



## Área de Projetos

### Metodologia e Catálogo de Projetos 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.

**Projetos**

**CATÁLOGO DE PROJETOS** OS MEUS PROJETOS

Área de escolaridade: Todos | Disciplinas: Todas | Níveis: 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...
- 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...
- 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...

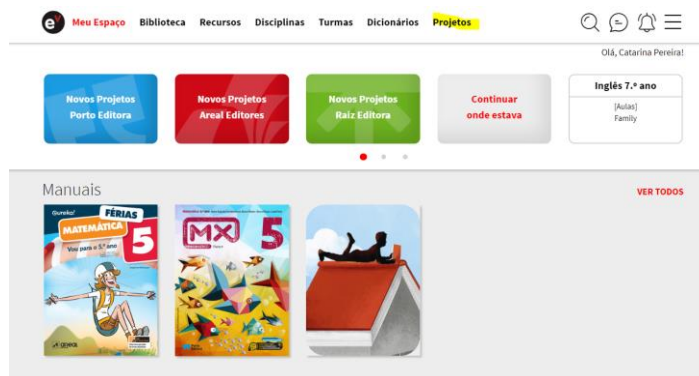


## ESCOLA VIRTUAL

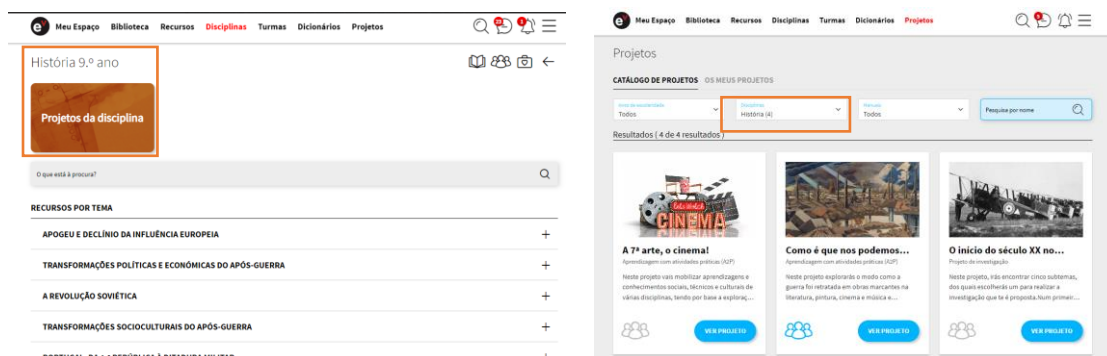
ESCOLA VIRTUAL EM CONTEXTO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

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

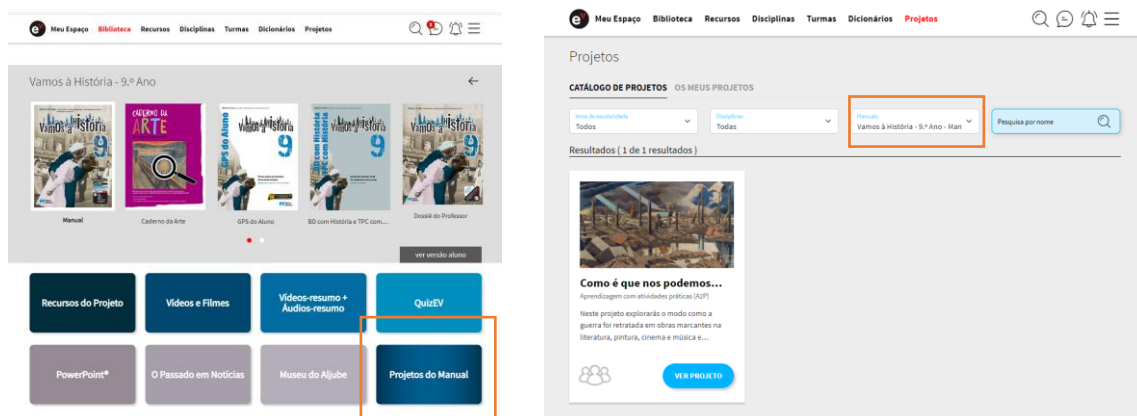
A partir do menu superior, clicando na opção Projetos:



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



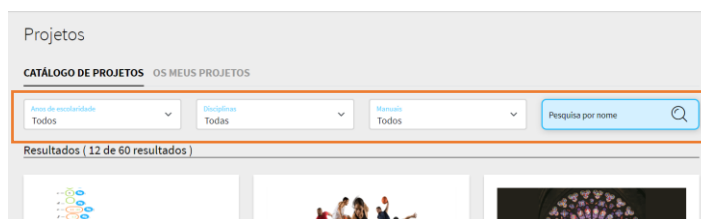
E a partir de um manual, clicando na peça Projetos do Manual.



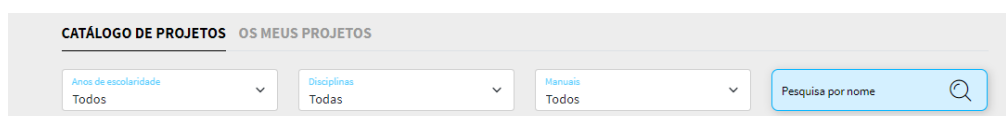


Na página de Projetos, encontra os separadores: “Catálogo de projetos” e “Os meus projetos”.

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.

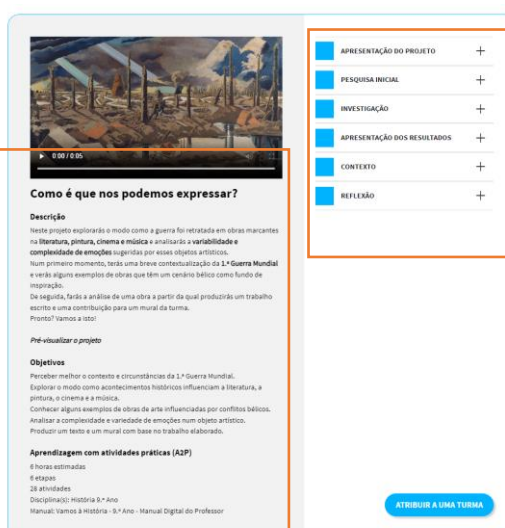


Os projetos são inicialmente apresentados sob a forma de cartões que indicam o nome, a tipologia, e um breve resumo da proposta.

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.



## ESCOLA VIRTUAL

ESCOLA VIRTUAL EM CONTEXTO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

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.

The screenshot shows a project page with a video player on the left, a table of contents on the right, and a detailed description of the project. A red arrow points from the 'Pré-visualizar o projeto' link in the description to a larger, detailed view of the project content on the right.

**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 produzirás 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

**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!**