



Área de Projetos

Metodologia e Catálogo de Projetos EV

Objetivo: Mostrar a metodologia e nova área de projetos na EV.

A aprendizagem baseada em projetos é uma metodologia de ensino que consolida as aprendizagens essenciais, promovendo o desenvolvimento das competências exigidas à Saída da Escolaridade Obrigatória.

É centrada no aluno e tem como objetivo desenvolver habilidades como: autonomia, proatividade e curiosidade para a resolução de problemas, além de fomentar a comunicação interpessoal e o trabalho em equipa.

No entanto, para obter bons resultados, é necessário que a metodologia seja bem implementada, isto é, é necessário que os alunos passem por todas as etapas desde o planeamento do seu trabalho à sua autoavaliação, passando por fases com atividades de pesquisa e contextualização, atividades de execução e apresentação de resultados.

Mas quais os temas mais adequados para esta metodologia?

Como orientar os alunos e dar-lhes feedback durante a execução do projeto?

E por fim, como aferir o que os alunos aprenderam e avaliar o seu desempenho?

Na área de Projetos da Escola Virtual, os professores encontram guiões totalmente estruturados e adequados aos programas curriculares das várias disciplinas.

Meu Espaço Biblioteca Recursos Disciplinas Turmas Dicionários **Projetos**

Projetos

CATÁLOGO DE PROJETOS OS MEUS PROJETOS

Anos de escolaridade: Todos Disciplinas: Todas Manuais: Todos Pesquisa por nome

Resultados (12 de 57 resultados)

A Física no desporto!
Projeto de investigação

Neste projeto irão explorar a relação entre a Física e desporto e o impacto que o conhecimento desta ciência tem na melhor...

VER PROJETO

A Matemática e o mundo à noss...
Desafios Orientado ou Aberto

Neste projeto explorarás uma solução para um desafio específico. Num primeiro momento, vais pensar sobre o tema e sobre possíveis...

VER PROJETO

A 7ª arte, o cinema!
Aprendizagem com atividades práticas (A2P)

Neste projeto vais mobilizar aprendizagens e conhecimentos sociais, técnicos e culturais de várias disciplinas, tendo por base a explorac...

VER PROJETO

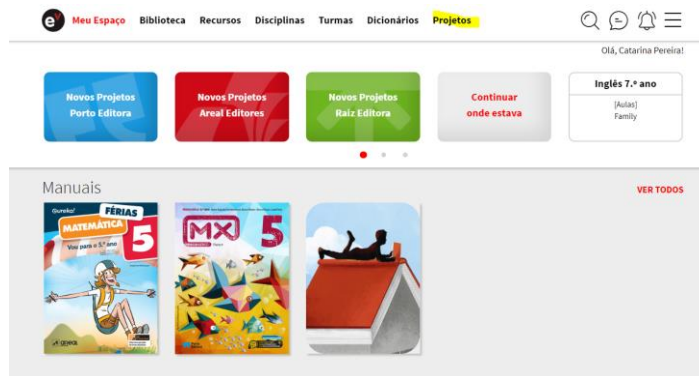


ESCOLA VIRTUAL

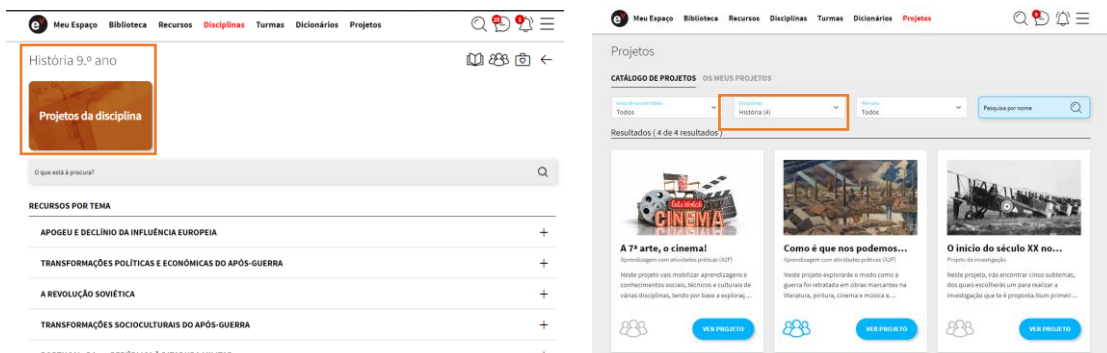
ESCOLA VIRTUAL EM CONTEXTO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

São três as formas de aceder aos projetos da Escola Virtual:

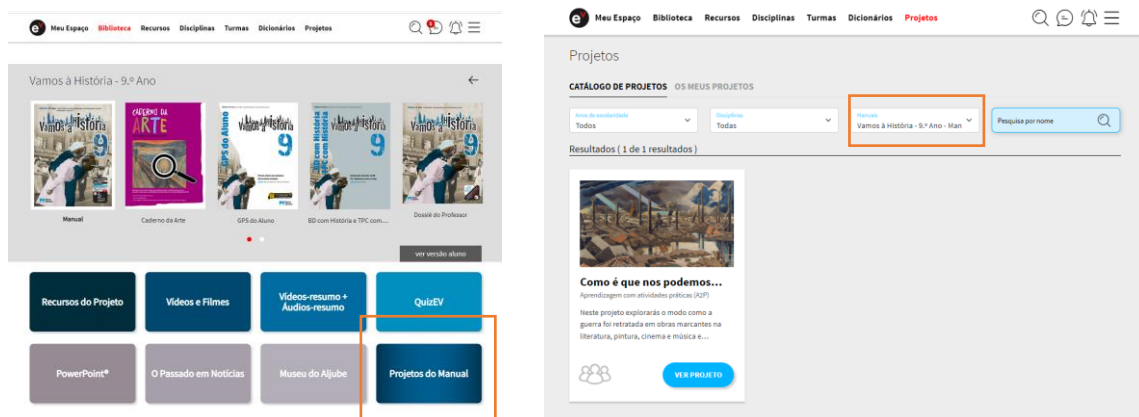
A partir do menu superior, clicando na opção Projetos:



A partir dos recursos de uma Disciplina, clicando em Projetos da Disciplina.



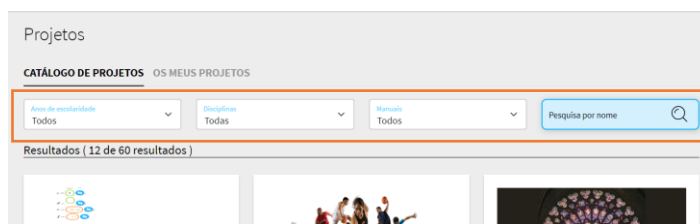
E a partir de um manual, clicando na peça Projetos do Manual.



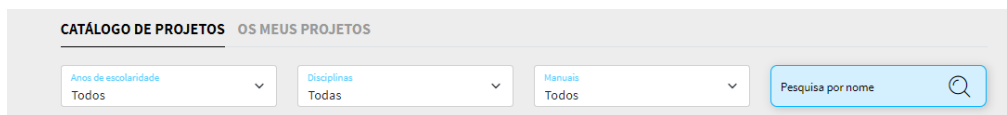


Na página de Projetos, encontra os separadores: “Catálogo de projetos” e “Os meus projetos”.

Aqui pode consultar todos os guiões de projetos disponíveis associados às disciplinas e anos de escolaridade que leciona.



As propostas de projeto podem ser filtradas por ano, disciplina, manual ou por nome do projeto.

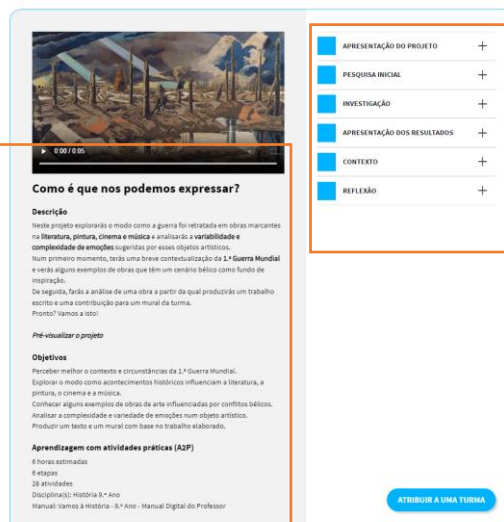


Os projetos são inicialmente apresentados sob a forma de cartões que indicam o nome, a tipologia, e um breve resumo da proposta.

Ao clicar em **Ver Projeto** terá acesso a uma **ficha resumo** que o apoiará na sua escolha.



Aqui poderá ver o **nome**, a **descrição** e os **objetivos** do projeto a realizar. São também apresentadas as etapas do projeto e as atividades que as compõem.



São também apresentadas as etapas do projeto e as atividades que as compõem.



São ainda descritas as características técnicas do projeto, nomeadamente a tipologia, a duração estimada, o número de etapas e de atividades, e as disciplinas e manuais aos quais o projeto está associado.

Aprendizagem com atividades práticas (A2P)

6 horas estimadas
 6 etapas
 28 atividades
 Disciplina(s): História 9.º Ano
 Manual: Vamos à História - 9.º Ano - Manual Digital do Professor

ATRIBUIR A UMA TURMA

Se pretende pré-visualizar o conteúdo completo do projeto, pode clicar no link [Pré-visualizar o projeto](#), no campo Descrição e acede e navega num exemplo totalmente preenchido.

Como é que nos podemos expressar?

Descrição
 Neste projeto explorarás o modo como a guerra foi retratada em obras marcantes na literatura, pintura, cinema e música e analisarás a variabilidade e complexidade de emoções sugeridas por esses objetos artísticos. Num primeiro momento, terás uma breve contextualização da 1.ª Guerra Mundial e verás alguns exemplos de obras que têm um cenário bélico como fundo de inspiração. De seguida, farás a análise de uma obra a partir da qual produzires um trabalho escrito e uma contribuição para um mural da turma. Pronto? Vamos a isto!

Pré-visualizar o projeto

Objetivos
 Perceber melhor o contexto e circunstâncias da 1.ª Guerra Mundial. Explorar o modo como acontecimentos históricos influenciam a literatura, a pintura, o cinema e a música. Conhecer alguns exemplos de obras de arte influenciadas por conflitos bélicos. Analisar a complexidade e variedade de emoções num objeto artístico. Produzir um texto e um mural com base no trabalho elaborado.

Aprendizagem com atividades práticas (A2P)
 6 horas estimadas
 6 etapas
 28 atividades
 Disciplina(s): História 9.º Ano
 Manual: Vamos à História - 9.º Ano - Manual Digital do Professor

ATRIBUIR A UMA TURMA

Como é que nos podemos expressar?

O caso da arte, da música, da literatura e do cinema em tempo de guerra.

Neste projeto explorarás o modo como a guerra foi retratada em obras marcantes na literatura, pintura, cinema e música e analisarás a variabilidade e complexidade de emoções sugeridas por esses objetos artísticos. Num primeiro momento, terás uma breve contextualização da 1.ª Guerra Mundial e verás alguns exemplos de obras que têm um cenário bélico como fundo de inspiração. De seguida, farás a análise de uma obra a partir da qual produzires um trabalho escrito e uma contribuição para um mural da turma. Pronto? Vamos a isto!

Os principais objetivos deste projeto são:

Objetivos Gerais

- Perceber melhor o contexto e circunstâncias da 1.ª Guerra Mundial.
- Explorar o modo como acontecimentos históricos influenciam a literatura, a pintura, o cinema e a música.
- Conhecer alguns exemplos de obras de arte influenciadas por conflitos bélicos.
- Analisar a complexidade e variedade de emoções num objeto artístico.

Assim, para começar a trabalhar num ou vários projetos, basta atribuí-los às suas turmas na Escola Virtual. Saiba como fazê-lo no tutorial: [Área de Projetos - Atribuição de projetos aos alunos](#).

Bom trabalho com a Escola Virtual!