



EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E INOVAÇÃO



12.º ANO | ENSINO SECUNDÁRIO

OFICINA DE DESIGN

INTRODUÇÃO

As Aprendizagens Essenciais (AE) constituem a referência nacional comum para aquilo que todos os alunos devem aprender ao longo da escolaridade obrigatória. Representam um núcleo fundamental de conhecimentos, capacidades e atitudes que cada disciplina deve assegurar, funcionando como um denominador curricular comum, sem esgotar o conjunto total de aprendizagens possíveis. Embora obrigatórias não limitam a possibilidade de aprender mais. As AE deixam espaço para que cada escola e cada aluno possam aprofundar conteúdos e desenvolver competências adicionais.

Enquanto documentos de orientação curricular, as AE servem de base à planificação, realização e avaliação do ensino e da aprendizagem. Contribuem diretamente para o desenvolvimento das áreas de competências definidas no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória. Por essa razão, constituem, juntamente com o Perfil, o referencial para a avaliação externa.

Organizam-se em três componentes fundamentais:

1. O que os alunos devem saber – conteúdos estruturados, indispensáveis, articulados concetualmente, relevantes e significativos;
2. Como devem pensar e trabalhar para aprender – processos cognitivos e operações essenciais à aquisição do conhecimento;
3. Como devem mostrar o que aprenderam – o “saber fazer”, aplicado dentro de cada disciplina e em articulação horizontal com as restantes.

Em síntese, as Aprendizagens Essenciais asseguram que o currículo é claro, coerente e acessível, combinando conteúdos sólidos com processos cognitivos que permitem aos alunos compreender, aplicar e aprofundar o que aprendem.

A disciplina de Oficina de Design integra-se na componente de formação específica do Curso Científico-Humanístico de Artes Visuais e constitui-se como disciplina opcional do 12.º ano, eminentemente prática, sem precedência, enquanto oferta educativa a par de outras opções disciplinares da matriz curricular.

A abordagem ao processo de Design aqui proposta, suportada pela diversidade de modos de fazer e decidir, assenta na procura de soluções criativas e socialmente responsáveis, com vista a contribuir para o desenvolvimento global e integrado dos alunos em consonância com as diferentes Áreas de Competência do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória.

São objetivos da disciplina de Oficina de Design criar oportunidades aos alunos para:

- Refletir sobre situações-problema no âmbito das diferentes áreas do Design;
- Aplicar conhecimentos multidisciplinares às diferentes áreas do Design;
- Gerir projetos e tomar decisões na resolução de problemas;
- Experimentar modos de fazer que visam a resolução de problemas/necessidades da comunidade.

A aquisição das capacidades de seleção e de síntese, assim como o desenvolvimento de trabalho prático e experimental, designadamente na participação dos alunos em projetos, permite consolidar a noção de que os objetos são condicionados por múltiplos fatores que, uma vez conhecidos, irão servir como critérios de avaliação estética e funcional, aos quais se juntam critérios de sustentabilidade, balizados pelas transformações sociais, económicas, culturais, ambientais e tecnológicas, imprescindíveis na atualidade.

As competências a desenvolver devem decorrer de trabalho interdisciplinar e da aplicação de conteúdos disciplinares previamente adquiridos, designadamente ao nível da pesquisa de dados, seleção de informação e de materiais. Este trabalho interdisciplinar pode ser estabelecido com as disciplinas de Geometria Descritiva A, Matemática B, Desenho A, História da Cultura e das Artes, Materiais e Tecnologias, Português e Língua Estrangeira I, II ou III.

Deste modo, é fundamental uma aplicação integrada de competências, suscitadas na elaboração dos projetos e trabalho propostos que possibilitem:

- Identificar uma cultura da prática do Design que permita contextualizar adequadamente os projetos a concretizar;
- Desenvolver processos de interpretação e de entendimento das várias expressões do Design;
- Resolver problemas no âmbito do Design, relacionando o pensamento criativo com a análise lógica, e os desafios da atualidade;
- Reconhecer as potencialidades do Design como fator de transformação e valorização do meio envolvente e promoção da qualidade de vida.

Em cada projeto desenvolvido devem ser consideradas as motivações de cada aluno, assim como as perceções significativas na construção de múltiplas soluções. Cada situação requer uma abordagem diferenciada que deverá ser construída coletivamente. A evolução do processo de Design envolve o planeamento das seguintes etapas:

Identificação

A empatia é crucial para que o aluno se possa afastar das suas próprias suposições, permitindo uma perceção aberta à identificação clara do problema detetado.

Definição

As informações reunidas e os dados multidisciplinares são analisados e sintetizados, a fim de definir boas ideias. Estabelecem-se recursos, meios e técnicas que permitam aos alunos desenvolver diferentes funções em projetos de design.

Conceção

Reunido o conhecimento obtido nas etapas anteriores, inicia-se um processo de criação que potencie soluções.

Materialização

Produzem-se maquetes e protótipos, para que sejam investigadas possíveis soluções conducentes à resolução dos problemas identificados. As soluções são investigadas, melhoradas e reexaminadas.

Verificação

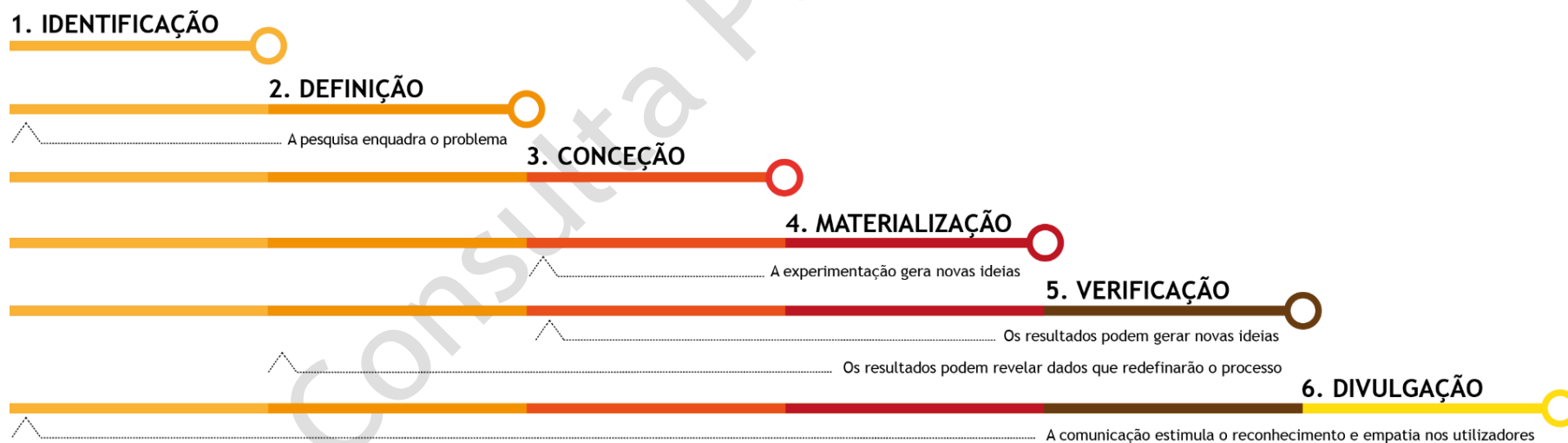
As melhores soluções são identificadas e testadas durante a fase de prototipagem. Tratando-se de um processo dinâmico, os resultados, caso seja necessário, contribuem para a redefinição do(s) problema(s).

Divulgação

Pretende-se difundir ações e projetos através dos canais de comunicação disponíveis, de modo a promover a partilha de dados, experiências e produtos para a comunidade.

O processo de Design assim descrito é, na prática, concretizado de forma mais flexível e não linear, privilegiando a colaboração entre os seus intervenientes e contextos de modo a encontrar a resolução mais criativa e pertinente.

A concretização da atividade projetual proporciona o entendimento da metodologia de pensamento criativo, a valorização do conhecimento interdisciplinar, a necessidade do trabalho realizado por equipas/grupos de alunos, a utilização/manipulação das técnicas e/ou tecnologias e o planeamento de uma estratégia de comunicação, simulando contextos de aprendizagem análogos a situações de trabalho propiciadoras do desenvolvimento das áreas de competências definidas no *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória*.



A identificação das aprendizagens essenciais de Oficina de Design tem por referência os domínios «Apropriação / Reflexão», «Interpretação / Comunicação» e «Experimentação / Criação», separados apenas por uma questão metodológica, devendo ser entendidos como realidades interdependentes, de acordo com o esquema seguinte:



APROPRIAÇÃO / REFLEXÃO

Pretende-se a aquisição dos conteúdos/conceitos específicos das dimensões científica e estética, técnica e tecnológica, por proficiente do entendimento dos respetivos saberes. Esta apropriação resulta de processos como a observação e a análise dos dados, bem como no conhecimento das características dos materiais e das técnicas e tecnologias de produção, na reflexão sobre a adequação e pertinência de soluções criadas.

A compreensão e a análise das experiências pressupõem, por sua vez, a reflexão sobre as linguagens, os conceitos e os processos do universo do Design.

INTERPRETAÇÃO / COMUNICAÇÃO

Os alunos compreendem contextos e programas de trabalho. Convocam-se processos como a explanação, exposição de dados, informações e conhecimentos, de modo a comunicar ideias, conceitos e modos de fazer. É fundamental a utilização variada de meios e suportes de comunicação.

Em todos os domínios pretende-se estimular uma atitude de constante questionamento, de pesquisa e de trabalho de equipa, com a partilha de saberes e ideias fundamentais ao pensamento criativo.

A disciplina de Oficina de Design concorre para o pleno desenvolvimento das áreas de competências definidas no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória, nomeadamente:

- Mobilizar e compreender fenómenos científicos e técnicos e a sua aplicação para dar resposta aos desejos e necessidades humanos, com consciência das consequências éticas, sociais, económicas e ecológicas;
- Utilizar diferentes linguagens e símbolos associados à tecnologia nos diferentes contextos de comunicação, em ambientes analógicos e digitais;
- Comunicar ideias, adequando-as a diferentes códigos;
- Procurar informação e aplicar conhecimentos para tomadas de decisão, utilizando processos científicos e tecnológicos.

EXPERIMENTAÇÃO / CRIAÇÃO

Conjugam-se, neste domínio, os conhecimentos, a saber: a experiência a priori, o saber fazer, a criação de soluções, os recursos materiais, técnicos e tecnológicos, a representação gráfica e a materialização de modelos. Os alunos iniciam um processo de exploração de novas soluções, procurando formas alternativas de conceber o problema; produzem protótipos solicitando recursos técnicos e científicos; conjugam a experiência pessoal, a reflexão e os conhecimentos adquiridos.

Consulta Pública 2026

AVALIAÇÃO

A avaliação é intrínseca ao ensino e à aprendizagem e deve, por isso, assumir-se como um processo contínuo e integrado que regula o progresso das aprendizagens e orienta a prática pedagógica.

A investigação em educação tem vindo a evidenciar que a avaliação se desenvolve numa relação entre o professor, o aluno e os seus pares, em diferentes momentos do processo de aprendizagem. Partindo da identificação de três questões centrais, identificar onde os alunos se encontram no seu percurso de aprendizagem, para onde devem progredir e que estratégias podem apoiar esse progresso, identificam-se cinco estratégias-chave para a implementação, com sucesso, da avaliação para a aprendizagem:

- clarificar, compreender e partilhar os objetivos de aprendizagem e os critérios de sucesso (critérios de avaliação/verificação do sucesso);
- promover o diálogo, bem como realizar atividades e tarefas eficazes que permitam recolher informação sobre a aprendizagem;
- dar *feedback* que promova o desenvolvimento da aprendizagem;
- promover a aprendizagem entre pares;
- implicar os alunos como agentes da sua aprendizagem.

As práticas em sala de aula, decorrentes da implementação destas estratégias-chave, podem ser consideradas formativas, na medida em que a informação sobre o desempenho dos alunos, sustentada em evidências recolhidas no decurso das atividades realizadas, é interpretada e utilizada por professores, alunos ou pelos seus pares com o objetivo de apoiar decisões pedagógicas fundamentadas sobre os próximos passos no processo de ensino e aprendizagem.

Ao fomentar uma avaliação pedagógica contínua e integrada, em que o aluno é encarado como agente da aprendizagem, reforça-se a intencionalidade pedagógica do ensino, promovendo a avaliação não apenas das aprendizagens, mas sobretudo para as aprendizagens.

A avaliação para a aprendizagem decorre da utilização de informação recolhida através de instrumentos diversificados e da observação, muitas vezes informal, dos desempenhos dos alunos nas atividades diárias da sala de aula, não se constituindo como uma tarefa burocrática que implique o registo sistemático de toda a informação relativa a esse desempenho. Tanto a avaliação formativa (sistemática e contínua) como a avaliação sumativa (que permite fazer um ponto de situação sobre o que os alunos aprenderam num dado intervalo de tempo ou unidade didática) devem ser coerentes e intencionais, contribuindo para uma avaliação pedagógica consistente. Neste pressuposto, também os resultados da avaliação externa devem ser utilizados com intenção pedagógica e permitir aos alunos e aos professores melhorar o ensino e a aprendizagem.

Com o objetivo de apoiar os processos de avaliação pedagógica, interna e externa, foram introduzidos, nos documentos das Aprendizagens Essenciais (AE) de cada disciplina, descritores de desempenho organizados por domínio e por nível de desempenho (*Desempenho Proficiente* e *Desempenho Avançado*), que se constituem como o referencial nacional para a avaliação dos alunos. Salienta-se que o que deve ser aprendido por todos os alunos, em cada disciplina, é o constante do quadro “Operacionalização das Aprendizagens Essenciais”. Com a introdução destes dois níveis de desempenho, estabelece-se um referencial comum, salvaguardando-se simultaneamente a autonomia das escolas para a (re)definição de critérios e para o (re)ajustamento de instrumentos de recolha de informação sobre as aprendizagens.

Os descritores de desempenho constituem referenciais que permitem identificar e caracterizar diferentes níveis de desenvolvimento das aprendizagens dos alunos. Estes descritores apoiam a interpretação do desempenho escolar e promovem padrões elevados de qualidade na consolidação do conhecimento e no desenvolvimento de competências.

No exercício da sua autonomia, as escolas e os professores tomam estes descritores como referenciais para apoiar a definição dos critérios de avaliação e a construção de instrumentos de recolha de informação ajustados ao contexto educativo e às especificidades de cada disciplina. A partir destes referenciais, as escolas definem critérios que orientam a apreciação do trabalho realizado pelos alunos, garantindo que a avaliação se centra na qualidade da mobilização dos conhecimentos e das competências desenvolvidas ao longo do processo de ensino e aprendizagem.

Neste enquadramento, os descritores apresentados para cada domínio permitem identificar diferentes níveis de desempenho evidenciados pelos alunos nas tarefas realizadas em contexto de aprendizagem. A sua interpretação pressupõe uma análise global do trabalho dos discentes, considerando a compreensão dos temas em estudo, a capacidade de selecionar, organizar e utilizar informação relevante, de aplicar conceitos e procedimentos adequados e de mobilizar o que foi aprendido nas tarefas propostas, demonstrando domínio das AE. No nível de desempenho **Proficiente**, observa-se uma utilização adequada, consistente e segura dos conhecimentos e das competências em diferentes situações de trabalho escolar, o que possibilita a explicação de fenómenos ou processos, a interpretação de informação e a resolução de tarefas com base no que foi aprendido.

No nível de desempenho **Avançado**, os alunos demonstram uma mobilização mais autónoma, rigorosa e integrada desses conhecimentos e dessas competências. Analisam, interpretam e relacionam informação de forma crítica, utilizam conceitos com rigor e articulam diferentes saberes para explicar fenómenos ou processos de forma fundamentada, revelando maior capacidade de análise, de integração da informação e de aplicação das aprendizagens em diferentes contextos.

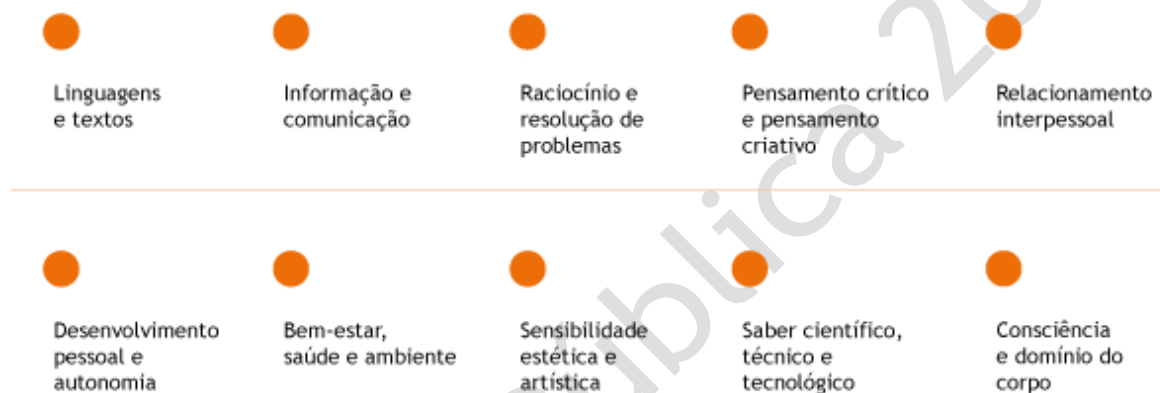
Os descritores não substituem os critérios de avaliação definidos pelas escolas, mas constituem um referencial comum que visa apoiar os professores na apreciação do desenvolvimento das aprendizagens, na comunicação do desempenho dos alunos e na tomada de decisões pedagógicas orientadas para aprendizagens de qualidade.

Com o propósito de promover a transparência e o envolvimento no processo de aprendizagem, a explicitação e clarificação dos critérios de avaliação de escola junto dos alunos e dos encarregados de educação assumem particular importância, pois favorecem a compreensão e a apropriação dos princípios de uma avaliação centrada na aprendizagem.

Domínio de avaliação	Nível	Descritor de desempenho
Apropriação e reflexão	Avançado	- Regista criteriosamente e com muita persistência referências, ideias, processos, experiências e opiniões em formas visuais e outras apropriadas às intenções. - Analisa criticamente, relacionando contextos geográficos e temporais diferentes e utiliza no seu trabalho referências diversificadas do mundo do design, artesanato e outras áreas mostrando compreensão de propósitos, processos, significados e contextos.
	Proficiente	- Regista referências, ideias, processos, experiências e opiniões em formas visuais e outras apropriadas às intenções. - Analisa criticamente e utiliza no seu trabalho referências do mundo do design, artesanato e outras áreas mostrando compreensão de propósitos, processos, significados e contextos.
Interpretação e comunicação	Avançado	Avalia e justifica o mérito do seu trabalho relacionando-o com a contemporaneidade, apresentando uma argumentação com suporte em evidências, revelando capacidades de avaliação em relação ao processo de trabalho e aos produtos finais.
	Proficiente	Avalia e justifica o mérito do seu trabalho, revelando capacidades de avaliação crítica em relação ao processo de trabalho e aos produtos finais.

Domínio de avaliação	Nível	Descritor de desempenho
Experimentação e criação	Avançado	- Desenvolve com muita segurança ideias diversificadas e de modo sistemático, através de uma metodologia projetual. - Apresenta um conjunto original, organizado de trabalhos e/ou produto final evidenciando uma resposta pessoal coerente e informada, realizando intenções.
	Proficiente	- Desenvolve ideias através de uma metodologia projetual. - Apresenta um conjunto organizado de trabalhos e/ou produto final evidenciando uma resposta pessoal coerente e informada, realizando intenções.

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS (ACPA)



OPERACIONALIZAÇÃO DAS APRENDIZAGENS ESSENCIAIS (AE)

ORGANIZADOR Domínio	AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS (Exemplos de ações a desenvolver na disciplina)
Apropriação e reflexão	▪ Identificar situações e contextos que se constituem como motivação inicial para o desenvolvimento de novas propostas de Design; ▪ Definir problemas a partir da interpretação de contextos decorrentes de pesquisa, para programar adequadamente recursos, métodos e estratégias de trabalho; ▪ Relacionar forma-função nos elementos naturais e artificiais, mobilizando várias áreas do conhecimento; ▪ Interpretar diferentes tipologias de objetos (do património global ou local), relacionando função estética e função utilitária; ▪ Identificar técnicas, tecnologias, matérias e meios de produção, que permitem resolver as hipóteses formais; ▪ Enquadrar cada projeto no contexto da legislação em vigor, normas, códigos e referências específicas; ▪ Compreender a importância do Design na sociedade contemporânea, reconhecendo os domínios que devem constituir o desenvolvimento de um projeto: ético; estético; científico; técnico; tecnológico e social;	Promover estratégias que envolvam aquisição de conhecimento, informação e outros saberes, relativos aos conteúdos das AE, que impliquem: ▪ Conhecer os domínios e objetos das diferentes áreas do Design (Design de Equipamento; Design de Comunicação; Design de Ambientes; Design Multimédia, Design Têxtil, entre outros), através da consulta de bibliografia de referência, como por exemplo, catálogos, brochuras, livros, vídeos, sites, etc.; da recolha de dados de diferentes áreas do conhecimento que suportam o processo de Design (Antropometria, Ergonomia, Biónica, Sociologia, Perceção Visual da Forma, Psicologia, Antropologia, Semiótica, Engenharia, Geometria Descritiva, entre outros);

ORGANIZADOR Domínio	AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS (Exemplos de ações a desenvolver na disciplina)
	▪ Distinguir os diferentes objetos: manufaturados, fabricados em série e os de série limitada (design de autor); ▪ Reconhecer a importância do Design na resolução de necessidades ético-sociais, incluindo ecológicas e humanitárias; ▪ Defender a importância do Design integrado, <i>Redesign</i>, <i>Ecodesign</i>, Design inclusivo, <i>Paradesign/ Metadesign</i> na construção de uma cidadania ativa.	▪ Análise de necessidades, problemas, expectativas, oportunidades e desafios, dando sugestão de “novas necessidades”, relacionando-as com as propostas existentes. Promover estratégias que estimulem a criatividade dos/as alunos/as, como por exemplo:
Interpretação e comunicação	▪ Refletir sobre diferentes intenções de Design (criação e produção), contextos e processos de identificação culturais, éticos e socioeconómicos; ▪ Demonstrar critérios de rigor e exigência nas diferentes etapas do processo criativo tal como na sua posterior análise e interpretação dos resultados; ▪ Utilizar diferentes processos de documentação e comunicação no registo de informação; ▪ Avaliar criticamente o seu processo criativo e o dos outros, baseando-se no entendimento dos dados e experimentação/verificação da proposta, recorrendo a vocabulário adequado e específico do âmbito do Design;	▪ Visitas a ateliês, museus, oficinas, fábricas e manufaturas, que envolvam: observação de técnicas, tecnologias e materiais; apropriação de métodos de trabalho e organização de modos de fazer; análise de diferentes contextos histórico-culturais da evolução do design, numa visão sincrónica e diacrónica (identificando autores, materiais, processos de produção e princípios socioeconómicos); ▪ Realização de estudos/investigações, em pequenos grupos, que impliquem: pesquisa, análise e reflexão sobre os conceitos de

ORGANIZADOR Domínio	AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS (Exemplos de ações a desenvolver na disciplina)
	Promover ações de comunicação, através de diferentes canais, de modo a partilhar projetos, conhecimentos e experiências.	utilidade, funcionalidade, efemeridade e pertinência do objeto; compreensão das questões de direito autoral no âmbito do Design (direitos de autor e direitos conexos); cooperação multidisciplinar e colaboração entre os membros do grupo.
Experimentação e criação	- Explorar as diferentes hipóteses para a resolução de problemas no âmbito do Design; - Considerar a reutilização, a reciclagem e o <i>upcycling</i> enquanto estratégias ecológicas para um desenvolvimento responsável e sustentável; - Idealizar propostas manifestando intencionalidade, pertinência e adequação de acordo com o contexto; - Representar graficamente as ideias, selecionando ferramentas de representação e modelação (analógicas e/ou digitais); - Experimentar os recursos disponíveis (materiais, instrumentos, técnicas e meios tecnológicos), procurando adequadamente os modos de fazer; - Materializar propostas (objetos, cenários, ambientes), utilizando maquetes e modelação tridimensional; - Apresentar soluções a partir da elaboração de protótipos, considerando as especificidades dos objetos (recursos, materiais, técnicas e tecnologias disponíveis);	Promover estratégias que desenvolvam o pensamento crítico e analítico dos alunos, incidindo em: - Realizar pesquisas sobre técnicas, tecnologias e materiais; - Pesquisar diferentes contextos histórico-culturais da evolução do design, numa visão sincrónica e diacrónica (identificando autores, materiais, processos de produção e princípios socioeconómicos); - Apropriar-se de métodos de trabalho e organizar modos de fazer. Promover estratégias que envolvam: - Desenvolvimento de projetos, responsáveis e sustentáveis, que promovam o sentido estético e criativo na criação de objetos bi e tridimensionais, de acordo com uma

ORGANIZADOR Domínio	AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS (Exemplos de ações a desenvolver na disciplina)
	▪ Comparar os produtos desenvolvidos com os requisitos inicialmente enunciados e com os condicionalismos encontrados.	intenção de design: Identidades visuais, Estacionários, Ilustrações, Pictogramas, Caligramas, Infografias, Brochuras, Livros, Fanzines, Folhetos, Cartazes, Animações, Sites, Interfaces, Sinalização, Adereços, Ambientes, Embalagens, Estruturas de papel, Jogos, Sistemas modulares, Expositores, Equipamentos escolares, entre outros; ▪ Desenvolver estratégias de pensamento criativo através da utilização de técnicas (<i>brainstorming</i>, <i>brainwriting</i>, entre outras) para a e materialização das ideias: <i>Étrécissement</i> (paper cutting), <i>Dry Brush</i>, <i>Entopic Graphomania</i>, <i>Doodling and Mini Drawings</i>, <i>Sticky Notes Quilt</i>, <i>Random</i>, <i>Draw a Process</i>, <i>Mood board</i> (painéis semânticos), Esquemas, Diagramas, Narrativas Visuais, Colagem, Fotomontagem, Jogos de Escala, entre outros; ▪ Utilização de dados antropométricos, ergonómicos, psicológicos, semióticos, comportamento dos materiais e de outros saberes técnicos e tecnológicos necessários para o desenvolvimento do projeto;

ORGANIZADOR	AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS
Domínio	O aluno deve ficar capaz de:	
		(Exemplos de ações a desenvolver na disciplina) ▪ Aplicação de normas e códigos de representação técnica. ▪ Utilização do desenho enquanto ferramenta de pensamento, de representação e de comunicação: desenho cego, desenho colaborativo, decalque, esgrafitar, texturas aleatórias, <i>cadávres-exquis</i>, entre outros; ▪ Utilizar dados antropométricos, ergonómicos, psicológicos, semióticos, comportamento dos materiais e de outros saberes técnicos e tecnológicos necessários para o desenvolvimento do projeto; ▪ Aplicar normas e códigos de representação técnica; ▪ Criação de maquetes para a realização de estudos formais que evidenciem noções de proporção/desproporção, ritmo/alternância, funcionalidade, escala, forma orgânica/artificial, entre outros; ▪ Construção de protótipos que permitam aferir: materiais, adaptabilidade, manuseamento, escala, relação forma-função, sistemas de encaixe, entre outros; ▪ Uso da imagem como instrumento de documentação visual.

ORGANIZADOR Domínio	AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS (Exemplos de ações a desenvolver na disciplina)
		Promover estratégias que desenvolvam o pensamento crítico e comunicativo dos alunos, tais como: ▪ Programação e realização de exposições, com apresentações sobre objetos e autores/designers de referência, estabelecendo parcerias com manufaturas, oficinas, juntas de freguesia ou outras instituições, e divulgação por proficiente de canais de comunicação disponíveis (intraescola e extraescola); ▪ Organização de eventos com debates em contexto escolar.

ARTICULAÇÃO COM AS DIMENSÕES DA EDUCAÇÃO PARA A CIDADANIA

A Oficina de Design contribui para a implementação da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento sempre que os conhecimentos, capacidades e atitudes são mobilizados de forma intencional para a compreensão crítica de realidades e desafios da sociedade. Neste sentido, o trabalho desenvolvido no âmbito das aprendizagens de Oficina de Design pode favorecer uma reflexão informada sobre questões relacionadas com os Direitos Humanos, a Democracia e as Instituições Políticas, o Desenvolvimento Sustentável, a Literacia Financeira e o Empreendedorismo, a Saúde, o Risco e a Segurança Rodoviária, o Pluralismo e a Diversidade Cultural e os *Media*, promovendo uma participação cívica consciente, responsável e fundamentada.

No entanto, embora alguns temas ou domínios possam constituir oportunidades particularmente evidentes para esta articulação, a relação entre as Aprendizagens Essenciais e as dimensões da Educação para a Cidadania não se limita a conteúdos específicos.

As competências desenvolvidas no âmbito das aprendizagens de Oficina de Design, como a análise crítica e o tratamento da informação, a interpretação de diferentes perspetivas, a argumentação fundamentada, a resolução de problemas, a comunicação de ideias, o pensamento crítico e criativo, a colaboração e a reflexão sobre diferentes realidades, constituem elementos fundamentais para a concretização dos objetivos definidos na Estratégia Nacional de Educação para a Cidadania.

Assim, com o objetivo de apoiar a articulação entre as Aprendizagens Essenciais de Oficina de Design e a componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento, apresentam-se algumas propostas de exploração, sem prejuízo de outras que a escola, no âmbito da sua autonomia, considere pertinentes.

Compreender a importância do Design na sociedade contemporânea, reconhecendo os

Direitos Humanos

- Analisar os desafios globais e temas controversos de Direitos Humanos.
- Propor iniciativas que, no âmbito da ação do Estado ou da sociedade civil, promovam a igualdade e a justiça social.

domínios que devem constituir o desenvolvimento de um projeto: ético; estético; científico; técnico; tecnológico e social.		
Identificar situações e contextos que se constituem como motivação inicial para o desenvolvimento de novas propostas de Design. Definir problemas a partir da interpretação de contextos decorrentes de pesquisa, para programar adequadamente recursos, métodos e estratégias de trabalho. Reconhecer a importância do Design na resolução de necessidades ético-sociais, incluindo ecológicas e humanitárias. Defender a importância do Design integrado, <i>Redesign</i>, <i>Ecodesign</i>, Design inclusivo, <i>Paradesign</i>/ <i>Metadesign</i> na construção de uma cidadania ativa. Considerar a reutilização, a reciclagem e o <i>upcycling</i> enquanto estratégias ecológicas para um desenvolvimento responsável e sustentável	Sustentável Desenvolvimento	▪ Analisar a relação entre as diversas dimensões (ambiental, económica, social, ...) do desenvolvimento sustentável. ▪ Refletir sobre contradições entre práticas de produção e de consumo e estilos de vida e o equilíbrio planetário. ▪ Propor ações individuais e coletivas que contribuam para assegurar o direito ao ambiente e ao desenvolvimento.

Enquadrar cada projeto no contexto da legislação em vigor, normas, códigos e referências específicas. Planear modos de produção, recursos, custos, distribuição e comunicação.	Literacia Financeira e Empreendedorismo	▪ Elaborar um modelo de negócio sustentável (proposta de valor, estrutura da cadeia de valor, modelo de rentabilidade, consciência social e ecológica).
--	--	---

Cabe ao professor de Oficina de Design, em articulação com os restantes elementos do conselho de turma, tendo em consideração o projeto educativo da escola, o currículo (incluindo os projetos assumidos pelo conselho de turma) e outros aspetos que caracterizam o contexto local, definir os percursos pedagógicos mais adequados, que contribuam para a concretização da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento.

Bibliografia

Papanek, Victor (1971). *Design para o Mundo Real: Ecologia Humana e Mudança Social*, Nova York, Pantheon Books.

Koopmans. Rudolf J. (Author), Van Doorselaer, Karine (Author) (2021). *Ecodesign: A Life Cycle Approach for a Sustainable Future*. Hanser Publications

Munari, Bruno (1971). *Artista e Designer*. Lisboa: Edições 70