

Planificação Blocos Pedagógicos Temáticos de Orientação para o Trabalho Autónomo – 5.º e 6.º anos

Blocos	Disciplinas	Plano/Tema	Área(s) de conhecimento (Aprendizagens Essenciais/Perfil dos Alunos)
01	Português	Organização de base: caderno versus dossiê; Manual escolar – conhecimento e utilização; Índice manual escolar; Entrada de dicionário; Verbete de enciclopédia; Dicionário e enciclopédia – papel ou digital.	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
02	Português	Orienta-te na leitura autónoma. Como fazer? Estratégias de estudo: as tuas melhores amigas na descoberta do sentido do texto. <i>A Fada Oriana</i> , Sophia de Mello Breyner Andresen (5.º ano) – a grandeza da história: exercício de seleção e recolha de informação.	Áreas do Conhecimento do Perfil dos Alunos: 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 Aprendizagens Essenciais: Oralidade: Selecionar informação relevante em função dos objetivos de escuta e registá-la por meio de técnicas diversas. Organizar a informação do texto e registá-la, por meio de técnicas diversas. Leitura: Ler textos com características narrativas e

			<p>expositivas, associados a finalidades lúdicas, estéticas e informativas.</p> <p>Realizar leitura em voz alta, silenciosa e autónoma.</p> <p>Explicitar o sentido global de um texto.</p> <p>Fazer inferências, justificando-as.</p> <p>Identificar tema(s), ideias principais e pontos de vista.</p> <p>Reconhecer a forma como o texto está estruturado (partes e subpartes).</p> <p>Compreender a utilização de recursos expressivos para a construção de sentido do texto. Utilizar procedimentos de registo e tratamento de informação.</p> <p>Educação Literária:</p> <p>Interpretar o texto em função do género literário.</p> <p>Inferir o sentido conotativo de palavras e expressões.</p> <p>Reconhecer a estrutura e os elementos constitutivos do texto narrativo: personagens, narrador, contexto temporal e espacial, ação.</p> <p>Analisar o modo como os temas, as experiências as e os valores são representados nas obras lidas e compará-lo com outras manifestações artísticas (música, pintura, escultura, cinema, etc.).</p> <p>Escrita:</p> <p>Descrever pessoas, objetos e paisagens em função de diferentes finalidades e géneros textuais.</p>
03	Informática	<p>Como criar conta de email</p> <p>Como gerir pastas digitais.</p>	<p>Áreas do Conhecimento do Perfil dos Alunos:</p> <p>Linguagens e textos</p> <p>Informação e comunicação</p> <p>Raciocínio e resolução de problemas</p> <p>Pensamento crítico e pensamento criativo</p> <p>Desenvolvimento pessoal e autonomia</p>

			Bem-estar, saúde e ambiente Sensibilidade estética e artística Aprendizagens Essenciais: Literacia digital
04	Inglês	O que é o estudo autónomo? Organizar o teu trabalho escolar de forma autónoma, Fazer um plano de estudo, Métodos de Estudo da língua inglesa.	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.
05	Ciências Naturais	Regras de segurança no laboratório; Material de laboratório; Como elaborar um relatório.	Raciocínio e resolução de problemas Desenvolvimento pessoal e autonomia; Métodos / hábitos de trabalho; Empenho e disponibilidade.
06	Educação Física	Alimentação; atividade física; postura correta na cadeira e pausa ativa.	Desenvolvimento pessoal e autonomia; Bem-estar, saúde e ambiente; Consciência e domínio do corpo.
07	Português/ Leitura e Escrita	Métodos de estudo. Organização do estudo. Domínios do Português. Técnicas de estudo nas outras disciplinas. Uso do dicionário. Resumo.	Leitura: - Explicitar o sentido global de um texto. - Identificar temas, ideias principais e pontos de vista. - Utilizar procedimentos de registo e tratamento de informação. Escrita: - Redigir textos de âmbito escolar, como exposição e o resumo.
08	Informática	Comunicação, Segurança, Direitos de autor e Criação de	Ter consciência do impacto das Tecnologias de

		apresentações	<p>Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia;</p> <p>Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade;</p> <p>Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade;</p> <p>Adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais;</p> <p>Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração;</p> <p>Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</p>
09	Informática	Direitos de autor e Direito à Imagem; Criação de documentos, Criação de Banda Desenhada	<p>Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade;</p> <p>Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade;</p> <p>Analisar criticamente a qualidade da informação;</p> <p>Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes, de acordo com o tema a desenvolver;</p> <p>Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes;</p> <p>Adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais;</p> <p>Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</p>

			Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais; Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.
10	Matemática	Geometria; régua; esquadro; compasso; transferidor; <i>Geogebra</i> .	Raciocínio e resolução de problemas; Saber científico, técnico e tecnológico; Desenvolvimento pessoal e autonomia; Linguagens e textos.
11	Informática	Comunicação, Segurança, Narrativas Digitais, Animações	Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras. Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa; Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos; Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados; Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.
12	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

			<p>Consciência e domínio do corpo</p> <p>Aprendizagens Essenciais:</p> <p>Oralidade:</p> <p>Comunicar, em contexto formal, informação essencial (paráfrase, resumo) e opiniões fundamentadas.</p> <p>Planificar, produzir e avaliar textos orais (relato, descrição, apreciação crítica), com definição de tema e sequência lógica de tópicos (organização do discurso, correção gramatical), individualmente ou em grupo.</p> <p>Fazer uma apresentação oral, devidamente estruturada, sobre um tema.</p>
13	Informática	<p>Programação e Animações:</p> <p>Introdução ao Scratch. Regras a evitar ao criar palavras-passe</p>	<p>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> <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, por exemplo: ambientes de programação, mapas de ideias, murais, blocos de notas, diagramas e brainstorming online;</p> <p>Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.</p>
14	Informática	<p>Programação e Animações:</p> <p>Programar sons com o scratch com a placa makey makey</p>	<p>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>

			<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, por exemplo: ambientes de programação, mapas de ideias, murais, blocos de notas, diagramas e brainstorming online;</p> <p>Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.</p>
15	Informática	Comunicar e Programar	<p>Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das aplicações digitais e de navegação na Internet, adotando comportamentos em conformidade;</p> <p>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> <p>Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados;</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, por exemplo: ambientes de programação, mapas de ideias, murais, blocos de notas, diagramas e brainstorming online.</p>
16	Inglês	O que é estudar/aprender, Aprender a aprender,	<p>Informação e comunicação;</p> <p>Raciocínio e resolução de problemas</p>

		Técnicas e dicas para aprender.	Desenvolvimento pessoal e autonomia; Planeamento e disciplina no trabalho; Motivação para o estudo; Métodos / hábitos de trabalho.
17	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
18	"Milage Aprender +"	Números racionais (5.º ano) Sequências (6.º ano) Geometria (5.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.
19	Informática	Algoritmos e Programação e Robótica	Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais; Compreender o conceito de algoritmo e elaborar algoritmos simples; Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais, por exemplo: ambientes de programação; Utilizar ambientes de programação para interagir

			com <i>robots</i> e outros artefactos tangíveis; Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.
20	HGP	Abordagem a partir da História de Portugal séc. XII e XVIII	Conhecer o modo de vida das comunidades recoletoras da Península Ibérica; Reconhecer em D. João V um rei absoluto, ressaltando manifestações do seu poder (fausto da Corte, cerimónias públicas e construções monumentais).
21	Música	Conceito de Música; Aprender música; Escuta ativa; Música e a aprendizagem de uma língua.	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.
22	Informática	Organizar dados, tabelas, gráficos.	Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e a gestão da informação; Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais; Conhecer as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados.
23	Teatro	Capacidade expressiva	Áreas de Competência do Perfil dos Alunos:

		<p>Processo criativo Exploração de indutores: texto, música e imagem</p>	<p>Informação e comunicação. Pensamento crítico e criativo. Sensibilidade estética e artística. Consciência e domínio do corpo. Apropriação e reflexão: Reconhecer a dimensão multidisciplinar do teatro, identificando relações com outras artes e áreas de conhecimento. Experimentação e Criação: Explorar as possibilidades motoras e expressivas do corpo em diferentes atividades (de movimento livre ou orientado, criação de personagens, etc.). 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.). 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>
24	Português	<p>Viagem por Portugal: património natural, cinema, teatro, literatura.</p>	<p>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</p>
25	História	<p>Viagem por Portugal/Património (Parte II): Museus;</p>	<p>Promover o gosto pelo conhecimento; Promover o património nacional;</p>

		Jardins; Bibliotecas.	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.
26	Dança	Conceito de Dança e de Corpo Coreografia Improvisação Contextos que fazem parte do mundo da dança: Ensaio - Espetáculo - Público/Espetadores	Interpretar, 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.
27	Artes Plásticas	Tintas Líquidas (ingredientes naturais) Aquarelas	Utilizar diferentes materiais e suportes para realização dos seus trabalhos. Inventar soluções para a resolução de problemas no processo de produção artística.
28	Informática	Algoritmos, Programação tangível, artefactos, arduino	Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais; Compreender o conceito de algoritmo e elaborar algoritmos simples; Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais, por exemplo: ambientes de programação; Utilizar ambientes de programação para interagir com <i>robots</i> e outros artefactos tangíveis; Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.
29	Informática	Algoritmos, Programação tangível, artefactos, Micro:bits	Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou

			simulados), utilizando aplicações digitais, por exemplo: ambientes de programação; Utilizar ambientes de programação para interagir com <i>robots</i> e outros artefactos tangíveis; Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados
30	Português	Itinerário; Meteorologia; Mala; Pontos de interesse.	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
31	Português	Autoavaliação da leitura; Treino de leitura; Bibliotecas itinerantes; Hábitos de leitura; O gosto pela leitura.	Ler textos com características narrativas e expositivas, associados a finalidades lúdicas, estéticas e informativas. Realizar leitura em voz alta, silenciosa e autónoma. Explicitar o sentido global de um texto. Fazer inferências, justificando-as. Identificar tema(s), ideias principais e pontos de vista.
32	<u>HGP</u>	A rede de transportes em Portugal - (6º Ano)	Identificar/aplicar os conceitos: (...) sectores de atividade. (os serviços)