

AGRUPAMENTO DE ESCOLAS VALE D'ESTE - BARCELOS

2024 | 2025

plano curricular departamento

pcd

expressões

Índice

1 introdução

2 operacionalização específica

2.1 – 2º ciclo

2.1.1 – ed. física

2.1.2 – ed. musical

2.1.3 – ed. visual

2.1.4 – ed. tecnológica

2.1.5 – complemento à educação artística

2.1.6 – tecnologias da informação e comunicação

2.2 – 3º ciclo e secundário

2.2.1 – ed. física

2.2.2 – ed. visual

2.2.3 – complemento à educação artística-oferta de escola

2.2.4 – tecnologias da informação e comunicação

2.2.5 – aplicações informáticas B

2.2.6 – cursos profissionais

2.3 – educação especial

3 operacionalização vertical

4 operacionalização transversal

5 acções a desenvolver pelos professores

6 avaliação

6.1 – critérios de avaliação

6.2 – indicadores de sucesso

6.3 – perfil de aprendizagens

7 anexos

1. Introdução

A forma de orientar a ação educativa é de capital importância no plano de trabalho estabelecido tendo em vista a obtenção do sucesso escolar perspectivado e, no limite, a eficácia do sistema educativo. O professor age através de matérias e conhecimentos que metodologicamente coloca ao serviço do aluno, usando estratégias adequadas para o efeito, medindo, avaliando, em momentos definidos para tal, até que ponto aquilo que planeou fazer para alcançar este ou aquele objetivo está a ser assimilado, apropriado e recriado pelo aluno, por forma a cimentar uma consciência crítica e evolutiva sobre a realidade. Assim, tendo em linha de conta que o Plano Curricular de Departamento é um documento complexo, por englobar a participação de todos os grupos disciplinares do departamento e incluir mudanças estruturais no planeamento do currículo e avaliação dos alunos, este deve integrar as informações constantes da legislação, bem como as matérias constantes do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória e as Aprendizagens Essenciais estabelecidas para cada disciplina. A legislação tem como alicerce orientador o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória, as Aprendizagens Essenciais, a adoção dos Critérios de Avaliação, alicerçados no Projeto MAIA (Monitorização Acompanhamento e Investigação em Avaliação Pedagógica) assentes numa verdadeira Avaliação Formativa dos Alunos, “ensinando-os a partir do ponto em que cada um se encontra, com vista a acompanhar e promover a evolução de cada um, até onde estes possam chegar”, a Educação Inclusiva, a Flexibilidade Curricular e a Autonomia das Escolas. A operacionalização destes novos normativos é de carácter obrigatório. Assim, as Matrizes Curriculares Base, a Flexibilidade Curricular, a Educação inclusiva, o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória, as Aprendizagens Essenciais e a Estratégia Nacional de Educação para a Cidadania, são de aplicação obrigatória. As Matrizes Curriculares foram igualmente analisadas e aprovadas pelo Conselho Pedagógico e pelo Conselho Geral. Valorizou-se a educação estética e artística como forma transversal de fomentar aprendizagens motivadoras, com a introdução da disciplina de Complemento à Educação Artística – Multimédia e Arte, numa vertente de desenvolvimento do gosto pela arte em geral e da literacia digital. Estas Matrizes Curriculares têm como objetivo promover as competências e os conhecimentos previstos no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória, através das Aprendizagens Essenciais a trabalhar em cada disciplina. Este trabalho também parte da definição de Áreas de Competências – «combinações complexas de conhecimentos, capacidades e atitudes que permitem uma efetiva ação humana em contextos diversificados» – que se querem desenvolvidas nos alunos.

As Áreas de Competências do Perfil dos Alunos trabalhadas em cada Projeto são mencionadas sob a forma de letras, reproduzindo a nomenclatura usada nos documentos curriculares:

Áreas de Competências do Perfil dos Alunos - **A** Linguagens e textos; **B** Informação e comunicação; **C** Raciocínio e resolução de problemas; **D** Pensamento crítico e pensamento criativo; **E** Relacionamento interpessoal; **F** Desenvolvimento pessoal e autonomia; **G** Bem-estar, saúde e ambiente; **H** Sensibilidade estética e artística; **I** Saber científico, técnico e tecnológico; **J** Consciência e domínio do corpo.

As propostas apresentadas permitem o desenvolvimento de todas as competências definidas no Perfil dos Alunos; porém, esse contributo pode ser mais ou menos significativo em função das opções metodológicas do(s) professor(es). As Aprendizagens Essenciais foram tidas em conta no desenho das atividades, possibilitando aos professores o cumprimento dos objetivos do currículo em cenários de aprendizagem ativa e integrada, uma vez que são explorados pontos de contacto entre as áreas de saber específico.

2. Operacionalização específica

2.1. 2º ciclo

2.1.1. Educação Física 5º ano 1º período

Organizador - Domínio e Subdomínio	Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Ações e Estratégias de Ensino Orientadas para o Perfil dos Alunos	Descritores do Perfil dos Alunos
<p>DOMÍNIO:</p> <p>ÁREA DAS ATIVIDADES FÍSICAS</p> <p>SUBDOMÍNIOS:</p> <p>Jogos</p> <p>GINASTICA</p> <p>Atletismo (Velocidade-Resistência)</p> <p>Desporto de Raquetes (Badminton)</p>	<p>O aluno deve ser capaz de:</p> <p>JOGOS : Participar nos jogos, ajustando a iniciativa própria e as qualidades motoras na prestação às possibilidades oferecidas pela situação de jogo e ao seu objetivo, realizando habilidades básicas e ações técnico-táticas fundamentais, com oportunidade e correção de movimentos.</p> <p>Compor e realizar, da GINÁSTICA (Solo, Aparelhos, Rítmica), as destrezas elementares de solo, aparelhos e minitrampolim, em esquemas individuais e/ou de grupo, aplicando os critérios de correção técnica e expressão, e apreciando os esquemas de acordo com esses critérios.</p> <p>Realizar, do ATLETISMO, saltos, corridas e lançamentos, segundo padrões simplificados, e cumprindo corretamente as exigências elementares técnicas e regulamentares.</p> <p>Conhece o objetivo de jogo, a sua regulamentação básica e a pontuação do jogo de singulares, identifica e interpreta as condições que justificam a utilização diferenciada das pegadas da raqueta.</p>	<p>Proporcionar atividades formativas que possibilitem aos alunos: Adquirir, com rigor, conhecimento e outros saberes; analisar situações, identificando os seus elementos ou dados; realizar tarefas associadas à compreensão e mobilização dos conhecimentos; estabelecer relações intra e interdisciplinares; utilizar conhecimento, para participar de forma adequada e resolver problemas em contextos diferenciados.</p> <p>Proporcionar atividades formativas, que possibilitem aos alunos: Analisar situações com diferentes pontos de vista; confrontar argumentos, para encontrar semelhanças, diferenças, etc.; analisar factose situações, identificando os seus elementos ou dados, em particular numa perspectiva disciplinar e interdisciplinar; analisar os seus desempenhos e os dos outros, dando e aceitando sugestões de melhoria.</p> <p>Proporcionar atividades formativas, que possibilitem aos alunos: Realizar tarefas de síntese; realizar tarefas de planificação, de revisão e de monitorização; elaborar planos gerais, esquemas.</p> <p>Proporcionar atividades formativas, em grupos homogêneos e heterogêneos, que possibilitem aos alunos.</p> <p>Turma: agir com cordialidade e respeito na relação com os e o professor; respeitar as regras organizativas que permitam atuar em segurança; cumprir e fazer cumprir regras de arbitragem; apresentar iniciativas e propostas; ser autônomo na realização das tarefas; cooperar na preparação e organização dos materiais.</p> <p>Proporcionar atividades formativas, que impliquem por parte do aluno:</p>	<p>Conhecer/sabedor/ culto/informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Crítico/Analítico (A,B,C,D,G)</p> <p>Indagador/ Investigador/ Sistematizador/ organizador (A, B, C, D, F, H, I, J)</p>

<p>DOMÍNIO: ÁREA DA APTIDÃO FÍSICA</p> <p>SUBDOMÍNIO: BATERIA DE TESTES “FITESCOLA”</p>	<p>Desenvolver capacidades motoras evidenciando aptidão muscular e aptidão aeróbia, enquadradas na Zona Saudável de Aptidão Física do programa Fitescola®, para a sua idade e sexo.</p>	<p>Conhecer e aplicar cuidados de higiene; conhecer e aplicar as regras de segurança pessoal e dos companheiros; conhecer e aplicar regras de preservação dos recursos materiais e do ambiente; promover o gosto pela prática regular de atividade física. Proporcionar atividades formativas que possibilitem aos alunos: Saber questionar uma situação; Ações de comunicação verbal e não verbal pluridirecional.</p> <p>Proporcionar atividades formativas que possibilitem aos alunos, em todas as situações:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apreciar os seus desempenhos e os dos outros, dando e aceitando sugestões de melhoria; - Identificar aspetos críticos que permitam a melhoria do seu desempenho; - Identificar pontos fracos e fortes das suas aprendizagens; - Utilizar os dados da sua autoavaliação para se envolver na aprendizagem; - Interpretar e explicar as suas opções; - Descrever processos de pensamento e ação, usados durante a realização de uma tarefa ou abordagem de um problema. <p>Proporcionar atividades formativas que, em todas as situações, criem oportunidades de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cooperar com os companheiros na procura do êxito pessoal e do grupo, promovendo um clima relacional favorável ao aperfeiçoamento pessoal e ao gosto proporcionado pelas atividades; aplicar as regras de participação, combinadas na turma; agir com cordialidade e respeito na relação com os colegas e com o professor; respeitar as regras organizativas que permitam atuar em segurança; cumprir e fazer cumprir regras de arbitragem; apresentar iniciativas e propostas; ser autónomo na realização das tarefas; cooperar na preparação e organização dos materiais. 	<p>Questionador e Comunicador (A, B, D, E, F, G, H, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>
<p>DOMÍNIO: ÁREA DOS CONHECIMENTOS</p> <p>SUBDOMÍNIO: CAPACIDADES MOTORAS</p>	<p>O aluno deve ser capaz de:</p> <p>Identificar as capacidades físicas: resistência, força, velocidade, flexibilidade, agilidade e coordenação (geral), de acordo com as características do esforço realizado.</p>	<p>Proporcionar atividades formativas que possibilitem aos alunos, em todas as situações, criem oportunidades de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cooperar com os companheiros na procura do êxito pessoal e do grupo, promovendo um clima relacional favorável ao aperfeiçoamento pessoal e ao gosto proporcionado pelas atividades; aplicar as regras de participação, combinadas na turma; agir com cordialidade e respeito na relação com os colegas e com o professor; respeitar as regras organizativas que permitam atuar em segurança; cumprir e fazer cumprir regras de arbitragem; apresentar iniciativas e propostas; ser autónomo na realização das tarefas; cooperar na preparação e organização dos materiais. 	<p>Questionador e Comunicador (A, B, D, E, F, G, H, I, J)</p> <p>Autoavaliador/ Heteroavaliador (transversal às áreas)</p> <p>Participativo/ colaborador/ Cooperante/ Responsável/ Autónomo (B, C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>

2º período

<p>DOMÍNIO:</p> <p>ÁREA DAS ATIVIDADES FÍSICAS</p> <p>SUBDOMÍNIOS:</p> <p>Ginástica</p> <p>Futebol</p> <p>Voleibol</p>	<p>O aluno deve ser capaz de:</p> <p>Compor e realizar, da GINÁSTICA (Solo, Aparelhos, Rítmica), as destrezas elementares de solo, aparelhos e minitrampolim, em esquemas individuais e/ou de grupo, aplicando os critérios de correção técnica e expressão, e apreciando os esquemas de acordo com esses critérios.</p> <p>JOGOS DESPORTIVOS COLETIVOS</p> <p>Cooperar com os companheiros para o alcance do objetivo dos JOGOS DESPORTIVOS COLETIVOS (Futebol, Voleibol), desempenhando com oportunidade e correção as ações solicitadas pelas situações de jogo, aplicando a ética do jogo e as suas regras.</p>	<p>Proporcionar atividades formativas que possibilitem aos alunos:</p> <p>Analisar situações com diferentes pontos de vista; confrontar argumentos, para encontrar semelhanças, diferenças, etc.; analisar factose situações, identificando os seus elementos ou dados, em particular numa perspetiva disciplinar e interdisciplinar; ; analisar os seus desempenhos e os dos outros, dando e aceitando sugestões de melhoria.</p> <p>Proporcionar atividades formativas, como por exemplo situações de jogo, concursos e outras tarefas a par ou em grupos homogéneos e heterogéneos, que possibilitem aos alunos:</p> <p>Elaborar sequências de habilidades; elaborar coreografias; resolver problemas em situação de jogo; explorar materiais; explorar o espaço, ritmos, música, relações interpessoais, etc.; criar um objeto, texto ou solução, face a um desafio; criar soluções estéticas criativas e pessoais.</p>	<p>Crítico/Analítico (A, B, C, D, G)</p> <p>Criativo/Expressivo (A,C,D,J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>
<p>DOMÍNIO:</p> <p>ÁREA DA APTIDÃO FÍSICA</p> <p>SUBDOMÍNIO:</p> <p>BATERIA DE TESTES “FITESCOLA”</p>	<p>Desenvolver capacidades motoras evidenciando aptidão muscular e aptidão aeróbia, enquadradas na Zona Saudável de Aptidão Física do programa Fitescola®, para a sua idade e sexo.</p>	<p>Turma:</p> <p>Agir com cordialidade e respeito na relação com os e o professor; respeitar as regras organizativas que permitam atuar em segurança; cumprir e fazer cumprir regras de arbitragem; apresentar iniciativas e propostas; ser autónomo na realização das tarefas; cooperar na preparação e organização dos materiais</p> <p>Proporcionar atividades formativas, que impliquem por parte do aluno:</p>	<p>Questionador e Comunicador (A, B, D, E, F, G, H, I, J)</p>

<p>DOMÍNIO:</p> <p>ÁREA DOS CONHECIMENTOS</p> <p>SUBDOMÍNIO:</p> <p>CAPACIDADES MOTORAS</p>	<p>Identificar as capacidades físicas: resistência, força, velocidade, flexibilidade, agilidade e coordenação (geral), de acordo com as características do esforço realizado.</p> <p>Interpreta as principais adaptações do funcionamento do seu organismo durante a atividade física.</p>	<p>Conhecer e aplicar cuidados de higiene; conhecer e aplicar as regras de segurança pessoal e dos companheiros; conhecer e aplicar regras de preservação dos recursos materiais e do ambiente; promover o gosto pela prática regular de atividade física.</p> <p>Proporcionar atividades formativas que possibilitem aos alunos: Saber questionar uma situação; Ações de comunicação verbal e não verbal pluridirecional.</p> <p>Proporcionar atividades formativas que possibilitem aos alunos, em todas as situações: Apreciar os seus desempenhos e os dos outros, dando e aceitando sugestões de melhoria; identificar aspetos críticos que permitam a melhoria do seu desempenho; identificar pontos fracos e fortes das suas aprendizagens; utilizar os dados da sua autoavaliação para se envolver na aprendizagem; interpretar e explicar as suas opções; descrever processos de pensamento e ação, usados durante a realização de uma tarefa ou abordagem de um problema.</p> <p>Proporcionar atividades formativas que, em todas as situações, criem oportunidades de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cooperar com os companheiros na procura do êxito pessoal e do grupo; - Cooperar, promovendo um clima relacional favorável ao aperfeiçoamento pessoal e ao gosto proporcionado pelas atividades; - Aplicar as regras de participação, combinadas na turma; - Agir com cordialidade e respeito na relação com os colegas e com o professor; - Respeitar as regras organizativas que permitam atuar em segurança; - Cumprir e fazer cumprir regras de arbitragem; - Apresentar iniciativas e propostas; - Ser autónomo na realização das tarefas; - Cooperar na preparação e organização dos materiais. 	<p>Autoavaliador/ Heteroavaliador (transversal às áreas)</p> <p>Participativo/ colaborador/ Cooperante/ Responsável/ Autónomo (B, C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>
---	--	---	--

3º período

<p>DOMÍNIO:</p> <p>ÁREA DAS ATIVIDADES FÍSICAS</p> <p>SUBDOMÍNIOS:</p> <p>Tênis</p> <p>Atletismo (técnicas)</p>	<p>O aluno deve ser capaz de:</p> <p>Conhece o objetivo de jogo, a sua regulamentação básica e a pontuação do jogo de singulares, identifica e interpreta as condições que justificam a utilização diferenciada das pegadas da raqueta.</p> <p>Realizar, do ATLETISMO, saltos, corridas e lançamentos, segundo padrões simplificados, e cumprindo corretamente as exigências elementares técnicas e regulamentares.</p>	<p>Proporcionar atividades formativas que possibilitem aos alunos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizar tarefas de síntese; - realizar tarefas de planificação, de revisão e de monitorização; - elaborar planos gerais, esquemas. <p>Proporcionar atividades formativas, que possibilitem aos alunos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizar tarefas de síntese; - realizar tarefas de planificação, de revisão e de monitorização; - elaborar planos gerais, esquemas. <p>Proporcionar atividades formativas, em grupos homogêneos e heterogêneos, que possibilitem aos alunos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - aceitar opções, falhas e erros dos companheiros; - aceitar o apoio dos companheiros nos esforços de aperfeiçoamento próprio; - aceitar ou argumentar pontos de vista diferentes; - promover estratégias que induzam respeito por diferenças de características, crenças ou opiniões. 	<p>Respeitador da diferença (A, B, E, F, H)</p>
<p>DOMÍNIO:</p> <p>ÁREA DA APTIDÃO FÍSICA</p> <p>SUBDOMÍNIO:</p> <p>BATERIA DE TESTES "FITESCOLA"</p>	<p>Desenvolver capacidades motoras evidenciando aptidão muscular e aptidão aeróbia, enquadradas na Zona Saudável de Aptidão Física do programa Fitescola®, para a sua idade e sexo.</p>	<p>Proporcionar atividades formativas que possibilitem aos alunos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - saber questionar uma situação; - ações de comunicação verbal e não verbal pluridirecional. <p>Proporcionar atividades formativas que possibilitem aos alunos, em todas as situações:</p> <ul style="list-style-type: none"> apreciar os seus desempenhos e os dos outros, dando e aceitando sugestões de melhoria; identificar aspetos críticos que permitam a melhoria do seu desempenho; identificar pontos fracos e fortes das suas aprendizagens; 	<p>Indagador/ Investigador/ Sistematizador/ organizador (A, B, C, D, F, H, I, J)</p> <p>Questionador e Comunicador (A, B, D, E, F, G, H, I, J)</p>

<p>DOMÍNIO:</p> <p>ÁREA DOS CONHECIMENTOS</p> <p>SUBDOMÍNIO:</p> <p>CAPACIDADES MOTORAS</p>	<p>Identificar as capacidades físicas: resistência, força, velocidade, flexibilidade, agilidade e coordenação (geral), de acordo com as características do esforço realizado.</p> <p>Interpreta as principais adaptações do funcionamento do seu organismo durante a atividade física.</p>	<p>utilizar os dados da sua autoavaliação para se envolver na aprendizagem; interpretar e explicar as suas opções; descrever processos de pensamento e ação, usados durante a realização de uma tarefa ou abordagem de um problema.</p>	<p>Autoavaliador/ Heteroavaliador (transversal às áreas)</p>
		<p>Proporcionar atividades formativas que, em todas as situações, criem oportunidades de:</p> <p>cooperar com os companheiros na procura do êxito pessoal e do grupo; cooperar, promovendo um clima relacional favorável ao aperfeiçoamento pessoal e ao gosto proporcionado pelas atividades; aplicar as regras de participação, combinadas na turma; agir com cordialidade e respeito na relação com os colegas e com o professor; respeitar as regras organizativas que permitam atuar em segurança; cumprir e fazer cumprir regras de arbitragem; apresentar iniciativas e propostas; ser autónomo na realização das tarefas; cooperar na preparação e organização dos materiais.</p> <p>Proporcionar atividades formativas que impliquem, por parte do aluno:</p> <p>conhecer e aplicar cuidados de higiene; conhecer e aplicar as regras de segurança pessoal e dos companheiros; conhecer e aplicar regras de preservação dos recursos materiais e do ambiente; promover o gosto pela prática regular de atividade física.</p>	<p>Participativo/ colaborador/</p> <p>Cooperante/ Responsável/ Autónomo (B, C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>

6º ano
1º Período

Organizador - Domínio e Subdomínio	Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Ações e Estratégias de Ensino Orientadas para o Perfil dos Alunos	Descritores do Perfil dos Alunos
<p>DOMÍNIO:</p> <p>ÁREA DAS ATIVIDADES FÍSICAS</p> <p>SUBDOMÍNIOS:</p> <p>Jogos</p> <p>GINASTICA</p> <p>Atletismo (Velocidade-Resistência)</p> <p>Desporto de Raquetes (Badminton)</p> <p>DOMÍNIO:</p>	<p>O aluno deve ser capaz de:</p> <p>JOGOS : Participar nos jogos, ajustando a iniciativa própria e as qualidades motoras na prestação às possibilidades oferecidas pela situação de jogo e ao seu objetivo, realizando habilidades básicas e ações técnico-táticas fundamentais, com oportunidade e correção de movimentos.</p> <p>Compor e realizar, da GINÁSTICA (Solo, Aparelhos, Rítmica), as destrezas elementares de solo, aparelhos e minitrampolim, em esquemas individuais e/ou de grupo, aplicando os critérios de correção técnica e expressão, e apreciando os esquemas de acordo com esses critérios.</p> <p>Realizar, do ATLETISMO, saltos, corridas e lançamentos, segundo padrões simplificados, e cumprindo corretamente as exigências elementares técnicas e regulamentares.</p> <p>Conhece o objetivo de jogo, a sua regulamentação básica e a pontuação do jogo de singulares, identifica e interpreta as condições que justificam a utilização diferenciada das pegadas da raqueta.</p> <p>Desenvolver capacidades motoras evidenciando aptidão muscular e aptidão aeróbia, enquadradas</p>	<p>Proporcionar atividades formativas que possibilitem aos alunos: Adquirir, com rigor, conhecimento e outros saberes; analisar situações, identificando os seus elementos ou dados; realizar tarefas associadas à compreensão e mobilização dos conhecimentos; estabelecer relações intra e interdisciplinares; utilizar conhecimento, para participar de forma adequada e resolver problemas em contextos diferenciados.</p> <p>Proporcionar atividades formativas, que possibilitem aos alunos: Analisar situações com diferentes pontos de vista; confrontar argumentos, para encontrar semelhanças, diferenças, etc; analisar factose situações, identificando os seus elementos ou dados, em particular numa perspetiva disciplinar e interdisciplinar; analisar os seus desempenhos e os dos outros dando e aceitando sugestões de melhoria.</p> <p>Proporcionar atividades formativas, que possibilitem aos alunos: realizar tarefas de síntese; realizar tarefas de planificação, de revisão e de monitorização; elaborar planos gerais, esquemas.</p> <p>Proporcionar atividades formativas, em grupos homogéneos e heterogéneos, que possibilitem aos alunos. Turma: Agir com cordialidade e respeito na relação com os e o professor; respeitar as regras organizativas que permitam atuar em segurança; cumprir e fazer cumprir regras de arbitragem; apresentar iniciativas e propostas; ser autónomo na realização das tarefas; cooperar na preparação e organização dos materiais.</p> <p>Proporcionar atividades formativas, que impliquem por parte do aluno: Conhecer e aplicar cuidados de higiene; conhecer e aplicar as regras de segurança pessoal e dos companheiros; conhecer e aplicar regras de preservação dos recursos materiais e do ambiente; promover o gosto pela prática regular de atividade física.</p> <p>Proporcionar atividades formativas que possibilitem aos alunos: saber questionar uma situação; ações de comunicação verbal e não verbal pluridirecional.</p>	<p>Conhecer/sabedor/ culto/informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Crítico/Analítico (A,B,C,D,G)</p> <p>Indagador/ Investigador/ Sistematizador/ organizador (A, B, C, D, F, H, I, J)</p> <p>Questionador e Comunicador (A, B, D, E, F, G, H, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>

<p>ÁREA DA APTIDÃO FÍSICA</p> <p>SUBDOMÍNIO:</p> <p>BATERIA DE TESTES “FITESCOLA”</p> <p>DOMÍNIO:</p> <p>ÁREA DOS CONHECIMENTOS</p> <p>SUBDOMÍNIO:</p> <p>CAPACIDADES MOTORAS</p>	<p>na Zona Saudável de Aptidão Física do programa Fitescola®, para a sua idade e sexo.</p> <p>O aluno deve ser capaz de : Identificar as capacidades físicas: resistência, força, velocidade, flexibilidade, agilidade e coordenação (geral), de acordo com as características do esforço realizado.</p>	<p>Proporcionar atividades formativas que possibilitem aos alunos, em todas as situações:</p> <p>apreciar os seus desempenhos e os dos outros, dando e aceitando sugestões de melhoria;</p> <p>identificar aspetos críticos que permitam a melhoria do seu desempenho;</p> <p>identificar pontos fracos e fortes das suas aprendizagens;</p> <p>utilizar os dados da sua autoavaliação para se envolver na aprendizagem;</p> <p>interpretar e explicar as suas opções;</p> <p>descrever processos de pensamento e ação, usados durante a realização de uma tarefa ou abordagem de um problema.</p> <p>Proporcionar atividades formativas que, em todas as situações, criem oportunidades de:</p> <p>cooperar com os companheiros na procura do êxito pessoal e do grupo;</p> <p>cooperar, promovendo um clima relacional favorável ao aperfeiçoamento pessoal e ao gosto proporcionado pelas atividades;</p> <p>aplicar as regras de participação, combinadas na turma;</p> <p>agir com cordialidade e respeito na relação com os colegas e com o professor;</p> <p>respeitar as regras organizativas que permitam atuar em segurança;</p> <p>cumprir e fazer cumprir regras de arbitragem;</p> <p>apresentar iniciativas e propostas;</p> <p>ser autónomo na realização das tarefas;</p> <p>cooperar na preparação e organização dos materiais.</p>	<p>Questionador e Comunicador (A, B, D, E, F, G, H, I, J)</p> <p>Autoavaliador/ Heteroavaliador (transversal às áreas)</p> <p>Participativo/ colaborador/ Cooperante/ Responsável/ Autónomo (B, C, D, E, F, G, I. J)</p>
--	---	--	--

2º Período			
Organizador - Domínio e Subdomínio	Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Ações e Estratégias de Ensino Orientadas para o Perfil dos Alunos	Descritores do Perfil dos Alunos
<p style="text-align: center;">DOMÍNIO: ÁREA DAS ATIVIDADES FÍSICAS</p> <p style="text-align: center;">SUBDOMÍNIOS:</p> <p style="text-align: center;">Ginástica</p> <p style="text-align: center;">Futebol</p> <p style="text-align: center;">Voleibol</p> <p style="text-align: center;">DOMÍNIO: ÁREA DA APTIDÃO FÍSICA</p> <p style="text-align: center;">SUBDOMÍNIO:</p>	<p>O aluno deve ser capaz de:</p> <p>Compor e realizar, da GINÁSTICA (Solo, Aparelhos, Rítmica), as destrezas elementares de solo, aparelhos e minitrampolim, em esquemas individuais e/ou de grupo, aplicando os critérios de correção técnica e expressão, e apreciando os esquemas de acordo com esses critérios.</p> <p>JOGOS DESPORTIVOS COLETIVOS Cooperar com os companheiros para o alcance do objetivo dos JOGOS DESPORTIVOS COLETIVOS (Futebol, Voleibol), desempenhando com oportunidade e correção as ações solicitadas pelas situações de jogo, aplicando a ética do jogo e as suas regras.</p>	<p>Proporcionar atividades formativas que possibilitem aos alunos: Analisar situações com diferentes pontos de vista; confrontar argumentos, para encontrar semelhanças, diferenças, etc; analisar factose situações , identificando os seus elementos ou dados, em particular numa perspetiva disciplinar e interdisciplinar; ; analisar os seus desempenhos e os dos outros , dando e aceitando sugestões de melhoria.</p> <p>Proporcionar atividades formativas, como por exemplo situações de jogo, concursos e outras tarefas a par ou em grupos homogéneos e heterogéneos, que possibilitem aos alunos: Elaborar sequências de habilidades; elaborar coreografias; resolver problemas em situação de jogo; explorar materiais; explorar o espaço, ritmos, música, relações interpessoais, etc.; criar um objeto, texto ou solução, face a um desafio; criar soluções estéticas criativas e pessoais.</p> <p>Turma: Agir com cordialidade e respeito na relação com os e o professor; respeitar as regras organizativas que permitam atuar em segurança; cumprir e fazer cumprir regras de arbitragem; apresentar iniciativas e propostas; ser autónomo na realização das tarefas; cooperar na preparação e organização dos materiais</p> <p>Proporcionar atividades formativas, que impliquem por parte do aluno: Conhecer e aplicar cuidados de higiene; conhecer e aplicar as regras de segurança pessoal e dos companheiros; conhecer e aplicar regras de preservação dos recursos materiais e do ambiente; promover o gosto pela prática regular de atividade física.</p> <p>Proporcionar atividades formativas que possibilitem aos alunos:</p>	<p style="text-align: center;">Crítico/Analítico (A, B, C, D, G)</p> <p style="text-align: center;">Criativo/Expressivo (A,C,D,I)</p>

<p>BATERIA DE TESTES “FITESCOLA”</p> <p>DOMÍNIO:</p> <p>ÁREA DOS CONHECIMENTOS</p> <p>SUBDOMÍNIO:</p> <p>CAPACIDADES MOTORAS</p>	<p>Desenvolver capacidades motoras evidenciando aptidão muscular e aptidão aeróbia, enquadradas na Zona Saudável de Aptidão Física do programa Fitescola®, para a sua idade e sexo.</p> <p>Identificar as capacidades físicas: resistência, força, velocidade, flexibilidade, agilidade e coordenação (geral), de acordo com as características do esforço realizado.</p> <p>Interpreta as principais adaptações do funcionamento do seu organismo durante a atividade física.</p>	<p>saber questionar uma situação; ações de comunicação verbal e não verbal pluridirecional.</p> <p>Proporcionar atividades formativas que possibilitem aos alunos, em todas as situações:</p> <p>apreciar os seus desempenhos e os dos outros, dando e aceitando sugestões de melhoria;</p> <p>identificar aspetos críticos que permitam a melhoria do seu desempenho;</p> <p>identificar pontos fracos e fortes das suas aprendizagens;</p> <p>utilizar os dados da sua autoavaliação para se envolver na aprendizagem;</p> <p>interpretar e explicar as suas opções;</p> <p>descrever processos de pensamento e ação, usados durante a realização de uma tarefa ou abordagem de um problema.</p> <p>Proporcionar atividades formativas que, em todas as situações, criem oportunidades de:</p> <p>cooperar com os companheiros na procura do êxito pessoal e do grupo;</p> <p>cooperar, promovendo um clima relacional favorável ao aperfeiçoamento pessoal e ao gosto proporcionado pelas atividades;</p> <p>aplicar as regras de participação, combinadas na turma; agir com cordialidade e respeito na relação com os colegas e com o professor; respeitar as regras organizativas que permitam atuar em segurança; cumprir e fazer cumprir regras de arbitragem; apresentar iniciativas e propostas; ser autónomo na realização das tarefas; cooperar na preparação e organização dos materiais.</p>	<p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p> <p>Questionador e Comunicador (A, B, D, E, F, G, H, I, J)</p> <p>Autoavaliador/ Heteroavaliador (transversal às áreas)</p> <p>Participativo/ colaborador/ Cooperante/ Responsável/ Autónomo (B, C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>
--	--	--	--

3º Período			
Organizador - Domínio e Subdomínio	Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Ações e Estratégias de Ensino Orientadas para o Perfil dos Alunos	Descritores do Perfil dos Alunos
<p style="text-align: center;">DOMÍNIO:</p> <p style="text-align: center;">ÁREA DAS ATIVIDADES FÍSICAS</p> <p style="text-align: center;">SUBDOMÍNIOS:</p> <p style="text-align: center;">ATLETISMO (Técnicas)</p>	<p>O aluno deve ser capaz de:</p> <p>Conhece o objetivo de jogo, a sua regulamentação básica e a pontuação do jogo de singulares, identifica e interpreta as condições que justificam a utilização diferenciada das pegadas da raqueta.</p> <p>Realizar, do ATLETISMO, saltos, corridas e lançamentos, segundo padrões simplificados, e cumprindo corretamente as exigências elementares técnicas e regulamentares.</p>	<p>Proporcionar atividades formativas que possibilitem aos alunos: realizar tarefas de síntese; realizar tarefas de planificação, de revisão e de monitorização; elaborar planos gerais, esquemas.</p> <p>Proporcionar atividades formativas, que possibilitem aos alunos: realizar tarefas de síntese; realizar tarefas de planificação, de revisão e de monitorização; elaborar planos gerais, esquemas.</p> <p>Proporcionar atividades formativas, em grupos homogéneos e heterogéneos, que possibilitem aos alunos: aceitar opções, falhas e erros dos companheiros; aceitar o apoio dos companheiros nos esforços de aperfeiçoamento próprio;</p> <p>aceitar ou argumentar pontos de vista diferentes; promover estratégias que induzam respeito por diferenças de características, crenças ou opiniões.</p>	<p style="text-align: center;">Respeitador da diferença</p> <p style="text-align: center;">(A, B, E, F, H)</p> <p style="text-align: center;">Indagador/ Investigador/ Sistematizador/ organizador</p> <p style="text-align: center;">(A, B, C, D, F, H, I, J)</p>
<p style="text-align: center;">DOMÍNIO:</p> <p style="text-align: center;">ÁREA DA APTIDÃO FÍSICA</p> <p style="text-align: center;">SUBDOMÍNIO:</p> <p style="text-align: center;">BATERIA DE TESTES "FITESCOLA"</p>	<p>Desenvolver capacidades motoras evidenciando aptidão muscular e aptidão aeróbia, enquadradas na Zona Saudável de Aptidão Física do programa Fitescola®, para a sua idade e sexo.</p>	<p>Proporcionar atividades formativas que possibilitem aos alunos: saber questionar uma situação; ações de comunicação verbal e não verbal pluridirecional.</p> <p>Proporcionar atividades formativas que possibilitem aos alunos, em todas as situações: apreciar os seus desempenhos e os dos outros, dando e aceitando sugestões de melhoria; identificar aspetos críticos que permitam a melhoria do seu desempenho; identificar pontos fracos e fortes das suas aprendizagens; utilizar os dados da sua autoavaliação para se envolver na aprendizagem; interpretar e explicar as suas opções;</p>	<p style="text-align: center;">Questionador e Comunicador</p> <p style="text-align: center;">(A, B, D, E, F, G, H, I, J)</p>

<p>DOMÍNIO:</p> <p>ÁREA DOS CONHECIMENTOS</p> <p>SUBDOMÍNIO:</p> <p>CAPACIDADES MOTORAS</p>	<p>Identificar as capacidades físicas: resistência, força, velocidade, flexibilidade, agilidade e coordenação (geral), de acordo com as características do esforço realizado.</p> <p>Interpreta as principais adaptações do funcionamento do seu organismo durante a atividade física.</p>	<p>descrever processos de pensamento e ação, usados durante a realização de uma tarefa ou abordagem de um problema.</p> <p>Proporcionar atividades formativas que, em todas as situações, criem oportunidades de:</p> <p>cooperar com os companheiros na procura do êxito pessoal e do grupo; cooperar, promovendo um clima relacional favorável ao aperfeiçoamento pessoal e ao gosto proporcionado pelas atividades; aplicar as regras de participação, combinadas na turma; agir com cordialidade e respeito na relação com os colegas e com o professor; respeitar as regras organizativas que permitam atuar em segurança; cumprir e fazer cumprir regras de arbitragem; apresentar iniciativas e propostas; ser autónomo na realização das tarefas; cooperar na preparação e organização dos materiais.</p> <p>Proporcionar atividades formativas que impliquem, por parte do aluno:</p> <p>conhecer e aplicar cuidados de higiene; conhecer e aplicar as regras de segurança pessoal e dos companheiros; conhecer e aplicar regras de preservação dos recursos materiais e do ambiente; promover o gosto pela prática regular de atividade física.</p>	<p>Autoavaliador/ Heteroavaliador (transversal às áreas)</p> <p>Participativo/ colaborador/ Cooperante/ Responsável/ Autónomo (B, C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>
---	--	--	---

2.1.2. Educação Musical

5º Ano

1º Período

Tema/Assunto		AE: conhecimentos, capacidades, atitudes	Organizadores / Domínios ⁽¹⁾	Descritores do perfil dos alunos ⁽²⁾	Avaliação
Timbre	<ul style="list-style-type: none"> Meio ambiente, vocal, corporal e instrumental Instrumentos de percussão: peles, madeiras e metais 	<ul style="list-style-type: none"> Comparar timbres e fontes sonoras elementares Identificar instrumentos de percussão Tocar e improvisar em instrumentos de percussão Descobrir timbres corporais Mobilizar sequências de timbres corporais Cantar, individualmente e em grupo Improvisar e/ou compor sequências de timbres corporais Refletir, em grupo, sobre as improvisações/composições 	<ul style="list-style-type: none"> Apropriação / Reflexão Interpretação / Comunicação Experimentação / Criação 	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 (Descritores) A, B, C, D, E, F, G, H, I, J (ACPA)	Observação direta dos organizadores / domínios Avaliação instrumental
Ritmo	<ul style="list-style-type: none"> Pulsação Semínima e pausa de semínima Compasso quaternário Colcheia 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar a pulsação Identificar figuras rítmicas e compassos Comparar o enquadramento sociocultural e musical dos temas e autores Mobilizar sequências de timbres corporais Interpretar corporalmente temas musicais Improvisar frases rítmicas com a mão direita e esquerda alternadas 	<ul style="list-style-type: none"> Apropriação / Reflexão Interpretação / Comunicação Experimentação / Criação 	1, 2, 4, 6, 8, 9 B, C, D, E, F, G, H, J	Avaliação da composição / improvisação
Altura	<ul style="list-style-type: none"> Altura definida e indefinida Agudo e grave Pauta musical Clave Notas dó (agudo) e lá 	<ul style="list-style-type: none"> Distinguir sons de diferentes alturas Identificar e representar a notação musical na pauta Identificar a flauta de bisel Tocar notas musicais num instrumento Interpretar instrumentalmente um tema musical 	<ul style="list-style-type: none"> Apropriação / Reflexão Interpretação / Comunicação 	1, 4, 6, 8, 9 A, B, E, F, G, H, I, J	Avaliação escrita (opcional) Observação direta dos parâmetros comportamentais
Dinâmica	<ul style="list-style-type: none"> <i>Piano</i>, <i>Mezzo forte</i> e <i>Forte</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer alterações de dinâmica Identificar o enquadramento histórico, sociocultural e musical dos temas e autores Mobilizar sequências de timbres corporais Interpretar corporal e instrumentalmente um tema musical 	<ul style="list-style-type: none"> Apropriação / Reflexão Interpretação / Comunicação 	1, 3, 4, 6, 8, 9 B, E, F, G, H, J	
Forma	<ul style="list-style-type: none"> Elementos repetitivos e contrastantes 	<ul style="list-style-type: none"> Comparar elementos repetitivos e contrastantes Identificar o enquadramento histórico, sociocultural e musical do tema e autor Cantar, individualmente e em grupo Interpretar vocal e instrumentalmente um tema musical 	<ul style="list-style-type: none"> Apropriação / Reflexão Interpretação / Comunicação 	1, 3, 4, 6, 8, 9 A, B, E, F, G, H, J	

2º Período

Tema/Assunto		AE: conhecimentos, capacidades, atitudes	Organizadores / Domínios ⁽¹⁾	Descritores do perfil dos alunos ⁽²⁾	Avaliação
Timbre	<ul style="list-style-type: none"> Instrumental Vocal Instrumentos da orquestra: cordas, sopros de madeira, sopros de metal e percussão 	<ul style="list-style-type: none"> Comparar instrumentos de percussão Identificar o enquadramento histórico, sociocultural e musical dos temas e autores Cantar, individualmente e em grupo Reconhecer a orquestra e seus instrumentos 	<ul style="list-style-type: none"> Apropriação / Reflexão Interpretação / Comunicação 	<p>1, 4, 6, 8, 9</p> <p>A, B, E, F, G, H, I, J</p>	Observação direta dos organizadores / domínios
Ritmo	<ul style="list-style-type: none"> <i>Adagio, moderato e presto</i> Compasso binário Ostinato rítmico Mínima e pausa de mínima 	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer alterações de andamentos Identificar figuras rítmicas e compassos Comparar o enquadramento sociocultural e musical do tema e autor Tocar ostinatos rítmicos Compor ostinatos rítmicos Refletir, em grupo, sobre as improvisações/composições Interpretar instrumentalmente um tema musical 	<ul style="list-style-type: none"> Apropriação / Reflexão Experimentação / Criação Interpretação / Comunicação 	<p>1, 2, 4, 6, 8, 9, 10</p> <p>B, C, D, E, F, G, H, J</p>	<p>Avaliação instrumental</p> <p>Avaliação da composição / improvisação</p>
Altura	<ul style="list-style-type: none"> Notas sol, mi, ré e dó Escala Pentatónica 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar e representar a notação musical e escalas na pauta Tocar a escala pentatónica Improvisar na escala pentatónica Interpretar instrumentalmente um tema musical Improvisar e/ou compor uma nova melodia Refletir, em grupo, sobre as improvisações/composições 	<ul style="list-style-type: none"> Apropriação / Reflexão Interpretação / Comunicação Experimentação / Criação 	<p>1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10</p> <p>B, C, D, E, F, G, H, J</p>	Avaliação escrita (opcional)
Dinâmica	<ul style="list-style-type: none"> <i>Crescendo e Diminuendo</i> Volume sonoro Decibel <i>Piano, Mezzo forte e Forte</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer alterações de dinâmica Identificar o enquadramento histórico, sociocultural e musical dos temas e autores Relacionar o excesso de volume sonoro com as suas consequências Interpretar instrumentalmente um tema musical Improvisar e/ou compor uma nova melodia Refletir, em grupo, sobre as improvisações/composições 	<ul style="list-style-type: none"> Apropriação / Reflexão Interpretação / Comunicação Experimentação / Criação 	<p>1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10</p> <p>A, B, C, D, E, F, G, H, I, J</p>	Observação direta dos parâmetros comportamentais
Forma	<ul style="list-style-type: none"> Forma binária Forma ternária Interlúdio e Coda 	<ul style="list-style-type: none"> Comparar diferentes organizações / formas musicais Identificar o enquadramento sociocultural e musical dos temas e autores Cantar, individualmente e em grupo Interpretar vocal e/ou instrumentalmente um tema musical Compor e/ou improvisar uma nova melodia Refletir, em grupo, sobre as improvisações/composições 	<ul style="list-style-type: none"> Apropriação / Reflexão Interpretação / Comunicação Experimentação / Criação 	<p>1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10</p> <p>A, B, C, D, E, F, G, H, J</p>	

3ºPeríodo

Tema/Assunto		AE: conhecimentos, capacidades, atitudes	Organizadores /Domínios ⁽¹⁾	Descritores do perfil dos alunos ⁽²⁾	Avaliação
Timbre	<ul style="list-style-type: none"> Instrumental 	<ul style="list-style-type: none"> Comparar instrumentos da orquestra 	<ul style="list-style-type: none"> Apropriação /Reflexão 	1, 4, 8, 9 B, E, F, I	Observação direta dos organizadores /domínios
Ritmo	<ul style="list-style-type: none"> Semibreve <i>Accelerando</i> e <i>Ritardando</i> Compasso ternário Ponto de aumento Ligadura de prolongação 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar figuras rítmicas e compassos Reconhecer alterações de dinâmica Identificar o enquadramento histórico, sociocultural e musical dos temas e autores Interpretar temas musicais instrumentalmente Improvisar ou compor uma nova melodia Refletir, em grupo, sobre as improvisações/composições 	<ul style="list-style-type: none"> Apropriação /Reflexão Interpretação /Comunicação Experimentação /Criação 	1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10 B, C, D, E, F, G, H, J	<p>Avaliação instrumental</p> <p>Avaliação da composição /improvisação</p>
Altura	<ul style="list-style-type: none"> Notas fá e si Escala Diatónica de Dó Maior Pausa de colcheia Contratempo Melodia e harmonia Textura fina e densa 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar e representar a notação musical e escalas na pauta Comparar melodia com harmonia e textura densa com fina Identificar o enquadramento histórico, sociocultural e musical dos temas, autores e géneros musicais. Tocar a escala diatónica de Dó Maior Interpretar temas musicais instrumentalmente Improvisar e/ou compor uma nova melodia Refletir, em grupo, sobre as improvisações/composições 	<ul style="list-style-type: none"> Apropriação /Reflexão Interpretação /Comunicação Experimentação /Criação 	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 A, B, C, D, E, F, G, H, J	<p>Avaliação escrita (opcional)</p> <p>Observação direta dos parâmetros comportamentais</p>
Dinâmica	<ul style="list-style-type: none"> <i>Piano</i>, <i>Mezzo forte</i> e <i>Forte</i> <i>Crescendo</i> e <i>Diminuendo</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer alterações de dinâmica Identificar o enquadramento histórico, sociocultural e musical dos temas e autores Compor uma sequência rítmica Mobilizar sequências de timbres corporais Interpretar instrumentalmente um tema musical Improvisar ou/e compor uma nova melodia Refletir, em grupo, sobre as improvisações/composições 	<ul style="list-style-type: none"> Apropriação /Reflexão Interpretação /Comunicação Experimentação /Criação 	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 B, C, D, E, F, G, H, J	
Forma	<ul style="list-style-type: none"> Forma rondó Forma binária 	<ul style="list-style-type: none"> Comparar diferentes formas musicais Identificar o enquadramento histórico, sociocultural e musical dos temas e autores Cantar, individualmente e em grupo Interpretar vocal e instrumentalmente um tema musical Improvisar ou/e compor uma nova melodia Refletir, em grupo, sobre as improvisações/composições 	<ul style="list-style-type: none"> Apropriação /Reflexão Interpretação /Comunicação Experimentação /Criação 	1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10 A, B, C, D, E, F, G, H, J	

Tema/Assunto ⁽¹⁾		AE: conhecimentos, capacidades, atitudes	Organizadores/Domínios	Descritores do perfil dos alunos ⁽²⁾	Avaliação
Timbre	<ul style="list-style-type: none"> Meio ambiente, mecanizado, instrumental, vocal Vocal Harmonia e realce tímbrico Cordofones Aerofones 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar timbres. Identificar timbres instrumentais. Cantar em grupo ou individualmente. Experimentar, individualmente ou em grupo, variações tímbricas. Identificar cordofones tradicionais. Identificar aerofones tradicionais. 	<ul style="list-style-type: none"> Interpretação e Comunicação Experimentação e Criação Apropriação e Reflexão 	<p>1, 2, 4, 6, 8, 9</p> <p>A, B, D, E, F, H, I, J</p>	Observação direta dos organizadores /domínios
Ritmo	<ul style="list-style-type: none"> Monorritmia e polirritmia Síncopa Ritmo pontuado 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar vocabulário e simbologia musical. Reproduzir ostinatos rítmicos. Compor ostinatos rítmicos. Identificar e relacionar o enquadramento histórico, sociocultural e musical do tema e do seu autor. Tocar síncopas e ritmos pontuados na flauta ou em xilofone/metalofone/JS. Improvisar/compor uma nova melodia. 	<ul style="list-style-type: none"> Interpretação e Comunicação Experimentação e Criação Apropriação e Reflexão 	<p>1,2, 4, 6, 7, 8, 9</p> <p>B, D, E, F, H, J</p>	<p>Avaliação vocal/ instrumental</p> <p>Avaliação da composição /improvisação</p>
Altura	<ul style="list-style-type: none"> Escalas diatónicas de Dó e Fá Maior Acidentes Si bemol 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar vocabulário e simbologia musical. Tocar em escalas diatónicas maiores na flauta ou em xilofone/metalofone/JS. Improvisar/compor uma nova melodia. Tocar o Si bemol na flauta ou em xilofone/metalofone/JS. 	<ul style="list-style-type: none"> Experimentação e Criação Apropriação e Reflexão Interpretação e Comunicação 	<p>2, 4, 6, 8, 9</p> <p>B, D, E, F, H, J</p>	Avaliação escrita (opcional)
Dinâmica	<ul style="list-style-type: none"> <i>Piano, mezzo forte, forte e crescendo</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar vocabulário e simbologia musical. Identificar e relacionar o enquadramento histórico, sociocultural e musical do tema e do seu autor. Cantar com movimento corporal. 	<ul style="list-style-type: none"> Interpretação e Comunicação Apropriação e Reflexão 	<p>1, 4, 6, 7, 8, 9</p> <p>A, B, E, F, G, H, J</p>	Observação direta dos parâmetros comportamentais
Forma	<ul style="list-style-type: none"> Forma binária Revisão 	<ul style="list-style-type: none"> Cantar e tocar flauta ou xilofone/metalofone/JS. Improvisar/compor uma nova melodia. Mobilizar conhecimentos adquiridos. 	<ul style="list-style-type: none"> Interpretação e Comunicação Experimentação e Criação Apropriação e Reflexão 	<p>1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10</p> <p>A, B, E, F, H, J</p>	

2ºPeríodo

Tema/Assunto ⁽¹⁾		AE: conhecimentos, capacidades, atitudes	Organizadores/Domínios	Descritores do perfil dos alunos ⁽²⁾	Avaliação
Timbre	<ul style="list-style-type: none"> Alteração tímbrica Idiofones 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar alterações tímbricas. Cantar em grupo ou individualmente. Identificar idiofones tradicionais. 	<ul style="list-style-type: none"> Interpretação e Comunicação Apropriação e Reflexão 	1, 4, 6, 8, 9 A, B, E, F, H, I, J	Observação direta dos organizadores /domínios
Ritmo	<ul style="list-style-type: none"> Tercina Semicolcheia 	<ul style="list-style-type: none"> Tocar tercinas na flauta ou em xilofone/metalofone/JS. Tocar semicolcheias em instrumentos de percussão. Compor novos ostinatos rítmicos. 	<ul style="list-style-type: none"> Interpretação e Comunicação Experimentação e Criação Apropriação e Reflexão 	2, 4, 6, 8, 9 D, E, F, H, J	Avaliação instrumental
Altura	<ul style="list-style-type: none"> Monofonia e polifonia Intervalos melódicos e harmónicos Escala diatónica de Sol Maior Fá # (sustenido) Ré (agudo) Escala diatónica de Ré menor 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar vocabulário e simbologia musical. Tocar um tema com intervalos harmónicos na flauta grupos ou em xilofone/metalofone/JS. Experimentar combinações de intervalos harmónicos, individualmente ou em grupo, em xilofone/metalofone/JS. Cantar e tocar numa escala diatónica menor. Tocar as notas Fá # e Ré (agudo) na flauta ou em xilofone/metalofone/JS. Identificar e relacionar o enquadramento histórico, sociocultural e musical do tema e do seu autor. 	<ul style="list-style-type: none"> Interpretação e Comunicação Experimentação e Criação Apropriação e Reflexão 	1, 4, 6, 8, 9 A, B, D, E, F, H, J	Avaliação da composição /improvisação Avaliação escrita (opcional)
Dinâmica	<ul style="list-style-type: none"> Legato e staccato Tenuto 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar vocabulário e simbologia musical. Identificar e relacionar o enquadramento histórico, sociocultural e musical de Fernando Lopes Graça. Cantar com movimento corporal. Criar novas sequências de movimentos corporais. 	<ul style="list-style-type: none"> Interpretação e Comunicação Experimentação e Criação Apropriação e Reflexão 	1, 2, 4, 6, 7, 8, 9, 10 A, B, E, F, G, H, J	Observação direta dos parâmetros comportamentais
Forma	<ul style="list-style-type: none"> Cânone Revisão 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar vocabulário e simbologia musical. Identificar e relacionar o enquadramento histórico, sociocultural, musical do tema e do seu autor. Cantar e tocar na flauta ou em xilofone/metalofone/JS. Improvisar/compor uma nova melodia. Mobilizar conhecimentos adquiridos. 	<ul style="list-style-type: none"> Interpretação e Comunicação Experimentação e Criação Apropriação e Reflexão 	1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10 A, B, C, D, E, F, G, H, J	

3ºPeríodo

Tema/Assunto ⁽¹⁾		AE: conhecimentos, capacidades, atitudes	Organizadores/Domínios	Descritores do perfil dos alunos ⁽²⁾	Avaliação
Timbre	<ul style="list-style-type: none"> Expressividade tímbrica Membranofones 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar e comparar timbres. Identificar e relacionar o enquadramento histórico, sociocultural e musical do tema e do seu autor. Identificar membranofones tradicionais 	<ul style="list-style-type: none"> Interpretação e Comunicação Apropriação e Reflexão 	1, 4, 6, 8, 9 A, B, E, F, H, I, J	Observação direta dos organizadores /domínios Avaliação vocal/ instrumental Avaliação da composição /improvisação Avaliação escrita (opcional) Observação direta dos parâmetros comportamentais
Ritmo	<ul style="list-style-type: none"> Colcheia pontuada com semicolcheia Compassos compostos 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar vocabulário e simbologia musical. Identificar e relacionar o Cante Alentejano. Cantar em compasso composto. 	<ul style="list-style-type: none"> Interpretação e Comunicação Apropriação e Reflexão 	1, 4, 6, 8, 9 B, D, E, F, H, J	
Altura	<ul style="list-style-type: none"> Acordes Escala diatónica de Ré Maior Dó # (sustenido) 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar vocabulário e simbologia musical. Tocar a nota Dó # na flauta ou em xilofone/metalofone/JS. Improvisar/compor uma nova melodia. 	<ul style="list-style-type: none"> Interpretação e Comunicação Experimentação e Criação Apropriação e Reflexão 	2, 4, 6, 8, 9 D, E, F, H, J	
Dinâmica	<ul style="list-style-type: none"> Música eletrónica <i>Sforzato</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar vocabulário e simbologia musical. Cantar com movimento corporal. Criar novas sequências de movimentos corporais. Cantar em cânone. 	<ul style="list-style-type: none"> Interpretação e Comunicação Experimentação e Criação Apropriação e Reflexão 	2, 4, 6, 7, 8, 9 B, C, D E, F, G, H, J	
Forma	<ul style="list-style-type: none"> Revisão 	<ul style="list-style-type: none"> Cantar e tocar flauta ou xilofone/metalofone/JS. Identificar e relacionar o enquadramento histórico, sociocultural e musical do tema e do seu autor. Mobilizar conhecimentos adquiridos. 	<ul style="list-style-type: none"> Interpretação e Comunicação Apropriação e Reflexão 	1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10 A, B, D, E, F, H, J	

¹ “Os referidos organizadores/domínios não são encarados como estanques, sendo as atividades de sala de aula uma combinação destes organizadores” in *Aprendizagens Essenciais* (julho 2018).

² **Descritores do Perfil dos Alunos:** 1) Conhecedor/sabedor/culto/informado; 2) Criativo/crítico/analítico; 3) Indagador/investigador; 4) Respeitador da diferença/do outro; 5) Sistematizador/organizador; 6) Comunicador; 7) Questionador; 8) Participativo/colaborador; 9) Responsável/autônomo; 10) Autoavaliador.

Áreas de Competência do Perfil dos Alunos: A. Linguagem e textos; B. Informação e comunicação; C. Raciocínio e resolução de problemas; D. Pensamento crítico e pensamento criativo; E. Relacionamento interpessoal; F. Desenvolvimento pessoal e autonomia; G. Bem-estar, saúde e ambiente; H. Sensibilidade e estética artística; I. Saber científico, técnico e tecnológico; J. Consciência e domínio do corpo.

2.1.3. ed. visual
5º ano
1º semestre

Conteúdos (Unidades temáticas)	Recursos / Atividades	Aprendizagens Essenciais	
		Domínio (organizador)	Conhecimentos, capacidades e atitudes
<p>A disciplina de Educação Visual</p> <p>Os materiais e as técnicas de expressão e representação gráfica</p> <p>- Materiais e as técnicas; - Suportes físicos; - Diversidade de efeitos expressivos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Exploração do Manual • Caderno da disciplina • Materiais riscadores • Recursos digitais: (vídeos, animações, PowerPoint®, interatividades) • Realização de: - Desenho de letras - Livro de artista - fichas de avaliação 	<p>Apropriação e Reflexão</p> <p>Experimentação e Criação</p> <p>Interpretação e Comunicação</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Descrever com vocabulário adequado os objetos artísticos. • Analisar criticamente narrativas visuais, tendo em conta as técnicas e tecnologias artísticas. • Selecionar com autonomia informação relevante para os trabalhos individuais e de grupo. • Utilizar diferentes materiais e suportes para realização dos seus trabalhos. • Recorrer a vários processos de registo de ideias (ex.: diários gráficos), de planeamento (ex.: projeto, portefólio) de trabalho individual, em grupo e em rede. • Inventar soluções para a resolução de problemas no processo de produção artística • Tomar consciência da importância das características do trabalho artístico (sistemático, reflexivo e pessoal) para o desenvolvimento do seu sistema próprio de trabalho. • Manifestar capacidades expressivas e criativas nas suas produções, evidenciando os conhecimentos e técnicas adquiridos. • Utilizar os conceitos específicos da comunicação visual com intencionalidade e sentido crítico, na análise dos trabalhos individuais e de grupo. • Expressar ideias, utilizando diferentes meios e processos. • Transformar narrativas visuais, criando novos modos de interpretação. • Interpretar os objetos da cultura visual em função do(s) contexto(s) e dos(s) públicos(s).

Conteúdos (Unidades temáticas)	Recursos / Atividades	Aprendizagens Essenciais	
		Domínio (organizador)	Conhecimentos, capacidades e atitudes
<p>Geometria</p> <ul style="list-style-type: none"> • Do ponto ao volume; • Traçados geométricos; • Formas e estruturas geométricas no envolvimento; • Operações constantes na resolução de diferentes problemas. <p>Forma</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relações e proporções; • Relação entre as formas; • Representação esquemática das formas; • Textura e estrutura. • Estruturas modulares; • Criação de padrões. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploração do Manual • Caderno da disciplina • Apresentação oral • Recursos digitais: (vídeos, animações, PowerPoint®, interatividades) <p>• Realização de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Padrões geométricos - Texturas Visuais - Postal de Natal - Livro de artista - fichas de avaliação 	<p>Apropriação e Reflexão</p> <p>Experimentação e Criação</p> <p>Interpretação e Comunicação</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Selecionar com autonomia informação relevante para os trabalhos individuais e de grupo. • Compreender os princípios da linguagem das artes visuais integrada em diferentes contextos culturais. • Utilizar diferentes materiais e suportes para realização dos seus trabalhos. • Reconhecer o quotidiano como um potencial criativo para a construção de ideias, mobilizando as várias etapas do processo artístico. • Inventar soluções para a resolução de problemas no processo de produção artística. • Manifestar capacidades expressivas e criativas nas suas produções, evidenciando os conhecimentos e técnicas adquiridos. • Recorrer a vários processos de registo de ideias (ex.: diários gráficos), de planeamento (ex.: projeto, portefólio) de trabalho individual, em grupo e em rede. • Desenvolver individualmente e em grupo projetos de trabalho, recorrendo a cruzamentos disciplinares. • Justificar a intencionalidade dos seus trabalhos, conjugando a organização dos elementos visuais com ideias e temática inventadas ou sugeridas. • Utilizar os conceitos específicos da comunicação visual com intencionalidade e sentido crítico, na análise dos trabalhos individuais e de grupo. • Intervir na comunidade, individualmente ou em grupo, reconhecendo o papel das artes nas mudanças sociais. • Expressar ideias, utilizando diferentes meios e processos.

Conteúdos (Unidades temáticas)	Recursos / Atividades	Aprendizagens Essenciais	
		Domínio (organizador)	Conhecimentos, capacidades e atitudes
<p>A COR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luz-cor • Cores-pigmento • Relação entre as cores • Cor é comunicação Simbologia da cor 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploração do Manual • Apresentação oral • Apresentações multimédia: (vídeos, animações, PowerPoint®, interatividades) • Realização de: <ul style="list-style-type: none"> - Círculo Cromático - Desenhos com cores neutras, cores quentes e cores frias. - Fichas de avaliação 	<p>Apropriação e Reflexão</p> <p>Interpretação e Comunicação</p> <p>Experimentação e Criação</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar diferentes manifestações culturais do património local e global, utilizando um vocabulário específico e adequado. • Compreender os princípios da linguagem das artes visuais integrada em diferentes contextos culturais. • Analisar criticamente narrativas visuais, tendo em conta as técnicas e tecnologias artísticas. • Selecionar com autonomia informação relevante para os trabalhos individuais e de grupo. • Interpretar os objetos da cultura visual em função do(s) contexto(s) e do(s) público(s). • Compreender os significados, processos e intencionalidades dos objetos artísticos. • Intervir na comunidade, individualmente ou em grupo, reconhecendo o papel das artes nas mudanças sociais. • Expressar ideias, utilizando diferentes meios e processos. • Utilizar diferentes materiais e suportes para realização dos seus trabalhos. • Reconhecer o quotidiano como um potencial criativo para a construção de ideias, mobilizando as várias etapas do processo artístico. • Inventar soluções para a resolução de problemas no processo de produção artística. • Tomar consciência da importância das características do trabalho artístico para o desenvolvimento do seu sistema próprio de trabalho. • Manifestar capacidades expressivas e criativas nas suas produções, evidenciando os conhecimentos e técnicas adquiridos. • Recorrer a vários processos de registo de ideias (ex.: diários gráficos), de planeamento (ex.: projeto, portefólio) de trabalho individual, em grupo e em rede. <ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver individualmente e em grupo projetos de trabalho, recorrendo a cruzamentos disciplinares. • Justificar a intencionalidade dos seus trabalhos, conjugando a organização dos elementos visuais com ideias e temáticas, inventadas ou sugeridas.

Conteúdos (Unidades temáticas)	Recursos / Atividades	Aprendizagens Essenciais	
		Domínio (organizador)	Conhecimentos, capacidades e atitudes
<p>Espaço</p> <ul style="list-style-type: none"> • O espaço à nossa volta; • Espaço natural e humanizado; • Espaço aberto e fechado; • Posição e relação dos objetos no espaço • Representação técnica • Representação do espaço <p>Património</p> <ul style="list-style-type: none"> • Património natural; • Património material; • Arte figurativa e não figurativa; • Património imaterial; • Património mundial em Portugal. 	<p>Exploração do Manual</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apresentação oral • Apresentações multimédia: (vídeos, animações, PowerPoint®, interatividades) <p>• Realização de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desenho de um espaço escolar - trabalho de pesquisa - reinterpretação de uma obra de arte - Fichas de trabalho - Fichas de avaliação 	<p>Experimentação e Criação</p> <p>Apropriação e Reflexão</p> <p>Interpretação e Comunicação</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar diferentes manifestações culturais do património local e global, utilizando um vocabulário específico e adequado. • Compreender os princípios da linguagem das artes visuais integrada em diferentes contextos culturais. • Reconhecer a tipologia e a função do objeto de arte, design, arquitetura e artesanato de acordo com os contextos históricos, geográficos e culturais. • Descrever com vocabulário adequado os objetos artísticos. • Utilizar os conceitos específicos da comunicação visual, com intencionalidade e sentido crítico, na análise dos trabalhos individuais e de grupo. • Interpretar os objetos da cultura visual em função do(s) contexto(s) e do(s) público(s). • Compreender os significados, processos e intencionalidades dos objetos artísticos. • Intervir na comunidade, individualmente ou em grupo, reconhecendo o papel das artes nas mudanças sociais. • Expressar ideias, utilizando diferentes meios e processos • Utilizar diferentes materiais e suportes para realização dos seus trabalhos. • Reconhecer o quotidiano como um potencial criativo para a construção de ideias, mobilizando as várias etapas do processo artístico. • Tomar consciência da importância das características do trabalho artístico para o desenvolvimento do seu sistema próprio de trabalho. • Manifestar capacidades expressivas e criativas nas suas produções, evidenciando os conhecimentos e técnicas adquiridos. • Recorrer a vários processos de registo de ideias (ex.: diários gráficos), de planeamento (ex.: projeto, portefólio) de trabalho individual, em grupo e em rede. • Desenvolver individualmente e em grupo projetos de trabalho, recorrendo a cruzamentos disciplinares.

Conteúdos (Unidades temáticas)	Recursos / Atividades	Aprendizagens Essenciais	
		Domínio (organizador)	Conhecimentos, capacidades e atitudes
<p>PROJETO</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Os elementos gráficos da mensagem visual; ● A cor e o contraste; ● O texto e as letras; ● As imagens ● Projetos gráficos. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Exploração do Manual ● Apresentação oral ● Apresentações multimédia: (vídeos, animações, PowerPoint®, interatividades) ● Realização de: <ul style="list-style-type: none"> - atividade com artistas: <i>Escher/ Toulouse Lautrec/ Vasarely</i> - Banda Desenhada / Cartaz - Fichas de trabalho - Fichas de avaliação 	<p>Interpretação e Comunicação</p> <p>Apropriação e Reflexão</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Reconhecer a tipologia e a função do objeto de arte, design, arquitetura e artesanato de acordo com os contextos históricos, geográficos e culturais. ● Descrever com vocabulário adequado os objetos artísticos. ● Selecionar com autonomia informação relevante para os trabalhos individuais e de grupo. ● Utilizar os conceitos específicos da comunicação visual, com intencionalidade e sentido crítico, na análise dos trabalhos individuais e de grupo. ● Interpretar os objetos da cultura visual em função do(s) contexto(s) e do(s) público(s). ● Intervir na comunidade, individualmente ou em grupo, reconhecendo o papel das artes nas mudanças sociais. ● Expressar ideias, utilizando diferentes meios e processos. ● Utilizar diferentes materiais e suportes para realização dos seus trabalhos. ● Reconhecer o quotidiano como um potencial criativo para a construção de ideias, mobilizando as várias etapas do processo artístico. ● Inventar soluções para a resolução de problemas no processo de produção artística. ● Tomar consciência da importância das características do trabalho artístico para o desenvolvimento do seu sistema próprio de trabalho. ● Manifestar capacidades expressivas e criativas nas suas produções, evidenciando os conhecimentos e técnicas adquiridos. ● Recorrer a vários processos de registo de ideias (ex.: diários gráficos), de planeamento (ex.: projeto, portefólio) de trabalho individual, em grupo e em rede. ● Desenvolver individualmente e em grupo projetos de trabalho, recorrendo a cruzamentos disciplinares. ● Justificar a intencionalidade dos seus trabalhos, conjugando a organização dos elementos visuais com ideias e temática inventadas ou sugeridas

2.1.4. ed. tecnológica

5º ano

2º semestre

Conteúdos (Unidades temáticas)	Recursos / Atividades	Aprendizagens Essenciais	
		Domínio (organizador)	Conhecimentos, capacidades e atitudes
<p>A disciplina de Educação Tecnológica</p> <p>Como se trabalha em Educação Tecnológica</p> <p>Processo tecnológico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnica e tecnologia • Evolução da tecnologia • Impacto da tecnologia • Objeto técnico • Funções dos objetos • Formas dos objetos • Análise do objeto técnico <p>Medição</p> <ul style="list-style-type: none"> • O que é medir? • Precisão e rigor nas medições • Grandezas, unidades e instrumentos de medição • Erros de medição 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploração do Manual • Apresentação oral • Caderno da disciplina • Apresentações multimédia • Realização de fichas de trabalho do Caderno de Atividades • Debate sobre a tecnologia • Análise de um objeto técnico • Cartaz “Instrumentos de medição” • Medir e registar as medidas de objetos da sala de aula • Medição e traçados para a construção de uma embalagem 	<p>Processos Tecnológicos</p> <p>Recursos e utilizações tecnológicas</p> <p>Tecnologia e sociedade</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguir as fases de realização de um projeto: identificação, pesquisa, realização e avaliação. • Identificar e representar as necessidades e oportunidades tecnológicas decorrentes da observação e investigação de contextos sociais e comunitários. • Diferenciar modos de produção (artesanal, industrial), analisando os fatores de desenvolvimento tecnológico. • Compreender a importância dos objetos técnicos face às necessidades humanas. • Criar soluções tecnológicas através da reutilização ou reciclagem de materiais, tendo em atenção a sustentabilidade ambiental. • Reconhecer o potencial tecnológico dos recursos do meio ambiente, explicitando as suas funções, vantagens e impactos (positivos ou negativos) pessoais, sociais e ambientais. • Compreender a evolução dos artefactos, objetos e equipamentos, estabelecendo relações entre o presente e o passado, tendo em conta contextos sociais e naturais que possam influenciar a sua criação, ou reformulação. • Analisar situações concretas como consumidor prudente e defensor do património cultural e natural da sua localidade e região, manifestando preocupações com a conservação da natureza e respeito pelo ambiente.

Conteúdos (Unidades temáticas)	Recursos / Atividades	Aprendizagens Essenciais	
		Domínio (organizador)	Conhecimentos, capacidades e atitudes
<p>Comunicação tecnológica</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Emissor, recetor e canal ● Linguagem técnica ● Codificação e simbologia técnica ● Desenho técnico ● Encadeamento tecnológico e registo <p>Energia</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Manifestações de energia ● Recursos naturais de energia ● Produção e transformação de energia ● Impacto ambiental e social do aproveitamento de energia ● Eletricidade ● Operadores elétricos ● Circuito elétrico 	<ul style="list-style-type: none"> ● Exploração do Manual ● Caderno da disciplina ● Apresentação oral ● Apresentações multimédia ● Realização de fichas de trabalho do Caderno de Atividades ● Cartaz “Representação gráfica” ● Sinalização para a escola ● Cartaz “Fontes de energia” ● Experiência “Como funciona o motor elétrico” ● Construção de um circuito elétrico (ex.: farol, candeeiro ...) 	<p>Processos tecnológicos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Identificar requisitos técnicos, condicionalismos e recursos para a concretização de projetos. ● Reconhecer a importância dos protótipos e teste para o desenvolvimento e melhoria (aplicações de criação e tratamento de imagem 2D e 3D) dos projetos. ● Comunicar, através do desenho, formas de representação gráfica das ideias e soluções, utilizando: esquemas, codificações e simbologias, assim como meios digitais com ferramentas de modelação e representação.
		<p>Recursos e utilizações tecnológicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Manipular operadores tecnológicos (de energia, movimento/mecanismos, estruturas resistentes) de acordo com as suas funções, princípios e relações com as produções tecnológicas. ● Identificar fontes de energia e os seus processos de transformação (elétrico, térmico, mecânico e sonoro), relacionando-as com soluções tecnológicas aplicáveis aos projetos. ● Colaborar nos cuidados com o seu corpo e no cumprimento de normas de higiene e segurança na utilização de recursos tecnológicos.

Conteúdos	Recursos / Atividades	Aprendizagens Essenciais	
		Domínio (organizador)	Conhecimentos, capacidades e atitudes
<p>Materiais</p> <ul style="list-style-type: none"> • Origem e propriedade dos materiais. • Processos de transformação das principais matérias-primas. • Impacto ambiental e reciclagem. • Aplicação de recursos tecnológicos na construção, preparação e transformação dos materiais. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploração do Manual • Apresentação oral • Caderno da disciplina • Caderno de atividades • Recursos digitais: (vídeos, animações, apresentações, interatividades) <p>• Realização de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fichas de trabalho - Trabalho prático de reutilização e aplicação das propriedades de um material. 	<p>Processos Tecnológicos</p> <p>Recursos e utilizações tecnológicas</p> <p>Tecnologia e sociedade</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar requisitos técnicos, condicionalismos e recursos para a concretização de projetos. • Diferenciar modos de produção (artesanal, industrial), analisando os fatores de desenvolvimento tecnológico. • Produzir artefactos, objetos e sistemas técnicos, adequando os meios materiais e técnicos à ideia ou intenção expressa. • Apreciar as qualidades dos materiais (físicas, mecânicas e tecnológicas), através do exercício sistemático dos diferentes sentidos, estabelecendo relações com a utilização de técnicas específicas de materiais: madeiras, papéis, plásticos, fios têxteis, pastas entre outros. • Selecionar materiais de acordo com as suas características físicas e mecânicas. • Investigar, através de experiências simples, algumas características de materiais comuns (dureza, flexibilidade, resistência, elasticidade, plasticidade). • Criar soluções tecnológicas através da reutilização ou reciclagem de materiais, tendo em atenção a sustentabilidade ambiental. • Reconhecer o potencial tecnológico dos recursos do meio ambiente, explicitando as suas funções, vantagens e impactos (positivos ou negativos) pessoais, sociais e ambientais.

Conteúdos	Recursos / Atividades	Aprendizagens Essenciais	
		Domínio (organizador)	Conhecimentos, capacidades e atitudes
<p>Movimento e mecanismos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipos de movimento. • Operadores mecânicos. • Transmissão do movimento. • Máquinas simples. • Alavancas e articulações. <p>Fabricação e construção</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organização e planificação do projeto. • Higiene e segurança no trabalho. • Ferramentas e utensílios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploração do Manual. • Caderno da disciplina. • Apresentações multimédia. • Caderno de Atividades. • Recursos digitais: (vídeos, animações, apresentações, interatividades). • Materiais recuperados. • Realização de: <ul style="list-style-type: none"> - Fichas de trabalho. - Mecanismos simples. - Planificação/ Embalagem. - Fichas de trabalho. 	<p>Processos tecnológicos</p> <p>Recursos e utilizações tecnológicas</p> <p>Tecnologia e sociedade</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguir as fases de realização de um projeto: identificação, pesquisa, realização e avaliação. • Identificar requisitos técnicos, condicionalismos e recursos para a concretização de projetos. • Produzir artefactos, objetos e sistemas técnicos, adequando os meios materiais e técnicos à ideia ou intenção expressa. • Manipular operadores tecnológicos (de energia, movimento/mecanismos, estruturas resistentes) de acordo com as suas funções, princípios e relações com as produções tecnológicas. • Utilizar as principais técnicas de transformação dos materiais usados (união, separação-corte, montagem, conformação), identificando os utensílios e as ferramentas na realização de projetos. • Reconhecer o potencial tecnológico dos recursos do meio ambiente, explicitando as suas funções, vantagens e impactos (positivos ou negativos) pessoais, sociais e ambientais.

2.1.5. complemento à educação artística – Multimédia e Arte (MART)

5º ano

Ano de Escolaridade	5º Ano	Nº de Aulas (Aprox.)	16 aulas de 90 minutos
Recursos	Computadores, <i>Internet</i> , videoprojetor, fichas de trabalho, plataformas de aprendizagem e colaboração, <i>software</i> de edição de imagens		

Áreas de Competência do Perfil dos Alunos			
X	A- Linguagens e textos	X	F- Desenvolvimento pessoal e autonomia
X	B- Informação e comunicação	X	G- Bem-estar, saúde e ambiente
X	C- Raciocínio e resolução de problemas	X	H- Sensibilidade estética e artística
X	D - Pensamento crítico e pensamento criativo	X	I- Saber científico, técnico e tecnológico
X	E- Relacionamento interpessoal	X	J- Consciência e domínio do corpo

Domínio: Pensamento Computacional	
Conteúdos	Aprendizagens Essenciais
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Ciências da Computação ◆ Pensamento Crítico, resolução de problemas e tomada de decisões. 	<p>Entender e aplicar princípios e conceitos fundamentais das Ciências da Computação; Descrever e representar simbolicamente sequências de ações de atividades do quotidiano; Planificar sequências de instruções que permitam a realização de uma dada tarefa; Utilizar diferentes tipos de dados (textos, números, entre outros); Identificar um problema e decompô-lo em sub-problemas; Estimular a criatividade no âmbito do cruzamento de saberes de diferentes áreas; Estimular a curiosidade pela investigação; Promover o trabalho colaborativo e a entreaajuda; Identificar e lidar com o erro/falha; Redesenhar os projetos corrigindo as falhas identificadas; Melhorar e aperfeiçoar os trabalhos desenvolvidos. Usar as Tecnologias de Informação e Comunicação de forma responsável, competente, segura e criativa.</p>

Domínio: Robótica Educativa e Programação por blocos	
Conteúdos	Aprendizagens Essenciais
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Algoritmos simples ◆ Gestão de projetos ◆ Gestão de personagens e cenários ◆ Decomposição de problemas em pequenas partes mais simples ◆ Utilizar blocos de ação ◆ Utilizar estruturas condicionais ◆ Utilizar estruturas de repetição ◆ Detetar e corrigir erros 	<p>Criar sequências de instruções que envolvam seleção e repetição;</p> <p>Analisar algoritmos, identificando o seu resultado;</p> <p>Reconhecer que um algoritmo pode ser reutilizado em diferentes situações;</p> <p>Planificar e criar um projeto de forma estruturada;</p> <p>Identificar e corrigir erros existentes na programação de um projeto;</p> <p>Resolver problemas, criar histórias animadas e construir jogos com recurso ao desenvolvimento de programas informáticos;</p> <p>Compreender o conceito de algoritmo e elaborar algoritmos simples;</p> <p>Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais;</p> <p>Aplicar as funções e potencialidades das linguagens de programação visual para criar soluções diversas, para os problemas identificados e para problemas do dia-a-dia;</p> <p>Utilizar as linguagens de programação visual para interagir com os robots;</p> <p>Desenvolver o raciocínio na resolução dos problemas e a lógica na construção de robots e nas aplicações para controlo dos mecanismos;</p> <p>Construir e montar os robots e os cenários;</p>
Domínio: Edição de Imagem	
Conteúdos	Aprendizagens Essenciais
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Gestão de projeto de imagem ◆ Transferir imagens capturadas para o computador ◆ Utilização das ferramentas ◆ Utilização de filtros ◆ Utilizar e gerir camadas ◆ Manipulação de imagens ◆ Exportar imagem 	<p>Compreender e utilizar técnicas elementares de captação e edição de imagem;</p> <p>Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem;</p> <p>Desenhar objetos utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto;</p>

METODOLOGIAS/ESTRATÉGIAS

- ◆ Identificar problemas ou necessidades do meio envolvente.
- ◆ Utilizar vários meios audiovisuais.
- ◆ Demonstrar procedimentos a realizar nas aplicações.
- ◆ Disponibilizar roteiros/guiões orientadores.
- ◆ Aplicar, na prática, através da proposta de atividades e projetos.
- ◆ Realizar atividades individuais/pares.
- ◆ Fomentar o trabalho colaborativo em grupo.
- ◆ Fomentar a pesquisa e análise da informação a utilizar em atividades e projetos.
- ◆ Proporcionar momentos de reflexão, partilha, discussão e avaliação presencialmente ou através de ferramentas de comunicação e colaboração.
- ◆ Promover a articulação disciplinar.
- ◆ Apresentação de trabalhos de grupo/individuais.
- ◆ Aplicação dos conceitos abordados em problemas concretos e/ou contextualizados.

AVALIAÇÃO

- Trabalho Prático (Individual ou em grupo)
- Trabalho de Pesquisa / Investigação (Individual ou em grupo)
- Questionários (Orais/escritos)

Ano de Escolaridade	6º Ano	Nº de Aulas (Aprox.)	16 aulas de 90 minutos
Recursos	Computadores, internet, videoprojetor, fichas de trabalho, plataformas de aprendizagem e colaboração, software de aplicação específico, ferramentas da Web 2.0.		

Áreas de Competência do Perfil dos Alunos			
X	A - Linguagens e textos	X	F - Desenvolvimento pessoal e autonomia
X	B - Informação e comunicação	X	G - Bem-estar, saúde e ambiente
X	C - Raciocínio e resolução de problemas	X	H - Sensibilidade estética e artística
X	D - Pensamento crítico e pensamento criativo	X	I - Saber científico, técnico e tecnológico
X	E - Relacionamento interpessoal	X	J - Consciência e domínio do corpo

Domínio: Programação por Blocos	
Conteúdos	Aprendizagens Essenciais
<p>☞ Programação</p> <ul style="list-style-type: none"> compreender e aplicar os princípios e conceitos fundamentais da programação (lógica, tipos de dados, variáveis, estruturas condicionais e repetitivas, entre outros); analisar programas, identificando o seu resultado, erros e respetiva correção; otimizar a programação da solução encontrada para determinado problema; desenhar programas com diversos níveis de complexidade na resolução de problemas específicos; criar programas para resolver problemas, animar histórias ou jogos utilizando uma linguagem de programação textual ou ambiente de programação por blocos. 	<p>Compreende e utiliza etapas básicas na programação para resolução de problemas;</p> <p>Utiliza adequadamente diferentes tipos de dados;</p> <p>Conhece a necessidade de utilização de variáveis para armazenamento de dados de diversos tipos.;</p> <p>Compreende os diferentes operadores aritméticos, relacionais e lógicos;</p> <p>Conhece diferentes estruturas de controlo (seleção e repetição);</p> <p>Conhece e utiliza eventos simples e pré-definidos;</p> <p>Identifica a necessidade de várias instruções serem executadas simultaneamente.</p> <p>Conhece a necessidade de testar programas e analisar os seus resultados.</p>

Domínio: Edição de Imagem	
Conteúdos	Aprendizagens Essenciais
<ul style="list-style-type: none"> ✍ Edição de imagem <ul style="list-style-type: none"> • Gestão de projeto de imagem • Transferir imagens capturadas para o computador • Utilização das ferramentas • Utilização de filtros • Utilizar e gerir camadas • Manipulação de imagens • Exportar imagem 	<ul style="list-style-type: none"> • Compreender e utilizar técnicas elementares de captação e edição de imagem; • Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem; • Desenhar objetos utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto; • Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem;
Domínio: Robótica	
Conteúdos	Aprendizagens Essenciais
<ul style="list-style-type: none"> ✍ Robótica: objetos tangíveis programáveis (OT) <ul style="list-style-type: none"> • Compreender o que é suposto os OT fazerem; • Caracterizar robots; • Distinguir OT nas suas características, funcionalidades e aplicabilidade; • Adequar atuadores e sensores à resolução de situações específicas; • Programar OT que façam uso de atuadores e sensores para interagir com o ambiente em que se integram; • Manipular dados de entrada e de saída; • Adequar a estrutura de OT a contextos específicos; • Programar OT para resolução de desafios simples e desafios complexos; • Detetar e corrigir erros de programação e desadequação de estruturas físicas a situações específicas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Caracteriza os conceitos dos diversos OT; • Compreende a importância dos OT no quotidiano; • Conhece a estrutura física de OT simples e avalia as suas limitações; • Programa OT para se movimentarem de forma simples em cenários específicos; • Programa OT, através de instruções pré-definidas ou ambiente de programação específico, para resolução de problemas simples; • Utiliza o raciocínio lógico para prever os resultados; • Avalia as soluções encontradas e procede a correções e melhorias.

Nota: As atividades a realizar, adequadas à faixa etária dos alunos, pretendem, sempre que possível, promover a articulação com conteúdos abordados nas áreas curriculares e nas áreas transversais. Pretende-se, ainda, aplicar os conceitos abordados em problemas concretos e/ou contextualizados

METODOLOGIAS/ESTRATÉGIAS

- Identificar problemas ou necessidades do meio envolvente.
- Utilizar vários meios audiovisuais.
- Demonstrar procedimentos a realizar nas aplicações.
- Disponibilizar roteiros/guiões orientadores.
- Aplicar, na prática, através da proposta de atividades e projetos.
- Realizar atividades individuais/pares.
- Fomentar o trabalho colaborativo em grupo.
- Fomentar a pesquisa e análise da informação a utilizar em atividades e projetos.
- Proporcionar momentos de reflexão, partilha, discussão e avaliação presencialmente ou através de ferramentas de comunicação e colaboração.
- Promover a articulação disciplinar.
- Apresentação de trabalhos de grupo/individuais.
- Aplicação dos conceitos abordados em problemas concretos e/ou contextualizados.

AVALIAÇÃO

- Fichas de Trabalho (Individual ou em grupo)
- Trabalho de Pesquisa / Investigação (Individual ou em grupo)
- Questionários (Orais/escritos)
- Grelhas de observação

2.1.6. Tecnologias da Informação e Comunicação

5º ano

Ano de Escolaridade	5º Ano	Nº de Aulas (Aprox.)	16 aulas de 90 minutos
Recursos	Computadores, internet, videoprojetor, fichas de trabalho, plataformas de aprendizagem e colaboração, software de edição de texto e de apresentações eletrónicas, software de programação, ferramentas da Web 2.0.		

Áreas de Competência do Perfil dos Alunos			
X	A- Linguagens e textos	X	F- Desenvolvimento pessoal e autonomia
X	B- Informação e comunicação	X	G- Bem-estar, saúde e ambiente
X	C- Raciocínio e resolução de problemas	X	H- Sensibilidade estética e artística
X	D - Pensamento crítico e pensamento criativo	X	I- Saber científico, técnico e tecnológico
X	E- Relacionamento interpessoal	X	J- Consciência e domínio do corpo

Domínio: Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais	
Conteúdos	Aprendizagens Essenciais
<ul style="list-style-type: none"> ⚡ As Tecnologias de Informação e Comunicação <ul style="list-style-type: none"> ◆ Impacto das TIC no dia a dia ⚡ Segurança <ul style="list-style-type: none"> ◆ Utilização de ferramentas digitais ◆ Navegação na Internet ◆ Ergonomia na utilização do computador e/ou outros dispositivos eletrónicos ◆ Regras de utilização e criação de palavras passe ⚡ Direitos de autor <ul style="list-style-type: none"> ◆ Normas ◆ Registo das fontes 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia. ◆ Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade. ◆ Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos. ◆ Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras. ◆ Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes.

Domínio: Investigar e Pesquisar	
Conteúdos	Aprendizagens Essenciais
<p>41 Pesquisa e análise de informação</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Utilização do navegador web ◆ Pesquisa de informação ◆ Modelos de pesquisa ◆ Estratégias de investigação, pesquisa e análise de informação <p>41 Organização e gestão da informação</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Gestão de pastas e ficheiros 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar online. ◆ Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes. ◆ Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa. ◆ Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa. ◆ Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online. ◆ Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver. ◆ Analisar criticamente a qualidade da informação. ◆ Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.
Domínio: Comunicar e Colaborar	
Conteúdos	Aprendizagens Essenciais
<p>41 Ferramentas de comunicação e colaboração</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Comunicação síncrona ◆ Comunicação assíncrona ◆ Colaboração em ambientes fechados 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração. ◆ Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos.
<p>41 Apresentação e partilha</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Documentos de texto ◆ Apresentações eletrônicas ◆ Aplicações ◆ Outros projectos 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados. ◆ Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.

Domínio: Criar e Inovar		
Conteúdos		Aprendizagens Essenciais
<p>✎ Processador de texto</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Gerir documentos ◆ Utilizar conteúdos obtidos em pesquisas ◆ Localizar e substituir informação ◆ Formatar documentos ◆ Inserir objetos (imagens, tabelas, etc.) ◆ Manusear objetos ◆ Personalizar esquema de página ◆ Personalizar cabeçalhos e rodapés <p>✎ Apresentações Multimédia</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Gerir apresentações ◆ Inserir e editar diapositivos ◆ Aplicar e personalizar temas ◆ Inserir objetos na apresentação (imagens, tabelas, diagramas, etc.) ◆ Manusear objetos ◆ Transições entre diapositivos ◆ Animar objetos ◆ Utilizar modo de apresentação <p>✎ Introdução à programação</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Gerir projetos <ul style="list-style-type: none"> ◆ Gerir personagens e cenários ◆ Planejar criação de aplicações ◆ Decompor problemas em pequenas partes mais simples ◆ Utilizar blocos de ação ◆ Utilizar estruturas condicionais ◆ Utilizar estruturas de repetição ◆ Detetar e corrigir erros 	<p>Domínios transversais *</p> <p>Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais</p> <p>Investigar e Pesquisar</p> <p>Comunicar e colaborar</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa. ◆ Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas. ◆ Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. ◆ Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, explorando ambientes de programação. ◆ Compreender o conceito de algoritmo e elaborar algoritmos simples. ◆ Analisar algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos. ◆ Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais.

* Os conteúdos dos domínios “Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais”, “Investigar e Pesquisar”, “Comunicar e colaborar”, não deverão ser abordados de forma isolada. Sempre que possível, devem ser integrados em atividades e projetos desenvolvidos no âmbito dos conteúdos trabalhados no domínio “Criar e inovar”.

METODOLOGIAS/ESTRATÉGIAS

- ◆ Identificar problemas ou necessidades do meio envolvente.
- ◆ Utilizar vários meios audiovisuais.
- ◆ Demonstrar procedimentos a realizar nas aplicações.
- ◆ Disponibilizar roteiros/guiões orientadores.
- ◆ Aplicar, na prática, através da proposta de atividades e projetos.
- ◆ Realizar atividades individuais/pares.
- ◆ Fomentar o trabalho colaborativo em grupo.
- ◆ Fomentar a pesquisa e análise da informação a utilizar em atividades e projetos.
- ◆ Proporcionar momentos de reflexão, partilha, discussão e avaliação presencialmente ou através de ferramentas de comunicação e colaboração.
- ◆ Promover a articulação disciplinar.
- ◆ Apresentação de trabalhos de grupo/individuais.
- ◆ Aplicação dos conceitos abordados em problemas concretos e/ou contextualizados.

AVALIAÇÃO

- Fichas de Trabalho (Individual ou grupo)
- Trabalho de Pesquisa / Investigação (Individual ou grupo)
- Questionários (Orais/escritos)
- Grelhas de observação

Ano de Escolaridade	6º Ano	Nº de Aulas (Aprox.)	16 aulas de 90 minutos
Recursos	Computadores, internet, videoprojetor, fichas de trabalho, plataformas de aprendizagem e colaboração, software de edição de texto e de apresentações eletrônicas, software de programação, ferramentas da Web 2.0.		

Áreas de Competência do Perfil dos Alunos			
X	A - Linguagens e textos	X	F - Desenvolvimento pessoal e autonomia
X	B - Informação e comunicação	X	G - Bem-estar, saúde e ambiente
X	C - Raciocínio e resolução de problemas	X	H - Sensibilidade estética e artística
X	D - Pensamento crítico e pensamento criativo	X	I - Saber científico, técnico e tecnológico
X	E - Relacionamento interpessoal	X	J - Consciência e domínio do corpo

Domínio: Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais	
Conteúdos	Aprendizagens Essenciais
<p>✍ As Tecnologias de Informação e Comunicação</p> <ul style="list-style-type: none"> • Impacto das TIC no dia a dia <p>✍ Segurança</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilização de aplicações digitais • Navegação na Internet • Ergonomia na utilização do computador e/ou outros dispositivos eletrónicos • Regras de utilização e criação de palavras-passe <p>✍ Direitos de autor</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normas • Registo das fontes 	<p>Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia.</p> <p>Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das aplicações digitais e de navegação na Internet, adotando comportamentos em conformidade.</p> <p>Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos.</p> <p>Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras.</p> <p>Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes.</p>

Domínio: Investigar e Pesquisar	
Conteúdos	Aprendizagens Essenciais
<ul style="list-style-type: none"> ✍ Pesquisa e análise de informação <ul style="list-style-type: none"> • Utilização do navegador web • Pesquisa de informação • Modelos de pesquisa • Estratégias de investigação, pesquisa e análise de informação ✍ Organização e gestão da informação <ul style="list-style-type: none"> • Organização de marcadores • Gestão de pastas e ficheiros 	<ul style="list-style-type: none"> • Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar online. • Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes. ~ • Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa. • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa. • Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online. • Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver. • Analisar criticamente a qualidade da informação. • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.
Domínio: Comunicar e Colaborar	
Conteúdos	Aprendizagens Essenciais
<ul style="list-style-type: none"> ✍ Ferramentas de comunicação e colaboração <ul style="list-style-type: none"> • Comunicação síncrona • Comunicação assíncrona • Colaboração em ambientes fechados ✍ Apresentação e partilha <ul style="list-style-type: none"> • Documentos de texto • Apresentações eletrônicas • Aplicações • Murais • Folhas de cálculo • Projetos de robótica • Outros projetos • Outros projetos 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração. • Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos. • Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados. • Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.

Domínio: Criar e Inovar		
Conteúdos	Aprendizagens Essenciais	
<p>➤ Murais digitais/Processador de texto/Apresentações eletrónicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Criar artefactos digitais (publicações, documentos, apresentações, etc.) • Utilizar elementos multimédia numa publicação • Utilizar diferentes potencialidades de diversas ferramentas e aplicações digitais <p>✎ Folha de cálculo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gerir livros • Inserir dados em tabelas • Formatar células • Gerir folhas • Utilizar fórmulas simples • Utilizar funções simples • Criar gráficos simples <p>✎ Introdução à programação de objetos tangíveis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gerir projetos • Gerir personagens e cenários • Planear criação de aplicações • Decompor problemas em pequenas partes mais simples • Utilizar blocos de ação • Utilizar estruturas condicionais • Utilizar estruturas de repetição • Detetar e corrigir erros • Programar objetos tangíveis (robots, drones, etc) 	<p>Domínios transversais *</p> <p>Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais</p> <p>Investigar e Pesquisar</p> <p>Comunicar e colaborar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais; • Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. • Conhecer as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados; • Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais, por exemplo: ambientes de programação, mapas de ideias, murais, blocos de notas, diagramas e brainstorming online; • Utilizar ambientes de programação para interagir com robôs e outros artefactos tangíveis; • Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.

* Os conteúdos dos domínios “Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais”, “Investigar e Pesquisar”, “Comunicar e colaborar”, não deverão ser abordados de forma isolada. Sempre que possível, devem ser integrados em atividades e projetos desenvolvidos no âmbito dos conteúdos trabalhados no domínio “Criar e inovar”.

METODOLOGIAS/ESTRATÉGIAS

- Identificar problemas ou necessidades do meio envolvente.
- Utilizar vários meios audiovisuais.
- Demonstrar procedimentos a realizar nas aplicações.
- Disponibilizar roteiros/guiões orientadores.
- Aplicar, na prática, através da proposta de atividades e projetos.
- Realizar atividades individuais/pares.
- Fomentar o trabalho colaborativo em grupo.
- Fomentar a pesquisa e análise da informação a utilizar em atividades e projetos.
- Proporcionar momentos de reflexão, partilha, discussão e avaliação presencialmente ou através de ferramentas de comunicação e colaboração.
- Promover a articulação disciplinar.
- Apresentação de trabalhos de grupo/individuais.
- Aplicação dos conceitos abordados em problemas concretos e/ou contextualizados.

AVALIAÇÃO

- Fichas de Trabalho (Individual ou em grupo)
- Trabalho de Pesquisa / Investigação (Individual ou em grupo)
- Questionários (Orais/escritos)
- Grelhas de observação

2.2. 3º ciclo e secundário

2.2.1. ed. física
7º ano

Aprendizagens Essenciais: conhecimentos, capacidades e atitudes	Temas / Conteúdos	Ações estratégicas orientadas para o perfil do aluno	Perfil do Aluno (descritores)
<p>Desenvolver capacidades motoras evidenciando aptidão muscular e aptidão aeróbia, enquadradas na Zona Saudável de Aptidão Física do programa FITescola, para a sua idade e sexo.</p> <p>☑ SUBÁREA JOGOS DESPORTIVOS COLETIVOS - Cooperar com os companheiros para o alcance do objetivo, nos JOGOS DESPORTIVOS COLETIVOS (Andebol e Voleibol), realizando com oportunidade e correção as ações técnico-táticas elementares em todas as funções, conforme a oposição em cada fase do jogo, aplicando as regras, não só como jogador, mas também como árbitro.</p> <p>☑ SUBÁREAS GINÁSTICA Compor, realizar e analisar da GINÁSTICA (Solo, Aparelhos, Rítmica), as destrezas elementares de acrobacia, dos saltos, do solo e dos outros aparelhos, em esquemas individuais e/ou de grupo, aplicando os critérios de correção técnica, expressão e combinação, e apreciando os esquemas de acordo com esses critérios.</p> <p>☑ SUBÁREA ATLETISMO - Realizar e analisar do ATLETISMO, saltos, corridas, lançamentos e marcha, cumprindo corretamente as exigências elementares, técnicas e do regulamento, não só como praticante, mas também como juiz.</p> <p>☑ OUTRAS - Realizar com oportunidade e correção as ações técnico- táticas elementares, nos JOGOS DE RAQUETES (Badminton), garantindo a</p>	<p>☑ Aptidão Física: Capacidades motoras (trabalho a realizar ao longo de todo o ano de acordo com as modalidades lecionadas)</p> <p>☑ Testes de Aptidão Física: - FITescola. (Vaivém, Flexão de braços, Impulsão horizontal e Flexibilidade Membros Inferiores)</p> <p>Nota: A aplicação dos testes de aptidão física é obrigatória em todos os períodos letivos.</p> <p>☑ Andebol: - Objetivo do jogo e principais regras. - Elementos técnico-táticos: posição básica, passe, receção, drible, remate em salto, técnica de guarda-redes, desmarcação e interceção (Jogo 4x4+GR).</p> <p>☑ Voleibol - Principais regras de jogo e sinais de arbitragem. - Elementos técnico-táticos: posição básica, passe de frente, manchete, serviço por baixo e por cima (Jogo 1x1 e 2x2). Jogo 3x3 e 4x4 (facultativo).</p> <p>☑ Ginástica: - Enquadramento histórico; técnicas de ajuda; regras de segurança, preparação, arrumação e preservação do material desportivo. - No solo: rolamentos, apoio facial invertido, avião, ponte e/ou espargata, elementos de ligação e roda. - De aparelhos: salto de eixo (boque), salto coelho (plinto longitudinal).</p> <p>☑ Atletismo: - Enquadramento histórico; regulamento específico; regras de segurança, preparação, arrumação e preservação do material desportivo. - Corrida: técnica; média e longa duração e velocidade (50m). - Salto em altura. - Lançamento do peso (Fem.2kg; Mas. 2kg)</p> <p>Nota: consultar tabelas de referência para o salto em altura e o lançamento do peso.</p>	<p>Proporcionar atividades formativas que impliquem, por parte do aluno: - reforçar o gosto pela prática regular de atividade física; - aplicar processos de elevação do nível funcional da aptidão física.</p> <p>☑ Proporcionar atividades formativas que, em todas as situações, criem oportunidades de: - cooperar com os companheiros na procura do êxito pessoal e do grupo; - cooperar, promovendo um clima relacional favorável ao aperfeiçoamento pessoal e gosto proporcionado pelas atividades; - aplicar as regras de participação, combinadas na turma; - agir com cordialidade e respeito na relação com os colegas e o professor; - respeitar as regras organizativas que permitam atuar em segurança; - cumprir e fazer cumprir regras de arbitragem; apresentar iniciativas e propostas; - ser autónomo na realização das tarefas; - cooperar na preparação e organização dos materiais</p>	<p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p> <p>Criativo /Analítico (A, B, C, D, G)</p> <p>Participativo/ colaborador/ Cooperante/ Responsável/ Autónomo (B, C, D, E, F, G, I, J)</p>

<p>iniciativa e ofensividade em participações «individuais» e «a pares», aplicando as regras, não só como jogador, mas também como árbitro.</p> <p>-RealizarPERCURSOS (ORIENTAÇÃO) elementares, utilizando técnicas de orientação e respeitando as regras de organização, participação, e de preservação da qualidade do ambiente</p> <p>☑Relacionar aptidão física e saúde e identificar os fatores associados a um estilo de vida saudável, nomeadamente o desenvolvimento das capacidades motoras, a composição corporal, a alimentação, o repouso, a higiene, afetividade e a qualidade do meio ambiente. Interpretar a dimensão sociocultural dos desportos e da atividade física na atualidade e ao longo dos tempos, identificando fenómenos associados a limitações e possibilidades de prática dos desportos e das atividades físicas, tais como: o sedentarismo e a evolução tecnológica, a poluição, o urbanismo e a industrialização, relacionando-os com a evolução das sociedades.</p> <p>☑ Ser autónomo e responsável no desenvolvimento do seu próprio processo de aprendizagem, envolvendo-se, onde for o caso, na superação das suas dificuldades.</p>	<p>☑ Orientação:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Enquadramento da modalidade; regras de participação, segurança e preservação do equilíbrio ecológico. - Noção de planificação. - Localização e orientação de um mapa. - Leitura e interpretação de um mapa (simbologia). - Noção de distância e escala. - Realização de percursos (em grupo). <p>☑ Badminton:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Objetivo do jogo e principais regras. - Elementos técnicos: tipos de pega, atitude básica, clear, lob, serviço curto e comprido. - Jogo de singulares. <p style="text-align: center;">Temas Teóricos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Avaliar e analisar a aptidão física através da plataforma FITEscola (Vaivém, Flexão de braços, Impulsão horizontal e Flexibilidade MI). 2. Relacionar Aptidão Física e Saúde. 3. Identificar os benefícios do exercício físico para a saúde. 4. Interpretar a dimensão sociocultural dos desportos na atualidade e ao longo dos tempos, nomeadamente os Jogos Olímpicos e Paralímpicos. 5. Aplicar linguagem própria da Cultura Desportiva (terminologia específica da disciplina. comunicação gestual da arbitragem e comunicação motora entre jogadores, procedimentos básicos a ter nas aulas de EF). 	<p>☑Proporcionar atividades formativas que possibilitem aos alunos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - adquirir conhecimento, informação e outros saberes, com rigor, articulação e uso consistente de conhecimentos; - selecionar informação pertinente que permita analisar e interpretar atividades físicas, utilizando os conhecimentos sobre técnica, organização e participação, ética desportiva, etc. - analisar situações, identificando os seus elementos ou dados; - realizar tarefas associadas à compreensão e mobilização dos conhecimentos; - estabelecer relações intra e interdisciplinares; - utilizar conhecimento, para participar de forma adequada e resolver problemas em contextos diferenciados. <p>☑ Proporcionar atividades formativas que impliquem, por parte do aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - conhecer e aplicar cuidados de higiene; - conhecer e aplicar as regras de segurança pessoal e dos companheiros; - conhecer e aplicar regras de preservação dos recursos materiais e do ambiente; 	<p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>
--	---	---	--

Aprendizagens Essenciais: conhecimentos, capacidades e atitudes	Temas / Conteúdos	Ações estratégicas orientadas para o perfil do aluno	Perfil do Aluno (descritores)
<p>Desenvolver capacidades motoras evidenciando aptidão muscular e aptidão aeróbia, enquadradas na Zona Saudável de Aptidão Física do programa FITescola, para a sua idade e sexo.</p> <p>☒ SUBÁREA JOGOS DESPORTIVOS COLETIVOS - Cooperar com os companheiros para o alcance do objetivo, nos JOGOS DESPORTIVOS COLETIVOS (Basquetebol e Futsal), realizando com oportunidade e correção as ações técnico-táticas elementares em todas as funções, conforme a oposição em cada fase do jogo, aplicando as regras, não só como jogador, mas também como árbitro.</p> <p>☒ SUBÁREA GINÁSTICA Compor, realizar e analisar da GINÁSTICA (Solo, Aparelhos, Rítmica), as destrezas elementares de acrobacia, dos saltos, do solo e dos outros aparelhos, em esquemas individuais e/ou de grupo, aplicando os critérios de correção técnica, expressão e combinação, e apreciando os esquemas de acordo com esses critérios.</p> <p>☒ SUBÁREA ATLETISMO - Realizar e analisar do ATLETISMO, saltos, corridas, lançamentos e marcha, cumprindo corretamente as exigências elementares, técnicas e do regulamento, não só como praticante, mas também como juiz.</p> <p>☒ OUTRAS - Realizar com oportunidade e correção as ações técnico- táticas elementares, nos JOGOS DE RAQUETES (Badminton), garantindo a iniciativa e ofensividade em participações «individuais» e «a pares», aplicando as regras, não só como jogador, mas também como árbitro.</p>	<p>☒ Aptidão Física: Capacidades motoras (trabalho a realizar ao longo de todo o ano de acordo com as modalidades lecionadas)</p> <p>☒ Testes de Aptidão Física: - FITescola. (Vaivém, Flexão de braços, Impulsão horizontal e Flexibilidade Membros Inferiores) Nota: A aplicação dos testes de aptidão física é obrigatória em todos os períodos letivos.</p> <p>☒ Basquetebol: Regras e sinais de arbitragem; Elementos técnico-táticos: posição ofensiva básica, receção, passe, drible, lançamento na passada, pé-eixo, desmarcação, ressalto e enquadramento defensivo, jogo 3x3 e jogo 5x5 (facultativo).</p> <p>☒ Futsal: objetivo, regras e sinais de arbitragem; Elementos técnico-táticos: receção e controlo de bola, condução de bola, remate, drible, finta, desarme e técnica de guarda-redes, desmarcação e marcação, jogo 3x3, 4x4 e 5x5.</p> <p>☒ Ginástica: - Enquadramento histórico; técnicas de ajuda; regras de segurança, preparação, arrumação e preservação do material desportivo. - Acrobática e/ou Solo: Acrobática: pegas, montes, desmontes; exercícios de pares. No solo: revisão/consolidação dos conteúdos abordados no 7º ano de escolaridade. - De aparelhos: iniciação ao salto entre mãos (boque ou plinto transversal; salto em extensão; engrupado; carpa; meia pirueta vertical; iniciação ao mortal à frente (minitrampolim).</p> <p>☒ Atletismo: - Enquadramento histórico; regulamento específico; regras de segurança, preparação, arrumação e preservação do material desportivo. - Corrida: técnica; média e longa duração; corrida de estafetas (4x60m). - Salto em comprimento.</p> <p>☒ Orientação:</p>	<p>Proporcionar atividades formativas que impliquem, por parte do aluno: - reforçar o gosto pela prática regular de atividade física; - aplicar processos de elevação do nível funcional da aptidão física.</p> <p>☒ Proporcionar atividades formativas que, em todas as situações, criem oportunidades de: - cooperar com os companheiros na procura do êxito pessoal e do grupo; - cooperar, promovendo um clima relacional favorável ao aperfeiçoamento pessoal e gosto proporcionado pelas atividades; - aplicar as regras de participação, combinadas na turma; - agir com cordialidade e respeito na relação com os colegas e o professor; - respeitar as regras organizativas que permitam atuar em segurança; - cumprir e fazer cumprir regras de arbitragem; apresentar iniciativas e propostas; - ser autónomo na realização das tarefas; - cooperar na preparação e organização dos materiais.</p> <p>☒ Proporcionar atividades formativas que possibilitem aos alunos:</p>	<p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p> <p>Criativo /Analítico (A, B, C, D, G)</p> <p>Participativo/ colaborador/ Cooperante/ Responsável/ Autónomo (B, C, D, E, F, G, I, J)</p>

<p>-Realizar PERCURSOS (ORIENTAÇÃO) elementares, utilizando técnicas de orientação e respeitando as regras de organização, participação, e de preservação da qualidade do ambiente.</p> <p>☑ SUBÁREA ATIVIDADES RÍTMICAS EXPRESSIVAS (uma matéria)</p> <p>-Apreciar, compor e realizar, nas Atividades Rítmicas Expressivas (Dança, Danças Sociais, Danças Tradicionais), sequências de elementos técnicos elementares em coreografias individuais e ou em grupo, aplicando os critérios de expressividade, de acordo com os motivos das composições.</p> <p>-Realizar com oportunidade e correção as ações técnico-táticas elementares, nos Jogos de Raquetas (Badminton, Ténis de Mesa) garantindo a iniciativa e ofensividade em participações «individuais» e «a pares», aplicando as regras, não só como jogador, mas também como árbitro.</p> <p>☑ Relacionar aptidão física e saúde e identificar os fatores associados a um estilo de vida saudável, nomeadamente o desenvolvimento das capacidades motoras, a composição corporal, a alimentação, o repouso, a higiene, afetividade e a qualidade do meio ambiente.</p> <p>Interpretar a dimensão sociocultural dos desportos e da atividade física na atualidade e ao longo dos tempos, identificando fenómenos associados a limitações e possibilidades de prática dos desportos e das atividades físicas, tais como: o sedentarismo e a evolução tecnológica, a poluição, o urbanismo e a industrialização, relacionando-os com a evolução das sociedades.</p> <p>☑ Ser autónomo e responsável no desenvolvimento do seu próprio processo de aprendizagem, envolvendo-se, onde for o caso, na superação das suas dificuldades.</p>	<p>- Enquadramento da modalidade; regras de participação, segurança e preservação do equilíbrio ecológico.</p> <p>- Noção de planificação.</p> <p>- Localização e orientação de um mapa.</p> <p>- Leitura e interpretação de um mapa (simbologia).</p> <p>- Noção de distância e escala.</p> <p>- Realização de percursos (a pares e individualmente).</p> <p>☑ Badminton:</p> <p>- Regras de jogo.</p> <p>- Elementos técnicos: tipos de pega, atitude básica, clear, lob, serviço curto e comprido; drive e amorti. Jogo de singulares.</p> <p>☑ Dança (optar por uma)</p> <p>- Aeróbia: marcha, corrida, tempo e frase musical, passo e toca, afasta e toca, passo cruzado, passo em V, elevação do joelho.</p> <p>- Danças sociais: salsa, valsa, etc. (optar por uma).</p> <p>- Danças Tradicionais: regadinho, malhão, etc. (optar por uma).</p> <p style="text-align: center;">Temas Teóricos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Avaliar e analisar a aptidão física através da plataforma FITEscola (Vaivém, Flexão de braços, Impulsão horizontal e Flexibilidade MI). 2. Relacionar Aptidão Física e Saúde. 3. Identificar os fatores associados a um estilo de vida saudável, nomeadamente o desenvolvimento das capacidades motoras. 4. Identificar e interpretar os valores Olímpicos e Paralímpicos, compreendendo a sua importância para a construção de uma sociedade moderna e inclusiva 5. Aplicar linguagem própria da Cultura Desportiva (terminologia específica da disciplina. comunicação gestual da arbitragem e comunicação motora entre jogadores, procedimentos básicos a ter nas aulas de EF). 	<p>- adquirir conhecimento, informação e outros saberes, com rigor, articulação e uso consistente de conhecimentos;</p> <p>- selecionar informação pertinente que permita analisar e interpretar atividades físicas, utilizando os conhecimentos sobre técnica, organização e participação, ética desportiva, etc.</p> <p>- analisar situações, identificando os seus elementos ou dados;</p> <p>- realizar tarefas associadas à compreensão e mobilização dos conhecimentos;</p> <p>- estabelecer relações intra e interdisciplinares;</p> <p>- utilizar conhecimento, para participar de forma adequada e resolver problemas em contextos diferenciados.</p> <p>☑ Proporcionar atividades formativas que impliquem, por parte do aluno:</p> <p>- conhecer e aplicar cuidados de higiene;</p> <p>- conhecer e aplicar as regras de segurança pessoal e dos companheiros;</p> <p>- conhecer e aplicar regras de preservação dos recursos materiais e do ambiente;</p>	<p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>
--	---	---	--

Aprendizagens Essenciais: conhecimentos, capacidades e atitudes	Temas / Conteúdos	Ações estratégicas orientadas para o perfil do aluno	Perfil do Aluno (descritores)
<p>☑ Desenvolver capacidades motoras evidenciando aptidão muscular e aptidão aeróbia, enquadradas na Zona Saudável de Aptidão Física do programa FIT escola, para a sua idade e sexo.</p> <p>☑ SUBÁREA JOGOS DESPORTIVOS COLETIVOS (Duas matérias)</p> <p>- Cooperar com os companheiros para o alcance do objetivo, nos JOGOS DESPORTIVOS COLETIVOS (Basquetebol e Futsal), realizando com oportunidade e correção as ações técnico-táticas elementares em todas as funções, conforme a oposição em cada fase do jogo, aplicando as regras, não só como jogador, mas também como árbitro.</p> <p>☑ SUBÁREAS GINÁSTICA (Uma matéria)</p> <p>Compor, realizar e analisar da GINÁSTICA (Solo, Aparelhos, Rítmica), as destrezas elementares de acrobacia, dos saltos, do solo e dos outros aparelhos, em esquemas individuais e/ou de grupo, aplicando os critérios de correção técnica, expressão e combinação, e apreciando os esquemas de acordo com esses critérios.</p> <p>☑ SUBÁREA ATIVIDADES RÍTMICAS EXPRESSIVAS (uma matéria)</p> <p>-Apreciar, compor e realizar, nas Atividades Rítmicas Expressivas (Dança, Danças Sociais, Danças Tradicionais), sequências de elementos técnicos elementares em coreografias individuais e ou em grupo, aplicando os critérios de expressividade, de acordo com os motivos das composições.</p> <p>-Realizar com oportunidade e correção as ações técnico-táticas elementares, nos Jogos de Raquetas (Badminton, Ténis e Ténis de Mesa) garantindo a iniciativa e ofensividade em participações «individuais» e «a pares», aplicando as regras, não só como jogador, mas também como árbitro.</p> <p>☑ SUBÁREA ATLETISMO</p>	<p>☑ Aptidão Física:</p> <p>Capacidades motoras (trabalho a realizar ao longo de todo o ano de acordo com as modalidades lecionadas)</p> <p>☑ Testes de Aptidão Física:</p> <p>- FITEscola. (Vaivém, Flexão de braços, Impulsão horizontal e Flexibilidade Membros Inferiores)</p> <p>Nota: A aplicação dos testes de aptidão física é obrigatória em todos os períodos letivos.</p> <p>☑ Voleibol</p> <p>- Regras de jogo e sinais de arbitragem; Elementos técnico-táticos: posição básica, passe de frente, manchete, serviço por baixo e por cima, deslocamentos, remate em apoio e em salto, passe de costas (Jogo 2x2 e 3x3). Jogo 4x4 e 6x6 (facultativo)</p> <p>☑ Andebol</p> <p>- Regras e sinais de arbitragem; Elementos técnico-táticos: receção, passe, drible, remate em apoio e suspensão, fintas, mudanças de direção, técnica de guarda-redes, desmarcação, deslocamentos ofensivos e acompanhamento do jogador com e sem bola, interceção (Jogo 5x5 e/ou 7x7).</p> <p>☑ Basquetebol: Regras e sinais de arbitragem; Elementos técnico-táticos: posição ofensiva básica, receção, passe, drible, lançamento na passada, pé-eixo, desmarcação, ressalto e enquadramento defensivo, jogo 3x3 e jogo 5x5 (facultativo).</p> <p>☑ Ginástica:</p> <p>- Enquadramento histórico; técnicas de ajuda; regras de segurança, preparação, arrumação e preservação do material desportivo.</p> <p>- De aparelhos: salto entre-mãos (plinto transversal); salto em extensão, pirueta vertical e mortal à frente (minitrampolim).</p> <p>- Acrobática e/ou Solo: - Acrobática: pegas, montes, desmontes; exercícios de trios e outros. No solo: consolidação dos conteúdos abordados no 7º/8º ano de escolaridade.</p> <p>☑ Dança (optar por uma): - Aeróbia: Marcha, Corrida, Tempo e frase musical, Passo e toca, Afasta e toca, Passo cruzado, Passo em V, Elevação do joelho, balanços, chuto, twist.</p> <p>- Danças sociais: salsa, valsa, etc. (optar por uma)</p> <p>- Danças Tradicionais: regadinho, malhão, etc. (optar por uma)</p> <p>Nota: Se for selecionada a mesma dança do ano letivo anterior os conteúdos deverão pertencer ao nível de exigência seguinte.</p> <p>☑ Atletismo:</p>	<p>Proporcionar atividades formativas que impliquem, por parte do aluno:</p> <p>- Reforçar o gosto pela prática regular de atividade física;</p> <p>- Aplicar processos de elevação do nível funcional da aptidão física.</p> <p>♦Proporcionar atividades formativas que, em todas as situações, criem oportunidades de:</p> <p>- Cooperar com os companheiros na procura do êxito pessoal e do grupo;</p> <p>- Cooperar, promovendo um clima relacional favorável ao aperfeiçoamento pessoal e gosto proporcionado pelas atividades;</p> <p>- Aplicar as regras de participação, combinadas na turma;</p> <p>- Agir com cordialidade e respeito na relação com os colegas e o professor;</p> <p>- Respeitar as regras organizativas que permitam atuar em segurança;</p> <p>- Cumprir e fazer cumprir regras de arbitragem;</p> <p>- apresentar iniciativas e propostas;</p> <p>- Ser autónomo na realização das tarefas;</p> <p>- Cooperar na preparação e organização dos materiais.</p>	<p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p> <p>Criativo /Analítico (A, B, C, D, G)</p> <p>Participativo/ colaborador/ Cooperante/ Responsável/ Autónomo (B, C, D, E, F, G, I, J)</p>

<p>- Realizar e analisar do ATLETISMO, saltos, corridas, lançamentos e marcha, cumprindo corretamente as exigências elementares, técnicas e do regulamento, não só como praticante, mas também como juiz.</p> <p>☑ OUTRAS</p> <p>- Realizar com oportunidade e correção as ações técnico- táticas elementares, nos JOGOS DE RAQUETES (Badminton), garantindo a iniciativa e ofensividade em participações «individuais» e «a pares», aplicando as regras, não só como jogador, mas também como árbitro.</p> <p>- Praticar e conhecer JOGOS TRADICIONAIS POPULARES de acordo com os padrões culturais característicos.</p> <p>☑ Relacionar aptidão física e saúde e identificar os fatores associados a um estilo de vida saudável, nomeadamente o desenvolvimento das capacidades motoras, a composição corporal, a alimentação, o repouso, a higiene, afetividade e a qualidade do meio ambiente. Interpretar a dimensão sociocultural dos desportos e da atividade física na atualidade e ao longo dos tempos, identificando fenómenos associados a limitações e possibilidades de prática dos desportos e das atividades físicas, tais como: o sedentarismo e a evolução tecnológica, a poluição, o urbanismo e a industrialização, relacionando-os com a evolução das sociedades.</p> <p>☑ Ser autónomo e responsável no desenvolvimento do seu próprio processo de aprendizagem, envolvendo-se, onde for o caso, na superação das suas dificuldades.</p>	<p>- Enquadramento histórico; regulamento específico; regras de segurança, preparação, arrumação e preservação do material desportivo.</p> <p>Das 4 modalidades a seguir referidas optar por duas:</p> <p>- Estafetas (4x60, 4x80 e 4x100 m); - Salto em comprimento; - Salto em Altura;</p> <p>- Lançamento do peso (Fem.2kg; Mas.3kg).</p> <p>Nota: consultar tabelas de referência para o salto em altura, o lançamento do peso e o salto em comprimento.</p> <p>☑ Badminton:</p> <p>- Regras de jogo; Elementos técnicos: tipos de pega, atitude básica, clear, lob, serviço curto e comprido, drive, amorti e remate. Jogo de singulares.</p> <p>☑ Jogos Tradicionais:</p> <p>- “Luta de tração da corda”, “tiro às latas”, “corrida de sacos”, "jogo da malha".</p> <p style="text-align: center;">Temas Teóricos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Avaliar e analisar a aptidão física através da plataforma FITEscola (Vaivém, Flexão de braços, Impulsão horizontal e Flexibilidade MI). 2. Relacionar Aptidão Física e Saúde. 3. Identificar fatores associados a um estilo de vida saudável, nomeadamente o desenvolvimento das capacidades motoras, a composição corporal, a alimentação, o repouso, a higiene, afetividade e a qualidade do meio ambiente. 4. Interpretar a dimensão sociocultural dos desportos e da atividade física na atualidade e ao longo dos tempos, identificando fenómenos associados a limitações e possibilidades de prática dos desportos e das atividades físicas, tais como: o sedentarismo e a evolução tecnológica, a poluição, o urbanismo e a industrialização, relacionando-os com a evolução das sociedades. 5. Aplicar linguagem própria da Cultura Desportiva (terminologia específica da disciplina. comunicação gestual da arbitragem e comunicação motora entre jogadores, procedimentos básicos a ter nas aulas de EF). 	<p>♦ Proporcionar atividades formativas que possibilitem aos alunos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adquirir conhecimento, informação e outros saberes, com rigor, articulação e uso consistente de conhecimentos; - Selecionar informação pertinente que permita analisar e interpretar atividades físicas, utilizando os conhecimentos sobre técnica, organização e participação, ética desportiva, etc. - Analisar situações, identificando os seus elementos ou dados; - Realizar tarefas associadas à compreensão e mobilização dos conhecimentos; - Estabelecer relações Intra e interdisciplinares; - Utilizar conhecimento, para participar de forma adequada e resolver problemas em contextos diferenciados. <p>♦ Proporcionar atividades formativas que impliquem, por parte do aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conhecer e aplicar cuidados de higiene; - Conhecer e aplicar as regras de segurança pessoal e dos companheiros; - Conhecer e aplicar regras de preservação dos recursos materiais e do ambiente; 	<p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>
---	--	--	--

Descritores: A - Linguagens e textos; B - Informação e comunicação; C - Raciocínio e resolução de problemas; D - Pensamento crítico e pensamento criativo; E – Relacionamento interpessoal; F – Desenvolvimento pessoal e autonomia; G - Bem-estar, saúde e ambiente; H - Sensibilidade estética e artística; I - Saber científico, técnico e tecnológico; J -Consciência e domínio do corpo.

Aprendizagens Essenciais: conhecimentos, capacidades e atitudes	Temas / Conteúdos	Ações estratégicas orientadas para o perfil do aluno	Perfil do Aluno (descritores)
<p>☑ Desenvolver capacidades motoras evidenciando aptidão muscular e aptidão aeróbia, enquadradas na Zona Saudável de Aptidão Física do programa FITescola, para a sua idade e sexo.</p> <p>☑ SUBÁREA JOGOS DESPORTIVOS COLETIVOS (duas matérias) Cooperar com os companheiros para o alcance do objetivo, nos Jogos Desportivos Coletivos (Basquetebol, Futebol, Andebol, Voleibol), realizando com oportunidade e correção as ações técnico-táticas elementares em todas as funções, conforme a oposição em cada fase do jogo, aplicando as regras, não só como jogador, mas também como árbitro.</p> <p>☑ SUBÁREAS GINÁSTICA (uma matéria) Compor, realizar e analisar esquemas individuais e em grupo da Ginástica (Acrobática, Solo ou Aparelhos), aplicando os critérios de correção técnica, expressão de acordo com esses critérios e combinação das destrezas, e apreciando os esquemas de acordo com esses critérios.</p> <p>☑ SUBÁREAS ATLETISMO, PATINAGEM, RAQUETAS e OUTRAS Realizar e analisar, no Atletismo, saltos, corridas, lançamentos e marcha, cumprindo corretamente as exigências elementares, técnicas e do regulamento, não só como praticante, mas também como juiz.</p> <p>☑ SUBÁREA ATIVIDADES RÍTMICAS EXPRESSIVAS (uma matéria) -Apreciar, compor e realizar, nas Atividades Rítmicas Expressivas (Dança, Danças Sociais, Danças Tradicionais), sequências de elementos técnicos elementares em coreografias individuais e ou em grupo, aplicando os critérios de expressividade, de acordo com os motivos das composições. -Realizar com oportunidade e correção as ações técnico-táticas elementares, nos Jogos de</p>	<p>☑ Aptidão Física: Capacidades motoras (trabalho a realizar ao longo de todo o ano de acordo com as modalidades lecionadas)</p> <p>☑ Testes de Aptidão Física: - FITEscola. (Vaivém, Flexão de braços, Impulsão horizontal e Flexibilidade Membros Inferiores) Nota: A aplicação dos testes de aptidão física é obrigatória em todos os períodos letivos.</p> <p>☑ Futsal - Objetivo, regras e sinais de arbitragem. - Elementos técnico-táticos: receção e controlo da bola, condução de bola, remate, drible, finta, desarme e técnica de guarda-redes, desmarcação, marcação e princípios ofensivos e defensivos (penetração, contenção, cobertura, mobilidade e equilíbrio).</p> <p>☑ Voleibol: - Regras de jogo e sinais de arbitragem. - Elementos técnico-táticos: posição básica, passe de frente, manchete, serviço por baixo e por cima, deslocamentos, remate em apoio e em salto, passe de costas (Jogo 2x2, 3x3 e 4x4). Jogo 5x5 e 6x6 (facultativo)</p> <p>☑ Andebol: - Regras e sinais de arbitragem. - Elementos técnico-táticos: receção, passe, drible, remate em apoio e suspensão, fintas, mudanças de direção, técnica de guarda-redes, desmarcação, deslocamentos ofensivos e acompanhamento do jogador com e sem bola, interceção (Jogo 7x7).</p> <p>☑ Basquetebol - Regras e sinais de arbitragem. - Elementos técnico-táticos: Posição ofensiva básica, receção, passe, drible, lançamento na passada, pé-eixo, desmarcação, ressaltos e enquadramento defensivo (Jogo 5x5)</p> <p>☑ Ginástica: - Enquadramento histórico; técnicas de ajuda; regras de segurança, preparação, arrumação e preservação do material desportivo. - Em aparelhos: salto entre-mãos (plinto transversal); salto em extensão, pirueta vertical e mortal à frente (minitrampolim). - Acrobática (opcional): pegadas, montes, desmontes; exercícios de trios e outros.</p> <p>☑ Atletismo:</p>	<p>☑ Proporcionar atividades formativas, em grupos homogêneos e heterogêneos, que possibilitem aos alunos: aceitar opções, falhas e erros dos companheiros; aceitar o apoio dos companheiros nos esforços de aperfeiçoamento próprio; aceitar ou argumentar pontos de vista diferentes; promover estratégias que induzam respeito por diferenças de características, crenças ou opiniões.</p> <p>☑ Proporcionar atividades formativas que possibilitem aos alunos: saber questionar uma situação; realizar ações de comunicação verbal e não verbal pluridirecional.</p> <p>☑ Proporcionar atividades formativas que possibilitem aos alunos, em todas as situações: apreciar os seus desempenhos e os dos outros, dando e aceitando sugestões de melhoria; identificar aspetos críticos que permitam a melhoria do seu desempenho; identificar pontos fracos e fortes das suas aprendizagens utilizar os dados da sua autoavaliação para se envolver na aprendizagem; interpretar e explicar as suas opções; descrever processos de pensamento e ação, usados durante a realização de uma tarefa ou abordagem de um problema.</p> <p>☑ Proporcionar atividades formativas que, em todas as situações, criem oportunidades de: cooperar com os companheiros na procura do êxito pessoal e do grupo; cooperar promovendo um clima relacional favorável ao aperfeiçoamento pessoal e prazer proporcionado pelas atividades; aplicar as regras de participação, combinadas na turma; agir com cordialidade e respeito na relação com os colegas e o professor; respeitar as regras organizativas que permitam atuar em segurança; cumprir e fazer cumprir regras de arbitragem; apresentar iniciativas e propostas; ser autónomo na realização das tarefas; cooperar na preparação e organização dos materiais.</p>	<p>Respeitador da diferença (A, B, E, F, H)</p> <p>Questionador e Comunicador (A, B, D, E, F, G, H, I, J)</p> <p>Autoavaliador/ Heteroavaliador (transversal às áreas)</p>

<p>Raquetas (Badminton, Ténis e Ténis de Mesa) garantindo a iniciativa e ofensividade em participações «individuais» e «a pares», aplicando as regras, não só como jogador, mas também como árbitro.</p> <p>☒ OUTRAS</p> <p>Realizar com oportunidade e correção as ações do domínio de oposição em Atividade de Combate (Luta), utilizando as técnicas elementares de projeção e controlo, com segurança (própria e do opositor) e aplicando as regras, quer como executante quer como árbitro. Realizar Percursos (Orientação) elementares, utilizando técnicas de orientação e respeitando as regras de organização, participação, e de preservação da qualidade do ambiente. Deslocar-se com segurança no Meio Aquático (Natação), coordenando a respiração com as ações propulsivas específicas das técnicas selecionadas. Praticar e conhecer Jogos Tradicionais Populares de acordo com os padrões culturais característicos.</p> <p>☒ Relacionar a Aptidão Física e Saúde, identificando os fatores associados a um estilo de vida saudável, nomeadamente o desenvolvimento das capacidades motoras, a composição corporal, a alimentação, o repouso, a higiene, a afetividade e a qualidade do meio ambiente. Interpretar a dimensão sociocultural dos desportos e da atividade física na atualidade e ao longo dos tempos, identificando fenómenos associados a limitações e possibilidades de prática dos desportos e das atividades físicas, tais como: o sedentarismo e a evolução tecnológica, a poluição, o urbanismo e a industrialização, relacionando-os com a evolução das sociedades. Realizar a prestação de socorro a uma vítima de paragem cardiorrespiratória, no contexto das atividades físicas ou outro e interpretá-la como uma ação essencial, reveladora de responsabilidade individual e coletiva.</p>	<p>- Enquadramento histórico; regulamento específico; regras de segurança, preparação, arrumação e preservação do material desportivo.</p> <p>- Corrida: técnica; média e longa duração e velocidade (50m).</p> <p>- Salto em altura.</p> <p>- Lançamento do peso (Fem.2kg; Mas. 3kg)</p> <p>Nota: Consultar tabelas de referência para o salto em altura e o lançamento do peso.</p> <p>☒ Dança (optar por um dos tipos de dança):</p> <p>- Aeróbia: tempo e frase musical, marcha, passo e toca, afasta e toca, passo cruzado, passo em V, elevação do joelho.</p> <p>- Danças sociais: salsa, valsa, etc. (optar por uma).</p> <p>- Danças Tradicionais: regadinho, malhão, etc. (optar por uma).</p> <p>Nota: Se for selecionada a mesma dança do ano letivo anterior os conteúdos deverão pertencer ao nível de exigência seguinte.</p> <p>☒ Outra AFD (optar por uma das atividades físicas):</p> <p>- Andebol, Basquetebol, Voleibol, Futsal, Corfebol, Jogos tradicionais, Ténis de mesa, Orientação, Râguebi, etc.</p> <p>Nota: Em outra AFD as aulas podem ser conduzidas para os JDC abordados no 10º ano ou para outra AFD diferente.</p> <p>☒ Badminton:</p> <p>- Regras de jogo;</p> <p>- Elementos técnicos: tipos de pega, atitude básica, clear, lob, serviço curto e comprido, drive, amorti e remate. Jogo de singulares e/ou pares.</p> <p style="text-align: center;">Temas Teóricos:</p> <p>☞ Desenvolvimento das capacidades motoras condicionais e coordenativas:</p> <p>1. Avaliação e análise da aptidão física através da plataforma FITEscola. (Vaivém, Flexão de braços, Impulsão horizontal e Flexibilidade Membros Inferiores)</p> <p>☞ Aprendizagem dos processos de desenvolvimento e manutenção da condição física:</p> <p>1. Relação entre Aptidão Física e Saúde.</p> <p>2. Identificação dos fatores associados a um estilo de vida saudável, nomeadamente o desenvolvimento das capacidades motoras, a composição corporal, a alimentação, o repouso, a higiene, afetividade e a qualidade do meio ambiente.</p> <p>3. Aplicação processos de elevação do nível funcional da aptidão física.</p>	<p>☒ Proporcionar atividades formativas que impliquem, por parte do aluno: conhecer e aplicar cuidados de higiene; conhecer e aplicar as regras de segurança pessoal e dos companheiros; conhecer e aplicar regras de preservação dos recursos materiais e do ambiente; reforçar o gosto pela prática regular de atividade física; aplicar processos de elevação do nível funcional da aptidão física.</p>	<p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F)</p>
---	--	--	---

	<p>☞ Aprendizagem dos conhecimentos relativos à interpretação e participação nas estruturas e fenómenos sociais extraescolares, no seio dos quais se realizam as atividades físicas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Linguagem própria da Cultura Desportiva (terminologia própria da cultura física e matérias lecionadas; comunicação gestual e motora; ações e técnicas da arbitragem) 2. Interpretação da dimensão sociocultural dos desportos e da atividade física na atualidade e ao longo dos tempos. 3. Realização de prestação de socorro a uma vítima de paragem cardiorrespiratória, no contexto das atividades físicas ou outro. 		
--	--	--	--

Descritores: A - Linguagens e textos; B - Informação e comunicação; C - Raciocínio e resolução de problemas; D - Pensamento crítico e pensamento criativo; E – Relacionamento interpessoal; F – Desenvolvimento pessoal e autonomia; G - Bem-estar, saúde e ambiente; H - Sensibilidade estética e artística; I - Saber científico, técnico e tecnológico; J -Consciência e domínio do corpo.

Aprendizagens Essenciais: conhecimentos, capacidades e atitudes	Temas / Conteúdos	Ações estratégicas orientadas para o perfil do aluno	Perfil do Aluno (descritores)
<p>☑ Desenvolver capacidades motoras evidenciando aptidão muscular e aptidão aeróbia, enquadradas na Zona Saudável de Aptidão Física do programa FITescola®, para a sua idade e sexo.</p> <p>☑ SUBÁREA JOGOS DESPORTIVOS COLETIVOS (duas matérias) Cooperar com os companheiros para o alcance do objetivo, nos Jogos Desportivos Coletivos (Basquetebol, Futebol, Andebol, Voleibol), realizando com oportunidade e correção as ações técnico-táticas elementares em todas as funções, conforme a oposição em cada fase do jogo, aplicando as regras, não só como jogador, mas também como árbitro.</p> <p>☑ SUBÁREAS ATLETISMO, PATINAGEM, RAQUETAS e OUTRAS Realizar e analisar, no Atletismo, saltos, corridas, lançamentos e marcha, cumprindo corretamente as exigências elementares, técnicas e do regulamento, não só como praticante, mas também como juiz.</p> <p>☑ SUBÁREA ATIVIDADES RÍTMICAS EXPRESSIVAS (uma matéria)</p> <p>-Apreciar, compor e realizar, nas Atividades Rítmicas Expressivas (Dança, Danças Sociais, Danças Tradicionais), sequências de elementos técnicos elementares em coreografias individuais e ou em grupo, aplicando os critérios de expressividade, de acordo com os motivos das composições.</p> <p>-Realizar com oportunidade e correção as ações técnico-táticas elementares, nos Jogos de Raquetas (Badminton, Ténis e Ténis de Mesa) garantindo a iniciativa e ofensividade em participações «individuais» e «a pares», aplicando as regras, não só como jogador, mas também como árbitro.</p> <p>☑ OUTRAS</p> <p>Realizar com oportunidade e correção as ações do domínio de oposição em Atividade de Combate (Luta), utilizando as técnicas</p>	<p>☑ Aptidão Física:</p> <p>Capacidades motoras (trabalho a realizar ao longo de todo o ano de acordo com as modalidades lecionadas)</p> <p>☑ Testes de Aptidão Física:</p> <p>- FITescola. (Vaivém, Flexão de braços, Impulsão horizontal e Flexibilidade Membros Inferiores)</p> <p>Nota: A aplicação dos testes de aptidão física é obrigatória em todos os períodos letivos.</p> <p>☑ Jogos Desportivos coletivos (Optar por dois)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Futsal (Nível Avançado); • Voleibol (Nível Avançado); • Andebol (Nível Elementar); • Basquetebol (Nível Elementar) <p>☑ Atletismo:</p> <p>- Enquadramento histórico; regulamento específico; regras de segurança, preparação, arrumação e preservação do material desportivo; técnica de corrida, corrida de média e longa duração e corrida de velocidade.</p> <p>Das 4 modalidades a seguir referidas optar por uma:</p> <p>- Estafetas (4x60, 4x80 e 4x100 m);</p> <p>- Salto em comprimento;</p> <p>- Salto em Altura;</p> <p>- Lançamento do peso (Fem.2kg; Mas.3kg)</p> <p>Nota: Consultar tabelas de referência para o salto em altura, o lançamento do peso e o salto em comprimento.</p> <p>☑ Badminton:</p> <p>- Regras de jogo.</p> <p>- Elementos técnicos: tipos de pega, atitude básica, clear, lob, serviço curto e comprido, drive, amorti e remate. Jogo de singulares e pares.</p> <p>☑ Dança (optar por um dos tipos de dança):</p> <p>- Aeróbia: tempo e frase musical, marcha, corrida, passo e toca, afasta e toca, passo cruzado, passo em V, elevação do joelho, balanços, chuto, twist.</p>	<p>☑ Proporcionar atividades formativas, em grupos homogéneos e heterogéneos, que possibilitem aos alunos: aceitar opções, falhas e erros dos companheiros; aceitar o apoio dos companheiros nos esforços de aperfeiçoamento próprio; aceitar ou argumentar pontos de vista diferentes; promover estratégias que induzam respeito por diferenças de características, crenças ou opiniões.</p> <p>☑ Proporcionar atividades formativas que possibilitem aos alunos: saber questionar uma situação; realizar ações de comunicação verbal e não verbal pluridirecional.</p> <p>☑ Proporcionar atividades formativas que possibilitem aos alunos, em todas as situações: apreciar os seus desempenhos e os dos outros, dando e aceitando sugestões de melhoria; identificar aspetos críticos que permitam a melhoria do seu desempenho; identificar pontos fracos e fortes das suas aprendizagens utilizar os dados da sua autoavaliação para se envolver na aprendizagem; interpretar e explicar as suas opções; descrever processos de pensamento e ação, usados durante a realização de uma tarefa ou abordagem de um problema.</p> <p>☑ Proporcionar atividades formativas que, em todas as situações, criem oportunidades de: cooperar com os companheiros na procura do êxito pessoal e do grupo; cooperar promovendo um clima relacional favorável ao aperfeiçoamento pessoal e prazer proporcionado pelas atividades; aplicar as regras de participação, combinadas na turma; agir com cordialidade e respeito na relação com os colegas e o professor; respeitar as regras organizativas que permitam atuar em segurança; cumprir e fazer cumprir regras de arbitragem; apresentar iniciativas e propostas; ser autónomo na realização das tarefas; cooperar na preparação e organização dos materiais.</p>	<p>Respeitador da diferença (A, B, E, F, H)</p> <p>Questionador e Comunicador (A, B, D, E, F, G, H, I, J)</p> <p>Autoavaliador/ Heteroavaliador (transversal às áreas)</p> <p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J)</p>

<p>elementares de projeção e controlo, com segurança (própria e do opositor) e aplicando as regras, quer como executante quer como árbitro. Realizar Percursos (Orientação) elementares, utilizando técnicas de orientação e respeitando as regras de organização, participação, e de preservação da qualidade do ambiente. Deslocar-se com segurança no Meio Aquático (Natação), coordenando a respiração com as ações propulsivas específicas das técnicas selecionadas. Praticar e conhecer Jogos Tradicionais Populares de acordo com os padrões culturais característicos.</p> <p>☑ Relacionar a Aptidão Física e Saúde, identificando os fatores associados a um estilo de vida saudável, nomeadamente o desenvolvimento das capacidades motoras, a composição corporal, a alimentação, o repouso, a higiene, a afetividade e a qualidade do meio ambiente. Interpretar a dimensão sociocultural dos desportos e da atividade física na atualidade e ao longo dos tempos, identificando fenómenos associados a limitações e possibilidades de prática dos desportos e das atividades físicas, tais como: o sedentarismo e a evolução tecnológica, a poluição, o urbanismo e a industrialização, relacionando-os com a evolução das sociedades. Realizar a prestação de socorro a uma vítima de paragem cardiorrespiratória, no contexto das atividades físicas ou outro e interpretá-la como uma ação essencial, reveladora de responsabilidade individual e coletiva.</p>	<p>- Danças sociais: salsa, valsa, etc. (optar por uma) - Danças Tradicionais: regadinho ou malhão (optar por uma) Nota: Se for selecionada a mesma dança do ano letivo anterior os conteúdos deverão pertencer ao nível de exigência seguinte.</p> <p style="text-align: center;">Temas Teóricos:</p> <p>☞ Desenvolvimento das capacidades motoras condicionais e coordenativas:</p> <p>1. Avaliação e análise da aptidão física através da plataforma FITEscola. (Vaivém, Flexão de braços, Impulsão horizontal e Flexibilidade Membros Inferiores)</p> <p>☞ Aprendizagem dos processos de desenvolvimento e manutenção da condição física:</p> <p>1. Conhecimento dos métodos e meios de treino mais adequados para o desenvolvimento ou manutenção das diversas capacidades motoras.</p> <p>2. Interpretação dos fatores de saúde e risco associados à prática das atividades físicas utilizando esse conhecimento de modo a garantir a realização de atividade física em segurança.</p> <p>3. Aplicação processos de elevação do nível funcional da aptidão física.</p> <p>☞ Aprendizagem dos conhecimentos relativos à interpretação e participação nas estruturas e fenómenos sociais extraescolares, no seio dos quais se realizam as atividades físicas:</p> <p>1. Linguagem própria da Cultura Desportiva (terminologia própria da cultura física e matérias lecionadas; comunicação gestual e motora; ações e técnicas da arbitragem).</p>	<p>☑ Proporcionar atividades formativas que impliquem, por parte do aluno: conhecer e aplicar cuidados de higiene; conhecer e aplicar as regras de segurança pessoal e dos companheiros; conhecer e aplicar regras de preservação dos recursos materiais e do ambiente; reforçar o gosto pela prática regular de atividade física; aplicar processos de elevação do nível funcional da aptidão física.</p>	<p>Cuidador de si e do outro (B, E, F).</p>
--	---	--	---

Aprendizagens Essenciais: conhecimentos, capacidades e atitudes	Temas / Conteúdos	Ações estratégicas orientadas para o perfil do aluno	Perfil do Aluno (descritores)
<p>☑ Desenvolver capacidades motoras evidenciando aptidão muscular e aptidão aeróbia, enquadradas na Zona Saudável de Aptidão Física do programa FIT escola®, para a sua idade e sexo.</p> <p>☑ SUBÁREA JOGOS DESPORTIVOS COLETIVOS (duas matérias) Cooperar com os companheiros para o alcance do objetivo, nos Jogos Desportivos Coletivos (Basquetebol, Futebol, Andebol, Voleibol), realizando com oportunidade e correção as ações técnico-táticas elementares em todas as funções, conforme a oposição em cada fase do jogo, aplicando as regras, não só como jogador, mas também como árbitro.</p> <p>☑ SUBÁREAS GINÁSTICA E ATLETISMO (uma matéria) Compor, realizar e analisar esquemas individuais e em grupo da Ginástica (Acrobática, Solo ou Aparelhos), aplicando os critérios de correção técnica, expressão e combinação das destrezas, e apreciando os esquemas de acordo com esses critérios. Realizar e analisar provas combinadas no ATLETISMO, saltos, corridas, lançamentos e marcha, em equipa, cumprindo corretamente as exigências elementares, técnicas e do regulamento, não só como praticante, mas também como juiz.</p> <p>☑ SUBÁREA ATIVIDADES RÍTMICAS EXPRESSIVAS (uma matéria)</p> <p>-Apreciar, compor e realizar, nas Atividades Rítmicas Expressivas (Dança, Danças Sociais, Danças Tradicionais), seqüências de elementos técnicos elementares em coreografias individuais e ou em grupo, aplicando os critérios de expressividade, de acordo com os motivos das composições.</p> <p>-Realizar com oportunidade e correção as ações técnico-táticas elementares, nos Jogos de</p>	<p>☑ Aptidão Física: Capacidades motoras (trabalho a realizar ao longo de todo o ano de acordo com as modalidades lecionadas)</p> <p>☑ Testes de Aptidão Física: - FITEscola. (Vaivém, Flexão de braços, Impulsão horizontal e Flexibilidade Membros Inferiores) Nota: A aplicação dos testes de aptidão física é obrigatória em todos os períodos letivos.</p> <p>☑ Jogos Desportivos Coletivos (Optar por <u>dois</u>): Futsal (Nível Avançado) - Voleibol (Nível Avançado) - Basquetebol (Nível Elementar); Andebol (Nível Elementar).</p> <p>☑ Atletismo: - Enquadramento histórico; regulamento específico; regras de segurança, preparação, arrumação e preservação do material desportivo; técnica de corrida, corrida de média e longa duração e corrida de velocidade. Das 4 modalidades a seguir referidas optar por duas: - Estafetas (4x60, 4x80 e 4x100 m); - Salto em comprimento; - Salto em Altura; - Lançamento do peso (Fem.2kg; Mas.3kg) (Condição Física Específica) Nota: Consultar tabelas de referência para o salto em altura, o lançamento do peso e o salto em comprimento.</p> <p>☑ Dança (optar por <u>um</u> dos tipos de dança): - Aeróbia: tempo e frase musical, marcha, corrida, passo e toca, afasta e toca, passo cruzado, passo em V, elevação do joelho, balanços, chuto, twist. - Danças sociais: salsa, valsa, etc. (optar por uma) - Danças Tradicionais: regadinho ou malhão (optar por uma) (Condição Física Específica) Nota: Se for selecionada a mesma dança do ano letivo anterior os conteúdos deverão pertencer ao nível de exigência seguinte.</p> <p>☑ Outras AFD (optar por <u>duas</u> atividades físicas mas que sejam diferentes dos JDC selecionados):</p>	<p>☑ Proporcionar atividades formativas, em grupos homogêneos e heterogêneos, que possibilitem aos alunos: aceitar opções, falhas e erros dos companheiros; aceitar o apoio dos companheiros nos esforços de aperfeiçoamento próprio; aceitar ou argumentar pontos de vista diferentes; promover estratégias que induzam respeito por diferenças de características, crenças ou opiniões.</p> <p>☑ Proporcionar atividades formativas que possibilitem aos alunos: saber questionar uma situação; realizar ações de comunicação verbal e não verbal pluridirecional.</p> <p>☑ Proporcionar atividades formativas que possibilitem aos alunos, em todas as situações: apreciar os seus desempenhos e os dos outros, dando e aceitando sugestões de melhoria; identificar aspetos críticos que permitam a melhoria do seu desempenho; identificar pontos fracos e fortes das suas aprendizagens utilizar os dados da sua autoavaliação para se envolver na aprendizagem; interpretar e explicar as suas opções; descrever processos de pensamento e ação, usados durante a realização de uma tarefa ou abordagem de um problema.</p> <p>☑ Proporcionar atividades formativas que, em todas as situações, criem oportunidades de: cooperar com os companheiros na procura do êxito pessoal e do grupo; cooperar promovendo um clima relacional favorável ao aperfeiçoamento pessoal e prazer proporcionado pelas atividades; aplicar as regras de participação, combinadas na turma; agir com cordialidade e respeito na relação com os colegas e o professor; respeitar as regras organizativas que permitam atuar em segurança; cumprir e fazer cumprir regras de arbitragem; apresentar iniciativas e propostas; ser autónomo na realização das tarefas; cooperar na preparação e organização dos materiais.</p>	<p>Respeitador da diferença (A, B, E, F, H)</p> <p>Questionador e Comunicador (A, B, D, E, F, G, H, I, J)</p> <p>Autoavaliador/ Heteroavaliador (transversal às áreas)</p>

<p>Raquetas (Badminton, Ténis e Ténis de Mesa) garantindo a iniciativa e ofensividade em participações «individuais» e «a pares», aplicando as regras, não só como jogador, mas também como árbitro.</p> <p>SUBDOMÍNIOS DE OPÇÃO</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> SUBÁREA RAQUETAS</p> <p>Realizar com oportunidade e correção as ações técnico-táticas elementares, nos Jogos de Raquetas (Badminton, Ténis e Ténis de Mesa) garantindo a iniciativa e ofensividade em participações «individuais» e «a pares», aplicando as regras, não só como jogador, mas também como árbitro.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> OUTRAS</p> <p>Realizar com oportunidade e correção as ações do domínio de oposição em Atividade de Combate (Luta), utilizando as técnicas elementares de projeção e controlo, com segurança (própria e do opositor) e aplicando as regras, quer como executante quer como árbitro. Realizar Percursos (Orientação) elementares, utilizando técnicas de orientação e respeitando as regras de organização, participação, e de preservação da qualidade do ambiente. Deslocar-se com segurança no Meio Aquático (Natação), coordenando a respiração com as ações propulsivas específicas das técnicas selecionadas. Praticar e conhecer Jogos Tradicionais Populares de acordo com os padrões culturais característicos.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Relacionar a Aptidão Física e Saúde, identificando os fatores associados a um estilo de vida saudável, nomeadamente o desenvolvimento das capacidades motoras, a composição corporal, a alimentação, o repouso, a higiene, a afetividade e a qualidade do meio ambiente. Interpretar a dimensão sociocultural dos desportos e da atividade física na atualidade e ao longo dos tempos, identificando fenómenos associados a limitações e possibilidades de prática dos desportos e das atividades físicas, tais como: o sedentarismo e a evolução tecnológica, a poluição,</p>	<p><u>Badminton:</u></p> <p>- Regras de jogo.</p> <p>- Elementos técnicos: tipos de pega, atitude básica, clear, lob, serviço curto e comprido, drive, amorti e remate. Jogo de singulares e pares. (Condição Física Específica)</p> <p><u>ORIENTAÇÃO</u></p> <p>- Regulamento específico e regras básicas: - Percurso de orientação simples a par; preenchimento correto do cartão de controlo - Identificação da simbologia básica inscrita na carta: tipo de vegetação, tipo de terreno, habitação, caminhos, água e pontos altos, orientação do mapa; utilização da bússola como meio auxiliar.</p> <p style="text-align: center;">Temas Teóricos:</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Desenvolvimento das capacidades motoras condicionais e coordenativas:</p> <p>1. Avaliação e análise da aptidão física através da plataforma FITEscola. (Vaivém, Flexão de braços, Impulsão horizontal e Flexibilidade Membros Inferiores)</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Aprendizagem dos processos de desenvolvimento e manutenção da condição física:</p> <p>1. Conhecimento dos métodos e meios de treino mais adequados para o desenvolvimento ou manutenção das diversas capacidades motoras.</p> <p>2. Interpretação dos fatores de saúde e risco associados à prática das atividades físicas utilizando esse conhecimento de modo a garantir a realização de atividade física em segurança.</p> <p>3. Aplicação processos de elevação do nível funcional da aptidão física.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Aprendizagem dos conhecimentos relativos à interpretação e participação nas estruturas e fenómenos sociais extraescolares, no seio dos quais se realizam as atividades físicas:</p> <p>1. Linguagem própria da Cultura Desportiva (terminologia própria da cultura física e matérias lecionadas; comunicação gestual e motora; ações e técnicas da arbitragem).</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Proporcionar atividades formativas que impliquem, por parte do aluno: conhecer e aplicar cuidados de higiene; conhecer e aplicar as regras de segurança pessoal e dos companheiros; conhecer e aplicar regras de preservação dos recursos materiais e do ambiente; reforçar o gosto pela prática regular de atividade física; aplicar processos de elevação do nível funcional da aptidão física.</p>	<p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>
---	---	--	--

<p>o urbanismo e a industrialização, relacionando-os com a evolução das sociedades. Realizar a prestação de socorro a uma vítima de paragem cardiorrespiratória, no contexto das atividades físicas ou outro e interpretá-la como uma ação essencial, reveladora de responsabilidade individual e coletiva.</p>			
---	--	--	--

Descritores: A - Linguagens e textos; B - Informação e comunicação; C - Raciocínio e resolução de problemas; D - Pensamento crítico e pensamento criativo; E – Relacionamento interpessoal; F – Desenvolvimento pessoal e autonomia; G - Bem-estar, saúde e ambiente; H - Sensibilidade estética e artística; I - Saber científico, técnico e tecnológico; J -Consciência e domínio do corpo.

2.2.2. educação visual

7º ano

Conteúdos (Unidades temáticas)	Recursos / Atividades	Aprendizagens Essenciais		
		Domínio (organizador)	Conhecimentos, capacidades e atitudes	Descritores (Perfil do aluno)
<p>A disciplina de Educação Visual</p> <p>GeometriArte I (Geometria Plana / Desenho)</p> <p><i>Representação Geométrica:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiais básicos de desenho técnico; - Traçados básicos; - Escalas; - Ângulos; - Circunferências tangentes; - linhas concordantes; - Espirais; - Ovais e óvulos; - Arcos; <p><i>Desenho Expressivo:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Composição formal; - Desenho à mão levantada; - Formas rigorosas simples; - A estrutura geométrica das formas e objetos; - O plano como espaço de representação; - O espaço e campo visual; - Materiais e técnicas de representação. 	<p>Apresentação da disciplina.</p> <p>(metodologia, material necessário e critérios de avaliação)</p> <p>Utilização e exploração do site www.geometricas.net (vídeos, animações, PowerPoint, interatividades).</p> <p>Manual facultativo da disciplina.</p> <p>Realização de:</p> <p>Exercícios de representação com as formas geométricas</p> <p>Pesquisa e análise de informação sobre produções plásticas formais (a obra de arte).</p> <p>Composições plásticas com recurso a vários suportes, instrumentos e técnicas de representação.</p> <p>Postal de Natal individual.</p>	<p>Apropriação e Reflexão</p> <p>Interpretação e Comunicação</p> <p>Experimentação e Criação</p>	<p>Refletir sobre as manifestações culturais do património local e global (obras e artefactos de arte, pintura, escultura, desenho, assemblage, colagem, fotografia, instalação, land´art, banda desenhada, design, arquitetura, artesanato, multimédia e linguagens cinematográficas).</p> <p>Dominar os conceitos de plano, ritmo, espaço, estrutura, luz-cor, enquadramento, entre outros - em diferentes contextos e modalidades expressivas: pintura, escultura, desenho, design, fotografia, cinema, vídeo, banda desenhada.</p> <p>Enquadrar os objetos artísticos de diferentes culturas e períodos históricos, tendo como referência os saberes da História da Arte (estilos, movimentos, intencionalidades e ruturas).</p> <p>Reconhecer a importância das imagens como meios de comunicação de massas, capazes de veicular diferentes significados (económicos, políticos, sociais, religiosos, ambientais, entre outros).</p> <p>Compreender a importância da inter-relação dos saberes da comunicação visual (espaço, volume, cor, luz, forma, movimento, estrutura, ritmo, entre outros) nos processos de fruição dos universos culturais.</p> <p>Relacionar o modo como os processos de criação interferem na(s) intencionalidade(s) dos objetos artísticos.</p> <p>Interrogar os processos artísticos para a compreensão da arte contemporânea.</p> <p>Transformar os conhecimentos adquiridos em novos modos de apreciação do mundo.</p> <p>Articular conceitos (espaço, volume, cor, luz, movimento, estrutura, forma, ritmo), referências, experiências, materiais e suportes nas suas composições plásticas.</p> <p>Manifestar expressividade nos seus trabalhos, selecionando, de forma intencional, conceitos, temáticas, materiais, suportes e técnicas.</p> <p>Selecionar, de forma autónoma, processos de trabalho e de registo de ideias que envolvam a pesquisa, investigação e experimentação.</p>	<p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Criativo (A, C, D, J)</p> <p>Crítico/Analítico (A, B, C, D, G)</p> <p>Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H)</p> <p>Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I)</p> <p>Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J)</p>

Conteúdos (Unidades temáticas)	Recursos / Atividades	Aprendizagens Essenciais		
		Domínio (organizador)	Conhecimentos, capacidades e atitudes	Descritores (Perfil do aluno)
<p>GeometriArte II (Geometria no Espaço / Desenho)</p> <p><i>Representação Geométrica:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Construção de objetos gráficos; - Elementos de cotagem; - Tecnologias digitais como ferramentas de registo; - Processo de criação de superfícies e sólidos (geratriz e directriz); - Superfícies e sólidos; - Polígonos e poliedros - Planificações de sólidos; - Reciprocidade e coexistência (sólido / objecto); <p><i>Desenho no espaço:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - A estrutura geométrica das formas e objetos; - Sistemas de projecção; - Sistematizações geométricas (perspectivas axonométricas); - Desenho sombreado (sombra / volume); - Desenho de síntese, simplificação por nivelamento (esquisso); - Materiais e técnicas de representação; 	<p>Exploração do Manual</p> <p>Apresentação oral</p> <p>Utilização e exploração do site www.geometricas.net.</p> <p>Apresentações multimédia: (vídeos, animações, PowerPoint®, interatividades)</p> <p>Manual facultativo da disciplina.</p> <p>Realização de:</p> <p>Fichas de trabalho;</p> <p>Representação de objetos através da simplificação por nivelamento (esquissos);</p> <p>Planificações de sólidos e poliedros;</p> <p>Visualização de suportes digitais com animações tridimensionais de sólidos;</p> <p>Realização de composições plásticas com recurso a vários suportes, instrumentos e técnicas de representação.</p>	<p>Apropriação e Reflexão</p> <p>Interpretação e Comunicação</p> <p>Experimentação e Criação</p>	<p>Dominar os conceitos de plano, ritmo, espaço, estrutura, luz-cor, enquadramento, entre outros - em diferentes contextos e modalidades expressivas: pintura, escultura, desenho, design, fotografia, cinema, vídeo, banda desenhada.</p> <p>Enquadrar os objetos artísticos de diferentes culturas e períodos históricos, tendo como referência os saberes da História da Arte (estilos, movimentos, intencionalidades e ruturas).</p> <p>Reconhecer a importância das imagens como meios de comunicação de massas, capazes de veicular diferentes significados (económicos, políticos, sociais, religiosos, ambientais, entre outros).</p> <p>Compreender a importância da inter-relação dos saberes da comunicação visual (espaço, volume, cor, luz, forma, movimento, estrutura, ritmo, entre outros) nos processos de fruição dos universos culturais.</p> <p>Relacionar o modo como os processos de criação interferem na(s) intencionalidade(s) dos objetos artísticos.</p> <p>Interrogar os processos artísticos para a compreensão da arte contemporânea.</p> <p>Transformar os conhecimentos adquiridos em novos modos de apreciação do mundo.</p> <p>Articular conceitos (espaço, volume, cor, luz, movimento, estrutura, forma, ritmo), referências, experiências, materiais e suportes nas suas composições plásticas.</p> <p>Manifestar expressividade nos seus trabalhos, selecionando, de forma intencional, conceitos, temáticas, materiais, suportes e técnicas.</p> <p>Justificar a intencionalidade das suas composições, recorrendo a critérios de ordem estética (vivências, experiências e conhecimentos).</p> <p>Organizar exposições em diferentes formatos – físicos e/ou digitais ☑ individuais ou de grupo, selecionando trabalhos tendo por base os processos de análise, síntese e comparação, que conjugam as noções de composição e de harmonia.</p> <p>Selecionar, de forma autónoma, processos de trabalho e de registo de ideias que envolvam a pesquisa, investigação e experimentação.</p>	<p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Criativo (A, C, D, J)</p> <p>Crítico/Analítico (A, B, C, D, G)</p> <p>Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I)</p> <p>Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H)</p> <p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador (A, B, D, E, H)</p> <p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p>

Conteúdos (Unidades temáticas)	Recursos / Atividades	Aprendizagens Essenciais		
		Domínio (organizador)	Conhecimentos, capacidades e atitudes	Descritores (Perfil do aluno)
<p>Comunicação Visual I (Design)</p> <p><i>Comunicação Visual:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Elementos da comunicação; - Os meios de comunicação; - Os códigos visuais; - Simbologia da cor; - A cor como forma de comunicação; <p><i>Design:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Introdução ao design; - Metodologia do design (projeto); - Relação necessidade/objeto; - Design de comunicação; - Desenho da letra; - A embalagem. 	<p>Exploração do Manual Apresentação oral Utilização e exploração do site www.geometricas.net. Apresentações multimédia (vídeos, animações, PowerPoint, interatividades)</p> <p>Realização de:</p> <p>Observação e registo com recurso a meios digitais;</p> <p>Observação/Análise e compreensão da relação necessidade/objeto.</p> <p>Planeamento:</p> <ul style="list-style-type: none"> -desenho de síntese – esboço, esboço, conceção; -perspetivas e planificações; -estudos da letra; -estudos de cor; <p>Criação de uma embalagem</p>	<p>Apropriação e Reflexão</p> <p>Interpretação e Comunicação</p> <p>Experimentação e Criação</p>	<p>Dominar os conceitos de plano, ritmo, espaço, estrutura, luz-cor, enquadramento, entre outros - em diferentes contextos e modalidades expressivas: pintura, escultura, desenho, design, fotografia, cinema, vídeo, banda desenhada.</p> <p>Reconhecer a importância das imagens como meios de comunicação de massas, capazes de veicular diferentes significados (económicos, políticos, sociais, religiosos, ambientais, entre outros).</p> <p>Compreender a importância da inter-relação dos saberes da comunicação visual (espaço, volume, cor, luz, forma, movimento, estrutura, ritmo, entre outros) nos processos de fruição dos universos culturais.</p> <p>Relacionar o modo como os processos de criação interferem na(s) intencionalidade(s) dos objetos artísticos.</p> <p>Perceber os “jogos de poder” das imagens e da sua capacidade de mistificação ou desmistificação do real.</p> <p>Interrogar os processos artísticos para a compreensão da arte contemporânea. Transformar os conhecimentos adquiridos em novos modos de apreciação do mundo.</p> <p>Articular conceitos (espaço, volume, cor, luz, movimento, estrutura, forma, ritmo), referências, experiências, materiais e suportes nas suas composições plásticas.</p> <p>Manifestar expressividade nos seus trabalhos, selecionando, de forma intencional, conceitos, temáticas, materiais, suportes e técnicas.</p> <p>Justificar a intencionalidade das suas composições, recorrendo a critérios de ordem estética (vivências, experiências e conhecimentos).</p> <p>Organizar exposições em diferentes formatos – físicos e/ou digitais ☒ individuais ou de grupo, selecionando trabalhos tendo por base os processos de análise, síntese e comparação, que conjugam as noções de composição e de harmonia.</p> <p>Selecionar, de forma autónoma, processos de trabalho e de registo de ideias que envolvam a pesquisa, investigação e experimentação.</p>	<p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Criativo (A, C, D, J)</p> <p>Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I)</p> <p>Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H)</p> <p>Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J)</p> <p>Comunicador (A, B, D, E, H)</p> <p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas) Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>

Áreas de Competências do **Perfil dos Alunos (ACPA)**: **A** – Linguagens e textos; **B** – Informação e Comunicação; **C** – Raciocínio e resolução de problemas; **D** – Pensamento crítico e pensamento criativo; **E** – Relacionamento Interpessoal; **F** – Desenvolvimento pessoal e autonomia; **G** – Bem-estar, saúde e ambiente; **H** – Sensibilidade estética e artística; **I** – Saber científico, técnico e tecnológico; **J** – Consciência e domínio do

corpo.

Conteúdos (Unidades temáticas)	Recursos / Atividades	Aprendizagens Essenciais		
		Domínios	Conhecimentos, capacidades e atitudes	*Descritores do P.A.
<p>A disciplina de Educação Visual</p> <p>Luz - Cor</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fenómeno luz – cor; - Prisma de Newton; - Teóricos da cor (I.Newton, W.Goethe, J. Itten, A. Munsell); - Luz-cor na percepção do meio envolvente; - Espectro eletromagnético visível, reflexão, absorção; - a influência da luz-cor no comportamento humano; - Síntese aditiva e subtrativa; - Qualidades da luz-cor (tom ou matiz, valor, saturação); - Cores primárias e secundárias, sistema cor-luz/RGB, sistema cor-pigmento/CMYK, impressão; - Contrastes luz-cor na produção plástica: claro/ escuro, quente/frio, complementar, extensão, sucessivo, simultâneo); - Evolução histórico-temporal e relações entre factores <p>Pintura Expressiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiais e técnicas de pintura/ representação. 	<p>Apresentação da disciplina. (metodologia, material necessário e critérios de avaliação)</p> <p>Utilização e exploração do site www.geometricas.net (vídeos, animações, PowerPoint, interatividades).</p> <p>Manual facultativo da disciplina. Realização de: desenho diagnóstico</p> <p>Exercícios de experimentação plástica. Técnicas de pintura:</p> <ul style="list-style-type: none"> - guache, aguarela, lápis de cor, pastéis secos e de óleo. <p>Pesquisa e análise de informação sobre produções plásticas formais (a obra de arte).</p> <p>Composições plásticas com recurso a vários suportes, instrumentos e técnicas de representação.</p> <p>Postal de Natal individual.</p>	<p>Apropriação e Reflexão</p> <p>Interpretação e Comunicação</p> <p>Experimentação e Criação</p>	<p>Refletir sobre as manifestações culturais do património local e global (obras e artefactos de arte, pintura, escultura, desenho, assemblage, colagem, fotografia, instalação, land´art, banda desenhada, design, arquitetura, artesanato, multimédia e linguagens cinematográficas).</p> <p>Dominar os conceitos de plano, ritmo, espaço, estrutura, luz-cor, enquadramento, entre outros - em diferentes contextos e modalidades expressivas: pintura, escultura, desenho, design, fotografia, cinema, vídeo, banda desenhada.</p> <p>Enquadrar os objetos artísticos de diferentes culturas e períodos históricos, tendo como referência os saberes da História da Arte (estilos, movimentos, intencionalidades e ruturas).</p> <p>Reconhecer a importância das imagens como meios de comunicação de massas, capazes de veicular diferentes significados (económicos, políticos, sociais, religiosos, ambientais, entre outros).</p> <p>Compreender a importância da inter-relação dos elementos da comunicação visual (espaço, volume, cor, luz, forma, movimento, estrutura, ritmo, entre outros) nos processos de fruição dos universos culturais.</p> <p>Relacionar o modo como os processos de criação interferem na(s) intencionalidade(s) dos objetos artísticos.</p> <p>Interrogar os processos artísticos para a compreensão da arte contemporânea.</p> <p>Transformar os conhecimentos adquiridos em novos modos de apreciação do mundo.</p> <p>Articular conceitos (espaço, volume, cor, luz, movimento, estrutura, forma, ritmo), referências, experiências, materiais e suportes nas suas composições plásticas.</p> <p>Manifestar expressividade nos seus trabalhos, selecionando, de forma intencional, conceitos, temáticas, materiais, suportes e técnicas.</p> <p>Selecionar, de forma autónoma, processos de trabalho e de registo de ideias que envolvam a pesquisa, investigação e experimentação.</p>	<p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Criativo (A, C, D, J)</p> <p>Crítico/Analítico (A, B, C, D, G)</p> <p>Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H)</p> <p>Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I)</p> <p>Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J)</p>

Conteúdos (Unidades temáticas)	Recursos / Atividades	Aprendizagens Essenciais		
		Domínio	Conhecimentos, capacidades e atitudes	*Descritores do P.A.
<p>Organização Formal</p> <p>Expressão e decomposição da forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Textura e contexto; - Princípios formais de profundidade (espaço envolvente, sobreposição, cor, claro/escuro, nitidez); - Simetria (central, axial, plana) - Elementos de organização e de suporte da forma - estruturas modulares; - Representação bidimensional da forma, <p>Comunicação Visual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Análise de composições bi e tridimensionais: a dimensão e a posição dos objetos/imagem; - Morfologia e estrutura do objecto usando a representação gráfica (volume e espaço); - Design: áreas do design; - design de comunicação; - Signos visuais, o poder das imagens; - Processos de referência e inferência no âmbito da comunicação visual; - Elementos de design de comunicação: cartaz, paginação, arranjo gráfico. 	<p>Apresentação oral</p> <p>Utilização e exploração do site www.geometricas.net.</p> <p>Apresentações multimédia: (vídeos, animações, PowerPoint®, interatividades)</p> <p>Exploração do manual facultativo da disciplina.</p> <p>Realização de:</p> <p>Fichas de trabalho;</p> <p>Representação/ registo de objetos através da simplificação por nivelamento (esquissos);</p> <p>Visualização de suportes digitais com animações tridimensionais de imagens;</p> <p>Realização de composições plásticas/ imagens com recurso a vários suportes, instrumentos e técnicas de representação.</p> <p>Criação de narrativas visuais;</p> <p>Planeamento gráfico de um projeto de cartaz e/ ou banda desenhada.</p>	<p>Apropriação e Reflexão</p> <p>Interpretação e Comunicação</p> <p>Experimentação e Criação</p>	<p>Dominar os conceitos de plano, ritmo, espaço, estrutura, luz-cor, enquadramento, entre outros - em diferentes contextos e modalidades expressivas: pintura, escultura, desenho, design, fotografia, cinema, vídeo, banda desenhada.</p> <p>Enquadrar os objetos artísticos de diferentes culturas e períodos históricos, tendo como referência os saberes da História da Arte (estilos, movimentos, intencionalidades e ruturas).</p> <p>Reconhecer a importância das imagens como meios de comunicação de massas, capazes de veicular diferentes significados (económicos, políticos, sociais, religiosos, ambientais, entre outros).</p> <p>Compreender a importância da inter-relação dos saberes da comunicação visual (espaço, volume, cor, luz, forma, movimento, estrutura, ritmo, entre outros) nos processos de fruição dos universos culturais.</p> <p>Relacionar o modo como os processos de criação interferem na(s) intencionalidade(s) dos objetos artísticos.</p> <p>Interrogar os processos artísticos para a compreensão da arte contemporânea.</p> <p>Transformar os conhecimentos adquiridos em novos modos de apreciação do mundo.</p> <p>Articular conceitos (espaço, volume, cor, luz, movimento, estrutura, forma, ritmo), referências, experiências, materiais e suportes nas suas composições plásticas.</p> <p>Manifestar expressividade nos seus trabalhos, selecionando, de forma intencional, conceitos, temáticas, materiais, suportes e técnicas.</p> <p>Justificar a intencionalidade das suas composições, recorrendo a critérios de ordem estética (vivências, experiências e conhecimentos).</p> <p>Organizar exposições em diferentes formatos – físicos e/ou digitais ☒ individuais ou de grupo, selecionando trabalhos tendo por base os processos de análise, síntese e comparação, que conjugam as noções de composição e de harmonia.</p> <p>Selecionar, de forma autónoma, processos de trabalho e de registo de ideias que envolvam a pesquisa, investigação e experimentação.</p>	<p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Criativo (A, C, D, J)</p> <p>Crítico/Analítico (A, B, C, D, G)</p> <p>Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I)</p> <p>Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H)</p> <p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador (A, B, D, E, H)</p> <p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p>

Conteúdos (Unidades temáticas)	Recursos / Atividades	Aprendizagens Essenciais		
		Domínio	Conhecimentos, capacidades e atitudes	*Descritores do P.A.
<p>A nossa escola/ a nossa casa.</p> <p>Arquitetura:</p> <ul style="list-style-type: none"> - evolução histórica, primeiros tratados de arquitectura, mito da cabana primitiva); - Princípios básicos da arquitectura - Metodologia da arquitectura (enunciação do problema, análise do lugar, tipologia do projeto); - Áreas da arquitectura (paisagista, interiores, reabilitação, urbanismo); <p>Projetos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Património e Sociedade; - Projeto: criação de um espaço/jardim (metodologia projetual). 	<p>Apresentação oral</p> <p>Utilização e exploração do site www.geometricas.net.</p> <p>Apresentações multimédia: (vídeos, animações, PowerPoint®, interatividades)</p> <p>Exploração do manual facultativo da disciplina.</p> <p>Realização de:</p> <p>Criação/ conceção de um espaço/ jardim – metodologia projetual.</p> <p>Observação e registo com recurso a meios digitais;</p> <p>Planeamento:</p> <ul style="list-style-type: none"> -desenho de síntese – esquisso, esboço, conceção, -perspetivas e planificações. <p>Observação/Análise e compreensão da relação necessidade/equipamento.</p>	<p>Apropriação e Reflexão</p> <p>Interpretação e Comunicação</p> <p>Experimentação e Criação</p>	<p>Dominar os conceitos de plano, ritmo, espaço, estrutura, luz-cor, enquadramento, entre outros - em diferentes contextos e modalidades expressivas: pintura, escultura, desenho, design, fotografia, cinema, vídeo, banda desenhada.</p> <p>Reconhecer a importância das imagens como meios de comunicação de massas, capazes de veicular diferentes significados (económicos, políticos, sociais, religiosos, ambientais, entre outros).</p> <p>Compreender a importância da inter-relação dos saberes da comunicação visual (espaço, volume, cor, luz, forma, movimento, estrutura, ritmo, entre outros) nos processos de fruição dos universos culturais.</p> <p>Relacionar o modo como os processos de criação interferem na(s) intencionalidade(s) dos objetos artísticos.</p> <p>Perceber os “jogos de poder” das imagens e da sua capacidade de mistificação ou desmistificação do real.</p> <p>Interrogar os processos artísticos para a compreensão da arte contemporânea. Transformar os conhecimentos adquiridos em novos modos de apreciação do mundo.</p> <p>Articular conceitos (espaço, volume, cor, luz, movimento, estrutura, forma, ritmo), referências, experiências, materiais e suportes nas suas composições plásticas.</p> <p>Manifestar expressividade nos seus trabalhos, selecionando, de forma intencional, conceitos, temáticas, materiais, suportes e técnicas.</p> <p>Justificar a intencionalidade das suas composições, recorrendo a critérios de ordem estética (vivências, experiências e conhecimentos).</p> <p>Organizar exposições em diferentes formatos – físicos e/ou digitais , individuais ou de grupo, selecionando trabalhos tendo por base os processos de análise, síntese e comparação, que conjugam as noções de composição e de harmonia.</p> <p>Selecionar, de forma autónoma, processos de trabalho e de registo de ideias que envolvam a pesquisa, investigação e experimentação.</p>	<p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Criativo (A, C, D, J)</p> <p>Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I)</p> <p>Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H)</p> <p>Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J)</p> <p>Comunicador (A, B, D, E, H)</p> <p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p> <p>Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>

Áreas de Competências do **Perfil dos Alunos (ACPA)**: **A** – Linguagens e textos; **B** – Informação e Comunicação; **C** – Raciocínio e resolução de problemas; **D** – Pensamento crítico e pensamento criativo; **E** – Relacionamento Interpessoal; **F** – Desenvolvimento pessoal e autonomia; **G** – Bem-estar, saúde e ambiente; **H** – Sensibilidade estética e artística; **I** – Saber científico, técnico e tecnológico; **J** – Consciência e domínio do corpo.

Conteúdos (Unidades temáticas)	Recursos / Atividades	Aprendizagens Essenciais		
		Domínios	Conhecimentos, capacidades e atitudes	*Descritores do P.A.
<p>A disciplina de Educação Visual Arquitetura/Perspetiva</p> <p>Evolução histórica dos elementos de construção/representação da perspetiva; Projeção axonométrica e cónica; Princípios básicos da persp. cónica (ponto de vista, pontos de fuga, linhas de fuga, linha horizonte, plano horizontal e do quadro, raios visuais); Representação manual/representação rigorosa em perspetiva cónica; Procedimentos sistemáticos de projeção (prática de técnicas de desenho e desenvolvimento de objetos)</p> <p>Perceção visual/Const.da Imagem: Mecanismo da visão e da construção das imagens; Relação figura/fundo; Figuras reversíveis através do desenho livre e do registo de observação digital; Ilusões óticas em composições plásticas; Informação intuitiva e informação estruturada (imagens percebidas /sentidas; organizar e hierarquizar informação, como base interpretativa do meio envolvente);</p>	<p>Apresentação da disciplina. (metodologia, material necessário e critérios de avaliação) Utilização e exploração do site www.geometricas.net (vídeos, animações, PowerPoint, interatividades). Manual facultativo da disciplina. Realização de: desenho diagnóstico. Desenho técnico rigoroso. Exercícios de representação rigorosa e representação manual em persp. cónica Pesquisa e análise de informação sobre perspetiva na obra de arte. Composições criativas com recurso a perspetiva cónica com um e dois pontos de fuga. Utilização de vários suportes, instrumentos e técnicas na representação.</p>	<p>Apropriação e Reflexão</p> <p>Interpretação e Comunicação</p> <p>Experimentação e Criação</p>	<p>Refletir sobre as manifestações culturais do património local e global (obras e artefactos de arte, pintura, escultura, desenho, assemblage, colagem, fotografia, instalação, land´art, banda desenhada, design, arquitetura, artesanato, multimédia e linguagens cinematográficas). Dominar os conceitos de plano, ritmo, espaço, estrutura, luz-cor, enquadramento, entre outros - em diferentes contextos e modalidades expressivas: pintura, escultura, desenho, design, fotografia, cinema, vídeo, banda desenhada. Enquadrar os objetos artísticos de diferentes culturas e períodos históricos, tendo como referência os saberes da História da Arte (estilos, movimentos, intencionalidades e ruturas). Compreender a importância da inter-relação dos elementos da comunicação visual (espaço, volume, cor, luz, forma, movimento, estrutura, ritmo, entre outros) nos processos de fruição dos universos culturais. Relacionar o modo como os processos de criação interferem na(s) intencionalidade(s) dos objetos artísticos. Transformar os conhecimentos adquiridos em novos modos de apreciação do mundo. Articular conceitos (espaço, volume, cor, luz, movimento, estrutura, forma, ritmo), referências, experiências, materiais e suportes nas suas composições plásticas. Manifestar expressividade nos seus trabalhos, selecionando, de forma intencional, conceitos, temáticas, materiais, suportes e técnicas. Selecionar, de forma autónoma, processos de trabalho e de registo de ideias que envolvam a pesquisa, investigação e experimentação. Justificar a intencionalidade das suas composições, recorrendo a critérios de ordem estética (vivências, experiências e conhecimentos).</p>	<p>Conhecedor/ saborador/ culto/ informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Criativo (A, C, D, J)</p> <p>Crítico/Analítico (A, B, C, D, G)</p> <p>Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H)</p> <p>Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I)</p> <p>Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J).</p>

Conteúdos (Unidades temáticas)	Recursos / Atividades	Aprendizagens Essenciais		
		Domínio	Conhecimentos, capacidades e atitudes	*Descritores do P.A.
<p>Arte Arte e Património</p> <ul style="list-style-type: none"> - Âmbito da arte contemporânea; - Arte contemporânea: expressão (tom provocativo e crítico, experiências físicas e emocionais fortes, ausência de regras pré-estabelecidas); - Arte abstrata e arte figurativa (criações plásticas bi e / ou tridimensionais); - A diversidade de manifestações culturais em diferentes épocas e lugares (cultura popular, artesanato, valores, crenças, tradições, etc); - Património e identidade nacional (tipos de património: cultural, artístico, móvel, imóvel, material, imaterial, etc); - Conceito de museu e sua relação com o conceito de colecção; - As diferentes tipologias de museus de acordo com a natureza das suas colecções; - Trajetória histórica de manifestações culturais e sua influência no presente; - Objeto/imagem: perspetiva de reflexão que favorece percepções sobre o futuro; - Representação bidimensional da forma. 	<p>Apresentação oral</p> <p>Utilização e exploração do site www.geometricas.net.</p> <p>Apresentações multimédia: (vídeos, animações, PowerPoint®, interatividades)</p> <p>Exploração do manual facultativo da disciplina.</p> <p>Realização de:</p> <p>Pesquisa e análise de obras de arte contemporânea;</p> <p>Visualização de vídeos sobre correntes artísticas do sec. XX;</p> <p>Representação/ registo de obras de arte através da simplificação por nivelamento (esquissos);</p> <p>Realização de composições plásticas com recurso a imagens de obras de arte, utilizando vários suportes, materiais e técnicas de representação expressiva.</p> <p>Realização de uma biografia contextualizada de um artista da arte contemporânea.</p>	<p>Apropriação e Reflexão</p> <p>Interpretação e Comunicação</p> <p>Experimentação e Criação</p>	<p>Refletir sobre as manifestações culturais do património local e global (obras e artefactos de arte, pintura, escultura, desenho, assemblage, colagem, fotografia, instalação, land´art);</p> <p>Dominar os conceitos de plano, ritmo, espaço, estrutura, luz-cor, enquadramento, entre outros - em diferentes contextos e modalidades expressivas: pintura, escultura, desenho, design, fotografia, cinema, vídeo, banda desenhada.</p> <p>Enquadrar os objetos artísticos de diferentes culturas e períodos históricos, tendo como referência os saberes da História da Arte (estilos, movimentos, intencionalidades e ruturas).</p> <p>Reconhecer a importância das imagens como meios de comunicação de massas, capazes de veicular diferentes significados (económicos, políticos, sociais, religiosos, ambientais, entre outros).</p> <p>Compreender a importância da inter-relação dos saberes da comunicação visual (espaço, volume, cor, luz, forma, movimento, estrutura, ritmo, entre outros) nos processos de fruição dos universos culturais.</p> <p>Relacionar o modo como os processos de criação interferem na(s) intencionalidade(s) dos objetos artísticos.</p> <p>Interrogar os processos artísticos para a compreensão da arte contemporânea.</p> <p>Transformar os conhecimentos adquiridos em novos modos de apreciação do mundo.</p> <p>Articular conceitos (espaço, volume, cor, luz, movimento, estrutura, forma, ritmo), referências, experiências, materiais e suportes nas suas composições plásticas.</p> <p>Manifestar expressividade nos seus trabalhos, selecionando, de forma intencional, conceitos, temáticas, materiais, suportes e técnicas.</p> <p>Selecionar, de forma autónoma, processos de trabalho e de registo de ideias que envolvam a pesquisa, investigação e experimentação.</p> <p>Justificar a intencionalidade das suas composições, recorrendo a critérios de ordem estética (vivências, experiências e conhecimentos).</p>	<p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Criativo (A, C, D, J)</p> <p>Crítico/Analítico (A, B, C, D, G)</p> <p>Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I)</p> <p>Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H)</p> <p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador (A, B, D, E, H)</p> <p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p>

Conteúdos (Unidades temáticas)	Recursos / Atividades	Aprendizagens Essenciais		
		Domínio	Conhecimentos, capacidades e atitudes	*Descritores do P.A.
<p>Design e Projeto</p> <p>Design:</p> <ul style="list-style-type: none"> - evolução histórica, primeiros tratados de arquitectura; - Princípios básicos do Design; - Metodologia do design; - Áreas do design. - Património e Sociedade; - Projeto: criação de uma estrutura tridimensional (metodologia projetual). <p>Comunicação Visual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Análise de composições bi e tridimensionais: a dimensão e a posição dos objetos; - Morfologia e estrutura do objecto usando a representação gráfica (volume e espaço); - Geometria no espaço: poliedros regulares - Planificações e construção de poliedros regulares 	<p>Apresentação oral Utilização e exploração do site www.geometricas.net.</p> <p>Apresentações multimédia: (vídeos, animações, PowerPoint®, interatividades).</p> <p>Exploração do manual facultativo da disciplina. Realização de:</p> <p>Criação/ conceção de uma estrutura modular com poliedros regulares;</p> <p>Metodologia projetual.</p> <p>Observação e registo com recurso a meios digitais;</p> <p>Planeamento: -desenho de síntese – esboço, esboço, conceção, -perspetivas e planificações.</p>	<p>Apropriação e Reflexão</p> <p>Interpretação e Comunicação</p> <p>Experimentação e Criação</p>	<p>Dominar os conceitos de plano, ritmo, espaço, estrutura, luz-cor, enquadramento, entre outros - em diferentes contextos e modalidades expressivas: pintura, escultura, desenho, design, fotografia, cinema, vídeo, banda desenhada.</p> <p>Reconhecer a importância das imagens como meios de comunicação de massas, capazes de veicular diferentes significados (económicos, políticos, sociais, religiosos, ambientais, entre outros).</p> <p>Compreender a importância da inter-relação dos saberes da comunicação visual (espaço, volume, cor, luz, forma, movimento, estrutura, ritmo, entre outros) nos processos de fruição dos universos culturais.</p> <p>Relacionar o modo como os processos de criação interferem na(s) intencionalidade(s) dos objetos artísticos.</p> <p>Interrogar os processos artísticos para a compreensão da arte contemporânea.</p> <p>Transformar os conhecimentos adquiridos em novos modos de apreciação do mundo.</p> <p>Articular conceitos (espaço, volume, cor, luz, movimento, estrutura, forma, ritmo), referências, experiências, materiais e suportes nas suas composições plásticas.</p> <p>Manifestar expressividade nos seus trabalhos, selecionando, de forma intencional, conceitos, temáticas, materiais, suportes e técnicas.</p> <p>Justificar a intencionalidade das suas composições, recorrendo a critérios de ordem estética (vivências, experiências e conhecimentos).</p> <p>Organizar exposições em diferentes formatos – físicos e/ou digitais, individuais ou de grupo, selecionando trabalhos tendo por base os processos de análise, síntese e comparação, que conjugam as noções de composição e de harmonia.</p> <p>Selecionar, de forma autónoma, processos de trabalho e de registo de ideias que envolvam a pesquisa, investigação e experimentação.</p>	<p>Conhecedor/ sabor/ culto/ informado (A, B, G, I, J) Criativo (A, C, D, J) Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I) Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H) Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J) Comunicador (A, B, D, E, H) Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F) Autoavaliador (transversal às áreas) Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>

2.2.3. complemento à educação artística (CEA/OE) – Multimédia e Arte (MART) 7º ano

Ano de Escolaridade	7º Ano	Nº de Aulas (Aprox.)	16 aulas de 90 minutos
Recursos	Computadores, internet, videoprojetor, fichas de trabalho, plataformas de aprendizagem e colaboração, software de aplicação específico, ferramentas da Web 2.0.		

Áreas de Competência do Perfil dos Alunos			
X	A - Linguagens e textos	X	F - Desenvolvimento pessoal e autonomia
X	B - Informação e comunicação	X	G - Bem-estar, saúde e ambiente
X	C - Raciocínio e resolução de problemas	X	H - Sensibilidade estética e artística
X	D - Pensamento crítico e pensamento criativo	X	I - Saber científico, técnico e tecnológico
X	E - Relacionamento interpessoal	X	J - Consciência e domínio do corpo

Domínio: Investigar e Pesquisar	
Conteúdos	Aprendizagens Essenciais
<p>☞ Pesquisa e análise de informação</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilização do navegador web • Pesquisa de informação • Modelos de pesquisa • Estratégias de investigação, pesquisa e análise de informação. 	<ul style="list-style-type: none"> • Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; • Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa; • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; • Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; • Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; • Analisar criticamente a qualidade da informação;

Domínio: Edição de vídeo	
Conteúdos	Aprendizagens Essenciais
<p>✍ Edição de vídeo e som</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transferir vídeo capturado para o computador • Gerir projeto de vídeo • Inserir elementos multimédia (vídeo, imagem, som e texto) na linha de tempo • Gerir elementos multimédia na linha de tempo • Aplicar efeitos de vídeo e som num projeto • Exportar vídeo • Capturar áudio a partir do microfone • Exportar áudio 	<ul style="list-style-type: none"> • Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de som e vídeo; • Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando som e vídeo; • Produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de som e vídeo, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto; • Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização do som e do vídeo; • Integrar conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais criativos para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos.
Domínio: Edição de Imagem	
Conteúdos	Aprendizagens Essenciais
<ul style="list-style-type: none"> • Gestão de projeto de imagem • Transferir imagens capturadas para o computador • Utilização das ferramentas • Utilização de filtros • Utilizar e gerir camadas • Manipulação de imagens • Exportar imagem 	<ul style="list-style-type: none"> • Compreender e utilizar técnicas de captação e edição de imagem; • Editar, transformar, combinar e compor imagens; • Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem; • Desenhar objetos utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto; • Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem; • Integrar conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais criativos para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos.

Domínio: Modelação 3D	
Conteúdos	Aprendizagens Essenciais
<ul style="list-style-type: none"> ✎ Modelação 3D • Gerir projetos de modelação 3D • Adicionar formas • Manipular câmara • Gerir objetos • Manipular objetos no plano de trabalho • Exportar modelos 	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer técnicas de modelação de objetos; • Compreender e utilizar técnicas de captação e edição de modelação 3D; • Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando modelação e simulação; • Decompor um objeto nos seus elementos constituintes; • Desenhar objetos utilizando as técnicas de modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto; • Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da modelação 3D; • Desenhar objetos, produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto; • Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D; • Integrar conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais criativos para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos.

Nota: Os conteúdos dos diferentes domínios não deverão ser abordados de forma isolada nem seguindo, obrigatoriamente, a sequencialidade apresentada. Sempre que possível, devem ser abordados em problemas concretos e/ou contextualizados, integrados em atividades e/ou projetos desenvolvidos.

METODOLOGIAS/ESTRATÉGIAS

- Identificar problemas ou necessidades do meio envolvente.
- Utilizar vários meios audiovisuais.
- Demonstrar procedimentos a realizar nas aplicações.
- Disponibilizar roteiros/guiões orientadores.
- Aplicar, na prática, através da proposta de atividades e projetos.
- Realizar atividades individuais/pares.
- Fomentar o trabalho colaborativo em grupo.
- Fomentar a pesquisa e análise da informação a utilizar em atividades e projetos.
- Proporcionar momentos de reflexão, partilha, discussão e avaliação presencialmente ou através de ferramentas de comunicação e colaboração.

AVALIAÇÃO

- Trabalhos de Pesquisa
- Trabalho prático de grupo/Projetos
- Trabalho prático individual
- Questionários

Ano de Escolaridade	8º Ano	Nº de Aulas (Aprox.)	16 aulas de 90 minutos
Recursos	Computadores, internet, videoprojetor, fichas de trabalho, plataformas de aprendizagem e colaboração, software de aplicação específico, ferramentas da Web 2.0.		

Áreas de Competência do Perfil dos Alunos

X	A- Linguagens e textos	X	F- Desenvolvimento pessoal e autonomia
X	B- Informação e comunicação	X	G- Bem-estar, saúde e ambiente
X	C- Raciocínio e resolução de problemas	X	H- Sensibilidade estética e artística
X	D - Pensamento crítico e pensamento criativo	X	I- Saber científico, técnico e tecnológico
X	E- Relacionamento interpessoal	X	J- Consciência e domínio do corpo

Domínio: Blogs / Páginas Web - nível avançado

Conteúdos	Aprendizagens Essenciais
Blogs / Páginas Web – nível avançado <ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer editores e ferramentas para a web; • Criar e definir documentos HTML; • Identificar técnicas de implantação de páginas web; • Criar páginas web, utilizando editores e programas de animação gráfica; • Planeamento, criação e gestão de um web site / blog; • Formatar e melhorar a apresentação das páginas web; • Gestão adequada das hiperligações do web site; • Publicar web site / blog; • Criar e manter um web site / blog. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconhece diversas ferramentas disponíveis para a implementação de web sites e blogs; • Compreende e cria páginas web utilizando a linguagem HTML; • Identifica técnicas e layouts mais adequados para web sites / blogs; • Utiliza os editores disponíveis no mercado para produção de páginas web / blogs; • Planeia e gere adequadamente um web site / blog; • Configura e revê com cautela as hiperligações definidas; • Publica e mantém um web site / blog.

Domínio: Edição de Imagem

Conteúdos	Aprendizagens Essenciais
<p>✍ Edição de imagem</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestão de projeto de imagem • Transferir imagens capturadas para o computador • Utilização das ferramentas • Utilização de filtros • Utilizar e gerir camadas • Manipulação de imagens • Exportar imagem 	<ul style="list-style-type: none"> • Compreender e utilizar técnicas elementares de captação e edição de imagem; • Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem; • Desenhar objetos utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto; • Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem; • Aplicar filtros às imagens; • Gerir camadas para trabalhar projeto de edição de imagem.
<p>Domínio: Realidade virtual/aumentada</p>	
Conteúdos	Aprendizagens Essenciais
<p>✍ Realidade virtual/aumentada</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceito de realidade virtual • Conceito de realidade aumentada • Ferramentas cognitivas para realidade virtual / realidade aumentada • Componentes estruturais de programação • Projeto de aplicação de conhecimento e pensamento computacional • Introdução à criação de produtos • Experiências em ambiente de realidade virtual 	<ul style="list-style-type: none"> • Compreende o conceito de realidade virtual • Compreende o conceito realidade aumentada • Aprende a utilizar ferramentas cognitivas para realidade virtual / realidade aumentada • Explora componentes estruturais de programação • Identifica um problema a resolver ou concebe projeto de aplicação de conhecimento e pensamento computacional • Estimula a criatividade dos alunos na criação de produtos • Concebe experiências em ambiente de realidade virtual

Nota: As atividades a realizar, adequadas à faixa etária dos alunos, pretendem, sempre que possível, promover a articulação com conteúdos abordados nas áreas curriculares e nas áreas transversais. Pretende-se, ainda, aplicar os conceitos abordados em problemas concretos e/ou contextualizados

METODOLOGIAS/ESTRATÉGIAS

- Identificar problemas ou necessidades do meio envolvente.
- Utilizar vários meios audiovisuais.
- Demonstrar procedimentos a realizar nas aplicações.
- Disponibilizar roteiros/guiões orientadores.
- Aplicar, na prática, através da proposta de atividades e projetos.
- Realizar atividades individuais/pares.
- Fomentar o trabalho colaborativo em grupo.
- Fomentar a pesquisa e análise da informação a utilizar em atividades e projetos.
- Proporcionar momentos de reflexão, partilha, discussão e avaliação presencialmente ou através de ferramentas de comunicação e colaboração.
- Promover a articulação disciplinar.
- Apresentação de trabalhos de grupo/individuais.
- Aplicação dos conceitos abordados em problemas concretos e/ou contextualizados.
-

AVALIAÇÃO

- Trabalhos de Pesquisa
- Trabalho prático de grupo/Projetos
- Trabalho prático individual
- Questionários

Ano de Escolaridade	9º Ano	Nº de Aulas (Aprox.)	17 aulas de 90 minutos
Recursos	Computadores, internet, videoprojetor, fichas de trabalho, plataformas de aprendizagem e colaboração, software de aplicação específico, ferramentas da Web 2.0.		

Áreas de Competência do Perfil dos Alunos			
X	A- Linguagens e textos	X	F- Desenvolvimento pessoal e autonomia
X	B- Informação e comunicação	X	G- Bem-estar, saúde e ambiente
X	C- Raciocínio e resolução de problemas	X	H- Sensibilidade estética e artística
X	D - Pensamento crítico e pensamento criativo	X	I- Saber científico, técnico e tecnológico
X	E- Relacionamento interpessoal	X	J- Consciência e domínio do corpo

Domínio: Criar e Inovar	
Conteúdos	Aprendizagens Essenciais
<ul style="list-style-type: none"> 📄 Folha de cálculo <ul style="list-style-type: none"> ➤ Gerir folhas ➤ Tabelas dinâmicas ➤ Utilizar fórmulas ➤ Utilizar funções ➤ Criar gráficos dinâmicos ➤ Criação de aplicações móveis <ul style="list-style-type: none"> ◆ Estado da arte das aplicações móveis; ◆ Desenho e planificação de uma aplicação móvel; ◆ Utilização de ambiente gráfico de criação de aplicações móveis; ◆ Criação da estrutura para uma aplicação; ◆ Programação dos elementos de uma aplicação; ◆ Testar e criar versão instalável de uma aplicação; ◆ Partilhar e divulgar aplicações móveis. 📄 Edição de imagem 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Conhecer e utilizar as potencialidades de aplicações digitais de representação de dados e estatística; ◆ Conhecer e explorar os conceitos de “Internet das coisas” e outras tecnologias emergentes; ◆ Conhecer e explorar novas formas de interação com os dispositivos digitais; ◆ Explorar os conceitos de programação para dispositivos móveis; ◆ Produzir, testar e validar aplicações para dispositivos móveis que correspondam a soluções para o problema enunciado. ◆ Compreender e utilizar técnicas elementares de captação e edição de imagem; ◆ Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem; ◆ Desenhar objetos utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto;

<ul style="list-style-type: none"> ◆ Gestão de projeto de imagem ◆ Transferir imagens capturadas para o computador ◆ Utilização das ferramentas ◆ Utilização de filtros ◆ Utilizar e gerir camadas ◆ Manipulação de imagens ◆ Exportar imagem 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem; ◆ Aplicar filtros às imagens; ◆ Gerir camadas para trabalhar projeto de edição de imagem.
--	---

Nota: As atividades a realizar, adequadas à faixa etária dos alunos, pretendem, sempre que possível, promover a articulação com conteúdos abordados nas áreas curriculares e nas áreas transversais. Pretende-se, ainda, aplicar os conceitos abordados em problemas concretos e/ou contextualizados

METODOLOGIAS/ESTRATÉGIAS

- ◆ Identificar problemas ou necessidades do meio envolvente.
- ◆ Utilizar vários meios audiovisuais.
- ◆ Demonstrar procedimentos a realizar nas aplicações.
- ◆ Disponibilizar roteiros/guiões orientadores.
- ◆ Aplicar, na prática, através da proposta de atividades e projetos.
- ◆ Realizar atividades individuais/pares.
- ◆ Fomentar o trabalho colaborativo em grupo.
- ◆ Fomentar a pesquisa e análise da informação a utilizar em atividades e projetos.
- ◆ Proporcionar momentos de reflexão, partilha, discussão e avaliação presencialmente ou através de ferramentas de comunicação e colaboração.
- ◆ Promover a articulação disciplinar.
- ◆ Apresentação de trabalhos de grupo/individuais.
- ◆ Aplicação dos conceitos abordados em problemas concretos e/ou contextualizados.

AVALIAÇÃO

- Trabalhos de Pesquisa
- Trabalho prático de grupo/Projetos
- Trabalho prático individual
- Questionários

2.2.4. Tecnologias da Informação e Comunicação

7º ano

Ano de Escolaridade	7º Ano	Nº de Aulas (Aprox.)	16 aulas de 90 minutos
Recursos	Computadores, internet, videoprojetor, fichas de trabalho, plataformas de aprendizagem e colaboração, software de aplicação específico, ferramentas da Web 2.0.		

Áreas de Competência do Perfil dos Alunos			
X	A - Linguagens e textos	X	F - Desenvolvimento pessoal e autonomia
X	B - Informação e comunicação	X	G - Bem-estar, saúde e ambiente
X	C - Raciocínio e resolução de problemas	X	H - Sensibilidade estética e artística
X	D - Pensamento crítico e pensamento criativo	X	I - Saber científico, técnico e tecnológico
X	E - Relacionamento interpessoal	X	J - Consciência e domínio do corpo

Domínio: Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais	
Conteúdos	Aprendizagens Essenciais
<ul style="list-style-type: none"> ✍ Sistemas Operativos <ul style="list-style-type: none"> • Utilização do sistema operativo • Instalação/desinstalação de aplicações ✍ Segurança <ul style="list-style-type: none"> • Proteção da privacidade • Utilização de ferramentas digitais Navegação na internet • Análise da veracidade de textos e mensagens ✍ Direitos de autor <ul style="list-style-type: none"> • Respeitar normas na utilização de imagem, som e vídeo • Identificar riscos do uso inapropriado de imagens, sons e vídeos 	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança; • Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais; • Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade e adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais; • Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet; • Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas; • Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos; • Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo.

Domínio: Investigar e Pesquisar	
Conteúdos	Aprendizagens Essenciais
<ul style="list-style-type: none"> ✎ Pesquisa e análise de informação <ul style="list-style-type: none"> • Utilização do navegador web • Pesquisa de informação • Modelos de pesquisa • Estratégias de investigação, pesquisa e análise de informação ✎ Organização e gestão da informação <ul style="list-style-type: none"> • Organização de marcadores • Gestão de pastas e ficheiros 	<ul style="list-style-type: none"> • Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; • Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa; • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; • Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; • Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; • Analisar criticamente a qualidade da informação; • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.
Domínio: Comunicar e Colaborar	
Conteúdos	Aprendizagens Essenciais
<ul style="list-style-type: none"> ✎ Ferramentas de comunicação e colaboração <ul style="list-style-type: none"> • Comunicação síncrona • Comunicação assíncrona • Colaboração em ambientes fechados 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; • Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos;
<ul style="list-style-type: none"> ✎ Apresentação e partilha <ul style="list-style-type: none"> • Imagens • Vídeos e som • Modelos tridimensionais • Apresentações eletrônicas • Outros projetos 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados; • Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.

Domínio: Criar e Inovar		
Conteúdos		Aprendizagens Essenciais
<ul style="list-style-type: none"> ✎ Edição de imagem <ul style="list-style-type: none"> • Gestão de projeto de imagem • Transferir imagens capturadas para o computador • Utilização das ferramentas • Utilização de filtros • Utilizar e gerir camadas • Manipulação de imagens • Exportar imagem ✎ Edição de vídeo e som <ul style="list-style-type: none"> • Transferir vídeo capturado para o computador • Gerir projeto de vídeo • Inserir elementos multimédia (vídeo, imagem, som e texto) na linha de tempo • Gerir elementos multimédia na linha de tempo • Aplicar efeitos de vídeo e som num projeto • Exportar vídeo • Capturar áudio a partir do microfone • Exportar áudio ✎ Modelação 3D <ul style="list-style-type: none"> • Gerir projetos de modelação 3D • Adicionar formas • Manipular câmara • Gerir objetos • Manipular objetos no plano de trabalho • Exportar modelos 	<p>Domínios transversais * Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais Investigar e Pesquisar Comunicar e colaborar*</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Compreender e utilizar técnicas elementares de captação e edição de imagem; ◆ Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem; ◆ Desenhar objetos utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto; ◆ Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem; ◆ Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de som e vídeo; ◆ Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem, som e vídeo; ◆ Produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som e vídeo, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto; ◆ Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo; ◆ Compreender e utilizar técnicas elementares de captação e edição de modelação 3D; ◆ Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando modelação e simulação; ◆ Decompor um objeto nos seus elementos constituintes; ◆ Desenhar objetos utilizando as técnicas de modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto; ◆ Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da modelação 3D; ◆ Desenhar objetos, produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som, vídeo e modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto; ◆ Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D; ◆ Integrar conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais criativos para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos.

*Os conteúdos dos domínios “Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais”, “Investigar e Pesquisar”, “Comunicar e colaborar”, não deverão ser abordados de forma isolada. Sempre que possível, devem ser integrados em atividades e projetos desenvolvidos no âmbito dos conteúdos trabalhados no domínio “Criar e inovar”

METODOLOGIAS/ESTRATÉGIAS

- ◆ Identificar problemas ou necessidades do meio envolvente.
- ◆ Utilizar vários meios audiovisuais.
- ◆ Demonstrar procedimentos a realizar nas aplicações.
- ◆ Disponibilizar roteiros/guiões orientadores.
- ◆ Aplicar, na prática, através da proposta de atividades e projetos.
- ◆ Realizar atividades individuais/pares.
- ◆ Fomentar o trabalho colaborativo em grupo.
- ◆ Fomentar a pesquisa e análise da informação a utilizar em atividades e projetos.
- ◆ Proporcionar momentos de reflexão, partilha, discussão e avaliação presencialmente ou através de ferramentas de comunicação e colaboração.
- ◆ Promover a articulação disciplinar.
- ◆ Apresentação de trabalhos de grupo/individuais.
- ◆ Aplicação dos conceitos abordados em problemas concretos e/ou contextualizados.

AVALIAÇÃO

- Trabalho prático de grupo/Projetos
- Trabalho prático individual/Portefólio
- Questionários

Ano de Escolaridade	8º Ano	Nº de Aulas (Aprox.)	16 aulas de 90 minutos
Recursos	Computadores, internet, videoprojetor, fichas de trabalho, plataformas de aprendizagem e colaboração, software de aplicação específico, ferramentas da Web 2.0.		

Áreas de Competência do Perfil dos Alunos

X	A- Linguagens e textos	X	F- Desenvolvimento pessoal e autonomia
X	B- Informação e comunicação	X	G- Bem-estar, saúde e ambiente
X	C- Raciocínio e resolução de problemas	X	H- Sensibilidade estética e artística
X	D - Pensamento crítico e pensamento criativo	X	I- Saber científico, técnico e tecnológico
X	E- Relacionamento interpessoal	X	J- Consciência e domínio do corpo

Domínio: Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais

Conteúdos	Aprendizagens Essenciais
<ul style="list-style-type: none"> ✍ Segurança <ul style="list-style-type: none"> • Proteção da privacidade • Utilização de ferramentas digitais • Análise da veracidade de textos e mensagens ✍ Acessibilidade <ul style="list-style-type: none"> • Criação de conteúdos digitais • Publicação de conteúdos digitais ✍ Direitos de autor <ul style="list-style-type: none"> • Respeitar normas na utilização de imagem, som e vídeo • Identificar riscos do uso inapropriado de imagens, sons e vídeos 	<ul style="list-style-type: none"> • Adotar práticas seguras de utilização das aplicações digitais e na navegação na Internet; • Conhecer e utilizar critérios de validação da informação publicada online; • Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; adotar comportamentos seguros na utilização de aplicações digitais; • Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação e da publicação de conteúdos digitais, mesmo que de forma elementar; • Conhecer e utilizar as normas (relacionadas com direitos de autor, com propriedade intelectual e com licenciamento) relativas aos recursos e aos conteúdos que mobiliza nos seus trabalhos, combatendo o plágio.

Domínio: Investigar e Pesquisar

Conteúdos	Aprendizagens Essenciais
-----------	--------------------------

<ul style="list-style-type: none"> ✍ Pesquisa e análise de informação <ul style="list-style-type: none"> • Utilização do navegador web • Pesquisa de informação • Modelos de pesquisa • Estratégias de investigação, pesquisa e análise de informação ✍ Organização e gestão da informação <ul style="list-style-type: none"> • Organização de marcadores • Gestão de pastas e ficheiros 	<ul style="list-style-type: none"> • Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; • Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa; • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; • Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; • Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; • Analisar criticamente a qualidade da informação; • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.
<p>Domínio: Comunicar e Colaborar</p>	
<p>Conteúdos</p>	<p>Aprendizagens Essenciais</p>
<ul style="list-style-type: none"> ✍ Ferramentas de comunicação e colaboração <ul style="list-style-type: none"> • Comunicação síncrona • Comunicação assíncrona • Colaboração em ambientes abertos ✍ Apresentação e partilha <ul style="list-style-type: none"> • Imagens • Vídeos e som • Apresentações eletrónicas • Documentos de texto • Blogues • Sítios Web • Outros projetos 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; • Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos; • Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.

Domínio: Criar e Inovar		
Conteúdos		Aprendizagens Essenciais
<p>✍ Correio eletrónico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Criar uma conta de correio eletrónico; • Gerir conta de correio eletrónico; • Conhecer serviços associados a uma conta de correio eletrónico. <p>✍ Blogues</p> <ul style="list-style-type: none"> • Criar blogue; • Gerir blogue; • Criar conteúdos num blogue; • Partilhar e divulgar blogue. <ul style="list-style-type: none"> • Produtividade Online • Conhecer serviços de produtividade online; • Gerir armazenamento de dados na Internet; • Criar documentos online; • Gerir e partilhar documentos na Internet. <p>✍ Sítios Web</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificar e estruturar um sítio Web; • Criar um sítio na Internet; • Criar conteúdos num sítio web; • Publicar e gerir um sítio web. 	<p>Domínios transversais *</p> <p>Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais</p> <p>Investigar e Pesquisar</p> <p>Comunicar e colaborar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gerar e priorizar ideias, desenvolvendo planos de trabalho de forma colaborativa, selecionando e utilizando, de forma autónoma e responsável, as tecnologias digitais mais adequadas e eficazes para a concretização de projetos desenhados; • Diferenciar as potencialidades e os constrangimentos de diferentes estratégias e aplicações para apoiar a criatividade e a inovação, aplicando critérios de análise pertinentes, previamente validados; • Produzir, modificar e gerir artefactos digitais criativos, de forma autónoma e responsável, e de acordo com os projetos desenhados.

*Os conteúdos dos domínios “Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais”, “Investigar e Pesquisar”, “Comunicar e colaborar”, não deverão ser abordados de forma isolada. Sempre que possível, devem ser integrados em atividades e projetos desenvolvidos no âmbito dos conteúdos trabalhados no domínio “Criar e inovar”.

METODOLOGIAS/ESTRATÉGIAS

- Identificar problemas ou necessidades do meio envolvente.
- Utilizar vários meios audiovisuais.
- Demonstrar procedimentos a realizar nas aplicações.
- Disponibilizar roteiros/guiões orientadores.
- Aplicar, na prática, através da proposta de atividades e projetos.
- Realizar atividades individuais/pares.
- Fomentar o trabalho colaborativo em grupo.
- Fomentar a pesquisa e análise da informação a utilizar em atividades e projetos.
- Proporcionar momentos de reflexão, partilha, discussão e avaliação presencialmente ou através de ferramentas de comunicação e colaboração.
- Promover a articulação disciplinar.
- Apresentação de trabalhos de grupo/individuais.
- Aplicação dos conceitos abordados em problemas concretos e/ou contextualizados.

AVALIAÇÃO

- Trabalhos de Pesquisa
- Trabalho prático de grupo/Projetos
- Trabalho prático individual
- Questionários

Ano de Escolaridade	9º Ano	Nº de Aulas (Aprox.)	16 aulas de 90 minutos
Recursos	Computadores, internet, videoprojetor, fichas de trabalho, plataformas de aprendizagem e colaboração, software de aplicação específico, ferramentas da Web 2.0.		

Áreas de Competência do Perfil dos Alunos

X	A- Linguagens e textos	X	F- Desenvolvimento pessoal e autonomia
X	B- Informação e comunicação	X	G- Bem-estar, saúde e ambiente
X	C- Raciocínio e resolução de problemas	X	H- Sensibilidade estética e artística
X	D - Pensamento crítico e pensamento criativo	X	I- Saber científico, técnico e tecnológico
X	E- Relacionamento interpessoal	X	J- Consciência e domínio do corpo

Domínio: Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais

Conteúdos	Aprendizagens Essenciais
<ul style="list-style-type: none"> ✎ Tecnologias emergentes <ul style="list-style-type: none"> ◆ Realidade virtual ◆ Realidade aumentada ◆ Inteligência artificial ✎ Segurança <ul style="list-style-type: none"> • Utilização de dispositivos móveis • Instalação de aplicações • Utilização de aplicações digitais • Proteção da privacidade 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Ter consciência do impacto das tecnologias emergentes na sociedade e no dia a dia; ◆ Adotar práticas seguras de utilização de dispositivos móveis; ◆ Analisar critérios para seleção e instalação de aplicações nos dispositivos móveis; ◆ Conhecer funcionalidades de configuração dos dispositivos móveis que condicionam a privacidade;

<ul style="list-style-type: none"> ↳ Acessibilidade <ul style="list-style-type: none"> • Criação de conteúdos digitais • Publicação de conteúdos digitais ↳ Direitos de autor <ul style="list-style-type: none"> ◆ Respeitar normas na utilização e criação de aplicações para dispositivos móveis 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação de aplicações para dispositivos móveis, mesmo que de forma elementar; ◆ Conhecer e utilizar as normas relacionadas com direitos de autor, propriedade intelectual e licenciamento relativas à utilização e criação de aplicações para dispositivos móveis.
<p>Domínio: Investigar e Pesquisar</p>	
<p>Conteúdos</p>	<p>Aprendizagens Essenciais</p>
<ul style="list-style-type: none"> ↳ Pesquisa e análise de informação <ul style="list-style-type: none"> ◆ Utilização do navegador web ◆ Pesquisa de informação ◆ Modelos de pesquisa ◆ Estratégias de investigação, pesquisa e análise de informação ↳ Organização e gestão da informação <ul style="list-style-type: none"> ◆ Organização de marcadores ◆ Gestão de pastas e ficheiros 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; ◆ Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções de pesquisa; ◆ Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; ◆ Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; ◆ Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; ◆ Analisar criticamente a qualidade da informação; ◆ Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.
<p>Domínio: Comunicar e Colaborar</p>	
<p>Conteúdos</p>	<p>Aprendizagens Essenciais</p>
<ul style="list-style-type: none"> ↳ Ferramentas de comunicação e colaboração <ul style="list-style-type: none"> ◆ Comunicação síncrona ◆ Comunicação assíncrona ◆ Colaboração em ambientes abertos ↳ Apresentação e partilha <ul style="list-style-type: none"> ◆ Imagens ◆ Vídeos e som 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; ◆ Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos; ◆ Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.

<ul style="list-style-type: none"> ◆ Apresentações eletrónicas ◆ Documentos de texto ◆ Blogues ◆ Sítios Web ◆ Outros projetos 	
--	--

Domínio: Criar e Inovar		
Conteúdos		Aprendizagens Essenciais
<ul style="list-style-type: none"> ✎ Folha de cálculo <ul style="list-style-type: none"> ◆ Gerir livros ◆ Inserir dados em tabelas ◆ Formatar células ◆ Formatar células condicionalmente ◆ Gerir folhas ◆ Utilizar fórmulas ◆ Utilizar funções ◆ Criar gráficos ✎ Criação de aplicações móveis <ul style="list-style-type: none"> ◆ Estado da arte das aplicações móveis; ◆ Desenho e planificação de uma aplicação móvel; ◆ Utilização de ambiente gráfico de criação de aplicações móveis; ◆ Criação da estrutura para uma aplicação; ◆ Programação dos elementos de uma aplicação; ◆ Testar e criar versão instalável de uma aplicação; ◆ Partilhar e divulgar aplicações móveis. 	<p>Domínios transversais *</p> <p>Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais</p> <p>Investigar e Pesquisar</p> <p>Comunicar e colaborar</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Conhecer e utilizar as potencialidades de aplicações digitais de representação de dados e estatística; ◆ Conhecer e explorar os conceitos de “Internet das coisas” e outras tecnologias emergentes; ◆ Conhecer e explorar novas formas de interação com os dispositivos digitais; ◆ Explorar os conceitos de programação para dispositivos móveis; ◆ Produzir, testar e validar aplicações para dispositivos móveis que correspondam a soluções para o problema enunciado.

*Os conteúdos dos domínios “criar e inovar”, não deverão ser abordados de forma isolada. Sempre que possível, devem ser integrados em atividades e projetos.

METODOLOGIAS/ESTRATÉGIAS

- ◆ Identificar problemas ou necessidades do meio envolvente.
- ◆ Utilizar vários meios audiovisuais.
- ◆ Demonstrar procedimentos a realizar nas aplicações.
- ◆ Disponibilizar roteiros/guiões orientadores.
- ◆ Aplicar, na prática, através da proposta de atividades e projetos.
- ◆ Realizar atividades individuais/pares.
- ◆ Fomentar o trabalho colaborativo em grupo.
- ◆ Fomentar a pesquisa e análise da informação a utilizar em atividades e projetos.
- ◆ Proporcionar momentos de reflexão, partilha, discussão e avaliação presencialmente ou através de ferramentas de comunicação e colaboração.
- ◆ Promover a articulação disciplinar.
- ◆ Apresentação de trabalhos de grupo/individuais.
- ◆ Aplicação dos conceitos abordados em problemas concretos e/ou contextualizados.

AVALIAÇÃO

- Trabalhos de Pesquisa
- Trabalho prático de grupo/Projetos
- Trabalho prático individual
- Questionários

2.2.5. aplicações Informáticas - B
12º ano

DISCIPLINA: APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B – ANO: 12.º

D1 – Introdução à Programação

ORGANIZADOR Domínio/subdomínio	CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	GESTÃO DO TEMPO (segmento)
D1 – Introdução à Programação: <ul style="list-style-type: none"> • Definir o conceito de algoritmo. • Especificar os diferentes tipos de dados. • Identificar os diferentes operadores aritméticos e as regras de prioridade. • Apresentar as estruturas de controlo em linguagem de pseudocódigo. • Aplicar estruturas de decisão e estruturas repetitivas na elaboração de algoritmos. • Introdução à Linguagem de Programação Python. Utilização do IDE Visual Studio Code • Elaboração programas em Python. 	Elaborar fluxogramas, algoritmos e pseudocódigo Definir diferentes Dados e tipos de dados Utilizar: <ul style="list-style-type: none"> • Operadores aritméticos e prioridades • Operadores lógicos • Variáveis e constantes • Instruções de entrada e de saída • Estruturas de controlo • Arrays • Vetores • Matrizes • Subrotinas Elaborar Funções <ul style="list-style-type: none"> ▪ Procedimentos 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilização de material audiovisual para aquisição de conceitos e procedimentos • Interpelação e diálogo com os alunos sobre os conteúdos abordados • Realização de fichas de trabalho para consolidar conhecimentos e superar dificuldades • Realização projetos com objetivo de consolidar as aprendizagens. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A,B,I) ▪ Criativo/Analítico (A,C,D,H) 	60

Interdisciplinaridade com as seguintes disciplinas:

Instrumentos de avaliação: Trabalho individual e/ou em grupo (com recurso a ferramentas de colaboração on-line); Observação direta

DISCIPLINA: APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B– ANO: 12.º

D2 - Introdução à Multimédia

ORGANIZADOR Domínio/subdomínio	CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	GESTÃO DO TEMPO (segmento)
<p>D2 – Introdução à Multimédia</p> <p>Conceitos de Multimédia:</p> <ul style="list-style-type: none"> Caraterizar os diferentes tipos de media existentes que podem ser combinados nos produtos multimédia <p>Definir o conceito de multimédia</p> <p>Diferenciar modos de divulgação de produtos multimédia online de offline</p> <p>Estabelecer a diferença entre aplicações multimédia lineares e não-lineares</p> <ul style="list-style-type: none"> Compreender como é feita a representação digital da informação e como é realizada a amostragem, a quantização e a codificação num sistema digital 	<p>Conhecer:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tipos de media; Conceito de multimédia; Modos de divulgação de conteúdos multimédia; Linearidade e não-linearidade; Tecnologias multimédia. <p>Tratamento de:</p> <ul style="list-style-type: none"> Imagem; Texto; Som; Vídeo; Animação; Publicação. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilização de material audiovisual para aquisição de conceitos e procedimentos Interpelação e diálogo com os alunos sobre os conteúdos abordados Realização de fichas de trabalho para consolidar conhecimentos e superar dificuldades Realização de pequenos projetos com objetivo de implementar e consolidar as aprendizagens. 	<ul style="list-style-type: none"> Critico/Analítico (A, B, C, D, E, I) Indagador /Investigador / sistematizador/ organizador (A, B, C, D, E, I) Questionador (B, C, D, E, F, H, I) Comunicador (A, B, D, E, H, I) Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F, H, I) Responsável Autónomo (D, E, F, G) 	33

Interdisciplinaridade com as seguintes disciplinas:

Instrumentos de avaliação: Trabalho individual e/ou em grupo (com recurso a ferramentas de colaboração on-line); Projeto multimédia; Observação direta

2.2.6. Cursos profissionais 10º ano

CURSO PROFISSIONAL TÉCNICO DE INFORMÁTICA - SISTEMAS

DISCIPLINA: TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TIC).

Módulo Base 1 – Pesquisar, Filtrar e Estruturar Informação e Conteúdos em Ambientes Digitais

Domínio/Módulo	AE: Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Objetivos Específicos	Sugestões Metodológicas / Atividades	Avaliação	Aulas (45min)
<p>Literacia da Informação e dos Dados</p> <p>Pesquisar, Filtrar e Estruturar Informação e Conteúdos em Ambientes Digitais</p> <p>Áreas de competência: A, B, C, D, E, F, G, H, I, J</p>	<p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e de pesquisa em ambientes digitais.</p> <p>Conhecer as potencialidades e as principais funcionalidades de ferramentas para localizar informação, no âmbito do processo de pesquisa e investigação em ambientes digitais.</p> <p>Formular questões que permitam orientar a recolha e a filtragem de informações pertinentes.</p> <p>Realizar pesquisas, utilizando palavras-chave e termos selecionados e relevantes, de acordo com o tema a desenvolver.</p>	<p>Modelo de pesquisa de informação</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estratégia de pesquisa de informação; • Funcionalidades do motor de busca; • Análise e filtragem de resultados; • Utilização de referências bibliográficas. <p>Processador de texto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Criar e guardar documentos; • Formatar tipo de letra e parágrafo; • Inserir imagens, tabelas e diagramas; • Inserir legendas e índice de ilustrações; • Quebras de página e de secção; • Esquema de página; • Cabeçalho e rodapé; • Índice automático; • Referências cruzadas. 	<p>Propor a elaboração de uma planificação de uma investigação ou pesquisa recorrendo a um modelo (método científico, Big6, Plus, Engineering Design Process, entre outros).</p> <p>Fomentar a utilização de métodos de pesquisa e de investigação, com vista à sua apropriação e consolidação, no âmbito de projetos e atividades, em articulação com outras áreas disciplinares, com a componente de Cidadania e Desenvolvimento, com serviços e projetos da escola, com a família e com instituições regionais, nacionais ou internacionais.</p> <p>Garantir a produção de documentos com conteúdos estruturados (relatório, artigo, guião, tutorial, manual, entre outros), que fomentem a apropriação das regras de produção escrita (paginação, índices automáticos, legendas de ilustrações e quadros, numeração de títulos, utilização de normas de referência bibliográfica, entre outras) em suporte digital.</p>	<p>Trabalho de Projeto</p> <p>Fichas de Trabalho</p> <p>Observação Direta</p> <p>Trabalho em sala de aula</p> <p>Autoavaliação</p>	<p>33 seg.</p>

<p>Literacia da Informação e dos Dados</p> <p>Pesquisar, Filtrar e Estruturar Informação e Conteúdos em Ambientes Digitais</p> <p>Áreas de competência: A, B, C, D, E, F, G, H, I, J</p>	<p>Analisar, comparar e avaliar criticamente a qualidade e a credibilidade da informação.</p> <p>Respeitar os direitos de autor e as licenças e compreender como se aplicam à informação e aos conteúdos digitais.</p> <p>Utilizar as potencialidades e as características das aplicações digitais para estruturar os conteúdos em documentos no modelo de relatório ou outro, nomeadamente, nas partes que o constituem (como, capa, índice, introdução, desenvolvimento, conclusão e referências bibliográficas), devidamente formatados de acordo com uma norma.</p> <p>Comunicar e colaborar utilizando as potencialidades e características das aplicações digitais, para estruturar os conteúdos em documentos de suporte a uma apresentação ou interação através de tecnologias digitais.</p>	<p>Apresentações multimédia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Criar e guardar apresentações • Editar e formatar texto; • Inserir objetos multimédia; • Aplicar esquemas de cores, transições e efeitos; • Conhecer e aplicar as boas práticas de organização de informação e apresentação ao público. 	<p>Propiciar práticas de comunicação e colaboração com recurso a tecnologias digitais, através de apresentações e partilhas no âmbito de projetos (apresentação oral de resultados, promoção de produtos, pitch de ideias, talks temáticas, debates, mostra de projetos, entre outros), com propósitos e públicos diferenciados.</p>		
--	--	--	--	--	--

Módulo Base 2 – Organização e tratamento de Dados.

Domínio/Módulo	AE: Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Objetivos Específicos	Sugestões Metodológicas	Avaliação	Aulas (45min)
Literacia da Informação e dos Dados	Formular questões que permitam orientar a pesquisa e a recolha de dados pertinentes.	- Indicar as principais potencialidades e características das folhas de cálculo. - Modificar a apresentação da área de trabalho.	Propor o desenvolvimento de projetos e atividades, em articulação com outras áreas disciplinares, com a componente de Cidadania e Desenvolvimento, com serviços e projetos da escola, com a família e com instituições regionais, nacionais ou internacionais, que promovam a recolha e tratamento de dados e os cálculos estatísticos.	Trabalho de Projeto	33 seg.
Organização e Tratamento de Dados	Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais que propiciam a pesquisa, a recolha, a análise, a organização e a representação de dados e estatística.	- Descrever a estrutura da folha de cálculo e o modo como funciona. - Analisar corretamente os componentes da janela da folha de cálculo. - Especificar os conceitos de livro e de folha de trabalho.	Induzir à identificação de problemas ou de necessidades de recolha e tratamento de dados no meio envolvente (local, nacional ou global).	Fichas de Trabalho	
Áreas de competência: A, B, C, D, E, F, G, H, I, J	Utilizar as potencialidades e as características das aplicações digitais para pesquisa, recolha, organização e representação de dados, nas suas múltiplas funções.	- Explicar os conceitos de células e intervalos. - Explicar o processo de construção de uma folha de cálculo. - Saber organizar um conjunto de folhas de cálculo dentro de um livro. - Introduzir texto e números.	Proporcionar o desenvolvimento de atividades, individualmente, em pares ou em grupo, de recolha através de formulários, tratamento e organização de dados recolhidos, em diferentes formatos, como em tabelas, gráficos, diagramas, infográficos, entre outros.	Observação Directa	
	Respeitar os direitos de autor e as licenças e compreender como se aplicam aos dados e aos conteúdos digitais.	- Saber alterar e corrigir informações. - Reconhecer técnicas de edição. - Identificar os comandos adequados para inserir e eliminar colunas, linhas e células. - Identificar os comandos adequados para atribuir um nome a uma célula ou a um intervalo. - Compreender como se modifica a largura das colunas e a altura das linhas.		Trabalho em sala de aula	
	Proteger informação pessoalmente identificável, obtida no processo de pesquisa e de recolha dos dados.	- Indicar corretamente os comandos que permitem formatar dados e gráficos numa folha de cálculo. - Reconhecer as principais técnicas de formatação. - Distinguir fórmulas simples de fórmulas complexas. - Explicar os conceitos de intervalo e nomes de intervalo.		Autoavaliação	

		<ul style="list-style-type: none"> - Saber processar números obtendo os resultados automaticamente recorrendo às fórmulas e funções. - Dominar as técnicas de impressão de uma folha. - Saber construir um gráfico a partir de uma tabela. - Conhecer os vários tipos de gráficos e respetivas formatações. - Dominar o conceito de “listas”. -Saber elaborar bases de dados e tabelas. - Exemplificar como se criam listas. - Demonstrar como se ordenam registos (dados) numa lista. - Saber trabalhar com livros, gráficos e outros documentos personalizados, explorando as potencialidades da folha de cálculo. 			
--	--	---	--	--	--

Módulo Opcional 3 – Criação de Páginas Web.

Domínio/Módulo	AE: Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Objetivos Específicos	Sugestões Metodológicas	Avaliação	Aulas (45min)
<p>Criação de conteúdos e desenvolvimento de soluções</p> <p>Criação de Páginas Web</p> <p>Áreas de competência:</p>	<p>Conhecer e utilizar critérios de validação da informação publicada em ambientes digitais.</p> <p>Compreender as potencialidades dos editores de páginas eletrónicas.</p> <p>Implementar as diferentes fases de desenvolvimento de um site: planeamento, conceção, produção, teste e validação.</p> <p>Saber criar e atualizar sites.</p> <p>Lembrar e utilizar as normas relacionadas com direitos de autor, com propriedade intelectual</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conhecer a várias ferramentas necessárias para a construção de uma página web. - Conhecer as várias técnicas para a criação de uma página web. - Identificar os principais comandos HTML necessários para a construção de uma página Web. - Descrever as principais características do programa. -Identificar os componentes da área de trabalho. - Reconhecer as potencialidades do programa para a realização de Projetos Multimédia. 	<p>Fomentar a criação de um site, percorrendo as fases do processo de desenvolvimento de páginas eletrónicas, em articulação com outras áreas disciplinares, com a componente de Cidadania e Desenvolvimento, com serviços e projetos da escola, com a família e com instituições regionais, nacionais ou internacionais.</p> <p>Implementar atividades que integrem tratamento e organização dos conteúdos criados ou recolhidos, em diferentes formatos, como em site, plataformas sociais, de aprendizagem, entre outros.</p>	<p>Trabalho de Projeto</p> <p>Fichas de Trabalho</p> <p>Observação Directa</p>	<p>33 seg.</p>

A, B, C, D, E, F, G, H, I, J	e com licenciamento, relativas à criação e publicação de recursos e conteúdos, que mobiliza nos seus trabalhos, combatendo o plágio. Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação e da publicação de conteúdos digitais. Desenvolver sites e criar conteúdos no âmbito de situações concretas.	<ul style="list-style-type: none"> - Conseguir planificar a criação de web site. - Utilizar adequadamente as ferramentas para desenhar o Web site. - Aplicar cor nas páginas. - Manipular texto nas páginas. - Definir seleções. - Definir símbolos. - Manipular imagens. - Explicar como se faz a importação de vídeo. - Adicionar som e música. - Inserir um formulário. - Adicionar Hiperligações. - Aplicar botões sensíveis à passagem do rato. - Aplicar elementos de animação. - Proceder à publicação do site num servidor Web. - Conseguir atualizar o conteúdo de um web site. 	<p>Propiciar o uso de instrumentos que apoiem a validação, a gestão e a organização da informação a publicar, como gestores de tarefas, de referências bibliográficas, de planeamento de sites e agregadores de conteúdos, entre outros.</p> <p>Proporcionar a criação de artefactos digitais diversificados: blogues, sites ou plataformas sociais para criação de um portefólio digital pessoal, site da turma, jornal digital, entre outros.</p>	Trabalho em sala de aula Autoavaliação	
------------------------------	---	---	---	---	--

Módulo Opcional 4 – Aquisição e Tratamento de Imagem

Domínio/Módulo	AE: Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Objetivos Específicos	Sugestões Metodológicas	Avaliação	Aulas (45min)
<p>Criação de conteúdos e desenvolvimento de soluções</p> <p>Aquisição e tratamento de Imagem</p> <p>Áreas de competência: A, B, C, D, E, F, G, H, I, J</p>	<p>Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento e ângulos, entre outras) de captação e de edição de imagem.</p> <p>Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem.</p> <p>Reconhecer as potencialidades dos programas de aquisição e de tratamento de imagem.</p> <p>Utilizar aplicações de edição de imagem.</p> <p>Criar e editar imagens, identificando os respetivos formatos dos ficheiros.</p> <p>Saber realizar operações de manipulação e de edição de imagem.</p> <p>Criar conteúdos, integrando imagens em soluções concretas.</p>	<p>Ferramenta de tratamento de imagem:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ambiente de trabalho - Interface, menus, configurações do programa. -Principais ferramentas e respetivas funcionalidades. <p>Tratamento de imagem - métodos e técnicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Seleções. - Restauro. - Edição e composição. - Vetores. - Layers e canais. - Pintura e correção de cor. - Filtros. <p>Aquisição e impressão de imagens.</p>	<p>Fomentar o desenvolvimento de conteúdos, que integrem imagem, em articulação com outras áreas disciplinares, com a componente de Cidadania e Desenvolvimento, com serviços e projetos da escola, com a família e com as instituições regionais, nacionais ou internacionais.</p> <p>Propiciar o desenvolvimento de tarefas de tratamento e organização de conteúdos recolhidos, em diferentes formatos como storyboards, diagramas, infográficos, cartazes, flyers, desdobráveis, cartões Comemorativos ou informativos, apresentações multimédia, elementos de páginas eletrónicas (nomeadamente banner e botões) e logotipos, entre outros.</p>	<p>Trabalho de Projeto</p> <p>Fichas de Trabalho</p> <p>Observação Directa</p> <p>Trabalho em sala de aula</p> <p>Autoavaliação</p>	<p>33 seg.</p>

CURSO PROFISSIONAL TÉCNICO DE INFORMÁTICA - SISTEMAS

DISCIPLINA: REDES DE COMPUTADORES – ANO: 1.º

1.º UFCD– [0771] Conexões de Redes- Duração do módulo: 25 h

ORGANIZADOR Domínio/subdomínio	CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	GESTÃO DO TEMPO (segmento)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Definição de modelo de rede ▪ Tipos de rede e de ligação ▪ Configuração do adaptador de rede por tipo de rede ▪ Instalação de Hubs e sua ligação a os computadores 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Compreender o funcionamento de hubs, switches e routers, e as suas funções dentro de uma rede. ▪ Ser capaz de instalar e configurar hubs para interligar computadores numa rede local. ▪ Identificar os cabos e materiais necessários para a instalação física de uma rede baseada em hubs. ▪ Diagnosticar problemas de ligação relacionados com hubs e propor soluções. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilização de material audiovisual para aquisição de conceitos e procedimentos ▪ Interpelação e diálogo com os alunos sobre os conteúdos abordados ▪ Realização de fichas de trabalho para consolidar conhecimentos e/ou superar dificuldades 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Não aplicável de acordo com art.º 22, 1.º b), portaria 235-A 	34

Interdisciplinaridade com as seguintes disciplinas: Diferentes disciplinas técnicas.

Instrumentos de avaliação: Trabalho prático individual e/ou em grupo (com recurso a ferramentas de colaboração on-line); Questionários; Observação direta

2.º MÓDULO – [0773] Rede Local - Instalação- Duração do módulo: 25 h

ORGANIZADOR Domínio/subdomínio	CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	GESTÃO DO TEMPO (segmento)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Estrutura de um sistema operativo de rede local <ul style="list-style-type: none"> ▪ Propriedades e Módulos ▪ Plano de instalação de um servidor de rede local <ul style="list-style-type: none"> ▪ Seleção do hardware ▪ Seleção do adaptador de rede ▪ Seleção da unida de UPS ▪ Seleção da unidade de backups ▪ Seleção do File System ▪ Seleção do protocolo de rede ▪ Definição da função do servidor na rede ▪ Identificação dos equipamentos a conectar na rede ▪ Definição das contas de cliente ▪ Definição do modelo de segurança 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Compreender a arquitetura e os módulos dos sistemas operativos de rede ▪ Aplicar o conhecimento na planificação e instalação de servidores de rede local ▪ Analisar e configurar componentes de rede ▪ Avaliar e implementar medidas de segurança eficazes em redes locais ▪ Projetar e configurar uma rede local integrada 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilização de material audiovisual para aquisição de conceitos e procedimentos ▪ Interpelação e diálogo com os alunos sobre os conteúdos abordados ▪ Realização de fichas de trabalho para consolidar conhecimentos e/ou superar dificuldades 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Não aplicável de acordo com art.º 22, 1.º b), portaria 235-A 	34

Interdisciplinaridade com as seguintes disciplinas: Diferentes disciplinas técnicas.

Instrumentos de avaliação: Trabalho prático individual e/ou em grupo (com recurso a ferramentas de colaboração on-line); Questionários; Observação direta

3.º MÓDULO – [0792] Criação de páginas para a web em hipertexto - Duração do módulo: 25 h

ORGANIZADOR Domínio/subdomínio	CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	GESTÃO DO TEMPO (segmento)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conceitos gerais de HTML ▪ Ligações ▪ Formatação de texto com HTML ▪ Imagens ▪ Multimédia na web ▪ Animação na web ▪ Desenho de páginas web ▪ Tabelas ▪ Frames ▪ Mapas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Compreender os conceitos gerais de HTML ▪ Aplicar conhecimentos de HTML para criar ligações, formatação de texto, incorporação de imagens e multimédia, ▪ Analisar o uso de animações e multimédia na web ▪ Avaliar o design e a estrutura de páginas web ▪ Projetar e desenvolver páginas web completas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilização de material audiovisual para aquisição de conceitos e procedimentos ▪ Interpelação e diálogo com os alunos sobre os conteúdos abordados ▪ Realização de fichas de trabalho para consolidar conhecimentos e/ou superar dificuldades 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Não aplicável de acordo com art.º 22, 1.º b), portaria 235-A 	34

Interdisciplinaridade com as seguintes disciplinas: Sistemas de Informação

Instrumentos de avaliação: Trabalho prático individual e/ou em grupo; Observação direta; Questionários.

CURSO PROFISSIONAL TÉCNICO DE INFORMÁTICA - SISTEMAS

DISCIPLINA: SISTEMAS DE INFORMAÇÃO – ANO: 1.º

1.º UFCD– [0754] Processador de Texto - Duração do módulo: 50 h

ORGANIZADOR Domínio/subdomínio	CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	DESCRIPTORIOS DO PERFIL DOS ALUNOS	GESTÃO DO TEMPO (segmento)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Processador de texto – introdução ▪ Operações básicas ▪ Formatações ▪ Edição e revisão de texto ▪ Impressão ▪ Tabulações, tabelas e colunas ▪ Aspeto visual ▪ Documentos longos ▪ Percorrer o documento rapidamente 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Compreender as funcionalidades básicas de um processador de texto ▪ Aplicar os conhecimentos de operações básicas e formatações ▪ Analisar a estrutura e o aspeto visual de um documento ▪ Avaliar a organização e fluidez de documentos longos ▪ Criar documentos completos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilização de material audiovisual para aquisição de conceitos e procedimentos ▪ Interpelação e diálogo com os alunos sobre os conteúdos abordados ▪ Realização de fichas de trabalho para consolidar conhecimentos e/ou superar dificuldades 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Não aplicável de acordo com art.º 22, 1.º b), portaria 235-A 	67

Interdisciplinaridade com as seguintes disciplinas: Redes de Computadores

Instrumentos de avaliação: Trabalho prático individual e/ou em grupo (com recurso a ferramentas de colaboração on-line); Questionários; Observação direta

2.º MÓDULO – [0779] Utilitário de Apresentação Gráfica - Duração do módulo: 25 h

ORGANIZADOR Domínio/subdomínio	CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	GESTÃO DO TEMPO (segmento)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apresentador gráfico – conceitos gerais <ul style="list-style-type: none"> ▪ Características ▪ Ferramentas ▪ Apresentações gráficas ▪ Inserção e edição de documento modelo <ul style="list-style-type: none"> ▪ Criação de dispositivos padrão (master) ▪ Inserção e formatação de texto ▪ Opções de impressão ▪ Ferramentas de texto, desenho e gráficos ▪ Efeitos especiais <ul style="list-style-type: none"> ▪ Animação de textos e objetos ▪ Associação de sons ▪ Transições – Efeitos de passagem de dispositivos ▪ Difusão de dispositivos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Compreender os conceitos básicos de um apresentador gráfico ▪ Aplicar as ferramentas de edição de texto, imagens, gráficos e objetos ▪ Compreender as boas práticas para a criação de apresentações gráficas ▪ Criar diapositivos padrão (master slides) ▪ Aplicar conhecimentos na inserção e formatação de texto nos diapositivos ▪ Aplicar efeitos especiais em apresentações ▪ Compreender o uso de transições entre diapositivos ▪ Avaliar a melhor forma de difundir e partilhar apresentações 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilização de material audiovisual para aquisição de conceitos e procedimentos ▪ Interpelação e diálogo com os alunos sobre os conteúdos abordados ▪ Realização de fichas de trabalho para consolidar conhecimentos e/ou superar dificuldades 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Não aplicável de acordo com art.º 22, 1.º b), portaria 235-A 	34

Interdisciplinaridade com as seguintes disciplinas: Redes de Computadores

Instrumentos de avaliação: Trabalho prático individual e/ou em grupo; Observação direta; Questionários.

CURSO PROFISSIONAL TÉCNICO DE INFORMÁTICA - SISTEMAS

DISCIPLINA: ARQUITETURA E SISTEMAS OPERATIVOS – ANO: 1.º

1º MÓDULO – [0769] Arquitetura interna do computador - Duração do módulo: 25 h

ORGANIZADOR Domínio/subdomínio	CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	GESTÃO DO TEMPO (segmento)
<p>Organização do computador</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Descrição de uma tarefa ▪ Fases de execução de uma tarefa ▪ Unidades de execução de tarefas. ▪ Computador como um conjunto de unidades de execução de tarefas <p>Componentes do computador</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Descrição das unidades componentes <p>Unidade e gestão de memória</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Estrutura da memória ▪ Células ▪ Modo de endereçamento ▪ Modo de medição da capacidade de memória ▪ Tipos de memória ▪ Periféricos de gestão por paginação, segmentação, atribuição, alocação, reorganização, endereçamento e memória virtual <p>Processador</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Estrutura do processador ▪ Unidade de cálculo ▪ Unidade de controlo <p>Relógio e potência de cálculo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Unidade de decodificação das instruções ▪ Controlador das instruções <p>Ports e interfaces dos periféricos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Estrutura dos ports ▪ Endereçagem ▪ Buffers ▪ Ports série e paralelos <p>Gestão do processador</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificar os elementos base da arquitetura de um computador. ▪ Reconhecer as unidades de execução do computador. ▪ Identificar a estrutura da memória e as funções de um processador. ▪ Descrever as formas de gestão da memória e do processador de um computador. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilização de material audiovisual para aquisição de conceitos e procedimentos; ▪ Interpelação e diálogo com os alunos sobre os conteúdos abordados; ▪ Realização de fichas de trabalho para consolidar conhecimentos e superar dificuldades; ▪ Realização de pesquisas por parte dos alunos sobre os conteúdos abordados na aula, com exposição oral à turma e por escrito ao professor. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Não aplicável de acordo com artº 22, 1º b), portaria 235-A 	33

ORGANIZADOR Domínio/subdomínio	CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	DESCRIPTORIOS DO PERFIL DOS ALUNOS	GESTÃO DO TEMPO (segmento)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Divisão no tempo ▪ Prioridades ▪ Processos e os seus estados 				

Interdisciplinaridade com as seguintes disciplinas:

Instrumentos de avaliação: Trabalho individual e/ou em grupo (com recurso a ferramentas de colaboração on-line); Ficha de avaliação; Observação direta

2º MÓDULO – [0770] Dispositivos e periféricos - Duração do módulo: 25 h

ORGANIZADOR Domínio/subdomínio	CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	GESTÃO DO TEMPO (segmento)
<p>Instalação de dispositivos internos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memórias RAM e VRAM ▪ Unidades de discos ▪ Unidades de disquetes ▪ Unidades de CD-ROM ▪ Unidades de tape ▪ Adaptadores de rede ▪ Adaptadores SCSI ▪ Adaptadores de vídeo ▪ Adaptadores de som ▪ Adaptadores de emulação ▪ Controladores de periféricos ▪ Modems ▪ Fontes de alimentação <p>Configuração de dispositivos internos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Níveis de interrupção ▪ Sistema de buses ▪ Ports ▪ Software de setup ▪ Formatação física dos discos <p>Instalação de dispositivos externos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Impressoras ▪ Unidades de discos ▪ Unidades de disquetes ▪ Unidades de CD-ROM ▪ Unidades de tape ▪ Teclados ▪ Ratos ▪ Mesas digitalizadoras ▪ Plotters ▪ Scanners ▪ Modems ▪ Fontes de alimentação <p>Avarias</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Por erro de configuração 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Instalar e configurar dispositivos internos e externos no computador. ▪ Identificar as avarias mais frequentes na conexão dos dispositivos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilização de material audiovisual para aquisição de conceitos e procedimentos; ▪ Interpelação e diálogo com os alunos sobre os conteúdos abordados; ▪ Realização de fichas de trabalho para consolidar conhecimentos e superar dificuldades; ▪ Realização de pesquisas por parte dos alunos sobre os conteúdos abordados na aula, com exposição oral à turma e por escrito ao professor. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Não aplicável de acordo com artº 22, 1º b), portaria 235-A 	<p>33</p>

ORGANIZADOR Domínio/subdomínio	CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	DESCRIPTORIOS DO PERFIL DOS ALUNOS	GESTÃO DO TEMPO (segmento)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Por erro dos dispositivos ▪ Por inadequação do software ▪ Por drivers impróprios Manuseamento e segurança de componentes e do material utilizado				

Interdisciplinaridade com as seguintes disciplinas:

Instrumentos de avaliação: Trabalho individual e/ou em grupo (com recurso a ferramentas de colaboração on-line); Ficha de avaliação; Observação direta

3º MÓDULO – [0772] – Sistemas Operativos - instalação e configuração - Duração do módulo: 25 h

ORGANIZADOR Domínio/subdomínio	CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	GESTÃO DO TEMPO (segmento)
<p>Tipos de sistemas operativos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Exigências do sistema operativo quanto às capacidades do equipamento ▪ Instalação do SO a partir de periféricos ▪ Seleção de opções na instalação ▪ Definição do plano de configuração de periféricos ▪ Definição do modelo de logins ▪ Configuração do SO de acordo com as necessidades de cada utilizador ▪ Manutenção do SO por alteração da configuração do equipamento <p>Tipos de utilitários</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Antivírus ▪ Gestores de disco ▪ Compressores e descompressores de dados ▪ Conversores de ficheiros ▪ Browsers de acesso a uma rede intranet/Internet ▪ Emulação de terminais ▪ Transferência de ficheiros (File Transfer) ▪ Acesso a bases de dados ▪ Acesso remoto a servidores ▪ Gestores de monitorização de tráfego de redes ▪ Gestores de mail ▪ Gestores de bancos de imagens ▪ Gestores de comunicações 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Instalar e configurar sistemas operativos. ▪ Instalar e configurar utilitários sobre sistemas operativos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilização de material audiovisual para aquisição de conceitos e procedimentos; ▪ Interpelação e diálogo com os alunos sobre os conteúdos abordados; ▪ Realização de fichas de trabalho para consolidar conhecimentos e superar dificuldades; ▪ Realização de pesquisas por parte dos alunos sobre os conteúdos abordados na aula, com exposição oral à turma e por escrito ao professor. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Não aplicável de acordo com artº 22, 1º b), portaria 235-A 	34

Interdisciplinaridade com as seguintes disciplinas:

Instrumentos de avaliação: Trabalho individual e/ou em grupo; Ficha de avaliação; Observação direta

CURSO PROFISSIONAL TÉCNICO DE INFORMÁTICA - SISTEMAS

DISCIPLINA: LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO – ANO: 1.º

UFCD 0782 – Programação em C/C++ - estrutura básica e conceitos fundamentais - Duração do módulo: 50 h

ORGANIZADOR Domínio/subdomínio	CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	GESTÃO DO TEMPO (segmento)
<ul style="list-style-type: none"> • Estrutura de um programa em C/C++ <ul style="list-style-type: none"> ☞ Função <i>main</i> () ☞ Estrutura de um programa • Dados em C/C++ <ul style="list-style-type: none"> ☞ Variáveis e consoantes ☞ Declaração de variáveis ☞ Tipos de dados • Função <i>printf</i> () <ul style="list-style-type: none"> ☞ Constantes ☞ Variáveis ☞ Formatação ☞ Sequências de escape ☞ Carateres gráficos ☞ Valores de virgula flutuante • Cadeia de carateres e entrada e saída de dados formatados <ul style="list-style-type: none"> ☞ Cadeia de carateres ☞ Função <i>scanf</i> () ☞ Códigos de formatação para a função <i>scanf</i> () ☞ Códigos de modificação para a função <i>scanf</i> () ☞ Operador de endereço & ☞ Função <i>strlen</i>() ☞ Diretiva <i>#define</i> ☞ Funções <i>getche</i>() e <i>getch</i>() <p>Funções <i>getchar</i>() e <i>putchar</i>()</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer a estrutura básica de um programa em linguagem C/C++ • Enunciar os conceitos fundamentais da linguagem de programação C/C++ • Conceber e programar pequenos circuitos de automação com recurso ao microcontrolador Arduino uno 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilização de software adequado à criação de programas (compilador de C/C++) • Utilização de software de construção de fluxogramas e geração de código • Utilização da Internet • Ensino de conceitos / prática orientada • Método expositivo / prática orientada • Aprendizagem por descoberta / prática orientada • Aprendizagem cooperativa / trabalhos de grupo • Resolução de fichas de trabalho • Aplicação de conhecimentos no microcontrolador Arduino Uno 	<ul style="list-style-type: none"> • Fichas de trabalho • Ficha de avaliação sumativa • Trabalho Individual • Trabalho colaborativo • Observação do desempenho 	67

UFCD 0783 – Programação em C/C++ - ciclos e decisões - Duração do módulo: 50 h

ORGANIZADOR Domínio/subdomínio	CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	GESTÃO DO TEMPO (segmento)
<ul style="list-style-type: none"> • Operadores e expressões em C/C++ <ul style="list-style-type: none"> ☞ Operadores aritméticos ☞ Operador de atribuição ☞ Operadores +, -, / e * ☞ Operador unário ☞ Operador módulo % ☞ Operador de incrementos ++ ☞ Operador de decrementos – • Expressões aritméticas <ul style="list-style-type: none"> ☞ Precedências dos operadores ☞ Operadores de atribuição +=, -=, *=, /= e %= ☞ Operadores cast ☞ Operadores relacionais ☞ Expressões relacionais • Estruturas repetitivas em C/C++ <ul style="list-style-type: none"> ☞ implementação com a instrução <i>while</i> ☞ implementação com a instrução <i>do while</i> • Estruturas repetitivas complexas <ul style="list-style-type: none"> ☞ Estruturas matriciais ☞ Condições de controlo • Estruturas alternativas em C/C++ <ul style="list-style-type: none"> ☞ Instrução <i>if e if else</i> ☞ Condições e operadores lógicos ☞ Alternativas múltiplas ☞ Instruções <i>break, continue e continue</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar os ciclos e decisões subjacentes à linguagem de programação C/C++ • Conceber e programar pequenos circuitos de automação com recurso ao microcontrolador Arduino uno 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilização de software adequado à criação de programas (compilador de C/C++) • Utilização de software de construção de fluxogramas e geração de código • Utilização da Internet • Ensino de conceitos / prática orientada • Método expositivo / prática orientada • Aprendizagem por descoberta / prática orientada • Aprendizagem cooperativa / trabalhos de grupo • Resolução de fichas de trabalho 	<ul style="list-style-type: none"> • Fichas de trabalho • Ficha de avaliação sumativa • Trabalho Individual • Trabalho colaborativo • Observação do desempenho 	67

MÓDULO 3 - UFCD 0784 - Programação em C/C++ - Funções e Estruturas - Duração do módulo: 50 h

ORGANIZADOR Domínio/subdomínio	CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	GESTÃO DO TEMPO (segmento)
<ul style="list-style-type: none"> ☞ Estrutura e argumentos de uma função ☞ Variáveis locais ☞ Tipos de funções ☞ Funções recursivas ☞ Classes de armazenamento <ul style="list-style-type: none"> • Matrizes <ul style="list-style-type: none"> ☞ Declaração de matrizes ☞ Armazenamento de dados numa matriz ☞ Leitura de dados de uma matriz ☞ Matrizes unidimensionais ☞ Matrizes multidimensionais ☞ Matrizes como argumento de funções <ul style="list-style-type: none"> • Cadeias de caracteres (string) <ul style="list-style-type: none"> ☞ Strings constantes ☞ Strings variáveis ☞ Matriz de strings ☞ Leitura de strings ☞ Escrita de strings ☞ Função printf () <ul style="list-style-type: none"> • Apontadores <ul style="list-style-type: none"> ☞ Definição e declaração de apontadores ☞ Operador indireto (*) ☞ Atribuição de valores a variáveis apontadores ☞ Operações com apontadores ☞ Apontadores para matrizes 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar as funções e estruturas constantes na linguagem de programação C/C++ • Utilizar funções (com passagem de parâmetros) • Utilizar estruturas matriciais • Utilizar apontadores (indiretos, para matrizes, funções e como argumentos) • Utilizar estruturas de dados • Utilizar uniões • Conceber e programar pequenos circuitos de automação com recurso ao microcontrolador Arduino uno 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilização de software adequado à criação de programas (compilador de C/C++) • Utilização de software de construção de fluxogramas e geração de código • Utilização da Internet • Ensino de conceitos / prática orientada • Método expositivo / prática orientada • Aprendizagem por descoberta / prática orientada • Aprendizagem cooperativa / trabalho colaborativo • Resolução de fichas de trabalho 	<ul style="list-style-type: none"> • Fichas de trabalho • Ficha de avaliação sumativa • Trabalho Individual • Trabalho colaborativo • Observação do desempenho 	67

ORGANIZADOR Domínio/subdomínio	CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	GESTÃO DO TEMPO (segmento)
<ul style="list-style-type: none"> ☞ Apontadores para strings ☞ Apontadores para funções apontadores como argumento de uma função • Estruturas <ul style="list-style-type: none"> ☞ Definição e declaração de uma estrutura ☞ Inicialização de uma estrutura ☞ Matrizes de estruturas ☞ Apontadores para estruturas ☞ Estruturas em lista ligada • Uniões <ul style="list-style-type: none"> ☞ Definição e declaração de uniões Uniões de estruturas				

ORGANIZADOR Domínio/subdomínio	CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	GESTÃO DO TEMPO (segmento)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ferramentas ▪ Valor e limites do CSS ▪ Definição de estilos ▪ Aplicação de estilos a etiquetas ▪ Aplicação de estilos por identificação e Classes ▪ Aplicação a um conteúdo ou bloco de informação ▪ Cores CSS ▪ Estilos de Fundos ▪ Estilos de cor ▪ Borders e Margens ▪ Estilos para tipos de letras (tipo, tamanho, estilo...) ▪ Estilos para parágrafos e transformação de texto ▪ Cores de barras, filtros... ▪ Tipos de posicionamento Localização de posição 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Compreender as ferramentas de desenvolvimento e edição de CSS ▪ Compreender o valor do CSS na formatação de páginas web ▪ Definir e aplicar estilos de CSS ▪ Aplicar estilos diretamente a etiquetas HTML específicas ▪ Utilizar identificadores (ID) e classes em CSS ▪ Aplicar cores usando o CSS ▪ Configurar bordas, margens e preenchimento (padding) <p>Compreender os diferentes tipos de posicionamento em CSS .</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilização de material audiovisual para aquisição de conceitos e procedimentos ▪ Utilização de exemplos simples com manifesta aplicação prática ▪ Insistir na diversidade de exemplos, acompanhando muito de perto a evolução dos alunos. ▪ A realização de diversos exercícios/fichas de trabalho para consolidar conhecimentos <p>Realização de um projeto integrado onde o CSS é utilizado para configurar o interface gráfico de uma aplicação desenvolvida numa lógica Cliente/Servidor..</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado ▪ Indagador /Investigador ▪ Sistematizador/ organizador ▪ Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e da oralidade ▪ Participativo/ colaborador ▪ Pensamento Critico/Analítico e Criativo ▪ Relacionamento Interpessoal ▪ Desenvolvimento pessoal e autonomia ▪ Saber científico, técnico e tecnológico 	34

Interdisciplinaridade com as seguintes disciplinas:

Instrumentos de avaliação: Fichas de Trabalho, Trabalho individual, Trabalho Colaborativo, Ficha de avaliação, Observação direta

5.º MÓDULO – [9952] Programação de aplicações e sítios web dinâmicos - Duração do módulo: 50 h

ORGANIZADOR Domínio/subdomínio	CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	GESTÃO DO TEMPO (segmento)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Programação do lado do servidor ▪ Ambientes de desenvolvimento ▪ Fundamentos de uma linguagem de programação para servidor ▪ Ligação a estruturas de dados ▪ Modelos de formatação e transmissão de informação <ul style="list-style-type: none"> ○ Extensible Markup Language – XML ○ Outros modelos ▪ Sistemas de gestão de conteúdos <ul style="list-style-type: none"> ○ Personalização de modelos ▪ Integração de funcionalidades <ul style="list-style-type: none"> ○ Comércio, Educação, jogos, outros ▪ Integração de diferentes dispositivos de interação Integração de bibliotecas e Application Programming Interface – API	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Compreender os princípios da programação do lado do servidor ▪ Identificar e configurar diferentes ambientes de desenvolvimento ▪ Aplicar os conceitos fundamentais de uma linguagem de programação para servidores ▪ Estabelecer a ligação a estruturas de dados ▪ Compreender e aplicar modelos de formatação e transmissão de informação Integrar bibliotecas e APIs (Application Programming Interfaces)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilização de material audiovisual para aquisição de conceitos e procedimentos ▪ Interpelação e diálogo com os alunos sobre os conteúdos abordados ▪ Realização de fichas de trabalho para consolidar conhecimentos e superar dificuldades Elaboração de uma aplicação a funcionar numa lógica cliente/servidor envolvendo programação em PHP, bases de dados em MySQL e XML para gestão de dados.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado ▪ Indagador /Investigador ▪ Sistematizador/ organizador ▪ Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e da oralidade ▪ Participativo/ colaborador ▪ Pensamento Crítico/Analítico e Criativo ▪ Relacionamento Interpessoal ▪ Desenvolvimento pessoal e autonomia ▪ Saber científico, técnico e tecnológico 	68

Interdisciplinaridade com as seguintes disciplinas:

Instrumentos de avaliação: Trabalho individual e/ou colaborativo (com recurso a ferramentas de colaboração on-line); Teste de avaliação sumativa; Observação direta

CURSO PROFISSIONAL TÉCNICO DE MULTIMÉDIA

DISCIPLINA: DESIGN COMUNICAÇÃO E AUDIOVISUAIS – ANO: 2º

UFCD 9956 - Comunicação Visual e Abordagem da Gestalt - Duração do módulo: 25 h

ORGANIZADOR Domínio/subdomínio	CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	GESTÃO DO TEMPO (segmento)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comunicação visual ▪ Códigos visuais <ul style="list-style-type: none"> ○ Sinais e signos visuais ▪ Perceção e comunicação visual segundo a abordagem da Gestalt <ul style="list-style-type: none"> ○ Sensação/perceção ○ Organização percetiva – figura/fundo ○ Agrupamento percetivo (proximidade, semelhança, boa forma) ▪ Ilusões visuais 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificar os fatores históricos, sociais e culturais no fenómeno comunicativo. ▪ Identificar a imagem e os signos visuais. ▪ Reconhecer a abordagem da Gestalt na comunicação visual. ▪ Reconhecer a importância da perceção visual. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilização de material audiovisual para aquisição de conceitos e procedimentos ▪ Interpelação e diálogo com os alunos sobre os conteúdos abordados ▪ Realização de fichas de trabalho para consolidar conhecimentos e/ou superar dificuldades 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Não aplicável de acordo com art.º 22, 1.º b), portaria 235-A 	34

Interdisciplinaridade com as seguintes disciplinas: Diferentes disciplinas técnicas/ Clubes

Instrumentos de avaliação: Trabalho prático individual e/ou em grupo; Questionários; Observação direta

UFCD 9957 - Design de multimédia - Duração do módulo: 50 h

ORGANIZADOR Domínio/subdomínio	CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	GESTÃO DO TEMPO (segmento)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conceitos gerais de design e composição gráfica ▪ Ergonomia de ecrã ▪ Otimização de conteúdos para os diversos suportes ▪ Interface <ul style="list-style-type: none"> ○ Design ○ Metáforas ▪ Design centrado no utilizador <ul style="list-style-type: none"> ○ Layout ○ Hierarquias visuais ○ Importância da grelha ○ Movimento e o ritmo na composição ○ Consistência ○ Equilíbrio ○ Dimensões ○ Tipologia ▪ Conceção de um produto multimédia 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reconhecer a importância da função do design multimédia. ▪ Caracterizar o processo de desenvolvimento de um produto multimédia. ▪ Conceber layouts para aplicações multimédia interativas avançadas. ▪ Aplicar os princípios básicos de design na conceção de um produto multimédia. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilização de material audiovisual para aquisição de conceitos e procedimentos ▪ Interpelação e diálogo com os alunos sobre os conteúdos abordados ▪ Realização de fichas de trabalho para consolidar conhecimentos e/ou superar dificuldades 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Não aplicável de acordo com art.º 22, 1.º b), portaria 235-A 	67

Interdisciplinaridade com as seguintes disciplinas: Diferentes disciplinas técnicas/ Clubes

Instrumentos de avaliação: Trabalho prático individual e/ou em grupo; Questionários; Observação direta

CURSO PROFISSIONAL TÉCNICO DE MULTIMÉDIA

DISCIPLINA: PROJETO E PRODUÇÃO MULTIMÉDIA – ANO: 2º

1.º UFCD– [9953] Produção e Promoção de Produtos Multimédia- Duração do módulo: 50 h

ORGANIZADOR Domínio/subdomínio	CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	GESTÃO DO TEMPO (segmento)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Projeto e produtos multimédia ▪ Pré-produção ▪ Avaliação de recursos humanos e técnicos ▪ Cronogramas ▪ Planos de produção ▪ Pesquisa ▪ Seleção de equipas de desenvolvimento ▪ Seleção da tecnologia adequada ▪ Implementação ▪ Design – comunicação e gráfico ▪ Design – interativo ▪ Programação ▪ Animação ▪ Edição de áudio e vídeo. ▪ Objetivos comunicacionais, promocionais, autopromocionais, comerciais, educacionais ▪ Entretenimento ▪ Contacto com o cliente ▪ Apresentação do projeto ▪ Resposta às necessidades do cliente ▪ Definição do tempo de desenvolvimento do projeto ▪ Utilizador/cliente ▪ Desenvolvimento a partir do guião ▪ Execução do design e da programação em função do guião ▪ Execução dos elementos multimédia (textos, imagens, áudio, vídeo, animações) ▪ Acabamentos ▪ Apresentações e defesa dos produtos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaborar e implementar um projeto multimédia ▪ Apresentar o produto final de um projeto multimédia ▪ Promover e apresentar um projeto multimédia ▪ Executar o produto multimédia em função da necessidade do cliente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilização de material audiovisual para aquisição de conceitos e procedimentos ▪ Interpelação e diálogo com os alunos sobre os conteúdos abordados ▪ Realização de fichas de trabalho para consolidar conhecimentos e/ou superar dificuldades 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Não aplicável de acordo com art.º 22, 1.º b), portaria 235-A 	67
Interdisciplinaridade com as seguintes disciplinas: Diferentes disciplinas técnicas.				
Instrumentos de avaliação: Trabalho prático individual e/ou em grupo (com recurso a ferramentas de colaboração on-line); Questionários; Observação direta				

CURSO PROFISSIONAL TÉCNICO DE MULTIMÉDIA

DISCIPLINA: TÉCNICAS DE MULTIMÉDIA – ANO: 2º

UFCD – [9963] Edição Web - Duração do módulo: 50 h

ORGANIZADOR Domínio/subdomínio	CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	GESTÃO DO TEMPO (segmento)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Noções básicas sobre sítios na Internet ▪ Criação de documentos HTM ▪ Estrutura de uma página ▪ Hiperligações ▪ Introdução às folhas de estilos ▪ Inserção de imagens ▪ Criação de rollovers ▪ Importação de conteúdos ▪ Camadas ▪ Formulários ▪ Criação de modelos ▪ Elementos multimédia ▪ Publicação e teste do site 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Definir uma estrutura coerente para um site multimédia em HTML. ▪ Reconhecer a necessidade de um layout intuitivo e ajustável a diferentes condições de visualização. ▪ Utilizar as ferramentas de controlo da estrutura do site, utilizando um editor WYSIWYG de HTML. ▪ Identificar a sintaxe dum documento HTML. ▪ Utilizar as diferentes formas de estruturação do layout gráfico de um site. ▪ Introduzir elementos multimédia ▪ Alterar elementos de apresentação (CSS), e respetivas formas de ligação aos documentos HTML. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilização de material audiovisual para aquisição de conceitos e procedimentos ▪ Interpelação e diálogo com os alunos sobre os conteúdos abordados ▪ Realização de fichas de trabalho para consolidar conhecimentos e superar dificuldades ▪ Realização de pesquisas por parte dos alunos sobre os conteúdos abordados na aula, com exposição oral à turma e por escrito ao professor 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado ▪ Indagador /Investigador ▪ Sistematizador/ organizador ▪ Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e da oralidade ▪ Participativo/ colaborador ▪ Pensamento Crítico/Analítico e Criativo ▪ Relacionamento Interpessoal ▪ Desenvolvimento pessoal e autonomia ▪ Saber científico, técnico e tecnológico 	67

Interdisciplinaridade com as seguintes disciplinas:

Instrumentos de avaliação: Trabalho individual e/ou em grupo (com recurso a ferramentas de colaboração on-line); Observação direta

UFCD – 9976 - Design e Desenvolvimento de Aplicações Móveis - Duração do módulo: 25 h

ORGANIZADOR Domínio/subdomínio	CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	GESTÃO DO TEMPO (segmento)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Arquitetura, design e desenvolvimento de aplicações ▪ Sistemas operativos, plataformas de desenvolvimento ▪ Linguagens de programação ▪ Redes e segurança ▪ Interfaces e usabilidade ▪ Tarefas de 2º plano ▪ Gestão de dados e opções de armazenamento ▪ Processamento de informação introduzida pelo utilizador ▪ Média e conteúdos dinâmicos ▪ Gestão de erros ▪ Interação com servidores e web ▪ Integração de hardware ▪ Certificação de aplicações ▪ Outras ferramentas de desenvolvimento 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Caracterizar as noções fundamentais de desenvolvimento de aplicações. ▪ Instalar os SDK e as principais plataformas de desenvolvimento. ▪ Desenhar interfaces e analisar o aspeto gráfico e usabilidade de aplicações móveis. ▪ Criar e testar aplicações para diferentes plataformas. ▪ Utilizar bibliotecas correntes na implementação de serviços. ▪ Integrar aplicações com outros serviços web. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilização de material audiovisual para aquisição de conceitos e procedimentos ▪ Interpelação e diálogo com os alunos sobre os conteúdos abordados ▪ Realização de fichas de trabalho para consolidar conhecimentos e superar dificuldades ▪ Realização de pesquisas por parte dos alunos sobre os conteúdos abordados na aula, com exposição oral à turma e por escrito ao professor 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado ▪ Indagador /Investigador ▪ Sistematizador/ organizador ▪ Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e da oralidade ▪ Participativo/ colaborador ▪ Pensamento Critico/Analítico e Criativo ▪ Relacionamento Interpessoal ▪ Desenvolvimento pessoal e autonomia ▪ Saber científico, técnico e tecnológico 	<p>34</p>

Interdisciplinaridade com as seguintes disciplinas:

Instrumentos de avaliação: Trabalho individual e/ou em grupo (com recurso a ferramentas de colaboração on-line); Projeto multimédia; Observação direta

UFCD – [9967] – Media, Tecnologias Emergentes e Interação - Duração do módulo: 50 h

ORGANIZADOR Domínio/subdomínio	CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	GESTÃO DO TEMPO (segmento)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reconhecer a importância da comunicação diferenciada, tangível e interativa. ▪ Caracterizar conceitos de transMedia, design imersivo e realidade virtual. ▪ Pesquisar informação sobre novas aplicações e tecnologias multimédia emergentes. ▪ Testar objetos inovadores e tecnologias em fase experimental. ▪ Utilizar APIs e plataformas de desenvolvimento em fase inicial. ▪ Testar novos modos de produção multimédia 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Produção de projetos de realidade aumentada ▪ Plataformas de produção ▪ Programação com bibliotecas de reconhecimento de faces, gestos e expressões ▪ Produção de interação através de câmaras kinetic ▪ Controlo de robots por dispositivos móveis ▪ Serviços e instrumentos de marketing digital ▪ Realidade aumentada ▪ Interação multimédia ▪ Vídeo mapping ▪ Captação de imagem 3 D 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilização de material audiovisual para aquisição de conceitos e procedimentos ▪ Insistir na diversidade de exemplos, acompanhando muito de perto a evolução dos alunos. ▪ A realização de diversos exercícios possibilitará a consolidação de conhecimentos na criação de conteúdos, levando os alunos a saber utilizar diferentes ferramentas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado ▪ Indagador /Investigador ▪ Sistematizador/ organizador ▪ Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e da oralidade ▪ Participativo/ colaborador ▪ Pensamento Critico/Analítico e Criativo ▪ Relacionamento Interpessoal ▪ Desenvolvimento pessoal e autonomia ▪ Saber científico, técnico e tecnológico 	67

Interdisciplinaridade com as seguintes disciplinas:

Instrumentos de avaliação: Ficha de avaliação, Observação direta

2.3. educação especial

1 - Metas da Educação Especial

Numa perspectiva de inclusão e de “Escola para TODOS”, a educação inclusiva está alicerçada em três dimensões fundamentais: Dimensão ética, referente aos princípios valores que se encontra na sua génese; a dimensão relativa à implementação de medidas de política educativa que promovam e enquadrem a ação das escolas e das suas comunidades educativas; e a dimensão respeitante às práticas educativas.

O Decreto-Lei n.º 54/2018, de 6 de julho, veio dar corpo à dimensão política evidenciando o compromisso com a inclusão e enfatiza a dimensão respeitante às práticas educativas definindo medidas de suporte à aprendizagem e à inclusão. Pretende-se que a educação seja um direito efetivo de todos e não um privilégio de alguns. Isso implica vontades, práticas e aprendizagem cooperativa, porque uma escola só o é quando garante as melhores aprendizagens para todos os alunos, diligenciando:

- **O acesso ao sucesso educativo;**
- **A promoção da equidade de oportunidades;**
- **A preparação para o prosseguimento de estudos;**
- **A preparação para a vida pós-escolar.**

É de acordo com estes pressupostos, que se desafiam as escolas a configurar a noção de projetos educacionais inclusivos e, por isso, culturalmente mais amplos e significativos, e que se compreende a relação entre estes projetos e a noção de inclusão educativa já que a sua operacionalização está dependente, entre outros aspetos, da criação de ambientes educativos em que:

- Os alunos podem providenciar ou obter os apoios adequados, dos seus pares e dos seus professores, caso necessitem dos mesmos;
- Se gerem, de forma intencional, produtiva e consequente, as tarefas a propor e as condições da sua realização;
- Cada um contribua, à medida das suas possibilidades, para que os outros possam aprender.

2- Objetivos da intervenção da Educação Especial

A intervenção da Educação Especial tem a sua génese numa prática multidisciplinar de apoio à educação inclusiva. Para tal, assenta em duas grandes linhas de ação: a primeira consubstancia a resposta à necessidade de reflexão, avaliação e planificação de atividades e caracteriza-se por um funcionamento virado para as necessidades das escolas, colaborando com os órgãos de gestão e de coordenação pedagógica, nomeadamente com a equipa multidisciplinar de apoio à educação inclusiva e com os responsáveis pela implementação das de suporte à aprendizagem e à inclusão; a segunda linha de ação centra-se no trabalho direto e indireto com os alunos, através da função primordial de avaliação e de trabalho individualizado, diversificação de estratégias e métodos educativos de forma a valorizar a diversidade, a promover a equidade no acesso ao currículo e na progressão no sistema educativo, reforçando e desenvolvendo competências específicas ou áreas curriculares específicas.

3- Avaliação

- A avaliação dos alunos abrangidos pela alínea b) [adaptações curriculares significativas], do artigo 10.º, do DL n.º 54/2018, de 6 de julho, na sua legislação atual, realiza-se nos termos definidos no Relatório Técnico-Pedagógico (RTP) e no Programa Educativo Individual (PEI).
- Os critérios de avaliação e as competências específicas são definidos pelos docentes, no RTP e no PEI e estarão de acordo com perfil de funcionalidade de cada aluno e as suas características específicas, sendo aprovados em reunião do Conselho Pedagógico.
- Avaliação sumativa consubstancia-se num juízo global sobre as aprendizagens desenvolvidas pelos alunos, traduzindo, ainda, uma tomada de decisão sobre o percurso escolar dos alunos.
- No final do seu percurso escolar, todos os alunos têm direito à emissão de um Certificado e Diploma de conclusão da escolaridade obrigatória, de acordo com o artigo 30º do DL n.º 54/2018, de 6 de julho, na sua legislação atual.
- No caso dos alunos abrangidos pela alínea b) [adaptações curriculares significativas], do artigo 10.º, do DL n.º 54/2018, de 6 de julho, na sua legislação atual, no Certificado deve constar o ciclo ou nível de ensino concluído e a informação curricular relevante do PEI.

3. operacionalização vertical

Pretende-se valorizar o trabalho de articulação curricular entre os diferentes níveis de ensino (1º, 2º e 3º ciclos e ensino secundário), numa perspetiva progressiva e sequencial, no sentido de promover o sucesso educativo dos nossos alunos. Assim, propomo-nos:

- promover o conhecimento integral dos conteúdos das diversas disciplinas do Departamento, no sentido de se implementar a sua correta articulação;
- diagnosticar carências/dificuldades na área da Educação Artística e encontrar estratégias de desenvolvimento curricular alternativas;
- promover e adequar competências ao nível artístico entre todos os níveis de ensino;
- proporcionar a todos os docentes um conhecimento alargado das competências desenvolvidas nos diferentes ciclos;
- promover reuniões de trabalho envolvendo docentes dos diferentes níveis de ensino.

4. operacionalização transversal

A operacionalização transversal dos currículos é um dos mais importantes desafios que se coloca aos professores. O seu grande objetivo é a integração de saberes pelo que as articulações interdisciplinares contribuem decisivamente no desenvolvimento do trabalho cooperativo dos docentes no sentido de adequarem o currículo aos seus alunos e planificarem o ensino/aprendizagem de uma forma mais integrada e global. Os temas transversais devem ser trabalhados, de forma articulada entre a abordagem de problemas concretos e no desenvolvimento de projetos de natureza interdisciplinar, pelos alunos.

Os alunos devem:

- desenvolver atitudes de pesquisa, análise, organização, tratamento, apresentação e comunicação da informação relativa a situações e solicitações de outras disciplinas;
- valorizar as diferentes formas de linguagem;
- promover o gosto pelo uso correcto e adequado da Língua Portuguesa;
- avaliar e controlar o desenvolvimento de tarefas que se propõe realizar;
- manifestar sentido de responsabilidade, de flexibilidade e de respeito pelo seu trabalho e pelo dos outros;
- manifestar respeito por normas de segurança pessoal e colectiva;
- cumprir normas democraticamente estabelecidas para o trabalho de grupo, gerir materiais e equipamentos colectivos;
- partilhar espaços de trabalho e ser capaz de avaliar esses procedimentos.

5. ações a desenvolver pelos professores

Os professores devem:

- proporcionar atividades com base em situações do quotidiano e tendo em atenção as necessidades e motivações dos alunos;
- desenvolver atividades integradoras de diferentes saberes, nomeadamente a realização de projectos;
- promover o uso estruturado da Língua Portuguesa e adequado às situações tratadas;
- organizar atividades cooperativas de aprendizagem;
- organizar o processo de ensino prevendo a realização de atividades por iniciativa do aluno;
- organizar o ensino com base em materiais e recursos diversificados;
- propiciar situações de aprendizagem conducentes à promoção da autoestima e da autoconfiança;
- promover o uso das tecnologias de informação e comunicação;
- dar atenção à Educação para a Cidadania.

6. avaliação

No que concerne à avaliação, todos os professores devem reforçar o carácter **sistemático** e **contínuo** da **avaliação formativa**; promover a uniformização e consistência de procedimentos de avaliação ao nível dos grupos disciplinares através de instrumentos próprios, nomeadamente: *grelhas de monitorização de resultados*; *grelhas de avaliação periódica* (por período) respeitando os novos Critérios de Avaliação em vigor; *gráficos comparativos* entre os resultados obtidos periodicamente e os indicadores de sucesso perspetivados; *planos de melhoria* (por período) e *ação* (final do ano) nas disciplinas com maior desvio (superior a 6%) nos resultados em relação aos indicadores de sucesso perspetivados. Todos estes processos de autoavaliação por parte do professor e do seu trabalho inserido na Avaliação Pedagógica, devem ser encarados numa perspetiva de melhoria da prática letiva.

6.1. critérios de avaliação

Os Critérios de Avaliação das disciplinas que compõem o Departamento Curricular de Expressões integram o documento “*Departamento Curricular de Expressões – Critérios de Avaliação*” e, sendo este parte integrante do Plano Curricular do Departamento de Expressões, deve ser consultado separadamente, tendo sido aprovado em sede de Conselho Pedagógico do dia três de setembro de 2024.

Quadro normativo geral para 2022/2023: Decreto-Lei nº 55/2018, de 6 de julho; Decreto-Lei nº 54/ 2018, de 6 de julho; Despacho nº 6478/ 2017, de 26 de julho;

Regulamentação específica para o ensino Básico e Secundário: Portaria nº 223-A/ 2018, de 3 de agosto; Portaria nº 226-A/ 2018, de 7 de agosto; Despacho nº 6944-A/ 2018, de 19 de julho;

Ensino Profissional: Portaria n.º 235-A/2018 de 23 de agosto.

6.2. Indicadores de sucesso

Os Indicadores de Sucesso devem ser definidos pelo órgão de gestão do Agrupamento, Direção/ Diretor. Os Indicadores de Sucesso devem ser definidos tendo por objetivo a obtenção da excelência ou do muito bom trabalho, e não da mediania, da normalidade. O indicador de sucesso deve ser uma referência a atingir, para além daquilo que é a normalidade do sucesso obtido pelos professores numa disciplina, com vista a promovermos a melhoria da qualidade do sucesso escolar. Os Indicadores de Sucesso foram definidos tendo em conta os resultados obtidos em anos anteriores e, no caso das disciplinas examinadas externamente, foram ponderados os resultados obtidos a nível nacional ao longo de vários anos, isto é, procurou-se um padrão de sucesso estável obtido por um grupo disciplinar ao longo de um longo período de tempo. Os Indicadores de Sucesso de cada Disciplina/Grupo Disciplinar, são aqueles que constam do Projeto Curricular do Agrupamento em vigor.

Ano de escolaridade	Disciplinas	Perspetivado
2º ciclo		
5ºAno	Educação Visual	99%
	Educação Tecnológica	99%
	Educação Musical	99%
	Educação Física	99%
	Complemento à Educação Artística	99%
	Tecnologias da Informação e Comunicação	96%
6º Ano	Educação Visual	97%
	Educação Tecnológica	97%
	Educação Musical	99%
	Educação Física	99%
	Complemento à Educação Artística	99%
	Tecnologias da Informação e Comunicação	96%
3º ciclo		
7º Ano	Educação Visual	96%
	Educação Física	94%

	Complemento à Educação Artística	96%
	Tecnologias da Informação e Comunicação	96%
8º Ano		
	Educação Visual	96%
	Educação Física	94%
	Complemento à Educação Artística	96%
	Tecnologias da Informação e Comunicação	96%
9º Ano		
	Educação Visual	95%
	Educação Física	95%
	Complemento à Educação Artística	96%
	Tecnologias da Informação e Comunicação	96%
Secundário (Científico-Humanístico)		
10º Ano	Educação Física	95%
11º Ano	Educação Física	96%
12º Ano	Educação Física	96%
12º Ano	Aplicações Informáticas B	94%
Secundário (Profissional)		
10ºAno	Educação Física	85%
	Tecnologias da Informação e Comunicação	85%
	Redes de Computadores	85%
	Sistemas de Informação	85%
	Arquitetura e Sistemas Operativos	85%
	Linguagens de Programação	85%
11º Ano	Educação Física	85%
	Sistemas de Informação	85%
	Design de Comunicação e Audiovisuais	85%
	Projeto e Produção Multimédia	85%
	Técnicas de Multimédia	85%
12ºAno	Educação Física	85%

6.3. Perfis das Aprendizagens/ Competências dos Alunos

2º Ciclo:

Educação Física.

Nível 1 – **Não participa** ativamente em todas as situações e **procura muito pouco** o êxito pessoal e do grupo:

- ✓ Relacionando-se *muito pouco* com cordialidade e respeito pelos seus companheiros, quer no papel de parceiros quer no de adversários;
- ✓ Aceitando *muito pouco* o apoio dos companheiros nos esforços de aperfeiçoamento próprio, bem como as opções do(s) outro(s) e as dificuldades reveladas por eles;
- ✓ Cooperando *muito pouco* nas situações de aprendizagem e de organização, escolhendo as ações favoráveis ao êxito, segurança e bom ambiente relacional, na atividade da turma;
- ✓ Elevar *muito pouco* o nível funcional das capacidades condicionais e coordenativas gerais básicas, particularmente da resistência Geral de Longa Duração; da Força Rápida; da Velocidade de 40 Reacção Simples e Complexa, de Execução, de Frequência de Movimentos e de Deslocamento; da Flexibilidade; da Força Resistente (esforços localizados) e das Destrezas Geral e Direcionada.
- ✓ Analisar e interpretar *muito pouco* a realização das atividades físicas selecionadas, utilizando os conhecimentos sobre técnica, organização e participação, ética desportiva, etc.
- ✓ Conhecer *muito pouco* os processos fundamentais das adaptações morfológicas, funcionais e psicológicas, que lhe permitem compreender os diversos fatores da Aptidão Física.
- ✓ Conhecer e aplicar *muito pouco* cuidados higiénicos, bem como as regras de segurança pessoal e dos companheiros, e de preservação dos recursos materiais.

Nível 2 – Participa, **pouco ativamente**, em todas as situações e procura **pouco** o êxito pessoal e do grupo:

- ✓ Relacionando-se *pouco* com cordialidade e respeito pelos seus companheiros, quer no papel de parceiros quer no de adversários;
- ✓ Aceitando *pouco* o apoio dos companheiros nos esforços de aperfeiçoamento próprio, bem como as opções do(s) outro(s) e as dificuldades reveladas por eles;
- ✓ Cooperando *pouco* nas situações de aprendizagem e de organização, escolhendo as ações favoráveis ao êxito, segurança e bom ambiente relacional, na atividade da turma;
- ✓ Eleva *pouco* o nível funcional das capacidades condicionais e coordenativas gerais básicas, particularmente da resistência Geral de Longa Duração; da Força Rápida; da Velocidade de 40 Reacção Simples e Complexa, de Execução, de Frequência de Movimentos e de Deslocamento; da Flexibilidade; da Força Resistente (esforços localizados) e das Destrezas Geral e Direcionada.
- ✓ Analisa e interpreta *pouco* a realização das atividades físicas seleccionadas, utilizando os conhecimentos sobre técnica, organização e participação, ética desportiva, etc.
- ✓ Conhece pouco os processos fundamentais das adaptações morfológicas, funcionais e psicológicas, que lhe permitem compreender os diversos fatores da Aptidão Física.
- ✓ Conhece e aplica *poucos* cuidados higiénicos, bem como as regras de segurança pessoal e dos companheiros, e de preservação dos recursos materiais.

Nível 3 – Participa ativamente em todas as situações e procura com **algum empenho** o êxito pessoal e do grupo:

- ✓ Relacionando-se com cordialidade e respeito pelos seus companheiros, quer no papel de parceiros quer no de adversários;
- ✓ Aceitando o apoio dos companheiros nos esforços de aperfeiçoamento próprio, bem como as opções do(s) outro(s) e as dificuldades reveladas por eles;
- ✓ Cooperando nas situações de aprendizagem e de organização, escolhendo as ações favoráveis ao êxito, segurança e bom ambiente relacional, na atividade da turma;

- ✓ Elevar o nível funcional das capacidades condicionais e coordenativas gerais básicas, particularmente da resistência Geral de Longa Duração; da Força Rápida; da Velocidade de 40 Reacção Simples e Complexa, de Execução, de Frequência de Movimentos e de Deslocamento; da Flexibilidade; da Força Resistente (esforços localizados) e das Destrezas Geral e Direcionada.
- ✓ Analisar e interpretar a realização das atividades físicas selecionadas, utilizando os conhecimentos sobre técnica, organização e participação, ética desportiva, etc.
- ✓ Conhecer os processos fundamentais das adaptações morfológicas, funcionais e psicológicas, que lhe permitem compreender os diversos fatores da Aptidão Física.
- ✓ Conhecer e aplicar cuidados higiénicos, bem como as regras de segurança pessoal e dos companheiros, e de preservação dos recursos materiais.

Nível 4 – Participa, **com alguma facilidade**, ativamente em todas as situações e procura **com empenho** o êxito pessoal e do grupo:

- ✓ Relacionando-se, *com alguma facilidade*, com cordialidade e respeito pelos seus companheiros, quer no papel de parceiros quer no de adversários;
- ✓ Aceitando, *com alguma facilidade*, o apoio dos companheiros nos esforços de aperfeiçoamento próprio, bem como as opções do(s) outro(s) e as dificuldades reveladas por eles;
- ✓ Cooperando, *com alguma facilidade*, nas situações de aprendizagem e de organização, escolhendo as ações favoráveis ao êxito, segurança e bom ambiente relacional, na atividade da turma;
- ✓ Elevar, *com alguma facilidade*, o nível funcional das capacidades condicionais e coordenativas gerais básicas, particularmente da resistência Geral de Longa Duração; da Força Rápida; da Velocidade de 40 Reacção Simples e Complexa, de Execução, de Frequência de Movimentos e de Deslocamento; da Flexibilidade; da Força Resistente (esforços localizados) e das Destrezas Geral e Direcionada.
- ✓ Analisar e interpretar, *com alguma facilidade*, a realização das atividades físicas selecionadas, utilizando os conhecimentos sobre técnica, organização e participação, ética desportiva, etc.

- ✓ Conhecer, *com alguma facilidade*, os processos fundamentais das adaptações morfológicas, funcionais e psicológicas, que lhe permitem compreender os diversos fatores da Aptidão Física.
- ✓ Conhecer e aplicar, *com alguma facilidade*, cuidados higiênicos, bem como as regras de segurança pessoal e dos companheiros, e de preservação dos recursos materiais.

Nível 5 – Participa, **com muita facilidade**, ativamente em todas as situações e procura, com **muito empenho**, o êxito pessoal e do grupo:

- ✓ Relacionando-se, com muita facilidade, com cordialidade e respeito pelos seus companheiros, quer no papel de parceiros quer no de adversários;
- ✓ Aceitando, com muita facilidade, o apoio dos companheiros nos esforços de aperfeiçoamento próprio, bem como as opções do(s) outro(s) e as dificuldades reveladas por eles;
- ✓ Cooperando, com muita facilidade, nas situações de aprendizagem e de organização, escolhendo as ações favoráveis ao êxito, segurança e bom ambiente relacional, na atividade da turma;
- ✓ Elevar, com muita facilidade, o nível funcional das capacidades condicionais e coordenativas gerais básicas, particularmente da resistência Geral de Longa Duração; da Força Rápida; da Velocidade de 40 Reacção Simples e Complexa, de Execução, de Frequência de Movimentos e de Deslocamento; da Flexibilidade; da Força Resistente (esforços localizados) e das Destrezas Geral e Direcionada.
- ✓ Analisar e interpretar, com muita facilidade, a realização das atividades físicas selecionadas, utilizando os conhecimentos sobre técnica, organização e participação, ética desportiva, etc.
- ✓ Conhecer, com muita facilidade, os processos fundamentais das adaptações morfológicas, funcionais e psicológicas, que lhe permitem compreender os diversos fatores da Aptidão Física.
- ✓ Conhecer e aplicar, com muita facilidade, cuidados higiênicos, bem como as regras de segurança pessoal e dos companheiros, e de preservação dos recursos materiais.

Educação Musical.

Desempenho	Competências	Comportamentos e atitudes
Nível 1	<p>Não reconhece a pauta musical pelo que não identifica a posição das notas e na flauta de bisel;</p> <p>Não reconhece as figuras musicais visualmente.</p> <p>Não identifica visualmente instrumentos de percussão e outros instrumentos.</p> <p>Não adquiriu os conceitos de monofonia e polifonia.</p> <p>Não adquiriu o conceito de ligadura musical</p> <p>Não conhece os instrumentos musicais, pelo que não interpreta individualmente diferentes géneros musicais (instrumento).</p>	<p>Nunca manifestou interesse, e empenho pela aprendizagem.</p> <p>Nunca realiza as tarefas propostas.</p> <p>Não interioriza atitudes e valores fundamentais a uma correta socialização.</p> <p>Não cumpre as regras.</p>
Nível 2	<p>Não identifica a posição das notas na pauta e na flauta de bisel;</p> <p>Reconhece visualmente com muita dificuldade as figuras de som e silêncio;</p> <p>Identifica visualmente com muita dificuldade os instrumentos de percussão ORFF e os da Orquestra Sinfónica;</p> <p>Não reconhece auditivamente monofonia e polifonia.</p> <p>Não distingue ligadura de frase da ligadura de prolongação.</p> <p>Não interpreta individualmente diferentes géneros musicais (canto e instrumento).</p>	<p>Não manifesta atenção, interesse, motivação e empenho pela aprendizagem.</p> <p>Não realiza as tarefas propostas.</p> <p>Não interioriza atitudes e valores fundamentais a uma correta socialização.</p> <p>Revela muita dificuldade no cumprimento de regras.</p>
Nível 3	<p>Embora com alguma dificuldade, identifica a posição das notas na pauta e na flauta de bisel.</p> <p>Reconhece apenas visualmente algumas figuras de som e silêncio.</p> <p>Identifica visualmente alguns instrumentos de percussão ORFF e os da Orquestra Sinfónica.</p> <p>Reconhece apenas visualmente monofonia e polifonia.</p> <p>Distingue visualmente ligadura de frase da ligadura de prolongação.</p> <p>Interpreta individualmente, diferentes géneros musicais (canto e instrumento).</p>	<p>Manifesta atenção, interesse, motivação e empenho pela aprendizagem.</p> <p>Realiza muitas das tarefas propostas.</p> <p>Interioriza atitudes e valores fundamentais a uma correta socialização.</p> <p>Vai cumprindo as regras estabelecidas.</p>

Nível 4	<p>Identifica a posição das notas na pauta e na flauta de bisel com alguma facilidade;</p> <p>Reconhece visualmente e auditivamente todas as figuras de som e silêncio com alguma facilidade.</p> <p>Identifica auditivamente e visualmente os instrumentos de percussão ORFF e os da Orquestra Sinfónica.</p> <p>Reconhece auditivamente e visualmente monofonia e polifonia.</p> <p>Distingue visualmente e auditivamente ligadura de frase da ligadura de prolongação com alguma facilidade</p> <p>Interpreta individualmente e em grupo, diferentes géneros musicais (canto e instrumento).</p>	<p>Manifesta muita atenção, interesse, motivação e empenho pela aprendizagem.</p> <p>Demonstra muito interesse na realização das tarefas propostas.</p> <p>Manifesta atitudes e valores, assim como uma socialização adequada.</p> <p>É bastante cumpridor das regras, demonstrando grande interesse pela vida escolar.</p>
Nível 5	<p>Realiza a leitura à primeira vista identificando com muita facilidade a posição das notas na pauta e na flauta de bisel.</p> <p>Reconhece visualmente e auditivamente todas as figuras de som e silêncio</p> <p>Identifica auditivamente e visualmente os instrumentos de percussão ORFF e os da Orquestra Sinfónica e organiza-os por famílias.</p> <p>Reconhece auditivamente e visualmente monofonia e polifonia e identifica os respetivos instrumentos em execução.</p> <p>Distingue visualmente e auditivamente a ligadura de frase da ligadura de prolongação. Cria frases melódicas usando a ligadura de frase.</p> <p>Interpreta individualmente e em grupo, diferentes géneros musicais (canto e instrumento), identificando a forma da peça (AB, ABA e RONDÓ).</p>	<p>Revela muito interesse, constante atenção, motivação e empenho, demonstrando sempre, uma correta socialização, espírito crítico e de iniciativa.</p>

Educação Visual.

Educação Visual	Perfil do aluno – 2º ciclo
<p>Domínios organizadores</p> <p>Apropriação e Reflexão - Apropriação dos saberes da comunicação visual; - Compreensão dos sistemas simbólicos das diferentes linguagens artísticas; - Utilização de vocabulário específico e adequado.</p> <p>INTERPRETAÇÃO E COMUNICAÇÃO: - Interpretação gráfica da realidade de acordo com o que cada um vê e sente; - Aplicação intencional dos conceitos específicos da linguagem visual.</p> <p>EXPERIMENTAÇÃO E CRIAÇÃO: - Mobilização das etapas do processo de produção artística; - Realização expressiva de registos gráficos e de trabalhos, diversificando materiais, técnicas e processos.</p>	Avaliação - Níveis
	Conhecimentos, Capacidades e Atitudes
	Insuficiente – 1/ 2
	<ul style="list-style-type: none"> - Revela dificuldade na apropriação dos saberes da comunicação visual, na compreensão dos sistemas simbólicos das diferentes linguagens artísticas e na utilização de vocabulário específico e adequado. - Revela dificuldade na interpretação gráfica da realidade de acordo com o que cada um vê e sente e na aplicação intencional dos conceitos específicos da linguagem visual. - Revela dificuldade na mobilização das etapas do processo de produção artística e na realização expressiva de registos gráficos e de trabalhos, diversificando materiais e processos.
	Suficiente - 3
<ul style="list-style-type: none"> - Revela alguma facilidade na apropriação dos saberes da comunicação visual, na compreensão dos sistemas simbólicos das diferentes linguagens artísticas e na utilização de vocabulário específico e adequado. - Revela alguma facilidade na interpretação gráfica da realidade de acordo com o que cada um vê e sente e na aplicação intencional dos conceitos específicos da linguagem visual. - Revela alguma facilidade na mobilização das etapas do processo de produção artística e na realização expressiva de registos gráficos e de trabalhos, diversificando materiais e processos. 	
Bom - 4	
<ul style="list-style-type: none"> - Revela facilidade na apropriação dos saberes da comunicação visual, na compreensão dos sistemas simbólicos das diferentes linguagens artísticas e na utilização de vocabulário específico e adequado. - Revela facilidade na interpretação gráfica da realidade de acordo com o que cada um vê e sente e na aplicação intencional dos conceitos específicos da linguagem visual. - Revela facilidade na mobilização das etapas do processo de produção artística e na realização expressiva de registos gráficos e de trabalhos, diversificando materiais e processos. 	
Muito Bom - 5	
<ul style="list-style-type: none"> - Revela muita facilidade na apropriação dos saberes da comunicação visual, na compreensão dos sistemas simbólicos das diferentes linguagens artísticas e na utilização de vocabulário específico e adequado. - Revela muita facilidade na interpretação gráfica da realidade de acordo com o que cada um vê e sente e na aplicação intencional dos conceitos específicos da linguagem visual. - Revela muita facilidade na mobilização das etapas do processo de produção artística e na realização expressiva de registos gráficos e de trabalhos, diversificando materiais e processos. 	

Educação Tecnológica.

Educação Tecnológica	Perfil do aluno – 2º ciclo
Domínios organizadores	Avaliação - Níveis
	Conhecimentos, Capacidades e Atitudes
<p>PROCESSOS TECNOLÓGICOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compreensão e utilização de processos e estratégias mentais, nomeadamente a resolução de problemas, a visualização, a modelação e o raciocínio; - Entendimento e intervenção intencional em contextos diversificados, segundo um processo de trabalho próprio; - Participação como consumidor responsável e utilizador inteligente, tanto social como ambientalmente, das tecnologias. <p>RECURSOS E UTILIZAÇÕES TECNOLÓGICAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mobilização de conhecimentos e modos de operar, assentes nos recursos científicos e técnicos; - Aplicação de termos, regras, signos e convenções próprios da linguagem científica e tecnológica. <p>TECNOLOGIA E SOCIEDADE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compreensão e análise dos sistemas tecnológicos e dos impactos sociais; - Participação como consumidor responsável e utilizador inteligente das tecnologias. 	Insuficiente – 1/ 2
	<ul style="list-style-type: none"> - Revela dificuldade na compreensão e utilização de processos e estratégias mentais: na resolução de problemas, na visualização, na modelação e no raciocínio e no entendimento e intervenção intencional em contextos diversificados, segundo um processo de trabalho próprio e na participação como consumidor responsável e utilizador inteligente, tanto social como ambientalmente, das tecnologias. - Revela dificuldade na mobilização de conhecimentos e modos de operar, assentes nos recursos científicos e técnicos, na aplicação de termos, regras, signos e convenções próprios da linguagem científica e tecnológica, na compreensão e análise dos sistemas tecnológicos e dos impactos sociais e na participação como consumidor responsável e utilizador inteligente das tecnologias.
	Suficiente - 3
	<ul style="list-style-type: none"> - Revela alguma facilidade na compreensão e utilização de processos e estratégias mentais: na resolução de problemas, na visualização, na modelação e no raciocínio e no entendimento e intervenção intencional em contextos diversificados, segundo um processo de trabalho próprio e na participação como consumidor responsável e utilizador inteligente, tanto social como ambientalmente, das tecnologias. - Revela alguma facilidade na mobilização de conhecimentos e modos de operar, assentes nos recursos científicos e técnicos, na aplicação de termos, regras, signos e convenções próprios da linguagem científica e tecnológica, na compreensão e análise dos sistemas tecnológicos e dos impactos sociais e na participação como consumidor responsável e utilizador inteligente das tecnologias.
	Bom - 4
<ul style="list-style-type: none"> - Revela facilidade na compreensão e utilização de processos e estratégias mentais: na resolução de problemas, na visualização, na modelação e no raciocínio e no entendimento e intervenção intencional em contextos diversificados, segundo um processo de trabalho próprio e na participação como consumidor responsável e utilizador inteligente, tanto social como ambientalmente, das tecnologias. - Revela facilidade na mobilização de conhecimentos e modos de operar, assentes nos recursos científicos e técnicos, na aplicação de termos, regras, signos e convenções próprios da linguagem científica e tecnológica, na compreensão e análise dos sistemas tecnológicos e dos impactos sociais e na participação como consumidor responsável e utilizador inteligente das tecnologias. 	
Muito Bom - 5	
<ul style="list-style-type: none"> - Revela muita facilidade na compreensão e utilização de processos e estratégias mentais: na resolução de problemas, na visualização, na modelação e no raciocínio e no entendimento e intervenção intencional em contextos diversificados, segundo um processo de trabalho próprio e na participação como consumidor responsável e utilizador inteligente, tanto social como ambientalmente, das tecnologias. - Revela muita facilidade na mobilização de conhecimentos e modos de operar, assentes nos recursos científicos e técnicos, na aplicação de termos, regras, signos e convenções próprios da linguagem científica e tecnológica, na compreensão e análise dos sistemas tecnológicos e dos impactos sociais e na participação como consumidor responsável e utilizador inteligente das tecnologias. 	

3º Ciclo:

Educação Visual.

Educação Visual		Perfil do aluno – 3º ciclo	
Domínios organizadores	Descritores do Perfil dos Alunos	Avaliação	
		Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	
Apropriação Reflexão	Conhecedor Sabedor Culto Informado	- Não distingue/analisa/utiliza/reflete/compreende/articula/experimenta/relaciona/representa/aplica corretamente os objetivos específicos referenciados pelos descritores	Nível 1
			- Não manifesta atenção, interesse, motivação e empenho pela aprendizagem. - Não realiza as tarefas propostas. - Não interioriza atitudes e valores fundamentais a uma correta socialização. - Revela muita dificuldade no cumprimento de regras.
	Criativo	- Por vezes distingue/analisa/utiliza/reflete/compreende/articula/experimenta/relaciona/representa/aplica corretamente os objetivos específicos referenciados pelos descritores	Nível 2
	Crítico Analítico		- Manifesta pouca atenção, interesse, motivação e empenho pela aprendizagem. Realiza algumas das tarefas propostas. Interioriza algumas atitudes e valores fundamentais a uma correta socialização. Revela alguma dificuldade em cumprir as regras estabelecidas
	Interpretação Comunicação	Indagador Investigador	- Distingue/analisa/utiliza/reflete/compreende/articula/experimenta/relaciona/representa/aplica corretamente os objetivos específicos referenciados pelos descritores
Respeitador da diferença do outro		- Manifesta atenção, interesse, motivação e empenho pela aprendizagem. Realiza muitas das tarefas propostas. Interioriza atitudes e valores fundamentais a uma correta socialização. Vai cumprindo as regras estabelecidas.	
Experimentação Criação	Sistematizador Organizador	- Com facilidade distingue/analisa/utiliza/reflete/compreende/articula/experimenta/relaciona/representa/aplica corretamente os objetivos específicos referenciados pelos descritores	Nível 4
	Questionador Comunicador Autoavaliador		- Manifesta muita atenção, interesse, motivação e empenho pela aprendizagem. Demonstra muito interesse na realização das tarefas propostas. Manifesta atitudes e valores, assim como uma socialização adequada. É bastante cumpridor das regras, demonstrando grande interesse pela vida escolar
	Participativo Colaborador	- Com grande facilidade distingue/analisa/utiliza/reflete/compreende/articula/experimenta/relaciona/representa/aplica corretamente os objetivos específicos referenciados pelos descritores	Nível 5
Responsável Autónomo	- Revela muito interesse, constante atenção, motivação e empenho, demonstrando sempre, uma correta socialização, espírito crítico e de iniciativa		
	Cuidador de si e do outro		

Educação Física.

Nível 1	<p>O aluno revela, maioritariamente ou quase exclusivamente, a apreciação <u>nunca</u> nas seguintes aprendizagens essenciais :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Conhece e compreende os fundamentos (regras, conceitos, princípios, processos, ações, fenómenos, fatores, etc.) da Educação Física usando a língua portuguesa de forma adequada e respeitando as regras do seu funcionamento bem como aplicando as T.I.C. (A.C.P.A: A;B;C;D;F;G;I) 2. Apresenta uma aptidão física adequada às suas necessidades de desenvolvimento (Zona Saudável da Aptidão Física - FITescola), resultante do desenvolvimento harmonioso das capacidades físicas. (A.C.P.A: F;G;I;J) 3. Percebe a importância da prática regular de atividades físicas e compreende o seu benefício como fator promotor de saúde e cultura, quer na dimensão individual quer na social, usando a língua portuguesa de forma adequada e respeitando as regras do seu funcionamento e aplicando as TIC. (A.C.P.A: A; B; C; D;F;G;H;I) 4. Conhece e pratica um conjunto de matérias representativas das diferentes atividades físicas (Jogos desportivos coletivos, ginástica, atletismo, etc.) promovendo o seu desenvolvimento multilateral e harmonioso e promovendo a educação para a cidadania. (A.C.P.A: B; C; D;E;F;G;H;I;J) 5. Conhece e evidencia hábitos, atitudes e conhecimentos relativos à interpretação e participação nas estruturas sociais no seio das quais se desenvolvem as atividades físicas (iniciativa, responsabilidade, cooperação, solidariedade, ética, higiene, segurança, consciência cívica, etc.) promovendo a educação para a cidadania. (A.C.P.A: A;B;C;D;E;F;G;H,I) 6. Valoriza de forma global a cultura desportiva. (A.C.P.A: A;B;C;D;F;G;I)
Nível 2	O aluno revela, maioritariamente ou quase exclusivamente, a apreciação <u>raramente</u> nas seguintes aprendizagens essenciais: 1, 2, 3, 4, 5 e 6.
Nível 3	O aluno revela, maioritariamente ou quase exclusivamente, a apreciação <u>por vezes</u> nas seguintes aprendizagens essenciais: 1, 2, 3, 4, 5 e 6.
Nível 4	O aluno revela, maioritariamente ou quase exclusivamente, a apreciação <u>frequentemente</u> nas seguintes aprendizagens essenciais: 1, 2, 3, 4, 5 e 6.
Nível 5	O aluno revela, maioritariamente ou quase exclusivamente, a apreciação <u>sempre</u> nas seguintes aprendizagens essenciais: 1, 2, 3, 4, 5 e 6.

Ensino Secundário (Cursos Ciências e Tecnologias, Línguas e Humanidades e Cursos Profissionais):

Educação Física.

Classif. 0-3,8 Val.	<p>O aluno revela, maioritariamente ou quase exclusivamente, a apreciação <u>nunca</u> nas seguintes aprendizagens essenciais:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Conhece e compreende os fundamentos (regras, conceitos, princípios, processos, ações, fenómenos, fatores, etc.) da Educação Física usando a língua portuguesa de forma adequada e respeitando as regras do seu funcionamento bem como aplicando as T.I.C. (A.C.P.A: A;B;C;D;F;G;I) 2. Apresenta uma aptidão física adequada às suas necessidades de desenvolvimento (Zona Saudável da Aptidão Física - FITescola), resultante do desenvolvimento harmonioso das capacidades físicas. (A.C.P.A: F;G;I;J) 3. Percebe a importância da prática regular de atividades físicas e compreende o seu benefício como fator promotor de saúde e cultura, quer na dimensão individual quer na social, usando a língua portuguesa de forma adequada e respeitando as regras do seu funcionamento e aplicando as T.I.C. (A.C.P.A: A; B; C; D;F;G;H;I) 4. Conhece e pratica um conjunto de matérias representativas das diferentes atividades físicas (Jogos desportivos coletivos, ginástica, atletismo, etc.) promovendo o seu desenvolvimento multilateral e harmonioso e promovendo a educação para a cidadania. (A.C.P.A: B; C; D;E;F;G;H;I;J) 5. Conhece e evidencia hábitos, atitudes e conhecimentos relativos à interpretação e participação nas estruturas sociais no seio das quais se desenvolvem as atividades físicas (iniciativa, responsabilidade, cooperação, solidariedade, ética, higiene, segurança, consciência cívica, etc.) promovendo a educação para a cidadania. (A.C.P.A: A;B;C;D;E;F;G;H,I) 6. Valoriza de forma global a cultura desportiva. (A.C.P.A: A;B;C;D;F;G;I)
Classif. 4-9,8 Val.	<p>O aluno revela, maioritariamente ou quase exclusivamente, a apreciação <u>raramente</u> nas seguintes aprendizagens essenciais: 1, 2, 3, 4, 5 e 6.</p>
Classif. 10-13,8 Val.	<p>O aluno revela, maioritariamente ou quase exclusivamente, a apreciação <u>por vezes</u> nas seguintes aprendizagens essenciais: 1, 2, 3, 4, 5 e 6.</p>
Classif. 14-17,8 Val.	<p>O aluno revela, maioritariamente ou quase exclusivamente, a apreciação <u>frequentemente</u> nas seguintes aprendizagens essenciais: 1, 2, 3, 4, 5 e 6.</p>
Classif. >17,8 Val.	<p>O aluno revela, maioritariamente ou quase exclusivamente, a apreciação <u>sempre</u> nas seguintes aprendizagens essenciais: 1, 2, 3, 4, 5 e 6.</p>

7. Anexos

Viatodos, 03 / 10 / 2024.

O Coordenador:

(Domingos Manuel Machado)

O Diretor:

(Luís Dias Ramos)