

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



Biblioteca – Permite aceder facilmente aos recursos digitais do projeto, através das seguintes funcionalidades.



Acesso a todos os componentes do projeto e respetivos 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 projeto.



Os meus testes – Permite criar ou personalizar 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 – Permite construir e adaptar 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 – Permite acompanhar o estudo dos seus alunos.

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

Todos os projetos estão disponíveis em *offline* através de *download*.

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 (*email* e palavra-passe).

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



Guião de Exploração de Recursos Multimédia

REPRESENTAÇÃO

O projeto **Palavra Puxa Palavra 6** disponibiliza a adaptação da obra *Os piratas*, de Manuel António Pina. Esta produção audiovisual conta com um elenco de atores profissionais e foi concebida especialmente para o contexto pedagógico da disciplina de Português.

FAIXAS ÁUDIO

O projeto **Palavra Puxa Palavra 6** disponibiliza um conjunto de recursos áudio de apoio às atividades propostas no Manual. De seguida, apresentam-se, a título de demonstração, sugestões de exploração para 2 desses recursos. No total, os recursos áudio são 40 e as sugestões de exploração serão disponibilizadas em **20 AULA DIGITAL**.

Página	Recurso	Metas	Sugestões de exploração
128	<p>O sonho de Robinson</p> 	<p>Oralidade</p> <p>1. Interpretar textos orais breves.</p> <p>1.4. Manifestar, justificando, a reação pessoal ao texto ouvido.</p> <p>1.5. Sintetizar enunciados ouvidos.</p> <p>Leitura e Escrita</p> <p>7. Compreender o sentido dos textos.</p> <p>7.2. Detetar informação relevante, factual e não factual, tomando notas (usar títulos intermédios, colocar perguntas, retirar conclusões).</p> <p>9. Organizar a informação contida no texto.</p> <p>9.6. Explicitar, de maneira sintética, o sentido global de um texto.</p> <p>Educação Literária</p> <p>18. Ler e interpretar textos literários.</p> <p>18.1. Ler textos da literatura para crianças e jovens, da tradição popular, e adaptações de clássicos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar o áudio como ponto de partida para o estudo do texto "O sonho de Robinson". • Pedir aos alunos para registar no caderno diário um esquema sobre o texto "O sonho de Robinson". • Pedir aos alunos para realizarem uma síntese do texto ouvido.
138	<p>A caverna das maravilhas</p> 	<p>Oralidade</p> <p>1. Interpretar textos orais breves.</p> <p>1.4. Manifestar, justificando, a reação pessoal ao texto ouvido.</p> <p>1.5. Sintetizar enunciados ouvidos.</p> <p>Leitura e Escrita</p> <p>7. Compreender o sentido dos textos.</p> <p>7.1. Realizar, ao longo da leitura de textos longos, sínteses parciais (de parágrafos ou secções), formular questões intermédias e enunciar expectativas e direções possíveis.</p> <p>9. Organizar a informação contida no texto.</p> <p>9.5. Indicar os aspetos nucleares do texto de maneira rigorosa, respeitando a articulação dos factos ou das ideias assim como o sentido do texto e as intenções do autor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar o áudio, numa primeira fase, para realizar a atividade proposta no manual. • Promover o diálogo, pedindo aos alunos para falarem sobre a temática do áudio.

continua

continuação

Página	Recurso	Metas	Sugestões de exploração
		<p>Educação Literária</p> <p>18. Ler e interpretar textos literários.</p> <p>18.1. Ler textos da literatura para crianças e jovens, da tradição popular, e adaptações de clássicos.</p> <p>18.6. Fazer inferências.</p> <p>18.7. Aperceber-se de recursos expressivos utilizados na construção dos textos literários e justificar a sua utilização.</p> <p>18.11. Responder, de forma completa, a questões sobre os textos.</p> <p>19. Tomar consciência do modo como os temas, as experiências e os valores são representados nos textos literários.</p> <p>19.1. Identificar os contextos a que o texto se reporta, designadamente os diferentes contextos históricos e a representação de mundos imaginários.</p> <p>20. Ler e escrever para fruição estética.</p> <p>20.3. Expressar, oralmente ou por escrito, ideias, sentimentos e pontos de vista provocados pela leitura do texto literário.</p>	

Versão final com 40 áudios.

GRAMÁTICAS INTERATIVAS



O projeto **Palavra Puxa Palavra 6** disponibiliza um conjunto de gramáticas interativas de apoio às atividades propostas no Manual. De seguida, apresentam-se, a título de demonstração, sugestões de exploração para 3 desses recursos. No total, as gramáticas interativas são 14 e as sugestões de exploração serão disponibilizadas em **20 AULA DIGITAL**.

Página	Recurso	Metas	Sugestões de exploração
126	O verbo: subclasses	<p>Gramática</p> <p>22. Conhecer classes de palavras.</p> <p>22.1. Integrar as palavras nas classes a que pertencem: a) verbo: principal (intransitivo e transitivo), copulativo e auxiliar (dos tempos compostos e da passiva).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar o recurso como suporte à apresentação do conteúdo gramatical ou como ferramenta de síntese. • Concluir com a realização das atividades, para avaliar a compreensão dos conteúdos abordados.
137	Funções sintáticas: complemento agente da passiva	<p>Gramática</p> <p>23. Analisar e estruturar unidades sintáticas.</p> <p>23.2. Identificar as seguintes funções sintáticas: predicativo do sujeito, complemento oblíquo, complemento agente da passiva e modificador.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar a gramática como suporte à apresentação da função sintática de complemento agente da passiva. • Pedir aos alunos que realizem as atividades propostas.
141	Verbos auxiliares dos tempos compostos e da passiva	<p>Gramática</p> <p>22. Conhecer classes de palavras.</p> <p>22.1. Integrar as palavras nas classes a que pertencem: a) verbo: principal (intransitivo e transitivo), copulativo e auxiliar (dos tempos compostos e da passiva).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar a gramática como suporte à apresentação dos verbos auxiliares dos tempos compostos e da passiva. • Pedir aos alunos que realizem as atividades propostas.

Versão final com 14 gramáticas interativas.

VÍDEOS

O projeto **Palavra Puxa Palavra 6** disponibiliza um conjunto de recursos vídeo de apoio às atividades propostas no Manual. De seguida, apresentam-se, a título de demonstração, sugestões de exploração para 2 desses recursos. No total, os recursos vídeo são 7 e as sugestões de exploração serão disponibilizadas em **20 AULA DIGITAL**.

Página	Recurso	Metas	Sugestões de exploração
124	<p>Trailer – Eragon</p> 	<p>Oralidade</p> <p>1. Interpretar textos orais breves.</p> <p>1.1. Distinguir informação implícita e informação explícita.</p> <p>1.2. Fazer deduções e inferências.</p> <p>2. Utilizar procedimentos para registar e reter a informação.</p> <p>2.1. Preencher grelhas de registo.</p> <p>Educação Literária</p> <p>19. Tomar consciência do modo como os temas, as experiências e os valores são representados nos textos literários.</p> <p>19.2. Relacionar a literatura com outras formas de ficção (cinema, teatro).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar o vídeo para realizar a atividade proposta no manual. • Utilizar o vídeo como ponto de partida para o estudo do texto.
133	<p>Trailer – Robinson Crusóe</p> 	<p>Oralidade</p> <p>1. Interpretar textos orais breves.</p> <p>1.1. Distinguir informação implícita e informação explícita.</p> <p>1.2. Fazer deduções e inferências.</p> <p>2. Utilizar procedimentos para registar e reter a informação.</p> <p>2.1. Preencher grelhas de registo.</p> <p>Educação Literária</p> <p>19. Tomar consciência do modo como os temas as experiências e os valores são representados nos textos literários.</p> <p>19.2. Relacionar a literatura com outras formas de ficção (cinema, teatro).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar o vídeo para realizar a atividade proposta no manual. • Utilizar o vídeo como ponto de partida para o estudo do texto.

Versão final com 7 vídeos.

JOGOS

O projeto **Palavra Puxa Palavra 6** disponibiliza um conjunto de jogos, em que os alunos terão de responder a perguntas de forma aleatória. Apresentam-se, a título de demonstração, sugestões para 1 desses recursos. No total, os jogos são 6 e as sugestões de exploração serão disponibilizadas em **20 AULA DIGITAL**.

Página	Recurso	Metas	Sugestões de exploração
146	<p>A Roda da Sorte – Unidade 4</p> 	<p>Oralidade</p> <p>3. Produzir textos orais com diferentes finalidades e com coerência.</p> <p>3.4. Respeitar princípios reguladores da interação discursiva, na formulação de pedidos (com uso apropriado dos modos imperativo, indicativo e conjuntivo), na apresentação de factos e de opiniões.</p> <p>4. Compreender e apresentar argumentos.</p> <p>4.1. Identificar argumentos que fundamentam uma opinião.</p> <p>4.2. Justificar pontos de vista.</p> <p>Leitura e Escrita</p> <p>7. Compreender o sentido dos textos.</p> <p>7.2. Detetar informação relevante, factual e não factual, tomando notas (usar títulos intermédios, colocar perguntas, retirar conclusões).</p> <p>8. Fazer inferências a partir da informação prévia ou contida no texto.</p> <p>8.2. Identificar, pelo contexto, o sentido de palavras, expressões ou fraseologias desconhecidas, incluindo provérbios e expressões idiomáticas.</p> <p>8.3. Pôr em relação duas informações para inferir delas uma terceira.</p> <p>Educação Literária</p> <p>18. Ler e interpretar textos literários.</p> <p>18.7. Aperceber-se de recursos expressivos utilizados na construção dos textos literários (anáfora, perífrase, metáfora) e justificar a sua utilização.</p> <p>Gramática</p> <p>21. Explicitar aspetos fundamentais da morfologia e da lexicologia.</p> <p>21.3. Identificar e usar os seguintes modos e tempos verbais:</p> <p>a) formas finitas – condicional e conjuntivo (presente, pretérito imperfeito e futuro).</p> <p>22. Conhecer classes de palavras.</p> <p>22.1. Integrar as palavras nas classes a que pertencem:</p> <p>a) verbo: principal (intransitivo e transitivo), copulativo e auxiliar (dos tempos compostos e da passiva).</p> <p>23. Analisar e estruturar unidades sintáticas.</p> <p>23.2. Identificar as seguintes funções sintáticas: predicativo do sujeito, complemento oblíquo, complemento agente da passiva e modificador.</p> <p>23.6. Distinguir frase complexa de frase simples.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar o recurso para a realização de uma atividade de grupo/turma. • Pode servir como ferramenta de revisão dos conteúdos abordados ao longo da unidade.

Versão final com 6 jogos.

APRESENTAÇÕES EM POWERPOINT®

O projeto **Palavra Puxa Palavra 6** disponibiliza um conjunto de apresentações em PowerPoint® de apoio às atividades propostas no Manual. De seguida, apresentam-se, a título de demonstração, sugestões de exploração para 4 desses recursos. No total, as apresentações em PowerPoint® são 18 e as sugestões de exploração serão disponibilizadas em **20 AULA DIGITAL**.

Página	Recurso	Metas	Sugestões de exploração
131	A frase ativa e a frase passiva	<p>Gramática 22. Conhecer classes de palavras. 22.1. Integrar as palavras nas classes a que pertencem: a) verbo: principal (intransitivo e transitivo), copulativo e auxiliar (dos tempos compostos e da passiva). 23. Analisar e estruturar unidades sintáticas. 23.4. Transformar frases ativas em frases passivas e vice-versa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar a apresentação como suporte à explicação da frase ativa e da frase passiva. • Pedir aos alunos que realizem as atividades propostas.
137	Funções sintáticas	<p>Gramática 23. Analisar e estruturar unidades sintáticas. 23.2. Identificar as seguintes funções sintáticas: predicativo do sujeito, complemento oblíquo, complemento agente da passiva e modificador.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar a apresentação para revisão das funções sintáticas de complemento direto, complemento indireto, complemento oblíquo, modificador, predicativo do sujeito e complemento agente da passiva. • Explorar os exemplos que vão surgindo ao longo da apresentação. • Pedir aos alunos que realizem as atividades propostas.
146	A frase simples e a frase complexa	<p>Gramática 23. Analisar e estruturar unidades sintáticas. 23.6. Distinguir frase complexa de frase simples.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar a apresentação como suporte à explicação de frase simples e frase complexa. • Pedir aos alunos que realizem as atividades propostas.
146	A descrição e o resumo	<p>Leitura e Escrita 6. Ler textos diversos. 6.1. Ler textos narrativos, descrições; retrato, textos de enciclopédia e de dicionário, entrevistas, texto publicitário, notícias, cartas e roteiros. 16. Escrever textos diversos. 16.1. Resumir textos narrativos e expositivos/informativos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar a apresentação como suporte à explicação da estrutura e principais características da descrição e do resumo. • Registar no caderno diário as principais características e os exemplos considerados mais importantes.

Versão final com 18 apresentações PowerPoint®.

TESTES INTERATIVOS

O projeto **Palavra Puxa Palavra 6** disponibiliza um conjunto de testes interativos que permitem efetuar a revisão dos conteúdos gramaticais através de perguntas de resposta fechada (o professor dispõe de testes exclusivos). Apresentam-se, a título de demonstração, sugestões para 2 desses recursos. No total, os testes interativos são 12 e as sugestões de exploração serão disponibilizadas em **20 AULA DIGITAL**.

Página	Recurso	Metas	Sugestões de exploração
146	Teste interativo I - Alargar horizontes (aluno)	Gramática 22. Conhecer classes de palavras. 22.1. Integrar as palavras nas classes a que pertencem: a) verbo: principal (intransitivo e transitivo), copulativo e auxiliar (dos tempos compostos e da passiva).	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar o recurso com vista à avaliação dos conteúdos gramaticais abordados ao longo da unidade.
146	Teste interativo II - Alargar horizontes (professor)	23. Analisar e estruturar unidades sintáticas. 23.2. Identificar as seguintes funções sintáticas: predicativo do sujeito, complemento oblíquo, complemento agente da passiva e modificador. 23.4. Transformar frases ativas em frases passivas e vice-versa. 23.6. Distinguir frase complexa de frase simples.	

Versão final com 12 testes interativos.

DOCUMENTOS

Recursos de apoio a atividades de Compreensão e/ou Expressão Oral.

Página	Recurso	Metas	Sugestões de exploração
143	Lista de 120 palavras	Oralidade 5. Ler em voz alta palavras e textos. 5.1. Ler corretamente, por minuto, um mínimo de 120 palavras, de uma lista de palavras de um texto, apresentadas quase aleatoriamente.	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar a lista de 120 palavras apresentadas para promover o treino de velocidade da leitura em sala de aula.

LINKS

O projeto **Palavra Puxa Palavra 6** disponibiliza um conjunto de *links* de apoio às atividades propostas no Manual. De seguida, apresentam-se, a título de demonstração, sugestões de exploração para 1 desses recursos. No total, os *links* são 14 e as sugestões de exploração serão disponibilizadas em **20 AULA DIGITAL**.

Página	Recurso	Metas	Sugestões de exploração
146	Como se formam as grutas?	Oralidade 1. Interpretar textos orais breves. 1.5. Sintetizar enunciados ouvidos.	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar o <i>link</i> para o vídeo “Como se formam as grutas?”, com vista à realização de uma síntese sobre o processo de formação das grutas. Utilizar o recurso como forma de promover a capacidade de criar inferências com o texto “A rasoira de Xainaz”.

Versão final com 14 links.