REPÚBLICA PORTUGUESA | EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E INOVAÇÃO

Agrupamento de Escolas João da Silva Correia

PLANIFICAÇÃO – Cinema de Animação – 7º Ano

2026 2027

GESTÃO DO TEMPO

1º Semestre		Nº de tempos	2º Semestre		Nº de tempos
	Apresentação	1		Desenvolvimento das aprendizagens essenciais	5/6
	Desenvolvimento das aprendizagens essenciais	5/6		Avaliação das aprendizagens	2
	Avaliação das aprendizagens	2			
	TOTAL	8/9		TOTAL	7/8

GESTÃO DAS APRENDIZAGENS

	Organizador Temas/Domínios	Aprendizagens Essenciais: Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Ações estratégicas de ensino orientadas para o perfil dos alunos	Descritores do perfil dos alunos
1º / 2º Semestre	**APROPRIAÇÃO E REFLEXÃO** Os alunos observam, analisam e discutem ideias, processos ou produtos. Os alunos desenvolvem o sentido estético, mobilizando os processos de reflexão, comparação, argumentação em relação às produções artísticas e tecnológicas. Identificam diversos produtos artísticos e tecnológicos. **Animação por duas imagens** História do Cinema de Animação; Noções gerais sobre animação de imagens; Princípios básicos do movimento com duas imagens.	**Cultura Cinematográfica:** **Conhecimento da História do Cinema:** Compreender a evolução do cinema, incluindo a animação, os filmes mudos e as novas formas digitais, de acordo com o Plano Nacional de Cinema. **Análise Crítica:** Desenvolver a capacidade de ler e interpretar obras cinematográficas, utilizando conhecimentos adquiridos e considerando o seu contexto cultural e histórico.	Enriquecer as experiências visuais dos alunos, estimulando hábitos de apreciação e fruição dos diferentes contextos culturais. Mobilizar saberes e processos, através dos quais perceciona, seleciona e organiza os dados, atribuindo-lhes significados novos. Promover dinâmicas que exijam relações entre aquilo que se sabe, o que se pensa e os diferentes universos do conhecimento. Incentivar práticas que mobilizem processos para imaginar diferentes possibilidades para gerar novas ideias. Promover debates sobre as diferentes imagens, criando circunstâncias para a discussão e argumentação dos seus pontos de vista e dos outros.	**Indagador/ Investigador** (C, D, F, H, I) **Participativo/ Colaborador** (B, C, D, E, F) **Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado** (A, B, G, I, J)

	INTERPRETAÇÃO E COMUNICAÇÃO Os alunos são capazes de apreciar cinema ao longo da vida e de desenvolver a sua própria expressão artística, com uma forte componente de colaboração e análise construtiva, referindo-se a documentos como o Plano Nacional de Cinema e as próprias Aprendizagens Essenciais da Educação Visual. **Animação imagem por imagem** Noções gerais sobre animação sequencial de imagem; Realização de imagens sequenciais para animar através dos brinquedos óticos. ***Stop motion*** Linguagem técnica cinematográfica; Noções básicas de animação de imagens através de fotogramas; Criação de uma história e de um storyboard; Sonoplastia e relação entre som e imagem; Criação de cenários e objetos de acordo com storyboard. **EXPERIMENTAÇÃO E CRIAÇÃO** Os alunos desenvolvem ideias com o objetivo de promover a criatividade e a inovação. Percebem o valor estético das experimentações e criações, a partir de intencionalidades artísticas e tecnológicas, mobilizando técnicas e recursos. Analisam criticamente as conclusões, reformulando, se necessário, as estratégias adotadas durante o processo criativo. Trabalham com recurso a materiais e instrumentos, identificando necessidades e oportunidades em diversas hipóteses e fazem escolhas fundamentadas. Realizam atividades	**Linguagem Visual e Técnica:** **Compreensão de Elementos:** Analisar e entender os elementos da linguagem plástica que caracterizam os movimentos artísticos e o cinema de animação, como sequências, ângulos de visão, cor, luz e som. **Novas Tecnologias:** Explorar e compreender as possibilidades de novos formatos interativos, animação, 3D e videojogos, refletindo sobre a transição digital. **Criatividade e Expressão:** **Processos Criativos:** Desenvolver a capacidade de perceber, selecionar e organizar dados, atribuindo novos significados e mobilizando saberes para a construção de ideias. **Expressão de Ideias:** Utilizar a arte (e a animação, em particular) como meio de expressão, expondo sentimentos, ideias e valores. **Colaboração e Competências Socio emocionais:** **Trabalho em Grupo:** Promover a colaboração com colegas e docentes para melhorar o trabalho artístico e aprender com as diferentes perspetivas. **Autoavaliação:** Desenvolver a capacidade de avaliar criticamente o próprio trabalho e o dos colegas,	Fazer apreciações fundamentadas em relação aos seus trabalhos e aos dos seus pares. Transferir para novas situações processos de análise e de síntese, de modo a criar um conjunto de imagens e de objetos com possibilidades de desenvolver trabalhos com um nível mais elevado de complexidade. Partilhar ideias, no sentido de encontrar soluções e de compreender o ponto de vista dos outros. Valorizar os saberes do outro, compreendendo as suas intenções e ajudando-o a expressar as suas ideias Participar em projetos de trabalho multidisciplinares. Identificar as suas capacidades e fragilidades e os materiais que melhor domina para expressar as suas ideias. Criar regras relativas aos procedimentos com os materiais, à gestão do espaço e à realização de tarefas. Manifestar sentido de comprometimento, respeitando o trabalho individual, a par e de grupo. Selecionar elementos de natureza diversa (plástica, escrita, entre outros) para criar dinâmicas na comunidade (exposições, debates, entre outras). Descobrir progressivamente a intencionalidade das suas experiências plásticas. Utilizar sistematicamente processos de registo de ideias, de planeamento e de trabalho.	**Criativo** (A, C, D, J) **Crítico/Analítico** (A, B, C, D, G) **Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado** (A, B, G, I, J) **Participativo/ Colaborador** (B, C, D, E, F) **Responsável/ Autónomo** (C, D, E, F, G, I, J)

	motoras integradas nas aprendizagens das artes visuais, fazendo escolhas que contribuem para a sua segurança e para um futuro sustentável, e capazes de expressar as suas necessidades e de procurar as ajudas e apoios mais eficazes para alcançarem os seus objetivos. São confiantes, resilientes e persistentes, construindo caminhos personalizados de aprendizagem. **Animação de imagens com recursos digitais** Captação fotográfica de imagens sequenciais criando um filme de animação; Manipulação das imagens usando APP para *stop motion*; Criação de sonoplastias e sonorização da filmagem; Introdução de texto e efeitos visuais animados	com o intuito de melhorar o desempenho. **Promoção da Leitura de Cinema:** **Formação de Público:** Incutir o prazer de ver cinema ao longo da vida, através de sessões cinematográficas e outras iniciativas, como proposto no Plano Nacional de Cinema.	Selecionar técnicas e materiais ajustando-os à intenção expressiva das suas representações. Respeitar os prazos de cumprimento dos trabalhos e criar o seu portefólio com vista à autoavaliação. Incentivar a importância de fazer propostas de projetos a realizar e de temáticas a investigar. Organizar os espaços e os materiais, de acordo com as regras construídas em grupo e/ou pelo professor.	**Cuidador de si e do outro** (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J) **Responsável/ Autónomo** (C, D, E, F, G, I, J)