

**DISCIPLINA:** Educação Visual  
**ANO DE ESCOLARIDADE:** 9º Ano

**2016/2017**

METAS CURRICULARES			PROGRAMA
DOMÍNIO/SUBDOMÍNIO	OBJETIVOS GERAIS	DESCRITORES DE DESEMPENHO	CONTEÚDOS
<b>TÉCNICA T9</b>  <b>Sistemas de Representação</b>	Compreender diferentes tipos de projeção.	1.1: Identificar a evolução histórica dos elementos de construção e representação da perspetiva.  1.2: Distinguir e caracterizar tipos de projeção axonométrica e cónica.	- Método Europeu de Representação. - Noção de Projeção ortogonal.
	Dominar técnicas de representação em perspetiva cónica.	2.1: Reconhecer e aplicar princípios básicos da perspetiva cónica (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 cónica, no âmbito da representação manual e representação rigorosa.	- Perspetiva cónica frontal. - Perspetiva cónica oblíqua.
	Dominar procedimentos sistemáticos de projeção.	3.1: Desenvolver ações orientadas para a prática de técnicas de desenho, que transformam os resultados numa parte ativa do conhecimento.  3.2: Aplicar procedimentos de projeção em configurações diferentes, com o objetivo de desenvolver objetos.	- Dupla e Tripla projeção ortogonal. - Cortes

<b>Representação R9</b>  <b>A Linguagem Visual</b>	Conhecer processos de construção da imagem no âmbito dos mecanismos da visão.	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.).	O mecanismo da visão  A perceção visual
	Relacionar processos de construção da imagem no âmbito da perceção visual.	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).	Figuras reversíveis  Ilusões óticas
	Dominar a aquisição de informação intuitiva e de informação estruturada.	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 organizar e hierarquizar informação, como base interpretativa do meio envolvente.	- Signos visuais - O poder das imagens - A imagem publicitária
<b>Discurso D9</b>  <b>As Artes Visuais</b>	Reconhecer o âmbito da arte contemporânea.	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 site-specific, arte da terra (landart), performance/arte do	- A arte do nosso tempo - Artes visuais

<b>Projeto P9</b>  <b>Design</b>		<p>corpo: ação, movimento e presença física).</p>	
	<p>Refletir sobre o papel das manifestações culturais e do património.</p>	<p>8.1: Distinguir a diversidade de manifestações culturais existente, em diferentes épocas e lugares (cultura popular, artesanato, valores, crenças, tradições, etc.).</p> <p>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>Património e identidade</p>
	<p>Compreender o conceito de museu e a sua relação como conceito de coleção.</p>	<p>9.1: Analisar o conceito de museu, no âmbito do espaço, da forma e da funcionalidade.</p> <p>9.2: Distinguir o conceito de museu do conceito de coleção.</p> <p>9.3: Identificar as diferentes tipologias de museus de acordo com a natureza das suas coleções.</p>	<p>- Museus e coleções</p> <p>- Exposição e interpretação</p>
	<p>Reconhecer o papel das trajetórias históricas no âmbito das manifestações culturais.</p>	<p>10.1: Desenvolver ações orientadas para o conhecimento da trajetória histórica de manifestações culturais, reconhecendo a sua influência até ao momento presente.</p> <p>10.2: Investigar o objeto/imagem numa perspetiva de reflexão que favorece perceções sobre o futuro.</p>	<p>Património cultural/ artístico</p>
	<p>Explorar princípios básicos da Engenharia e da sua metodologia.</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).</p> <p>11.2: Reconhecer e descrever a</p>	<p>- A evolução histórica do Design.</p> <p>- Trabalho de projeto.</p>

		<p>metodologia da engenharia (enunciação do problema, análise do lugar: variáveis e requisitos, tipologia de projeto).</p> <p>11.3: Identificar as disciplinas que integram a área da engenharia (física, matemática, etc.).</p>	
	<p>Aplicar princípios básicos da Engenharia na resolução de problemas.</p>	<p>12.1: Distinguir e analisar diversas áreas da engenharia (civil, geológica, electrotécnica, química, mecânica, aeronáutica).</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>- Disciplinas que integram o Design.</p> <p>- Áreas de Design</p>
	<p>Reconhecer o papel da investigação e da ação no desenvolvimento do projeto.</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>- Metodologia do Design.</p> <p>- Resolução de problemas</p>