

GTA | Guião de Trabalho Autónomo n.º 3

DESENHO A 11.º ANO

Tema 2: A linguagem plástica como meio de construção de significados visuais



PORQUÊ APRENDER SOBRE...?



O QUE VOU APRENDER?



COMO VOU APRENDER?



O QUE APRENDI?



COMO POSSO COMPLEMENTAR A
APRENDIZAGEM?



PORQUÊ APRENDER SOBRE...?

Neste guião, vais fazer uma exploração profunda de um dos elementos estruturante da linguagem plástica - forma, com especial enfoque na superfície, nomeadamente na textura.

Pretende-se que desenvolvias uma percepção mais sensível e crítica da matéria representada, trabalhando a observação e a interpretação tátil através do desenho. Serás incentivado a experimentar diferentes materiais riscadores, variações de traço e composições gráficas que expressem qualidades táteis e visuais, desenvolvendo um vocabulário visual mais consciente e diversificado.



O QUE VOU APRENDER?

No domínio da apropriação e reflexão vais aprender a:

- Relacionar diferentes movimentos artísticos e respetivos critérios estéticos, integrando os saberes adquiridos na sua reflexão/ação.
- Desenvolver a observação e a análise através do exercício sistemático de várias formas de registo (o esboço, o desenho de viagem e de diário gráfico, entre outras).
- Aprofundar conhecimentos sobre os elementos estruturais da linguagem plástica: forma (plano, superfície, textura, estrutura); cor/luz; espaço e volume (profundidade e sugestão da tridimensionalidade); movimento e tempo (cadência, sequência, repetição).
- Justificar o processo de conceção dos teus trabalhos, mobilizando conhecimentos, referenciando fontes de pesquisa e utilizando o vocabulário específico da linguagem visual.
- Avaliar o trabalho realizado por ti e pelos teus pares, justificando as tuas opções relativamente aos processos desenvolvidos e utilizando critérios de análise fundamentados nos teus conhecimentos e em referências culturais e artísticas.



O QUE VOU APRENDER?

No domínio da interpretação e comunicação vais aprender a:

- Emitir juízos críticos sobre o que vês, manifestando interesse e evidenciando os teus conhecimentos no contexto das atividades da disciplina.
- Experimentar, através do desenho, conceitos e temáticas próprios/as de manifestações artísticas contemporâneas.
- Selecionar modos de registo: traço (intensidade, textura, espessura, gradação, gestualidade e movimento), mancha (densidade, transparência, cor e gradação) e técnica mista (combinações entre traço e mancha, colagens, entre outros modos de experimentação), evidenciando um crescente domínio técnico e intencionalidade expressiva nos trabalhos que realizas.
- Selecionar os suportes e os materiais em função das suas características, adequando-os às ideias a desenvolver.
- Manifestar um progressivo domínio na aplicação dos conceitos e dos elementos estruturais da linguagem plástica: forma (plano, superfície, textura, estrutura); cor/luz; espaço e volume (profundidade e sugestão da tridimensionalidade); movimento e tempo (cadência, sequência, repetição), valor, textura, escala, ritmo, equilíbrio e estrutura, entre outros; aplicando-os na elaboração de desenhos e de imagens elaborados a partir de situações reais, sugeridas ou imaginadas.

No domínio da experimentação e criação vais aprender a:

- Conhecer referenciais da arquitetura, do *design*, da escultura e da pintura que explorem cânones (aritméticos e simbólicos, entre outros), percebendo as relações entre estes e as diferentes épocas e contextos geográficos.
- Aprofundar os estudos da forma (proporção, desproporção, transformação) em diferentes contextos e ambientes, exercitando a capacidade de registo das suas qualidades expressivas (expressão do movimento, dinamismo, espontaneidade e tensão, entre outras).
- Manifestar um progressivo domínio na realização, à mão livre, de exercícios de representação empírica do espaço que se enquadrem nos sistemas de representação convencionais.
- Utilizar, com capacidade técnica e intencionalidade expressiva, os meios digitais de edição de imagem e de desenho vetorial.



COMO VOU APRENDER?

GTA 3: A Pele da Forma: Textura e Superfície

GTA 4: A Cor e a Luz: Impressões Visuais

GTA 5: A Cor e a Luz: Espaço e Volume | Habitar a Página

GTA 6: A Cor e a Luz: Tempo e Movimento | O Desenho que se Mexe

GTA 7: A Cor e a Luz: Compor para Ver | A Linguagem Plástica como Narrativa

Tema 2: A linguagem plástica como meio de construção de significados visuais



GTA 3: A Pele da Forma: Textura e Superfície

Objetivos:

- Desenvolver a percepção da forma como textura e matéria.
- Experimentar diferentes materiais riscadores e abordagens gráficas.
- Compreender a superfície como elemento expressivo e estrutural.

Modalidade de trabalho: Individual.

Recursos e materiais :

- Papel de desenho de alta gramagem (tamanho A5).
- Papel texturado tipo kraft ou outro.
- Diário gráfico.
- Lápis (2B, 4B, 6B)
- Carvão.
- Esferográfica.
- Canetas técnicas de várias espessuras.
- *Brush pen* (conjunto).
- *Internet*.

Obras de referência:

Observa, na página seguinte, as diferentes obras que servem de exemplo.

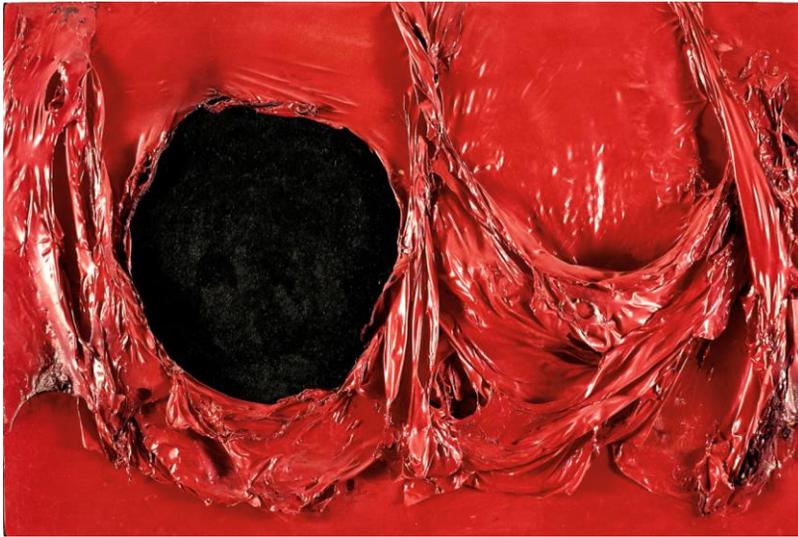


Imagem 1: Red Plastic, Alberto Burri, 1962.
Baldeschi Palace, Itália.
Fonte: artsupp.com



Imagem 2: Still Life, Eva Hesse, 1957.
National Museum of Women in the Art
Fonte: nmwa.org



Imagem 3: Toucador, Ana Vieira, 1973.
©2025 Fundação Calouste Gulbenkian
Fonte: gulbenkian.pt



TAREFA 1: Obras de referência



Etapa 1:

- Propomos uma análise visual centrada na forma, na textura e na superfície. Através da observação atenta das obras selecionadas, **procura** compreender como cada artista manipula estes elementos para expressar intenções estéticas, materiais e simbólicas.
- (Opcional) **Pesquisa** os artistas e observa outras obras.



TAREFA 2: Experimentação Gráfica

Etapa 1:

Observa uma ou várias superfícies/texturas próximas (parede, tecido, pele, chão).

Seleciona uma e **desenha-a** com diferentes riscadores. **Procura** representar o que sentes ao toque e o que vês.

Etapa 2:

Cria três variações do mesmo desenho, cada uma com foco num aspeto: detalhe, estrutura geral e sensação tátil.

Aqui **podes jogar** com a escala, a densidade do traço e a qualidade da linha ou mancha, explorando diferentes modos de representar a forma, a textura e a superfície.

Experimenta contrariar expectativas: amplia um pormenor insignificante, torna rugoso o que seria liso, ou reduz a estrutura a um simples contorno.



PROPOSTA DE RESOLUÇÃO

TAREFA 2:

Etapa 1:

- Usei mais do que um material para traduzir texturas.
- Experimentei diferentes densidades de traço e preenchimento.
- Os meus desenhos apresentam variedade e intenção.
- Descrevi verbalmente a sensação associada à imagem.



O QUE APRENDI?

Após o exercício e tendo refletido sobre a atividade:

- Este exercício ajudou-me a perceber como a forma se constrói através da textura e do gesto.
- Aprendi que o desenho pode evocar sensações visuais e táteis, criando superfícies expressivas.

És capaz de...

- de observar e traduzir texturas com mais atenção e intenção.



COMO POSSO COMPLEMENTAR A APRENDIZAGEM?

Segue a hiperligação ou lê o código-QR e **encontrarás** um recurso sobre a textura.



[Textura](#)