

Máquina do Tempo 6

História e Geografia de Portugal

Dossiê do Professor

- **Apresentação do Projeto**
 - Guia de Exploração de Recursos Multimédia
- **Planificações***
 - Planificação anual
 - Planificações de médio prazo
 - Planos de aula
- **Avaliação***
 - Ficha de avaliação diagnóstica
 - Testes de avaliação diferenciados, em dois graus de dificuldade
 - Matrizes dos testes
 - Testes de avaliação
 - Propostas de critérios de classificação
- **Fichas para alunos com dificuldades de aprendizagem***
- **Outros recursos**
 - Grelhas de registo*
 - Viagens com História: sugestões de visitas de estudo
 - Livros com História: guiões de leitura

20 AULA DIGITAL
PROFESSOR

* MATERIAIS
EDITÁVEIS

Índice

Apresentação do Projeto	3	• Teste 4B	154
Guião de exploração de recursos multimédia	6	• Teste 5B	161
Planificações anual e de médio prazo	15	• Teste 6B	167
• Anual.....	16	Fichas para alunos com dificuldades de aprendizagem	173
• 1.º Período	19	• Ficha 01.....	174
• 2.º Período	24	• Ficha 02.....	176
• 3.º Período	29	• Ficha 03.....	178
Planos de aula	40	• Ficha 04.....	180
• D1	40	• Ficha 05.....	182
• D2.....	47	• Ficha 06.....	185
• D3.....	53	• Ficha 07.....	187
• E1	60	• Ficha 08.....	189
• E2	65	• Ficha 09.....	191
• E3.....	70	• Ficha 10.....	193
• E4	75	• Ficha 11	195
• F.....	77	• Ficha 12	197
Ficha de avaliação diagnóstica	89	• Ficha 13.....	199
Testes de avaliação diferenciada (A e B)	95	• Ficha 14.....	201
• Teste 1A	96	• Ficha 15.....	203
• Teste 2A	103	• Ficha 16.....	205
• Teste 3A	109	• Ficha 17	207
• Teste 4A	115	• Ficha 18.....	210
• Teste 5A	123	• Ficha 19.....	212
• Teste 6A	130	• Ficha 20.....	214
• Teste 1B.....	136	• Ficha 21	216
• Teste 2B	143	• Ficha 22	218
• Teste 3B	148	• Ficha 23.....	220
		• Ficha 24.....	222

• Ficha 25.....	224	• Ficha 44.....	261
• Ficha 26.....	226	• Ficha 45.....	263
• Ficha 27.....	228	• Ficha 46.....	265
• Ficha 28.....	230	• Ficha 47.....	267
• Ficha 29.....	232	• Ficha 48.....	269
• Ficha 30.....	234		
• Ficha 31.....	236	Grelhas de registo	
• Ficha 32.....	238	• Registo dos alunos da turma.....	271
• Ficha 33.....	240	• Registo de comportamento.....	272
• Ficha 34.....	242	• Registo de trabalhos de casa.....	273
• Ficha 35.....	244	• Registo de faltas de material.....	274
• Ficha 36.....	246	• Registo de organização dos materiais.....	275
• Ficha 37.....	248	• Registo de leitura.....	276
• Ficha 38.....	250	• Registo de participação.....	277
• Ficha 39.....	252	• Correção dos testes de avaliação.....	278
• Ficha 40.....	254		
• Ficha 41.....	256	Viagens com História.....	279
• Ficha 42.....	258		
• Ficha 43.....	259	Livros com História	
		• <i>O Dia do Terramoto.....</i>	284
		• <i>No Coração da África Misteriosa.....</i>	285

APRESENTAÇÃO DO PROJETO

O projeto **Máquina do Tempo 6**, elaborado de acordo com as Metas Curriculares para a disciplina de História e Geografia de Portugal do 6.º ano de escolaridade, integra um conjunto de materiais que visam apoiar o estudo autónomo do aluno e ser um suporte sólido e diversificado ao trabalho do Professor.

Para o Aluno

- Manual (Edição do Aluno)
- Caderno de Atividades
- www.maquinadotempo6.asa.pt



Para o Professor

- Manual (Edição do Professor)
- Caderno de Atividades (Edição do Professor)
- Dossiê do Professor
- www.maquinadotempo6.asa.pt



Manual

O manual **Máquina do Tempo 6** encontra-se organizado em três temas, divididos por oito unidades.

Cada unidade inicia com uma dupla página de abertura, que permite localizar no tempo e no espaço os conteúdos em estudo.

O manual apresenta, ao longo das unidades, uma **estrutura inovadora**, através de uma **organização por aulas** (cada dupla página corresponde a uma aula), facilitadora da aprendizagem e do trabalho do professor na sala de aula:

- nas **páginas da esquerda** surge o **texto didático, dividido por tópicos**, e devidamente **articulado com a exploração de documentos** que ajudam à sua compreensão;
- nas **páginas da direita** **apresentam-se documentos e atividades** integradoras e sintetizadoras dos conteúdos da aula;
- **no final de cada aula inclui-se uma atividade de síntese e uma atividade extra**, que permite ao professor uma mais adequada gestão dos diferentes ritmos de aprendizagem na sala de aula;
- **no final de cada unidade surgem duas duplas páginas de autoavaliação das aprendizagens**, que inclui um esquema-resumo da matéria, um texto-resumo para preenchimento, uma ficha de verificação das aprendizagens e uma de avaliação formativa;
- fazem igualmente parte do manual:
 - a **rubrica “Entra na Máquina do Tempo e descobre!”**. Ao todo, são oito duplas páginas, que permitem consolidar e aprofundar os conhecimentos sobre diferentes temas relacionados com os conteúdos programáticos.
 - **um glossário ilustrado** dos principais conceitos a reter.
 - **um friso cronológico**.
 - **um mapa-múndi**.

Manual – Edição do Professor

Esta edição do manual, exclusiva do Professor, inclui **cenários de resposta** às questões apresentadas e **remissão para outros componentes** do projeto. No final apresenta um quadro de articulação – Metas Curriculares vs. páginas do manual.

Caderno de Atividades

Este componente assegura a **promoção da organização do trabalho e do acompanhamento do aluno no estudo autónomo**.

Assim, este Caderno de Atividades prevê espaços para os vários momentos de aula.

- Registo do horário e datas dos testes de avaliação
- 48 atividades extra, aula a aula, para aplicação das aprendizagens
- 14 fichas de consolidação de conhecimentos

Caderno de Atividades – Edição do Professor

Esta edição, exclusiva do Professor, inclui as **respostas** a todas as atividades, **junto aos respetivos enunciados**.

Dossiê do Professor

O **Dossiê do Professor** inclui um vasto e sólido conjunto de recursos de apoio ao Professor para os vários momentos da prática letiva.

- Planificações anual e de médio prazo*
- Planos de aula*
- Ficha de avaliação diagnóstica*
- 12 testes de avaliação diferenciada (2 por período), com dois graus de dificuldade (teste A e teste B, este com um nível de dificuldade inferior)*
- 48 fichas para alunos com dificuldades de aprendizagem*
- Outros recursos*
 - Grelhas de registo
 - Viagens com História: sugestões de visitas de estudo
 - Livros com História: guiões de leitura

* Materiais disponíveis, em formato editável, em .

Ferramenta inovadora que possibilita, em sala de aula, a fácil exploração do projeto **Máquina do Tempo 6** através das novas tecnologias.

Permite o acesso a um vasto conjunto de conteúdos multimédia associados ao manual:

- Apresentações em PowerPoint® – de aula e por subdomínio
- Animações
- Vídeos
- Filmes (excertos)
- Áudios (excertos de música)
- Atividades
- Jogos "Vamos historiar"
- Testes interativos
- Soluções projetáveis

- Poupe tempo na preparação e dinamização das suas aulas.
- Diversifique abordagens, de acordo com as necessidades das suas turmas.
- Avalie de forma fácil e completa.
- Acompanhe e oriente o estudo dos seus alunos.
- Comunique com eficácia e rapidez.

O **20 AULA DIGITAL** online está dividido em quatro grandes áreas:



Biblioteca – Aceda facilmente aos recursos digitais do seu projeto.

Área onde estão disponíveis todos os projetos do grupo LeYa para a sua área disciplinar e onde pode aceder aos diferentes componentes do projeto, aos recursos digitais e a todos os documentos de apoio à prática letiva.



Acesso a todos os livros e recursos digitais.



Exercícios de avaliação interativos e em Word®, com ou sem correção.



Sequências de recursos prontas a usar.



Materiais editáveis de apoio à prática letiva, organizados numa única área.



Acesso direto à versão *offline* do seu projeto.



Os meus testes – Crie ou personalize testes.

Ferramenta que permite introduzir questões e criar testes para posterior exportação para Word® ou envio aos alunos em formato interativo e com correção automática.



As minhas aulas – Construa ou adapte sequências de recursos.

Área onde podem ser criadas sequências de aprendizagem, compostas pelos recursos digitais disponibilizados nos projetos da editora e pelos seus recursos.



As minhas salas – Acompanhe o estudo dos seus alunos.

Ferramenta de comunicação que permite criar grupos de alunos e enviar-lhes testes ou trabalhos e acompanhar a sua realização.

Como aceder?

Se ainda não é um utilizador das soluções LeYa Educação, registe-se em <http://20.leya.com>, selecionando a opção “Ainda não é utilizador?”

Se já é utilizador das soluções LeYa Educação, aceda ao **20 AULA DIGITAL** com os seus dados de registo (e-mail e palavra-passe).

Para mais informações, consulte o nosso site de suporte: <http://suporte20.leyaeducacao.com/>

GUIÃO DE EXPLORAÇÃO DE RECURSOS MULTIMÉDIA

Este documento constitui uma proposta de exploração dos conteúdos multimédia presentes na versão de demonstração (com indicação das respetivas metas e descritores). Apresenta, igualmente, a listagem de todos os recursos, agrupados por tipologia, que estarão disponíveis com o projeto no **20 AULA DIGITAL**. Em setembro de 2017, os professores utilizadores do projeto *Máquina do Tempo 6* terão à sua disposição um guião de exploração de todos os recursos.

LISTAGEM GERAL DOS RECURSOS MULTIMÉDIA DO *Máquina do Tempo 6*

Tipologia de recurso	Títulos
Apresentações em PowerPoint® (subdomínio) Apresentações editáveis, acompanhadas de áudio e atividades, que: • abrangem todos os conteúdos das Metas Curriculares; • complementam os conteúdos presentes no manual, podendo o professor, se preferir, selecionar informação e compor a sua própria apresentação; • permitem lecionar os conteúdos de forma mais resumida e sequencial, constituindo-se assim como um instrumento que permite economizar tempo ao professor; • constituem um meio de revisão e consolidação dos conteúdos no final de cada subdomínio. O projeto <i>Máquina do Tempo 6</i> disponibiliza ainda uma apresentação suplementar para o tema F, que permitirá trabalhar e lecionar os conteúdos de uma forma mais breve e esquemática. Total de apresentações em PowerPoint® (subdomínio) disponíveis no projeto: 10	Subdomínio D1 • Apresentação em PowerPoint® D1 (I) (demo) • Apresentação em PowerPoint® D1 (II) (demo) Subdomínio D2 • Apresentação em PowerPoint® D2 Subdomínio D3 • Apresentação em PowerPoint® D3 Subdomínio E1 • Apresentação em PowerPoint® E1 Subdomínio E2 • Apresentação em PowerPoint® E2 Subdomínios E3 e E4 • Apresentação em PowerPoint® E3-E4 Domínio F • Apresentação em PowerPoint® F (I) • Apresentação em PowerPoint® F (II) • Apresentação em PowerPoint® F (suplementar)
Apresentações em PowerPoint® de aula Apresentações, totalmente editáveis, para cada uma das aulas do manual <i>Máquina do Tempo 6</i>. As apresentações incluem a identificação dos recursos multimédia referentes a cada aula, gifs para motivação dos alunos e as questões/soluções presentes no manual e no caderno de atividades. São compostas, ainda, por esquemas de síntese e atividades extra. As apresentações em PowerPoint® são recursos exclusivos do professor. Total de apresentações em PowerPoint® de aula disponíveis no projeto: 48	Subdomínio D1 – Aulas interativas 1-7 Subdomínio D2 – Aulas interativas 8-13 Subdomínio D3 – Aulas interativas 14-20 Subdomínio E1 – Aulas interativas 21-25 Subdomínio E2 – Aulas interativas 26-30 Subdomínio E3 – Aulas interativas 31-35 Subdomínio E4 – Aulas interativas 36-37 Domínio F – Aulas interativas 38-48

LISTAGEM GERAL DOS RECURSOS MULTIMÉDIA DO *Máquina do Tempo 6*

Tipologia de recurso	Títulos
Animações Recursos multimédia que apresentam, de forma precisa e sintética, conteúdos de cada subdomínio das Metas Curriculares. A animação gráfica é baseada numa grande diversidade e riqueza de fontes, nomeadamente documentos escritos, ilustrações, mapas, imagens da época e fotografias. As animações integram atividades de consolidação de conhecimentos. As duas animações “comparar as personagens” permitem ao professor trabalhar com os alunos, as dimensões simbólica e quotidiana da História (visíveis nas diferenças do vestuário dos grupos sociais do século XVIII e na utilidade/simbolismo dos uniformes dos soldados português, inglês e francês durante as invasões francesas). A existência de um menu simples e acessível permite navegar facilmente dentro das próprias animações. Em suma, um recurso que permite ao professor estruturar a aula em conformidade com os conteúdos do manual. Total de animações disponíveis no projeto: 13	Subdomínio D1 • A colónia do Brasil nos séculos XVII e XVIII (demo) • As reformas económicas do Marquês de Pombal (demo) • A sociedade no século XVIII (demo) Subdomínio D2 • As invasões francesas • Os soldados das invasões francesas • A Revolução Liberal de 1820 Subdomínio D3 • A Regeneração: transportes e comunicações • A vida quotidiana na segunda metade do século XIX Subdomínio E1 • As reformas da I República Subdomínio E2 • A construção e os suportes do Estado Novo Subdomínio E3 • O 25 de abril de 1974 • Os órgãos de poder democráticos Domínio F • As atividades económicas

LISTAGEM GERAL DOS RECURSOS MULTIMÉDIA DO *Máquina do Tempo 6*

Tipologia de recurso	Títulos
Vídeos Recursos que, em poucos minutos, introduzem ou sintetizam conteúdos relevantes de aprendizagem. Constituem elementos privilegiados de motivação para os alunos (através de filmagens de época, excertos de documentários...). O professor pode sugerir aos alunos que visionem os vídeos em casa, para posteriormente serem analisados na sala de aula (esta estratégia permitirá ao professor lecionar os conteúdos em menos tempo). Total de vídeos disponíveis no projeto: 25	Subdomínio D1 • O comércio atlântico de escravos (demo) • A arte barroca (demo) • O terramoto de 1755 (demo) • A execução dos Távoras (demo) Subdomínio D2 • A Revolução Francesa • A independência do Brasil Subdomínio D3 • A máquina a vapor • A arquitetura do ferro Subdomínio E1 • O ultimato de 1890 • A queda da Monarquia Constitucional • Soldados portugueses na I Guerra Mundial • A Revolução de 1910 • O fim da I República e a Ditadura Militar • O desfile do general Gomes da Costa pela Avenida da Liberdade Subdomínio E2 • Os ideais do Estado Novo (discurso de Salazar) • A PIDE e a tortura • A Mocidade Portuguesa • As difíceis condições de vida da população • A oposição ao Estado Novo • A Guerra Colonial Subdomínio E3 • O 25 de abril • A descolonização Subdomínio E4 • A União Europeia Domínio F • O envelhecimento da população portuguesa • Os problemas ambientais

LISTAGEM GERAL DOS RECURSOS MULTIMÉDIA DO *Máquina do Tempo 6*

Tipologia de recurso	Títulos
Filmes (excertos) Excertos de filmes que retratam diversas épocas trabalhadas no 6.º ano de escolaridade. Constituem um recurso privilegiado de motivação dos alunos, para além de servirem de momentos lúdicos da aula. Total de filmes (excertos) no projeto: 8	Subdomínio D1 • <i>O Caçador de Esmeraldas</i> (demo) • <i>Amistad</i> (demo) • <i>A Missão</i> (demo) Subdomínio D2 • <i>Linhas de Wellington</i> Subdomínio D3 • <i>Tempos Modernos</i> Subdomínio E1 • <i>A Oeste Nada de Novo</i> Subdomínio E2 • <i>Até Amanhã, Camaradas</i> Subdomínio E3 • <i>Capitães de Abril</i>
Músicas (excertos) Excertos de músicas de diversas épocas trabalhadas no 6.º ano de escolaridade. Constituem recursos privilegiados de motivação dos alunos, para além de servirem de momentos lúdicos da aula. Total de músicas (excertos) no projeto: 20	Subdomínio D1 • “Canto das Três Raças” (Clara Nunes) (demo) • “O Navio Negreiro” (Caetano Veloso) (demo) • “Retirantes” (Dorival Caymmi) (demo) • Música barroca (demo) Subdomínio D2 • “A Marselhesa” • “Hino da Carta” Subdomínio D3 • “Fado Choradinho” (Alexandre Rey Colaço) • “A Serrana” (Alexandre Rey Colaço) Subdomínio E1 • “À Pátria” (José Vianna da Mota) • “Fado das Trincheiras” (Fernando Farinha) Subdomínio E2 • Hino da Mocidade Portuguesa • “Trova do Vento que Passa” (Adriano Correia de Oliveira) • “Cantar de Emigração” (Adriano Correia de Oliveira) • “Menina dos Olhos Tristes” (Zeca Afonso) Subdomínio E3 • “Grândola, Vila Morena” (Zeca Afonso) • “E Depois do Adeus” (Paulo de Carvalho) • “Marcha do MFA” Subdomínio E4 • “Portugal na CEE” (GNR) • “Hino à Alegria” (Beethoven) Domínio F • “Parva que Sou” (Deolinda)

LISTAGEM GERAL DOS RECURSOS MULTIMÉDIA DO *Máquina do Tempo 6*

Tipologia de recurso	Títulos
Atividades As atividades de composição de puzzles permitem aos alunos reforçar, de forma lúdica, o conhecimento de imagens e mapas significativos dos conteúdos abordados. Total de atividades no projeto: 12	ATIVIDADES Subdomínio D1 • Puzzle 1 (demo) • Puzzle 2 (demo) Subdomínio D2 • Puzzle 3 • Puzzle 4 Subdomínio D3 • Puzzle 5 • Puzzle 6 Subdomínio E1 • Puzzle 7 Subdomínio E2 • Puzzle 8 Subdomínio E3 • Puzzle 9 Subdomínio E4 • Puzzle 10 Domínio F • Puzzle 11 • Puzzle 12
Jogos Jogos de tabuleiro “Vamos historiar” orientados para a consolidação, de forma lúdica, dos conteúdos. A possibilidade de serem jogados por equipas permite, igualmente, reforçar a competência do trabalho coletivo. Total de jogos disponíveis no projeto: 3	Domínio D • Vamos historiar (Domínio D) (demo) Domínio E • Vamos historiar (Domínio E) Domínio F • Vamos historiar (Domínio F)

LISTAGEM GERAL DOS RECURSOS MULTIMÉDIA DO *Máquina do Tempo 6*

Tipologia de recurso	Títulos
Testes interativos Testes compostos por dez questões de tipologia diversa (escolha única; escolha múltipla; verdadeiro/falso; ligação de colunas; preenchimento de espaços, etc.) Disponíveis em duas versões (aluno e professor): • disponibilizam ao professor uma ferramenta de avaliação do progresso das aprendizagens; • permitem ao aluno testar os seus conhecimentos. A área dos Testes Interativos no 20 AULA DIGITAL disponibiliza ainda várias funcionalidades como a criação dos próprios testes/questões e a sua exportação para Word®. Total de testes interativos disponíveis no projeto: 16	Subdomínio D1 • O Império Português, o poder absoluto, a sociedade de ordens e a arte no século XVIII (demo) • O Império Português, o poder absoluto, a sociedade de ordens e a arte no século XVIII (professor) (demo) Subdomínio D2 • A Revolução Francesa de 1789 e os seus reflexos em Portugal • A Revolução Francesa de 1789 e os seus reflexos em Portugal (professor) Subdomínio D3 • Portugal na segunda metade do século XIX • Portugal na segunda metade do século XIX (professor) Subdomínio E1 • Da Revolução Republicana de 1910 à Ditadura Militar de 1926 • Da Revolução Republicana de 1910 à Ditadura Militar de 1926 (professor) Subdomínio E2 • O Estado Novo (1933-1974) • O Estado Novo (1933-1974) (professor) Subdomínios E3 e E4 • O 25 de abril de 1974 e o regime democrático. Espaços em que Portugal se integra. • O 25 de abril de 1974 e o regime democrático. Espaços em que Portugal se integra (professor) Domínio F • Portugal hoje (I) • Portugal hoje (I) (professor) • Portugal hoje (II) • Portugal hoje (II) (professor)

O projeto *Máquina do Tempo 6* disponibiliza um conjunto de recursos (Powerpoint®, animações, vídeos, excerto de filmes e de músicas, atividades, jogos e testes interativos) de apoio às atividades propostas no manual. De seguida, apresentam-se, a título de demonstração, sugestões de exploração para cinco desses recursos. No total, as animações e os vídeos são 38 (13+25) e as sugestões de exploração serão disponibilizadas em **20 AULA DIGITAL**.

Página	Recurso	Metas	Sugestões de exploração
10 a 14	A colónia do Brasil nos séculos XVII e XVIII  Animação que explica a importância económica do Brasil nos séculos XVII e XVIII, destacando os engenhos de açúcar, a ação dos bandeirantes e o papel dos escravos de origem africana.	O império Português, o poder absoluto, a sociedade de ordens e a arte no século XVIII 1. Conhecer e compreender as características do Império Português dos séculos XVII e XVIII. 1.1. Conhecer a dimensão geográfica do Império Português no século XVIII, por comparação ao império luso do século XVI e aos restantes impérios europeus. 1.2. Referir a colónia do Brasil como o principal território ultramarino português no século XVII. 1.3. Destacar o açúcar brasileiro como o principal produto de exportação colonial. 1.4. Relacionar a quebra dos lucros do açúcar com a intensificação da procura de ouro pelos bandeirantes. 1.5. Relacionar as fronteiras atuais do Brasil com as incursões dos bandeirantes a partir dos finais do século XVII. 1.6. Reconhecer a riqueza proporcionada a Portugal, na primeira metade do século XVIII, pela descoberta de ouro no Brasil. 1.7. Caracterizar a vida dos escravos, salientando as condições a que eram submetidos (desde o seu resgate e transporte do continente africano até ao seu dia a dia nos engenhos de açúcar).	Momento pré-exploração do recurso Visionar um excerto do filme <i>Amistad</i> ou do filme <i>O Caçador de Esmeraldas</i> (20 AULA DIGITAL) que retratam, respetivamente, as condições a que eram submetidos os escravos africanos no século XVIII e a ação dos bandeirantes. e/ou Apresentar aos alunos um excerto da música "O Navio Negreiro", (20 AULA DIGITAL), motivando os alunos a expressarem as sensações que a música lhes transmite. Exploração do recurso Apresentar a animação sobre a importância económica do Brasil, relacionando a quebra dos lucros do açúcar com a intensificação da procura de outras riquezas pelos bandeirantes. Relacionar, com apoio no mapa do recurso, as incursões dos bandeirantes com as fronteiras atuais do Brasil. Explorar a ilustração de um engenho de açúcar e os seus pontos interativos (com gifs) para identificar as partes principais dessas grandes propriedades. Apresentar a animação ilustrada sobre a vida dos escravos, destacando as condições a que eram submetidos desde a captura e transporte do continente africano até ao seu dia a dia. Realizar as atividades finais do recurso de modo a consolidar os conhecimentos adquiridos pelos alunos. Momento pós-exploração do recurso Propor que os alunos assumam o papel de um bandeirante e redijam um relato de uma expedição ao interior do Brasil. Ou Propor que os alunos assumam o papel de um escravo de engenho e descrevam um dia da sua vida.

Página	Recurso	Metas	Sugestões de exploração
16 a 18	A arte barroca  Vídeo sobre as principais características da arte barroca, especialmente ao nível do património edificado em Portugal.	O Império Português, o poder absoluto, a sociedade de ordens e a arte no século XVIII 4. <i>Conhecer aspetos da arte no tempo de D. João V.</i> 4.1. Identificar as principais características da arte barroca. 4.2. Identificar alguns exemplos de arte barroca em Portugal, especialmente ao nível do património edificado.	Momento pré-exploração do recurso Apresentar aos alunos uma imagem de um monumento barroco para, em trabalho de pares, indicarem a característica mais significativa. As propostas serão registadas no caderno ou no quadro para posterior validação. Exploração do recurso Apresentar, com exemplos do vídeo, as principais características da arquitetura barroca: gosto pelo movimento, decoração extremamente rica (com destaque para a talha dourada) e rejeição dos espaços vazios. Apresentar os principais monumentos barrocos edificados em Portugal. Momento pós-exploração do recurso Propor que os alunos façam uma breve descrição da construção barroca mais próxima da sua escola.
20 a 21	A sociedade do século XVIII  Animação que permite conhecer e comparar os grupos sociais do século XVIII.	O Império Português, o poder absoluto, a sociedade de ordens e a arte no século XVIII 3. <i>Conhecer a sociedade portuguesa no século XVIII.</i>	Exploração do recurso Navegar pelo menu para conhecer e comparar os grupos sociais do século XVIII. Comparar o vestuário dos grupos sociais do século XVIII. Momento pós-exploração do recurso Propor, para trabalho de pares, a redação de um texto (cerca de seis linhas) que inclua as seguintes palavras: nobres, burguesia, vestuário, povo e Brasil.
22 a 25	O terramoto de 1755  Vídeo sobre o terramoto de 1755 e sobre as principais medidas tomadas pelo Marquês de Pombal para resolver os problemas criados pela catástrofe.	O Império Português, o poder absoluto, a sociedade de ordens e a arte no século XVIII 5. <i>Conhecer e compreender a ação governativa do Marquês de Pombal.</i> 5.1. Descrever o terramoto de 1755 e a ação imediata do Marquês de Pombal. 5.2. Identificar características urbanísticas da Lisboa Pombalina.	Momento pré-exploração do recurso Apresentar aos alunos duas plantas da baixa de Lisboa, uma de antes do terramoto e outra da reconstrução pombalina, propondo-lhes que identifiquem as principais diferenças. Exploração do recurso Pedir aos alunos que construam um esquema sobre as várias medidas tomadas pelo Marquês de Pombal para enfrentar os problemas criados pelo terramoto de 1755. Momento pós-exploração do recurso Propor que os alunos componham um cartaz sobre o terramoto de 1755, ou Propor aos alunos que, em conjunto com as disciplinas de EV e ET, construam uma maquete de uma casa pombalina ou da "Baixa Pombalina".

Página	Recurso	Metas	Sugestões de exploração
18 e 19	As reformas económicas do Marquês de Pombal  Animação que retrata a crise económica e financeira no início do reinado de D. José I e as reformas económicas realizadas pelo Marquês de Pombal para enfrentar essa crise.	O Império Português, o poder absoluto, a sociedade de ordens e a arte no século XVIII 5. Conhecer e compreender a ação governativa do Marquês de Pombal. 5.3. Identificar as principais medidas de desenvolvimento económico adotadas no reinado de D. José I. 5.4. Relacionar a quebra das remessas de ouro do Brasil e as elevadas importações portuguesas em meados do século XVIII com a introdução de novas manufaturas.	Momento pré-exploração do recurso Apresentar aos alunos a seguinte questão: “No reinado de D. João V, Portugal recebeu muito ouro do Brasil. O que acham que o rei devia ter feito com esse ouro?” e/ou Apresentar aos alunos dois gráficos da primeira metade do século XVIII: um das remessas de ouro do Brasil para Portugal e outro das importações portuguesas da Inglaterra. Propor aos alunos que comparem os gráficos e retirem duas conclusões. As propostas serão registadas no caderno ou no quadro para posterior validação. Exploração do recurso Explicar, com base na animação ilustrada e nos gráficos presentes no recurso, a crise económica e financeira de meados do século XVIII. Explorar o mapa interativo das indústrias e companhias monopolistas criadas pelo Marquês de Pombal, destacando alguns exemplos como a Companhia Geral da Agricultura das Vinhas do Alto Douro. Realizar a atividade final do recurso de modo a consolidar os conhecimentos adquiridos. Momento pós-exploração do recurso Propor aos alunos a elaboração de uma entrevista ao Marquês de Pombal com cinco questões sobre a sua política económica e financeira.