

 	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

PROJETOS INTERDISCIPLINARES		
ANO LETIVO 2025/2026	6.ºANO	TURMA C

PROJETO INTERDISCIPLINAR N.º 1		SPOOKTACULAR MINDS
Duração Prevista:	outubro e novembro	
OBJETIVOS		
Utilizar corretamente a metodologia de projeto para a resolução de problemas; Reconhecer a importância do estabelecimento da interdisciplinaridade; Sensibilizar para uma participação ativa e responsável; Saber trabalhar em grupo; Potenciar a criatividade; Saber apresentar e argumentar as decisões tomadas, no desenvolvimento de um trabalho/ projeto; Desenvolver a autoconfiança, a capacidade de comunicação, 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; Fomentar nos alunos a capacidade de pesquisar, tratar, produzir e comunicar através das tecnologias de informação; Desenvolver a literacia digital na produção de artefactos digitais criativos.		
DISCIPLINAS INTERVENIENTES		
Português; Português Língua Não Materna; Inglês; História e Geografia de Portugal; Matemática; Educação Visual; Educação Tecnológica; TIC (Turno 1); Educação Física		
PRODUTO FINAL		
Realização de jogos temáticos. Exposição de trabalhos diversos dos alunos na galeria do pavilhão zero. Jogo Halloween em micro:bit		
BALANÇO	☐ Insuficiente ☐ Suficiente ☐ Bom ☒ Muito Bom	

PROJETO INTERDISCIPLINAR N.º 2		Todos pelos Direitos
Duração Prevista:	setembro a 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 e com o Tangram. 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; Português Língua Não Materna; 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)".		
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 planear, 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; Educação Visual; 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

