REPÚBLICA PORTUGUESA
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E INOVAÇÃO

AGRUPAMENTO DE ESCOLAS SANTOS SIMÕES

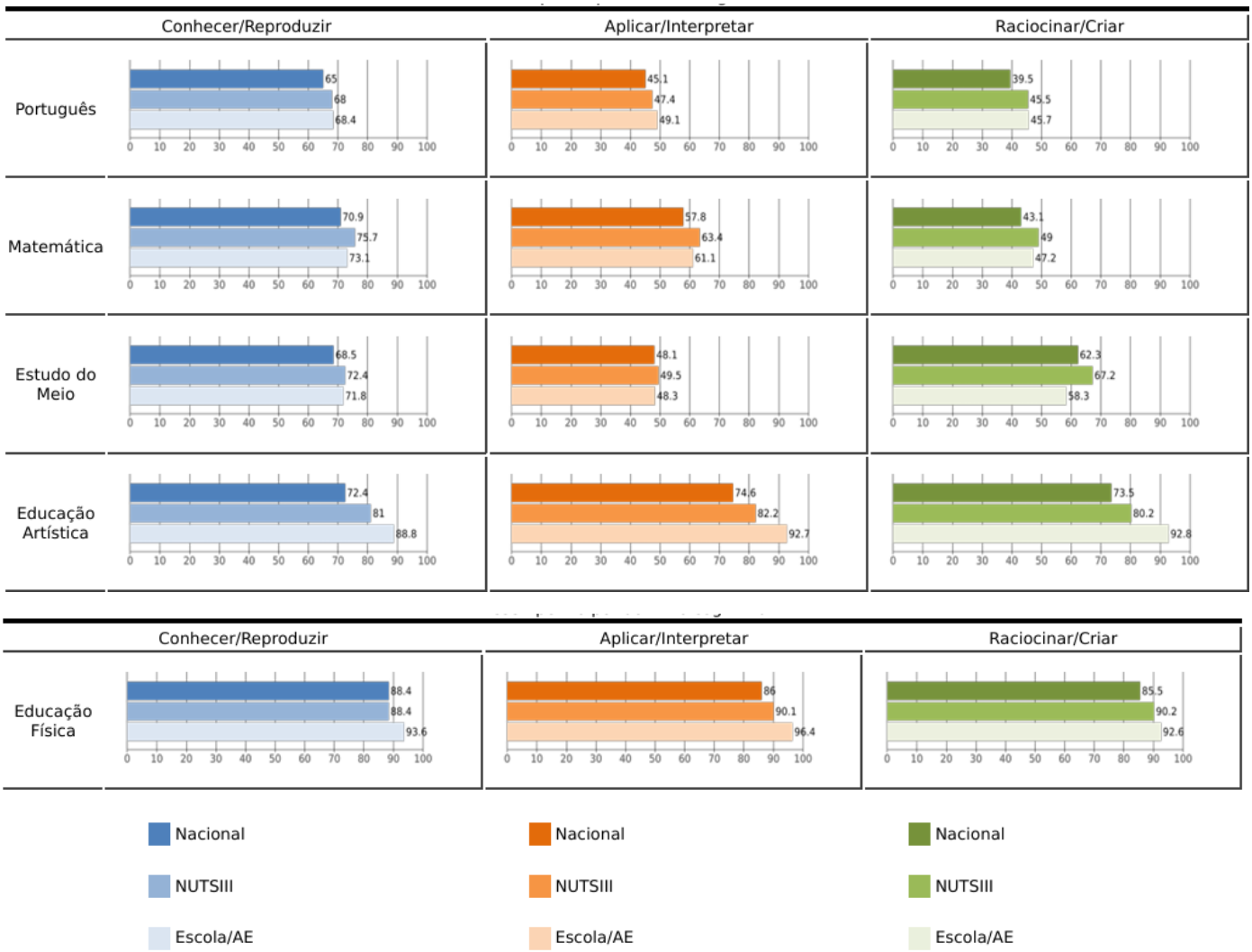
RELATÓRIO GLOBAL
PROVAS DE AFERIÇÃO

ANO LETIVO 2024/2025

"Juntos a Construir o Futuro"

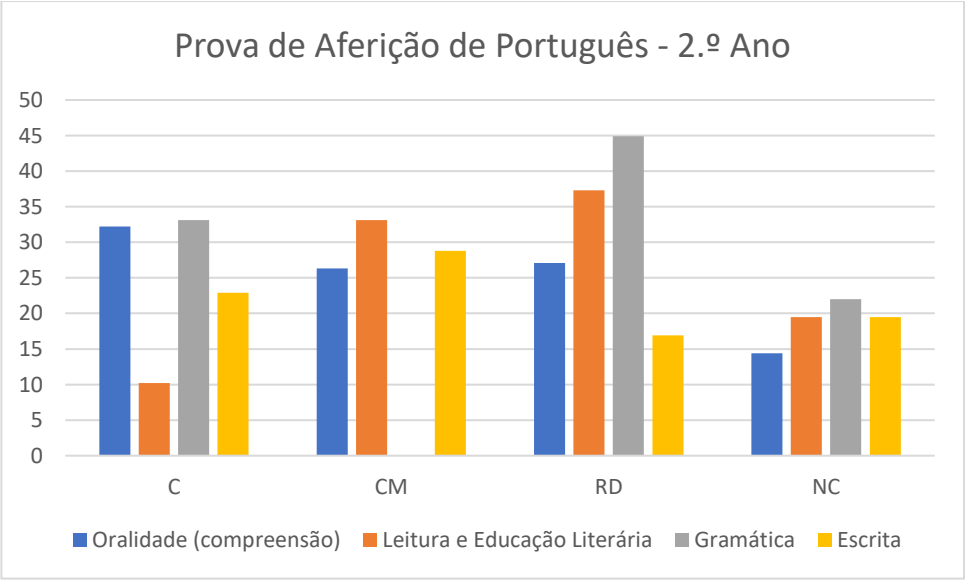
1. 2.º Ano (1.ºCEB)

1.1 Desempenho por domínio cognitivo



1.2 Português

a) Categoria de desempenho (Conseguiu; Conseguiu... mas; Revelou dificuldade; Não conseguiu; Não respondeu).

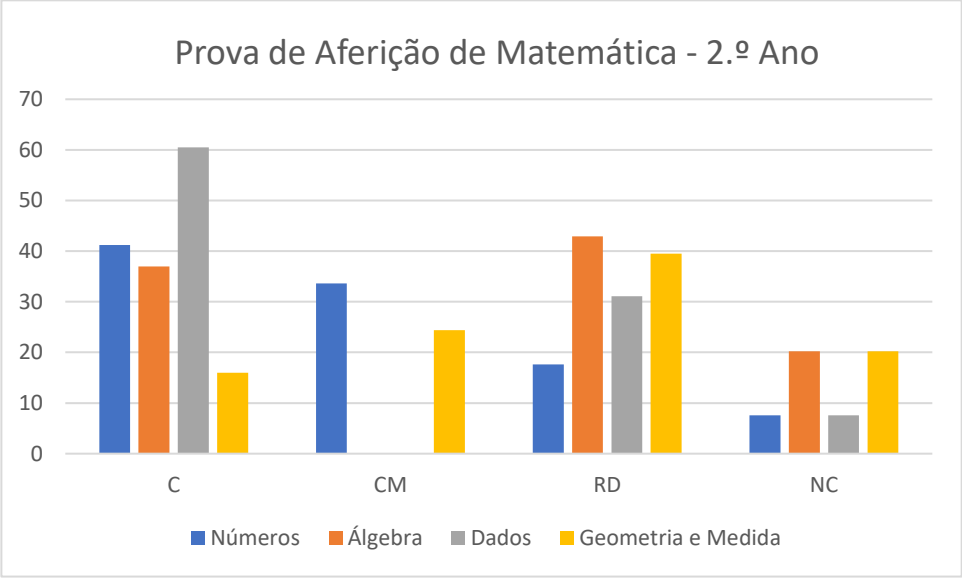


b) Análise realizada pelo Grupo Disciplinar

PORTUGUÊS		
PONTOS FORTES a consolidar/ Domínios de aprendizagem	**PRINCIPAIS DIFICULDADES a superar/ Domínios de aprendizagem**	**PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS a implementar**
Oralidade (compreensão); Gramática.	Leitura e Educação Literária: análise de conteúdos e de elementos textuais. reconhecer informação explícita de um texto ouvido; inferir os sentimentos de uma personagem, em diferentes momentos da história. Escrita: morfologia, sintaxe e pontuação; Redigir textos com utilização correta das formas de representação escrita (grafia, pontuação, translineação, configuração gráfica e sinais auxiliares da escrita); Redigir textos coerentes e coesos com recurso a elementos como a concordância entre constituintes, a correlação de tempos verbais, a sinonímia e a pronominalização; Proceder à revisão do texto.	• Ler todos os dias durante 10 minutos; • Realizar leitura de textos; • Sublinhar no texto a resposta das questões colocadas; • Utilizar histórias curtas e questionar alunos sobre sentimentos das personagens, o porquê daquela atitude da personagem, o que irá acontecer a seguir; • A partir de um parágrafo descritivo solicitar ao aluno um desenho, utilizar uma situação do dia a dia, questionar os alunos sobre o que sentem; • Dar a definição de um espaço ou a sua utilidade e pedir ao aluno a resposta. Ex.: aquele espaço cheio de livros e calmo. • Apresentar cenários incompletos. Ex.: um indivíduo com uma toalha na mão e calção de banho, questões sobre estado do tempo, estação do ano, ... • Reconhecer e classificar diferentes classes de palavras; • Identificar as palavras como nomes, verbos, determinantes artigos e adjetivos; • Conjugar verbos; • Ordenar palavras dadas em frases; • Apresentar frases incompletas e solicitar aos alunos o preenchimento com nomes, verbos, determinantes antigos, adjetivos; • Fornecer aos alunos frases ou parágrafos para que estes adicionem a pontuação correta; • Dar frases aos alunos para que estes pontuem.

1.3 Matemática

a) Categoria de desempenho (Conseguiu; Conseguiu... mas; Revelou dificuldade; Não conseguiu; Não respondeu).



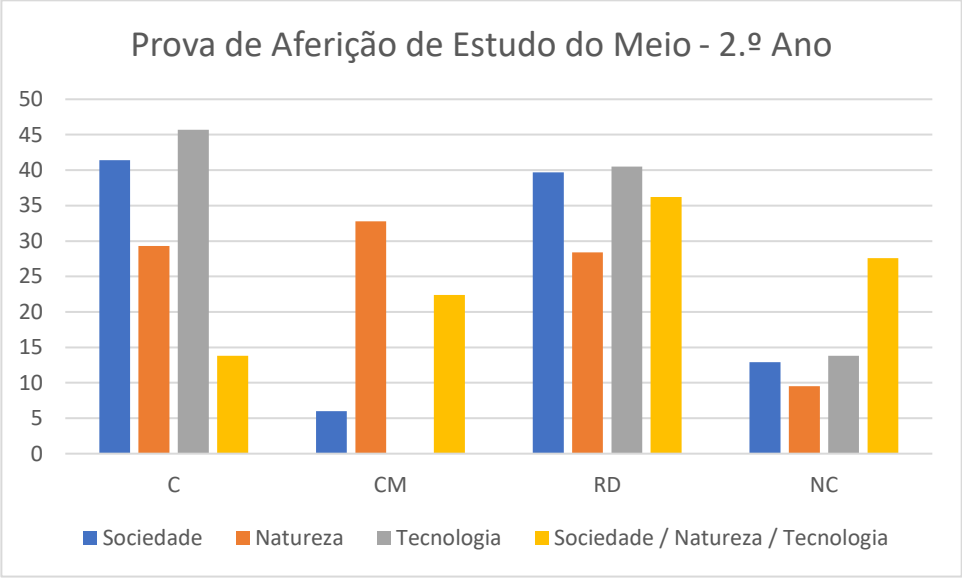
b) Análise realizada pelo Grupo Disciplinar

MATEMÁTICA		
PONTOS FORTES a consolidar/ Domínios de aprendizagem	**PRINCIPAIS DIFICULDADES a superar/ Domínios de aprendizagem**	**PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS a implementar**
Dados. Números: sistema de numeração decimal, frações.	Álgebra: expressões e relações Geometria e Medida: orientação espacial, medida (comprimento)	**Igualdades aritméticas** • Orquestrar discussões com toda a turma onde se apresentem igualdades • (verdadeiras e falsas), envolvendo a adição e a subtração e solicitar aos alunos que se manifestem sobre a sua veracidade e justifiquem as suas ideias, proporcionando *feedback* individual aos alunos de modo a favorecer a sua autorregulação. • Propor tarefas de completar igualdades aritméticas, envolvendo a subtração, com • dois objetivos principais: • Igualdades onde se pretende que os alunos resolvam a subtração, mas que são apresentadas de diferentes formas; • Situações onde se pretende que os alunos não realizem o cálculo, mas se foquem nas relações entre os números e usem a compensação aritmética. • Propor situações análogas com números maiores, promovendo o não recurso ao cálculo e o focar a atenção na relação de compensação aritmética.Propor situações que possam traduzir igualdades dadas, atribuindo-lhes significado. **Sequências de repetição** • Propor a exploração de sequências de repetição e solicitar aos alunos termos não visíveis da sequência;

		• Os alunos deverão reconhecer que os termos de ordem par são triângulos e que os termos de ordem ímpar são círculos, relacionando as figuras com a ordem que ocupam na sequência e mobilizando as noções de números pares e números ímpares; • Propor a construção, em pequenos grupos, de itinerários diferentes entre dois pontos dados, recorrendo a recursos diversos como geoplano, papel quadriculado, papel ponteado, *applets*, ambientes de programação visual [Exemplo: ScratchJr] ou objetos tangíveis [Exemplo: Robôs simples]. Propor a descrição dos itinerários usando a linguagem natural e pseudocódigo [Exemplo: Uso de setas que indicam direções], desenvolvendo o pensamento computacional; • Fomentar a exploração dos termos "volta completa", "meia volta", "quarto de volta" e "três quartos de volta" em conexão com a área de Educação Física na realização de jogos ou itinerários onde se descrevam os movimentos efetuados. • Propor a construção de objetos simples com peças encaixáveis [Exemplo: Blocos de construções] e desenhar as vistas, proporcionando oportunidades para que os alunos, individualmente, analisem criticamente as resoluções realizadas por si e as melhorem. • Propor a realização de construções com cubos a partir de uma só vista. Discutir com toda a turma os resultados obtidos. [Exemplo: Desafiar a turma a descobrir a construção elaborada por um aluno a partir da vista de cima. Depois de apresentadas as propostas, discutir se todas são possíveis. Acrescentar a vista de frente e repetir a discussão. Durante a discussão, tirar partido da cor para comunicar a posição relativa dos cubos]. • Desafiar os alunos a desenharem um objeto assimétrico sentados em diferentes posições e discutir coletivamente onde estava sentado o autor de cada desenho, incentivando a autorregulação pelos alunos. • Promover a consulta de mapas interativos disponíveis na Internet, para localizar a escola ou outras instituições próximas e desenhar a vista aérea das mesmas. • Propor a identificação de elementos numa planta da sala de aula. • Propor a exploração de plantas já desenhadas em papel de cenário usando objetos tangíveis [Exemplo: Robôs simples], descrevendo ou ditando trajetos como ir de um local ao outro, passando por um outro local [Exemplo: Ir da biblioteca ao refeitório, passando pela sala dos professores], desenvolvendo o pensamento computacional. • Propor, numa fase inicial de apropriação do significado de perímetro, a construção de polígonos no geoplano físico ou digital e determinar a medida do seu perímetro, usando como unidade de medida a distância entre dois pregos na horizontal ou na vertical.

1.3 Estudo do Meio

a) Categoria de desempenho (Conseguiu; Conseguiu... mas; Revelou dificuldade; Não conseguiu; Não respondeu).



b) Análise realizada pelo Grupo Disciplinar

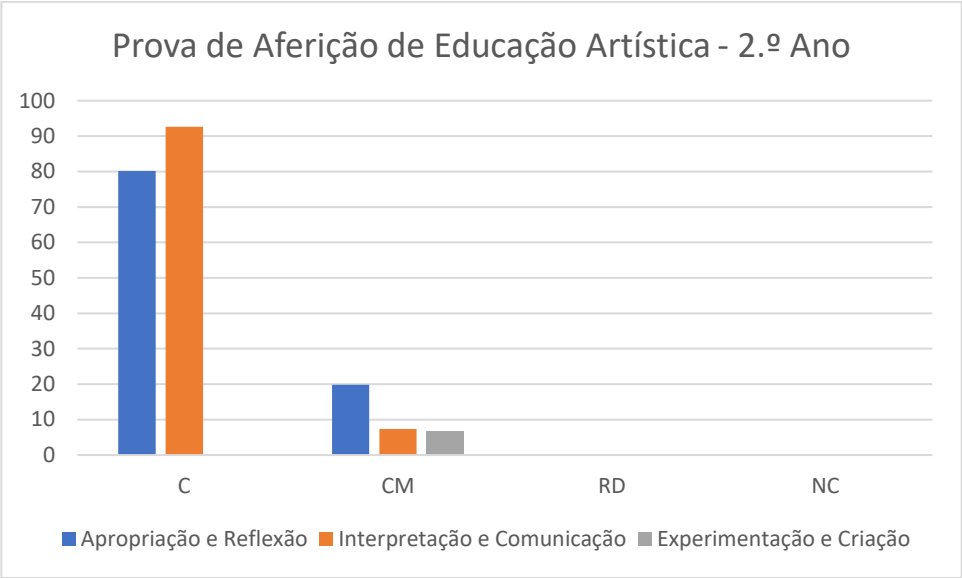
ESTUDO DO MEIO		
PONTOS FORTES a consolidar/ Domínios de aprendizagem	**PRINCIPAIS DIFICULDADES a superar/ Domínios de aprendizagem**	**PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS a implementar**
Sociedade Natureza	Tecnologia: Prever as transformações causadas pelo aquecimento e arrefecimento de materiais.	**Realizar experiências práticas e observação** • Derreter e solidificar: Realizar uma atividade com gelo e água. Mostrar aos alunos como o gelo derrete para formar água líquida e, ao colocar novamente no congelador, como a água se solidifica novamente. É uma forma de visualizar os efeitos do aquecimento e do arrefecimento. • Experiência com cera de vela ou chocolate: Derreta uma pequena porção de cera ou chocolate e depois deixe que solidifique. Explicar como a temperatura altera o estado da matéria. • Visualização animações e vídeos • Utilizar vídeos ou animações que mostrem de forma visual o que ocorre com partículas em materiais sólidos, líquidos e gasosos durante o aquecimento e o arrefecimento. • Discussão e previsão • Exploração de Hipóteses: solicitar aos alunos para prever o que acontece com diferentes materiais quando aquecidos ou arrefecidos. Eles podem discutir em grupos o que pensam e depois comparar com os resultados das atividades práticas. • Uso de imagens e perguntas orientadas: Mostrar fotos ou imagens de objetos como lagos congelados, panelas com água fervendo, e pedir para descreverem o que acham que acontece em termos de aquecimento e arrefecimento. • Desenhos e registos de observação

		• Caderno de Ciência: Incentivar os alunos a desenhar as transformações que observaram, como o gelo a derreter, ou outros processos semelhantes. • Jogos • Jogos de “Partícula” em Movimento: Fazer uma simulação onde os alunos fingem ser partículas de diferentes estados da matéria. Ao aquecer, as “partículas” (alunos) podem mover-se mais rapidamente e, ao arrefecer, movem-se mais lentamente e se aproximam.
	Sociedade/Natureza/Tecnologia: Descrever elementos naturais e humanos do lugar onde vive através da recolha de informação em várias fontes documentais; Reconhecer a existência de bens comuns à humanidade (água, ar, solo, etc.) e a necessidade da sua preservação.	**Experiências práticas de plantação** • Plantação de sementes: Os alunos podem plantar sementes de fácil crescimento, como feijões, em copos transparentes com algodão ou terra. Essa experiência permite que observem o desenvolvimento da planta e a importância dos cuidados necessários. • Experimento de Comparação: Dividir as plantas em diferentes condições (com luz e sem luz, com água e sem água, com diferentes temperaturas). Isso ajudará os alunos a entender o impacto da falta ou excesso de cada fator no crescimento das plantas. Eles podem observar as diferenças no crescimento e na saúde de cada planta ao longo de algumas semanas. • Registos de observação • Diário de crescimento: Os alunos podem registrar diariamente ou semanalmente o crescimento das plantas, desenhando ou anotando as mudanças. Pergunte a eles sobre as observações, incentivando reflexões sobre o que pode ter causado as diferenças observadas entre plantas em diferentes condições. • Gráficos de Crescimento: Para visualizar o impacto dos fatores, podem medir o tamanho das plantas e registar esses dados. • Atividades com luz e sombra • Movimento das plantas para a Luz Colocar algumas plantas ao lado de uma janela e observar como elas crescem em direção à luz. Os alunos podem girar o vaso para observar como a planta sempre tenta se inclinar em direção à luz, mostrando a importância da luz para o seu desenvolvimento. • Jogo de luz e sombra: Utilizando lanternas, os alunos podem experimentar como a luz afeta as plantas. Eles podem criar sombras e observar como a falta de luz impacta o crescimento e a direção das plantas. • Histórias e livros ilustrados • Leitura e discussão sobre plantas: Histórias sobre o ciclo de vida das plantas, como “O Feijãozinho” ou “A Semente da Verdade”, ajudam os alunos a relacionar o crescimento das plantas com a necessidade de luz, água e temperatura. Fazer perguntas sobre o que poderia acontecer se uma planta não tivesse um desses fatores essenciais. • Passeio ao ar livre e observação da Natureza • Exploração do ambiente natural: Levar os alunos para observar plantas ao ar livre e veja se conseguem identificar locais onde as plantas recebem mais ou menos luz e água, e onde estão mais protegidas do frio

		ou do calor. Isso ajuda a relacionar os cuidados das plantas com o ambiente onde elas estão inseridas. • Mini-Horta ou Jardim na Sala: Se possível, crie uma pequena horta ou jardim interno para que os alunos se envolvam com o cuidado de plantas e possam observar em primeira mão como luz, água e temperatura afetam seu desenvolvimento.

1.4 Educação Artística

a) Categoria de desempenho (Conseguiu; Conseguiu... mas; Revelou dificuldade; Não conseguiu; Não respondeu).



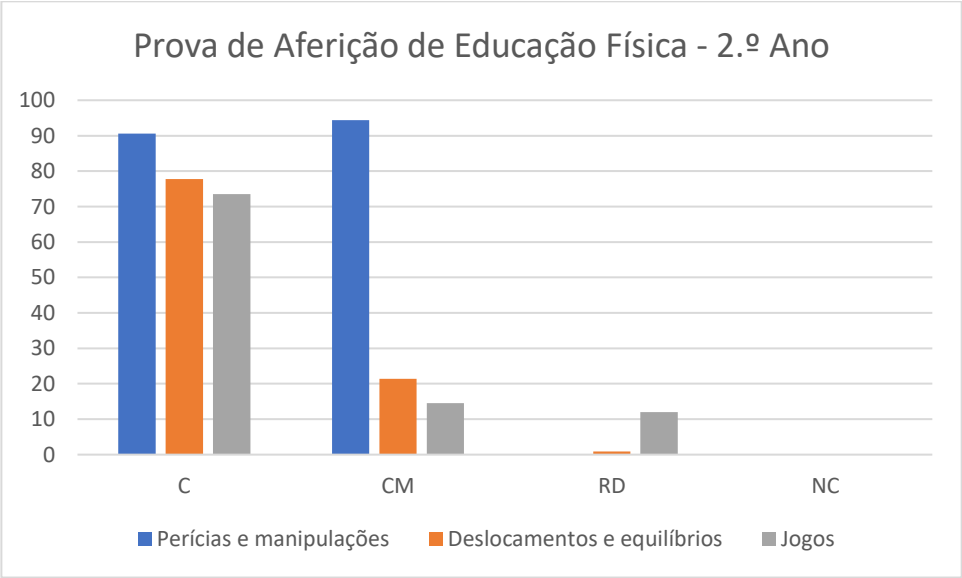
b) Análise realizada pelo Grupo Disciplinar

EDUCAÇÃO ARTÍSTICA		
PONTOS FORTES a consolidar/ Domínios de aprendizagem	**PRINCIPAIS DIFICULDADES a superar/ Domínios de aprendizagem**	**PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS a implementar**
Experimentação e criação. Interpretação e comunicação.	Apropriação e reflexão.	• Criar um Ambiente Acolhedor: Estabelecer um espaço seguro e acolhedor onde os alunos se sintam livres para se expressar e experimentar sem medo de julgamentos. • Estímulo à Criatividade: Proporcionar materiais diversos e inusitados que estimulem a imaginação e a exploração, permitindo que os alunos experimentem com diferentes técnicas. • Reflexão Guiada: Implementar momentos de reflexão após as atividades, incentivando os alunos a pensar sobre o que fizeram, o que aprenderam e como se sentiram durante o processo. • Integração com Outras Disciplinas: Conectar a Educação Artística a outras áreas do conhecimento, como história, ciências ou literatura, para enriquecer a compreensão dos alunos e tornar as atividades mais significativas. • Utilização de Exemplos Reais: Mostrar obras de artistas diversos e discutir seu significado e impacto, ajudando os alunos a ver a arte como uma forma de comunicação e reflexão sobre a sociedade.

		• Trabalho em Grupo: Promover atividades colaborativas onde os alunos possam trabalhar juntos, aprendendo a compartilhar ideias e a valorizar as contribuições uns dos outros. • Ateliês de Criação: Organizar sessões em que os alunos possam experimentar diferentes técnicas artísticas (pintura, escultura, colagem, etc.) sem a pressão de um resultado final específico. • Diário Artístico: Incentivar os alunos a manter um diário artístico, onde possam desenhar, colar imagens, e escrever sobre suas experiências e reflexões após as aulas. • Discussão de Obras de Arte: Selecionar obras de arte para discutir em sala de aula. Perguntar aos alunos sobre suas impressões, emoções e interpretações, promovendo um diálogo aberto. • Projetos Temáticos: Criar projetos que abordem temas relevantes (como natureza, identidade ou comunidade), permitindo que os alunos explorem esses conceitos através da arte. • Teatro de Sombras ou Fantoches: Introduzir atividades de teatro, onde os alunos possam criar suas próprias histórias e personagens, ajudando-os a refletir sobre narrativas e expressões artísticas. • Exposições e Apresentações: Organizar exposições dos trabalhos dos alunos ou apresentações de suas criações artísticas, promovendo a valorização do trabalho e a troca de feedback. • Desafios Criativos: Propor desafios artísticos com prazos curtos (ex: criar uma obra em 15 minutos), estimulando a rapidez na execução e a capacidade de síntese. • Análise de Processos: Ao final de um projeto, discutir o processo criativo, o que funcionou, o que poderia ser melhorado, e o que os alunos aprenderam com a experiência.

1.5 Educação Física

a) Categoria de desempenho (Conseguiu; Conseguiu... mas; Revelou dificuldade; Não conseguiu; Não respondeu).

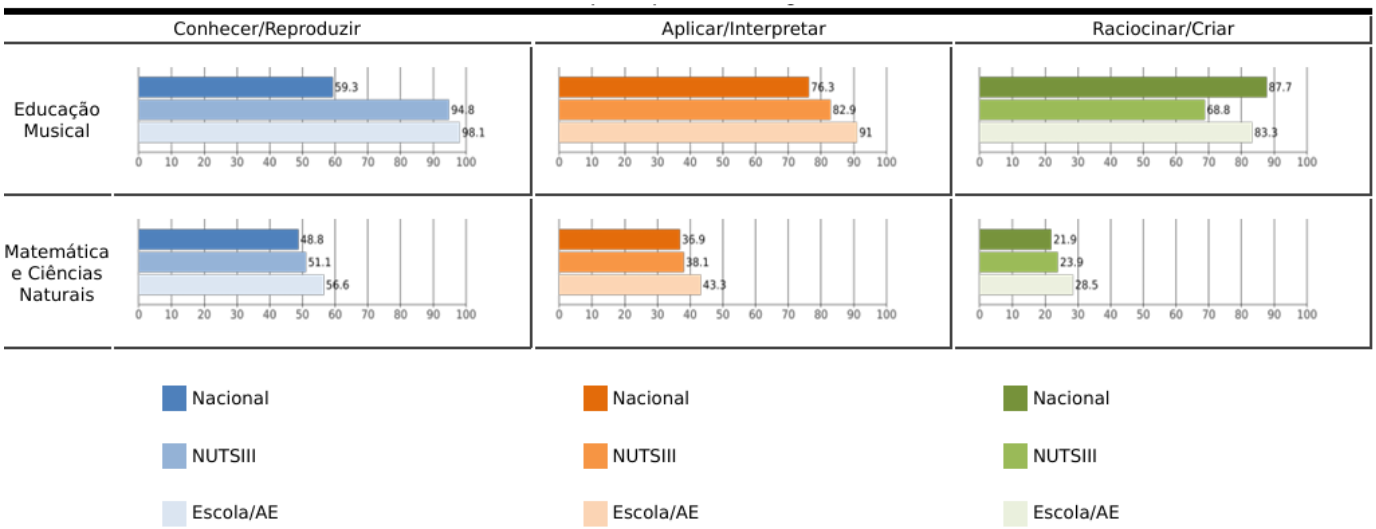


b) Análise realizada pelo Grupo Disciplinar

EDUCAÇÃO FÍSICA		
PONTOS FORTES a consolidar/ Domínios de aprendizagem	**PRINCIPAIS DIFICULDADES a superar/ Domínios de aprendizagem**	**PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS a implementar**
Perícias e manipulações. Jogos.	Deslocamentos e equilíbrios.	• Implementar um sistema de progressão que permita aos alunos desenvolver suas habilidades de forma gradual, começando com tarefas mais simples e aumentando a complexidade. • Fornecer feedback positivo e orientações durante as atividades, ajudando os alunos a entender como melhorar suas técnicas. • Conectar as atividades físicas com outras disciplinas (por exemplo, matemática ou ciências) para tornar o aprendizado mais interessante e interdisciplinar. **Jogos de Equilíbrio**: • Caminhada na Linha: Usar fita adesiva no chão para os alunos andarem em linha reta, equilibrando-se. • Desafios de Equilíbrio: Criar circuitos com obstáculos onde os alunos precisam se equilibrar em diferentes superfícies (ex: tábuas, cones). **Atividades de Deslocamento**: • Corridas com Variedade: Realizar corridas com diferentes estilos (ex: correr, saltar, andar de lado) para melhorar as habilidades de deslocamento. • Brincadeiras Tradicionais: Introduzir jogos tradicionais que envolvem deslocamentos, como "Pega-pega" ou "Esconde-esconde". **Exercícios de Coordenação**: • Jogos com Bolas: Usar bolas para jogos que envolvam lançamentos e passes, ajudando a melhorar a coordenação. • Dança e Movimentação: Integrar danças e movimentos rítmicos que incentivem a movimentação e a coordenação corporal. **Atividades em Grupo**: • Relés: Criar equipes para competir em provas de revezamento que exijam diferentes tipos de deslocamentos. • Circuitos: Montar circuitos de atividades em grupo que incentivem o equilíbrio e a movimentação, como saltos, corridas e atividades de arremesso. **Jogos de Equipe**: • Minijogos: Implementar jogos de equipe, como o futebol ou basquete, onde o deslocamento e o equilíbrio são fundamentais. **Apoio Visual e Demonstração**: • Utilizar vídeos ou demonstrações para mostrar as técnicas corretas de deslocamento e equilíbrio, facilitando a compreensão dos alunos.

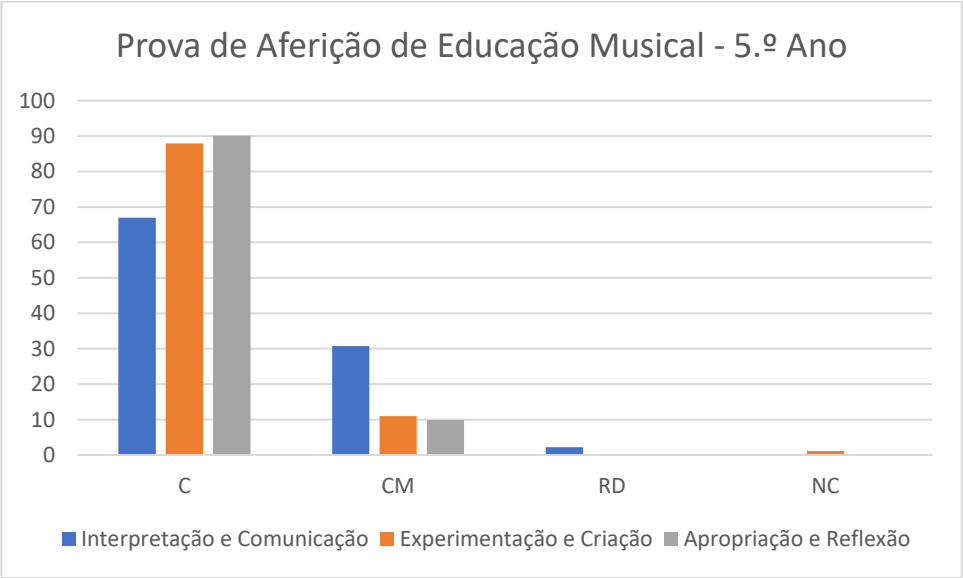
2. 5.º Ano (2.ºCEB)

2.1 Desempenho por domínio cognitivo



2.2 Educação Musical

a) Categoria de desempenho (Conseguiu; Conseguiu... mas; Revelou dificuldade; Não conseguiu; Não respondeu).



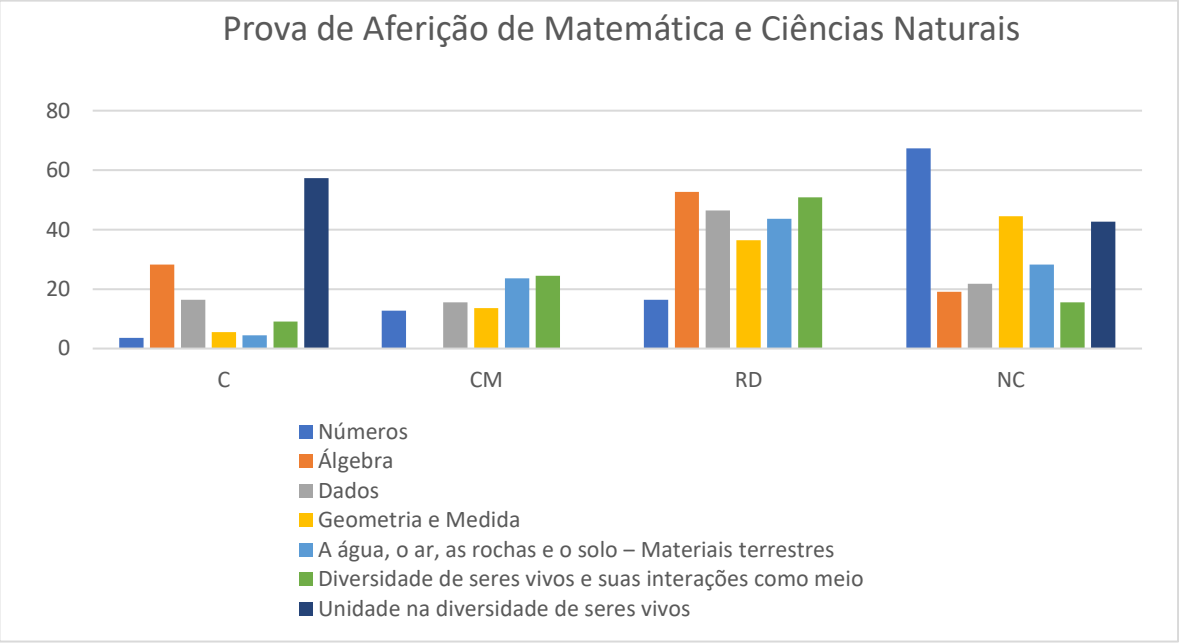
b) Análise realizada pelo Grupo Disciplinar.

EDUCAÇÃO MUSICAL		
PONTOS FORTES a consolidar/ Domínios de aprendizagem	**PRINCIPAIS DIFICULDADES a superar/ Domínios de aprendizagem**	**PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS a implementar**
Interpretação e Comunicação: Tocar uma melodia num instrumento melódico de altura definida, respeitando o ritmo e a pulsação.	Adequar os movimentos a uma música, mas dificuldade em manter o ritmo e o andamento.	Mais exercícios práticos com utilização de movimentos corporais - movimentar o corpo ao ritmo da música (de diferentes géneros e

Tocar um instrumento de percussão de altura indefinida, revelando destreza e confiança. **Experimentação e Criação:** Criação de uma frase melódica, recorrendo a sílabas variadas, cantando-a de forma afinada. Criação, num instrumento melódico de altura definida, de uma melodia variada. Improvisação de uma sequência rítmica. **Apropriação e Reflexão:** Interpretar com expressividade enquanto faziam de conta que tocavam um instrumento musical ou desempenhavam uma função num grupo musical. Apropriação dos géneros musicais, ajustando o ritmo a diferentes músicas.	Movimentar o corpo enquanto ouvem diferentes géneros musicais, tentando acompanhar o ritmo com movimentos corporais. Dificuldade na diversificação de batimentos, respeitando o tempo das músicas. Dificuldade na criação de melodias e ritmos mais complexos. Ajustar e manter o ritmo nos diferentes géneros e estilos musicais.	estilos), no sentido de adequar os batimentos/movimentos à música. Estimular a improvisação, a coordenação motora e a criação de novas melodias e ritmos. Exercitar os batimentos e o acompanhamento de músicas, repetidamente em diferentes géneros e estilos musicais.

2.3 Matemática e Ciências Naturais

a) Categoria de desempenho (Conseguiu; Conseguiu... mas; Revelou dificuldade; Não conseguiu; Não respondeu).



b) Análise realizada pelo Grupo Disciplinar.

MATEMÁTICA		
PONTOS FORTES a consolidar/ Domínios de aprendizagem	**PRINCIPAIS DIFICULDADES a superar/ Domínios de aprendizagem**	**PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS a implementar**
D1 - Conhecimento e compreensão de conceitos e procedimentos matemáticos	• Identificar a expressão numérica que traduz uma situação dada e que envolve uma parte do todo;	• Trabalhar a literacia estatística de forma transversal; • Incentivar os alunos a fazerem cálculos auxiliares e esquemas na

• Multiplicar por 10, 100, 1000, um número representado na forma decimal; • Identificar um triângulo retângulo; • Identificar as planificações de um poliedro; • Identificar uma possível medida do comprimento de um dos lados de um triângulo, dadas as medidas dos comprimentos dos outros dois. • Reconhecer regularidades numa sequência; • Identificar uma expressão algébrica que permita determinar o número de elementos do termo de ordem n de uma sequência; • Identificar termos de outra sequência; • Interpretar informação representada num gráfico de barras justapostas e identificar o gráfico circular que traduz a informação contida numa tabela de frequências relativas; • Calcular o valor da média de um conjunto de dados.	• Não há verificação de cálculos, antes de darem o trabalho por terminado, apresentando erros de cálculos; • Calcular a área por decomposição, com recurso ao editor matemático, explicitando todos os passos; • Nas questões de escolha múltipla os alunos ficam sugestionados pela resposta. Não fazem cálculos ou esquemas, como auxílio à resolução.	resolução de problemas nas questões de escolha múltipla; • Aplicação frequente de Quizz, para treino da realização das escolhas múltiplas e V/F; • Realização de atividades formativas e sumativas de literacia matemática; • Jogo do 24 em todas as aulas e Cálculo Mental mensal; • Desenvolver a capacitação digital dos alunos, logo que tenham computadores portáteis, treinando o uso do editor matemático.
D2 - Resolução de problemas e raciocínio; comunicação matemática. • Reconhecer regularidades numa sequência; • Identificar uma expressão algébrica que permita determinar o número de elementos do termo de ordem n de uma sequência; • Interpretar informação representada num gráfico de barras justapostas e identificar o gráfico circular que traduz a informação contida numa tabela de frequências relativas.	• Explicitar todos os passos da estratégia utilizada para mostrar como chegaram à resposta, na resolução de um problema; • Não há verificação de cálculos, antes de darem o trabalho por terminado, apresentando erros de cálculos; • Não há verificação se a resposta corresponde, na totalidade, ao que é solicitado, antes de darem o trabalho por terminado; • Calcular a área por decomposição, com recurso ao editor matemático, explicitando todos os passos.	• Entregar aos alunos e analisar com eles linhas orientadoras sobre a resolução de problemas; • Solicitar aos alunos que façam representações visuais (desenho, diagramas, esquemas...) para explicar aos colegas a forma como pensam na resolução de um problema; • Realizar tarefas/problemas, em pequenos grupos, em tempo alargado, que faça apelo às capacidades da resolução de problemas e raciocínio matemático, substituindo o problema do mês. Com esta atividade pretende-se: - Desenvolver a comunicação matemática; - Acolher resoluções criativas propostas pelos alunos e analisar, com toda a turma, a diversidade de resoluções relativas aos problemas resolvidos, de modo a proporcionar o conhecimento coletivo de estratégias que podem ser mobilizadas em outras situações.

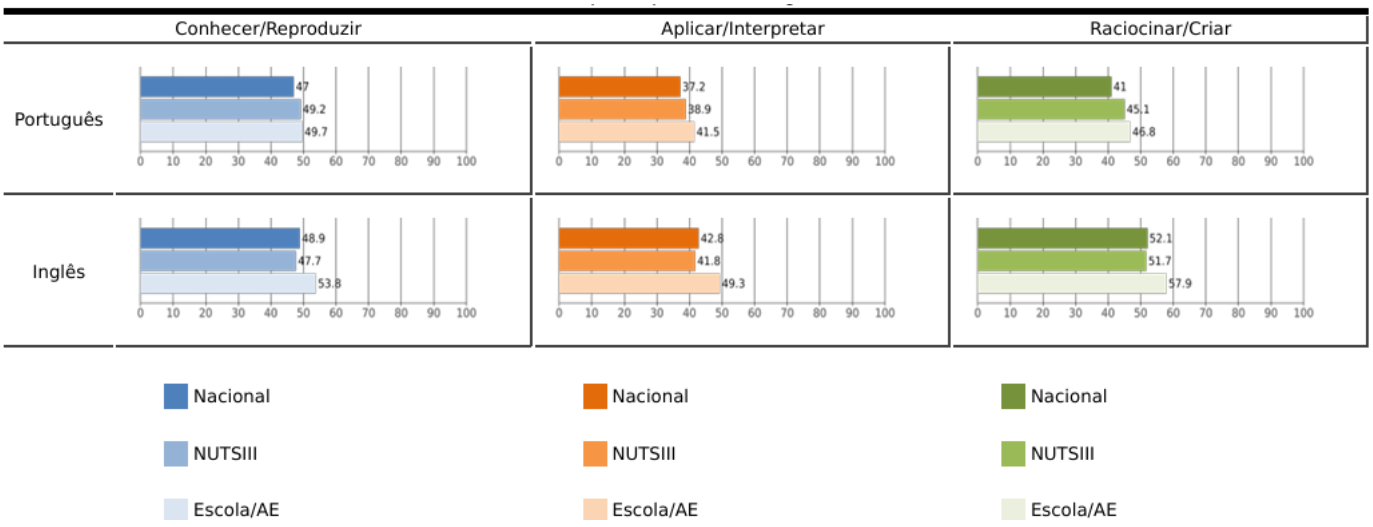
		• Orquestrar discussões com toda a turma que envolvam não só a discussão das diferentes estratégias da resolução de problemas, mas também a comparação entre a sua eficácia, valorizando o espírito crítico dos alunos. • Trabalhar a literacia estatística de forma transversal; • Reforçar junto dos alunos a necessidade de explicitarem todos os passos da estratégia utilizada para mostrar como chegaram à resposta, na resolução de um problema. Antes de darem o trabalho por terminado, verificarem se os cálculos estão corretos e verificarem se a resposta corresponde, na totalidade, ao que é solicitado; • Realização de atividades formativas e sumativas de literacia matemática; • Participação no "Canguru Matemático Sem Fronteiras" (resolução de problemas).

CIÊNCIAS NATURAIS		
PONTOS FORTES a consolidar/ Domínios de aprendizagem	**PRINCIPAIS DIFICULDADES a superar/ Domínios de aprendizagem**	**PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS a implementar**
D1 – Conhecimento científico (aquisição de conhecimentos específicos da disciplina) • Reconhecer o fenómeno do ciclo da água responsável por uma modificação no solo; • Reconhecer um esquema de uma célula vegetal e identificar os seus principais constituintes. **D2 – Capacidade prática e experimental** • Identificar a questão-problema de uma experiência; **D3 – Cidadania e Comunicação em Ciência**	• Interpretar um gráfico circular relativo à composição de um solo. • Selecionar as condições experimentais adequadas a um determinado objetivo, não identificando a condição que se deveria variar;	• Sensibilizar os alunos para a importância de relerem o texto de forma a identificar toda a informação necessária para relacionarem os dados fornecidos com conceitos científicos. • Realizar mais atividades teórico práticas/ ou observar tutoriais, via escola virtual e elaborar o respetivo relatório onde definem a questão-problema, hipótese e conclusão; • Promover estratégias que desenvolvam o pensamento crítico e analítico dos alunos, incidindo em mobilizar o discurso (oral e escrito) • Mobilizar o discurso (oral e escrito) argumentativo; • Analisar textos com diferentes pontos de vista; • Confrontar argumentos para encontrar semelhanças, diferenças. • Desenvolver a capacidade de pesquisar e selecionar informação, pensamento e espírito crítico:

• Após analisar um infográfico reconhecer a existência de informação que permitia confirmar uma afirmação ou verificar a ausência de informação.	• Identificar, numa experiência, a hipótese testada; • Apresentar uma conclusão fundamentada sobre os resultados obtidos numa experiência. • Apresentar uma conclusão fundamentada sobre os resultados obtidos numa experiência.	o Em sala de aula, no trabalho formativo, orientar os alunos para um análise e interpretação pormenorizada das fontes, a seleção e organização dessa informação. Apresentando textos /gráficos, infográficos, para pesquisarem e responderem a questões ou resumirem e apresentarem à turma, colocando, ainda, questões uns aos outros.

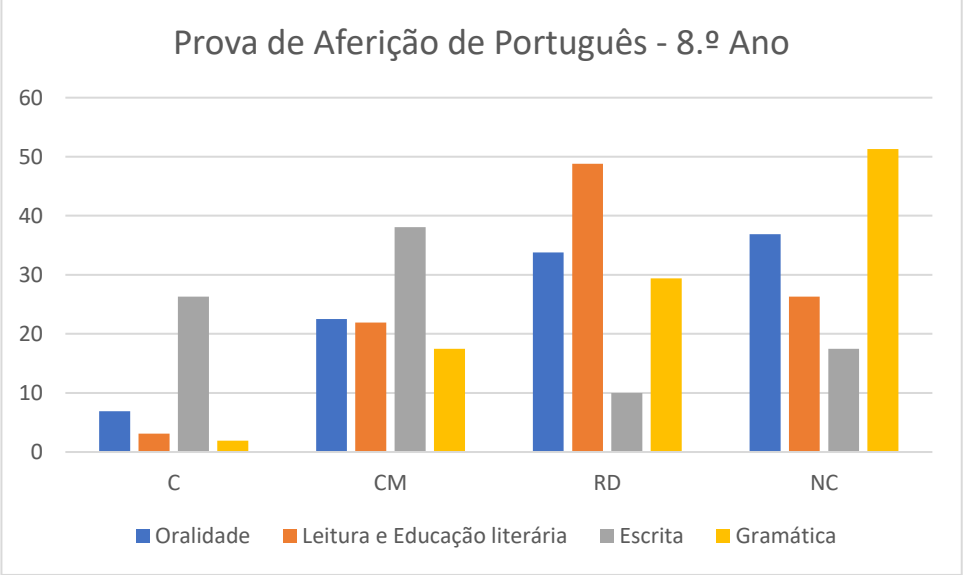
3. 8.º Ano (3.º CEB)

3.1 Desempenho por domínio cognitivo



3.2 Português

a) Categoria de desempenho (Conseguiu; Conseguiu... mas; Revelou dificuldade; Não conseguiu; Não respondeu).



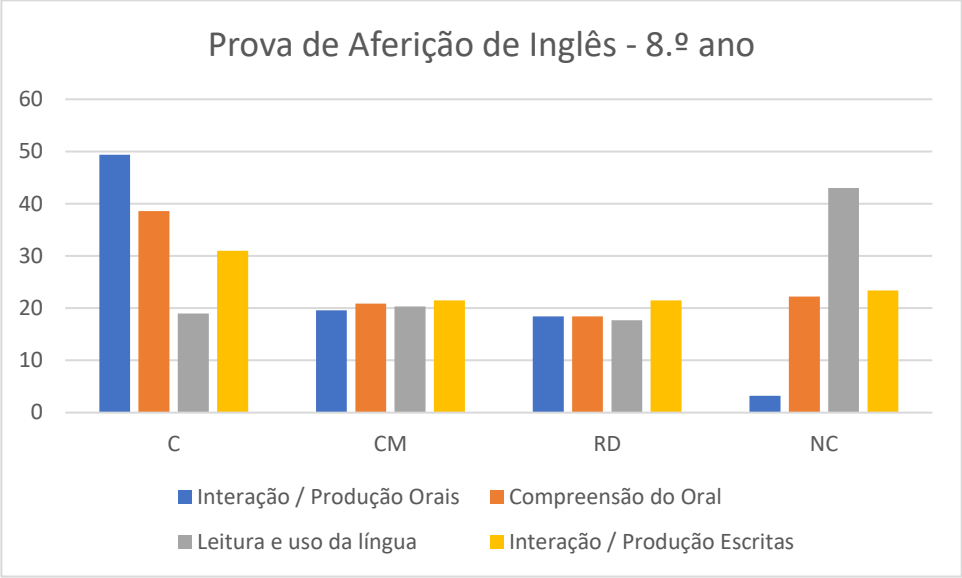
b) Análise realizada pelo Grupo Disciplinar.

PORTUGUÊS		
PONTOS FORTES a consolidar/ Domínios de aprendizagem	**PRINCIPAIS DIFICULDADES a superar/ Domínios de aprendizagem**	**PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS a implementar**
Escrita	Gramática	• Realizar com maior frequência exercícios práticos de expressão escrita ou oficinas de escrita orientada com as turmas;

Oralidade (compreensão) Leitura e Educação Literária		• Trabalhar e valorizar a escrita com correção sintática, recorrendo a vocabulário diversificado, com uso correto da ortografia e dos sinais de pontuação; • Realizar mais atividades de leitura em voz alta, silenciosa e autónoma, não contínua e de pesquisa, aproveitando para isso os "10 Minutos a Ler", fazendo com que a leitura seja uma atividade transversal a todas as disciplinas; • Destacar o essencial de um texto audiovisual, tendo em conta o objetivo da audição/visionamento; • Promover e estimular o uso da palavra com fluência, correção e naturalidade em situações de intervenção formal; • Promover mais atividades de debate, em que os alunos intervenham com sistematização de informação e contributos pertinentes; • Realizar com maior frequência exercícios de escrita que impliquem a identificação do(s) tema(s), ideias principais, pontos de vista, causas e efeitos, factos, opiniões; • Aumentar os exercícios de explicitação (oral e escrita) do sentido global de um texto. • Realizar mais atividades de educação literária que impliquem deduções, inferências, relações de contraste e de causa-efeito, devidamente justificados. • Promover com mais frequência atividades que impliquem expressar oralmente, com fundamentação, pontos de vista e apreciações críticas suscitadas pelos textos lidos. • Privilegiar atividades que apelem à sensibilidade dos alunos, nomeadamente analisando o modo como os temas, as experiências e os valores são representados nas obras e compará-los com outras manifestações artísticas (música, pintura, escultura, cinema, etc.). • Desenvolver oficinas de gramática, nomeadamente para consolidar conteúdos já trabalhados, recorrendo, de forma pontual, a estratégias de gamificação envolvendo, ou não, os meios digitais. • Aumentar o número de atividades de compreensão do oral; • Aumentar o número de horas letivas com coadjuvação; • Privilegiar uma introdução progressiva dos recursos digitais nos momentos de avaliação formativa e sumativa. • Fora da sala de aula, os alunos devem ser estimulados a desenvolver as competências da leitura, escrita e oralidade em projetos de âmbito extra-escolar, tais como o Festival de Leitura "Convence-me", os concursos de escrita promovidos pelo jornal Público e editoras diversas e ainda a participação ativa no jornal e rádio escolares.

3.3 Inglês

a) Categoria de desempenho (Conseguiu; Conseguiu... mas; Revelou dificuldade; Não conseguiu; Não respondeu).



b) Análise realizada pelo Grupo Disciplinar.

INGLÊS		
PONTOS FORTES a consolidar/ Domínios de aprendizagem	**PRINCIPAIS DIFICULDADES a superar/ Domínios de aprendizagem**	**PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS a implementar**
Interação / Produção Orais Compreensão do Oral	Leitura e Uso da Língua Interação / Produção Escritas	• Realizar com maior frequência exercícios práticos de expressão escrita ou oficinas de escrita orientada com as turmas; • Trabalhar e valorizar a escrita com correção sintática, recorrendo a vocabulário diversificado, com uso correto da ortografia e dos sinais de pontuação; • Realizar com maior frequência exercícios de escrita que impliquem a identificação do(s) tema(s), ideias principais, pontos de vista, causas e efeitos, factos, opiniões; • Desenvolver oficinas de gramática, nomeadamente para consolidar conteúdos já trabalhados, recorrendo, de forma pontual, a estratégias de gamificação envolvendo, ou não, os meios digitais. • Privilegiar uma introdução progressiva dos recursos digitais nos momentos de avaliação, formativa e sumativa.