PLANIFICAÇÃ0 – 3º Ciclo do Ensino Básico | Complemento à Educação Artística

2026-2027

TraM -Tradição Em Movimento – 8º Ano

GESTÃO DO TEMPO

		Nº de tempos			
1º Semestre	Apresentação	1	2º Semestre		
	Desenvolvimento das aprendizagens essenciais	7		Desenvolvimento das aprendizagens essenciais	7
	Avaliação das aprendizagens	2		Avaliação das aprendizagens	2
	TOTAL	10			9

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 e 2º Semestre	19	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	O aluno no seu desempenho de aula: - Cumpre todas as linhas orientadoras para a realização do trabalho de pesquisa. (Definição do jogo tradicional, origem, objetivo, como jogar, regras fundamentais, Capacidades motoras desenvolvidas, material utilizado, local da sua prática)	Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J)

1º e 2º Semestre	19	Comunicação oral e trabalho de equipa Organização e Criatividade	Apresentar o trabalho à turma mostrando segurança e domínio dos conteúdos Organizar e dinamizar o jogo tradicional pesquisado Participar na criação e na organização do conteúdo para o formato de vídeo	O grupo participa de forma equilibrada e apoia-se mutuamente Prepara e aplica a prática de jogos tradicionais em contexto turma, proporcionando o desenvolvimento de competências motoras e sociais Utiliza os recursos, imagens, vídeos e legendas, de forma criativa para ilustrar o trabalho	Criativo/ Expressivo (A, C, D, J) Indagador/ Investigador/ Sistematizador/ organizador (A, B, C, D, F, H, I, j) Respeitador da diferença (A, B, E, F, H)
1º e 2º Semestre	19	Desenvolvimento motor	Executar movimentos básicos e específicos de diferentes jogos tradicionais Melhorar as capacidades condicionais e coordenativas Aplicar estratégias motoras em contextos lúdios e cooperativos	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 Conhece o objetivo do jogo, os padrões técnicos dos jogos tradicionais abordados e as suas principais regras, adequando as suas ações a esse conhecimento Decide e executa de forma consistente, as suas ações de acordo com o desenvolvimento dos jogos	Participativo/ colaborador/ Cooperante/ Responsável/ Autónomo (B, C, D, E, F, G, I. J) Crítico/ Analítico (A, B, C, D, G) Autoavaliador/ Heteroavaliador (transversal às áreas)