

AGRUPAMENTO DE ESCOLAS ANTÓNIO SÉRGIO

CrITÉrios de Avaliação – EducaçŁo Visual – 3º CICLO 9º Ano

Competências/valores	Descritores de desempenho	Aprendizagens Essenciais	AvaliaçŁo
<p>OBJETIVO GERAL (1): Compreender diferentes tipos de projeçŁo.</p> <p>OBJETIVO GERAL (2): Dominar tÉcnicas de representaçŁo em perspetiva cŁnica.</p> <p>OBJETIVO GERAL (3):</p>	<p>1.1: Identificar a evoluçŁo histŁrica dos elementos de construçŁo e representaçŁo da perspetiva. 1.2: Distinguir e caracterizar tipos de projeçŁo axonomÉtrica e cŁnica.</p> <p>2.1: Reconhecer e aplicar princÍpios bÁsicos da perspetiva cŁnica (ponto de vista, pontos de fuga, linhas de fuga, linha horizonte, plano horizontal e do quadro, raios visuais). 2.2: Utilizar a linguagem da perspetiva cŁnica, no Âmbito da representaçŁo manual e representaçŁo rigorosa.</p> <p>3.1: Desenvolver açŁes orientadas para a prÁtica de tÉcnicas de desenho, que</p>	<p>Teste de diagnŁstico</p> <p>Desenho livre/criativo/imaginativo</p> <p>Processo de Design e sua metodologia (1ª escola de Design: Bauhaus)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enunciado • InvestigaçŁo • Ideias • AvaliaçŁo do projeto • Desenvolvimento • Planeamento • RealizaçŁo • Testagem • AvaliaçŁo do produto final <p>Design de Equipamento Forma/FunçŁo</p>	<p>Utilizar corretamente as tÉcnicas de comunicaçŁo visual</p> <p>Conceber objetos grÁficos aplicando as regras de comunicaçŁo visual – composiçŁo, relaçŁo</p> <p>forma-fundo, mŁdulo-padrŁo.</p> <p>Comunicar criativamente e manifestar sensibilidade nas suas mensagens visuais.</p>

<p>Dominar procedimentos sistemáticos de projeção.</p> <p>OBJETIVO GERAL (4): Conhecer processos de construção da imagem no âmbito dos mecanismos da visão.</p> <p>OBJETIVO GERAL (5): Relacionar processos de construção da imagem no âmbito da percepção visual.</p> <p>OBJETIVO GERAL (6): Dominar a aquisição de informação intuitiva e de informação estruturada.</p>	<p>transformam os resultados numa parte ativa do conhecimento. 3.2: Aplicar procedimentos de projeção em configurações diferentes, com o objetivo de desenvolver objetos.</p> <p>4.1: Compreender o mecanismo da visão e da construção das imagens (globo ocular, retina, nervo ótico, cones e bastonetes). 4.2: Identificar e registar a relação existente entre figura e fundo, utilizando os diversos meios de expressão plástica existentes (figura em oposição, fundo envolvente, etc.).</p> <p>5.1: Explorar figuras reversíveis, através do desenho livre ou do registo de observação digital (alternância de visualização). 5.2: Desenvolver e representar ilusões óticas em composições plásticas, bi e/ou tridimensionais (figuras impossíveis, imagens ambíguas).</p> <p>6.1: Desenvolver ações orientadas para a compreensão de informação adquirida de forma intuitiva, que desenvolve padrões representativos através de imagens percebidas/sentidas. 6.2: Desenvolver capacidades de representação linear estruturada que permite</p>	<p>Elaboração de uma capa para guardar trabalhos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saber traçar • Saber medir • Saber colar <p>Design Gráfico Desenho de letra:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Criação de um tipo de letra • Desenho da letra para a identificação da capa • Decoração da letra <p>Desenho técnico Geometria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Paralelismo, perpendicularidade, divisão de ângulos em partes iguais, (bissetriz), triângulos, retas tangentes linhas concordantes. <p>Projeções de figuras tridimensionais em suporte bidimensional</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projeções de figuras tridimensionais regulares, irregulares e da circunferência (cone, cilindro e formas irregulares). • Descrevendo os elementos de construção dos poliedros (faces, arestas e vértices) • Representação de formas rigorosas, em vista de frente, 	<p>Identificar os diferentes materiais básicos e algumas das suas principais aplicações.</p> <p>Relacionar as propriedades dos materiais com a sua aplicação</p> <p>Selecionar e aplicar os materiais tendo em conta as suas técnicas específicas.</p> <p>Reconhecer a influência da luz na definição cromática.</p> <p>Conhecer a influência da cor no comportamento das pessoas.</p> <p>Conhecer valores simbólicos da cor.</p> <p>Utilizar conscientemente a mistura de certas cores para a obtenção de outras cores ou tonalidades básicas.</p>
--	--	---	---

<p>OBJETIVO GERAL (7): Reconhecer o âmbito da arte contemporânea.</p> <p>OBJETIVO GERAL (8): Refletir sobre o papel das manifestações culturais e do património.</p>	<p>organizar e hierarquizar informação, como base interpretativa do meio envolvente.</p> <p>7.1: Compreender e distinguir a arte contemporânea no âmbito da expressão (tom provocativo e crítico, experiências físicas e emocionais fortes, ausência de regras pré-estabelecidas). 7.2: Aplicar conceitos de obra de arte abstrata e figurativa, em criações plásticas bi e/ou tridimensionais (pintura, escultura, arte pública, instalação e <i>sitespecific</i>, arte da terra (<i>landart</i>), performance/arte do corpo: ação, movimento e presença física).</p> <p>8.1: Distinguir a diversidade de manifestações culturais existente, em diferentes épocas e lugares (cultura popular, artesanato, valores, crenças, tradições, etc.). 8.2: Identificar o património e identidade nacional, entendendo-os numa perspetiva global e multicultural (tipos de património: cultural, artístico, natural, móvel, imóvel, material, imaterial, etc.).</p>	<p>vista superior e vista lateral</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cotagem do desenho (linha de cota, linha de chamada e espessura do traço) <p>Perspetivas axonométricas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Isométrica, cavaleira e dimétrica (das figuras desenhadas em projeção). <p>Cónicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elipse (tangente, normal) • Parábola (tangente, normal) • Hipérbole (assíptotas, tangente, normal) <p>Perspetivas cónicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perspetivas com um e dois pontos de fuga, linha do horizonte, plano horizontal e vertical. <p>Geometria descritiva Sistema Monge</p> <ul style="list-style-type: none"> • Representação do ponto, linha e plano, em dupla projeção ortogonal (projeção perpendicular aos dois planos de projeção: plano vertical, plano horizontal) 	<p>Utilizar elementos definidores da forma – ponto, linha, plano, volume, luz/cor, textura e estrutura – nas experimentações plásticas.</p> <p>Reconhecer processos de representação do espaço a duas dimensões: sobreposição, tamanho relativo dos objetos, textura, luz/cor e perspetiva linear.</p> <p>Preparar as condições necessárias ao trabalho a realizar (ferramentas, materiais e local de trabalho)</p> <p>Selecionar e aplicar as ferramentas específicas aos materiais a trabalhar.</p> <p>Manter comportamentos saudáveis e seguros durante o trabalho prático.</p> <p>Aplicar as técnicas específicas aos materiais a utilizar e aos problemas</p>
--	---	--	--

<p>OBJETIVO GERAL (9): Compreender o conceito de museu e a sua relação com o conceito de coleção.</p> <p>OBJETIVO GERAL (10): Reconhecer o papel das trajetórias históricas no âmbito das manifestações culturais.</p> <p>OBJETIVO GERAL (11): Explorar princípios básicos da Engenharia e da sua metodologia.</p> <p>OBJETIVO GERAL (12): Aplicar princípios básicos da Engenharia</p>	<p>9.1: Analisar o conceito de museu, no âmbito do espaço, da forma e da funcionalidade. 9.2: Distinguir o conceito de museu do conceito de coleção. 9.3: Identificar as diferentes tipologias de museus de acordo com a natureza das suas coleções.</p> <p>10.1: Desenvolver ações orientadas para o conhecimento da trajetória histórica de manifestações culturais, reconhecendo a sua influência até ao momento presente. 10.2: Investigar o objeto/imagem numa perspetiva de reflexão que favorece perceções sobre o futuro.</p> <p>11.1: Analisar e valorizar o contexto de onde vem a engenharia (evolução histórica, as primeiras escolas, engenharia militar: fortificações, pontes e estradas). 11.2: Reconhecer e descrever a metodologia da engenharia (enunciação do problema, análise do lugar: variáveis e requisitos, tipologia de projeto). 11.3: Identificar as disciplinas que integram a área da engenharia (física, matemática, etc.).</p> <p>12.1: Distinguir e analisar diversas áreas da engenharia (civil, geológica, eletrotécnica, química, mecânica, aeronáutica).</p>	<p>Relação figura e fundo,.</p> <ul style="list-style-type: none"> • figura em relação ao fundo que o envolve, com representação de ilusão ótica. <p>Arte contemporânea:</p> <ul style="list-style-type: none"> • arte abstrata e figurativa. • Diversos tipos de artes plásticas: (pintura, escultura, arte pública, arte popular (artesanato, manifestações culturais, património, fortificações), instalações , performance (arte do corpo), fotografia, arquitetura, design gráfico (cartazes, prospetos), design de equipamento (objetos tridimensionais). <p>Museologia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceito de museu/coleção • Tipologia (natureza da coleção) 	<p>técnicos a resolver.</p> <p>Construir objetos simples.</p> <p>Comunicar criativamente factos, sentimentos vivências, utilizando diversos recursos, aplicando técnicas básicas da linguagem verbal plástica.</p> <p>Desenvolver o trabalho de forma autónoma, participando nas atividades de grupo e cumprindo as regras democraticamente estabelecidas.</p> <p>Organização e manutenção dos materiais de trabalho.</p> <p>Assiduidade e pontualidade.</p> <p>Respeito pelos colegas e professores.</p>
---	--	--	---

<p>na resolução de problemas.</p> <p>OBJETIVO GERAL (13): Reconhecer o papel da investigação e da ação no desenvolvimento do projeto.</p>	<p>12.2: Desenvolver soluções criativas no âmbito da engenharia, aplicando os seus princípios básicos na criação de uma maquete de uma habitação nómada, valorizando materiais sustentáveis.</p> <p>13.1: Desenvolver ações orientadas para a investigação e para atividades de projeto, que interpretam sinais e exploram hipóteses.</p> <p>13.2: Desenvolver capacidades de relacionar ações e resultados, que condicionam o desenvolvimento do projeto.</p>		<p>Respeito pelo seu trabalho e pelo trabalho dos colegas.</p>
--	--	--	--