

 	Secretaria Regional de Educação, Ciência e Tecnologia	REGIÃO AUTÓNOMA DA MADEIRA GOVERNO REGIONAL SECRETARIA REGIONAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA Escola Básica dos 2º e 3º Ciclos do Estreito de Câmara de Lobos N.º do Código do Estabelecimento de Ensino 3102-202 N.º de Telefone: 291945614/15 Página Web: http://www.ebecl.com

ANO LETIVO 2025/2026		PROJETOS INTERDISCIPLINARES	6.ºANO	TURMA A
----------------------	--	-----------------------------	--------	---------

PROJETO INTERDISCIPLINAR N.º 1		"Spooktacular Minds"		
Duração Prevista:	outubro.			
OBJETIVOS				
Desenvolver o pensamento crítico, a autoconfiança, a capacidade de comunicação, a criatividade, a iniciativa e a autonomia. Promover a aprendizagem cooperativa/colaborativa. Fomentar o gosto pela aprendizagem da língua e cultura anglo-saxónica, recorrendo à recolha seletiva e reutilização de materiais, com recurso à reciclagem. Criar situações de um salutar convívio no espaço escolar, veiculando, ao mesmo tempo, informações culturais e vocabulário em contexto de gamificação. Proporcionar momentos de articulação disciplinar.				
DISCIPLINAS INTERVENIENTES				
Português; Inglês; História e Geografia de Portugal; Matemática; Ciências Naturais; Educação Visual; Educação Tecnológica; Educação Musical (Turno 2); TIC (Turno 1); Educação Física				
PRODUTO FINAL				
Conceção e realização de jogos temáticos. Exposição de trabalhos diversos dos alunos. Execução de duas coreografias de Halloween. Jogo Halloween em micro:bit.				
BALANÇO	☐ Insuficiente ☐ Suficiente ☐ Bom ☒ Muito Bom			

PROJETO INTERDISCIPLINAR N.º 2		Guardiões dos Direitos		
Duração Prevista:	setembro - fevereiro			
OBJETIVOS				
Promover a consciencialização sobre a importância da saúde mental na comunidade educativa. Fomentar um ambiente escolar saudável e acolhedor, que valorize o bem-estar emocional. Introduzir práticas de Mindfulness para desenvolver estratégias de gestão emocional e redução do stress. Promover a consciência crítica sobre a importância dos Direitos Humanos na sociedade contemporânea. Conhecer e interpretar os artigos da Convenção sobre os Direitos da Criança e da Declaração Universal dos Direitos Humanos. Refletir sobre situações reais de violação dos direitos humanos, relacionando-as com a vida das crianças. Desenvolver competências digitais e criativas através da construção de representações no Minecraft Education. Incentivar a reutilização de materiais recicláveis na criação dos produtos finais. Refletir, através do jogo dramático, sobre a condição humana e a relação entre instinto e razão. Criar pequenas cenas simbólicas que abordem valores como a liberdade, a dignidade e a igualdade. Desenvolver empatia, pensamento crítico e consciência social através da prática teatral e na dança. Valorizar o teatro como espaço de partilha, reflexão e diálogo sobre os Direitos Humanos.				
DISCIPLINAS INTERVENIENTES				
Português; Inglês; História e Geografia de Portugal; Cidadania e Desenvolvimento; Matemática; Ciências Naturais; Educação Visual; Educação Tecnológica; Educação Musical (Turno 2); TIC (Turno 1); Educação Física; Educação Moral e Religiosa Católica; OC - Mindfulness (Turno 2); Formação Pessoal e Social; CEA - Teatro (Turno 1)				
PRODUTO FINAL				
Semana da Saúde Mental - Escola que Cuida, Mentes que Florescem. Mural digital "Direitos em Blocos". Exposição "Vila dos Direitos". Visita ao Teatro Baltazar Dias para assistir à peça "bichos (de torga)". Celebrações de Natal.				
BALANÇO	☐ Insuficiente ☐ Suficiente ☐ Bom ☐ Muito Bom			

PROJETO INTERDISCIPLINAR N.º 3		StartUpCraft		
Duração Prevista:	2.º Semestre			
OBJETIVOS				
Desenvolver competências de literacia financeira e empreendedorismo, promovendo a capacidade de planejar, gerir recursos e tomar decisões responsáveis. Estimular a criatividade e a inovação na conceção de soluções para problemas reais da comunidade, com base no mote "Como tornar a nossa escola mais atrativa, divertida e funcional?" Promover valores éticos e sociais como respeito, honestidade, solidariedade e responsabilidade no contexto empresarial e comunitário. Fomentar a cidadania ativa e democrática, incentivando a participação em processos de deliberação, tomada de decisão e interação com instituições locais. Desenvolver competências digitais e criativas através da construção de representações no Minecraft Education. Consolidar competências de comunicação e media, através da produção e divulgação de conteúdos criativos, seguros e éticos. Sensibilizar para a importância da segurança digital, proteção de dados pessoais, pegada digital e uso responsável da Internet. Valorizar o trabalho colaborativo, a escuta ativa e o diálogo construtivo em equipas e debates. Promover a compreensão das funções das instituições políticas e do impacto da corrupção, reforçando a consciência crítica e cidadã.				
DISCIPLINAS INTERVENIENTES				
História e Geografia de Portugal; Cidadania e Desenvolvimento; Matemática; Ciências Naturais; Educação Tecnológica; Educação Física				

PRODUTO FINAL

StartUpCraft: "A Feira do Empreendedor".
Visita de estudo à Junta de Freguesia do Estreito de Câmara de Lobos.

BALANÇO

☐ Insuficiente ☐ Suficiente ☐ Bom ☐ Muito Bom

