
 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 D

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; 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	<input type="checkbox"/> Insuficiente <input type="checkbox"/> Suficiente <input type="checkbox"/> Bom <input checked="" type="checkbox"/> Muito Bom		

PROJETO INTERDISCIPLINAR N.º 2		Força 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 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; 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 1); OC - Mindfulness (Turno 2); Formação Pessoal e Social; CEA - Teatro (Turno 1); CEA - Teatro (Turno 2)			
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)". Cartazes criativos com definição de "Direitos Humanos"			
BALANÇO	<input type="checkbox"/> Insuficiente <input type="checkbox"/> Suficiente <input type="checkbox"/> Bom <input type="checkbox"/> 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 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

