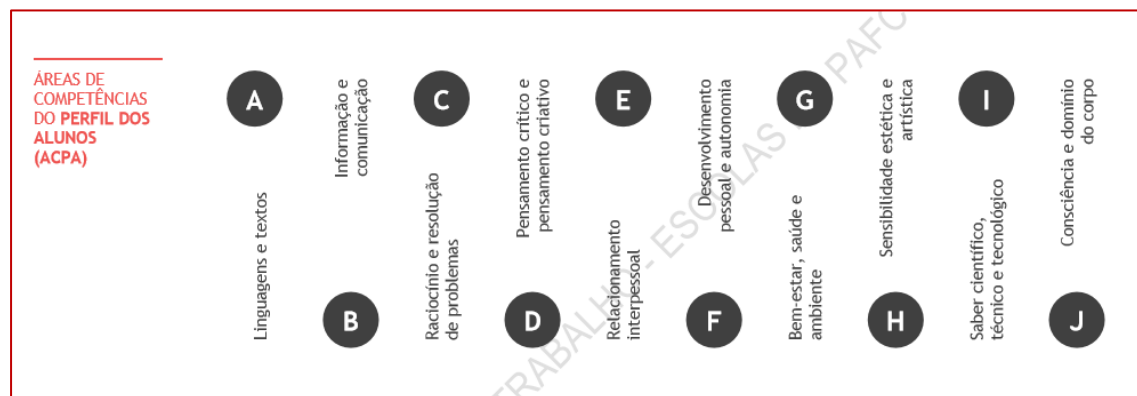


Os Critérios a aplicar na avaliação dos alunos na disciplina de Desenho A foram definidos tendo em consideração os objetivos gerais, as competências a desenvolver e os critérios de avaliações específicos (no âmbito de conceitos, técnicas, realização e atitudes) estabelecidos no Programa Curricular em vigor, bem como as áreas de competências consideradas nos documentos “**Perfil do Aluno**” e “**Aprendizagens Essenciais**” - domínios organizadores: Apropriação e Reflexão; Interpretação e Comunicação; Experimentação e Criação.



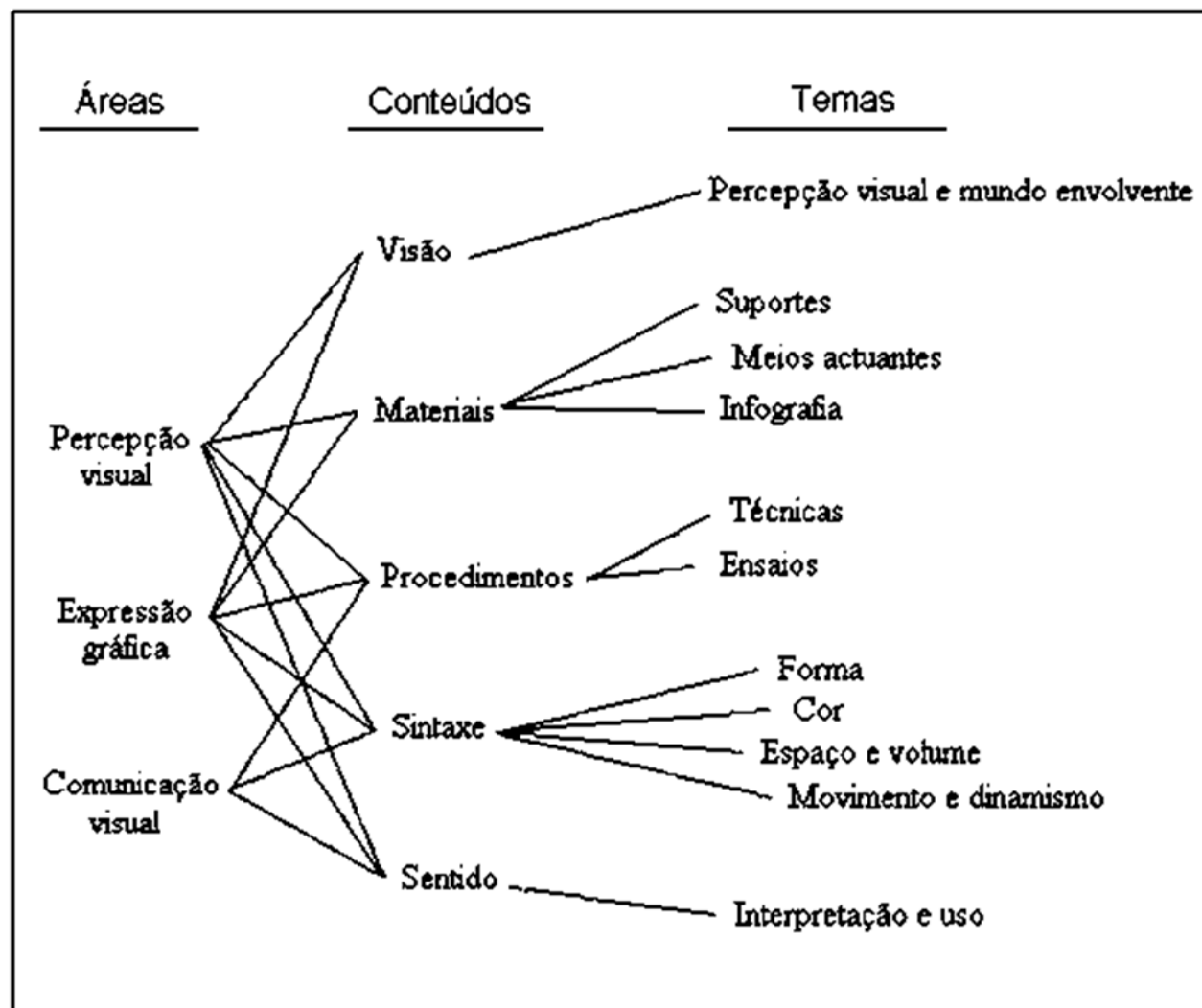
APRENDIZAGENS ESSENCIAIS | ARTICULAÇÃO COM O PERFIL DOS ALUNOS

DESCRIPTORIOS DO PERFIL DOS ALUNOS

Conhecedor Sabedor Culto Informado	Crítico Analítico	Indagador Investigador	Respeitador da diferença /do outro	Sistematizador Organizador	Questio- nador	Comuni- cador	Auto- avaliador	Participativo Colaborador	Responsável Autónomo	Cuidador de si e do outro	Criativo
A, B, D, I	B, C, D, I	C, D, F, I	B, E, F	A, B, C, D, F, I	D, F, I	B, E, F, I	A, B, C, D, F, H, I	B, C, D, E, F	B, C, D, E, F	E, F, I	B, C, D

Na avaliação dos alunos será considerado o seu desenvolvimento em diferentes áreas de competências, em resultado do domínio e mobilização de diferentes dimensões: *conhecimentos*, *aptidões* e *atitudes*. A avaliação na disciplina de **Desenho A** incidirá, designadamente, nas áreas de competências **Apropriação e Reflexão; Interpretação e Comunicação; Experimentação e Criação; Desenvolvimento Pessoal e Social**, em relação às quais se discriminam as dimensões a mobilizar pelos alunos, com vista ao sucesso das suas aprendizagens (Quadro 1, p.3).

ESQUEMA CONCEPTUAL DAS ÁREAS, CONTEÚDOS E TEMAS A TRABALHAR E INTERRELAÇÕES (Programa de Desenho A)



Quadro 1: Áreas, conteúdos e temas (10º, 11º e 12º anos)

	ÁREAS DE COMPETÊNCIA			
	APROPRIAÇÃO E REFLEXÃO	INTERPRETAÇÃO E COMUNICAÇÃO	EXPERIMENTAÇÃO E CRIAÇÃO	DESENVOLVIMENTO PESSOAL E SOCIAL
CONHECIMENTOS, APTIDÕES E ATITUDES a mobilizar	. Compreender que os processos de observação de diferentes imagens articulam perspectivas múltiplas de análise da(s) realidade(s); . Refletir sobre a relação entre os eixos estruturantes das imagens [significante e significado] e a sua articulação com as vivências e os conhecimentos dos fruidores/observadores; . Aprofundar conhecimentos sobre a relação entre o que é percebido e os diferentes modos de representação da(s) realidade(s); . Refletir sobre o modo como os diferentes contextos das imagens e as circunstâncias em que o fruidor/observador as percebe podem desencadear múltiplas leituras e interpretações; . Reinterpretar referências de diferentes movimentos artísticos	. Manifestar sentido crítico e sentido estético, articulando processos diversos de análise, síntese, argumentação e apreciação, enquanto observador-criador; . Compreender a diversidade dos modos de expressão artística das diferentes culturas e o seu papel na construção da(s) identidade(s) cultural(ais); . Avaliar o trabalho realizado por si e pelos seus pares, justificando as suas opções relativamente aos processos desenvolvidos e utilizando critérios de análise fundamentados nos seus conhecimentos e em referências culturais e artísticas	. Desenvolver processos próprios de representação do conceito de forma (ampliação, sobreposição, rotação, simplificação e repetição), selecionando contextos, ambientes, formas de registo e de composição (linha, mancha, sombra, cor, contorno, sobreposição e justaposição, entre outros); . Dominar e utilizar efeitos da cor, manipulando-a de acordo com o aspeto gráfico/plástico pretendido. Aplicar esquemas cromáticos (analogia de cores, cores complementares, quentes e frias ou tríades cromáticas), em composição; . Utilizar o desenho de forma autónoma e intencional, para comunicar ideias, temas, conceitos e ambientes; . Selecionar, de forma autónoma e intencional, diferentes modos de registo, suportes, técnicas e materiais (convencionais e não convencionais); . Dominar as relações entre os elementos da linguagem plástica, evidenciando um gradual desenvolvimento estético (unidade, variedade, harmonia, síntese, etc.); . Utilizar, de forma autónoma e intencional, as possibilidades expressivas dos meios digitais e dos processos de transformação gráfica; . Desenvolver, processos de análise e síntese já explorados, através do desenho expressivo do corpo e da cabeça (fig. humana)	Organização e Participação • uso adequado do tempo de aula • utilização de material apropriado • cumprimento de normas e prazos • integração de <i>feedback</i> dos pares e professores para reorientação do percurso Relacionamento interpessoal e Cooperação • comportamento adequado ao contexto de sala de aula (relação com colegas e professor) • tolerância e respeito pelo outro • cooperação/espírito de entreajuda Persistência e Autonomia • autoexigência gradual de rigor e qualidade • persistência na superação de dificuldades • autonomia de raciocínio e de procedimentos • iniciativa própria na procura de informação/conhecimento
PONDERAÇÃO (*)	15%	70%		15%

(*) Cada atividade a desenvolver será de diferentes naturezas e âmbitos, de acordo com o Programa de Desenho A - 12º ano. Os domínios e as áreas de competência poderão estar refletidos em simultâneo, ou alternadamente, de acordo com a planificação, reforçando a modalidade de Avaliação Formativa e a Diferenciação Pedagógica, atendendo ao percurso e especificidades de cada aluno. As áreas de competência Apropriação e reflexão + Experimentação e criação + Interpretação e comunicação serão avaliadas em conjunto nos casos em que tal se justifique (15%+70%).

PONDERAÇÃO DOS INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação final de semestre e ano letivo deverá expressar a ponderação percentual dos diferentes instrumentos de avaliação, que consideram os domínios e áreas de competência* estabelecidos na tabela acima:

Exercícios teórico-práticos e trabalhos de projeto individuais/grupo (média duração) - 70%

Atividades individuais/grupo (curta duração ou tpc) - 15%

Desenvolvimento pessoal e social - observação direta em sala de aula da qualidade da participação - 15%

OBJETIVOS GERAIS

Os Objetivos estão enunciados em II.B. Objetivos (Programa de Desenho, 10,11,12. Ano, do Curso Científico-Humanístico de Artes Visuais)

1. Usar o desenho e os meios de representação como instrumentos de conhecimento e interrogação.
2. Conhecer as articulações entre percepção e representação do mundo visível.
3. Desenvolver modos próprios de expressão e comunicação visuais utilizando com eficiência os diversos recursos do desenho.
4. Dominar os conceitos estruturais da comunicação visual e da linguagem plástica.
5. Conhecer, explorar e dominar as potencialidades do desenho no âmbito do projeto visual e plástico incrementando, neste domínio, capacidades de formulação, exploração e desenvolvimento.
6. Explorar diferentes suportes, materiais, instrumentos e processos, adquirindo gosto pela sua experimentação e manipulação, com abertura a novos desafios e ideias.
7. Utilizar fluentemente metodologias planificadas, com iniciativa e autonomia.
8. Relacionar-se responsavelmente dentro de grupos de trabalho adotando atitudes construtivas, solidárias, tolerantes, vencendo idiossincrasias e posições discriminatórias.

9. Respeitar e apreciar modos de expressão diferentes, recusando estereótipos e preconceitos.
10. Desenvolver capacidades de avaliação crítica e sua comunicação, aplicando-as às diferentes fases do trabalho realizado, tanto por si como por outros.
11. Dominar, conhecer e utilizar diferentes sentidos e utilizações que o registo gráfico possa assumir.
12. Desenvolver a sensibilidade estética e adquirir uma consciência diacrónica do desenho, assente no conhecimento de obras relevantes.

COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER

As Competências a Desenvolver estão enunciadas em II.E. Competências a Desenvolver (Programa de Desenho, 10º, 11º e 12º Ano do Curso Científico-Humanístico de Artes Visuais) e no documento Aprendizagens Essenciais - Domínios (*)

1. Observar e Analisar / (*) Apropriação e reflexão - o aluno deverá ser capaz de observar e registar analiticamente com crescente aptidão, o quotidiano natural ou artificial, por meios manuais - riscadores ou aquosos - ou por meios informáticos.
2. Manipular e Sintetizar / (*) Experimentação e criação - o aluno deverá estar apto a aplicar procedimentos e técnicas com adequação e correção e criar imagens novas. Deverá revelar capacidade de síntese. Pressupõe o exercício de sentido crítico e de método de trabalho.
3. Interpretar e Comunicar / (*) Interpretação e comunicação - o aluno deverá ser capaz de ler criticamente mensagens visuais de origens diversificadas e agir como autor de novas mensagens, utilizando a criatividade e a invenção em metodologias de trabalho faseadas. Pressupõe um domínio crescente nos processos de interpretação.