

Articulação Horizontal – 2.º Ano (1.º Ciclo)

Disciplina	Aprendizagens Essenciais Domínios/Temas	Possível articulação – outras disciplinas Aprendizagens Essenciais Domínios/Temas/Cidadania e Desenvolvimento	Possíveis atividades a realizar entre disciplinas	Calendarização
<p align="center"> PORTUGUÊS MATEMÁTICA ESTUDO DO MEIO EDUCAÇÃO ARTÍSTICA EDUCAÇÃO FÍSICA APOIO AO ESTUDO OFERTA COMPLEMENTAR TIC </p>	<p align="center"><u>Direitos dos Animais</u></p>	<p>Selecionar informação relevante em função dos objetivos de escuta e registá-la por meio de técnicas diversas.</p> <p>Planear, produzir e avaliar os seus próprios textos.</p> <p>Desenvolvimento de competências de leitura, consulta e utilização de diversas fontes de informação;</p> <p>Relacionar ameaças à biodiversidade dos seres vivos com a necessidade de desenvolvimento de atitudes responsáveis face à Natureza.</p> <p>Categorizar os seres vivos de acordo com semelhanças e diferenças observáveis (animais, tipos de revestimento, alimentação, locomoção e reprodução).</p> <p>Relacionar as características dos animais com o seu habitat.</p> <p>Escolher técnicas e materiais de acordo com a intenção expressiva das suas produções plásticas.</p>	<p>Leitura, exploração e interpretação dos direitos dos animais.</p> <p>Leitura, exploração e interpretação de textos relacionados com a vida e bem-estar animal.</p> <p>O.T.D. Na leitura e interpretação de informação apresentada em tabelas e gráficos.</p> <p>Conhecer e saber diferenciar as diferentes características dos animais (fichas de trabalho; PP; trabalhos para exposição).</p> <p>Desenho/pintura livre a guache e/ou sugerida.</p> <p>Visita de Estudo ao Canil Municipal de Porto Salvo.</p> <p>Jogos de exploração (Jogo do Rabo da Raposa).</p>	<p align="center"> 1ºPeríodo 3ºPeríodo </p>

<p style="text-align: center;"> PORTUGUÊS MATEMÁTICA ESTUDO DO MEIO EDUCAÇÃO ARTÍSTICA EDUCAÇÃO FÍSICA APOIO AO ESTUDO TIC </p>	<p style="text-align: center;"> <u>Localização e orientação no espaço</u> </p>	<p> Manifestar capacidades expressivas e criativas nas suas produções plásticas, evidenciando os conhecimentos adquiridos. </p> <p> Apreciar os seus trabalhos e os dos seus colegas, mobilizando diferentes critérios de argumentação. </p> <p> Percurso na natureza; </p> <p> Selecionar informação relevante em função dos objetivos de escuta e registá-la por meio de técnicas diversas. </p> <p> Explorar, analisar e interpretar situações em contextos variados. </p> <p> Desenvolvimento de competências de leitura, consulta e utilização de diversas fontes de informação; </p> <p> Identificar, interpretar e descrever relações espaciais, situando-se no espaço em relação aos outros e aos objetos. </p> <p> Explorar os conceitos de linha e coluna a partir de situações do dia a dia. </p> <p> Explorar os conceitos de esquerda/direita; em frente/atrás; entre. </p> <p> Explorar as mudanças de direção aplicando os movimentos de rotação de um quarto de volta à direita, à esquerda, meia volta e volta inteira. </p>	<p> Saber ler o itinerário casa/escola. </p> <p> Saber escrever o itinerário casa/escola. </p> <p> Construir a planta da sala de aula. </p> <p> Fazer ditados de mudança de direção: vira um quarto de volta à direita, dá meia volta à... </p> <p> Desenhar jogos no recreio. </p> <p> Exercitar as diversas orientações (direita; esquerda; meia volta; um quarto de volta e meia volta) tendo por ponto central o arco. </p> <p> Jogos de orientação em suporte digital. </p>	<p style="text-align: center;">2.º Período</p>
--	---	---	--	---

<p style="text-align: center;">PORTUGUÊS EDUCAÇÃO ARTÍSTICA</p>	<p style="text-align: center;"><u>Carnaval</u> <u>Cubismo – Picasso</u></p>	<p style="text-align: center;">Educação Artística</p> <p>Captar a expressividade contida na linguagem das imagens e/ou outras narrativas visuais.</p> <p>Experimentar possibilidades expressivas dos materiais e das diferentes técnicas, adequando o seu uso a diferentes contextos e situações.</p> <p>Manifestar capacidades expressivas e criativas nas suas produções plásticas, evidenciando os conhecimentos adquiridos.</p> <p style="text-align: center;">Expressão, dramática e teatro</p> <p>Construir personagens, em situações distintas e com diferentes finalidades.</p> <p>Produzir, sozinho e em grupo, pequenas cenas a partir de dados reais ou fictícios, através de processos espontâneos e/ou preparados, antecipando e explorando intencionalmente formas de “entrada”, de progressão na ação e de “saída”.</p> <p style="text-align: center;">Português</p> <p>Planear, produzir e avaliar os seus próprios textos.</p> <p>Representar diferentes papéis comunicativos em jogos de simulação e dramatizações.</p>	<p>Diálogo apreciativo em relação ao seu trabalho e dos seus pares.</p> <p>Construção de máscaras.</p> <p>Dramatizações – improviso.</p> <p>Construção de textos.</p> <p>Dramatizações segundo o texto escrito.</p>	<p style="text-align: center;">2.º Período</p>
---	---	--	---	---

<p>MATEMÁTICA</p> <p>ESTUDO DO MEIO</p> <p>EDUCAÇÃO ARTÍSTICA</p> <p>EDUCAÇÃO FÍSICA</p> <p>OFERTA COMPLEMENTAR</p> <p>TIC</p> <p>CIDADANIA E DESENVOLVIMENTO</p>	<p><u>Localização e orientação no espaço (STEAM)</u></p>	<p>Resolução de problemas</p> <p>envolver a capacidade das crianças para ntificar e resolver problemas simples, entivando a experimentação e a descoberta avés de atividades práticas.</p> <p>Pensamento crítico</p> <p>Estimular a curiosidade e incentivar as crianças a fazer perguntas, explorar possibilidades e avaliar informações para tomar decisões informadas.</p> <p>Criatividade</p> <p>Encorajar a expressão criativa através de projetos de arte e atividades de design que permitam às crianças explorar diferentes formas de expressão.</p> <p>Colaboração</p> <p>Promover o trabalho em equipa e a colaboração em projetos STEAM, onde as crianças possam compartilhar ideias, trabalhar juntas para resolver problemas e aprender umas com as outras.</p> <p>Comunicação</p> <p>Desenvolver habilidades de comunicação oral e escrita, incentivando as crianças a explicar as suas ideias, descrever processos e apresentar os seus projetos aos colegas.</p>	<p><u>Tarefa apresentada aos alunos:</u></p> <p>Introdução Teórica</p> <p>conceitos de orientação espacial, como direções (norte, sul, este, oeste), direita, esquerda, quartos de volta, meia volta e volta inteira.</p> <p>Explicar como esses conceitos podem ser aplicados na programação de robôs para movimento num determinado espaço.</p> <p>Demonstração Prática</p> <p>Demonstrar aos alunos como programar o robô para se mover num determinado espaço (papel cenário).</p> <p>Explorar, livremente os robôs para descobrir como usar os comandos simples de movimentos pretendidos.</p> <p>Desafio (Aula Ginásio)</p> <p>Dividir os alunos em grupos e fornecer a cada grupo uma folha grande de papel cenário, onde o robô irá traçar itinerários programados pelos alunos,</p>	
---	--	---	---	--

Alfabetização digital

Introduzir as crianças ao uso básico de tecnologia, como computadores, tablets ou dispositivos de programação simples, para desenvolver habilidades digitais fundamentais.

Raciocínio matemático

Explorar conceitos matemáticos de orientação espacial através de atividades práticas e contextos do mundo real. Como reconhecer e representar padrões, resolver problemas simples de orientação.

Exploração científica

Promover a curiosidade científica através de experimentação prática, observação e investigação simples na área da tecnologia.

desenhando polígonos regulares e irregulares.

Os alunos devem discutir estratégias e planejar a sequência de comandos necessários para fazer o robô completar o percurso.

(Sala de aula) – Após o desenho das figuras no papel cenários, pintá-los com diversos materiais - pastéis, aguarelas, lápis cera, etc. (Recreio) Jogo do Rei manda com coordenadas de orientação espacial trabalhadas nas atividades referidas.

Reflexão e Discussão

Concluir a atividade com uma discussão em sala de aula sobre os desafios enfrentados, as soluções encontradas e as estratégias utilizadas pelos diferentes grupos.

Incentive os alunos a compartilhar suas experiências e a refletir sobre como os conceitos de orientação espacial foram aplicados na programação dos robôs.