

# PLANIFICAÇÃO – Cinema de Animação – 7º Ano (disciplina semestral)

## 2025 2026

### GESTÃO DO TEMPO

Disciplina semestral	Nº de tempos	
	Apresentação	1
	Desenvolvimento das aprendizagens essenciais	13/15
	Avaliação das aprendizagens	2
<b>TOTAL</b>		<b>18/16</b>

### 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
Um Semestre – 16 ou 18 tempos	<p><b>APROPRIAÇÃO E REFLEXÃO</b> 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.</p> <p><b>Animação por duas imagens</b> História do Cinema de Animação; Noções gerais sobre animação de imagens; Princípios básicos do movimento com duas imagens.</p> <p><b>Brinquedos óticos</b> História do Cinema de Animação; Construção de brinquedos óticos.</p>	<p><b>Cultura Cinematográfica:</b></p> <p><b>Conhecimento da História do Cinema:</b> Compreender a evolução do cinema, incluindo a animação, os filmes mudos e as novas formas digitais, de acordo com o Plano Nacional de Cinema.</p> <p><b>Análise Crítica:</b> Desenvolver a capacidade de ler e interpretar obras cinematográficas, utilizando conhecimentos adquiridos e considerando o seu contexto cultural e histórico.</p>	<p>Enriquecer as experiências visuais dos alunos, estimulando hábitos de apreciação e fruição dos diferentes contextos culturais.</p> <p>Mobilizar saberes e processos, através dos quais percebe, seleciona e organiza os dados, atribuindo-lhes significados novos.</p> <p>Promover dinâmicas que exijam relações entre aquilo que se sabe, o que se pensa e os diferentes universos do conhecimento.</p> <p>Incentivar práticas que mobilizem processos para imaginar diferentes possibilidades para gerar novas ideias.</p> <p>Promover debates sobre as diferentes imagens, criando circunstâncias para a discussão e argumentação dos seus pontos de vista e dos outros.</p>	<p><b>Indagador/ Investigador</b> (C, D, F, H, I)</p> <p><b>Participativo/ Colaborador</b> (B, C, D, E, F)</p> <p><b>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado</b> (A, B, G, I, J)</p>

<p><b>INTERPRETAÇÃO E COMUNICAÇÃO</b></p> <p>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.</p> <p><b>Animação imagem por imagem</b> Noções gerais sobre animação sequencial de imagem; Realização de imagens sequenciais para animar através dos brinquedos óticos.</p> <p><b>Stop motion</b> 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.</p> <p><b>EXPERIMENTAÇÃO E CRIAÇÃO</b></p> <p>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</p>	<p><b>Linguagem Visual e Técnica:</b></p> <p><b>Compreensão de Elementos:</b> 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.</p> <p><b>Novas Tecnologias:</b> Explorar e compreender as possibilidades de novos formatos interativos, animação, 3D e videojogos, refletindo sobre a transição digital.</p> <p><b>Criatividade e Expressão:</b></p> <p><b>Processos Criativos:</b> Desenvolver a capacidade de perceber, selecionar e organizar dados, atribuindo novos significados e mobilizando saberes para a construção de ideias.</p> <p><b>Expressão de Ideias:</b> Utilizar a arte (e a animação, em particular) como meio de expressão, expondo sentimentos, ideias e valores.</p> <p><b>Colaboração e Competências Socio emocionais:</b></p> <p><b>Trabalho em Grupo:</b> Promover a colaboração com colegas e docentes para melhorar o trabalho artístico e aprender com as diferentes perspetivas.</p> <p><b>Autoavaliação:</b> Desenvolver a capacidade de avaliar criticamente o</p>	<p>Fazer apreciações fundamentadas em relação aos seus trabalhos e aos dos seus pares.</p> <p>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.</p> <p>Partilhar ideias, no sentido de encontrar soluções e de compreender o ponto de vista dos outros.</p> <p>Valorizar os saberes do outro, compreendendo as suas intenções e ajudando-o a expressar as suas ideias</p> <p>Participar em projetos de trabalho multidisciplinares.</p> <p>Identificar as suas capacidades e fragilidades e os materiais que melhor domina para expressar as suas ideias.</p> <p>Criar regras relativas aos procedimentos com os materiais, à gestão do espaço e à realização de tarefas.</p> <p>Manifestar sentido de comprometimento, respeitando o trabalho individual, a par e de grupo.</p> <p>Selecionar elementos de natureza diversa (plástica, escrita, entre outros) para criar dinâmicas na comunidade (exposições, debates, entre outras).</p> <p>Descobrir progressivamente a intencionalidade das suas experiências plásticas.</p> <p>Utilizar sistematicamente processos de registo de ideias, de planeamento e de trabalho.</p>	<p><b>Criativo</b> (A, C, D, J)</p> <p><b>Crítico/Analítico</b> (A, B, C, D, G)</p> <p><b>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado</b> (A, B, G, I, J)</p> <p><b>Participativo/ Colaborador</b> (B, C, D, E, F)</p> <p><b>Responsável/ Autónimo</b> (C, D, E, F, G, I, J)</p>
--	--	---	--

	<p>escolhas fundamentadas. Realizam atividades motoras integradas nas aprendizagens das artes visuais, fazendo escolhas que contribuem para a sua</p> <p>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.</p> <p><b>Animação de imagens com recursos digitais</b>                  Captação fotográfica de imagens sequenciais criando um filme de animação; Manipulação das imagens usando APP para <i>stop motion</i>; Criação de sonoplastias e sonorização da filmagem; Introdução de texto e efeitos visuais animados</p>	<p>próprio trabalho e o dos colegas, com o intuito de melhorar o desempenho.</p> <p><b>Promoção da Leitura de Cinema:</b></p> <p><b>Formação de Público:</b> Incutir o prazer de ver cinema ao longo da vida, através de sessões cinematográficas e outras iniciativas, como proposto no Plano Nacional de Cinema.</p>	<p>Selecionar técnicas e materiais ajustando-os à intenção expressiva das suas representações.</p> <p>Respeitar os prazos de cumprimento dos trabalhos e criar o seu portefólio com vista à autoavaliação.</p> <p>Incentivar a importância de fazer propostas de projetos a realizar e de temáticas a investigar.</p> <p>Organizar os espaços e os materiais, de acordo com as regras construídas em grupo e/ou pelo professor.</p>	<p><b>Cuidador de si e do outro</b> (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J)</p> <p><b>Responsável/ Autónimo</b> (C, D, E, F, G, I, J)</p>
--	--	--	---	--