

PLANIFICAÇÃO – 3º Ciclo | Ano Letivo 2025-2026

Complemento à Educação Artística TraM - Tradição Em Movimento – 8º Ano

GESTÃO DO TEMPO

1º Semestre		Nº de tempos	2º Semestre		
	Apresentação	1		Apresentação	1
	Desenvolvimento das aprendizagens essenciais	14		Desenvolvimento das aprendizagens essenciais	12
	Avaliação das aprendizagens	2		Avaliação das aprendizagens	2
	TOTAL	17			15

GESTÃO DAS APRENDIZAGENS

	Tempos Letivos	Organizador Temas/Domínios	Aprendizagens Essenciais: Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Ações estratégicas de ensino orientadas para o perfil dos alunos	Descritores do perfil dos alunos
1º ou 2º Semestre	17/15	Conhecimento cultural	Identificar e valorizar os jogos tradicionais portugueses como património cultural Reconhecer o contexto sociocultural da prática de jogos tradicionais característicos de cada região portuguesa e as suas origens históricas Identificar as regras fundamentais dos jogos selecionados	O aluno no seu desempenho em aula: Cumpre as regras de segurança estabelecidas e utiliza os materiais e as instalações desportivas de forma correta, contribuindo para a sua preservação Participa no processo de montagem e desmontagem dos materiais utilizados em aula com proficiência e de forma proativa.	Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J) Respeitador da diferença (A, B, E, F, H)

1º ou 2º Semestre	17/15	Criatividade e iniciativa	<p>Participar na criação ou adaptação de jogos tradicionais</p> <p>Organizar e dinamizar atividades lúdicas com base nos jogos aprendidos</p>	<p>Prepara e aplica a prática de jogos tradicionais em contexto turma, proporcionando o desenvolvimento de competências motoras e sociais a pares ou pequenos grupos</p>	<p>Criativo/ Expressivo (A, C, D, J)</p> <p>Indagador/ Investigador/ Sistematizador/ organizador (A, B, C, D, F, H, I, j)</p>
1º ou 2º Semestre	17/15	Desenvolvimento motor	<p>Executar movimentos básicos e específicos de diferentes jogos tradicionais</p> <p>Aplicar estratégias motoras em contextos lúdicos e cooperativos</p> <p>Possibilidade de articular com a DAC dos 8º anos “Memórias de jogos e brinquedos”.</p>	<p>Conhece o objetivo do jogo, os padrões técnicos dos jogos tradicionais abordados e as suas principais regras, adequando as suas ações a esse conhecimento</p> <p>Decide e executa de forma consistente, as suas ações de acordo com o desenvolvimento dos jogos</p>	<p>Participativo/ colaborador/ Cooperante/ Responsável/ Autónomo (B, C, D, E, F, G, I. J)</p> <p>Crítico/ Analítico (A, B, C, D, G)</p> <p>Autoavaliador/ Heteroavaliador (transversal às áreas)</p>