PLANIFICAÇÃO ANUAL — COMPETÊNCIAS LEITORAS E DIGITAIS

CONTEÚDOS DE APRENDIZAGEM	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS (AE)	ACÇÕES/ESTRATÉGIAS	PERFIL DO ALUNO
TECLAR Cidadania Digital Investigar e Pesquisar Comunicar e Colaborar	**Conhecimentos capacidades e atitudes:** Expressar-se enquanto cidadão digital, manifestando noção de comportamento adequado, enquadrado com o nível de utilização das tecnologias digitais; Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa; Realizar pesquisas ou fichas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver pelo professor. **O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação, sendo capaz de:** Comunicar (por texto, áudio, vídeo, etc.), utilizando ferramentas digitais, para expressar uma ideia ou opinião, explicar ou argumentar, no contexto das atividades de aprendizagem de diferentes áreas docurrículo.	**Promover estratégias que envolvam:** Utilização segura de recursos online segundo as necessidades e interesses dos alunos. Realização de atividades de debate que conduzam ao confronto de ideias e à apresentação de pontos de vista, com recurso à argumentação, partindo de informação recolhida online. Apresentação e partilha dos resultados das investigações, recorrendo à utilização do computador. Utilização de ferramentas digitais para apresentar/realizar trabalhos propostos pelo professor ou de livre escolha dos alunos.	Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H) Indagador/Investigador (C, D, F, H, I) Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J) Criativo (A, C, D, J) Sistematizador

	Expressar-se corretamente, aplicando as regras gramaticais e usando um vocabulário técnico e científico adequado à situação.		

LER Apreciar textos literários Ouvir ler e ler textos literários Compreender o essencial dos textos Ler em termos pessoais Dizer e contar, em termos pessoais e criativos	**O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de colaboração, sendo capaz de:** Colaborar com os colegas, utilizando ferramentas digitais, para criar de forma conjunta um produto digital (um texto, um vídeo, uma apresentação, entre outros); Formar alunos leitores com gosto pela leitura;Fomentar o prazer e o gosto pela leitura; Melhorar os hábitos de leitura; Desenvolver a formação leitora; Sensibilizar as famílias para a importância do livro no desenvolvimento das crianças.	Audição de obras integrais na sala de aula (Leitura Orientada, 10 minutos a Ler, Livr'à mão); Partilha de leituras e livros; Dinamização de leituras com recurso a dramatizações e canções; Leitura em coro – gravação em vídeo, para os alunos visualizarem e melhorarem o seu desempenho; Criação do Perfil das personagens em que os alunos fazem a análise de personagens e em debate se faz a discussão da importância de cada uma no enredo; Debate sobre temas: Após a leitura de textos que abordam diferentespontos de vista sobre um tema, os alunos participam de debates para explorar os argumentos apresentados e desenvolver habilidades deargumentação; Atividades de escrita criativa: Com base na leitura, os alunos podem criar frases e pequenos textos inspirados no texto lido; Leitura de diferentes tipos de textos, proporcionando aos alunos a oportunidade de ler textos reais e autênticos, como notícias, artigos de revistas, blogs ou websites, para conectar a leitura com situações da vida real; Promoção de "leituras em família" garantindo o intercâmbio de livros entre a escola/biblioteca escolar e a casa, e a partilha de vivências de leitura nos ambientes familiar e escolar; Organização de exposições (por escola) com os trabalhos realizados no âmbito da leitura de obras literárias, por exemplo:	/ organizador (A, B, C, I, J) Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J) Leitor (A, B, C, D, F,H, I) Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J) Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F) Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I,J)

		- "estendal" da história (cordel com os desenhos das personagens presos com molas);	

JOGAR	Utilizar o jogo como facilitador do desenvolvimentoda dimensão afetiva, social, motora e cognitiva; Promover o trabalho em grupo;	- árvore da poesia onde os alunos irão pendurar cartões de formas variadas de acordo com o poema, nos quais escreveram as conclusões a que chegaram; - Recolha de lengalengas e trava-línguas em contexto familiar (ilustração e fixação no mural da sala); - Construção de bandas desenhadas de histórias lidas ou inventadas. – PowerPoint ou outro recurso digital. Organização de feiras do livro, jogos, prémios e iniciativas de carácter lúdico. Participação em Concursos de âmbito nacional e local (Miúdos a Votos, Conta-nos uma história, Concurso Nacional de Leitura, Pequenos Grandes Poetas…) Realização dos testes interativos e quizzes dos manuais digitais; Participação em jogos didáticos online para o 1.º Ciclo Construção de jogos diversificados relacionando-os com as obras literárias trabalhadas, por exemplo:	Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H)

	Contribuir para o desenvolvimento da criança, onde as interações sociais se dirigem para uma aprendizagem enriquecedora; Regular comportamentos a partir das regras, adequando-os às várias situações de interação em aula e dos espaços da escola bem como a concentração no decurso do jogo; Desenvolver a criatividade, o sentido crítico, a participação, a competição "sadia" e a observação; Gerir o seu espaço pessoal sem interferir no espaço dos outros.	- Bingo de palavras: criar cartões de bingo com palavras ou imagens relacionadas ao tema da leitura. À medida que o professor lê palavras ou frases em voz alta, os alunos marcam as palavras correspondentes em suas cartelas. - Quiz literário com perguntas sobre o enredo, personagens, detalhes importantes e temas abordados no livro; - Jogo de interpretação de personagens em que os alunos dramatizam como as personagens da história num jogo de interpretação de papéis, recriando cenas;	Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J) Criativo (A, C, D, J)

		- Tabuleiro de leitura temático com espaços que representam eventos-chave ou personagens da história em que os alunos avançam pelo tabuleiro conforme respondem perguntas ou realizam tarefas relacionadas com o livro. - Jogo de cartas de palavras-chave importantes da obra literária, podendo funcionar como jogo de memória ou um jogo de pares, combinando palavras-chave com suas definições ou contextos no texto. - Criação de quebra-cabeças literários, usando passagens do livro como pistas. Organização de jogos ao ar livre e em grupo integrados na exploração das obras literárias: - Peddy Pappers literários - Caça ao tesouro literário com pistas relacionadas com a história em que os alunos seguem pistas para encontrar passagens do livro ou objetos relacionados com a história, incentivando a leitura atenta e a compreensão do texto. - Jogos matemáticos: tangram, puzzles… - Jogos de Estafetas - Jogos dramáticos	Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J) Leitor (A, B, C, D, F, H, I) Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F)