Planificação Geral
2026/2027

Disciplina: **História da Cultura e das Artes**
Ano: **3.º Multimédia**

1.º Semestre		2.º Semestre	
N.º de aulas previstas	49	N.º de aulas previstas	4

Aprendizagens Essenciais/Conteúdos

Módulo 9 - A Cultura do Cinema

* Avaliar os impactos das influências mútuas entre a Europa e a América do Norte, reconhecendo os primeiros anos do Séc. XX como tempos de grandes ruturas políticas, económicas, sociais, culturais e artísticas.
* Explicar o significado do aparecimento do cinema como uma nova linguagem artística.
* Reconhecer na ação de Charles Spencer Chaplin (1889-1977) (Charlot, 1917-1934) a afirmação da mímica sobre a palavra e a criação de um ícone do cinema: o vagabundo, a felicidade e a crítica social.
* Relacionar o recuo da morte e o aumento da qualidade de vida com os avanços tecnológicos e da medicina, com a higiene e com uma maior preocupação com a ocupação dos tempos livres.
* Compreender o contributo de Sigmund Freud (1856-1939) e da arte na procura do "Eu".
* Reconhecer o Fauvismo, o Expressionismo e o Dadaísmo como movimentos de criação artística e de provocação.
* Identificar caminhos da abstração formal: Cubismo, Futurismo e movimentos subsequentes, explicando de que modo a arte abstrata pode ser democrática.
* Analisar o período entre guerras: da "arte degenerada" à arte oficial dos regimes totalitários.
* Explicar o regresso ao mundo visível: Realismo Figurativo, Realismo Crítico, Assemblage e Arte Expressiva.
* Descrever as principais características do Surrealismo.
* Relacionar arte e função: a arquitetura e o design, ressaltando a importância das novas técnicas.

Módulo 10 - A Cultura do Espaço Virtual

* Avaliar o impacto das transformações geopolíticas e culturais do mundo contemporâneo na construção de novas identidades.
* Analisar as atividades humanas reguladas pela tecnologia, pela publicidade, pelo consumo e pela omnipresença dos modismos e do efémero, contextualizando-as nos fenómenos da globalização do mundo contemporâneo.
* Compreender as telecomunicações, nomeadamente a internet, como meios de massificação, divulgação e receção do conhecimento.
* Reconhecer a importância da arte enquanto processo, analisando a utilização da publicidade e da vida quotidiana como meios de expressão, e contextualizando a Pop Art como um movimento iconoclasta.
* Interligar a Op Art e a Arte Cinética com a expressão e materialização dos movimentos, gestos e objetos do quotidiano.
* Compreender a Arte Acontecimento (da Action Painting ao Happening e à Performance).
* Distinguir alguns polos da criação contemporânea, como a Minimal Art, a Arte Conceitual e o Hiper-realismo.
* Identificar algumas vias de expressão da arte portuguesa contemporânea.
* Refletir sobre os caminhos da arquitetura contemporânea.
* Avaliar o papel do programador informático na construção do mundo globalizado.

PONDERAÇÃO POR DOMÍNIOS E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO		
Domínios de aprendizagem	**Ponderação**	**Critérios de avaliação**
Domínio A - Compreensão histórica (espacialidade, temporalidade, contextualização)	50%	**Compreensão** **Apropriação**

PESSOAS 2030 Os Fundos Europeus mais próximos de si. PORTUGAL 2030 Cofinanciado pela União Europeia SELO DE CONFORMIDADE EQAVET

Domínio B – Interpretação de fontes (tratamento da informação, utilização de fontes)	30%	**Rigor** **Clareza** **Raciocínio** **Reflexão** **Criatividade** **Responsabilidade** **Participação** **Cooperação**
Domínio C - Comunicação em História - Elabora e comunica, com correção linguística, sínteses de assuntos estudados; - Estabelece traços que os distinguem; - Utiliza, adequadamente, terminologia específica; - Responsabilidade e Integridade; - Excelência e Exigência; - Curiosidade, Reflexão e Inovação; - Cidadania e Participação; - Liberdade.	20%	

PESSOAS 2030 Os Fundos Europeus mais próximos de si. PORTUGAL 2030 Cofinanciado pela União Europeia SELO DE CONFORMIDADE EQAVET