

COMPETÊNCIAS E CONTEÚDOS

Sensibilização para a Modalidade;
Regras de Segurança e conduta;
Gestos Técnicos Básicos de Deslocamento

Desenvolvimento dos Gestos Técnicos Básicos de Deslocamento;
Aprendizagem de Guardas e Estocada;
Situações de Jogo Condicionado

Desenvolvimento de Gestos Técnicos de Base
Momentos de Competição
Preparação de Aula com os Pais

ATIVIDADES

No fim de cada Semestre existirá uma aula com os pais em que serão os alunos a proporcionar aos pais a aprendizagem dos princípios básicos;

Momentos de competição fora do contexto escolar.

TEMA E CONCEITOS	OBJECTIVOS	PRESSUPOSTOS FILOSÓFICOS
A Identidade	Perceber quem somos	<u>Dimensão Ética/Ecológica</u> O eu, a sociedade e as instituições O eu e o outro A Pessoa A Amizade O eu e o natureza A ação humana e os valores Kant, Aristóteles, S.Mill
A realidade e a imaginação	Compreender o espaço do outro e da diferença	<u>Dimensão Gnosiológica</u> O que é a imaginação O que é o conhecimento e a aprendizagem O que é a Realidade O que é o Sonho Os sentidos e a percepção Descartes, Kant
Os Direitos e Deveres	Reconhecer a existência de direitos e deveres	<u>Dimensão da Lógica/Pensamento e Linguagem</u> Conceitos Relação entre a palavra e o conceito A argumentação
As regras, as leis e os princípios	Explorar as diferentes formas de comunicar e o seu significado	<u>Dimensão Emocional</u> O que são as emoções? O que são os sentimentos? António Damásio, Descartes
O Conhecimento	Estabelecer a relação entre a imaginação e a realidade	<u>Dimensão Ontológica</u> A relação entre a palavra e o objeto
A Amizade	Experimentar o que é partilhar	
A relação com o outro e a diferença	Reconhecer diferentes formas de se conhecer	
A Justiça	Conhecer diferentes valores na sociedade	
Os pensamentos e os sentimentos	Perceber a natureza como detentora de direitos	
O Ser e o Parecer	Reconhecer a responsabilidade do Homem para com a natureza e os animais	
Os direitos da natureza		
Os direitos dos animais		

ANO	CONCEITOS E CONTEÚDOS	ATIVIDADES
1º	Alavanca, Ângulo, Área, Atrito, Condutividade, Corrente, Distância, Eficiência, Eixo, Eletricidade, Energia, Engrenagem, Equilíbrio, Escalas, Estabilidade, Estados, Flutuação, Força, Fricção, Impulso, Massa, Medição, Movimento, Máquinas, Peso, Precisão, Pressão, Rampa, Roda, Rotação, Transmissão, Velocidade, Viscosidade.	Construções em LEGO: suporte para o nome, moinho, jangada, baloioço, cão, jogador de hóquei, pião, lançador, carro medidor; Construções de rodas dentadas, balanças graduadas, compostos viscosos.
2º	Área, Atracção, Condutividade, Condutores, Corrente, Densidade, Descarga, Deslocamento, Eixo, Eletricidade, Energia, Estados, Flutuação, Força, Fricção, Íman, Magnetismo, Massa, Miscibilidade, Ondas, Peso, Pressão, Repulsão, Rotação, Solubilidade, Velocidade, Viscosidade, Volume.	Construções em LEGO: moinho, jangada com vela, canhão de ar, carro com atrelado; Construções de geradores eólicos, electroscope, compostos viscosos, torre de líquidos.
3º	Alavanca, Área, Calibração de Eixos e Engrenagens, Direcção, Energia, Engrenagens, Escalas, Estabilidade, Estruturas, Forças, Inércia, Mecanismos, Motor, Movimento, Pesos, Resistência ao Atrito, Roldana, Segurança, Velocidade.	Construção de máquinas, balança, relógio, cana de pesca, martelo, grua, torre alta; Verificação da influência das velas, análise de um motor.
4º	Alavanca, Área, Circuitos Pneumáticos, Energias Renováveis, Engrenagens, Forças, Inércia, Motor, Resistência, Velocidade, Vento.	Construção e análise de: moinho de vento, carro inércia, balança, relógio, carro a motor, máquinas eléctricas, circuitos pneumáticos, batedeira, elevador.

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS

Reconhecimento das diferentes partes do corpo e da sua capacidade expressiva;
Reconhecer a importância da respiração e acção vocal;
Adquirir a capacidade de improvisação individual e colectiva;
Desenvolver a capacidade de observação, memória, concentração e imaginação;
Saber relacionar-se com o outro e com o colectivo;
Conseguir recriar e interpretar histórias;
Saber interpretar as suas ideias;
Tentar ultrapassar as suas limitações e explorar de forma construtiva as suas próprias capacidades.

CONTEÚDOS

Corpo:
Enquanto instrumento de trabalho;
Exercícios de aquecimento;
Exercícios de relaxamento;

Voz:
Aquecimento vocal;
Sons agudos e graves;
Texturas: fina e densa;
Intensidades fortes e fracas;
Sons e silêncios e suas representações rítmicas.

Exercícios de concentração;
Exercícios de improvisação colectiva;
Exercícios de improvisação individual;

Jogos Colectivos;
Dramatização colectiva de histórias e contos infantis;
Exercícios de coordenação do movimento;
Jogo das “imitações”;
Adequar a expressão à ideia e à imagem a noção de grupo e sentido de cooperação;
Definir a noção de disciplina e liberdade a atitude crítica e auto crítica;
Desenvolver a linguagem verbal, e corporal, dando-lhe rigor;
Promover a auto estima e a desinibição

OBJECTIVOS

Noções básicas de aquecimento do corpo e voz;
Compreender a mímica enquanto forma de expressão por meio de gestos;
Compreender e explorar a palavra enquanto forma de enriquecimento da acção;
Reconhecer as diferentes partes do corpo e saber utilizar eficazmente a sua capacidade expressiva;
Perceber a importância do teatro enquanto forma de arte que resulta da necessidade de comunicar/expressar;
Desenvolver a capacidade de observação, memória, concentração e imaginação;
Ser capaz de relacionar-se com o outro e com o colectivo;
Adquirir a capacidade de improvisação individual e colectiva;
Conseguir ultrapassar as suas limitações e explorar de forma construtiva as suas próprias capacidades.

ANO	CONTEÚDOS E OBJECTIVOS	
1º	Regras Básicas O Tabuleiro Movimento das peças Nome das peças Valor das peças Linguagem Algébrica	Importância do Rei no jogo de xadrez (Jogo dos reis, o rei pode capturar tudo, nunca pode ser capturado....) O que é o xeque O que é o xeque-mate. Rei Afogado. Como ganhar um jogo de Xadrez. Objetivo do jogo de Xadrez.
2º	Linguagem Algébrica Técnica da captura na passagem O movimento do Roque: Utilidade e Impedimentos para fazer o Roque. Iniciação aos Xeque-mates: Xeque-mate 2 Torres	Xeque-mate de Dama e Torre Xeque-mate Dama Xeque-mate 1 Torre Xeque-mate 2 bispos Xeque-mate Bispo e Cavalo
3º	Aperfeiçoamento das técnicas de Xeque-mates. Memorização e visualização de posições. Técnicas e estratégias de jogo. Explicação de diversos conceitos: "zugzwang " ; "dar um tempo".	Exemplos de Xeque-mates conhecidos e temáticos. O que se deve fazer num jogo de xadrez. (Desenvolvimento das peças; Roque; não fazer trocas inferiores;)
4º	Exemplos de Xeque-mates conhecidos e temáticos. Memorização e visualização de posições. Estratégias e técnicas de jogo Problemas (treino do cálculo)	Diferentes situações de jogo (colocação correcta das peças) Explicação de peças activas e inactivas, peças boas e peças más numa determinada posição. Avaliação de uma posição. Quais os pontos a focar numa análise.