno, o trabalho de livre iniciativa, incentivando a intervenção positiva no meio escolar e na comunidade. Para tal, a sua função não deve ser penalizadora sobre aquilo que o aluno não sabe, mas sim de ressaltar aquilo que ele sabe, aproveitando as suas lacunas para que o professor faça a remediação.

Em qualquer disciplina, a avaliação tem uma tripla função que o professor deve sempre levar em conta:

Orientar a aprendizagem – ocorre no início do ano para conhecer as competências que deviam ser adquiridas no ano anterior.

Regular a aprendizagem – ocorre quando necessário no decorrer do ano, para regular e melhorar as aprendizagens.

Certificar a aprendizagem – ocorre no final de uma Unidade de trabalho, de um projeto ou no final do ano para determinar se o aluno tem competências para transitar de nível.

O antigo conceito de avaliação tinha no “exame” o seu principal ou único expoente. A avaliação no sentido atual não utiliza um só meio. Dadas as peculiaridades desta disciplina, os instrumentos que se empregam não têm de ser necessariamente sobre o papel, mas também podem ter diferentes suportes e formatos físicos ou digitais.

Para a avaliação contínua, o maior meio que o professor pode empregar como instrumento de avaliação é a observação sistematizada em fichas de registos, em que se anotam periodicamente os progressos dos alunos e das alunas.

No entanto existem outros tipos de instrumentos que devem ser utilizados:

Observação das atividades

A observação das atividades pode valer-se das diversas técnicas de observação a seguir indicadas, mas nenhuma delas é tão eficaz sozinha a não ser um instrumento de observação sistematizado, no qual estariam contempladas as três técnicas:

1) Lista e fichas de controlo

Instrumento em que se registam relações estruturadas de habilidades e características. Trata-se de um quadro de dupla entrada em que há de um lado a lista dos alunos e de outro as condutas que se querem observar.

2) Escalas de estimação

Conjunto de características que se valorizam com a indicação de grau, intensidade ou frequência. Existem escalas verbais, numéricas, gráficas e descritivas.

3) Registos pontuais e específicos

Trata-se de um registo em que se observam os incidentes que são significativos em relação a um(a) aluno(a) determinado(a). Para que seja eficaz, deve ser objetivo e concreto e descrever o facto tal e qual se sucedeu, sem expressar um comentário pessoal. Deve ser também acumulativo de forma que não se anote somente um acidente tanto positivo como negativo. Devem ser anotados especialmente aqueles que se repetem com maior frequência.

Para avaliação sumativa, os projetos podem ser avaliados:

- a) Através de grelhas de avaliação onde os trabalhos realizados resultam da conjugação de várias técnicas específicas de trabalho.

É importante interrogar sempre quanto ao trabalho realizado. Que êxito foi obtido e que dificuldades foram sentidas ao longo da sua realização? Qual foi o resultado final?

Para isso, utiliza-se a ficha de avaliação que deve ser adaptada ao trabalho a realizar e pode ser de forma qualitativa ou quantitativa.

Aspetos a considerar		Resultado conseguido				
		M. B	Bom	Suf.	Insuf.	Mau
Concepção	Função, forma, dimensão					
	Seleção das técnicas					
	Fases do trabalho					
Organização	Organização do local de trabalho					
	Seleção dos materiais					
	Escolha das ferramentas e utensílios					
Técnicas	Execução técnica					
	Aplicação das ferramentas e utensílios					

- b) Através da verificação das competências com critérios e indicadores bem definidos que tem o carácter quantitativo:

C1	Pertinência da Produção (Se o aluno compreendeu o que lhe foi solicitado)
C2	Utilização correta dos recursos ou ferramentas da disciplina (Saberes, saber fazer, saber ser)
C3	Qualidade / Coerência da produção (Se o produto final corresponde ao desejado)
CA	Criatividade
CA	Higiene e segurança

VERSÃO EXPERIMENTAL

3. ROTEIROS DE APRENDIZAGEM

Áreas Temáticas	Conteúdos e Conceitos	Objetivos de Aprendizagem (Conhecimentos, Procedimentos, atitudes)	Sugestões Metodológicas/Atividades	Indicadores de Avaliação
MÓDULO INICIAL DIAGNÓSTICO CONSOLIDAÇÃO ORIENTAÇÃO		<p>- Analisar informações relacionadas com conhecimentos adquiridos na Educação Artística Plástica para possíveis realinhamentos e adequações das abordagens e estratégias de ensino do desenho.</p> <p>- Explorar processos de análises gráfico-visuais diversas que considerem, inclusive, competências e habilidades que os alunos trazem do 8º ano relativamente ao desenho.</p>	<p>Deve-se considerar que nem todos os estudantes têm o mesmo nível de conhecimento. Os conteúdos escolares muitas vezes são assimilados de forma diferente o que pode provocar uma diferença muito grande no modo como cada um aprende. Para ter uma percepção geral do nível de cada aluno(a), o professor deve fazer uma avaliação diagnóstica para identificar como eles estão se desenvolvendo e assim poder fazer uma planificação coerente das suas ações e conseguir lidar e remediar as diferenças.</p>	<p>Avalia-se para tomar decisões, baseando-se nos resultados, pensando o que deve ser feito, nas condições que dispõe e de forma que todos os alunos consigam acompanhar.</p> <p>Assim, deve-se criar atividades onde seja possível:</p> <p>a) Identificar a realidade do aluno que irá participar do processo.</p> <p>b) Verificar se o aluno apresenta ou não conhecimentos, habilidades e pré-requisitos ao longo do processo.</p> <p>c) Identificar as causas, de dificuldades recorrentes</p>

				<p>na aprendizagem, com vista a remediar essa aprendizagem.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Domínio técnico dos meios e instrumentos atuantes para a representação gráfica; - Capacidade de registar diferentes valores de luz e de sombra no desenho; - Qualidade gráfica/plástica da imagem ou da composição no final dos exercícios; - A capacidade de iniciativa, a participação e envolvimento no trabalho proposto.
<p>TEMA 1</p> <p>INTRODUÇÃO A DISCIPLINA DE DESENHO</p>	<p>1.1 O Desenho no Espaço e no Tempo.</p> <p>1.2 O Desenho Básico. Suas aplicações na vida contemporânea.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reconhecer as características e particularidades da disciplina, além da importância que esta tem na formação integral. - Identificar diferentes períodos históricos e respetivos critérios estéticos, 	<p>Nas primeiras sessões do programa de desenho, propõe-se momentos para motivar os alunos, tendo em vista uma clara visão da importância da disciplina como complemento da formação para este nível.</p> <p>É, também, fundamental a identificação dos objetivos, os</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Capacidade de descodificar mensagens visuais; - Domínio de leitura de mensagens visuais de diversas culturas e idades; - Demonstração da capacidade estética

		<p>através de uma visão diacrónica do desenho e de outras manifestações artísticas.</p> <p>- Reconhecer o desenho como uma das linguagens presentes em diferentes manifestações artísticas contemporâneas.</p> <p>- Explorar o desenho como uma forma de conhecimento, comunicação e expressão.</p> <p>- Valorizar a vinculação desta disciplina com outras do Plano de Estudo.</p>	<p>conteúdos, definição inicial das condições de trabalho necessárias à aprendizagem desta unidade curricular e às respetivas modalidades de avaliação.</p> <p>Inicialmente, é necessária uma breve revisão dos conhecimentos adquiridos nos níveis anteriores e articulação com este nível de escolaridade.</p> <p>Sobre a história do desenho no espaço e no tempo, recomenda-se a explanação dos conteúdos teóricos, de forma a promover estratégias que desenvolvam o pensamento crítico e analítico dos(as) alunos(as), incidindo em:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Discursos (oral e escrito) argumentativos (expressar uma tomada de posição, pensar e apresentar argumentos e contra-argumentos, rebater os contra-argumentos); 	<p>assente na consciência diacrónica do desenho;</p> <p>- Capacidade de utilizar o desenho na releitura de obras contemporâneas e manifestações culturais;</p> <p>- Relacionamento dentro do grupo de trabalho através da adoção de posturas e atitudes construtivas (solidária, tolerante).</p>
--	--	---	---	--

			<ul style="list-style-type: none">• Fatos, teorias, situações, identificando os seus elementos ou dados, em particular numa perspetiva disciplinar e interdisciplinar. <p>É, também, importante a implementação de estratégias que envolvam por parte do aluno:</p> <ul style="list-style-type: none">• Tarefas de pesquisa sustentada por critérios, com autonomia progressiva;• Incentivo à procura e aprofundamento de informação;• Recolha de dados e opiniões para análise de temáticas em estudo.	
--	--	--	---	--

<p>TEMA 2</p> <p>DESENHO COMO EXPRESSÃO VISUAL</p>	<p>2.1- Os Primeiros Passos no Desenho</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiais básicos e exercícios; - Traçados de retas, ângulos e curvas. <p>2.2- Linguagem Visual.</p> <ul style="list-style-type: none"> - O ponto, a linha e a forma: Forma, fundo e ponto de vista; - Cor, valor e textura: Luz, sombra e materiais. 	<ul style="list-style-type: none"> - Desenvolver domínio de utilização dos materiais, na aplicação prática dos variados tipos de traços espontâneos. - Reconhecer a importância dos elementos estruturais da linguagem plástica para a análise e produção. - Explorar os elementos estruturais da comunicação visual demonstrando capacidades expressivas e domínio dos materiais. - Identificar, a partir de obras selecionadas, os elementos estruturais da linguagem plástica. - Analisar uma obra de arte a partir da decomposição dos seus elementos estruturantes passando à sua reconstrução criativa. 	<p>Nesta fase o professor iniciará com apresentação dos conceitos teóricos em paralelo a aplicação prática. Apresenta os materiais básicos para o desenho e a exploração dos mesmos, de forma adequada, em vários exercícios de traçados, a fim de educar os movimentos, dominar a grafite e os traços para o êxito de qualquer desenho.</p> <p>Exercícios de movimento da mão e execução de traços espontâneos em uma folha de papel e lápis de grafite de várias durezas, criando sequências de riscos, alças, espirais, círculos e forma ocais.</p> <p>Como fase inicial, através da observação de fragmento da paisagem, um objeto ao seu entorno, ou de imagens em revistas, jornais, etc., analisar atentamente as linhas que o compõem e representá-las no papel de maneira resumida. Numa</p>	<p>A avaliação deverá ser contínua, sob a observação direta do trabalho desenvolvido pelo aluno durante as aulas, de modo a permitir o registo da evolução e a recuperação, em tempo útil, de qualquer dificuldade.</p> <p>A avaliação é de natureza prática e experimental, considerando os seguintes instrumentos de avaliação:</p> <ul style="list-style-type: none"> - As produções gráficas e desenhos de exploração de materiais diversos. - As pesquisas e os textos produzidos (relatórios, comentários, trabalhos, textos de reflexão). - A concretização de um trabalho final e a sua disseminação prática e teórica. <p>Deve-se ter como objetos de avaliação:</p>
---	---	--	---	--

		<p>- Dissertar sobre o processo de concepção dos seus trabalhos, utilizando os princípios e o vocabulário específico da linguagem visual.</p>	<p>segunda fase, explora-se a repetição do mesmo desenho para a aplicação de escala tonal com a técnica do pontilhado, das tramas e das manchas.</p> <p>Exercícios de análise de obras de arte nacionais e internacionais (ocidentais e não ocidentais). Estudo e análise dos vários exemplos de releituras na história da arte e na contemporaneidade.</p> <p>Produção de trabalhos práticos, iniciando com a análise das características peculiares (tema, técnica, materiais, etc.), formais e estruturais de uma obra. Desconstrução da mesma (tirando do contexto para novo contexto) e, por fim, reconstrução das partes ou o todo, utilizando novas linguagens visuais.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. A assimilação dos conceitos pela capacidade de análise crítica e percepção visual; o domínio dos processos e sistemas de estruturação e organização dos elementos de linguagem visual no processo de transformação gráfica. 2. A concretização de práticas, no domínio dos diferentes materiais, meios atuantes, integrando o conhecimento da sua natureza e adequações. 3. O desenvolvimento dos valores e atitudes, domínio no processo criativo, capacidade de leitura e interpretação crítica, valorização estética e a consciência diacrónica do desenho, assente no conhecimento de obras relevantes.
--	--	---	---	---

<p>TEMA 3</p> <p>DESENHO COMO EXPRESSÃO GRÁFICA LIVRE</p>	<p>3.1- Composição, Medição e Proporção.</p> <p>- Peso, campo e enquadramento.</p> <p>3.2- Forma, Estrutura e Volume.</p> <p>- Figuras geométricas básicas e volumétricas.</p> <p>- Efeito de escala tonal, de sombreamentos e contrastes claro/escuro</p>	<p>- Desenvolver trabalhos que englobam exercícios de movimento da mão para conseguir alcançar domínio de traços básicos mais espontâneos.</p> <p>- Explorar as escalas dos objetos ao nível da composição e enquadramento.</p> <p>- Dominar as técnicas de observação, de medição, proporção e enquadramento na relação das partes entre si e de cada parte como o todo numa composição.</p> <p>- Aplicar, de forma correta, as técnicas do traçado de estruturação de objetos com base nas formas geométricas, no processo da sua representação gráfica.</p> <p>- Produzir os efeitos de volume e tridimensionalidade no desenho.</p> <p>- Produzir registos gráficos de acordo com diferentes variáveis (velocidade,</p>	<p>Nesta fase o professor iniciará com apresentação dos conceitos teóricos em paralelo com a aplicação prática.</p> <p>Neste tema recomenda-se o início dos trabalhos práticos com o estudo estrutural de um objeto de uso quotidiano (exemplo: cadeira). O aluno terá de perceber que cada figura tem uma estrutura. Além de representar o que o objeto apresenta, com esse exercício, desenhará o que aparece oculto a partir da forma básica do quadrado, partindo para o cubo e posteriormente para o desenho da cadeira.</p> <p>Criação de composições, desenvolvendo as noções de como organizar os componentes, e estimulando o olhar do desenhista (aluno/aluna) para ser capaz de perceber os detalhes, nuances, formas, sempre elucidando a necessidade do desenho de esboço da estrutura partindo do todo para as</p>	<p>A avaliação deverá ser contínua, sob a observação direta do trabalho desenvolvido pelo alunodurante as aulas, de modo a permitir o registo da evolução e a recuperação, em tempo útil, de qualquer dificuldade.</p> <p>A avaliação é de natureza prática e experimental, considerando os seguintes instrumentos de avaliação:</p> <ul style="list-style-type: none"> - As produções gráficas e desenhos de exploração de materiais diversos. - As pesquisas e os textos produzidos (relatórios, comentários, trabalhos, textos de reflexão). - A concretização de um trabalho final e a sua disseminação prática e teórica. <p>Deve-se ter como objetos de avaliação:</p>
--	--	---	--	---

		<p>tempo e ritmo, entre outras).</p> <p>- Produzir os efeitos de volume e tridimensionalidade no desenho.</p>	<p>partes entre si.</p> <p>Exercícios de desenho de observação cronometrado de várias composições, contemplando o desenvolvimento de capacidades de aplicação, relacionadas com:</p> <p>Observação detalhada;</p> <p>Traços de estruturação básica e volumétrica livre;</p> <p>Escolha do ponto de vista e o enquadramento adequado;</p> <p>Técnicas de medição (não convencional) à distância, com um lápis ou régua;</p> <p>Técnicas básicas de proporção/equilíbrio no desenho;</p> <p>Registos rápidos e espontâneos.</p> <p>Exercícios de sombreado com as figuras básicas, efeitos de sombreado, sistemas de divisão das zonas tonais e as sombras no</p>	<p>1. A assimilação dos conceitos pela capacidade de análise crítica e percepção visual; o domínio dos processos e sistemas de estruturação e organização dos elementos de linguagem visual no processo de transformação gráfica.</p> <p>2. A concretização de práticas, no domínio dos diferentes materiais, meios atuantes, integrando o conhecimento da sua natureza e adequações.</p> <p>3. O desenvolvimento dos valores e atitudes, domínio no processo criativo, capacidade de leitura e interpretação crítica, valorização estética e a consciência diacrónica do desenho, assente no conhecimento de obras relevantes.</p>
--	--	---	---	--

			<p>desenho de observação, o claro e escuro e os efeitos de contraste figura/fundo.</p> <p>Propostas de projetos de consolidação dos conhecimentos adquiridos e execução de avaliação sumativa.</p>	
<p>TEMA 4</p> <p>PERSPETIVA A MÃO LAVANTADA</p>	<p>4.1- Os Elementos da Perspetiva</p> <p>- Linha do horizonte, ponto de vista, ponto de fuga e linhas de fuga.</p> <p>4.2- Apresentações Perspéticas</p> <p>- Perspetiva paralela, perspetiva oblíqua e perspetiva aérea.</p> <p>- Perspetiva atmosférica (Espaço e profundidade dos planos).</p>	<p>- Conhecer principais características e funções da perspetiva.</p> <p>- Representar formas tridimensionais através da identificação de regras implícitas, sistemas e estratégias de desenho, em alternativa aos métodos da perspetiva prática à mão levantada.</p> <p>- Desenvolver a capacidade de leitura e de análise de imagens, espaços, estruturas e objetos.</p> <p>- Desenvolver a capacidade no desenho de representação do espaço tridimensional envolvente (espaços arquitetónicos e espaços naturais).</p> <p>- Explorar desenhos de observação, de memória e de criação em contextos</p>	<p>Breve abordagem histórico-cultural sobre os conceitos, as características e funções da perspetiva.</p> <p>Análise de imagens e observação do meio envolvente, considerando os tipos de perspetiva.</p> <p>Através de levantamentos fotográficos, de uma cadeira sobre uma mesa, o aluno deve captar as três perspetivas, de forma que, sobre as imagens em papel A3, possa traçar todas as linhas de construção das perspetivas para encontrar os pontos de fuga.</p> <p>Aplicação dos conhecimentos acerca</p>	<p>A avaliação é contínua e de caráter eminentemente prático, tendo como objeto de avaliação:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. A aquisição de conceitos constantes nos conteúdos programáticos e o domínio dos vocábulos específicos da área do desenho. 2. A concretização de práticas dentro e fora da sala de aula. 3. O desenvolvimento de valores e atitudes que promovem o espírito de observação e atenção visual e a aquisição de hábitos de registo metódico (uso do diário gráfico), assim como a capacidade de iniciativa, a participação e

	<p>4.3- Desenhos de Contorno, Esboços, Croquis e de Detalhe.</p>	<p>distintos e formas (desenho de esboço, de esquisso, de detalhes, entre outras).</p>	<p>da perspectiva com exercícios de desenho de observação, de objetos simples e de fotografias de espaços e estruturas, aplicando os conceitos de perspectiva a mão levantada.</p> <p>Realização de aulas de desenho fora da sala de aula:</p> <p>Para representação da perspectiva de espaços exteriores e interiores das arquiteturas históricas locais e contemporâneas.</p> <p>Para representação de perspectiva atmosférica (espaços naturais) na exploração da profundidade dos planos.</p> <p>De forma teórica e prática, abordar as diferenças entre o desenho de esboço, croqui ou esquisso e detalhe.</p> <p>Exploração de registos em diário</p>	<p>envolvimento no trabalho proposto e a integração interpessoal.</p> <p>São instrumentos de avaliação:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Os desenhos concretizados dentro e fora da sala de aula em vários suportes. - Os textos produzidos (relatórios, comentários, trabalhos, textos de reflexão). - A concretização da disseminação junto da própria turma, escola ou meio. - Diário Gráfico.
--	---	--	---	---

			gráfico, com o tema “Perspetiva a mão levantada”, para registos diários, fora do contexto de sala de aula aplicando técnicas de desenho de contorno, esboço, croqui, e de detalhes nas abordagens de desenho de observação, de memória e de criação.	
TEMA 5 CONCORDÂNCIA ENTRE ARCOS	<p>5.1- Estudo das Concordâncias.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Arco ogival - Arco contracurvado - Arco abatido - Oval - Óvulo <p>5.2-Concordâncias e a Educação Visual</p> <p>5.3-Concordâncias no Desenho Criativo, no Design de Produto e</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Explorar técnicas de traçado de concordâncias e de manipulação dos instrumentos de desenho. - Interpretar a aplicação da representação gráfica dos arcos em várias manifestações artísticas. - Mobilizar conhecimentos adquiridos em novas propostas criativas e projetos de desenho criativo, de design de produto 	<p>Revisão dos conhecimentos sobre concordâncias.</p> <p>Seguindo o ordenamento lógico, mostrar a metodologia para:</p> <ul style="list-style-type: none"> . Traçado de ogiva: encurtada, perfeita e alongada. . Traçado de arco contracurvado. . Traçado de arco abatido. . Traçado de oval e óvulo. <p>Pesquisas de várias imagens de desenhos, pinturas, esculturas, estruturas arquitetónicas e objetos, para análise e levantamento dos arcos.</p>	<p>A avaliação é contínua e de carácter eminentemente prático, tendo como meios indicadores de avaliação:</p> <p>A aquisição de conceitos relacionados com os arcos geométricos, ovulo e oval e o domínio dos vocábulos específicos da área do desenho geométrico.</p> <p>Capacidades de relacionamento dos arcos, ovulo e oval com a resolução de problemas técnicos e tecnológicos aplicados no design e</p>

	<p>na Arquitetura.</p>	<p>ou de arquitetura.</p>	<p>Trabalhos práticos individuais e de grupo na representação de desenhos geométricos onde se aplica os casos de concordâncias, no desenvolvimento de desenho criativo, de design de produto e/ou projeto arquitetônico.</p>	<p>construção de objetos diversos do cotidiano arquitetônico, urbanístico, mobiliário, cosméticos, entre outros.</p> <p>As aplicações práticas e desenho rigoroso dos arcos e concordâncias entre linhas geométricas.</p> <p>A interpretação e o reconhecimento das funções estéticas, técnicas e simbólicas destes elementos geométricos nos vários períodos da história da arte e das civilizações dos vários cantos do mundo.</p> <p>Capacidades de mobilização de recursos de aprendizagem individuais e coletivos que possibilitem a recriação, reinterpretação das concordâncias através de projetos criativos capazes de demonstrar</p>
--	-------------------------------	---------------------------	--	--

VERSÃO EXPERIMENTAL

				plásticos concebidos individualmente ou em grupo.
TEMA 6 INTRODUÇÃO AO DESENHO COMO EXPRESSÃO GRÁFICA RIGOROSA	6.1- Meios e Convenções: - Meios mais utilizados no desenho. Técnicas de manipulação. - Tipos de linhas. Sua utilização nas representações técnicas. - Escala e cotagem. - Normalização de letras, números e	. Identificar e selecionar os meios apropriados para o desenho rigoroso. . Utilizar os diferentes tipos de linhas em representações técnicas de desenho. . Aplicar a escala e a cotagem em trabalhos de expressão gráfica rigorosa.	O conteúdo deste capítulo é muito importante já que contém aspetos que estarão presentes no decurso do programa e que servirá ao(à) aluno(a) como base na interpretação e desenvolvimento dos conteúdos de desenho. O professor deve acompanhar as explicações com demonstrações e exercícios práticos. Propomos atividades tais como: . Seleção e classificação dos meios e materiais mais usados no desenho (régua, compassos, esquadros, papéis, borrachas, lápis, etc.). Demonstração e realização prática de manipulação (feitas pelo professor e posteriormente pelos alunos).	A avaliação é contínua e de carácter teórico-prático, tendo como meios indicadores de avaliação: Os níveis de entendimento e domínio de conceitos relacionados com os meios e convenções da expressão gráfica rigorosa e o domínio dos vocábulos específicos da área do desenho rigoroso. Capacidades de relacionamento dos meios e convenções com a resolução de problemas técnicos e tecnológicos aplicados em várias representações do desenho. As capacidades de

	<p>algarismos.</p> <p>- Formatos e legenda.</p>	<p>. Identificar os distintos tipos de formatos e legendas.</p>	<p>. Exploração de diferentes tipos de linhas em representações técnicas de desenhos.</p> <p>. Traçados de desenhos simples com aplicação das escalas (natural, redução e ampliação). Realizar cotagem seguindo as normas estabelecidas no desenho.</p>	<p>aplicações práticas de escalas, distâncias, proporção e cotagem em trabalhos de expressão gráfica rigorosa, demonstrando domínios de análise e representação de formas reais.</p>
<p>TEMA 7 - UTILIZAÇÃO DE SOFTWARES E APLICATIVOS DE EDIÇÃO GRÁFICA E VISUAL</p>	<p>Softwares e aplicativos de edição gráfica e visual</p> <p>Softwares e aplicativos gratuitos</p> <p>Desenho digital</p> <p>Processos e ferramentas</p>	<p>- Desenvolver trabalhos práticos de edição gráfica e digital.</p> <p>- Explorar processos e ferramentas do desenho digital e computacional.</p> <p>- Desenvolver capacidades de manipulação de aplicativos para desenho e pintura, no telemóvel ou tablet.</p>	<p>Exploração de aplicativos de desenho digital disponíveis em espaços virtuais dos nossos smartphones e tablet.</p> <p>Desenvolvimento de projetos (com as TIC) individuais e de grupo que exploram softwares e aplicativos de desenho digital disponíveis em plataformas livres no mundo web.</p>	<p>Nesta fase, a utilização de softwares e aplicativos digitais mais utilizados na edição gráfica e visual, são imperativos para uma educação pós-moderna. Os conhecimentos adquiridos nos outros temas são fundamentais, pois, além de adquirirem conhecimentos sobre a manipulação dos softwares, em articulação com a disciplina das TIC, realizarão pequenos projetos interdisciplinares, cujo o conhecimento do desenho é fundamental.</p>

VERSÃO EXPERIMENTAL

Por ser um tema novo recomenda-se sempre uma avaliação por projetos e com critérios/elementos de avaliação resultantes de uma estreita articulação e interdisciplinaridade com as TIC.

Alguns indicadores poderão ser considerados e adaptados, como por exemplo:

Capacidades de exploração de softwares e aplicativos digitais mais utilizados na edição gráfica e visual;

Aplicação das NTICs aos vários trabalhos, processos de desenho e projetos.

A eficácia tecnológica/digital na utilização dos recursos gráficos.

				A adequação do desenho às tecnologias digitais (dos telemóveis, tablet ou computadores) e às suas potencialidades visuais, expressivas e comunicacionais.
--	--	--	--	---

VERSÃO EXPERIMENTAL

5. BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

- Areal, Z. (1996). Visualmente - Educação Visual 8º ano. Porto: Areal Editores.
- Barbosa, A.M. (2005). A Imagem no Ensino da Arte. Brasília: Papyrus
- Faleiro, A., & Gomes, C. (2002). Educação Tecnológica - 7º/ 8º. Porto: Porto Editora.
- Marques, L., & Barros, M. J. Do Olhar ao Objeto - 7º ano. Porto: Porto Editora.
- Medina, I., Fortes, M., & Lopes, M. J. (2012). Programa de Educação Artística Plástica. Praia: Ministério de Educação e Desporto.
- Perrenoud. (2003). Porquê Competências a partir da Escola? . ASA Editores.
- Porfírio, M., & Ramos, E. (2014). Educação Visual - 3º Ciclo - 7,º/8,º/9.º Anos. Porto: ASA Editores, S:A
- Reis, J., Fortes, M. (2018) EDUCAÇÃO ARTÍSTICA PLÁSTICA, Guia do (a) professor(a), 2º ciclo – 5º e 6º anos. Praia: Ministério da Educação
- Reis, J., Fortes, M. (2020) EDUCAÇÃO ARTÍSTICA PLÁSTICA, Guia do (a) professor(a), 2º ciclo – 7º e 8º anos. Praia: Ministério da Educação
- Roldão, M. d. (2003). Gestão do Currículo e Avaliação de Competências (As questões dos Professores). Editorial Presenças.
- Vaz, M. J., & Gomes, C. (1998). Educação Visual e Tecnológica - Construir Ideias - 5º ano. Lisboa: Texto Editora.
- Xaviers, R., & Ketele, J. -M. (2006). Aprendizagem integrada - Situação do Quotidiano Escolar. Artmed.
- Xaviers, R., & Ketele, J. -M. (2004). Uma Pedagogia de Integração - Competências e Aquisições no Ensino. Artmed.

6. RECURSOS EDUCATIVOS RECOMENDADOS

Aplicativos de desenhos Digitais da Google Play, APP Store
Softwares computacionais livres de edição e desenho digital