



ESCOLA BÁSICA 1, 2, 3 / JI DE ANGRA DO HEROÍSMO

EDUCAÇÃO VISUAL

PLANIFICAÇÃO GERAL 3º CICLO

CONTRIBUTO GERAL DA ÁREA CURRICULAR DA EDUCAÇÃO ARTÍSTICA E TECNOLÓGICA PARA O DESENVOLVIMENTO DAS COMPETÊNCIAS-CHAVE

EDUCAÇÃO ARTÍSTICA	
COMPETÊNCIA EM LÍNGUAS	<ul style="list-style-type: none">➤ A partir de um conjunto de atividades experimentais ou projetuais, promover as apresentações orais das produções ou realizações, de modo a que o aluno mobilize conceitos e terminologias específicas em contexto adequado, desenvolvendo a comunicação oral, a partilha e o reconhecimento pelos seus pares.➤ Através do processo de conceção e concretização das suas produções, promover hábitos de registo descritivo, de forma a desenvolver a comunicação escrita na seleção de informação e estruturação de ideias e procedimentos.➤ Com base na experiência de fruição/contemplação de obras e espetáculos, incluindo as de expressão cultural local, fomentar a análise e descrição crítica de produções artísticas, tendo em vista o desenvolvimento das leituras denotativas e conotativas das ideias e situações culturalmente relevantes.
COMPETÊNCIA MATEMÁTICA	<ul style="list-style-type: none">➤ Por via da leitura e interpretação de obras de pendor artístico, fomentar a estruturação das próprias produções, de modo a promover a utilização do raciocínio lógico e espacial.➤ Através de atividades de representação e interpretação, promover a aplicação de convenções ou normalizações estabelecidas para uma compreensão e transmissão clara do que é representado, mobilizando conceitos e modelos geométricos, assim como relações entre operações e conjuntos.
COMPETÊNCIA CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA	<ul style="list-style-type: none">➤ A partir de atividades de exploração de fenómenos sonoros, visuais e cinéticos, motivar a experimentação, invenção e construção de fontes sonoras e instrumentos, elementos cenográficos e coreográficos ou instalações audiovisuais, de modo a explorar a relação entre o som/imagem e o meio/matéria.➤ Através do levantamento de necessidades e aspirações da comunidade, promover o desenvolvimento de projetos de índole artística, de modo a mobilizar os saberes científicos e tecnológicos necessários às várias fases do processo criativo, abordando situações e problemas do quotidiano.➤ Por meio da pesquisa, captura e seleção de informação assentes em temáticas específicas da atividade humana, no contexto local e regional, mas também nacional e internacional, fomentar a manipulação, edição e produção de materiais com recurso a diferentes tecnologias, de modo a que o aluno compreenda e interprete a realidade que o envolve.

<p>COMPETÊNCIA CULTURAL E ARTÍSTICA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ A partir da exploração e comparação das transformações em materiais, técnicas e instrumentos ao longo dos tempos e em diferentes culturas, identificar e relacionar as diferentes tipologias e manifestações artísticas de modo a que o aluno interprete os movimentos culturais, autores, compositores e obras de referência, atendendo ao contexto histórico e sociocultural dos mesmos. ➤ Com base em contextos ou temáticas intra ou transdisciplinares, promover a leitura, interpretação e criação de narrativas nas diferentes linguagens artísticas, de modo a desenvolver o uso da imaginação como motor de diferentes soluções e valorizar a expressão individual do aluno e/ou do grupo. ➤ Através da determinação de temáticas ou aproveitando oportunidades ou eventos advindos do contexto cultural local ou outro, projetar e realizar composições, produções ou espetáculos de modo a que o aluno utilize diferentes meios expressivos, articule conceitos e técnicas específicas e afirme a sua capacidade de realização. ➤ Recorrendo a trabalhos de investigação que pressuponham recolha, registo, exploração e avaliação de dados e, sempre que possível, visitas de estudo, promover a valorização do património artístico e cultural regional, nacional e internacional, em contextos articulados, de forma ativa e interventiva, de modo a desenvolver a consciência de uma ética multicultural.
<p>COMPETÊNCIA DIGITAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Através da utilização de diversos processos tecnológicos, fomentar a interligação de meios expressivos diferenciados num todo narrativo para que o aluno conceba e concretize projetos artísticos no contexto da multimédia digital.
<p>COMPETÊNCIA FÍSICO-MOTORA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Através da participação como executante, produtor ou espectador em experiências artísticas diversas, estimular a perceção, fruição e movimentação em diferentes espaços e contextos, para que o aluno desenvolva a consciência da zona de interferência entre o corpo e o espaço envolvente e a utilize intencional e expressivamente. ➤ Por meio da realização de atividades práticas, promover a eficiente utilização de instrumentos e materiais, de modo a que o aluno desenvolva motricidades específicas, relacionando o corpo com aqueles.
<p>COMPETÊNCIA DE AUTONOMIA E GESTÃO DA APRENDIZAGEM</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Com base em referências e experiências no âmbito das diferentes expressões artísticas, promover o sentido de apreciação estética e artística do mundo para que, de forma autónoma, autorregulada, responsável e criativa, o aluno proponha produções diversas e reconheça, através da experimentação, a arte como meio de expressão do sentimento e conhecimento.
<p>COMPETÊNCIA SOCIAL E DE CIDADANIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Recorrendo a estratégias de trabalho que favoreçam o desenvolvimento, quer da comunicação individual, quer da cooperativa, fomentar a intervenção social através das artes, de modo a desenvolver nos alunos a consciência coletiva de responsabilização solidária e o reconhecimento do papel interventor das práticas artísticas na melhoria do meio envolvente, para além da aceitação da diversidade de ideias e do experimentalismo.

TEMAS TRANSVERSAIS: DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL E AÇORIANIDADE

CONTRIBUTO DA ÁREA CURRICULAR DA EDUCAÇÃO ARTÍSTICA PARA A ABORDAGEM À AÇORIANIDADE NUM CONTEXTO DE EDUCAÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL (EDS)

Considerando que os conteúdos desta área curricular são suscetíveis de articulação com qualquer temática, as áreas de exploração do desenho, da pintura, da fotografia, do vídeo, da música, da dramatização, do teatro, da dança, da escultura, da modelação/construção e de outras formas de representação poderão ter por objeto, quer temáticas açorianas, quer temáticas relacionadas com o DS.

CONTRIBUTO DA ÁREA CURRICULAR DA EDUCAÇÃO ARTÍSTICA PARA O DESENVOLVIMENTO DAS COMPETÊNCIAS-CHAVE

CONTRIBUTOS DA EDUCAÇÃO ARTÍSTICA	
COMPETÊNCIA EM LÍNGUAS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ A partir de um conjunto de atividades experimentais ou projetuais, promover as apresentações orais das produções ou realizações, de modo a que o aluno mobilize conceitos e terminologias específicas em contexto adequado, desenvolvendo a comunicação oral, a partilha e o reconhecimento pelos seus pares. ➤ Através do processo de conceção e concretização das suas produções, promover hábitos de registo descritivo, de forma a desenvolver a comunicação escrita na seleção de informação e estruturação de ideias e procedimentos. ➤ Com base na experiência de fruição/contemplação de obras e espetáculos, incluindo as de expressão cultural local, fomentar a análise e descrição crítica de produções artísticas, tendo em vista o desenvolvimento das leituras denotativas e conotativas das ideias e situações culturalmente relevantes.
COMPETÊNCIA MATEMÁTICA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Por via da leitura e interpretação de obras de pendor artístico, fomentar a estruturação das próprias produções, de modo a promover a utilização do raciocínio lógico e espacial. ➤ Através de atividades de representação e interpretação, promover a aplicação de convenções ou normalizações estabelecidas para uma compreensão e transmissão clara do que é representado, mobilizando conceitos e modelos geométricos, assim como relações entre operações e conjuntos.
COMPETÊNCIA CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ A partir de atividades de exploração de fenómenos sonoros, visuais e cinéticos, motivar a experimentação, invenção e construção de fontes sonoras e instrumentos, elementos cenográficos e coreográficos ou instalações audiovisuais, de modo a explorar a relação entre o som/imagem e o meio/matéria. ➤ Através do levantamento de necessidades e aspirações da comunidade, promover o desenvolvimento de projetos de índole artística, de modo a mobilizar os saberes científicos e tecnológicos necessários às várias fases do processo criativo, abordando situações e problemas do quotidiano. ➤ Por meio da pesquisa, captura e seleção de informação assentes em temáticas específicas da atividade humana, no contexto local e regional, mas também nacional e internacional, fomentar a manipulação, edição e produção de materiais com recurso a diferentes tecnologias, de modo a que o aluno compreenda e interprete a realidade que o envolve.

COMPETÊNCIAS-CHAVE	COMPETÊNCIA CULTURAL E ARTÍSTICA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ A partir da exploração e comparação das transformações em materiais, técnicas e instrumentos ao longo dos tempos e em diferentes culturas, identificar e relacionar as várias tipologias e manifestações artísticas de modo a que o aluno interprete os movimentos culturais, autores, compositores e obras de referência, atendendo ao contexto histórico e sociocultural dos mesmos. ➤ Com base em contextos ou temáticas intra ou transdisciplinares, promover a leitura, interpretação e criação de narrativas nas diferentes linguagens artísticas, de modo a desenvolver o uso da imaginação como motor de diferentes soluções e valorizar a expressão individual do aluno e/ou do grupo. ➤ Através da determinação de temáticas ou aproveitando oportunidades ou eventos advindos do contexto cultural local ou outro, projetar e realizar composições, produções ou espetáculos de modo a que o aluno utilize diferentes meios expressivos, articule conceitos e técnicas específicas e afirme a sua capacidade de realização. ➤ Recorrendo a trabalhos de investigação que pressuponham recolha, registo, exploração e avaliação de dados e, sempre que possível, visitas de estudo, promover a valorização do património artístico e cultural regional, nacional e internacional, em contextos articulados, de forma ativa e interventiva, de modo a desenvolver a consciência de uma ética multicultural.
	COMPETÊNCIA DIGITAL	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Através da utilização de diversos processos tecnológicos, fomentar a interligação de meios expressivos diferenciados num todo narrativo para que o aluno conceba e concretize projetos artísticos no contexto da multimédia digital.
	COMPETÊNCIA FÍSICO-MOTORA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Através da participação como executante, produtor ou espectador em experiências artísticas diversas, estimular a perceção, fruição e movimentação em diferentes espaços e contextos, de forma a que o aluno desenvolva a consciência da zona de interferência entre o corpo e o espaço envolvente e a utilize intencional e expressivamente. ➤ Por meio da realização de atividades práticas, promover a eficiente utilização de instrumentos e materiais, de modo a que o aluno desenvolva motricidades específicas, relacionando o corpo com aqueles.
	COMPETÊNCIA DE AUTONOMIA E GESTÃO DA APRENDIZAGEM	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Com base em referências e experiências no âmbito das diferentes expressões artísticas, promover o sentido de apreciação estética e artística do mundo para que, de forma autónoma, autorregulada, responsável e criativa, o aluno proponha produções diversas e reconheça, através da experimentação, a arte como meio de expressão do sentimento e conhecimento.
	COMPETÊNCIA SOCIAL E DE CIDADANIA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Recorrendo a estratégias de trabalho que favoreçam o desenvolvimento, quer da comunicação individual, quer da cooperativa, fomentar a intervenção social através das artes, de modo a desenvolver a consciência coletiva de responsabilização solidária e o reconhecimento do papel interventor das práticas artísticas na melhoria do meio envolvente, para além da aceitação da diversidade de ideias e do experimentalismo.

COMPETÊNCIAS-CHAVE E A SUA RELAÇÃO COM AS COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DA EDUCAÇÃO ARTÍSTICA

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DA EDUCAÇÃO ARTÍSTICA	
COMPETÊNCIA EM LINGUAS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Aplicar as linguagens e códigos de comunicação de ontem e de hoje. ➤ Ser capaz de se pronunciar criticamente em relação à sua produção e à dos outros. ➤ Compreender os estereótipos como elementos facilitadores, mas também empobrecedores da comunicação. ➤ Aplicar adequadamente vocabulário específico.
COMPETÊNCIA MATEMÁTICA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizar o processo de resolução de problemas como raciocínio lógico na busca de soluções e composições ➤ Descodificar diferentes códigos das artes (geométricos, rítmicos, progressões, escalas, tempos, entre outros). ➤ Aplicar linguagem rigorosa e geométrica em diferentes tipos de representação artística.
COMPETÊNCIA CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Compreender os fenómenos artísticos numa perspetiva científica. ➤ Mobilizar todos os sentidos na perceção do mundo envolvente. ➤ Perceber a evolução das artes em consequência do avanço tecnológico.
COMPETÊNCIA CULTURAL E ARTÍSTICA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Participar ativamente no processo de produção artística. ➤ Adquirir conceitos em arte e identificá-los em obras artísticas. ➤ Aplicar os conhecimentos das linguagens elementares das artes em novas situações. ➤ Descodificar diferentes linguagens e códigos das artes. ➤ Identificar técnicas e instrumentos e ser capaz de os aplicar com correção e oportunidade. ➤ Valorizar a expressão espontânea. ➤ Escolher técnicas e instrumentos com intenção expressiva. ➤ Inventar símbolos/códigos para representar o material artístico. ➤ Participar em momentos de improvisação no processo de criação artística. ➤ Identificar características da arte portuguesa. ➤ Identificar características da arte de diferentes povos, culturas e épocas. ➤ Comparar diferentes formas de expressão artística. ➤ Valorizar o património artístico. ➤ Vivenciar acontecimentos artísticos em contato direto (espetáculos, exposições, entre outros).

COMPETÊNCIAS-CHAVE	COMPETÊNCIA DIGITAL	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizar as TIC na prática artística.
	COMPETÊNCIA FÍSICO-MOTORA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizar com rigor e segurança instrumentos, suportes e materiais. ➤ Relacionar-se com espaços e materiais de forma eficiente e responsável. ➤ Desenvolver a motricidade na utilização das diferentes técnicas artísticas.
	COMPETÊNCIA DE AUTONOMIA E GESTÃO DA APRENDIZAGEM	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Relacionar-se emotivamente com a obra de arte, manifestando preferências para além dos aspetos técnicos e conceptuais. ➤ Cumprir normas democraticamente estabelecidas para o trabalho de grupo, gerir materiais e equipamentos coletivos, partilhar espaços de trabalho e ser capaz de avaliar esses procedimentos. ➤ Procurar soluções originais, diversificadas e alternativas para os problemas. ➤ Selecionar a informação em função do problema. ➤ Desenvolver projetos de pesquisa em artes.
	COMPETÊNCIA SOCIAL E DE CIDADANIA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ser capaz de interagir com os outros sem perder a individualidade e a autenticidade. ➤ Intervir em iniciativas para a defesa do ambiente, do património cultural e do consumidor no sentido da melhoria da qualidade de vida. ➤ Ter em conta a opinião dos outros, quando justificada, numa atitude de construção de consensos como forma de aprendizagem em comum. ➤ Perceber o valor das artes nas várias culturas e sociedades e no dia a dia das pessoas. ➤ Conhecer ambientes de trabalho relacionados com atividades artísticas (oficinas de artistas, artesãos, estúdios de gravação, oficinas de construção de instrumentos, salas de ensaio, etc.) e com as suas problemáticas/especificidades (valores, atitudes, vocabulário específico).

ABORDAGEM AOS TEMAS TRANSVERSAIS

EDUCAÇÃO ARTÍSTICA	CONTEÚDOS/ÁREAS DE EXPLORAÇÃO	ATIVIDADES / ESTRATÉGIAS ABORDAGEM NUMA PERSPETIVA DE EDS E VALORIZAÇÃO DA AÇORIANIDADE
	COMUNICAÇÃO, FORMA, ESPAÇO DESENHO, PINTURA RECORTE E COLAGEM	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pesquisa sobre plantas e animais endémicos e criação de imagens e <i>slogans</i> alusivos à sua preservação, através de estudos de forma, de cor e de <i>lettering</i>. (EV)
	COMUNICAÇÃO, ESPAÇO, ESTRUTURA, FORMA, LUZ/COR PINTURA, TECNOLOGIAS DA IMAGEM, MODELAÇÃO/ ESCULTURA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Identificação e análise das manifestações artísticas e culturais locais, selecionando uma delas. Conceção de formas de participação artística no evento. (EV) ➤ Conceção e realização de atividades de intervenção artística para a melhoria de um espaço público de relevância local (marina ou porto, por exemplo). (EV)
	COMUNICAÇÃO, MATERIAL, MEDIDA, ESTRUTURA, FORMA LUZ/COR DESENHO, CONSTRUÇÕES, MODELAÇÃO/ESCULTURA, EXPLORAÇÃO PLÁSTICA BI E TRIDIMENSIONAL	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Identificação, na sua freguesia, de elementos construídos ou não, identificados como património natural e/ou cultural – material ou imaterial (impérios, fontes, igrejas, caldeiras, letras musicais, lendas, entre outros). Realização de composições plásticas com os elementos selecionados de entre os recolhidos, em grupo, aglutinando-os criativamente. Identificação dos pontos de ligação entre as diferentes propostas, unificando-as e criando um cadavre exquis. Avaliação do significado da composição resultante. (EV)
	FORMA, LUZ/COR, COMUNICAÇÃO, ESPAÇO DESENHO, PINTURA, TECNOLOGIAS DA IMAGEM, EXPLORAÇÃO PLÁSTICA BIDIMENSIONAL	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Divulgação de atividades realizadas pela turma em diferentes áreas disciplinares através de suportes informáticos. Edição de imagens e paginação. Gravação de sons (leitura de textos, por exemplo, ou outros) ou diálogos ou ainda representações que contribuam para a perspetiva de publicitação dos diferentes trabalhos. (EV)
	FORMA, LUZ/COR, COMUNICAÇÃO, ESPAÇO, IMPROVISAÇÃO CRIATIVA DESENHO, PINTURA, TECNOLOGIAS DA IMAGEM, CENOGRAFIA, EXPLORAÇÃO PLÁSTICA BIDIMENSIONAL	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Identificação de percursos de evacuação. Desenho de plantas de emergência, conceção de sinalética do percurso e divulgação gráfica de saídas de emergência. Simulação de sismo/incêndio de forma a evidenciar situações relativamente complexas, tais como: verificar a coordenação das equipas de resgate, primeiros socorros e combate a incêndios. (EV)
	ESPAÇO, FORMA, LUZ/COR DESENHO, PINTURA, CONSTRUÇÃO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Criação de pictogramas de reconhecimento de zonas de interesse turístico patrimonial (arquitetónico ou natural) e construção das placas de base de identificação, oferecendo à autarquia a ideia e o material produzido. (EV) ➤ Conceção de embalagens e imagens de marca (símbolos, logótipos, ícones e outros) para produtos regionais (leite, queijo, doçaria, entre outros...). (EV)
	COMUNICAÇÃO, ESPAÇO, FORMA, LUZ/COR DESENHO, PINTURA, EXPLORAÇÃO PLÁSTICA BIDIMENSIONAL	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pesquisa, em obras de artistas plásticos açorianos, de representações de profissões tradicionais da Região e recriação plástica destas. Apreciação do valor estético da composição realizada. (EV)

ESTRATÉGIAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Propor atividades que solicitem do aluno uma regulação consciente e intencional do processo de aprendizagem, o que pressupõe que este planifique previamente a sua ação, controle e avalie o desenvolvimento da mesma;
- Partir do nível de desenvolvimento do aluno, respeitando, simultaneamente, o grau de competência cognitiva e os conhecimentos previamente adquiridos, o que implica ativar as representações, conceitos e procedimentos construídos nas suas experiências de aprendizagem anteriores;
- Ensinar estratégias de aprendizagem em contextos facilitadores do reconhecimento, por parte do aluno, da utilidade das mesmas na realização de novas aprendizagens ou na resolução de problemas ou situações da sua vida quotidiana;
- Estimular a motivação intrínseca como uma atitude favorável à aprendizagem significativa, relacionada com o valor atribuído ao que se aprende e com o autoconceito positivo;
- Criar um ambiente educativo em que se estimule o pensamento reflexivo, a dúvida, a procura, a discussão, e ainda a aprendizagem através do risco, do erro e do questionamento;
- Promover um contexto de aprendizagem interativa, com influência positiva nas dimensões cognitiva e socioafetiva, através de formas diferentes de organização do trabalho colaborativo, incluindo debates geradores de conflitos cognitivos, relações tutoriais entre pares, trabalho de grupo, entre outras;
- Solicitar e oferecer um feedback continuado sobre as atividades desenvolvidas, em momentos pertinentes da aprendizagem, promovendo a reflexão sobre os processos de pensamento seguidos para a realização das tarefas, de acordo com as características ou condições específicas de realização das mesmas;
- Utilizar contextos e processos de avaliação que requeiram a reelaboração e transferência das aprendizagens realizadas, e não a mera reprodução de conhecimentos;
- Adequar a qualidade e a quantidade da ajuda pedagógica ao nível das dificuldades/possibilidades do aluno na realização das tarefas, ampliando, assim, o potencial de aprendizagem de cada um, o que requer uma organização flexível e diferenciada do processo educativo.

MATERIAIS / RECURSOS

As unidades de trabalho envolvem realizações de temas ou atividades diversificadas, em que o aluno terá forçosamente de escolher, entre a enorme variedade de materiais existentes (ex: argilas, pasta de madeira, papéis, plásticos, fios têxteis, metais, tintas plásticas, etc.) e recursos (ex: lápis, borracha, régua, esquadros, aparalápis, pincéis, tesouras, compassos, alicates, etc.).

AValiação: A avaliação é contínua, diagnóstica e formativa, diferenciada, contextualizada e multidimensional.