

APRENDIZAGENS **E**SSENCIAIS

3° ANO





Português 3.º Ano						
Conhecimento	Domínios	Ponderação	AE: Conhecimentos, Capacidades e Atitudes O aluno deve ficar capaz de:	Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória	Inst. de recolha de informação	
	Oralidade	18%	70%	<p>Compreensão:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interpretar o essencial de discursos orais sobre temas conhecidos. • Identificar, organizar e registar informação relevante em função dos objetivos de escuta. Fazer inferências, esclarecer dúvidas, • Identificar diferentes intencionalidades comunicativas. <p>Expressão:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Falar com clareza e articular de modo adequado as palavras. • Gerir adequadamente a tomada de vez na comunicação oral, com respeito pelos princípios da cooperação e da cortesia; • Usar a palavra com propriedade para expor conhecimentos e apresentar narrações. • Planear, produzir e avaliar os seus próprios textos orais. • Detetar semelhanças e diferenças entre o texto oral e o texto escrito. 	<p>A. Linguagens e textos</p> <p>B. Informação e comunicação</p> <p>C. Raciocínio e resolução de problemas</p> <p>D. Pensamento crítico e criativo</p> <p>E. Relacionamento interpessoal</p> <p>F. Desenvolvimento pessoal e autonomia</p>	<p>Fichas (formativas e sumativas)</p> <p>Questões-Aula</p> <p>Fichas de Avaliação</p> <p>Trabalhos individuais</p> <p>Trabalhos colaborativos (pares/grupo)</p> <p>Relatórios</p> <p>Apresentações orais</p>
	Leitura	15%		<ul style="list-style-type: none"> • Ler textos com características narrativas e descritivas, associados a diferentes finalidades (informativas, lúdicas, estéticas). • Distinguir nos textos características da notícia, da carta, do convite e da banda desenhada (estruturação, finalidade). Ler textos com entoação e ritmo adequados. • Realizar leitura silenciosa e autónoma. • Mobilizar as suas experiências e saberes no processo de construção de sentidos do texto. • Identificar o tema e o assunto do texto ou de partes do texto. • Exprimir uma opinião crítica acerca de aspetos do texto (do conteúdo e/ou da forma) 	<p>G. Bem-estar, saúde e ambiente</p> <p>H. Sensibilidade estética e artística</p> <p>I. Saber científico, técnico e tecnológico</p> <p>J. Consciência e domínio do corpo</p>	<p>Guiões de exploração de filmes / documentários históricos / visitas de estudo</p> <p>Debates</p> <p>Grelhas de registo</p> <p>Caderno diário/ dossier</p>
	Escrita	15%		<ul style="list-style-type: none"> • Indicar as diferentes possibilidades de representar graficamente os fonemas para as relações fonema–grafema e grafema–fonema mais frequentes 		<p>Grelhas de registo</p>



		<ul style="list-style-type: none"> • Registrar e organizar ideias na planificação de textos estruturados com introdução, desenvolvimento e conclusão. • Redigir textos com utilização correta das formas de representação escrita (grafia, pontuação e translineação, configuração gráfica e sinais auxiliares da escrita). • Avaliar os próprios textos com conseqüente aperfeiçoamento. • Escrever textos géneros variados, adequados a finalidades como narrar e informar, em diferentes suportes. • Expressar opiniões e fundamentá-las. • Recriar pequenos textos em diferentes formas de expressão (verbal, gestual, corporal, musical, plástica). 		
Educação Literária	10%	<ul style="list-style-type: none"> • Ouvir ler obras literárias e textos da tradição popular. • Ler integralmente narrativas, poemas e texto dramático, por iniciativa própria ou de outrem. • Antecipar o(s) tema(s) com base em noções elementares de género (contos de fada, lengalengas, poemas, etc.) em elementos do paratexto e em textos visuais (ilustrações). • Compreender textos narrativos, poéticos e dramáticos, escutados ou lidos. • Ler poemas em público, com segurança. • Fazer a leitura dramatizada de obras literárias. • Manifestar ideias, sentimentos e pontos de vista suscitados pelas histórias ouvidas ou lidas. • Apresentar obras literárias em público, através da leitura de poemas e da representação de textos dramáticos. • Desenvolver um projeto de leitura que implique seleção de obras, a partir de preferências do aluno previamente discutidas em aula. 		
Gramática	12%	<ul style="list-style-type: none"> • Classificar as palavras quanto ao número de sílabas (palavra escrita). • Identificar e distinguir sílaba tónica de átona. • Identificar a classe das palavras: determinante artigo, nome (próprio e comum), adjetivo, verbo, pronome pessoal e interjeição. • Reconhecer diferentes processos para formar o feminino dos 		



			<p>nomes e adjetivos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer a flexão nominal e adjetival quanto ao número. • Conhecer a forma do infinitivo dos verbos. • Conhecer as estruturas de coordenação copulativa e disjuntiva. • Usar de modo intencional e com adequação conectores de tempo, de causa, de explicação e de contraste de maior frequência, em textos narrativos e de opinião. • Depreender o significado de palavras a partir da sua ocorrência nas diferentes áreas disciplinares curriculares. • Associar significados conotativos a palavras e/ou expressões que não correspondam ao sentido literal. • Desenvolver o conhecimento lexical, passivo e ativo. • Mobilizar adequadamente as regras de ortografia, ao nível da correspondência grafema-fonema e da utilização dos sinais de escrita (diacríticos, incluindo os acentos; sinais gráficos e sinais de pontuação). 		
Atitudes e Valores	Participação	5%	30%	• Participar por iniciativa própria demonstrando interesse, compreensão e atenção pelos conteúdos abordados.	
	Autonomia	5%		• Demonstrar iniciativa, curiosidade e autonomia.	
	Responsabilidade	5%		• Ser pontual e assíduo. • Trazer o material necessário para a aula. • Ser responsável, organizado e persistente. • Realizar os trabalhos de casa e as apresentações combinadas.	
	Empenho	5%		• Empenhar-se nas atividades da aula. • Estar atento e mostra algum interesse pela disciplina.	
	Sociabilidade	5%		• Demonstrar solidariedade, respeito, tolerância e cooperação.	
	Comportamento	5%		• Cumprir as normas constantes no regulamento interno. • Cumprir as regras estabelecidas na sala de aula e no recreio.	



Matemática 3.º Ano					
Domínios	Ponderação		AE: Conhecimentos, Capacidades e Atitudes O aluno deve ficar capaz de:	Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória	Inst. de recolha de informação
	Conhecimento Capacidades Matemáticas	18%	70%	Resolução de problemas <ul style="list-style-type: none"> Reconhecer e aplicar as etapas do processo de resolução de problemas. Solicitar, de forma sistemática, que os alunos percorram e reconheçam as diferentes etapas de resolução de um problema (interpretar o problema, selecionar e executar uma estratégia, e avaliar o resultado no contexto da situação problemática), incentivando a sua perseverança no trabalho em Matemática. Propor problemas com excesso de dados ou com dados insuficientes. Formular problemas a partir de uma situação dada, em contextos diversos (matemáticos e não matemáticos). Formular problemas a partir de uma situação dada, em contextos diversos (matemáticos e não matemáticos). Estratégias Aplicar e adaptar estratégias diversas de resolução de problemas, em diversos contextos, nomeadamente com recurso à tecnologia. Reconhecer a correção, a diferença e a eficácia de diferentes estratégias da resolução de um problema. Raciocínio matemático Formular e testar conjeturas/generalizações, a partir da identificação de regularidades comuns a objetos em estudo, nomeadamente recorrendo à tecnologia. Classificar objetos atendendo às suas características. Distinguir entre testar e validar uma conjetura. Justificar que uma conjetura/generalização é verdadeira ou falsa, usando progressivamente a linguagem simbólica. 	A. Linguagens e textos B. Informação e comunicação C. Raciocínio e resolução de problemas D. Pensamento crítico e criativo E. Relacionamento interpessoal F. Desenvolvimento pessoal e autonomia G. Bem-estar, saúde e ambiente H. Sensibilidade estética e artística I. Saber científico, técnico e tecnológico J. Consciência e domínio do corpo



			<ul style="list-style-type: none">• Reconhecer a correção, diferença e adequação de diversas formas de justificar uma conjectura/generalização. Pensamento computacional• Extrair a informação essencial de um problema.• Estruturar a resolução de problemas por etapas de menor complexidade de modo a reduzir a dificuldade do problema.• Reconhecer ou identificar padrões no processo de resolução de um problema e aplicar os que se revelam eficazes na resolução de outros problemas semelhantes.• Desenvolver um procedimento passo a passo (algoritmo) para solucionar um problema de modo a que este possa ser implementado em recursos tecnológicos.• Procurar e corrigir erros, testar, refinar e otimizar uma dada resolução apresentada. Comunicação matemática• Descrever a sua forma de pensar acerca de ideias e processos matemáticos, oralmente e por escrito. Ouvir os outros, questionar e discutir as ideias de forma fundamentada, e contrapor argumentos.• Representações matemáticas• Ler e interpretar ideias e processos matemáticos expressos por representações diversas.• Usar representações múltiplas para demonstrar compreensão, raciocinar e exprimir ideias e processos matemáticos, em especial linguagem verbal e diagramas.• Estabelecer conexões e conversões entre diferentes representações relativas às mesmas ideias/processos matemáticos, nomeadamente recorrendo à tecnologia.• Usar a linguagem simbólica matemática e reconhecer o seu valor para comunicar sinteticamente e com precisão. Conexões matemáticas• Reconhecer e usar conexões entre ideias matemáticas de diferentes temas, e compreender esta ciência como coerente e articulada.		
--	--	--	--	--	--



			<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar ideias matemáticas na resolução de problemas de contextos diversos (outras áreas do saber, realidade, profissões). • Identificar a presença da Matemática em contextos externos e compreender o seu papel na criação e construção da realidade. • Interpretar matematicamente situações do mundo real, construir modelos matemáticos adequados, e reconhecer a utilidade e poder da Matemática na previsão e intervenção nessas situações. 		
	Números	20%	<p>Números naturais</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ler, representar, comparar e ordenar números naturais, pelo menos, até 10 000, em contextos variados, usando uma diversidade de representações. • Arredondar números naturais à dezena, centena ou unidade de milhar mais próxima, de acordo com a adequação da situação. • Usar o arredondamento dos números em situações de estimação de quantidades ou medidas, de estimação do resultado de um cálculo e para fazer comparações. • Reconhecer os numerais ordinais até ao 100.º, em contextos variados. <p>Sistema de numeração decimal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer e usar o valor posicional de um algarismo no sistema de numeração decimal para descrever e representar números, incluindo a representação com materiais de base 10. • Usar a estrutura multiplicativa do sistema decimal para compreender a grandeza dos números. <p>Relações numéricas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compor e decompor números naturais até ao 10 000 de diversas formas, usando diversos recursos e representações. • Compreender e usar a regra para calcular o produto de um número por 10, 100 e 1000. • Compreender e automatizar os factos básicos da multiplicação (tabuadas do 8, 6, 9, e 7) e a sua relação com a divisão. 		



			<p>Frações</p> <ul style="list-style-type: none">• Reconhecer a fração como representação de uma relação parte-todo e de quociente, sendo o todo uma unidade discreta, e explicar o significado do numerador e do denominador em contexto da resolução de problemas.• Representar uma fração de diversas formas, transitando de forma fluente entre as diferentes representações.• Comparar e ordenar frações com o mesmo denominador em contextos diversos, recorrendo a representações múltiplas. Reconhecer a equivalência entre diferentes frações que representem a metade, a quarta parte e a terça parte <p>Cálculo mental</p> <ul style="list-style-type: none">• Compreender e usar com fluência estratégias de cálculo mental diversificadas para produzir o resultado de um cálculo.• Mobilizar os factos básicos da adição/subtração e da multiplicação/divisão, e as propriedades das operações para realizar cálculo mental.• Representar, de forma eficaz, as estratégias de cálculo mental usadas, recorrendo a representações múltiplas, nomeadamente à representação na reta numérica e à representação horizontal do cálculo.• Aplicar estratégias de cálculo mental de modo formal e registar os raciocínios realizados, usando as representações simbólicas da matemática.• Apoiar os alunos a evoluírem progressivamente para um nível de cálculo mental formal, sem necessidade de recorrer a modelos estruturados, promovendo progressivamente a construção da autoconfiança dos alunos na formalização do cálculo, mas respeitando os diferentes ritmos de aprendizagem e a necessidade de certos alunos ainda calcularem com o apoio dos modelos. Comparar e apreciar, em situações concretas, a eficácia de diferentes estratégias de cálculo mental, explicando as suas ideias.• Produzir estimativas através do cálculo mental, adequadas à situação em contexto. <p>Operações</p>		
--	--	--	--	--	--



			<ul style="list-style-type: none"> • Interpretar e modelar situações com a multiplicação no sentido combinatório, e resolver problemas associados. • Propor a resolução de problemas, associados a situações reais, que mobilizem a compreensão do sentido combinatório da multiplicação, usando representações físicas ou virtuais e evidenciando a relação entre o número total de casos possíveis e a multiplicação [Exemplo: Com três tipos de frutos vermelhos (mirtilos, morangos e amoras) e dois tipos de frutos da cor amarela (ananás e banana), quantas espetadas com dois frutos diferentes é possível fazer?]. • Interpretar e modelar situações com a adição/subtração e multiplicação/divisão e resolver problemas associados. • Decidir qual a estratégia mais adequada para produzir o resultado de uma operação e explicar as suas ideias. • Discutir com a toda a turma se é mais pertinente usar um algoritmo ou o cálculo mental, em função dos números envolvidos, da situação em causa e da decisão de obter um valor exato ou uma estimativa. Algoritmo da adição • Compreender e usar o algoritmo da adição com números naturais até quatro algarismos, relacionando-o com processos de cálculo mental formal que recorrem à decomposição decimal. • Compreender e usar o algoritmo da subtração com números naturais até quatro algarismos, relacionando-o com processos de cálculo mental formal que recorrem à decomposição decimal. 		
	Álgebra	10%	<p>Regularidades em sequência</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar e descrever o grupo de repetição de uma sequência. • Descrever, em linguagem natural, a regra de formação de uma sequência de repetição, explicando as suas ideias. Identificar e descrever regularidades em sequências de crescimento, explicando as suas ideias. • Continuar uma sequência de crescimento respeitando uma regra de formação dada ou regularidades identificadas. • Estabelecer a correspondência entre a ordem do termo de uma sequência e o termo. 		



		<ul style="list-style-type: none">• Prever um termo não visível de uma sequência de crescimento, e justificar a previsão.• Criar e modificar sequências, usando materiais manipuláveis e outros recursos.• Formular e testar conjeturas relativas a regularidades nas sequências de múltiplos de números. <p>Expressões e relações</p> <ul style="list-style-type: none">• Reconhecer expressões numéricas equivalentes, envolvendo a multiplicação.• Decidir sobre a correção de igualdades aritméticas e justificar as suas ideias.• Orquestrar discussões com toda a turma, em que se apresentem igualdades (verdadeiras e falsas), envolvendo a adição, a subtração e a multiplicação e solicitar aos alunos que se manifestem sobre a sua veracidade e justifiquem as suas ideias [Exemplo: Assinalar como verdadeiras ou falsas expressões numéricas tais como $7 \times 8 = 6 \times 8 + 8$; $12 \times 7 = 7 \times 10 \times 2$; $9 \times 8 - 8 \times 4 = 5 \times 8$ e justificar].• Completar igualdades aritméticas, envolvendo a multiplicação. Comparar expressões numéricas, usando a simbologia $>$, $<$ e $=$, para exprimir o resultado dessa comparação e explicar as suas ideias.• Investigar, formular e justificar conjeturas sobre relações numéricas em contextos diversos.• Estabelecer relações entre a paridade das parcelas e a paridade da soma na adição de dois números naturais.• Reconhecer a relação de dependência entre quantidades ou grandezas em contextos diversos, estabelecendo conexões matemáticas. Interpretar e modelar situações com variação de quantidades ou grandezas e resolver problemas associados. Usar desenhos, esquemas, diagramas e tabelas para resolver problemas com variação de quantidades ou grandezas, transitando de forma fluente entre diferentes representações.• Reconhecer a propriedade distributiva da multiplicação em relação à adição e expressar em linguagem natural o seu significado.		
--	--	---	--	--



Dados	10%		<p>Questões estatísticas, recolha e organização de dados</p> <ul style="list-style-type: none">• Formular questões estatísticas sobre uma característica quantitativa discreta.• Definir quais os dados a recolher num estudo e onde devem ser recolhidos, incluindo fontes secundárias.• Selecionar criticamente um método de recolha de dados adequado a um estudo, reconhecendo que diferentes métodos têm implicações para as conclusões do estudo.• Recolher dados através de um dado método de recolha, nomeadamente recorrendo a sítios credíveis na internet.• Usar tabelas de frequência absolutas para organizar dados referentes a uma característica quantitativa discreta, e indicar <p>Representações gráficas</p> <ul style="list-style-type: none">• Representar dados quantitativos discretos através de diagramas de caule e folhas, incluindo fonte, título e legenda• Decidir sobre qual(ais) a(s) representação(ões) gráfica(s) a adotar num dado estudo e justificar a(s) escolha(s). Analisar representações gráficas e discutir criticamente a sua adequabilidade, desenvolvendo a literacia estatística <p>Análise de dados</p> <ul style="list-style-type: none">• Identificar a(s) moda(s) num conjunto de dados quantitativos discretos.• Reconhecer o mínimo e o máximo num conjunto de dados quantitativos discretos.• Ler, interpretar e discutir a distribuição dos dados, relacionando tabelas, representações gráficas e medidas, salientando criticamente os aspetos mais relevantes, ouvindo os outros e discutindo de forma fundamentada.• Retirar conclusões, fundamentar decisões e colocar novas questões suscitadas pelas conclusões obtidas, a perseguir em eventuais futuros estudos. <p>Comunicação e divulgação de um estudo</p> <ul style="list-style-type: none">• Decidir a quem divulgar um estudo realizado em contextos exteriores à comunidade escolar.		



		<ul style="list-style-type: none">• Suscitar, relativamente a alguns estudos realizados pela turma que se considerem mais relevantes, a discussão sobre a quem importa divulgar esse estudo, salientando a importância e a responsabilidade de dar a conhecer aos outros as descobertas realizadas, e incentivando a autoconfiança e iniciativa [Exemplo: Câmara municipal/Junta de freguesia, jornal regional, ...]. Recursos para a comunicação (Infográficos)• Elaborar um infográfico que apoie a apresentação de um estudo realizado, de forma rigorosa, eficaz, apelativa e não enganadora, atendendo ao público a quem será divulgado, comunicando de forma fluente. <p>Probabilidades</p> <ul style="list-style-type: none">• Expressar a maior ou menor convicção sobre a ocorrência de acontecimentos que resultam de fenómenos aleatórios (que envolvam o acaso), usando as ideias de “impossível”, “possível” e “certo”.• Incentivar a discussão, com toda a turma, sobre a convicção de algo acontecer ou não, tendo por referência acontecimentos da proximidade dos alunos.• Recorrer a termos do dia a dia como “não acontece” para referir um acontecimento impossível, “vai acontecer” para referir um acontecimento certo, e “pode acontecer” para referir um acontecimento que envolve o acaso [Exemplo: No lançamento de um dado, identificar como certo um acontecimento que “vai acontecer” (vai acontecer sair sempre um número de pintas menor que 7), identificar como impossível um acontecimento que “nunca acontece” (nunca acontece sair um número de pintas igual a 0), e identificar como possível um acontecimento que “pode acontecer” (pode acontecer sair um número de pintas igual a 4)].• Usar a convicção sobre a ocorrência de acontecimentos que resultam de fenómenos aleatórios (que envolvam o acaso) para fazer previsões e tomar decisões informadas.		
--	--	---	--	--



Geometria e Medida	12%	<p>Orientação espacial</p> <ul style="list-style-type: none">• Descrever posições recorrendo à identificação de coordenadas, comunicando de forma fluente. Promover, a pares e/ou pequenos grupos, a exploração de situações em que sistemas de coordenadas sejam úteis para referir posições, nomeadamente usando grelhas quadriculadas [Exemplo: O jogo da Batalha Naval], applets, objetos tangíveis [Exemplo: Robôs simples] ou através de ambientes de programação visual [Exemplo: Scratch, Kodu], promovendo o pensamento computacional.• Ler e utilizar mapas ou vistas aéreas, estabelecendo conexões matemáticas com a realidade <p>Sólidos</p> <ul style="list-style-type: none">• Descrever características dos prismas e das pirâmides regulares e distingui-los.• Apresentar, a cada grupo de alunos, um grupo de prismas ou pirâmides, incluindo um intruso, e pedir que o identifiquem, justificando, de modo a clarificarem a classificação de prismas e pirâmides.• Discutir, com toda a turma, as classificações feitas, valorizando a capacidade de negociar e de aceitar diferentes pontos de vista.• Formular e testar conjeturas que envolvam relações entre as faces, vértices e arestas de prismas ou de pirâmides regulares.• Compreender o conceito de ângulo e identificar ângulos retos, rasos, agudos, obtusos e giros, estabelecendo conexões matemáticas com outras áreas do saber. <p>Operações com figuras</p> <ul style="list-style-type: none">• Obter a imagem de uma figura plana simples por reflexão, a partir de eixos de reflexão, horizontais ou verticais, exteriores à figura.• Promover o uso de espelhos, miras e malhas quadriculadas para a realização de experiências de reflexão. Rotação• Obter a imagem de uma figura plana simples por rotação, com		
--------------------	-----	--	--	--



centro num ponto exterior à figura, com amplitude de rotação de quartos de volta (90°) ou de meias voltas (180°), no sentido horário ou anti-horário.

Comprimento

- Reconhecer o quilómetro e o milímetro como unidades de medida convencionais e medir comprimentos usando estas unidades
- Estimar a medida de um comprimento usando unidades de medida convencionais e explicar as razões da sua estimativa.
- Resolver problemas que envolvam comprimentos, usando unidades de medida convencionais, comparando criticamente diferentes estratégias da resolução

Área

- Reconhecer figuras equivalentes. Propor aos alunos que construam, a pares, no geoplano digital, figuras com formas distintas que tenham a mesma medida de área, e explicar as suas ideias. Usos da área
- Estimar a medida de área de uma figura plana por enquadramento e explicar as razões da sua estimativa
- Interpretar e modelar situações que envolvam a área e resolver problemas associados, comparando criticamente diferentes estratégias da resolução.

Massa

- Compreender a que se refere a massa de um objeto e comparar e ordenar objetos segundo a massa, em contextos diversos.
- Medir a massa de um objeto, usando unidades de medida convencionais (quilograma e grama) e relacioná-las.
- Reconhecer valores de referência de massa (125 g, 250 g, 500 g, 1 kg) e estabelecer relações entre eles.
- Estimar a medida da massa de objetos, usando unidades de medida convencionais, e explicar as razões da sua estimativa.
- Resolver problemas que envolvam a massa, usando unidades



Atitudes e Valores			<p>de medida convencionais, comparando criticamente diferentes estratégias da resolução.</p> <p>Tempo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ler e escrever a medida do tempo em horas e minutos em relógios analógicos e digitais. • Relacionar horas, minutos e segundos. • Medir o tempo utilizando diferentes instrumentos • Estimar o tempo de duração de acontecimentos e explicar as razões da sua estimativa. • Discutir com os alunos questões relativas ao tempo que façam parte das suas vivências [Exemplo: Demoras mais tempo a beber um copo de água ou a escrever o teu nome completo? O que consegues fazer num minuto?]. • Resolver problemas que envolvam o tempo, em diversos contextos, e comparar criticamente diferentes estratégias de resolução. <p>Dinheiro</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborar e analisar listas de compras com diferentes fins, incluindo a estimativa dos custos, reconhecendo a importância do dinheiro para a aquisição de bens e distinguindo entre bens de primeira necessidade e bens supérfluos. • Comparar diferentes formas de poupar, reconhecendo a importância da poupança. 		
	Participação	5%	30%	<ul style="list-style-type: none"> • Participar por iniciativa própria demonstrando interesse, compreensão e atenção pelos conteúdos abordados. 	
	Autonomia	5%		<ul style="list-style-type: none"> • Demonstrar iniciativa, curiosidade e autonomia. 	
	Responsabilidade	5%		<ul style="list-style-type: none"> • Ser pontual e assíduo. • Trazer o material necessário para a aula. • Ser responsável, organizado e persistente. • Realizar os trabalhos de casa e as apresentações combinadas. 	
	Empenho	5%		<ul style="list-style-type: none"> • Empenhar-se nas atividades da aula. • Estar atento e mostra algum interesse pela disciplina. 	



Sociabilidade	5%		• Demonstrar solidariedade, respeito, tolerância e cooperação.		
	Comportamento		5%		



Estudo do Meio 3.º Ano						
Conhecimento	Domínios	Ponderação	AE: Conhecimentos, Capacidades e Atitudes O aluno deve ficar capaz de:	Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória	Inst. de recolha de informação	
	Sociedade	20%	70%	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer as unidades de tempo: década, século e milénio e as referências temporais a.C. e d.C.. Relacionar datas e factos importantes para a compreensão da história local (origem da povoação, batalhas, lendas históricas, personagens/personalidades históricas, feriado municipal). Reconhecer vestígios do passado local: - construções; - instrumentos antigos e atividades a que estavam ligados; - costumes e tradições. Reconstituir o passado de uma instituição local (escola, autarquia, instituições religiosas, associações, etc.), recorrendo a fontes orais e documentais. Reconhecer e valorizar a diversidade de etnias e culturas existentes na sua comunidade. Identificar alguns Estados Europeus, localizando-os no mapa da Europa. Reconhecer a existência de semelhanças e diferenças entre os diversos povos europeus, valorizando a sua diversidade Reconhecer casos de desrespeito dos direitos consagrados na Convenção sobre os Direitos da Criança, sabendo como atuar em algumas situações, nomeadamente que pode recorrer ao apoio de um adulto. 	<p>A. Linguagens e textos</p> <p>B. Informação e comunicação</p> <p>C. Raciocínio e resolução de problemas</p> <p>D. Pensamento crítico e criativo</p> <p>E. Relacionamento interpessoal</p> <p>F. Desenvolvimento pessoal e autonomia</p> <p>G. Bem-estar, saúde e ambiente</p> <p>H. Sensibilidade estética e artística</p> <p>I. Saber científico, técnico e tecnológico</p> <p>J. Consciência e domínio do corpo</p>	<p>Fichas (formativas e sumativas)</p> <p>Questões-Aula</p> <p>Fichas de Avaliação</p> <p>Trabalhos individuais</p> <p>Trabalhos colaborativos (pares/grupo)</p> <p>Relatórios</p> <p>Apresentações orais</p> <p>Guiões de exploração de filmes / documentários históricos / visitas de estudo</p> <p>Debates</p> <p>Grelhas de registo</p> <p>Caderno diário/dossier</p> <p>Grelhas de registo</p>
	Natureza	20%		<ul style="list-style-type: none"> Conhecer procedimentos adequados em situação de queimaduras, hemorragias, distensões, fraturas, mordeduras de animais e hematomas. Relacionar hábitos quotidianos com estilos de vida saudável, reconhecendo que o consumo de álcool, de tabaco e de outras drogas é prejudicial para a saúde. Compreender que os seres vivos dependem uns dos outros, nomeadamente através de relações alimentares, e do meio físico, reconhecendo a importância da preservação da Natureza. Reconhecer que os seres vivos se reproduzem e 		



		<p>que os seus descendentes apresentam características semelhantes aos progenitores, mas também diferem em algumas delas. Relacionar fatores do ambiente (ar, luz, temperatura, água, solo) com condições indispensáveis a diferentes etapas da vida das plantas e dos animais, a partir da realização de atividades experimentais. Localizar, no planisfério ou no globo terrestre, as principais formas físicas da superfície da Terra (continentes, oceanos, cadeias montanhosas, rios, florestas, desertos). Distinguir formas de relevo (diferentes elevações, vales e planícies) e recursos hídricos (cursos de água, oceano, lagos, lagoas, etc.), do meio local, localizando-os em plantas ou mapas de grande escala. Identificar os diferentes agentes erosivos (vento, águas correntes, ondas, precipitação, etc.), reconhecendo que dão origem a diferentes paisagens à superfície da Terra. Relacionar os movimentos de rotação e translação da Terra com a sucessão do dia e da noite e a existência de estações do ano. Compreender, recorrendo a um modelo, que as fases da Lua resultam do seu movimento em torno da Terra e dependem das posições relativas da Terra e da Lua em relação ao Sol. Utilizar instrumentos de medida para orientação e localização no espaço de elementos naturais e humanos do meio local e da região onde vive, tendo como referência os pontos cardeais. Distinguir as diferenças existentes entre sólidos, líquidos e gases. Identificar a existência de transformações reversíveis (condensação, evaporação, solidificação, dissolução, fusão).</p>		
Tecnologia	15%	<ul style="list-style-type: none">• Comparar o comportamento da luz no que respeita à linearidade da sua propagação em diferentes materiais (transparentes, translúcidos e opacos).• Estabelecer uma relação de causa-efeito decorrente da aplicação de uma força sobre um objeto e do movimento exercido sobre o mesmo em diferentes superfícies.• Manusear operadores tecnológicos (elásticos, molas, interruptor, alavanca, roldana, etc.) de acordo com as suas funções, princípios e relações.		



			<ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer o efeito das forças de atração e repulsão na interação entre magnetes. • Utilizar informações e simbologias como linguagem específica da tecnologia. 		
	Sociedade, Natureza e Tecnologia	15%	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguir diferentes formas de interferência do Oceano na vida humana (clima, saúde, alimentação, etc.). • Reconhecer o modo como as modificações ambientais (desflorestação, incêndios, assoreamento, poluição) provocam desequilíbrios nos ecossistemas e influenciam a vida dos seres vivos (sobrevivência, morte e migração) e da sociedade. • Identificar um problema ambiental ou social existente na sua comunidade (resíduos sólidos urbanos, poluição, pobreza, desemprego, exclusão social, etc.), propondo soluções de resolução. • Identificar diferenças e semelhanças entre o passado e o presente de um lugar quanto a aspetos naturais, sociais, culturais e tecnológicos. • Reconhecer as potencialidades da internet, utilizando as tecnologias de informação e da comunicação com segurança e respeito, mantendo as informações pessoais em sigilo. • Reconhecer o papel dos media na informação sobre o mundo atual. • Saber colocar questões, levantar hipóteses, fazer inferências, comprovar resultados e saber comunicá-los, reconhecendo como se constrói o conhecimento. 		
Atitudes e Valores	Participação	5%	30%	<ul style="list-style-type: none"> • Participar por iniciativa própria demonstrando interesse, compreensão e atenção pelos conteúdos abordados. 	
	Autonomia	5%		<ul style="list-style-type: none"> • Demonstrar iniciativa, curiosidade e autonomia. 	
	Responsabilidade	5%		<ul style="list-style-type: none"> • Ser pontual e assíduo. • Trazer o material necessário para a aula. • Ser responsável, organizado e persistente. • Realizar os trabalhos de casa e as apresentações combinadas. 	
	Empenho	5%		<ul style="list-style-type: none"> • Empenhar-se nas atividades da aula. 	



			<ul style="list-style-type: none">• Estar atento e mostra algum interesse pela disciplina.		
	Sociabilidade	5%	<ul style="list-style-type: none">• Demonstrar solidariedade, respeito, tolerância e cooperação.		
	Comportamento	5%	<ul style="list-style-type: none">• Cumprir as normas constantes no regulamento interno.• Cumprir as regras estabelecidas na sala de aula e no recreio.		



Educação Física – 1.º Ciclo						
Domínios		Ponderação		O aluno deve ficar capaz de:	Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória	Inst. de recolha de informação
Conhecimento	Perícia e Manipulação	15%	70%	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar habilidades motoras básicas. • Adquirir habilidades nas diferentes formas de deslocamento e equilíbrio. • Manipular objetos de forma adequada. • Controlar movimentos de perícia e manipulação. • Participar em diferentes tipos de jogos, ajustando a iniciativa própria e as qualidades motoras na prestação, às possibilidades oferecidas pelas situações de jogo e aos seus objetivos. • Realizar habilidades gímnicas em esquemas ou sequências no solo e em aparelhos, encadeando e ou combinado as ações com fluidez e harmonia do movimento. • Cooperar com os seus pares cumprindo as regras estabelecidas. 	<p>A. Linguagens e textos</p> <p>B. Informação e comunicação</p> <p>C. Raciocínio e resolução de problemas</p> <p>D. Pensamento crítico e criativo</p> <p>E. Relacionamento interpessoal</p> <p>F. Desenvolvimento pessoal e autonomia</p> <p>G. Bem-estar, saúde e ambiente</p> <p>H. Sensibilidade estética e artística</p> <p>I. Saber científico, técnico e tecnológico</p> <p>J. Consciência e domínio do corpo</p>	<p>Trabalhos colaborativos (pares/grupo).</p> <p>Registos de observação direta.</p> <p>Grelhas de observação e registo.</p> <p>Grelhas de auto e heteroavaliação</p> <p>Avaliação de jogos desportivos coletivos.</p>
	Deslocamentos e Equilíbrios	15%				
	Ginástica	15%				
	Jogos	15%				
	Atividades rítmicas expressivas	10%				
Atitudes e Valores	Participação	5%	30%	<ul style="list-style-type: none"> • Participar por iniciativa própria demonstrando interesse, compreensão e atenção pelos conteúdos abordados. 		
	Autonomia	5%		<ul style="list-style-type: none"> • Demonstrar iniciativa, curiosidade e autonomia. 		
	Responsabilidade	5%		<ul style="list-style-type: none"> • Ser pontual e assíduo. • Trazer o material necessário para a aula. • Ser responsável, organizado e persistente. • Realizar os trabalhos de casa e as apresentações combinadas. 		
	Empenho	5%		<ul style="list-style-type: none"> • Empenhar-se nas atividades da aula. • Estar atento e mostra algum interesse pela disciplina. 		
	Sociabilidade	5%		<ul style="list-style-type: none"> • Demonstrar solidariedade, respeito, tolerância e cooperação. 		
	Comportamento	5%		<ul style="list-style-type: none"> • Cumprir as normas constantes no regulamento interno. • Cumprir as regras estabelecidas na sala de aula e no recreio. 		



Educação Artística – 1.º Ciclo						
Conhecimento	Domínios	Ponderação	AE: Conhecimentos, Capacidades e Atitudes O aluno deve ficar capaz de:	Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória	Inst. de recolha de informação	
	Apropriação e Reflexão	20%	70%	<ul style="list-style-type: none"> • Observar os diferentes universos visuais, tanto do património local como global. • Reconhecer diferentes formas de um ator usar a voz (altura, ritmo, intensidade) e o corpo (postura, gestos, expressões faciais) para caracterizar personagens e ambiências. • Distinguir diferentes possibilidades de movimentação do corpo e diferentes formas de ocupar/evoluir no Espaço ou na organização da forma. • Comparar características rítmicas, melódicas, harmónicas, dinâmicas, formais tímbricas e de textura em repertório de referência, de épocas, estilos e géneros diversificados. 	A. Linguagens e textos B. Informação e comunicação C. Raciocínio e resolução de problemas D. Pensamento crítico e criativo E. Relacionamento interpessoal F. Desenvolvimento pessoal e autonomia G. Bem-estar, saúde e ambiente H. Sensibilidade estética e artística I. Saber científico, técnico e tecnológico J. Consciência e domínio do corpo	Fichas (formativas e sumativas) Questões-Aula Fichas de Avaliação Trabalhos individuais Trabalhos colaborativos (pares/grupo) Relatórios Apresentações orais Guiões de exploração de filmes / documentários históricos / visitas de estudo Debates Grelhas de registo Caderno diário/dossier Grelhas de registo
	Interpretação e Comunicação	25%		<ul style="list-style-type: none"> • Apreciar as diferentes manifestações artísticas e outras realidades visuais utilizando um vocabulário específico e adequado. • Expressar opiniões pessoais e estabelecer relação entre acontecimentos da vida real e as situações dramáticas desenvolvidas em aula. • Utilizar movimentos do Corpo com diferentes relações: entre os diversos elementos do movimento, interagindo com os colegas, de acordo com propostas musicais diversificadas. • Demonstrar uma atitude de cooperação e respeito pelo outro. 		
	Experimentação e Criação	25%		<ul style="list-style-type: none"> • Experimentar possibilidades expressivas dos materiais e das diferentes técnicas, adequando o seu uso a diferentes contextos e situações, manifestando capacidades expressivas e criativas nas suas produções plásticas. • Manifestar autonomia na elaboração do trabalho. • Construir personagens, em situações distintas e com diferentes finalidades, transformando objetos e espaços. 		



			<ul style="list-style-type: none"> • Criar, de forma individual ou em grupo, pequenas sequências de movimento e/ou composições coreográficas, em processos de improvisação e composição. • Cantar, a solo e em grupo, apresentando publicamente atividades artísticas em que se articula a música com outras áreas do conhecimento. 			
Atitudes e Valores	Participação	5%	30%	<ul style="list-style-type: none"> • Participar por iniciativa própria demonstrando interesse, compreensão e atenção pelos conteúdos abordados. 		
	Autonomia	5%		<ul style="list-style-type: none"> • Demonstrar iniciativa, curiosidade e autonomia. 		
	Responsabilidade	5%		<ul style="list-style-type: none"> • Ser pontual e assíduo. • Trazer o material necessário para a aula. • Ser responsável, organizado e persistente. • Realizar os trabalhos de casa e as apresentações combinadas. 		
	Empenho	5%		<ul style="list-style-type: none"> • Empenhar-se nas atividades da aula. • Estar atento e mostra algum interesse pela disciplina. 		
	Sociabilidade	5%		<ul style="list-style-type: none"> • Demonstrar solidariedade, respeito, tolerância e cooperação. 		
	Comportamento	5%		<ul style="list-style-type: none"> • Cumprir as normas constantes no regulamento interno. • Cumprir as regras estabelecidas na sala de aula e no recreio. 		



Cidadania e Desenvolvimento – 1.º Ciclo

	Conhecimento		Cidadania e Desenvolvimento – 1.º Ciclo		
	Domínios	Ponderação	AE: Conhecimentos, Capacidades e Atitudes O aluno deve ficar capaz de:	Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória	Inst. de recolha de informação
	Grupo 1 • Direitos Humanos • Igualdade de Género • Interculturalidade • Desenvolvimento Sustentável • Educação Ambiental • Saúde	30%	70% <ul style="list-style-type: none"> • Formular questões, planificar o trabalho, pesquisar, selecionar, fazer o tratamento da informação e apresentar/comunicar o produto final. • Conceber e aplicar estratégias na resolução de problemas. • Mobilizar o conhecimento adquirido para analisar, interpretar e resolver situações em contextos variados. • Intervir manifestando atitudes e valores que promovam uma participação cívica, responsável, solidária e crítica. • Manifestar comportamentos cívicos individuais e coletivos que considerem a defesa dos direitos humanos. • Adotar comportamentos que promovam o bem-estar, a saúde e o ambiente. • Apresentar uma conduta cívica que privilegie a igualdade nas relações interpessoais, a integração da diferença e o respeito pelo outro. • Utilizar as Tecnologias de Informação e Comunicação no desenvolvimento de pesquisas e na apresentação de trabalhos. 	A. Linguagens e textos B. Informação e comunicação C. Raciocínio e resolução de problemas D. Pensamento crítico e criativo E. Relacionamento interpessoal F. Desenvolvimento pessoal e autonomia G. Bem-estar, saúde e ambiente H. Sensibilidade estética e artística I. Saber científico, técnico e tecnológico J. Consciência e domínio do corpo	Fichas (formativas e sumativas) Questões-Aula Fichas de Avaliação Trabalhos individuais Trabalhos colaborativos (pares/grupo) Relatórios Apresentações orais Guiões de exploração de filmes / documentários históricos / visitas de estudo Debates Grelhas de registo Caderno diário/dossier Grelhas de registo
	Grupo 2 • Sexualidade • Media • Instituições e participação democrática • Literacia financeira e educação para o consumo • Segurança rodoviária • Risco	20%			
	Grupo 3 • Empreendedorismo • Mundo do Trabalho • Segurança, Defesa e Paz • Bem-estar animal • Voluntariado • Outras, de acordo com as necessidades de educação para a cidadania diagnosticadas pela escola	20%			



Atitudes e Valores	Participação	5%	30%	<ul style="list-style-type: none"> • Participar por iniciativa própria demonstrando interesse, compreensão e atenção pelos conteúdos abordados. 		
	Autonomia	5%		<ul style="list-style-type: none"> • Demonstrar iniciativa, curiosidade e autonomia. 		
	Responsabilidade	5%		<ul style="list-style-type: none"> • Ser pontual e assíduo. • Trazer o material necessário para a aula. • Ser responsável, organizado e persistente. • Realizar os trabalhos de casa e as apresentações combinadas. 		
	Empenho	5%		<ul style="list-style-type: none"> • Empenhar-se nas atividades da aula. • Estar atento e mostra algum interesse pela disciplina. 		
	Sociabilidade	5%		<ul style="list-style-type: none"> • Demonstrar solidariedade, respeito, tolerância e cooperação. 		
	Comportamento	5%		<ul style="list-style-type: none"> • Cumprir as normas constantes no regulamento interno. • Cumprir as regras estabelecidas na sala de aula e no recreio. 		



T.I.C. – 1.º Ciclo					
C	Domínios	Ponderação	AE: Conhecimentos, Capacidades e Atitudes O aluno deve ficar capaz de:	Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória	Inst. de recolha de informação
	Cidadania Digital		<ul style="list-style-type: none"> • Expressar-se enquanto cidadão digital, manifestando noção de comportamento adequado, enquadrado com o nível de utilização das tecnologias digitais. • Compreender a necessidade de práticas seguras na utilização de dispositivos digitais, nomeadamente no que se refere aos conceitos de privado/público. • Reconhecer procedimentos de segurança básicos em relação a si e aos outros (por exemplo, o registo de dados do utilizador). • Ter consciência do impacto das TIC no seu dia a dia. • Distinguir, em contexto digital, situações reais e/ou ficcionadas. 	<p>A. Linguagens e textos</p> <p>B. Informação e comunicação</p> <p>C. Raciocínio e resolução de problemas</p> <p>D. Pensamento crítico e criativo</p> <p>E. Relacionamento interpessoal</p> <p>F. Desenvolvimento pessoal e autonomia</p> <p>G. Bem-estar, saúde e ambiente</p> <p>H. Sensibilidade estética e artística</p> <p>I. Saber científico, técnico e tecnológico</p> <p>J. Consciência e domínio do corpo</p>	<p>Fichas (formativas e sumativas)</p> <p>Questões-Aula</p> <p>Fichas de Avaliação</p> <p>Trabalhos individuais</p> <p>Trabalhos colaborativos (pares/grupo)</p> <p>Relatórios</p> <p>Apresentações orais</p> <p>Guiões de exploração de filmes / documentários históricos / visitas de estudo</p> <p>Debates</p> <p>Grelhas de registo</p>
	Investigar e Pesquisar	70%	<ul style="list-style-type: none"> • Formular questões simples que permitam orientar a recolha de dados ou informações. • Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa. • Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar online. • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa. • Identificar as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online. • Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver. • Analisar a qualidade da informação recolhida. • Validar a informação recolhida, com o apoio do professor, a partir do cruzamento de fontes e ou da natureza das entidades que a disponibilizam. 		<p>Caderno diário/dossier</p> <p>Grelhas de registo</p>
	Comunicar e Colaborar		<ul style="list-style-type: none"> • Identificar diferentes meios e aplicações (síncronos ou assíncronos) que permitam a comunicação em suporte digital, com públicos conhecidos, tendo em conta o público-alvo e o objetivo da comunicação. 		<p>Grelhas de registo</p>



				<ul style="list-style-type: none"> • Comunicar (por texto, áudio, vídeo, etc.), utilizando ferramentas digitais, para expressar uma ideia ou opinião, explicar ou argumentar, no contexto das atividades de aprendizagem de diferentes áreas do currículo. • Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a colaboração (síncrona ou assíncrona) em suporte digital com públicos conhecidos. • Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a colaboração com públicos conhecidos. • Colaborar com os colegas, utilizando ferramentas digitais, para criar de forma conjunta um produto digital (um texto, um vídeo, uma apresentação, entre outros). • Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração. • Interagir e colaborar com os seus pares e com a comunidade, partilhando trabalhos realizados e utilizando espaços previamente preparados para o efeito (páginas Web ou blogues da turma, entre outros). 		
	Criar e Inovar			<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar as TIC para gerar ideias, planos e processos de modo a criar soluções para problemas do quotidiano. • Identificar e compreender a utilização do digital e o seu potencial na compreensão do mundo que os rodeia. • Compreender a importância da produção de artefactos digitais; Utilizar e transformar informação digital, sendo capaz de criar novos artefactos. • Identificar e resolver problemas matemáticos simples, com apoio em ferramentas digitais. • Criar algoritmos de complexidade baixa para a resolução de desafios e problemas específicos. • Distinguir as características, funcionalidades e aplicabilidade de diferentes objetos tangíveis (robôs, drones, entre outros). • Resolver desafios através da programação de objetos tangíveis. 		
Atitud	Participação	5%	30%	• Participar por iniciativa própria demonstrando interesse, compreensão e atenção pelos conteúdos abordados.		
	Autonomia	5%		• Demonstrar iniciativa, curiosidade e autonomia.		



Responsabilidade	5%	<ul style="list-style-type: none">• Ser pontual e assíduo.• Trazer o material necessário para a aula.• Ser responsável, organizado e persistente.• Realizar os trabalhos de casa e as apresentações combinadas.		
Empenho	5%	<ul style="list-style-type: none">• Empenhar-se nas atividades da aula.• Estar atento e mostra algum interesse pela disciplina.		
Sociabilidade	5%	<ul style="list-style-type: none">• Demonstrar solidariedade, respeito, tolerância e cooperação.		
Comportamento	5%	<ul style="list-style-type: none">• Cumprir as normas constantes no regulamento interno.• Cumprir as regras estabelecidas na sala de aula e no recreio.		