

Planificação Anual • Oferta Complementar • TECLAR, LER E JOGAR

2.º ANO

Conteúdos de Aprendizagem	AE: Objetivos Essenciais de Aprendizagem (Conhecimentos, Capacidades e Atitudes?)	Ações Estratégicas de Ensino (sugestões)	Áreas de competência/ Descritores do Perfil dos Alunos
<p>TECLAR</p> <p>Cidadania Digital</p> <p>Investigar e Pesquisar</p> <p>Comunicar e Colaborar</p>	<p>Conhecimentos capacidades e atitudes:</p> <p>Expressar-se enquanto cidadão digital, manifestando noção de comportamento adequado, enquadrado com o nível de utilização das tecnologias digitais;</p> <p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;</p> <p>Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa;</p> <p>Realizar pesquisas ou fichas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver pelo professor.</p> <p>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação, sendo capaz de:</p> <p>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.</p>	<p>Promover estratégias que envolvam:</p> <p>Utilização segura de recursos online segundo as necessidades e interesses dos alunos.</p> <p>Realização de atividades de debate que conduzam ao confronto de ideias e à apresentação de pontos de vista, com recurso à argumentação, partindo de informação recolhida online.</p> <p>Apresentação e partilha dos resultados das investigações, recorrendo à utilização do computador.</p> <p>Utilização de ferramentas digitais para apresentar/realizar trabalhos propostos pelo professor ou de livre escolha dos alunos.</p> <p>Criação, em pequeno grupo, de vídeos ou apresentações multimédia sobre uma pesquisa efetuada ou temática/ assunto.</p> <p>Partilha/construção de textos ou apresentações para criação de uma história, de forma conjunta e colaborativa entre alunos e turmas.</p>	<p>Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H)</p> <p>Indagador/Investigador (C, D, F, H, I)</p> <p>Conhecedor/sabedor/culto/informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Criativo (A, C, D, J)</p> <p>Sistematizador</p>

<p>LER</p> <p>Apreciar textos literários</p> <p>Ouvir ler e ler textos literários</p> <p>Compreender o essencial dos textos</p> <p>Ler em termos pessoais</p> <p>Dizer e contar, em termos pessoais e criativos</p>	<p>Expressar-se corretamente, aplicando as regras gramaticais e usando um vocabulário técnico e científico adequado à situação.</p> <p>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de colaboração, sendo capaz de:</p> <p>Colaborar com os colegas, utilizando ferramentas digitais, para criar de forma conjunta um produto digital (um texto, um vídeo, uma apresentação, entre outros);</p> <p>Formar alunos leitores com gosto pela leitura;</p> <p>Fomentar o prazer e o gosto pela leitura;</p> <p>Melhorar os hábitos de leitura;</p> <p>Desenvolver a formação leitora;</p> <p>Sensibilizar as famílias para a importância do livro no desenvolvimento das crianças.</p>	<p>Leitura/audição de obras integrais na sala de aula (Leitura Orientada, 10 minutos a Ler, Livr' à mão);</p> <p>Partilha de leituras e livros;</p> <p>Dinamização de leituras com recurso a dramatizações e canções;</p> <p>Leitura em coro – gravação em vídeo, para os alunos visualizarem e melhorarem o seu desempenho;</p> <p>Criação do Perfil das personagens em que os alunos fazem a análise de personagens e em debate se faz a discussão da importância de cada uma no enredo;</p> <p>Debate sobre temas: Após a leitura de textos que abordam diferentes pontos de vista sobre um tema, os alunos participam de debates para explorar os argumentos apresentados e desenvolver habilidades de argumentação;</p> <p>Atividades de escrita criativa: Com base na leitura, os alunos podem criar pequenos textos inspirados no texto lido;</p> <p>Leitura de diferentes tipos de textos, proporcionando aos alunos a oportunidade de ler textos reais e autênticos, como notícias, artigos de revistas, blogs ou websites, para conectar a leitura com situações da vida real;</p> <p>Promoção de “leituras em família” garantindo o intercâmbio de livros entre a escola/biblioteca escolar e a casa, e a partilha de vivências de leitura nos ambientes familiar e escolar;</p>	<p>/ organizador (A, B, C, I, J)</p> <p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J) Leitor (A, B, C, D, F, H, I)</p> <p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p>
--	---	---	--

<p>JOGAR</p>	<p>Utilizar o jogo como facilitador do desenvolvimento da dimensão afetiva, social, motora e cognitiva;</p> <p>Promover o trabalho em grupo;</p> <p>Contribuir para o desenvolvimento da criança, onde as interações sociais se dirigem para uma aprendizagem enriquecedora;</p> <p>Regular comportamentos a partir das regras, adequando-os às várias situações de interação em aula e dos espaços da escola bem como a concentração no decurso do jogo;</p> <p>Desenvolver a criatividade, o sentido crítico, a participação, a competição “sadia” e a observação;</p> <p>Gerir o seu espaço pessoal sem interferir no espaço</p>	<p>Organização de exposições (por escola) com os trabalhos realizados no âmbito da leitura de obras literárias, por exemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - “estendal” da história (cordel com os desenhos das personagens presos com molas); - árvore da poesia onde os alunos irão pendurar cartões de formas variadas de acordo com o poema, nos quais escreveram as conclusões a que chegaram; - Recolha de lengalengas e trava-línguas em contexto familiar (ilustração e fixação no mural da sala); - Construção de bandas desenhadas de histórias lidas ou inventadas. – PowerPoint ou outro recurso digital. <p>Organização de feiras do livro, jogos, prémios e iniciativas de carácter lúdico.</p> <p>Participação em Concursos de âmbito nacional e local (Miúdos a Votos, Conta-nos uma história, Concurso Nacional de Leitura, Pequenos Grandes Poetas...)</p> <p>Realização dos testes interativos e quizzes dos manuais digitais;</p> <p>Participação em jogos didáticos online para o 1.º Ciclo</p> <p>Construção de jogos diversificados relacionando-os com as obras literárias trabalhadas, por exemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bingo de palavras: criar cartões de bingo com palavras ou imagens relacionadas ao tema da leitura. À medida que o professor lê palavras ou frases em voz alta, os alunos marcam as palavras correspondentes em suas cartelas. - Quiz literário com perguntas sobre o enredo, personagens, detalhes importantes e temas abordados no livro; - Jogo de interpretação de personagens em que os alunos dramatizam como as personagens da história num jogo de interpretação de papéis, recriando cenas; 	<p>Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H)</p> <p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Criativo (A, C, D, J)</p> <p>Conhecedor/</p>
---------------------	---	---	--

	<p>dos outros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tabuleiro de leitura temático com espaços que representam eventos-chave ou personagens da história em que os alunos avançam pelo tabuleiro conforme respondem perguntas ou realizam tarefas relacionadas com o livro. - Jogo de cartas de palavras-chave importantes da obra literária, podendo funcionar como jogo de memória ou um jogo de pares, combinando palavras-chave com suas definições ou contextos no texto. - Criação de quebra-cabeças literários, usando passagens do livro como pistas. <p>Realização de desafios/materiais para o Pensamento Computacional (recurso a robôs).</p> <p>Organização de jogos ao ar livre e em grupo integrados na exploração das obras literárias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peddy Pappers literários - Caça ao tesouro literário com pistas relacionadas com a história em que os alunos seguem pistas para encontrar passagens do livro ou objetos relacionados com a história, incentivando a leitura atenta e a compreensão do texto. - Jogos matemáticos: tangram, rummikub, puzzles... - Jogos de Estafetas - Jogos dramáticos 	<p>sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J) Leitor (A, B, C, D, F, H, I)</p> <p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F)</p>
--	--------------------	--	---

SUGESTÃO DE UTILIZAÇÃO DOS SEGUINTE RECURSOS/FERRAMENTAS DIGITAIS:

Google- sites de informação generalizada
Jamboard
Plataforma Aula Digital
Quizizz;
H5P
Plataforma Hypatiamat
vídeos
Kahoot
RTP Ensina
Socrative
Paint
storyboard
Wordwall
PodCast
Classroom
Plataforma + Cidadania
Padlet
Edupuzzle

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS ELENCADAS NO “PERFIL DOS ALUNOS À SAÍDA DA ESCOLARIDADE OBRIGATÓRIA”:

- (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.

Aprovado em reunião de C.P de 09/09/2024
Diretora: Paula Abreu