

Artes Visuais Aplicadas à Vida

Área(s) de conhecimento em que o Itinerário Formativo ao qual a Unidade Curricular Eletiva/Trilha de Aprendizagem é proposto

Linguagens e suas Tecnologias

Componentes curriculares relacionados

Arte: artes visuais, Educação Profissional e Técnica, Artes Aplicadas

Código(s) dos objetivos de aprendizagem que norteiam a Unidade Curricular

[LGG11IF] Organizar repertório pessoal acerca das diversas linguagens, favorecendo a escolha de conhecimentos que contribuam para o planejamento de iniciativas e/ou empreendimentos de interesse individual e/ou coletivo; fomentando a participação juvenil e a iniciativa empreendedora.

Estratégia de aprendizagem

Apresentação cultural sobre temáticas em estudo, Aula de campo sobre conteúdos interdisciplinares, Aula expositiva e/ou dialogada, Aulas orientadas, Dinâmica de grupos, Dramatização, Ensino com pesquisa, Ensino híbrido, Estudo de caso, Estudo dirigido, Filmes e vídeos, Júri simulado e/ou esquete e/ou teatro sobre temáticas em estudo, Mapa conceitual, Portfólio, Solução de problemas, Workshop

Recursos materiais necessários

Papéis, lápis de cor, sala de informática, data show, PC, figurinos, imagens impressas, etc

Eixo(s) estruturante(s) envolvido(s) na Unidade Curricular

Processos Criativos

Detalhamento da Unidade Curricular Eletiva Orientada

Será necessário o uso de uma sala com mesas maiores para desenvolver essa eletiva. A escola deverá fornecer materiais básicos de desenho e pintura para o desenvolvimento de exercícios criativos e aplicação de conceitos e práticas na área de artes visuais. Depois apoio financeiro para o desenvolvimento dos projetos e culminâncias das propostas de trabalho realizadas pelos estudantes. A oferta dessa eletiva se dará semestralmente, com a colaboração de um professor orientador, que utilizará o conhecimento da arte aplicada, da cor e seus efeitos e simbologias, da forma e suas características para desenvolver projetos interativos de criação entre os estudantes.

Estratégias de avaliação do estudante

Trabalhos, apresentações, exercícios dirigidos, teste de habilidades criativas.

Referências

<https://edu.gcfglobal.org/pt/conceitos-basicos-de-design-grafico/teoria-das-cores/1/>

<https://www.amazon.com.br/cor-processo-criativo-estudo-Bauhaus/dp/8573598778>

<http://www.immaginare.com.br/pt/simplicidade-simetria-e-mais-teoria-gestalt-e-os-principios-de-design-a-que-deu-nascimento/>

<https://miltondesign.com.br/gestalt-os-principios-aplicados-no-design/>

https://www.rafaelhoffmann.com/aula/arquivos/teoria_pratica/conteudo_02_teorica_forma.pdf

<https://dmsdesign.com.br/qual-a-diferenca-entre-logo-logotipo-marca-e-logomarca/>

<https://www.studio61.com.br/blog/5-elementos-importantes-para-criar-a-identidade-visual-da-sua-marca/>

<https://quecurso.com.br/blog/design-de-moda/>

[<https://quecurso.com.br/blog/design-de-moda/>

<https://bibliodigital.unijui.edu.br:8443/xmlui/bitstream/handle/123456789/5091/Monica%20Backes.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

<https://pt.scribd.com/document/358139096/Design-Conceitos-e-Metodos>

<http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202008/41806.pdf>

<https://www.revistas.usp.br/posfau/article/view/43538/47160>

Responsável pela eletiva/ trilha de aprendizagem

Editado / Revisado para atender à LGPD - 06/11/2024

Beatris Leonor Melo da Silva
CEM 02 DE CEILÂNDIA