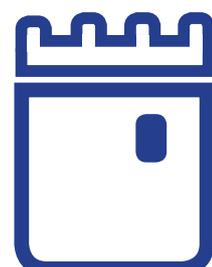
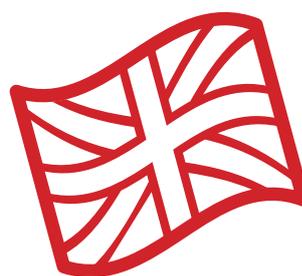
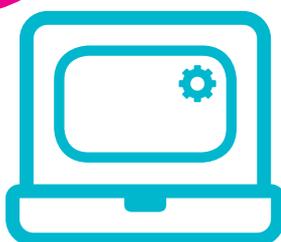


PROJETOS INTERDISCIPLINARES



Guiões para o 5.º ano

- 24 propostas de trabalho interdisciplinar
- Contributo de todas as disciplinas em todos os projetos
- Elaborados no âmbito das Aprendizagens Essenciais
- Pensados para desenvolver as Áreas de Competências do Perfil dos Alunos



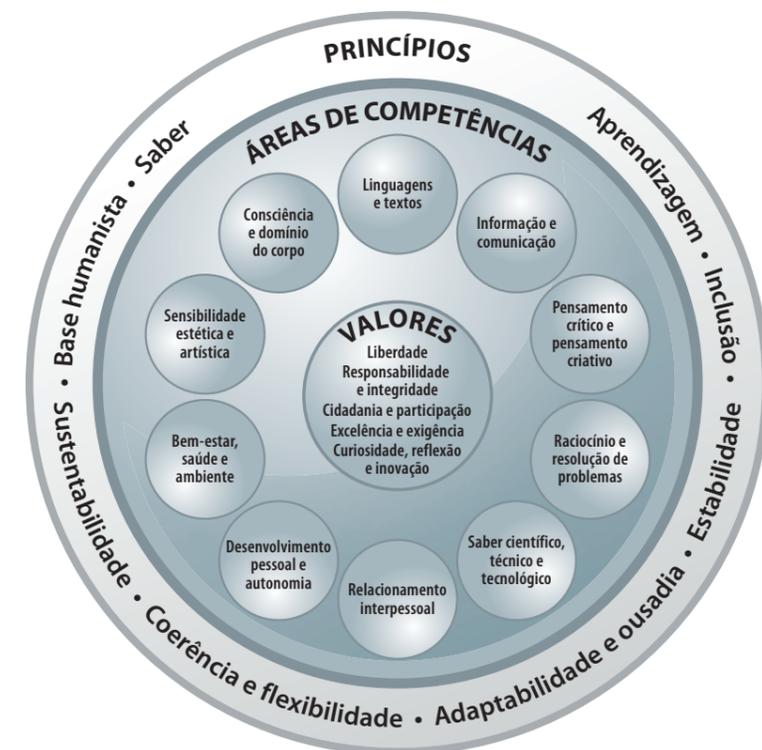
O que são os Projetos interdisciplinares?

Os *Projetos interdisciplinares* incluídos nesta publicação são sugestões de atividades que os professores/as escolas podem adotar e desenvolver com os seus alunos envolvendo as disciplinas de 5.º ano do 2.º ciclo do Ensino Básico, com uma duração que pode ser tão longa quanto o ano letivo.

Ao definir os Projetos, foram tidos em consideração os seguintes aspetos:

- **articulação disciplinar**, que se concretiza na existência de elos fortes entre disciplinas que trabalham diretamente ou em simultâneo e em remissões para outras disciplinas (**CD, CN, EF, EM, ET, EV, HGP, Ing, Mat, Port, TIC**) quando existe precedência de conhecimentos ou de procedimentos;
- **trabalho colaborativo**, espelhado no tipo de atividades apresentadas que podem incluir trabalho entre pares de uma turma, de turmas diferentes da mesma escola ou mesmo de turmas de escolas distintas;
- **valores de cidadania**, reconhecidos nas orientações curriculares e que são muitas vezes o mote para a conceção das atividades, pela sua natureza transversal e por conferirem um sentido especial às aprendizagens.

Consequentemente, todos os Projetos têm por base os Princípios, a Visão e os Valores definidos no *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória*, que se encontram representados no esquema conceptual abaixo.



In Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória

Título **Projetos interdisciplinares – Guiões para o 5.º ano**
5.º ano | 2.º Ciclo do Ensino Básico

Capa e design **Raiz Editora**

ao Este livro respeita as regras do Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa.

Janeiro | 2018

raiz EDITORA

A Raiz Editora é uma marca registada da Lisboa Editora, S. A.

Rua Professor Jorge da Silva Horta, 1
1500-499 Lisboa
Tel.: 21 843 09 10

LINHA DO PROFESSOR

707 224488

apoioprof@raizeditora.pt

www.raizeditora.pt

Índice

A forma de orientar a ação educativa, preconizada neste documento, parte também 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 | F Desenvolvimento pessoal e autonomia |
| B Informação e comunicação | G Bem-estar, saúde e ambiente |
| C Raciocínio e resolução de problemas | H Sensibilidade estética e artística |
| D Pensamento crítico e pensamento criativo | I Saber científico, técnico e tecnológico |
| E Relacionamento interpessoal | J Consciência e domínio do corpo |

De uma forma geral, 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 para o 5.º ano de escolaridade 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.

Procurou-se, assim, sugerir projetos abrangentes e flexíveis para que sejam adaptáveis à realidade de cada escola, de cada turma e de cada grupo de professores envolvido.

Esperamos que esta publicação seja uma boa ferramenta para o seu trabalho letivo. Foi essa a nossa motivação.

A Raiz Editora

A olhar para o ar	6
A Paz num tsuru	8
À roda da alimentação: Olimpíadas da Saúde	10
A semana da cantina	12
Ambientes mágicos	14
As cores da vida	16
Circular em segurança	18
Como é e onde fica a nossa escola	20
Dizer não à violência	22
Escola de valores	24
Florestas: conhecer para conservar	26
Multiculturalidade cantada	28
Mundo digital: o nosso jornal online	30
Na escola com os meus avós!	32
O convívio perfeito	34
O lado selvagem que há em ti	36
Planta, cuida, troca e alimenta!	38
Quem somos nós?	40
Seis sentidos para ser feliz	42
Ser do rio é cool!	44
Ser português, europeu, cidadão do Mundo	46
Ser youtuber no canal da escola	48
Todos pela Democracia!	50
Uma Terra, uma casa	52

5.º ANO

Produto final

- Realização do simulacro «Hora poluída» e de uma ação de sensibilização para a importância da qualidade do ar nas nossas vidas.

Objetivos

- Compreender que a vida é assegurada por funções vitais e que a sua diversidade depende de interações que estabelecem com o meio.
- Compreender que a ação do ser humano tem repercussões no ambiente e nos seres vivos, incluindo nele próprio.

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS
DO PERFIL DOS ALUNOS



Ciências Naturais

- Dinamizar na escola a «Hora poluída».
 - Usar uma máscara durante uma hora, num simulacro de uso de máscara, devido aos níveis de poluição do ar (como se de uma recomendação da Organização Mundial da Saúde se tratasse).
 - Pesquisar sobre cidades do mundo onde esta prática seja uma realidade.
- Consultar o sítio da [Agência Portuguesa do Ambiente](#) e:
 - identificar os principais agentes poluidores do ar;
 - argumentar sobre os impactes das atividades humanas na qualidade do ar e propor medidas que contribuam para a sua preservação.
- Organizar estas informações num folheto a distribuir como forma de sensibilização para esta temática.

Educação Tecnológica

- Preparar e divulgar a «Hora poluída», mobilizando conhecimentos sobre as desvantagens da utilização do petróleo, do carvão e do gás natural como fontes de energia, tendo o cuidado de cativar a população escolar para a experiência, informando previamente do seu âmbito e objetivo.
- Redigir e preparar a distribuição e recolha de um inquérito a responder pelos alunos no final do simulacro, para perceber como viveram a experiência e o que sentiram.
- Selecionar e divulgar as respostas mais impactantes numa ação de sensibilização junto de entidades da região associadas a atividades poluentes (em conjunto com **CN** e **CD**).

Matemática

- Mobilizar a Matemática para uma abordagem lúdica ao tema do ar, realizando oralmente um inquérito para saber o que é o «ar»: (A) uma palavra inglesa; (B) uma medida agrária; (C) uma mistura de gases.
- Explorar o conceito de medida agrária no cálculo de áreas.

Educação Visual

- Criar uma banda desenhada cómica alusiva ao inquérito feito em **Mat** que inclua referência ao papel do ar na comunicação oral.
- Criar um objeto artístico com as máscaras usadas na «Hora poluída», dinamizada por **CN**, olhando essa criação de forma interventiva e atribuindo-lhe um papel e significado para o despertar da consciência ambiental, em particular no que diz respeito à qualidade do ar.

Cidadania e Desenvolvimento

- Debater a importância da qualidade do ar a partir das pesquisas elaboradas em **CN**.
- Implementar a ação de sensibilização, realizada em **CN**, na comunidade escolar e local de forma a elevar a consciência ambiental e promover mudanças de atitude.

História e Geografia de Portugal

- Relacionar a qualidade do ar com a problemática das alterações climáticas.
 - Caracterizar as regiões climáticas da península Ibérica.
 - Pesquisar sobre a relação entre o clima e as crises do século XIV.
- Contribuir com estes conhecimentos para o folheto construído em **CN**.

Português

- Pesquisar e analisar notícias sobre desastres ambientais com consequências na qualidade do ar.
- Redigir uma notícia sobre a «Hora poluída» e contactar um jornal regional para divulgação da mesma.
- Reconhecer o ar como veículo da comunicação oral.
 - Analisar a importância do volume e do tom de voz numa comunicação oral através de exercícios de leitura em voz alta.
 - Solicitar ao jornal regional a divulgação da banda desenhada elaborada em **EV**.

Inglês

- Elaborar, juntamente com a disciplina de **Port**, uma lista de expressões ou provérbios que se relacionem com o ar e encontrar formas de os traduzir para inglês (por exemplo, «Ir pelos ares», «Andar com a cabeça no ar», «Foi um ar que lhe deu»).

Educação Física

- Imaginar como seria a prática de Educação Física usando máscaras, explorando:
 - a importância da respiração durante a prática desportiva;
 - a importância da qualidade do ar que respiramos.
- Contribuir para o folheto de **CN** com uma reflexão sobre o fumo do tabaco enquanto agente poluente do ar e enquanto fator prejudicial à saúde e à boa forma física.

Tecnologias de Informação e Comunicação

- Fazer o registo fotográfico da «Hora poluída».
- Elaborar a notícia, redigida em **Port**, em formato digital, integrando algumas das fotografias tiradas.

Educação Musical

- Identificar os instrumentos de sopro.
- Construir instrumentos de sopro reutilizando materiais, com o apoio de **ET**.

5.º ANO

Produto final

- Celebração do dia comemorativo «Pela Paz».

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS
DO PERFIL DOS ALUNOS



Objetivos

- Promover uma cultura de Paz.
- Reconhecer e analisar as dimensões biológica e cultural do *tsuru*.

Português

- Pesquisar a associação que se faz entre o *tsuru* e a Paz mundial e promover um dia comemorativo «Pela Paz» na escola, dinamizando atividades em conjunto com **ET**.
- Pesquisar sobre a lenda japonesa do *tsuru* e elaborar um conto original com esta ave.

Educação Tecnológica

- Planear o dia comemorativo em todas as suas etapas.
 - Identificar os espaços onde serão expostos trabalhos.
 - Garantir os recursos necessários à realização dos eventos.
- Projetar e construir uma mascote *tsuru*, recorrendo, por exemplo, a materiais como madeira, metal ou argila.

Cidadania e Desenvolvimento

- Debater o conceito de Paz e a sua importância.
 - Pesquisar sobre personalidades que tenham sido interventivas na luta pela Paz e preparar uma apresentação para dar a conhecer o contexto da sua atuação.
 - Pesquisar sobre os prémios Nobel da Paz e sobre o facto de o de 2017 ter sido atribuído à Campanha Internacional para a Abolição de Armas Nucleares.
- Elaborar uma Declaração de Paz para a escola, para as comemorações do dia. Com o apoio de **Port**, apresentá-la de forma a captar e manter a atenção da audiência.

Tecnologias de Informação e Comunicação

- Pesquisar mapas da região de onde é originária a lenda do *tsuru* onde seja possível encontrar as principais características da sua geografia física.
- Publicar o conto elaborado em **Port**, para divulgar na comunidade escolar.

História e Geografia de Portugal

- Pesquisar informação sobre o país de onde é originária a lenda (capital, língua oficial, número de habitantes, por exemplo).
- Descrever as principais características da geografia física daquele país (relevo, clima, hidrografia e vegetação), a partir do mapa pesquisado na disciplina de **TIC**.
- Elaborar cartazes informativos para o dia comemorativo.

Matemática

- Elaborar um cartaz com as indicações para dobragem e construção de um *tsuru* em origâmi.
- Observar os vincos obtidos no papel pelas dobragens de construção de um *tsuru*, no contexto da disciplina, por exemplo, aproveitando-os para descrever figuras no plano com base nas suas propriedades e nas relações entre os seus elementos.

Educação Física

- Elaborar uma coreografia subordinada ao tema ou interpretativa da lenda associada a esta ave.
- Apresentar a coreografia no dia comemorativo.

Inglês

- Escrever em inglês um resumo do conto elaborado em **Port**.
- Pesquisar e divulgar em cartazes, com a ajuda de **CN**, o nome comum da ave que deu origem à lenda e ao origâmi. Traduzi-lo em inglês e noutras línguas que correspondam à nacionalidade de alunos estrangeiros que frequentam a escola (por exemplo, francês, espanhol, alemão).
- Elaborar cartazes informativos para o dia comemorativo.

Educação Visual

- Criar *tsurus* para decorar a escola.
 - Construir *tsurus* em origâmi, em articulação com **Mat**.
 - Desenhar um *tsuru*, enriquecendo o trabalho com recurso a técnicas mistas.

Educação Musical

- Selecionar ou compor peças musicais que suportem a coreografia elaborada em **EF**.

Ciências Naturais

- Estudar as características e o ambiente onde vive a ave que está na origem da lenda e do origâmi. Elaborar cartazes sobre o tema.
- Selecionar elementos que possam contribuir para a coreografia de **EF**.

À roda da alimentação: Olimpíadas da Saúde

5.º ANO

Produto final

- Organização das «Olimpíadas da Saúde».

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS
DO PERFIL DOS ALUNOS



Objetivos

- Reconhecer a importância de uma alimentação saudável na promoção da saúde e do bem-estar e na prevenção de doenças.
- Promover a saúde e o bem-estar dos jovens, desenvolvendo a literacia em matéria de alimentação saudável, atividade física e saúde ambiental.

Cidadania e Desenvolvimento

- Organizar as «Olimpíadas da Saúde», fazendo a programação do concurso, a sua divulgação e a inscrição dos participantes.
- Promover um debate sobre a alimentação saudável: Porque não podemos comer tudo o que nos apetece? Que tipos de alimentos devemos evitar?
- Entrevistar vários elementos da escola e da comunidade para detetar consumos excessivos de sal e açúcar.

Tecnologias de Informação e Comunicação

- Construir um *quiz* «Olimpíadas da Saúde» na ferramenta digital que se achar mais adequada, definindo:
 - as regras gerais do jogo;
 - as perguntas;
 - as pontuações.

Ciências Naturais

- Pesquisar sobre:
 - o que se pode e o que não se pode colocar no compostor para dar vida útil aos lixos orgânicos da cozinha;
 - o que são os 5 R e qual a sua importância para a saúde individual e ambiental.
- Investigar, junto da Câmara Municipal ou da Junta de Freguesia, que incentivos à compostagem existem na localidade da escola.
- Auxiliar **ET** na construção dos compostores e ecopontos, para dar a conhecer as vantagens de fazer compostagem e de reciclar.

Educação Tecnológica

- Construir compostores, ecopontos e cartazes de demonstração da sua correta utilização e vantagens para a saúde (em articulação com **CN**). Colocá-los na cantina, no bar e nos espaços verdes da escola.
- Elaborar, com **CN**, perguntas e respetivas respostas sobre a política dos 5 R, para enriquecer o *quiz* elaborado em **TIC**.

Educação Musical

- Criar um hino para as «Olimpíadas da Saúde». Utilizar instrumentos de percussão construídos com materiais reutilizados.

Educação Visual

- Fazer vários estudos e esboços para a construção de cartazes para as «Olimpíadas da Saúde». Nos vários grupos, criar diferentes tipos de cartazes: publicitário, preventivo, educativo e informativo.
- Organizar uma exposição com todos os trabalhos.

Português

- Ler e analisar a obra *A vida mágica da sementinha*, de Alves Redol: Quais são os alimentos presentes na obra? Como é o seu processo de transformação?

História e Geografia de Portugal

- Pesquisar sobre formas de condimentar os pratos (o sal, o *garum* e o açúcar, por exemplo) e caracterizá-las à luz do que já sabe sobre o consumo de sal e de açúcar.
- Selecionar um prato preferido e analisá-lo do ponto de vista das proporções recomendadas pela *Roda dos Alimentos Mediterrânica* e pela Organização Mundial da Saúde para a alimentação.
- Elaborar um painel para expor na cantina com uma seleção de pratos favoritos das turmas do 5.º ano, juntamente com a sua crítica.
- Elaborar perguntas e respetivas respostas sobre o uso de condimentos e de adoçantes naturais e sobre a Roda dos Alimentos Mediterrânica, para enriquecer o *quiz* elaborado em **TIC**.

Educação Física

- Organizar a realização dos «Jogos da Saúde», um campeonato entre várias equipas de alunos do 5.º ano, incluindo modalidades desportivas, como a corrida de estafetas, a corrida de velocidade, o salto em altura e o salto em comprimento.
- Pesquisar informação sobre os alimentos presentes na obra lida em **Port** e sobre o exercício físico, explorando de que forma podem contribuir para a melhoria da qualidade de vida, dos hábitos alimentares e das capacidades físicas.
- Elaborar perguntas relacionadas com a saúde, a alimentação ou com a atividade física e jogos tradicionais e respetivas respostas, para acrescentar ao *quiz* elaborado em **TIC**.

Inglês

- Organizar a lista de compras em inglês para confeccionar o prato preferido, definido em **HGP**.

Matemática

- Fazer uma sondagem aos participantes das «Olimpíadas da Saúde», sobre as atividades diárias com que ocupam o seu tempo: dormir, estudar, tomar refeições, ajudar em casa, brincar, etc. Fazer o tratamento estatístico dos dados e analisá-los criticamente.
- Pesquisar estudos relativos ao consumo de sal e açúcar em Portugal e na União Europeia. Construir gráficos comparativos e integrar os dados recolhidos nas entrevistas de **CD**.
- Elaborar perguntas e respetivas respostas sobre as escolhas corretas no momento de fazer compras e sobre a importância da gestão do tempo e dos tempos de lazer, para o *quiz* elaborado em **TIC**.

5.º ANO

Produto final

- Dinamização da «Semana da cantina» na escola, com definição de um menu semanal especial, escolhido pelos alunos, entre outras iniciativas.

Objetivos

- Proporcionar atividades que permitam ao aluno a aplicação de regras de preservação dos recursos naturais.
- Incentivar a procura e aprofundamento da informação sobre a gastronomia da região, do país e de outros países, analisando-a criticamente à luz das recomendações da Organização Mundial da Saúde.

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS



Educação Visual

- Organizar a «Semana da cantina», com a definição de um menu semanal especial, exposição dos trabalhos feitos nas várias disciplinas sobre este tema e apresentação da iniciativa «Dia do prato preferido», a desenvolver em articulação com **Mat.**
- Fabricar folhas de papel reciclado para utilizar na brochura realizada em **Port.**

Cidadania e Desenvolvimento

- Fazer uma pesquisa na escola sobre as diversas nacionalidades dos alunos que a frequentam e perceber as diferenças e as semelhanças dos seus usos e costumes.
- Recolher algumas receitas típicas dos seus países de origem e, no final, integrar pelo menos duas no menu semanal.

Inglês

- Pesquisar sobre pratos típicos dos países de língua inglesa, em articulação com **CD.**
- Elaborar uma ementa em inglês.

Matemática

- Fazer um inquérito aos alunos que almoçam na cantina: Qual é o teu prato preferido?
 - Organizar os dados e construir um gráfico para perceber o(s) prato(s) vencedor(es) e incluí-lo(s) no menu da cantina.
- Questionar os alunos sobre o consumo de pão às refeições.
 - Pesquisar sobre o assunto e sobre a composição nutricional de vários tipos de pão.
 - Comparar a quantidade de fibra e de sal em cada tipo de pão. Organizar as informações numa tabela de forma apelativa, representando alguns dos valores nutricionais numa reta numérica, na forma decimal, de fração e percentagem.
- Calcular o valor calórico da ementa de cada dia da semana.

Português

- Debater sobre a dieta mediterrânica, que é património imaterial da UNESCO, pesquisando que tipos de alimentos são mais valorizados e qual a importância do pão nesta dieta. Enriquecer a discussão com as informações obtidas em **Mat.**
- Organizar uma brochura com todas as receitas usadas na «Semana da cantina». Ilustrá-la, em articulação com **EV,** e dar ainda a conhecer poemas relacionados com a alimentação.

Educação Física

- Explorar a plataforma *FITescola*; consultar as tabelas de aptidão aeróbia e muscular e de composição corporal e verificar se os alunos apresentam valores considerados saudáveis.
- Fazer relatórios com os resultados da pesquisa e, em função dos dados, decidir sobre cuidados a ter com a alimentação e com a atividade física, a apresentar durante a «Semana da cantina».

Educação Tecnológica

- Criar um projeto de recolha de embalagens na cantina da escola, com o apoio de **CN.**
 - Fazer pesquisa sobre os resíduos mais produzidos.
 - Construir ecopontos, pintá-los com as cores correspondentes e colocá-los em locais bem visíveis.
 - Elaborar um mapa e um calendário de recolha dos ecopontos.

História e Geografia de Portugal

- Pesquisar sobre as influências de outros povos, como os Romanos e os Muçulmanos, na nossa gastronomia.
- Escolher uma receita que reflita essas influências para incluir na ementa da «Semana da cantina».

Ciências Naturais

- Pesquisar sobre medidas de conservação e poupança da água na cantina da escola.
- Construir panfletos que alertem para o perigo de escassez da água potável, com a ajuda de **EV,** para divulgação durante a semana comemorativa.

Educação Musical

- Fazer uma seleção de músicas com a ajuda das pesquisas feitas em **CD** e **HGP,** para ouvir à hora do almoço. Essa seleção deve ter em conta:
 - a proveniência dos pratos servidos;
 - as influências de outros povos do passado ou do presente.

Tecnologias de Informação e Comunicação

- Editar uma publicação digital, reproduzindo a brochura elaborada em **Port,** com recurso a um processador de texto.

5.º ANO

Produto final

- Comemoração do Dia Mundial do Ambiente, 5 de junho, com a realização de uma peça de teatro musical.

Objetivos

- Promover um processo de consciencialização ambiental e de mudança de valores, de atitudes e de comportamentos face ao ambiente.
- Preparar os alunos para o exercício de uma cidadania consciente, dinâmica e informada face às problemáticas ambientais atuais.

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS
DO PERFIL DOS ALUNOS



Português

- Ler e analisar o texto *A Fada Oriana*, de Sophia de Mello Breyner Andresen.
- Fazer a dramatização musical do texto, em conjunto com **CD** e **CN**, para apresentar no Dia Mundial do Ambiente. Preparar um narrador não participante para intervir em alguns momentos da peça e relacionar a história com a realidade.
- Mobilizar a mensagem do texto para produzir uma brochura de sensibilização para o dia comemorativo, em articulação com as outras disciplinas.

Cidadania e Desenvolvimento

- Promover um debate sobre o ambiente e propor medidas que impliquem, por parte do aluno, a aplicação de regras de preservação dos recursos naturais.
- Contribuir para a brochura, realizada em **Port**.
- Construir um panfleto com as informações técnicas da peça de teatro, sinopse e miniatura do cartaz, com o apoio de **TIC**.

Educação Musical

- Compor as melodias e as letras para a peça de teatro, em parceria com as outras turmas do mesmo ano.
- Acompanhar as músicas com instrumentos feitos com materiais reutilizados.

Educação Física

- Preparar coreografias para as músicas que integrem a peça de teatro.
- Visitar áreas verdes próximas da escola.
 - Organizar pequenos eventos de limpeza do lixo.
 - Tirar fotografias, com apoio de **TIC**, para integrem a brochura feita em **Port**.

Ciências Naturais

- Construir pequenos vídeos para apresentação durante a peça de teatro, em articulação com **TIC**, abordando:
 - subsistemas da Terra (atmosfera, geosfera, hidrosfera e biosfera);
 - ambientes da Terra;
 - proteção da biodiversidade;
 - ações antrópicas que prejudicam a Natureza.
- Explicitar, nos vídeos, a relação entre os locais, as personagens e os acontecimentos da história e a realidade.

História e Geografia de Portugal

- Construir pequenos vídeos para apresentação durante a peça de teatro, em articulação com **TIC**, abordando:
 - características da geografia física de regiões (relevo, clima, hidrografia e vegetação);
 - alterações na paisagem, decorrentes da ação humana.
- Explicitar, nos vídeos, a relação entre os locais, as personagens e os acontecimentos da história e a realidade, em articulação com **CN** sempre que oportuno.

Educação Visual

- Construir o cenário da peça de teatro.
- Decorar o palco com materiais reutilizados.

Educação Tecnológica

- Apoiar **EV** na construção do cenário e na decoração do palco.
- Construir pequenos vídeos para a peça de teatro, em articulação com **TIC** e **CN**, abordando:
 - desenvolvimento tecnológico;
 - fontes de energia renováveis e não renováveis.
- Explicitar, nos vídeos, a relação entre os locais, as personagens e os acontecimentos da história e a realidade, em articulação com **CN** sempre que oportuno.

Tecnologias de Informação e Comunicação

- Construir, em suporte multimédia, a brochura organizada em **Port**.
- Construir o cartaz oficial da peça para divulgação e um cartaz por personagem para colocar em diferentes locais da escola com a indicação «Brevemente, num palco perto de ti...».
- Divulgar *online* a peça, na ferramenta digital mais adequada.

Matemática

- O peixe é uma das personagens principais da história.
 - Desenhar o peixe apenas com triângulos, recorrendo aos conhecimentos de construção de triângulos.
 - Utilizar esse elemento no cartaz e no panfleto, realizados, respetivamente, em **TIC** e em **CD**.
- Construir o peixe num programa de geometria dinâmica, com o apoio de **TIC**.

Inglês

- Fazer a versão inglesa dos cartazes, em articulação com **TIC** e **Port**, utilizando, por exemplo, pequenos excertos de falas das personagens.

5.º ANO

Produto final

- Elaboração de um novo conceito de decoração dos espaços da escola com base em critérios de cor e apresentação do mesmo à Direção da escola.

Objetivos

- Conhecer os diferentes valores/significados da cor, consoante o contexto, as culturas e as intenções.
- Desenvolver o sentido estético e o espírito crítico e empreendedor, procurando soluções que contribuam para o bem comum.

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS
DO PERFIL DOS ALUNOS



Educação Visual

- Debater: Ao pintar um trabalho, por que motivo se escolhe uma cor em detrimento de outra? Porque se conjugam certas cores e outras nem tanto? Que sentimentos/emoções nos transmite cada cor?
 - Pesquisar sobre as cores e os seus possíveis significados.
 - Mobilizar conhecimentos sobre a cor para criar um conceito de decoração dos vários espaços da escola com base em critérios que relacionem as cores e o seu significado às funções dos espaços e às pessoas que os frequentam.
- Elaborar trabalhos criativos, utilizando diferentes materiais e suportes e explorando as cores com intencionalidade e sentido crítico. Utilizar estes trabalhos, e os outros realizados nas restantes disciplinas, para decorar os espaços da escola.
- Organizar a apresentação do conceito de decoração da escola à Direção, com o apoio de **Port**, **CD** e **Mat**.

Inglês

- Recolher vocabulário associado ao tema da cor, construir frases com ele e contribuir para os trabalhos criativos, realizados em **EV**.

Educação Tecnológica

- Construir uma maqueta da escola para apresentação da proposta de decoração dos espaços, definida em **EV**.

Cidadania e Desenvolvimento

- Visualizar o filme *Divertida-mente*, realizando um momento de discussão final sobre as cores das personagens e as emoções que representam.
- Discutir medidas para melhorar a sinalética da escola, reconhecendo a importância da cor na transmissão de mensagens de utilização positiva, segura e responsável do espaço escolar.
- Adequar os critérios usados na segurança rodoviária (sinais de perigo, obrigação e informação) ao contexto escolar e, em articulação com **ET**, incluir a sinalética na maqueta final.

História e Geografia de Portugal

- Investigar sobre o significado da cor para os Romanos e para a cultura muçulmana, através da análise de documentos que explicitem vestígios da utilização da cor, por exemplo no vestuário e em objetos ornamentais, como azulejos e tapetes.
- Em articulação com **EV**, e utilizando conjugação de cores, criar padrões para, com ajuda de **ET** e trabalhando com colegas do 6.º ano, elaborar um painel de azulejos ou um tapete num tear manual, seguindo as normas dos originais azulejos e tapetes muçulmanos.

Ciências Naturais

- Pesquisar sobre a importância da cor na comunicação entre animais: camuflagem e rituais de acasalamento.
- Realizar visitas de estudo a uma área protegida próxima da escola em diferentes estações do ano, recolhendo evidências (registos fotográficos ou escritos) da influência da luz nos seres vivos do local.
- Registrar, durante as visitas, as cores das paisagens, propondo depois paletas de cores para cada estação do ano, a incluir na atividade de **EF**. Integrá-las também nos trabalhos criativos de **EV**, apoiando a decisão sobre as novas cores dos espaços da escola.

Tecnologias de Informação e Comunicação

- Construir um programa/animação para auxiliar na apresentação do conceito de decoração à Direção da escola. Um(a) jovem:
 - percorre os espaços da escola, tendo como cenário fotografias dos mesmos;
 - chama a atenção de alguns aspetos dos espaços (que poderiam ser redecorados) ao saltar ou apontar para eles;
 - informa sobre a paleta de cores pensada para cada divisão.
- Associar as músicas escolhidas em **EM** a cada espaço/cenário do programa.

Educação Musical

- Selecionar músicas que espelhem as sensações transmitidas pelas cores usadas em cada divisão da maqueta e fornecê-las a **TIC**.
- Aprender a tocar e/ou a cantar uma dessas músicas.

Matemática

- Realizar uma sondagem na escola sobre a cor preferida dos alunos e sobre o seu interesse em apoiar o projeto de decorar a escola, promovendo, em articulação com **CD**, a participação democrática dos alunos nas decisões da escola.
- Organizar e tratar os dados da sondagem e juntar as conclusões à publicação realizada em **Port**.

Educação Física

- Pesquisar sobre o significado da cor nos equipamentos desportivos: Porque é cor de laranja a bola de basquetebol? E amarela a de ténis? E porque não deve ser verde a de futebol?
- Realizar um esquema de grupo, no âmbito da ginástica rítmica, sobre as cores das estações do ano, com indumentária e objetos (bolas, fitas, arcos) coloridos, escolhidos de acordo com os critérios dos equipamentos desportivos e usando as informações de **CN**, a executar durante a apresentação do projeto à Direção da escola.

Português

- Organizar uma publicação, com apoio de **TIC**, para acompanhar a maqueta, explicando o conceito e reunindo as contribuições das várias disciplinas.

5.º ANO

Produto final

- Construção de uma banda desenhada, de um folheto e de uma música sobre segurança rodoviária, através de pesquisas e aprendizagens ativas.

Objetivos

- Adquirir conhecimentos sobre segurança rodoviária.
- Desenvolver capacidades que visam a formação do cidadão, enquanto passageiro, peão e condutor.

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS
DO PERFIL DOS ALUNOS



Cidadania e Desenvolvimento

- Pesquisar sobre regras de segurança rodoviária:
 - do ponto de vista de um peão;
 - do ponto de vista de um condutor.
- Elencar um conjunto de regras a serem ilustradas e satirizadas nas bandas desenhadas a criar em **Port** e **EV**.
- Escrever uma letra para musicar sobre segurança rodoviária, em parceria com **ET**.

Educação Física

- Organizar e dinamizar um simulacro demonstrando:
 - situações potencialmente perigosas para os peões;
 - situações potencialmente perigosas para os ciclistas;
 - procedimentos básicos corretos a adotar em caso de acidente.
- Evidenciar, no final da demonstração, os comportamentos corretos em cada situação simulada e incluir nas bandas desenhadas de **Port** e **EV** as aprendizagens resultantes desta atividade.

Português

- Desenvolver as histórias das bandas desenhadas, com base nas pesquisas feitas em **CD**, **ET**, **Mat**, **HGP** e **CN**. Criar dois protagonistas que se deslocam diariamente para a escola de modos e em situações diversas (a pé, de carro, de bicicleta) e elaborar os diálogos.

Educação Tecnológica

- Pesquisar sobre sinalização rodoviária:
 - sinalização luminosa: para carros e para peões – cores e significados;
 - marcas rodoviárias pintadas a branco na estrada: traço contínuo, traço descontínuo e passadeira – significados;
 - sinalização vertical: perigo, obrigação, proibição, informação – cores, formas e significados.
- Contribuir para a escrita da letra da música sobre segurança rodoviária realizada em **CD**.
- Pesquisar sobre materiais refletos que possam ser usados nas mochilas e nos casacos para melhor visibilidade quando se circula à noite e promover na escola uma campanha de sensibilização para o uso destes refletos.
- Elaborar um folheto de sensibilização sobre segurança rodoviária a distribuir à comunidade durante a campanha em conjunto com **CD**.

Educação Musical

- Musicar a letra escrita em **CD** e **ET** sobre segurança rodoviária.

Educação Visual

- Executar as bandas desenhadas definidas em **Port**, com recurso a várias técnicas.
- Evidenciar, em cada banda desenhada, os comportamentos corretos e os incorretos, alertando para os perigos destes últimos.

Tecnologias de Informação e Comunicação

- Produzir, em suporte digital, o folheto de sensibilização para o uso de refletos nas mochilas e nos casacos, desenvolvido em **ET**.
- Publicar nas plataformas digitais adequadas as bandas desenhadas criadas em **EV**.

Matemática

- Pesquisar as dimensões reais dos sinais de trânsito de diferentes formas: Quais têm maior área? Haverá uma razão para isso?
- Jogar «**O jogo da velocidade**» e registar conclusões relevantes quanto à velocidade a que um condutor circula, aos perigos do excesso de velocidade, à importância de haver limites de velocidade, ao que é o tempo de reação e o tempo de travagem.
- Pesquisar sobre a utilidade das marcas no pavimento que recomendam uma distância de segurança entre dois veículos. Que distância recomendam de facto?
- Usar algumas destas conclusões para satirizar nas bandas desenhadas a desenvolver em **Port** e **EV**.

Inglês

- Elaborar um mapa de vocabulário sobre o tema da segurança rodoviária que inclua os nomes da sinalização luminosa, vertical e das marcas rodoviárias.
- Pesquisar sobre as regras de trânsito no Reino Unido e apontar as diferenças mais significativas relativamente às regras portuguesas.

História e Geografia de Portugal

- Contribuir para a elaboração das bandas desenhadas de **EV**, mobilizando os conhecimentos relativos à localização e definição de itinerários.
- Pesquisar sobre a influência das condições atmosféricas na circulação rodoviária e cuidados a ter quando se circula a pé ou de bicicleta, mobilizando os conhecimentos sobre os elementos do clima.
- Contribuir para a preparação do simulacro a realizar em **EF**.

Ciências Naturais

- Pesquisar sobre os procedimentos corretos no abastecimento dos veículos. Relacionar as normas de segurança com as propriedades do ar.
- Contribuir para o conteúdo das histórias das bandas desenhadas de **EV**.

Como é e onde fica a nossa escola

5.º ANO

Produto final

- Inauguração de uma maqueta da escola e de uma exposição alusiva às etapas da sua construção.

Objetivos

- Valorizar a escola, reconhecendo-a como património cultural da comunidade a preservar.
- Explorar o potencial do espaço físico da escola e da região circundante no enriquecimento das aprendizagens dos alunos e na promoção do bem-estar de todos os que a frequentam.

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS
DO PERFIL DOS ALUNOS



Educação Tecnológica

- Solicitar à Direção da escola uma planta da escola. Projetar e construir uma maqueta da mesma, com base no reconhecimento feito na planta e na caracterização feita nas disciplinas de **HGP**, **CN**, **EF** e **CD**, reutilizando materiais sempre que possível.
- Organizar a inauguração da maqueta: marcar dia e hora e reunir toda a comunidade escolar para o evento.
- Encontrar um local onde a maqueta possa permanecer exposta juntamente com os cartazes da exposição organizada em **EV**.

Educação Visual

- Contribuir para a maqueta com a recriação do meio circundante à escola, com base nas pesquisas feitas nas disciplinas de **HGP**, **CN** e **CD**, reutilizando materiais sempre que possível.
- Organizar uma exposição com os cartazes elaborados em **Port**, **HGP** e **CD**, evidenciando o modo como contribuíram para a construção da maqueta.

Educação Física

- Visitar o pavilhão desportivo da escola com o intuito de registar o material desportivo que se encontra no seu interior.
- Contribuir para a maqueta da escola construída em **ET** e **EV**, projetando o pavilhão desportivo sem cobertura de modo a reproduzir os equipamentos desportivos no seu interior.

Tecnologias de Informação e Comunicação

- Documentar fotograficamente as várias etapas da construção da maqueta.
- Selecionar as fotografias tiradas e criar uma apresentação multimédia que retrate todo o trabalho desenvolvido, integrando nesta apresentação a música selecionada em **EM**.
- Publicar este trabalho na página *online* da escola.

Cidadania e Desenvolvimento

- Dinamizar uma visita à escola e ao meio circundante a incluir na maqueta, para reconhecimento da área e identificação do número de caixotes do lixo e ecopontos, e seu estado de conservação, bem como dos sinais de trânsito nas proximidades da escola.
- Incluir na maqueta todos os caixotes do lixo da escola, todos os ecopontos e a sinalização rodoviária nas imediações da escola.
- Pesquisar sobre segurança rodoviária, em particular nas zonas próximas de escola; e observar criticamente o que acontece em redor da escola.
- Elaborar um cartaz informativo para a exposição.

História e Geografia de Portugal

- Fazer o reconhecimento das características físicas da região onde está inserida a escola: É uma região do interior ou do litoral? Quais são as formas de relevo predominantes? Há rios, lagos, lagoas? E como é o clima?
- Recolher informação útil para a construção da maqueta.
- Elaborar um cartaz informativo para a exposição.

Matemática

- Registar, durante a construção da maqueta, as medidas necessárias para, no final, calcular a área da maqueta ocupada pelo pavilhão desportivo, pelo campo exterior, pelos pátios, pelos vários pavilhões e por toda a escola.
- Analisar criticamente os valores calculados, comparando-os com os da planta da escola solicitada à Direção.
- Elaborar um «bilhete de identidade» da escola para acompanhar a maqueta, relativamente às áreas de edifícios e espaços verdes e de lazer.

Educação Musical

- Pesquisar sobre músicas ou instrumentos típicos da região onde se insere a escola.
- Selecionar uma música para a apresentação a criar em **TIC**, que contribua para o reconhecimento da região onde a escola se insere.
- Interpretar ao vivo esta música no momento da inauguração da maqueta.

Ciências Naturais

- Organizar uma saída de campo para recolha de plantas (flores e folhas já caídas no solo), de rochas e de minerais na zona circundante à escola.
- Utilizar na maqueta os materiais recolhidos, para representação dos ambientes (terrestres e aquáticos) depois de devidamente identificados.
- Contribuir para a elaboração do cartaz a fazer em **HGP**.

Português

- Pesquisar sobre o nome da escola e o seu significado, o ano de construção e quem a inaugurou. Elaborar um cartaz informativo para a exposição.
- Preparar uma comunicação/apresentação oral a fazer no momento da inauguração da maqueta.

Inglês

- Pesquisar uma localidade da Europa que seja geminada com a da escola.
- Selecionar e contactar uma escola dessa localidade e promover o intercâmbio, enviando uma versão da apresentação multimédia desenvolvida em **TIC**, legendada em português e em inglês.

5.º ANO

Produto final

- Comemoração da «Semana da Não Violência e da Paz» com realização de um campeonato de *kempo*, uma cadeia de leitores e outras atividades de sensibilização.

Objetivos

- Tomar consciência de questões relacionadas com a violência. Agir e educar no sentido de eliminar comportamentos violentos na escola.
- Promover respostas não violentas.
- Promover o gosto pela leitura e desenvolver projetos de cidadania pela não violência.

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS
DO PERFIL DOS ALUNOS



Cidadania e Desenvolvimento

- Determinar a data da semana comemorativa e divulgá-la à comunidade escolar no dia 30 de janeiro quando se assinala o Dia Internacional da Não Violência e da Paz nas Escolas. Promover e organizar a semana com o contributo das várias disciplinas.
- Iniciar a reflexão sobre o tema, difundindo pela escola cartazes, feitos com **EV**, sobre os dois pilares da não violência: «Não estamos contra ninguém, apenas contra o que alguém faz» e «No final, nada de bom pode resultar da violência».
 - Refletir sobre a violência e os seus vários tipos: verbal, não verbal, digital.
 - Desenvolver a noção de que a boa regra é a de ter uma atitude construtiva, sempre que possível, ou de repelir a agressão.
- Recolher testemunhos que completem a(s) frase(s): «Sou violento quando...» ou «Violência é...» ou «Digo não à violência quando...».

Educação Física

- Contribuir para a reflexão sobre a violência pesquisando a filosofia subjacente às artes marciais; por exemplo, o *kempo*. Qual é o significado do brasão de armas do *kempo*? Fazer uma demonstração de alguns *katas*.
- Promover um campeonato de *kempo* valorizando a aplicação dos princípios éticos.
- Produzir o regulamento, identificando regras, escalões, pontuação e calendário do campeonato, e divulgá-lo, com o apoio de **TIC**.

Português

- Distinguir um discurso discriminatório e de ódio de um discurso construtivo e de respeito por todos, a partir de diálogos entre personagens de fábulas estudadas.
- Escrever um texto narrativo cujas personagens sejam animais e cuja conclusão seja uma mensagem de não violência, por exemplo, «A melhor forma de resolver os conflitos é o diálogo.» Dramatizar o texto e apresentar à comunidade escolar na «Semana da Não Violência e da Paz».
- Selecionar dois ou três livros na biblioteca sobre a não violência e a Paz para o projeto «Sei o livro que estás a ler!». Entregá-los aos primeiros leitores, que, depois de os lerem, devem escolher quem os vai ler a seguir. Criar um registo para a cadeia de leitores (idade, sexo, opinião sobre o livro, tempo que demorou a lê-lo e razão da escolha do leitor seguinte). Analisar e tratar os dados com apoio de **Mat**.

Matemática

- Tratar os dados da cadeia de leitores do projeto «Sei o livro que estás a ler!»: as palavras mais frequentes nas opiniões sobre os livros, a idade, o sexo dos alunos que participaram e quanto tempo demoraram, em média, a ler o livro. Organizar os dados para, posteriormente, se falar desta iniciativa e de como decorreu, apresentando gráficos.

História e Geografia de Portugal

- Pesquisar situações de conflito ao longo da História de Portugal ou o comércio de escravos. Reescrever a história, sugerindo uma forma de ultrapassar o conflito escolhido, com vantagens para todos os envolvidos.
- Fazer uma reconstituição dessa história, com o apoio de **EV** e/ou **TIC** atendendo às características da época, mantendo, nos restantes aspetos, a verdade histórica.

Ciências Naturais

- Debater com base nas fábulas analisadas em **Port**, os comportamentos violentos por parte dos animais, analisando:
 - as características gerais desses animais;
 - as situações em que ocorrem os seus comportamentos mais agressivos.Escrever as conclusões, que servirão de base à caracterização das personagens do texto a construir em **Port**.
- Elaborar trabalhos sobre a violência na vida animal, evidenciando a capacidade que o Homem tem para gerir, de forma não violenta, situações similares.

Educação Visual

- Apoiar os trabalhos de dramatização e reconstituição histórica, a desenvolver em **Port** e **HGP**, desenvolvendo uma instalação ou um *happening*. Apresentar, sob a forma de relatório ou outro, todo o plano e etapas do trabalho.

Educação Tecnológica

- Planear e produzir os cenários e adereços necessários para a dramatização realizada em **Port**, reutilizando materiais sempre que possível.

Tecnologias de Informação e Comunicação

- Divulgar *online* a «Semana da Não Violência e da Paz», apresentando o programa das atividades a desenvolver.
- Debater o tema da violência digital ou *cyberbullying*, integrando na discussão a importância de adotar comportamentos seguros na navegação na internet.
- Realizar uma campanha digital de sensibilização para a não violência a partir dos testemunhos recolhidos em **CD**, divulgando-a durante a semana comemorativa.

Educação Musical

- Pesquisar músicas portuguesas que contêm mensagens de não violência. Escolher uma delas e aprender a tocá-la e a cantá-la.
- Aprender a tocar e a cantar também a música selecionada em **Ing**. Preparar ambas as músicas para apresentação na «Semana da Não Violência e da Paz».

Inglês

- Pesquisar uma música em inglês que contenha mensagens de não violência; aprender a tocá-la e a cantá-la, com apoio de **EM**.

5.º ANO

Produto final

- Organização de um «Dia solidário» com realização de uma corrida solidária durante a manhã e de uma feira de valores à tarde.

Objetivos

- Refletir sobre o dinheiro e o seu valor, desenvolvendo nos alunos capacidades para tomarem decisões de poupança ponderadas.
- Incutir valores de solidariedade e de igualdade, dando aos alunos a oportunidade de participar ativamente na construção de uma sociedade mais solidária.

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS
DO PERFIL DOS ALUNOS



Cidadania e Desenvolvimento

- Debater em sala de aula os diferentes significados de valor, abordando os seguintes aspetos:
 - o valor do dinheiro, as funções da moeda e a poupança como forma de alcançar objetivos a longo prazo;
 - a diferença entre comprar o necessário e o supérfluo;
 - a distribuição da riqueza no mundo;
 - o valor da solidariedade, do tempo e da igualdade.
- Escrever um texto com as principais conclusões retiradas do debate.
- Criar uma escala de valores (solidariedade, amizade, igualdade...), elencando os mais valorizados pelos alunos.
- Planear o «Dia solidário» e definir o valor da entrada na feira e na exposição promovida por **HGP**, e o valor dos jornais e das réplicas a desenvolver em **EV**, sendo que os valores definidos deverão ser objetos ou bens (alimentos, roupas, brinquedos, produtos de higiene) que reverterão para instituições de solidariedade.

Educação Física

- Promover uma corrida solidária para toda a comunidade local.
- Fazer a relação das despesas da atividade, em colaboração com **Mat**.

Inglês

- Escrever em inglês a escala de valores criada em **CD** e elaborar cartazes com esta informação para expor na feira de valores.
- Criar frases bilingues para completar as afirmações «O dinheiro é...» e «A solidariedade é...», tendo em conta as conclusões de **CD**, e estampá-las nas camisolas dos participantes da corrida promovida em **EF**.

Matemática

- Elaborar um orçamento para a corrida solidária, tendo em conta os gastos associados à sua organização, definidos em **EF**.
- Definir um valor monetário para a inscrição de modo a que seja possível cobrir as despesas da corrida e ainda ajudar uma instituição de solidariedade à escolha da turma.

Ciências Naturais

- Debater o valor dos animais: Qual é o valor de um animal de estimação? E de um animal em vias de extinção?
- Escrever um texto de sensibilização para o não abandono de animais de estimação e para a proteção de animais em vias de extinção.
- Criar um expositor para divulgar na feira a adoção responsável de animais de estimação.

Português

- Refletir, discutir em sala de aula e escrever textos narrativos sobre «Como seria o mundo sem dinheiro e o que poderia substituí-lo?».
- Organizar uma palestra com a associação **Banco de tempo**, a decorrer durante a feira, e comparar a forma de atuação desta associação com o descrito nos textos produzidos.
- Produzir panfletos de divulgação do «Dia solidário».
- Escrever convites às instituições de solidariedade escolhidas pelos alunos para que venham conhecer a feira e recolher os produtos angariados.

Tecnologias de Informação e Comunicação

- Transcrever para ferramenta digital os textos produzidos em **CD**, **Ing**, **CN**, **Port** e **HGP** e pesquisar na internet imagens exemplificativas, de modo a criar o jornal «Escola de valores».
- Produzir os panfletos e os convites, escritos na disciplina de **Port**, em ferramenta digital, e distribuir pela comunidade local e pelas instituições.

Educação Visual

- Discutir o valor da arte na sociedade, comparando o valor de uma obra original e de uma réplica.
- Escolher um artista e fazer uma réplica de uma das suas obras a expor na feira de valores.

História e Geografia de Portugal

- Reconhecer a importância de feiras e de mercados no crescimento económico do século XIII, procurar informações sobre feiras locais cujo estabelecimento possa remontar a essa época e escrever um texto com as conclusões obtidas.
- Estudar as diferentes formas de pagamento ao longo do tempo, bem como o seu valor e criar cartazes para a exposição «Moeda de ontem, moeda de hoje», a realizar no recinto da feira.

Educação Tecnológica

- Produzir, com recurso a madeira e a ferramentas e utensílios adequados, um expositor para venda dos jornais elaborados em **TIC**, e caixas para colocação dos objetos ou bens angariados durante a feira de valores.

Educação Musical

- Estudar a letra e a música *Tempo é dinheiro*, de Agir.
- Aprender a tocá-la e a cantá-la para apresentação, como abertura da palestra promovida por **Port**.
- Musicar a escala de valores desenvolvida em **CD** e apresentá-la na feira.

Florestas: conhecer para conservar

5.º ANO

Produto final

- Comemoração do Dia Internacional das Florestas, 21 de março, com a realização de palestras, exposições e outras atividades de sensibilização.

Objetivos

- Promover atitudes, valores e comportamentos ambientalmente responsáveis, bem como desenvolver competências que permitam responder a um dos grandes desafios da sociedade do século XXI: a conservação da floresta.
- Formular opiniões críticas sobre as ações do Homem que condicionam o futuro da floresta para o exercício de uma cidadania consciente, dinâmica e informada.

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS



Cidadania e Desenvolvimento

- Debater na sala de aula, no âmbito da educação ambiental, os seguintes tópicos:
 - consequências das atividades e das atitudes humanas nos ecossistemas;
 - ameaças à degradação dos solos;
 - adoção de comportamentos responsáveis.
- Realizar uma saída de campo a uma floresta/área protegida próxima da escola para limpeza da floresta.
- Para o dia comemorativo, promover palestras de sensibilização, realizadas pelos alunos e em parceria com **Port**, para a adoção de comportamentos ambientalmente responsáveis.

Ciências Naturais

- Durante a saída de campo realizada em **CD**:
 - observar e caracterizar o tipo de solo;
 - refletir sobre a degradação e conservação dos solos;
 - observar e fazer o registo fotográfico da diversidade de espécies animais e vegetais existentes;
 - recolher folhas e flores já caídas no solo para a construção de um herbário, em **ET**.

Educação Tecnológica

- Construir um herbário com as folhas e as flores recolhidas durante a saída de campo de **CD**, usando as ferramentas e os utensílios mais adequados à tarefa.
- Elaborar trabalhos diversos no âmbito da disciplina, reutilizando materiais recolhidos durante a limpeza da floresta.
- Expor os trabalhos no dia comemorativo.

História e Geografia de Portugal

- Descrever e representar em mapas o relevo, o clima, a hidrografia e a vegetação da região onde se localiza a escola.
- Comparar a vegetação natural da península Ibérica com a da região da escola.
- Investigar sobre a agricultura e a exploração florestal nos séculos XIII e XIV.
- Produzir cartazes, com o apoio de **EV**, com os mapas criados e a restante informação recolhida.

Educação Musical

- Escolher uma música relacionada com a floresta, os incêndios florestais ou os bombeiros e cantá-la à comunidade no dia comemorativo (exemplo, *Homem da sirene*, de Dillaz).

Tecnologias de Informação e Comunicação

- Pesquisar na internet, em fontes fidedignas e adotando comportamentos seguros, sobre a área protegida visitada em **CD** (por exemplo, na página *online* do [Instituto da Conservação da Natureza e das Florestas](#)).
- Produzir panfletos de sensibilização para a adoção de comportamentos ambientalmente responsáveis, em plataforma digital adequada, com base nas ideias principais das entrevistas realizadas em **Port** e do debate desenvolvido em **CD**.

Educação Física

- Organizar uma caminhada em percurso florestal, envolvendo a comunidade local.
 - Identificar sons da Natureza, como atividade de relaxamento, com a ajuda de **EM**;
 - Plantar árvores autóctones, como medida de prevenção de incêndios florestais (mediante parceria estabelecida com a entidade municipal competente), com o apoio de **CN**.
- Criar uma coreografia para a música escolhida em **EM**.

Português

- Produzir, com o apoio de **TIC**, um guião de entrevista sobre os tópicos abordados em **CD**.
- Entrevistar indivíduos que trabalhem diretamente com a floresta (engenheiro florestal da Câmara Municipal, vigilante da Natureza, lenhador, bombeiro). Selecionar as ideias principais retiradas das entrevistas.
- Planificar e produzir um texto para apresentação oral numa palestra, com base no debate promovido em **CD** e nas entrevistas.

Educação Visual

- Elaborar cartazes de sensibilização para a adoção de comportamentos ambientalmente responsáveis, para afixação no dia comemorativo, partindo das informações recolhidas em **Port** e em **CD**.
- Produzir cenários/objetos decorativos para decorar a escola no dia comemorativo com base na música escolhida em **EM**.

Inglês

- Colaborar na elaboração do herbário construído em **ET**, acrescentando o nome comum da espécie em inglês.
- Redigir um convite bilingue à comunidade local para participação no dia comemorativo.

Matemática

- Consultar o *6.º Inventário florestal nacional* (p. 20, tabela 5) e analisar os valores de área total de uso do solo por espécie florestal dominante.
- Construir gráficos a partir dos valores de tabela e comparar os resultados com os que se obtiveram em **CN**, fruto da observação de espécies vegetais durante a saída de campo.
- Aceder ao sítio [Pordata](#) e construir gráficos que mostrem a evolução da área arida do município onde se localiza a escola e do país, entre 2010 e 2015.
- Criar cartazes com medidas de prevenção do fogo florestal para a região onde se localiza a escola, em parceria com **EV**, tendo em conta as conclusões obtidas e os gráficos elaborados.

5.º ANO

Produto final

- Realização do concurso «Todos diferentes, todos iguais», no dia 21 de maio (Dia Mundial para a Diversidade Cultural, pelo Diálogo e Desenvolvimento).

Objetivos

- Promover o reconhecimento e a valorização da diversidade como uma oportunidade e fonte de aprendizagem para todos.
- Incutir o respeito pela diversidade cultural, incentivando a interação social e fomentando o conceito de igualdade e o sentido de pertença comum à humanidade.

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS
DO PERFIL DOS ALUNOS



Cidadania e Desenvolvimento

- Realizar uma «chuva de ideias» em sala de aula sobre multiculturalidade, abordando os seguintes tópicos:
 - o que é a multiculturalidade;
 - o direito a procurar asilo e a viver noutras países;
 - o direito à não discriminação social, racial e religiosa e à igualdade.
- Pedir a alunos provenientes de outros países que partilhem tradições e costumes do seu país.
- Planear e preparar o concurso «Todos diferentes, todos iguais», partindo das conclusões da «chuva de ideias» e inspirando-se noutras culturas: pedir a cada turma do 5.º ano para criar uma letra para uma música e respetiva composição, coreografia e indumentária. As votações serão atribuídas por um júri, constituído por elementos do corpo docente e da Direção da escola, que irão eleger a melhor letra, execução musical, coreografia e indumentária.

Educação Visual

- Produzir cartazes com as conclusões retiradas da «chuva de ideias» realizada em **CD**.
- Criar um nome e respetivo logótipo, de modo a identificar cada turma no concurso.

Matemática

- Definir as regras da votação, de modo que, para cada apresentação, o voto seja independente nas quatro categorias: letra, execução musical, coreografia e indumentária.
- Analisar o caso em que todas as categorias tenham a mesma ponderação e o caso em que será mais valorizada uma determinada categoria e perceber de que forma essas ponderações poderão influenciar a classificação final.
- Pedir a um grupo de alunos para que, no dia do concurso, calcule a pontuação final de cada apresentação, que a expresse, na forma de fração e a assinale numa reta numérica colocada no cenário.

Inglês

- Escrever, em inglês, cartazes de boas-vindas e expô-los aos colegas provenientes de países que não falam português, no dia do concurso.
- Pesquisar o fuso horário dos países de origem desses indivíduos e, com o apoio de **EV**, construir vários relógios com o fuso horário dos diferentes países.
- Escrever convites bilingues à comunidade local para que assistam ao concurso.

Tecnologias de Informação e Comunicação

- Produzir digitalmente a brochura trabalhada em **HGP** e os convites escritos em **Ing**, usando as ferramentas digitais mais adequadas.
- Criar uma apresentação multimédia que funcione como cenário do palco, recorrendo a imagens relacionadas com o título do concurso.

História e Geografia de Portugal

- Pesquisar na internet, em fontes fidedignas, e em enciclopédias sobre a presença dos Portugueses em África, no Oriente e no Brasil durante a Expansão marítima e sobre as vivências e interação com os povos dessas regiões, descrevendo as alterações provocadas pela Expansão. Refletir e debater em sala de aula.
- Criar, com o apoio de **Port**, uma brochura informativa que contextualize as raízes culturais presentes no concurso, para distribuir à comunidade local no dia da sua realização.

Ciências Naturais

- Resolver o problema: Quão diferentes são as células dos alunos? Formular hipóteses e escolher o melhor procedimento (não esquecendo que deverão participar alunos de diferentes nacionalidades ou etnias), orientando os alunos para uma atividade comparativa de observação das células do epitélio da boca.
- Elaborar conclusões e incluí-las na brochura trabalhada em **HGP**.

Português

- Ler e analisar o poema «Negra», de Luísa Ducla Soares, ou outra obra literária listada no Plano Nacional de Leitura que se considere mais adequada às características da população escolar.
- Escrever uma letra para uma música com base nas conclusões retiradas da análise do poema ou da obra literária escolhida, da «chuva de ideias» realizada em **CD** e dos conhecimentos adquiridos em **HGP** e em **CN**.

Educação Musical

- Compor uma música para a letra escrita em **Port**.
- Ensaiar, utilizando voz, objetos percussivos de som e instrumentos musicais. Durante o concurso, cada turma de 5.º ano canta e toca a sua música.

Educação Física

- Ensaiar uma coreografia para a música composta em **EM**. Durante o concurso, cada turma de 5.º ano apresenta a sua coreografia.

Educação Tecnológica

- Desenvolver indumentárias/adereços para serem usados pelos alunos, aquando da apresentação da música e da coreografia.

Mundo digital: o nosso jornal online

5.º ANO

Produto final

- Criação de um jornal escolar *online* com publicação de trabalhos das várias disciplinas em formatos diversos.

Objetivos

- Fomentar a análise crítica da função e do poder das tecnologias de informação e comunicação.
- Valorizar a utilização das tecnologias de informação e comunicação na pesquisa, tratamento, produção, comunicação e colaboração, e ampliar a capacidade de uso de processos eficazes de acesso ao conhecimento.

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS
DO PERFIL DOS ALUNOS



Tecnologias de Informação e Comunicação

- Desenvolver um jornal escolar *online*, de periodicidade trimestral com orientação e supervisão do professor e utilizando as ferramentas digitais adequadas.
- Publicar todos os trabalhos realizados no âmbito deste projeto.

Português

- Pesquisar na internet, em sítios fidedignos, notícias que abordem o tema do *cyberbullying*.
- Escrever, num processador de texto, um texto sobre este tema com base na pesquisa e nas conclusões retiradas do debate promovido em **CD**.

Inglês

- Pesquisar, num dicionário *online*, estrangeirismos relacionados com as tecnologias de informação e comunicação (como *cyberbullying*) e referir os seus significados.
- Criar, num processador de texto, o «Dicionário das palavras tecnológicas», um pequeno dicionário bilingue, onde se inclua o resultado da pesquisa de todos os alunos.

Cidadania e Desenvolvimento

- Organizar um debate em sala de aula onde sejam discutidos os seguintes assuntos:
 - O que é o *cyberbullying*?
 - O *cyberbullying* é crime?
 - O que fazer, caso seja vítima de *cyberbullying*?
 - Que medidas de segurança e de proteção do computador e da privacidade se deve tomar?
- Escrever, num processador de texto, as conclusões.

Educação Visual

- Criar, com base numa das notícias pesquisadas em **Port**, uma banda desenhada onde se represente comportamentos corretos na internet e onde o *cyberbullying* não exista.

Educação Física

- Realizar pesquisas na internet que respondam às questões:
 - O que é o vídeo-árbitro e qual é a sua importância num jogo?
 - O *fair play* e o respeito pelos árbitros são essenciais para o bom desenrolar de um jogo?
- Escrever um artigo para o jornal, num processador de texto.

Educação Musical

- Escolher uma música cuja letra transmita uma mensagem de *fair play*.
- Utilizar o *Audacity*, ou outro *software* semelhante, e fazer todas as modificações que sejam do agrado dos alunos.

Educação Tecnológica

- Realizar uma visita de estudo a uma gráfica.
- Escolher, durante essa visita, um objeto técnico (papel, impressora, computador, guilhotina) e investigar a sua evolução.
- Construir um friso cronológico da evolução do objeto escolhido, com a ajuda de **TIC** e usando as ferramentas digitais adequadas.

História e Geografia de Portugal

- Pesquisar e selecionar, em fontes *online* fidedignas, artigos de divulgação científica sobre a pesquisa histórica e a análise de vestígios, no âmbito dos conteúdos do programa da disciplina, para partilhar com a comunidade escolar.
- Escrever os artigos depois de organizada a informação, num processador de texto.

Matemática

- Incluir no jornal uma página onde se dinamize o «Desafio do trimestre».
- Premiar as respostas/resoluções mais criativas, simples ou originais. Entrevistar os autores de algumas das respostas recebidas e publicar a entrevista na edição seguinte, enfatizando o seu empenho, motivação e estratégia de resolução.

Ciências Naturais

- Pesquisar e selecionar, em fontes *online* fidedignas, artigos de divulgação científica sobre as relações entre Ciência-Tecnologia-Sociedade-Ambiente, para partilhar com a comunidade escolar.
- Escrever os artigos depois de organizada a informação, num processador de texto.

Na escola com os meus avós!

5.º ANO

Produto final

- Celebração do «Dia aberto: Na escola com os meus avós».

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS
DO PERFIL DOS ALUNOS



Objetivos

- Valorizar relações intergeracionais como fonte de conhecimento.
- Reconhecer e refletir sobre contextos socioculturais diferentes.

Educação Tecnológica

- Planear o «Dia aberto: Na escola com os meus avós», convidando os avós dos alunos a visitar a escola e a conhecer o espaço onde passam grande parte dos dias.
- Identificar os recursos necessários e as formas de sinalizar os espaços onde serão expostos trabalhos ou onde decorrerão atividades, criando sinalizações em madeira, metal, papel, têxteis ou plástico.

Português

- Organizar um espaço de conferência, debate e/ou entrevista a um dos avós a realizar no «Dia aberto».
- Elaborar o guião da entrevista e organizar os temas-chave do debate. Se algum dos avós foi aluno ou professor naquela mesma escola, poderá ser interessante a sua comunicação à comunidade escolar.

Educação Musical

- Contribuir para a elaboração do inquérito de **Mat** de modo a saber se os avós também aprenderam a tocar flauta na escola, se aprenderam música e se o hino nacional era especialmente importante.
- Preparar uma apresentação sobre o hino nacional e organizar um *workshop* a decorrer no «Dia aberto», onde os alunos possam ensinar os avós a tocar flauta.

Educação Física

- Contribuir para a elaboração do inquérito de modo a recolher informação sobre os desportos que os avós praticavam na escola: Eram desportos coletivos ou individuais? Quais? Que equipamento usavam?
- Comunicar a análise dos dados recolhidos a toda a comunidade escolar, no «Dia aberto».

Matemática

- Elaborar um inquérito para conhecer a escola dos avós, com os contributos de **EM**, **HGP**, **EF**, **Ing**, **CN** e **CD**.
- Tratar os dados recolhidos, em parceria com **TIC**. Analisar os resultados e construir gráficos.

Tecnologias de Informação e Comunicação

- Concretizar numa apresentação multimédia, a partir do tratamento e da análise dos dados, feitos em **Mat**, as diferenças e semelhanças mais curiosas entre a escola no tempo dos avós e a dos alunos.
- Realizar uma comunicação oral à comunidade educativa, no «Dia aberto», utilizando a apresentação multimédia.

História e Geografia de Portugal

- Contribuir para a elaboração do inquérito de modo a saber mais sobre a escola que os avós frequentaram: Tinha patrono? Quem era? Era uma escola mista? Que níveis de escolaridade incluía? Como era a sua rotina?
- Preparar uma apresentação para dar a conhecer as suas histórias, para o «Dia aberto».

Inglês

- Contribuir para a elaboração do inquérito de forma a saber:
 - Que línguas estrangeiras falam os avós? Foi na escola, com a idade dos alunos de 5.º ano, que aprenderam?
 - Atualmente, muitas são as palavras estrangeiras usadas na nossa língua. Será que quando os avós tinham a idade dos alunos de 5.º ano também era assim? Porquê?
- Comunicar, no «Dia aberto», o que for considerado mais diferente ou curioso.

Cidadania e Desenvolvimento

- Contribuir para a elaboração do inquérito de **Mat**, de modo a perceber se a escola dos avós tinha um regulamento interno e se estes o conheciam: Quais eram os seus direitos e deveres? As escolas eram maioritariamente mistas, ou não? Qual pode ser o impacto ou a importância desse facto na igualdade de género?
- Promover uma comunicação para o «Dia aberto» sobre a igualdade de género no presente e no passado, refletindo sobre o que se deseja que seja no futuro e de que forma todos podem contribuir.

Ciências Naturais

- Contribuir para a elaboração do inquérito de modo a perceber se a escola dos avós tinha refeitório e, se sim, como eram as ementas. Comparar e analisar as diferenças do ponto de vista da nutrição e alimentação saudável.
- Preparar uma intervenção sobre o tema, para o «Dia aberto».

Educação Visual

- Recuperar um manual escolar da altura em que os avós tinham a idade dos seus netos, analisá-lo do ponto de vista visual, no interior e na capa, e compará-lo com os manuais atuais.
- Recolher fotografias dos avós na escola e fazer desenhos, retratando-os.
- Pesquisar para conhecer a planta e o mobiliário das salas de aula dessa altura.
- Preparar uma apresentação dos vários trabalhos para o «Dia aberto».

5.º ANO

Produto final

- Dinamização do espaço da Associação de Estudantes com momentos lúdicos sobre modelos sociais e relações interpessoais.

Objetivos

- Reconhecer e valorizar as diferenças individuais próprias e dos outros no seio de um grupo.
- Compreender a importância do espaço da Associação de Estudantes como contexto privilegiado para trabalhar competências pessoais e sociais dos alunos.

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS



Matemática

- Investigar sobre a noção de perfeição que é desejada desde sempre e que existe também na Matemática.
 - Pesquisar o que são números perfeitos.
 - Aprender a construir um «retângulo de ouro» com régua e compasso.
 - Pesquisar sobre a noção de que o «retângulo de ouro» é o mais belo de todos os retângulos.
 - Pesquisar sobre a existência de um número a que os matemáticos chamaram «número de ouro» e sobre considerar-se que a sua aplicação na pintura e na arquitetura se traduz em obras esteticamente mais bonitas e harmoniosas.
 - Promover, na Associação de Estudantes, o jogo «Matematicamente, quem é o mais bonito?». Quem apresentar o valor do quociente entre a altura e a distância do chão ao umbigo mais próximo de 1,618 (valor aproximado do número de ouro) será o mais bonito!

Educação Visual

- Construir num painel uma banda desenhada, usando a pintura de técnica mista, que retrate situações do quotidiano de grupos de amigos em contexto escolar. Definir espaços para os diálogos que permitam apagar e escrever de novo.
- Dinamizar, na Associação de Estudantes e em articulação com **Port** e **CD**, o preenchimento dos balões das falas com possíveis diálogos entre as pessoas, refletindo depois sobre eles.
- Construir uma medalha com a forma de um polígono regular para premiar o vencedor do jogo realizado em **Mat**.

Cidadania e Desenvolvimento

- Debater:
 - as diferenças entre indivíduos no seio de um grupo;
 - os modelos de família, em articulação com **CN**;
 - as relações interpessoais (amorosas, de amizade ou outras) socialmente definidas, em articulação com **Port**;
 - a definição de estereótipos e a noção de perfeição, em articulação com **Mat**.
- Construir um baralho de cartas, com o apoio de **EV**, com cenas representativas de momentos da vida em diferentes idades (estudar, ter um filho, casar, morar juntos, brincar, ir ao cinema...), explorando e discutindo a ordem que para cada um é mais adequada.

Ciências Naturais

- Criar o jogo «Quem é quem? (na Natureza)», mobilizando os conhecimentos sobre:
 - a diversidade de seres vivos;
 - as características morfológicas;
 - as interações com o meio;
 - as estruturas sociais, os cuidados parentais e os rituais de acasalamento, no caso dos animais.

Educação Musical

- Selecionar músicas que transmitam modelos de relacionamento entre pessoas.
- Identificar e discutir os modelos expressos nessas músicas.
- Contribuir para a rádio da escola com as músicas selecionadas, cumprindo as normas relacionadas com os direitos de autor.
- Aprender a cantar/tocar algumas dessas músicas e dinamizar momentos musicais informais na Associação de Estudantes.

Educação Física

- Dinamizar o jogo de mímica «Quem é quem? (na minha turma)», mobilizando o conhecimento sobre as características físicas e psicológicas dos alunos da turma e dos seus professores, através da reprodução das suas expressões corporais particulares.

Português

- Pesquisar e selecionar provérbios que explicitem estereótipos de beleza e de hábitos quotidianos.
- Discutir sobre a transmissão desses modelos sociais do passado até à atualidade.
- Promover um jogo do tipo «Jogo da forca» com os provérbios selecionados.

Inglês

- Escrever pequenas cartas a amigos, em português e/ou em inglês, descrevendo as suas características físicas ou psicológicas mais positivas.
- Colocar as cartas na caixa construída para o efeito em **ET**.
- Dinamizar a leitura das cartas num momento de convívio na Associação de Estudantes e selecionar a carta mais original ou com a mensagem mais importante.

História e Geografia de Portugal

- Construir novos provérbios, seguindo a lógica dos selecionados em **Port**, de forma a caracterizar o ambiente social das várias épocas da História de Portugal.
- Organizar os provérbios por categorias e dinamizar o jogo «Adivinha a época» na Associação de Estudantes.

Educação Tecnológica

- Construir e decorar, reutilizando materiais, uma caixa para recolha das cartas escritas em **Ing**.
- Colocar a mesma numa zona visível da Associação de Estudantes para que os alunos sejam incentivados a participar.

Tecnologias de Informação e Comunicação

- Construir, usando a ferramenta digital adequada, o jogo «Adivinha a época», criado em **HGP**, e garantir a projeção no espaço da Associação de Estudantes.

O lado selvagem que há em ti

5.º ANO

Produto final

- Realização de um baile de máscaras no Dia Internacional da Vida Selvagem, 7 de março.

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS
DO PERFIL DOS ALUNOS



Objetivos

- Reconhecer a importância da proteção da biodiversidade no contexto de um ambiente cada vez mais humanizado.
- Interagir com a comunidade, possibilitando desenvolver atitudes de empatia, partilha, colaboração e participação na sociedade.

Ciências Naturais

- Planear a realização de um baile de máscaras de sensibilização para a proteção da vida selvagem do concelho da escola.
- Recolher informações sobre a fauna selvagem do concelho onde a escola se localiza.
- Visitar uma área protegida próxima ou um centro de educação ambiental da região.
- Escrever, em articulação com **Port**, o «Livro Verde da Biodiversidade Animal do Concelho» e encaderná-lo, em articulação com **ET** e **EV**.

Português

- Escrever contos sobre as espécies selvagens (cada turma de 5.º ano poderá dedicar-se a uma, por exemplo), inspirando-se nas informações recolhidas em **CN**.
- Integrar os contos no «Livro Verde da Biodiversidade Animal do Concelho», em capítulo criado para o efeito.
- Organizar uma votação a decorrer durante o baile para eleger o conto mais original.

História e Geografia de Portugal

- Mobilizar os conhecimentos sobre a vida na corte portuguesa e sobre as festas populares dos séculos XIII e XIV para compreender a importância dos eventos festivos na dinâmica social.
- Dinamizar o baile de máscaras «O lado selvagem que há em ti» com a presença de trovadores, jograis e saltimbancos.
- Recriar, com o apoio de **EF** e **EM**, momentos de dança da «corte animalesca», integrando nos esquemas o uso das máscaras e os trejeitos característicos dos animais escolhidos.

Educação Visual

- Representar as várias espécies enumeradas em **CN**, usando diferentes técnicas de desenho e diversos materiais riscadores, para compor o «Livro Verde da Biodiversidade Animal do Concelho».

Educação Tecnológica

- Construir, em conjunto com **EV**, máscaras inspiradas nas características físicas dos animais selvagens, usando as bases definidas em **Mat** e aplicando diversas técnicas e materiais.
- Analisar do ponto de vista morfológico, estrutural, funcional e técnico o objeto técnico que é a máscara.
- Organizar e dinamizar, para os pais e encarregados de educação, um *workshop* de máscaras para o baile.

Educação Física

- Definir equipas para os campeonatos desportivos interescolares a realizar durante o ano e atribuir-lhes nomes relacionados com as espécies selvagens do concelho da escola.
- Apresentar formalmente as equipas durante o baile, como mais uma forma de apoio à preservação do património biológico da região.

Educação Musical

- Criar pequenas frases musicadas que caracterizem as equipas de **EF**, e que sirvam de inspiração e incentivo aos atletas durante as competições.
- Compor uma peça musical sobre animais selvagens e manipular vários elementos da música (altura, dinâmica, ritmo, forma, timbre e textura), inspirando-se nos sons de animais selvagens.
- Gravar a música em suporte digital, com apoio de **TIC**, e juntá-la ao livro construído em **CN**.

Tecnologias de Informação e Comunicação

- Construir, em ferramenta digital adequada, o «Calendário da Vida Selvagem Animal do Concelho», selecionando alguma da informação presente no «Livro Verde da Biodiversidade Animal do Concelho».
- Dinamizar musicalmente o baile, com apoio de **EM**.

Inglês

- Criar a versão inglesa do «Calendário da Vida Selvagem Animal do Concelho».

Matemática

- Definir a estrutura base das máscaras para diferentes grupos de animais identificados em **CN** (mamíferos, aves, répteis, anfíbios e/ou outros grupos de animais que se entendam oportunos no contexto da região).
- Fazer, juntamente com **EV**, a estrutura base das máscaras, mobilizando conhecimentos sobre figuras geométricas e medição de ângulos com o transferidor, definindo o posicionamento dos olhos, boca, nariz, orelhas, etc.

Cidadania e Desenvolvimento

- Debater a importância da conservação da biodiversidade de uma região e pesquisar informação sobre como proceder ao encontrar um animal selvagem ferido.
- Apoiar os centros de recuperação de animais selvagens do Instituto da Conservação da Natureza e das Florestas - CERAS, CRASM e CRASSA - ao dinamizar uma banca de venda dos livros, construídos em **CN**, **EV** e **ET**, e dos calendários, feitos por **Ing** e **TIC**.

Planta, cuida, troca e alimenta!

5.º ANO

Produto final

- Construção e acompanhamento de uma horta comunitária e realização de uma campanha de troca de bens alimentares.

Objetivos

- Compreender o papel fundamental do solo enquanto suporte da paisagem, das atividades humanas e de grande parte da vida na Terra.
- Contribuir para erradicar a pobreza e a fome, promovendo a solidariedade e a inclusão dos mais desfavorecidos na dinâmica comunitária.

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS
DO PERFIL DOS ALUNOS



Cidadania e Desenvolvimento

- Estabelecer contactos com a Junta de Freguesia e participar na escolha de um local para realizar uma horta comunitária.
- Identificar e preparar as várias fases de implementação do projeto, nomeadamente:
 - definição de equipas de voluntários (alunos ou outros membros da comunidade) e da regularidade da sua participação;
 - organização do transporte de professores e alunos até ao local;
 - preparação do espaço para a construção da horta, realizando visitas para identificação e resolução de eventuais problemas de poluição/lixo;
 - organização de uma campanha de angariação de fundos.

Ciências Naturais

- Realizar uma atividade experimental que caracterize os principais tipos de solo da região.
- Investigar sobre o desenvolvimento de determinadas espécies de vegetais e fruta em solos com diferentes características e enumerar as variedades que podem fazer sentido no contexto da horta comunitária.
- Construir um pequeno guia com as conclusões dos estudos e o material necessário à construção e manutenção da horta, e fornecê-lo a **ET**.

Educação Musical

- Descobrir canções tradicionais da região que tenham o solo e o cultivo como motes.
- Aprender a cantar/tocar uma dessas músicas utilizando objetos percussivos de som que tenham origem no solo.
- Compor uma melodia rítmica, em articulação com **HGP**, que ajude aos trabalhos na horta comunitária, tal como acontecia no passado quando a agricultura era a principal atividade económica.

Educação Física

- Organizar um percurso orientado para definir pontos de troca de vegetais e fruta da horta por outros produtos que se queira dispensar, promovendo a troca direta.
- Realizar uma entrevista aos habitantes da freguesia durante o percurso, para identificar os produtos hortícolas de necessidade, os produtos que cada um pode dar para troca e angariar voluntários para a manutenção da horta.

Português

- Fazer a apresentação formal da iniciativa, definida em **CD**, da mascote, feita em **EV**, e demais estratégias de divulgação e concretização da iniciativa à Direção da escola e às entidades parceiras usando ferramentas de **TIC**.
- Organizar, com o apoio de todas as disciplinas, a sessão de encerramento do projeto reunindo os dados necessários à sua avaliação.

Educação Tecnológica

- Construir os limites da horta, os separadores entre as variedades e as placas identificativas das espécies com o apoio de **CN**.
- Organizar a casa de apoio à horta, identificando os materiais, produtos e ferramentas e dispondos de acordo com a sua função.

Matemática

- Caracterizar a horta: área total, áreas por espécie, percentagem de ocupação da horta por cada espécie, etc. Divulgá-la no «Diário da horta», em **TIC**.
- Definir o percurso orientado, em articulação com **EF**, calculando as distâncias entre os pontos de troca e o perímetro total de um enquadramento da região onde é traçado o percurso.
- Organizar os dados recolhidos das entrevistas realizadas em **EF**.
- Acompanhar a campanha de angariação de fundos, monitorizando os donativos e decidindo pelo seu investimento em material ou em iniciativas de promoção do projeto, em função das necessidades.

Tecnologias de Informação e Comunicação

- Gerir um «Diário da horta» (diário digital) que dê a conhecer a implementação do projeto e a sua execução, permitindo o acompanhamento de quem queira «apadrinhar» a causa.

Educação Visual

- Elaborar cartazes de divulgação da iniciativa solidária.
- Desenhar e construir a mascote da iniciativa, permitindo que seja usada em formatos físicos e digitais.

História e Geografia de Portugal

- Construir e divulgar uma Carta de feira para cada ponto de troca de géneros definidos em **EF**, informando da sua localização, estabelecendo a periodicidade dos eventos, os destinatários e enumerando algumas normas de funcionamento para organizadores, voluntários e participantes.

Inglês

- Construir um pequeno texto ilustrado (com o apoio de **EV**) sobre os produtos hortícolas e os outros alimentos de troca, e publicá-lo no «Diário da horta».
- Realizar uma atividade final de *show and tell*, em jeito de reflexão final do projeto, a apresentar na sessão de encerramento da iniciativa.

5.º ANO

Produto final

- Comemoração do Dia de Portugal, de Camões e das Comunidades Portuguesas, a realizar na véspera do feriado de 10 de junho.

Objetivos

- Conhecer o património cultural e natural português.
- Fomentar conhecimentos interdisciplinares relacionados com Portugal e com a cultura portuguesa.

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS



Cidadania e Desenvolvimento

- Promover um debate em sala de aula, levando os alunos a refletir sobre a cultura portuguesa e abordando os seguintes aspetos:
 - a identificação de raízes e de heranças da cultura portuguesa;
 - a diversidade cultural enquanto «construtora» da identidade de Portugal;
 - a Constituição da República Portuguesa e os direitos e deveres dos cidadãos.
- Preparar uma conferência para o dia comemorativo, apresentando as conclusões do debate.

História e Geografia de Portugal

- Localizar Portugal na península Ibérica, na Europa e no mundo, recorrendo aos pontos cardeais e colaterais.
- Investigar sobre a romanização, em particular sobre o direito romano que garantiu que todos os povos seguissem a mesma lei, refletindo-se nos direitos e deveres dos cidadãos na atualidade. Em parceria com **CD**, construir folhetos informativos.
- Debater em sala de aula sobre a formação do reino de Portugal e sobre a presença dos Portugueses no Brasil, em África e no Oriente (em conjunto com **CD**).
- Aproveitar as conclusões do debate para enriquecer a conferência, proposta por **CD**.

Educação Física

- Pesquisar informações sobre as participações de Portugal nos Jogos Olímpicos e construir um friso cronológico, com ajuda de **HGP**, com os principais feitos dos atletas portugueses.
- Convidar um atleta ou ex-atleta nacional de renome para dar uma palestra no dia comemorativo, partilhando as suas experiências. Preparar um conjunto de questões para fazer ao atleta convidado (em conjunto com o professor de **Port**).
- Preparar uma coreografia, com roupa ou objetos coloridos, no âmbito da ginástica rítmica, com enfoque na representação de símbolos de Portugal como a bandeira, as danças folclóricas, o fado, etc.

Inglês

- Investigar sobre personalidades, objetos, edifícios, clima ou comida atribuídos pelos turistas estrangeiros a Portugal: Como é que o referem, usam palavras portuguesas ou explicam na sua própria língua?
 - Numa zona turística do distrito da escola, questionar os turistas estrangeiros sobre o reconhecimento dos símbolos nacionais completando a frase: *In one word, Portugal is...*
 - Elaborar cartazes com estes símbolos nacionais e escrever o seu nome em português e em inglês.

Português

- Ler e analisar três lendas e contos de Portugal das coletâneas de Gentil Marques e/ou de João Pedro Mésseder.
- Pesquisar na internet contos e lendas tradicionais portugueses (em articulação com **TIC**) e escolher um deles para dramatizar no dia comemorativo.

Ciências Naturais

- Identificar as propriedades das principais rochas presentes em solo nacional, através da observação de amostras de mão.
- Investigar sobre as ligações entre as manifestações culturais do património nacional, identificadas em **EV**, e as rochas. Utilizar esta informação nos cartazes criados em **EV**.

Educação Tecnológica

- Construir a indumentária para a dramatização realizada em **Port**.
- Construir instrumentos tradicionais portugueses (por exemplo, adufe, bombo) para exposição no dia comemorativo, se possível reutilizando materiais.

Matemática

- Organizar e tratar os dados do questionário realizado em **Ing**.
- Explorar a página online [Pordata Kids](#), construir uma apresentação multimédia onde se expresse Portugal em números e apresentá-la no dia comemorativo.

Educação Visual

- Construir os cenários para a dramatização do conto ou lenda escolhido em **Port**.
- Pesquisar sobre as diferentes manifestações culturais do património nacional (por exemplo, pintura, escultura, *design*, arquitetura, artesanato) e conhecer o caso particular dos bonecos de Estremoz, recentemente classificados pela UNESCO como Património Cultural Imaterial da Humanidade. Criar cartazes sobre cada uma delas.

Educação Musical

- Pesquisar sobre os instrumentos tradicionais portugueses (por exemplo, gaita de foles, adufe, bombo, guitarra portuguesa, acordeão, etc.). Escolher alguns e preparar uma atuação para o dia comemorativo.
- Escolher uma música tradicional portuguesa (por exemplo, *Laurindinha*, *Malhão*, *Vira*), ensaiá-la e cantá-la no dia comemorativo.

Tecnologias de Informação e Comunicação

- Pesquisar, partindo do trabalho efetuado em **EV** e em **EM** e adotando comportamentos seguros na navegação na internet, imagens e sons que identifiquem Portugal.
- Construir uma narrativa digital sobre Portugal, recorrendo a ferramentas digitais adequadas, com base nas pesquisas e informações recolhidas em **HGP**, **Ing**, **EF**, **Port**, **CN**, **Mat**, **EV** e **EM** e apresentá-la no dia comemorativo.

Seis sentidos para ser feliz

5.º ANO

Produto final

- Realização da «Semana dos sentidos» com atividades de exploração da visão, olfato, tato, audição, paladar e consciência.

Objetivos

- Compreender a importância dos sentidos na interação com o ambiente.
- Manifestar pensamento crítico perante os desafios da sociedade moderna cada vez mais tecnológica.
- Realçar a importância da consciência na interpretação dos estímulos sensoriais e na expressão dos talentos.

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS
DO PERFIL DOS ALUNOS



Cidadania e Desenvolvimento

- Organizar a «Semana dos sentidos» (visão, olfato, tato, audição, paladar e consciência), durante a qual se realizarão diversas atividades em diferentes espaços da escola.
- Estabelecer contactos com entidades que possam valorizar os eventos que decorrerão nessa semana.

História e Geografia de Portugal

- Discutir o papel da Expansão marítima na introdução de algumas especiarias e ervas aromáticas na gastronomia portuguesa.
 - Organizar uma venda destes produtos na «Semana dos sentidos».
 - Fazer acompanhar cada produto da sua origem (com uma informação escrita adicional ou um pequeno mapa).
- Definir, em articulação com **CN**, ementas saudáveis para a cantina (exploração do paladar e do olfato) e, na elaboração dos menus, respeitar a tradição gastronómica da região da escola e o que preconiza a Roda dos Alimentos Mediterrânica.

Português

- Realizar uma sessão de escuta ativa de um conto musicado, com o apoio de **EM**.
- Refletir sobre as sensações que a história despertou e transmiti-las da forma que se entender mais adequada (uma palavra, uma frase, um desenho, uma expressão facial).

Ciências Naturais

- Selecionar e analisar notícias que evidenciem a importância dos sentidos na adaptação dos seres vivos às condições ambientais e à sua variação.
- Organizar uma exposição com apoio de **EV** e **ET**, sobre a importância biológica dos sentidos na adaptação aos ambientes, a mostrar durante a «Semana dos sentidos».

Educação Musical

- Organizar atividades de exploração de sons de instrumentos e de géneros musicais, na perspetiva das sensações que provocam.
- Explorar as sensações provocadas pelos instrumentos e músicas tradicionais, assim como pelos sons digitais e a pela música eletrónica moderna.

Educação Física

- Implementar a prática de meditação diária durante a «Semana dos sentidos», como forma de desenvolver a consciência de ser e estar.
 - Realizar a «Meditação do chocolate» para despertar o sentido do paladar, em que os alunos são guiados numa experiência meditativa de saborear chocolate.
 - Realizar uma experiência meditativa de conhecimento de um objeto pelo tato, por exemplo, uma peça de fruta que, de seguida, possam comer.

Educação Tecnológica

- Criar um espaço com atividades de exploração do tato, por exemplo, para apoio das atividades de prática meditativa realizadas em **EF**.
- Selecionar/Construir objetos com características variadas que os alunos vendados possam identificar ao tocar, descrevendo depois as sensações provocadas.

Matemática

- Convidar especialistas que falem sobre o papel da tecnologia nas atividades quotidianas, em articulação com **TIC**.
- Organizar uma palestra/workshop para a semana dos sentidos: «A matemática dos robôs». Elaborar questões que possam ser apresentadas aos oradores.

Educação Visual

- Surprender os visitantes, durante a «Semana dos sentidos», com momentos de *happening* que possam estimular os vários sentidos, (por exemplo, com teatro, dança, declamações e/ou instalações) e que, idealmente, impliquem a intervenção direta ou indireta dos espetadores.

Inglês

- Desenvolver vocabulário sobre os sentidos e enriquecer os momentos de *happening*, em **EV**, com frases construídas pelos alunos.

Tecnologias de Informação e Comunicação

- Convidar especialistas que falem sobre o papel da tecnologia nas atividades quotidianas, em articulação com **Mat**.
- Organizar uma palestra/workshop para a «Semana dos sentidos»: «Programar sentidos, faz sentido?» Elaborar questões que possam ser apresentadas aos oradores.
- Acompanhar as sessões plenárias, garantindo a presença de material necessário e o correto decorrer da sessão.

5.º ANO

Produto final

- Celebração do Dia Mundial da Água, 22 de março, e do Dia Internacional do Desporto para o Desenvolvimento e a Paz, 6 de abril, com a realização de um triatlo de desportos de rio.

Educação Física

- Investigar sobre os desportos praticados no rio (por exemplo, natação, remo, canoagem, vela, etc.), as suas regras e os equipamentos necessários à sua prática.
- Realizar o levantamento das associações ou clubes desportivos da região da escola que possam ser parceiros na realização de um triatlo de desportos de rio.
- Organizar um plano de treino ao longo do ano letivo para essa competição.
 - Com apoio da plataforma *FitEscola*, recolher dados sobre a aptidão aeróbia, muscular e sobre a composição corporal, no início e no final do ano letivo.
 - Concluir sobre a influência do plano de treino na saúde dos alunos.

Ciências Naturais

- Caracterizar o ambiente aquático ribeirinho e conhecer em pormenor um rio da região onde a escola se localiza.
- Realizar uma exposição sobre o rio e sobre as espécies que nele podemos encontrar, relacionando as características dos seres vivos com o seu *habitat*.
- Investigar sobre a influência, positiva ou negativa, da ação humana nos fatores ambientais do rio local e sobre as consequências para a sua biodiversidade.
- Elaborar um conjunto de medidas para solucionar o problema e tornar o triatlo de desportos de rio numa oportunidade para sensibilizar para a valorização desse local do ponto de vista ambiental, económico e social, em articulação com **HGP**.

Cidadania e Desenvolvimento

- Organizar a celebração do Dia Mundial da Água com:
 - visita de estudo ao rio local e uma campanha de sensibilização para a não poluição das suas margens e das suas águas. Colocar cartazes ou sinalização em local próprio, autorizado pela autoridade municipal, ao longo das margens do rio e nas zonas mais frequentadas, alertando para as atitudes de proteção dos rios;
 - exposição de trabalhos;
 - apresentação formal dos participantes do triatlo e das modalidades envolvidas.
- Organizar a celebração do Dia Internacional do Desporto para o Desenvolvimento e a Paz com:
 - sessão de encerramento/avaliação do triatlo de desportos do rio;
 - dramatização produzida em **HGP**.

História e Geografia de Portugal

- Investigar sobre a importância dos rios para o desenvolvimento económico das cidades. Pesquisar sobre a data de origem de cidades portuguesas localizadas à beira-rio por comparação com aquelas que estão mais afastadas.
- Dramatizar a valorização do rio local nas áreas económica, ambiental e social, considerando as conclusões obtidas em **CN**. Incluir as personagens de um autarca, de um empresário, de um cidadão comum, de um ambientalista, de um comerciante, entre outras que se ache pertinente no contexto local.

Objetivos

- Reconhecer a importância da atividade física e desportiva nas várias dimensões do bem-estar.
- Valorizar o contexto geográfico e ambiental da região onde a escola se localiza, contribuindo para a sua conservação.

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS



Educação Tecnológica

- Construir os materiais (cartazes e sinalização) associados à campanha de sensibilização realizada em **CD**.
- Representar em maquetas os desportos do triatlo que podem depois ser a base para a construção de troféus.

Inglês

- Construir a versão traduzida dos materiais da campanha, construídos em **ET**, para que a mensagem chegue também aos turistas estrangeiros que frequentam a zona.
- Distribuir pelos pontos de turismo da região da escola.

Matemática

- Contribuir para a construção das maquetas de **ET**, aplicando os conhecimentos sobre sólidos geométricos.
- Registrar dados relevantes do desempenho dos participantes no evento desportivo de modo a que possa posteriormente ser relatado através de números. Contribuir com esta análise para o vídeo realizado em **TIC**.
- Elaborar o *ranking* da competição, divulgar os vencedores e entregar os troféus na sessão de encerramento organizada por **CD**.

Tecnologias de Informação e Comunicação

- Produzir materiais para a sessão de encerramento:
 - reportagem fotográfica do evento desportivo, usando noções de intenção da expressão artística, aprendidas em **EV**;
 - apresentação multimédia para divulgação dos resultados do plano de treino de **EF**;
 - vídeo final do projeto, incluindo o hino da competição, criado em **EM**, como música de fundo.

Educação Visual

- Desenhar os equipamentos oficiais dos participantes do triatlo.
- Organizar, em articulação com **EM**, momentos de entretenimento para os espectadores do triatlo e de incentivo aos participantes, usando conhecimentos das artes performativas.

Educação Musical

- Pesquisar sobre as características e as mensagens da música associada a eventos desportivos.
- Compor um hino para a competição em que sejam usados sons da água, por exemplo, com um pau de chuva.
- Aprender a cantar/tocar com flauta de bisel uma das seguintes músicas: *Sou como um rio*, de Delfins, ou *O rio*, de Marisa Monte.

Português

- Construir anúncios publicitários do evento em diferentes momentos do ano, em suporte físico e/ou digital e com apoio de **TIC**.
- Realizar momentos de escrita coletiva para a elaboração de um relatório final sobre as atividades dos dias comemorativos.

Ser português, europeu, cidadão do Mundo

5.º ANO

Produto final

- Comemoração do Dia da Europa, 9 de maio, através da organização de um espetáculo e da execução do seu cenário.

Objetivos

- Conhecer a Europa, tomando consciência dos seus limites e fronteiras internos e externos e do seu posicionamento no Mundo.
- Tomar consciência, através das comunidades portuguesas de que ser português é ser europeu e ser cidadão do Mundo.
- Valorizar Portugal, conhecendo a sua importância na Europa e no Mundo, através da valorização do património pela UNESCO.
- Conhecer aspetos fundamentais da União Europeia.

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS
DO PERFIL DOS ALUNOS



História e Geografia de Portugal

- Localizar e assinalar num mapa-mundo:
 - os continentes e os oceanos;
 - Portugal e os restantes países da Europa, assinalando as respetivas fronteiras;
 - as principais cadeias montanhosas e os principais rios do continente europeu.
- Integrar esta informação no trabalho desenvolvido em **CD**.

Educação Visual

- Organizar o espetáculo do Dia da Europa.
- Com as informações recolhidas nas restantes disciplinas, elaborar um mural com um mapa-mundo, com o objetivo de servir de cenário ao espetáculo proposto.
- Destacar o continente europeu utilizando as diversas técnicas e materiais abordados na disciplina (representação e organização no espaço, luz-cor, claro-escuro...).
- Elaborar a legenda do mapa, mobilizando conhecimentos de **HGP** e **CD**.

Matemática

- Estudar o teorema das quatro cores e colorir o mapa da Europa do mural de **EV** à luz do conhecimento deste teorema.
- Integrar nas comemorações uma breve comunicação sobre este teorema e sobre a curiosidade de o mesmo ter surgido pela dificuldade de pintar um mapa.

Cidadania e Desenvolvimento

- Localizar e assinalar num mapa-mundo as capitais dos países do continente europeu.
- Localizar no mapa da Europa os estados-membros da União Europeia, monumentos emblemáticos desses países e línguas faladas em cada um deles.
- Identificar os principais símbolos da União Europeia: bandeira, hino (*Ode à alegria*, de Beethoven) e lema («Unidade na diversidade»), integrando-os/cruzando-os com as leituras dramatizadas de **Port**.
- Identificar os países que aderiram à moeda única e assinalar essa informação no mapa através de símbolo próprio.
- Indicar países onde existem importantes comunidades portuguesas, procurando formas de inserir estas informações no mural a desenvolver em **EV**.

Tecnologias de Informação e Comunicação

- Investigar sobre:
 - lendas tradicionais europeias;
 - músicas tradicionais de países da União Europeia em língua inglesa, francesa, espanhola ou alemã;
 - danças tradicionais europeias;
 - a UNESCO (missão e projetos).
- Utilizar o processador de texto para execução de um texto a inserir no mural, construído em **EV**.

Educação Tecnológica

- Produzir instrumentos musicais, utilizando matérias-primas acessíveis e recicláveis ou reutilizando objetos (madeiras, papéis, plásticos, fios têxteis, pastas, entre outros) e fornecê-los a **EM**.

Educação Física

- Criar coreografias individuais e/ou em grupo, aplicando os critérios de expressividade das danças tradicionais ou sociais de países da União Europeia (após pesquisa efetuada em **TIC**).

Português

- Preparar leituras dramatizadas de lendas tradicionais europeias, individuais ou em grupo, integrando melodias preparadas em **EM** e coreografias preparadas em **EF**.
- Planear a apresentação das leituras dramatizadas, integrando alguns dos símbolos da União Europeia, nomeadamente hino e lema.
- Preparar e executar pequenas entrevistas a familiares e amigos que vivam no estrangeiro e que possam testemunhar como é viver nesses países. Daqui poderão surgir pequenos vídeos, com o apoio de **TIC**, a integrar no espetáculo.

Educação Musical

- Reproduzir peças musicais tradicionais de alguns países europeus, após pesquisa, identificação e seleção em **TIC**, utilizando os instrumentos construídos na disciplina de **ET**.
- Incluir no espetáculo da forma que se entender mais adequada:
 - o cante alentejano e o fado, elementos integrados pela UNESCO na lista do Património Cultural Imaterial da Humanidade, exclusivos de Portugal;
 - uma versão da *Ode à alegria*, de Beethoven.

Inglês

- Procurar a tradução mais adequada do lema da União Europeia - «Unidade na diversidade». Esta tradução deve ser integrada com as leituras dramatizadas de **Port** na concretização do produto final.
- Traduzir o título deste projeto e colocá-lo no mapa a par com a versão portuguesa.

Ciências Naturais

- Procurar saber o que é a falcoaria.
- Procurar outros países da Europa que, tal como Portugal, têm a falcoaria como património humano vivo da UNESCO, e assinalá-los no mapa, criando um símbolo próprio para o efeito, com a ajuda de **EV**.

Ser youtuber no canal da escola

5.º ANO

Produto final

- Criação do canal *YouTube* da escola e publicação de vídeos realizados nas várias disciplinas.

Objetivos

- Fomentar nos alunos a capacidade de pesquisar, tratar, produzir e comunicar através das tecnologias de informação.
- Desenvolver a literacia digital na produção de artefactos digitais criativos.

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS
DO PERFIL DOS ALUNOS



Tecnologias de Informação e Comunicação

- Planear o conteúdo e os objetivos de um canal *YouTube* da escola, em articulação com **CD**, definindo os contributos das disciplinas.
- Criar o canal e publicar todos os trabalhos desenvolvidos no âmbito deste projeto, adotando comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais e na navegação na internet e utilizando as normas relacionadas com os direitos de autor.

Cidadania e Desenvolvimento

- Debater em sala de aula, em parceria com **TIC**, aspetos relacionados com a comunicação em plataformas digitais:
 - o que é comunicar;
 - a evolução da internet enquanto ambiente propício à comunicação;
 - condições de acesso às tecnologias por parte da população portuguesa;
 - capacidade de selecionar informação relevante e de a analisar criticamente.
- Criar uma apresentação multimédia com as conclusões obtidas.

Educação Tecnológica

- Investigar a evolução histórica da câmara e do computador, em parceria com **TIC**, e reconhecer o contributo da ciência para o progresso tecnológico.
- Construir um friso cronológico digital com a evolução da câmara e do computador e do momento em que estes dois objetos se fundem nas *webcams* (em parceria com **HGP** e **EV**).
- Investigar e identificar profissões relacionadas com a comunicação digital e criar uma apresentação multimédia.

História e Geografia de Portugal

- Dividir a turma em grupos de trabalho. Tendo como tema a comunicação, cada grupo deverá pesquisar e estudar o subtema que lhe for atribuído entre os seguintes:
 - as primeiras comunidades humanas e a arte rupestre;
 - a romanização e o latim;
 - os Muçulmanos na península Ibérica e as palavras de origem árabe.
- Organizar e filmar em sala de aula a palestra «Descobri que...» com apresentação do subtema de cada grupo.
- Publicar a palestra no canal, na área «Em HGP, descobri que...».

Português

- Selecionar um *youtuber* português com o qual os alunos tenham aprendido algo de útil e contactá-lo no sentido de realizar uma entrevista, filmada ou por escrito.
- Preparar o guião da entrevista de modo a perceber a intenção e a mensagem das suas partilhas.
- Realizar a entrevista e filmá-la para posterior publicação.

Educação Visual

- Debater o entendimento do alfabeto chinês e da linguagem gestual como códigos de comunicação.
- Fazer uma pesquisa na internet de outros códigos de comunicação.
- Legendar em língua gestual, com a ajuda de **TIC**, os vídeos elaborados nas outras disciplinas, caso haja na escola quem conheça esta linguagem.

Ciências Naturais

- Desenvolver no canal da escola a área «*Stand up Ciências*», com pequenos tutoriais sobre como utilizar o microscópio ótico corretamente e em segurança, com alguns momentos de humor.
- Contribuir para o friso cronológico, construído em **ET**, com inclusão do microscópio e da sua relação com as câmaras digitais que facilitam hoje a visualização das estruturas celulares, o arquivo digital das imagens e a sua utilização nos meios de comunicação digitais.

Educação Musical

- Criar uma *playlist* de músicas para os vídeos e tutoriais construídos, tendo em consideração que a música é uma forma de comunicação e que permite transmitir diversas mensagens.
- Definir uma periodicidade e criar outras *playlists* de músicas relacionadas com outros temas.

Matemática

- Publicar um tutorial para a resolução de um problema matemático ou planear uma abordagem lúdica e educativa de determinados conteúdos matemáticos. Por exemplo, explorar as frações e o cálculo de áreas com peças de encaixe.
- Desenvolver um guião da publicação e executá-lo, para ser publicado no canal da escola na área «Problemas matemáticos».
- Definir uma periodicidade para esta atividade, de modo a enriquecer o canal.

Educação Física

- Selecionar uma modalidade desportiva praticada na escola e pesquisar sobre as regras fundamentais do jogo.
- Filmar momentos de jogo simulados, abordando aspetos técnicos e táticos, elucidando as regras e ensinando truques.
- Elaborar o guião das filmagens e, com a ajuda de **TIC**, publicar no canal *YouTube*.
- Definir a periodicidade da publicação, considerando diversos desportos.

Inglês

- Apoiar a construção das *playlists* de **EM**, no caso das músicas em língua inglesa.
- Escrever um convite bilingue convidando os encarregados de educação a conhecer o canal *YouTube* da escola.
- Enviar os convites por *e-mail*, sob orientação do professor de **TIC**.

5.º ANO

Produto final

- Organização de eleições, e respetiva campanha, para a Associação de Estudantes.

Objetivos

- Desenvolver o conceito de cidadania ativa e participativa.
- Fomentar o debate e o espírito crítico.
- Promover o respeito pela diversidade de opiniões.

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS
DO PERFIL DOS ALUNOS



História e Geografia de Portugal

- Conhecer a democracia ateniense e suas instituições e distingui-las das atuais.
- Criar o organograma da Associação de Estudantes, com base nas necessidades da escola e dos alunos.
- Definir as listas concorrentes e realizar entrevistas, com o apoio de **TIC** (gravação em áudio, por exemplo), aos cabeças de lista.
- Criar o «Tempo de antena» na rádio da escola para divulgação das entrevistas, nos intervalos das aulas.

Português

- Escrever o guião das entrevistas a fazer aos cabeças de lista.
- Escrever os textos argumentativos da campanha.
- Criar o «Tempo de antena na aula» (se não houver rádio da escola): os argumentos de cada lista são divulgados pela ida às salas de aula de outras turmas, em horário estabelecido.

Ciências Naturais

- Promover o respeito pelo meio ambiente durante a campanha, criando:
 - regras para uso dos espaços da escola, preservando o ambiente e a limpeza, em articulação com **EF**;
 - regras para a seleção de materiais a usar na campanha, recomendando a reutilização de materiais, evitando o desperdício, com o apoio de **EV**, **ET** e **Port**;
 - regras para comunicação de conteúdos através de ferramentas de **TIC**, sempre que possível.

Cidadania e Desenvolvimento

- Definir os critérios para apresentação das listas, no âmbito da participação democrática/voluntariado.
- Eleger/Nomear quem arbitrar as eleições.
- Planear a campanha eleitoral e definir os prazos.
- Promover uma visita de estudo a uma sessão da Assembleia Municipal do concelho, para recolha de informação sobre o processo democrático e sobre o papel das listas que perdem nas decisões tomadas em assembleia.

Educação Visual

- Produzir os logótipos ou símbolos para as listas concorrentes.
- Construir cartazes, em parceria com **Port** e **Ing**, com os principais argumentos, promovendo cada lista.

Educação Tecnológica

- Planificar e construir suportes verticais para afixação dos cartazes das listas nos espaços abertos da escola.
- Planificar e construir as urnas de voto.

Educação Musical

- Compor um cântico/hino cujo tema seja as eleições e cuja letra inclua palavras como «respeito», «cidadania», «participação», etc., ou compor o hino oficial da escola. Pode usar-se como base musical o tema do hino da União Europeia.
- Escrever/Traduzir parte desta letra (por exemplo, o refrão), com o apoio de **Ing**.

Educação Física

- Apoiar a realização das eleições com o planeamento, em grande grupo, da localização das mesas de voto.
- Promover e organizar a limpeza posterior dos espaços da escola, removendo os materiais da campanha.

Inglês

- Elaborar um mapa vocabular relacionado com o tema para auxiliar em futuras traduções.
- Traduzir as frases mais marcantes ou identificativas dos cabeças de lista, após a análise das entrevistas.
- Aplicar, nos cartazes de campanha construídos em **EV**, as frases traduzidas ou o vocabulário fundamental, criando cartazes bilingues.

Tecnologias de Informação e Comunicação

- Produzir *newsletters* periódicas contendo os materiais que vão sendo produzidos, ao longo da campanha e depois da eleição, e divulgá-las na plataforma usada na escola (*moodle*, por exemplo).
- Construir um documento usando as ferramentas digitais mais adequadas, para apresentação dos resultados da votação, em colaboração com **Mat**.

Matemática

- Fazer uma sondagem, ou mais do que uma, antes da eleição e publicar os resultados.
- Contar os votos e, com **TIC**, apresentar os resultados. Comparar com o(s) resultado(s) da(s) sondagem(ns).

5.º ANO

Produto final

- Celebração do Dia Internacional da Mãe Terra, 22 de maio, com realização de palestras, dramatizações e uma sessão de cinema.

Objetivos

- Compreender que as ações humanas condicionam a biodiversidade.
- Contextualizar os fenômenos migratórios do passado e do presente.
- Desenvolver atitudes de responsabilidade ambiental e social, com vista à construção de um futuro sustentável.

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS
DO PERFIL DOS ALUNOS



Cidadania e Desenvolvimento

- Organizar e dinamizar os eventos que a escola promoverá para celebrar o Dia Internacional da Mãe Terra.
- Promover momentos de reflexão e discussão com base nas notícias de **HGP** para uma melhor compreensão dos fenômenos explorados.
- Dinamizar, no dia comemorativo, um *ranking* das notícias mais relevantes, com base nas conclusões do tópico anterior.

História e Geografia de Portugal

- Investigar sobre:
 - os fenômenos migratórios do passado e do presente (causas, consequências, vantagens e desvantagens contextualizadas no tempo);
 - a exploração dos recursos do planeta do ponto de vista histórico e geográfico: exploração agrícola, piscícola, industrial;
 - as comunidades indígenas atuais e sobre as ameaças da urbanização e industrialização ao seu modo de vida.
- Selecionar notícias nacionais e/ou internacionais que explicitem estas problemáticas e fornecê-las a **CD**.

Ciências Naturais

- Organizar uma sessão de cinema, comentada por alunos, professores ou outros convidados, sobre o filme *O dia depois de amanhã*, relacionado com a problemática do aquecimento global.
- Construir um questionário ou entrevista, em articulação com **Port**, com vista à determinação da pegada ecológica da população escolar.

Matemática

- Organizar os dados do questionário aplicado em **CN** e tratar os dados recolhidos, organizando-os na forma de gráficos.
- Apresentar os resultados em forma de cartaz científico no dia comemorativo, juntamente com sugestões sobre o que se pode fazer para contribuir para um planeta mais sustentável.

Português

- Escrever e apresentar dramatizações que reflitam as conclusões dos debates e pesquisas realizados em **HGP** e em **CD**.

Educação Visual

- Construir uma campanha para divulgação do dia comemorativo, ao longo do ano, utilizando conhecimentos e técnicas de pintura, de escultura, de desenho e/ou de fotografia.

Tecnologias de Informação e Comunicação

- Apoiar as atividades de **CN** do ponto de vista técnico.
 - Fornecer material audiovisual para a sessão de cinema.
 - Distribuir/receber *online* do questionário ou da entrevista via *e-mail*, ou outra ferramenta digital, para recolha dos dados.
- Respeitar as medidas de segurança e de proteção na utilização de ferramentas digitais e cumprir as normas relacionadas com os direitos de autor.

Educação Musical

- Compor uma música sobre a responsabilidade coletiva pelo equilíbrio entre as necessidades económicas, sociais e ambientais das gerações presentes e futuras da humanidade.
- Promover o contributo de todas as turmas do 5.º ano para a conceção da música e apresentá-la no dia comemorativo.

Educação Tecnológica

- Definir a decoração temática da sala principal dos eventos do dia comemorativo, em articulação com **EV** e tendo por base as aprendizagens de todas as áreas disciplinares.
- Decorar o espaço, não esquecendo de considerar atitudes de responsabilidade ambiental na escolha dos materiais e técnicas utilizadas.

Inglês

- Construir *slogans* que transmitam as mensagens do projeto em diferentes línguas.
- Participar na campanha de divulgação, organizada em **EV**.
- Participar na decoração da sala, da responsabilidade de **ET**, onde decorrerão os eventos comemorativos.

Educação Física

- Construir a coreografia que acompanhará a música composta em **EM**.