

PLANO ANUAL DE TRABALHO	DISCIPLINA OC 3º ANO MISSÃO LER PARA VENCER	2025 2026
--------------------------------	--	-------------

TEMPOS PREVISTOS		
1.º PERÍODO	2.º PERÍODO	3.º PERÍODO
13 tempos	11 tempos	11 tempos

GESTÃO DOS TEMPOS LETIVOS					
1.º PERÍODO	Tempos	2.º PERÍODO	Tempos	3.º PERÍODO	Tempos
Apresentação e atividades iniciais	1	Apresentação e atividades iniciais	1	Apresentação e atividades iniciais	1
Avaliação diagnóstica	-	Avaliação diagnóstica	-	Avaliação diagnóstica	-
Avaliação (sumativa classificatória) ...	2	Avaliação (sumativa classificatória) ...	2	Avaliação (sumativa classificatória) ...	2
Ensino/Aprendizagem/Avaliação formativa (incluindo recuperação e consolidação de aprendizagens)	10	Ensino/Aprendizagem/Avaliação formativa (incluindo recuperação e consolidação de aprendizagens)	8	Ensino/Aprendizagem/Avaliação formativa (incluindo recuperação e consolidação de aprendizagens)	8
Total	13	Total	11	Total	11

ANUAL

DOMÍNIO /TEMA	SUBDOMÍNIO/ CONTEÚDOS	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES	DESCRIPTORIOS DO PERFIL DO ALUNO	N.º DE TEMPOS (60m)
Leitura e Literacia	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	☐ Demonstra gosto e prazer pela leitura, manifestando interesse em explorar diferentes tipos de textos e suportes (livros, e-books, histórias digitais). ☐ Revela curiosidade e iniciativa na escolha de leituras, selecionando textos de acordo com os seus interesses e níveis de dificuldade. ☐ Desenvolve hábitos regulares de leitura, integrando momentos de leitura autónoma e partilhada no quotidiano escolar. ☐ Participa com empenho em atividades de leitura, mostrando atitude positiva perante os livros e a leitura. ☐ Valoriza o livro e outros suportes de leitura como fontes de conhecimento, prazer e imaginação. ☐ Reconhece a importância da leitura no desenvolvimento pessoal e escolar, mostrando empenho em melhorar a sua fluência e compreensão. ☐ Colabora com a família e a escola em práticas de leitura partilhada, reconhecendo o papel da família como mediadora da leitura.	Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J) Conhecedor/sabedor/culto/informado (A, B, G, I, J) Leitor (A, B, C, D, F, H, I) Participativo/colaborador (B, C, D, E, F) Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J)	35

Competência Digital Comunicação Escrita e Oral	Cidadania Digital Investigar e Pesquisar Comunicar e Colaborar	☐ Utiliza o computador e outros dispositivos digitais de forma autónoma e responsável, como instrumentos de apoio à aprendizagem, à pesquisa e à comunicação. ☐ Formula e seleciona palavras-chave adequadas ao tema, para orientar pesquisas simples em motores de busca seguros, com orientação do professor. ☐ Pesquisa, seleciona e organiza informação de forma crítica e adequada ao propósito definido, utilizando ferramentas digitais básicas. ☐ Expressa-se oralmente e por escrito com clareza e correção, aplicando as regras gramaticais e utilizando vocabulário técnico e científico adequado à situação de comunicação. ☐ Demonstra autonomia, rigor e responsabilidade na realização de tarefas de pesquisa e produção de textos informativos. ☐ Mostra curiosidade e interesse em aprender a partir da informação recolhida, revelando espírito crítico e sentido ético na utilização dos recursos digitais. 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 do currículo. ☐ Utiliza o jogo como meio de aprendizagem, reconhecendo o seu valor para o desenvolvimento afetivo, social, motor e cognitivo.	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)	
	Aprendizagem através do jogo			

Educação através do Jogo Cidadania e Desenvolvimento Competência Social e Pessoal		☐ Participa com empenho e entusiasmo em atividades lúdicas e cooperativas, demonstrando espírito de grupo e respeito pelos colegas. ☐ Colabora de forma responsável em contextos de jogo e de trabalho, respeitando regras e promovendo o bem-estar coletivo. ☐ Regula o seu comportamento e ajusta as suas atitudes às diferentes situações de interação, revelando autocontrolo, respeito e concentração. ☐ Desenvolve a criatividade, o sentido crítico e a capacidade de observação durante as atividades de jogo e cooperação. ☐ Demonstra atitude positiva perante a competição, encarando-a de forma saudável e respeitadora. ☐ Gere o seu espaço pessoal e respeita o espaço e o ritmo dos outros, contribuindo para um ambiente harmonioso de convivência e aprendizagem. ☐ Valoriza o jogo como instrumento de partilha, expressão e aprendizagem, reconhecendo o papel das regras na convivência e na cooperação.	Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H) Conhecedor/sabedor/culto/informado (A, B, G, I, J) Criativo (A, C, D, J) Conhecedor/sabedor/culto/informado (A, B, G, I, J) Leitor (A, B, C, D, F, H, I) Participativo/colaborador (B, C, D, E, F)	
---	--	--	---	--

Observações:

a) Além do descritor, é referida a Área de competência do perfil dos alunos (ACPA), na qual na qual ele se integra: A- Linguagem e textos; B- Informação e comunicação; C – Raciocínio e resolução de problemas; D- Pensamento crítico e pensamento criativo; E- Relacionamento interpessoal; F- Desenvolvimento pessoal e autonomia; G- Bem-estar, saúde e ambiente; H- Sensibilidade estética e artística; I- Saber científico, técnico e tecnológico, J- Consciência e domínio do corpo.

A gestão dos tempos pode sofrer alterações de acordo com o número de aulas previsto para recuperação das aprendizagens, a especificidade do grupo turma, as atividades que venham a ser propostas no âmbito do Plano Curricular de Turma, situações imprevistas e outras atividades e projetos a desenvolver na escola.