

## Planificação Blocos Pedagógicos Temáticos de Orientação para o Trabalho Autónomo – 3.º Ciclo

<b>Blocos</b>	<b>Disciplinas</b>	<b>Plano/Tema</b>	<b>Área(s) de conhecimento (Aprendizagens Essenciais/Perfil dos Alunos)</b>
<b>01</b>	Português	Ser eu Organização do trabalho; Gestão de tempo	Informação e comunicação; Raciocínio e resolução de problemas Desenvolvimento pessoal e autonomia; Planeamento e disciplina no trabalho; Atenção e concentração; Motivação para o estudo; Métodos / hábitos de trabalho; Empenho e disponibilidade; Pensamento crítico.
<b>02</b>	Português	Orienta-te na leitura autónoma. Como proceder. Estratégias de estudo: ferramentas úteis na inferência de sentidos do texto. «Saga», Sophia de Mello Breyner Andresen (8.º ano) – a grandeza da história: exercício de seleção e recolha de informação.	Linguagens e textos Informação e comunicação Raciocínio e resolução de problemas Pensamento crítico e pensamento criativo Desenvolvimento pessoal e autonomia Bem-estar, saúde e ambiente Sensibilidade estética e artística
<b>03</b>	Geografia	Métodos de estudo	Desenvolver a autonomia. Conhecer vários métodos de estudo e de trabalho de conteúdos geográficos.
<b>04</b>	Inglês	Métodos de estudo	Desenvolver a autonomia. Conhecer vários métodos de estudo e de trabalho de conteúdos linguísticos (Inglês)
<b>05</b>	Informática	Como criar conta de email Como gerir pastas digitais.	Áreas do Conhecimento do Perfil dos Alunos: Linguagens e textos Informação e comunicação Raciocínio e resolução de problemas

			<p>Pensamento crítico e pensamento criativo</p> <p>Desenvolvimento pessoal e autonomia</p> <p>Bem-estar, saúde e ambiente</p> <p>Sensibilidade estética e artística</p> <p>Aprendizagens Essenciais:</p> <p>Literacia digital</p>
<b>06</b>	Matemática	Comandos básicos do <i>GeoGebra</i>	<p>Desenvolvimento pessoal e autonomia</p> <p>Pensamento crítico e pensamento criativo</p> <p>Raciocínio e resolução de problemas</p> <p>Literacia digital</p>
<b>07</b>	Físico-Química	Estudar ciências: resolução de problemas; estudar um tema; apresentações.	<p>Raciocínio e resolução de problemas</p> <p>Pensamento crítico e pensamento criativo</p> <p>Desenvolvimento pessoal e autonomia</p>
<b>08</b>	Informática	Comunicar, Segurança, Direitos de Autor e Criação de Poster	<p>Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet;</p> <p>Identificar meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração;</p> <p>Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para a 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;</p> <p>Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa;</p> <p>Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem;</p> <p>Integrar conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos</p>

			digitais criativos para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos
<b>09</b>	Informática	Segurança, Direitos de Autor e Planeamento de um projeto multimédia (vídeo)	<p>Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet;</p> <p>Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para a 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;</p> <p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;</p> <p>Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e de pesquisa online;</p> <p>Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa;</p> <p>Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem;</p> <p>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;</p> <p>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.</p>
<b>10</b>	Ciências Naturais	Utilização do microscópio ótico composto	Aplicar conhecimentos do funcionamento e utilização do microscópio ótico composto.

			Aprender a realizar uma preparação temporária. Reconhecer características da imagem em microscopia
<b>11</b>	Informática	Desenvolver um projeto vídeo sobre as impressoras	Desenvolver um projeto vídeo sobre as impressoras; Importar ficheiros; Configurar legendas, efeitos e duração; Inserir sons; Exportar projeto para formato de vídeo
<b>12</b>	Português	Preparar uma apresentação oral. O conteúdo, a forma e o desempenho.	Áreas de Competência do Perfil do Aluno: Linguagens e textos Informação e comunicação Raciocínio e resolução de problemas Pensamento crítico e pensamento criativo Relacionamento interpessoal Desenvolvimento pessoal e autonomia Consciência e domínio do corpo Aprendizagens Essenciais: Oralidade Sintetizar a informação recebida. Planificar textos orais tendo em conta os destinatários e os objetivos da comunicação. Usar mecanismos de controlo da produção discursiva a partir do feedback dos interlocutores. Avaliar o próprio discurso a partir de critérios previamente acordados com o professor
<b>13</b>	Informática	Modelação 3D, Partilha	Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet; Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para a 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;

			<p>Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D;</p> <p>Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo, modelação e simulação;</p> <p>Decompor um objeto nos seus elementos constituintes;</p> <p>Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D;</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
<b>14</b>	Informática	Elaborar um livro digital	<p>Elaborar um livro digital</p> <p>Registo no story jumper;</p> <p>Inserir cenários, personagens e textos;</p> <p>Gravar voz e sons;</p> <p>Terminar e partilhar o livro.</p>
<b>15</b>	Informática	Segurança, comunicação, phishing e criar um cartão digital	<p>Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet;</p> <p>Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para a 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;</p> <p>Desenhar objetos, produzir narrativas digitais,</p>

			utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som, vídeo e modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto.
<b>16</b>	PLNM	Glossário multidisciplinar Verbos Instrucionais Plataforma digital com recursos didáticos para trabalho autónomo de Português Língua Não Materna	Desenvolver a autonomia. Conhecer e pôr em prática métodos de estudo adequados à aprendizagem de Português Língua Não Materna.
<b>17</b>	Khan Academy	Plataforma Khan Academy: Khan Academy no mundo e em Portugal Criar conta de aluno Ferramentas da plataforma Aprender matemática com a Khan Academy Analisar o progresso	Áreas de competências do Perfil dos Alunos: Informação e comunicação Desenvolvimento pessoal e autonomia Saber científico, técnico e tecnológico
<b>18</b>	“Milage Aprender +”	Adição e subtração de números racionais (7.º ano) Notação científica (8.º ano) Semelhança de triângulos (7.º ano)	identificar áreas de interesse e de necessidade de aquisição de novas competências; consolidar e aprofundar as competências que já possuem, numa perspetiva de aprendizagem ao longo da vida; interpretar informação, planear e conduzir pesquisas; gerir projetos e tomar decisões para resolver problemas; desenvolver processos conducentes à construção de produtos e de conhecimento, usando recursos diversificados.
<b>19</b>	Informática	Algoritmos e Programação e Robótica	Conhecer e explorar novas formas de interação com os dispositivos digitais; Explorar os conceitos de programação; Produzir, modificar e gerir artefactos digitais criativos, de forma autónoma e responsável, e de acordo com os projetos desenhados. Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas

			para a 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.
<b>20</b>	História	Projeto de Vida Sistemas de Trabalho Personalizados Materiais de estudo diferenciados Expansão e mudança nos séculos XV e XVI	Promover o autoconhecimento; Desenvolver as Funções Executivas; Desenvolver o conhecimento de acontecimentos da expansão portuguesa – O caminho dos portugueses até ao Oriente; Promover material de estudo diferenciado. Desenvolver técnicas de utilização de texto aliado à imagem e à utilização de símbolos; Promover a aprendizagem da técnica de construção de mapas mentais.
<b>21</b>	Música	Conceito de Música; Aprender música; Escuta ativa; Música e a aprendizagem de uma língua; Sons e símbolos; Notação musical; Aprender de ouvido; Acompanhamento rítmico.	Aprendizagens essenciais: Apropriação e reflexão: Relacionar a sua experiência musical com outras áreas do conhecimento, através de atividades diversificadas que integrem e potenciem a transversalidade do saber; Comparar criticamente estilos e géneros musicais, tendo em conta os enquadramentos socioculturais do passado e do presente; Comparar características rítmicas, melódicas, harmónicas, dinâmicas, formais, tímbricas e de textura em peças musicais de épocas, estilos e géneros musicais diversificados.
<b>22</b>	Informática	Programação, apps	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.
<b>23</b>	Teatro	Conceito de teatralidade; Aprender Teatro; Escuta ativa; Teatro e Vida; Presença; Observação; <i>Mimesis</i> ; Criação.	<p>Áreas de Competência do Perfil dos Alunos</p> <p>Informação e comunicação.</p> <p>Pensamento crítico e criativo.</p> <p>Sensibilidade estética e artística.</p> <p>Consciência e domínio do corpo.</p> <p>Aprendizagens essenciais:</p> <p>Apropriação e reflexão:</p> <p>Reconhecer diferentes formas de um ator usar a voz (altura, ritmo, intensidade) e o corpo (postura, gestos, expressões faciais) para caracterizar personagens e ambiências.</p> <p>Experimentação e Criação:</p> <p>Explorar as possibilidades motoras e expressivas do corpo em diferentes atividades (de movimento livre ou orientado, criação de personagens, etc.).</p> <p>Adequar as possibilidades expressivas da voz a diferentes contextos e situações de comunicação, tendo em atenção a respiração, aspetos da técnica vocal (articulação, dicção, projeção, etc.).</p> <p>Produzir, sozinho e em grupo, pequenas cenas a partir de dados reais ou fictícios, através de processos espontâneos e/ou preparados, antecipando e explorando intencionalmente formas de “entrada”, de progressão na ação e de “saída”.</p>
<b>24</b>	Português	Viagem por Portugal	<p>Informação e comunicação;</p> <p>Raciocínio e resolução de problemas</p> <p>Desenvolvimento pessoal e autonomia;</p> <p>Planeamento e disciplina no trabalho;</p> <p>Atenção e concentração;</p> <p>Motivação para o estudo;</p> <p>Métodos / hábitos de trabalho;</p> <p>Empenho e disponibilidade;</p>

			Pensamento crítico.
<b>25</b>	História	Viagem por Portugal/Património (Parte II): Diverso (arqueológico, monumental...) Galerias de Arte; Museus; Bibliotecas.	- Promover o gosto pelo conhecimento; - Promover o património nacional; - Relacionar, sempre que possível, as aprendizagens com a História regional e local, valorizando o património histórico e cultural existente na região/local onde habita/estuda; - Promover atividades pedagógicas fora da sala de aula.
<b>26</b>	Dança	Conceito de Dança e de Corpo Coreografia Improvisação Contextos que fazem parte do mundo da dança: Ensaio - Espetáculo - Público/Espetadores	Apreciar, compor e realizar, nas ATIVIDADES RÍTMICAS E 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.
<b>27</b>	Artes Plásticas	Tintas líquidas (ingredientes naturais) Aquarelas	Áreas de Competência do Perfil do Aluno: Informação e comunicação Pensamento crítico e pensamento criativo Desenvolvimento pessoal e autonomia Sensibilidade estética e artística Aprendizagens Essenciais: 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.
<b>28</b>	Informática	<i>Websites</i> , publicação de conteúdos.	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; Produzir, modificar e gerir artefactos digitais

			criativos, de forma autónoma e responsável, e de acordo com os projetos desenhados.
<b>29</b>	Informática	Criação de jogos. Plataforma digital para a programação por blocos.	<p>Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação e da publicação de conteúdos digitais, mesmo que de forma elementar;</p> <p>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;</p>
<b>30</b>	ANQEP_DGE	Objetiva-se uma conversa com a Psicóloga Sandra Matos, num modelo de entrevista estruturada composta por um roteiro predefinido de perguntas.	<p>Aspetos a considerar na tomada de decisão.</p> <p>Prosseguimento de estudos até à conclusão do 12.º ano de escolaridade.</p> <p>Principais diferenças dos percursos formativos de nível secundário.</p>
<b>31</b>	História	Recuperar, desenvolver e consolidar aprendizagens.	<p>Utilizar e dominar instrumentos diversificados para pesquisar, descrever, avaliar, validar e mobilizar informação, de forma crítica e autónoma;</p> <p>Transformar a informação em conhecimento;</p> <p>Colaborar em diferentes contextos comunicativos, de forma adequada e segura, utilizando diferentes tipos de ferramentas (analógicas e digitais), com base nas regras de conduta próprias de cada ambiente;</p> <p>Desenvolver processos conducentes à construção de produtos e de conhecimento, usando recursos diversificados;</p> <p>Convocar diferentes conhecimentos, de matriz científica e humanística, utilizando diferentes metodologias e ferramentas para pensarem criticamente;</p> <p>Desenvolver novas ideias e soluções, de forma imaginativa e inovadora, como resultado da interação com outros ou da reflexão pessoal,</p>

			<p>aplicando-as a diferentes contextos e áreas de aprendizagem;</p> <p>Trabalhar em equipa e usar diferentes meios para comunicar presencialmente e em rede;</p> <p>Estabelecer objetivos, traçar planos e concretizar projetos, com sentido de responsabilidade e autonomia.</p>
<b>32</b>	Geografia	Metodologia de trabalho em Geografia.	<p>Utilizar e dominar instrumentos diversificados para pesquisar, descrever, avaliar, validar e mobilizar informação, de forma crítica e autónoma;</p> <p>Interpretar informação, planear e conduzir pesquisas;</p> <p>Desenvolver processos conducentes à construção de produtos e de conhecimento, usando recursos diversificados.</p>