

10.º ANO | ENSINO SECUNDÁRIO

DESENHO A

INTRODUÇÃO

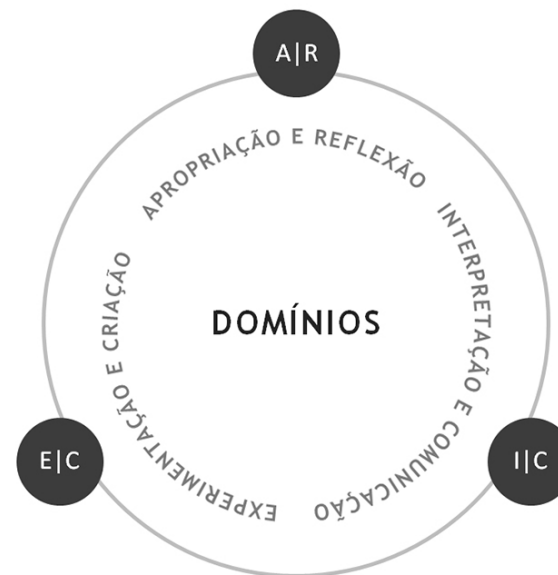
Sendo o Desenho uma forma universal de conhecer e comunicar, considera-se que o currículo dos 10º, 11º e 12º anos na variante A do Curso Geral de Artes Visuais, se encontra bem estruturado e na linha de formação necessária aos profissionais das áreas de artes plásticas, *design* e arquitetura, bem como aos profissionais das novas tecnologias. Consideramos, portanto, e citando o programa da disciplina, que: “O desenho não é apenas aptidão de expressão ou área de investigação nos mecanismos de perceção, de figuração, ou de interpretação; é também forma de reagir, é atitude perante o mundo que se pretende atenta, exigente, construtiva e liderante.”

Na identificação de competências essenciais da disciplina de Desenho A, procurou-se reconhecer os alicerces necessários para

a aprendizagem do Desenho, fator fundamental do percurso artístico dos alunos, tendo por referência o Programa em vigor, nomeadamente os três domínios que o compõem: Perceção visual, Expressão gráfica e Comunicação visual. Tais competências, contudo, não surgem dissociadas da componente curricular do curso de Artes Visuais e respetivas disciplinas de formação específica (como por exemplo, Geometria Descritiva, Oficina de Artes e História da Cultura e das Artes) que, de forma muito relevante, contribuem para consolidar a formação do aluno ao longo dos três anos do Ensino Secundário.

As Aprendizagens Essenciais para a disciplina de Desenho A, estão estruturadas por Domínios, comuns às disciplinas da Educação Artística, designadamente: **Apropriação e Reflexão**; **Interpretação e Comunicação**; **Experimentação e Criação**.

Estes Domínios, separados apenas por uma questão metodológica, são entendidos como realidades interdependentes, tal como explicitado no esquema seguinte:

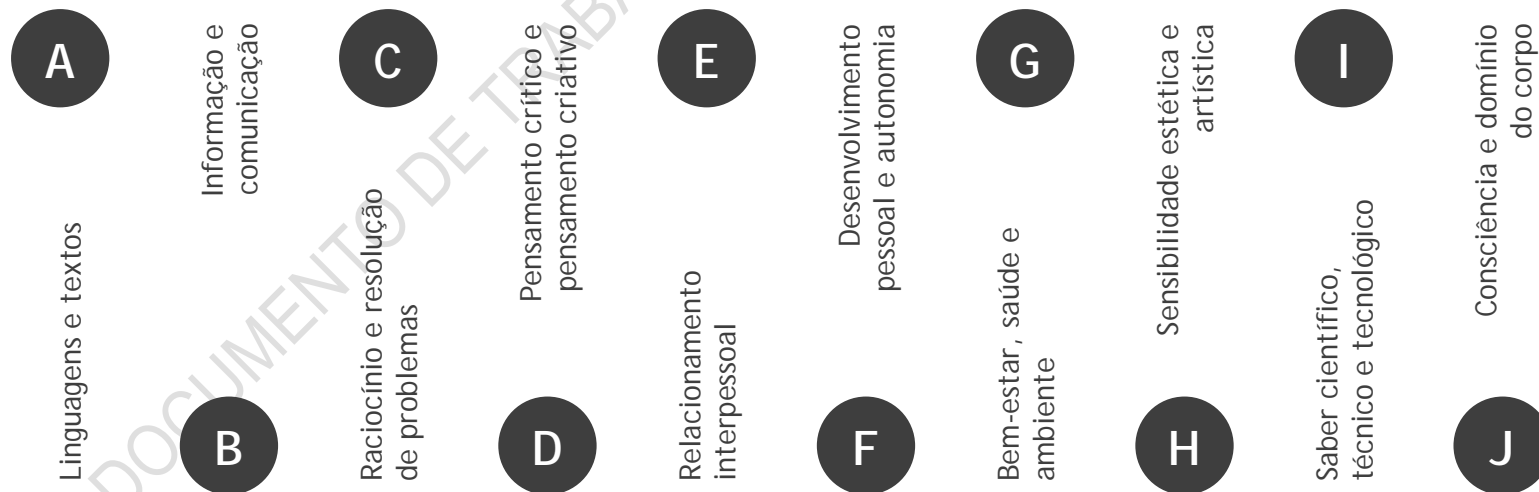


Sugere-se que todas as aprendizagens identificadas como essenciais sejam exploradas pelos professores através de estratégias metodológicas alicerçadas no desenho de análise e de síntese e na realização de projetos de diferentes áreas disciplinares artísticas e/ou interdisciplinares que possibilitem a aquisição das propostas consideradas no Programa de Desenho A.

Pela sua importância para a fase inicial da aprendizagem, o tema da Visão (repartido no Programa original pelo 10.º e 11.º anos) pode, na sua totalidade, ser remetido para o 10.º ano e retomado, sempre que necessário, nos restantes anos de escolaridade.

Em [anexo](#) apresenta-se um desenvolvimento desta introdução, onde são focadas possíveis relações entre as Competências - Chave do Perfil dos Alunos à saída da Escolaridade Obrigatória e o Programa da disciplina de Desenho A.

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS (ACPA)



OPERACIONALIZAÇÃO DAS APRENDIZAGENS ESSENCIAIS (AE)

ORGANIZADOR Domínio	AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES	AE: AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS (Exemplos de ações a desenvolver na disciplina)	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS
APROPRIAÇÃO E REFLEXÃO	<p>O aluno deve ficar capaz de:</p> <p>Reconhecer os diferentes contextos que experiencia como fonte de estímulos visuais e não visuais, analisando e registando graficamente as situações que o/a envolvem;</p> <p>Reconhecer o Desenho como uma das linguagens presentes em diferentes manifestações artísticas contemporâneas;</p> <p>Identificar diferentes períodos históricos e respetivos critérios estéticos, através de uma visão diacrónica do Desenho e de outras manifestações artísticas;</p> <p>Estabelecer relações entre os diferentes domínios da linguagem plástica (forma, cor, espaço e volume, movimento e tempo);</p> <p>Respeitar diferentes modos de expressão plástica, recusando estereótipos e preconceitos.</p>	<p>Promover estratégias que envolvam aquisição de conhecimento, informação e outros saberes, relativos aos conteúdos das AE, que impliquem:</p> <ul style="list-style-type: none"> - necessidade de rigor, articulação e uso consistente de conhecimentos; - seleção de informação pertinente; - organização sistematizada de leitura e estudo autónomo; - análise de factos, teorias, situações, identificando os seus elementos ou dados; - tarefas de memorização, verificação e consolidação, associadas a compreensão e uso de saber, bem como a mobilização do memorizado; - estabelecer relações intra e interdisciplinares; <p>Promover estratégias que envolvam a criatividade dos alunos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - imaginar hipóteses face a um fenómeno ou evento; - conceber situações onde determinado conhecimento possa ser aplicado; - imaginar alternativas a uma forma tradicional de abordar uma situação-problema; - criar um objeto, texto ou solução face a um desafio; 	<p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Criativo (A, C, D, J)</p>
INTERPRETAÇÃO E COMUNICAÇÃO	<p>Reconhecer a importância dos elementos estruturais da linguagem plástica (forma, cor, espaço e volume, movimento e tempo, plano, valor, textura, escala, ritmo,</p>		

ORGANIZADOR Domínio	AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES	AE: AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS (Exemplos de ações a desenvolver na disciplina)	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS
EXPERIMENTAÇÃO E CRIAÇÃO	<p>equilíbrio, estrutura, etc.) para a análise e produção de imagens e situações sugeridas e/ ou inventadas;</p> <p>Justificar o processo de conceção dos seus trabalhos, utilizando os princípios e o vocabulário específico da linguagem visual;</p> <p>Utilizar argumentos fundamentados na análise da realidade que experiência (natureza, ambiente urbano, museus e galerias de arte, entre outros);</p> <p>Interpretar a informação visual e de construir novos dados a partir do que vê;</p> <p>Desenvolver o sentido crítico, face à massificação de imagens produzidas pela sociedade;</p> <p>Adequar as formulações expressivas à sua intencionalidade comunicativa e ao seu público.</p> <p>Experimentar suportes diversos e de explorar as características específicas e as possibilidades expressivas de diferentes materiais (grafites, carvão, ceras, pastéis, aguada, têmpera e aparos, entre outros);</p> <p>Utilizar diferentes modos de registo: traço (intensidade, textura, espessura, gradação, gestualidade e movimento),</p>	<ul style="list-style-type: none"> - analisar textos ou outros suportes com diferentes pontos de vista, concebendo e sustentando um ponto de vista próprio; - fazer predições; - usar modalidades diversas para expressar as aprendizagens (por exemplo, imagens); - criar soluções estéticas criativas e pessoais; <p>Promover estratégias que desenvolvam o pensamento crítico e analítico dos alunos, incidindo em:</p> <ul style="list-style-type: none"> - mobilizar o discurso (oral e escrito) argumentativo (expressar uma tomada de posição, pensar e apresentar argumentos e contra-argumentos, rebater os contra-argumentos); - organizar debates que requeiram sustentação de afirmações, elaboração de opiniões ou análises de factos ou dados; - discutir conceitos ou factos numa perspetiva disciplinar e interdisciplinar, incluindo conhecimento disciplinar específico; - analisar textos com diferentes pontos de vista; confrontar argumentos para encontrar semelhanças, diferenças, consistência interna; - problematizar situações; - analisar factos, teorias, situações, identificando os seus elementos ou dados, em particular numa perspetiva disciplinar e interdisciplinar; 	<p>Crítico/Analítico (A, B, C, D, G)</p>

ORGANIZADOR Domínio	AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES	AE: AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS (Exemplos de ações a desenvolver na disciplina)	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS
	<p>mancha (densidade, transparência, cor e gradação) e técnica mista (combinações entre traço e mancha, colagens, entre outros modos de experimentação);</p> <p>Reconhecer desenhos de observação, de memória e de criação em contextos distintos e de os explorar de diferentes formas (desenho de contorno, de detalhe, gestual, orgânico, automático, geométrico, objetivo/subjetivo, figurativo/abstrato, esboço e esboço, entre outros);</p> <p>Produzir registos gráficos de acordo com diferentes variáveis (velocidade, tempo e ritmo, entre outras);</p> <p>Compreender as potencialidades expressivas dos meios digitais e de explorar software de edição de imagem e vetorial, em articulação com hardware específico;</p> <p>Realizar estudos de formas naturais e/ou artificiais, mobilizando os elementos estruturais da linguagem plástica e suas inter-relações (forma, cor, espaço e volume, movimento e tempo, plano, valor, textura, escala, ritmo, equilíbrio e estrutura, entre outros);</p> <p>Explorar intencionalmente as escalas dos objetos ao nível da representação e da composição;</p> <p>Realizar, à mão livre, exercícios de representação empírica</p>	<p>Promover 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>Promover estratégias que requeiram/induzam por parte do aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - aceitar ou argumentar pontos de vista diferentes; - promover estratégias que induzam respeito por diferenças de características, crenças ou opiniões; - confrontar ideias e perspetivas distintas sobre abordagem de um dado problema e ou maneira de o resolver, tendo em conta, por exemplo, diferentes perspetivas culturais, sejam de incidência local, nacional ou global; <p>Promover estratégias que envolvam por parte do aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tarefas de síntese; - tarefas de planificação, de revisão e de monitorização; - registo seletivo; - organização (por exemplo, construção de sumários, registos de observações, relatórios de visitas segundo critérios e objetivos); - elaboração de planos gerais, esquemas; 	<p>Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I)</p> <p>Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H)</p> <p>Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J)</p>

ORGANIZADOR Domínio	AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES	AE: AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS (Exemplos de ações a desenvolver na disciplina)	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS
	<p>do espaço que se enquadrem nos sistemas de representação convencionais;</p> <p>Aplicar processos de síntese e de transformação/composição (sobreposição, simplificação, repetição, etc.), explorando intencionalmente o potencial expressivo de conceitos como o movimento, cadência e sequência, entre outros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - promoção do estudo autónomo com o apoio do professor à sua concretização, identificando quais os obstáculos e formas de os ultrapassar; <p>Promover estratégias que impliquem por parte do aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - saber questionar uma situação; - organizar questões para terceiros, sobre conteúdos estudados ou a estudar; - interrogar-se sobre o seu próprio conhecimento prévio; <p>Promover estratégias que impliquem por parte do aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ações de comunicação uni e bidirecional; - ações de resposta, apresentação, iniciativa; - ações de questionamento organizado; <p>Promover estratégias envolvendo tarefas em que, com base em critérios, se oriente o aluno para:</p> <ul style="list-style-type: none"> - se autoanalisar; - identificar pontos fracos e fortes das suas aprendizagens; - descrever processos de pensamento usados durante a realização de uma tarefa ou abordagem de um problema; - considerar o feedback dos pares para melhoria ou aprofundamento de saberes; - a partir da explicitação de feedback do professor, 	<p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador (A, B, D, E, H)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p>

ORGANIZADOR Domínio	AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES	AE: AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS (Exemplos de ações a desenvolver na disciplina)	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS
		reorientar o seu trabalho, individualmente ou em grupo;	
		<p>Promover estratégias que criem oportunidades para o aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - colaborar com outros, apoiar terceiros em tarefas; - fornecer feedback para melhoria ou aprofundamento de ações; - apoiar atuações úteis para outros (trabalhos de grupo); 	Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F)
		<p>Promover estratégias e modos de organização das tarefas que impliquem por parte do aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - a assunção de responsabilidades adequadas ao que lhe for pedido; - organizar e realizar autonomamente tarefas; - assumir e cumprir compromissos, contratualizar tarefas; - a apresentação de trabalhos com auto e heteroavaliação; - dar conta a outros do cumprimento de tarefas e funções que assumiu; 	Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J)
		<p>Promover estratégias que induzam:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ações solidárias para com outros nas tarefas de aprendizagem ou na sua organização /atividades de entreajuda; - posicionar-se perante situações dilemáticas de ajuda a outros e de proteção de si; 	Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)

ORGANIZADOR Domínio	AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES	AE: AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS (Exemplos de ações a desenvolver na disciplina)	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS
		- disponibilidade para o autoaperfeiçoamento;	

DOCUMENTO DE TRABALHO - ESCOLAS DO PAÍS

ANEXO

No sentido de demonstrar a relação direta existente entre as Competências - Chave do Perfil do Aluno à saída da Escolaridade Obrigatória e o Programa da disciplina de Desenho A, desenvolveu-se o registo seguinte.

1. Linguagens e texto

“Dominar os conceitos estruturais da comunicação visual e da linguagem plástica.”

(Programa de Desenho A, p. 6)

“Conhecer, explorar e dominar as potencialidades do desenho no âmbito do projeto visual e plástico incrementando, neste domínio, capacidades de formulação, exploração e desenvolvimento.”

(Programa de Desenho A, p. 6)

“Confrontar de forma sistemática os alunos com diferentes obras e exemplos visuais, com incidência especial nos autores portugueses, fornecendo desse modo meios para a compreensão visual e plástica das questões e da diversidade da sua abordagem, contribuindo, ao mesmo tempo, para a construção de uma cultura visual individual.”

(Programa de Desenho A, p. 9)

Ao longo dos 3 anos de aprendizagem da disciplina de Desenho A, os alunos de Artes Visuais desenvolvem as suas capacidades de utilização da linguagem plástica artística não só ao nível técnico, mas também conceptual. A realização de exercícios de ilustração permite uma ligação entre a linguagem literária e a linguagem gráfica, estabelecendo conexões conceptuais que estimulam a criatividade e a produção de novas interpretações. O mesmo se aplica à música, às tecnologias e às ciências

exatas, onde o desenho pode ajudar na representação de um imaginário mais completo (como por exemplo na ilustração científica), mas também na comunicação desenhada de códigos matemáticos com base nos recursos tecnológicos necessários.

2. Informação e comunicação

“Fomentar a recolha de informação através da rede www, sem deixar de alertar quanto à qualidade e credibilidade dos conteúdos e salvaguardando os procedimentos de citação e de direito de autor.”

(Programa de Desenho A, p. 9)

“A capacidade de leitura e a interpretação crítica e autónoma de desenhos e imagens, acompanhada de uma consciência dos principais aspetos de ordem simbólica, estética e convencional que estruturam a sua informação e significado.”

(Programa de Desenho A, p. 12)

No desenvolvimento de um projeto de Desenho A, por exemplo, um produto de *design*, a metodologia projetual implica, desde a origem do *design*, diferentes fases como: recolha de informação, análise, elaboração de estudos, criação de protótipos, testes e apresentação. Todo este processo mostra como a informação recolhida pode ser transformada em conhecimento. A comunicação através de desenhos técnicos permite que seja adequada e segura, reduzindo a margem para diferentes interpretações.

3. Raciocínio e resolução de problemas

“Combinar atividades e exercícios que valorizem, simultaneamente, a descoberta e a interrogação, a aprendizagem prática e a compreensão conceptual, a expressão pessoal e a reflexão individual e coletiva.”

(Programa de Desenho A, p. 9)

“Combinar atividades que permitam a obtenção rápida de resultados com atividades de projeto que envolvam planificação e faseamento do trabalho.”

(Programa de Desenho A, p. 9)

O planeamento de qualquer projeto desenvolvido em Desenho implica sempre um despertar do raciocínio para um processo lógico de trabalho, faseado, que permita a gestão do tempo do aluno entre as várias disciplinas e a tomada de decisões para encontrar uma solução que lhe permita chegar a um resultado final.

4. Pensamento crítico e pensamento criativo

“O desenho não é apenas aptidão de expressão ou área de investigação nos mecanismos de perceção, de figuração, ou de interpretação; é também forma de reagir, é atitude perante o mundo que se pretende atenta, exigente, construtiva e liderante.”

(Programa de Desenho A, p. 3)

“Na aula de desenho são propostos modos de olhar o mundo capazes de perscrutar as suas aparências e estereótipos. Aqui, como no resto, o papel do professor caracteriza-se pela ação insubstituível, quer nalguma estruturação por «ambiente e contágio» do pensamento e do agir comunicativo, quer pelo que se explora a nível curricular e programático, quer ainda pela ação como criador/autor, gerando ambiente oficial que se pode caracterizar dentro do chamado «currículo oculto» no melhor dos seus sentidos; e, ainda, evitando inibir potencialidades («currículo omissa ou nulo»).”

(Programa de Desenho A, p. 4)

Embora na disciplina de Desenho A, o desenvolvimento da técnica de desenho seja talvez uma das áreas mais fácil de adquirir, o estímulo para o desenvolvimento do pensamento crítico e criativo é o grande desafio da disciplina. Prever e avaliar o impacto das suas decisões artísticas; pensar em profundidade, de modo abrangente ou particular; defender as opções tomadas, são os grandes desafios que se colocam ao aluno.

5. Relacionamento interpessoal

“Marca ontologicamente o jovem estudante no sentido em que concorre para que este venha a ser um profissional responsabilizado perante a mais valia com que a proposta gráfica enriquece a dinâmica social; se torne mais capaz de ver criticamente e de intervir, na interação cultural. Disciplina motivadora, é motriz quanto à capitalização das novas gerações: área de acolhimento onde a maturação bio-psico-social se processa com oportunidade, sem oprimir ou ultrapassar as complexidades crescentes e em conflito que caracterizam a sociedade.”

(Programa de Desenho A, p. 3)

A aula de desenho é, geralmente, semelhante a uma oficina de trabalho colaborativo, onde técnicas aprendidas são partilhadas entre pares, grupos são criados para participar em concursos nacionais, situações de tensão de opinião são transformadas em oportunidades criativas.

6. Autonomia e desenvolvimento pessoal

“A exploração proposta para o ensino secundário é o complemento dos anos anteriores em que a «educação através da arte» foi posta em prática, no seguimento do que apontaram e puseram na ordem do dia diferentes autores.”

(Programa de Desenho A, p. 3)

“Utilizar fluentemente metodologias planificadas, com iniciativa e autonomia.”

(Programa de Desenho A, p. 7)

“Procurar um clima letivo positivo e motivante através do comentário atento, de reforço, aos desenvolvimentos sucessivos do aluno, potenciando-os.”

(Programa de Desenho A, p. 9)

A opção de um aluno pela via artística permite-lhe não só abrir a possibilidade de consolidar e aprofundar conhecimentos específicos do seu interesse, mas também a aquisição de novas competências técnicas, de estratégias de pensamento e de processos de trabalho, numa lógica que lhe garante o crescimento da sua autonomia face aos desafios colocados.

7. Bem-estar, saúde e ambiente

“Ao nível do ensino secundário, o desenho está na linha de formação comum aos profissionais das áreas de artes plásticas, design e arquitetura.”

(Programa de Desenho A, p. 3)

No desenvolvimento dos projetos artísticos, é importante salientar o papel que o *design* terá na desmaterialização do mundo. Se, desde a Revolução Industrial, a produção em série “encheu” o mundo de objetos, sobretudo a partir do séc. XX, o desafio para o *designer* do séc. XXI é como reduzir o número de objetos no mundo, dando melhores respostas às necessidades do ser humano. São cada vez mais vencedores os projetos artísticos com uma consciência de responsabilidade ambiental e social, prevendo a utilização de materiais com diferentes fases de vida, além dos recicláveis e reutilizáveis. O pensamento profundo

no desenho de sistemas que procurem hábitos quotidianos mais saudáveis (designados por *design* de sistemas), onde a relação do ser humano e o ambiente possa ter um futuro mais sustentável, é um dos desafios, também da Arte, para o séc. XXI.

8. Sensibilidade estética e artística

“Desenvolver a sensibilidade estética, formando e aplicando padrões de exigência.”

(Programa de Desenho A, p. 6)

“Respeitar e apreciar modos de expressão diferentes, recusando estereótipos e preconceitos.”

(Programa de Desenho A, p. 7)

“Desenvolver a sensibilidade estética e adquirir uma consciência diacrónica do desenho, assente no conhecimento de obras relevantes.”

(Programa de Desenho A, p. 7)

O desenvolvimento de uma sensibilidade estética e artística demora tempo. É preciso educar o olhar para a diferença, integrando-a sem ideias prévias, apropriando-se dela para a trabalhar como sua. A cultura visual envolvente ao aluno pode e deve exigir um olhar atento para o desenvolvimento de projetos e trabalhos artísticos na disciplina de Desenho A, ao longo dos 3 anos do Secundário, relacionando-os com diferentes períodos artísticos.

9. Saber científico técnico e tecnológico

“Ao nível do ensino secundário, o desenho está na linha de formação comum aos profissionais das áreas de artes plásticas,

design e arquitetura, ou ainda da área nova das interfaces virtuais, novas tecnologias, internet, e edição de conteúdos multimédia.”

(Programa de Desenho A, p. 3)

“Cabe aqui o estudo de suportes, normalizações, instrumentos, meios de registo, alfabetos do traço e da mancha, convenções matéricas e todos os restantes recursos do desenho, incluindo a infografia.”

(Programa de Desenho A, p. 5)

“A utilização de novas tecnologias e sua aplicação às tarefas e processos do desenho.”

(Programa de Desenho A, p. 12)

Na concepção do seu trabalho, o aluno é convidado a explorar um vasto conjunto de saberes sobre diferentes técnicas físicas ou digitais. Trabalhando em projetos em áreas tão diversas como as artes plásticas, o *design* e a arquitectura, desenvolve esses conhecimentos técnicos com vista a uma autonomia de utilização que lhe permita descobrir um estilo próprio.

10. Consciência e domínio do corpo

“Estudo do corpo humano (introdução à anatomia e cânones).

Estudo da cabeça humana.”

(Programa de Desenho A - 11.º e 12.º anos, p. 6)

A consciência e domínio do corpo em Desenho A, representa uma abordagem gráfica que procura um registo rigoroso ao nível das proporções, numa primeira fase, para depois o representar de um modo mais plástico e diferenciado. As referências de

diferentes períodos históricos com obras de corpo inteiro, retratos e autorretratos, são fundamentais neste processo de aceitação e tomada de consciência da beleza do corpo humano.

DOCUMENTO DE TRABALHO - ESCOLAS DO PAFC