

## Recursos Educativos Digitais

Consulta preliminar de mercado ao abrigo do artigo 35.º-A do CCP para Produção de Recursos Educativos Digitais (RED) sob a temática:

**“Jogar, lutar, agir”**

*Faixa etária dos alunos para a qual se destina o RED: 12 aos 15 anos*

No âmbito do desenvolvimento do projeto de produção de RECURSOS EDUCATIVOS DIGITAIS, projeto que se enquadra no âmbito do PRR - Recuperar Portugal, Construindo o Futuro - “Escola Digital”, vimos solicitar orçamento para AQUISIÇÃO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITAIS sob a temática: “Jogar, lutar, agir”.

### 1. Enquadramento

De acordo com o estabelecido no PRR - Recuperar Portugal, Construindo o Futuro, publicado em 22 de abril de 2021 (<https://www.portugal.gov.pt/download-ficheiros/ficheiro.aspx?v=%3D%3DBQAAAB%2BLCAAAAAAABAAzNDQzMgYAqIWYAUAAAA%3D>), os investimentos na “Escola Digital” pretendem responder a vários desafios, nomeadamente: “Superar a utilização insuficiente de recursos educativos digitais no processo de ensino-aprendizagem e nos processos de avaliação, criando condições para a melhoria e utilização generalizada de recursos educativos digitais, incluindo nos processos de avaliação” (P. 199). A meta será a de até 2025 produzir recursos educativos digitais para 100% da matriz curricular. Este mesmo documento menciona ainda que serão promovidas várias ações, nomeadamente, “Disponibilizar recursos e conteúdos educativos digitais para a totalidade da matriz curricular (330 disciplinas)” (P. 200).

Cruzando esta iniciativa com as restantes em desenvolvimento no âmbito da Escola Digital, nomeadamente, a distribuição de equipamentos portáteis com ligação à Internet, a professores e alunos, o reforço da qualidade da Internet nas Escolas, um vasto programa de capacitação docente, entre outras, projeta-se para 2022 o início da aquisição de RED que permitirão tirar rendimento dos investimentos anteriormente mencionados e a finalização da produção dos RED em 2025.

Pretende-se, com a aquisição dos RED, possibilitar a criação de ambientes potenciadores de aprendizagens, podendo os RED ser utilizados pelos alunos, individualmente ou em grupo, a qualquer hora e em qualquer lugar. Serão uma resposta às necessidades dos alunos e também aos contextos imprevisíveis em que vivemos, e contribuirão para o desenvolvimento das aprendizagens essenciais e das competências previstas no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PASEO - [https://dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto\\_Autonomia\\_e\\_Flexibilidade/perfil\\_dos\\_alunos.pdf](https://dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto_Autonomia_e_Flexibilidade/perfil_dos_alunos.pdf)).

### 2. Concursos - Aquisição RED

A produção dos RED terá de seguir elevados padrões de natureza didática, bem como de natureza científica, de funcionalidade, de acessibilidade e atender a características específicas técnico-gráficas. Estes padrões serão definidos em termos de *standards* no regulamento dos concursos. Garante-se, assim, que os RED produzidos disponibilizam ambientes digitais ricos em conteúdos e desafios de aprendizagem contruídos em formatos diversos, que partem de questões / problemas para serem desenvolvidos individualmente ou em grupo, por alunos, no ecrã e/ou fora do ecrã, que têm mecanismos de *feedback* e que são adequados às faixas etárias dos utilizadores/destinatários (alunos do ensino básico e secundário).

### 3. Conceito RED

Entende-se por RED o seguinte:

- São artefactos digitais promotores de aprendizagens essenciais; disponibilizam informação em formatos diversos, apresentam desafios para serem desenvolvidos individualmente ou em grupo, no ecrã ou fora do ecrã, têm mecanismos de *feedback*, são adequados às faixas etárias dos utilizadores, etc.
- São utilizados em ambiente de plataforma que permitirá acesso anónimo ou através de registo de utilizador.
- Podem incorporar simulações de aparelhos científicos e de investigação.
- Podem incorporar visualizações de eventos.
- Podem ter a forma de jogos educativos em áreas curriculares.
- Podem ter a forma de jogos de natureza interdisciplinar usando linguagem integrada e ensino de disciplinas (CLIL) [*games of an interdisciplinary nature using integrated language and subject teaching* (CLIL)].
- Podem incorporar outras aplicações avançadas, como laboratórios virtuais usando realidade virtual (RV), visitas virtuais, *software* de composição musical, mapas históricos e geográficos interativos, atlas virtual de anatomia, museus virtuais temáticos, etc.
- Devem incluir diferentes formatos e objetos multimédia devendo estar devidamente justificada a sua importância e intencionalidade educativa, ou seja, filmes educacionais, tutoriais, animações 2D / 3D e apresentações multimédia, jogos educacionais, laboratórios virtuais, mapas mentais, mapas interativos, audiolivros, ilustrações interativas, simulações interativas, testes e verificações.
- Têm de seguir a norma “Sharable Content Object Reference Model” (SCORM), para poderem vir a ser incorporados numa plataforma de gestão de conteúdos e de aprendizagem.

Genericamente os RED criam contextos digitais promotores de aprendizagens, contruídos a partir de narrativas sólidas do ponto de vista didático e científico e permitem ao(s) aluno(s) evoluir, ter *feedback* e avançar explorando diferentes percursos de aprendizagem dentro de um mesmo ambiente digital. Deste modo, os RED correspondem a ambientes digitais com uma narrativa de aprendizagem que apoia, orienta e permite que o(s) alunos(s) avancem no(s) seus(s) percursos de aprendizagem em torno de uma temática abrangente e tão interdisciplinar quanto possível. Têm, por isso, de ser interativos e projetados para permitir que o aluno avalie o seu próprio processo de aprendizagem e verifique os conhecimentos e competências que desenvolveu ao trabalhar/interagir no ambiente digital proporcionado pelo RED.

### 4. Normas de acessibilidade a ter em conta na produção dos RED

Os RED têm de ser elaborados tendo em vista a acessibilidade aos alunos com diferentes tipos de deficiência - de acordo com os princípios do desenho universal e devem obedecer à norma WCAG 2.0 ou 2.1. A forma de conseguir esta acessibilidade é seguir as recomendações incluídas nas diretrizes da norma WCAG 2.0 ou 2.1 no nível AA durante a criação dos RED.

A acessibilidade dos materiais inclui os seguintes grupos de *standards*:

- **Funcionalidade:** acessibilidade de cada elemento através do teclado; garantir tempo suficiente para realizar uma determinada ação; capacidade de parar, pausar a ação; garantir a navegação adequada pelo conteúdo de forma lógica e intuitiva; finalidade específica de cada *link*; uso de cabeçalhos e rótulos.
- **Compatibilidade:** conteúdo interpretado corretamente por tecnologias assistivas.

- **Perceptibilidade:** texto alternativo para qualquer informação não textual; alternativas para média dependente do tempo; múltiplas formas de apresentação de conteúdo sem perda de informação e estrutura e valor educacional; controle de sons.
- **Compreensibilidade:** o conteúdo e o tratamento dos elementos são claros; o conteúdo apresentado é adequado à idade dos alunos e às suas capacidades; descrições alternativas contêm informações que são importantes para o conteúdo do material e têm um valor educacional para atingir os objetivos definidos pelo autor.

## 5. Descrição do serviço de aquisição RED

Esta consulta preliminar tem por objetivo solicitar a apresentação de um orçamento para a construção de um RED sobre o tema “Jogar, lutar, agir”. A construção do RED deverá atender ao seguinte:

- (i) Trata-se da produção de um RED para a faixa etária de alunos entre os 12 e os 15 anos de idade; o RED em causa deverá seguir os pressupostos enunciados no ponto “3. Conceito RED” e no ponto “4. Normas de acessibilidade a ter em conta na produção dos RED”, criando um ambiente digital promotor de aprendizagens transversais, interdisciplinares em torno das questões da qualidade de vida, quer individual, quer coletiva, das questões da sustentabilidade do Planeta Terra, seguindo os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável enunciados pela UNESCO (<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000252197>); o RED em causa deverá atender às “Aprendizagens Essenciais” previstas no currículo e que os jovens da faixa etária dos 12 aos 15 devem desenvolver (cf. anexo 1).
- (ii) O RED deverá ser contruído respeitando as seguintes fases que se sucedem:
  - FASE 1: criação conceptual e didática,
  - FASE 2: produção de guião (*storyboard*) e identificação de recursos digitais a incorporar no RED,
  - FASE 3: edição digital e desenvolvimento,
  - FASE 4: validação científico-pedagógica por especialistas credenciados, com pilotagem a partir de amostra, da utilização dos RED em contexto educativo e apresentação de relatórios de progresso das aprendizagens dos alunos decorrente da utilização dos RED.

### 5.1. Aspetos a ter em conta na produção do RED pela entidade opositora

(i) possuírem uma equipa multidisciplinar de especialistas didático-científica e técnica, que deverão trabalhar em estreita colaboração, num processo interativo, na criação de ambientes digitais de aprendizagem, estimulantes sob o ponto de vista cognitivo e afetivo, de acordo com todas as indicações atrás indicadas.

A equipa multidisciplinar deverá realizar a conceção do RED a elaborar (FASE 1) e desenvolver o guião para o RED (FASE 2), de acordo as especificações acordadas e supra explicitadas.

A conceção e o guião do RED, terão de atender à informação disponibilizada no anexo 1 (e respetivas AE identificadas). Detalha-se que o guião deverá conter a:

- descrição da narrativa do ambiente digital a ser criado, atendendo ao tema;
- definição do conteúdo didático e científico;
- definição dos elementos multimédia e interativos;
- tipologia do RED;
- definição de desafios e/ou exercícios interativos de *feedback* imediato e de posterior verificação das aprendizagens realizadas;
- definição da articulação entre todos os elementos do RED; a criação do guião de exploração pedagógica (cenário, sequencialidade, com acompanhamento do professor, de forma autónoma ou em grupo);
- definição do posicionamento e alinhamento dos elementos constituintes do RED;

- definição das especificações do RED e indicações para o seu desenvolvimento, entre outras especificações.

(ii) possuírem uma equipa técnica com o *know-how* para a edição e produção digital e multimédia de todos os elementos, salvaguardando sempre o respeito pela proteção de autoria dos elementos digitais a incorporar, salvaguardando as regras de acessibilidade já elencadas.

(iii) possuírem uma equipa externa ao projeto para validação científica do RED.

Estas equipas reunirão com a DGE no final de cada uma das 4 fases previstas para a construção do RED:

FASE 1: criação conceptual e didática,

FASE 2: produção de guião (*storyboard*) e identificação de recursos digitais a incorporar no RED,

FASE 3: edição digital e desenvolvimento,

FASE 4: validação científico-pedagógica por especialistas credenciados, com pilotagem a partir de amostra, da utilização dos RED em contexto educativo e apresentação de relatórios de progresso das aprendizagens dos alunos decorrente da utilização dos RED.

No final de cada fase devem ser produzidos relatórios com:

- ponto de situação do trabalho desenvolvido (pelas equipas opositoras);
- orientações para melhoria e/ou correção de irregularidades ou de erros nos RED, em cada fase (pela DGE);

## 5.2. Produtos e cronograma

### FASE 1: criação conceptual e didática:

. **Produto 1:** Relatório de conceptualização com descrição da narrativa do ambiente digital a ser criado e apresentação de simulação esquemática dos principais ecrãs do RED, bem como da estrutura de navegação (diferentes percursos possíveis dentro do RED) e dos mecanismos de feedback;

. 2 meses após a adjudicação

### FASE 2: produção de guião (*storyboard*) e identificação de materiais digitais a incorporar no RED:

. **Produto 2:** Guião (*storyboard*) e lista dos materiais digitais a incorporar no RED

. 4 meses após a adjudicação

### FASE 3: edição digital e desenvolvimento:

. **Produto 3:** Maquete com todos os elementos gráficos e com os ecrãs de interação em protótipo

. 6 meses após a adjudicação

. **Produto 4:** RED em versão beta em funcionamento

. 9 meses após a adjudicação

FASE 4: validação científico-pedagógica por especialistas credenciados, com pilotagem a partir de amostra, da utilização dos RED em contexto educativo e apresentação de relatórios de progresso das aprendizagens dos alunos decorrente da utilização dos RED:

. **Produto 5:** testagem e produção de relatório de validação do RED em versão beta

. 11 meses após a adjudicação

**Produto 6:** RED em pacote SCORM pronto a ser implementado em plataforma

. 12 meses após adjudicação

# ANEXO 1

# ANEXO 1

# Recurso Educativo Digital

Tema: Jogar, lutar, agir

Faixa etária: 12 aos 15 anos

**Links para as AE:** [https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens\\_Essenciais/3\\_ciclo/educacao\\_fisica\\_3c\\_7a\\_ff.pdf](https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/3_ciclo/educacao_fisica_3c_7a_ff.pdf)  
[https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens\\_Essenciais/3\\_ciclo/educacao\\_fisica\\_3c\\_8a\\_ff.pdf](https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/3_ciclo/educacao_fisica_3c_8a_ff.pdf)  
[https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens\\_Essenciais/3\\_ciclo/educacao\\_fisica\\_3c\\_9a\\_ff.pdf](https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/3_ciclo/educacao_fisica_3c_9a_ff.pdf)  
[https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens\\_Essenciais/3\\_ciclo/historia\\_3c\\_7a\\_ff.pdf](https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/3_ciclo/historia_3c_7a_ff.pdf)  
[https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens\\_Essenciais/3\\_ciclo/historia\\_3c\\_8a\\_ff.pdf](https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/3_ciclo/historia_3c_8a_ff.pdf)  
[https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens\\_Essenciais/3\\_ciclo/historia\\_3c\\_9a\\_ff.pdf](https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/3_ciclo/historia_3c_9a_ff.pdf)

**Justificação para a seleção do tema:** A temática proposta promove a aquisição de competências e valores para o exercício de uma cidadania ativa, de base humanista, democrática e inclusiva. Favorece uma autonomia responsável, a adoção de hábitos de vida saudável e novas oportunidades nas dimensões pessoal, social e profissional.

**Palavras-chave:** Jogo, resistência, respeito, igualdade, liberdade, tolerância, democracia, justiça, superação, inclusão, igualdade de género, cidadania, educação de qualidade, saúde e bem-estar.

Áreas de competências do Perfil dos Alunos	Aprendizagens Essenciais: Conhecimentos, Capacidades e Atitudes O aluno deve ficar capaz de:		Cruzamento e integração com Aprendizagens Essenciais de outras disciplinas
	Educação Física	História	
<p>A - Linguagens e textos</p> <p>B - Informação e comunicação</p> <p>C - Raciocínio e resolução de problemas</p> <p>D - Pensamento crítico e</p>	<p><b>7.º Ano</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Interpretar a dimensão sociocultural dos desportos na atualidade e ao longo dos tempos, nomeadamente os jogos olímpicos e paralímpicos.</li> </ul> <p><b>8.º Ano</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar e interpretar os valores olímpicos e paralímpicos, compreendendo a sua importância para a construção de uma sociedade moderna e inclusiva.</li> </ul> <p><b>7.º, 8.º e 9.º Anos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cooperar com os companheiros para o alcance do objetivo, nos JOGOS DESPORTIVOS COLETIVOS (Basquetebol,</li> </ul>	<p><b>7.º Ano</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Analisar a experiência democrática de Atenas do século V a.C., nomeadamente a importância do princípio da igualdade dos cidadãos perante a lei, identificando as suas restrições;</li> <li>Identificar manifestações artísticas do período clássico grego, ressaltando os seus aspetos estéticos e humanistas;</li> <li>Interpretar o aparecimento da burguesia;</li> <li>Explicar a divisão do país em senhorios laicos e eclesiásticos e em concelhos.</li> </ul> <p><b>8.º Ano</b></p>	<p><b>Cidadania e Desenvolvimento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Igualdade de Género (Grupo 1);</li> <li>Interculturalidade (Grupo 1)</li> <li>Saúde (Grupo 1)</li> <li>Instituições e participação democrática (Grupo 2)</li> </ul> <p><b>Tecnologias de Informação e Comunicação</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar online ((Domínio: Investigar e Pesquisar).</li> </ul> <p><b>Educação Visual</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Compreender a importância da inter-relação dos saberes da comunicação visual (espaço, volume, cor, luz, forma, movimento, estrutura, ritmo,</li> </ul>

Áreas de competências do Perfil dos Alunos	Aprendizagens Essenciais: Conhecimentos, Capacidades e Atitudes O aluno deve ficar capaz de:		Cruzamento e integração com Aprendizagens Essenciais de outras disciplinas
	Educação Física	História	
<p>pensamento criativo</p> <p>E- Relacionamento interpessoal</p> <p>F - Desenvolvimento pessoal e autonomia</p> <p>G - Bem-estar, saúde e ambiente</p> <p>I - Saber científico técnico e tecnológico</p> <p>J - Consciência e domínio do corpo</p>	<p>Futebol, Andebol, Voleibol), realizando com oportunidade e correção as ações técnico-táticas elementares em todas as funções, conforme a oposição em cada fase do jogo, aplicando as regras, não só como jogador, mas também como árbitro;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compor, realizar e analisar da GINÁSTICA (Solo, Aparelhos, Rítmica), as destrezas elementares de acrobacia, dos saltos, do solo e dos outros aparelhos, em esquemas individuais e/ou de grupo, aplicando os critérios de correção técnica, expressão e combinação, e apreciando os esquemas de acordo com esses critérios;</li> <li>• Realizar e analisar do ATLETISMO, saltos, corridas, lançamentos e marcha, cumprindo corretamente as exigências elementares, técnicas e do regulamento, não só como praticante, mas também como juiz.</li> <li>• Patinar adequadamente em combinações de deslocamentos e paragens, com equilíbrio e segurança, realizando as ações técnico-táticas elementares em jogo e as ações de composições rítmicas «individuais» e «a pares».</li> <li>• Apreciar, compor e realizar, nas ATIVIDADES RÍTMICAS E EXPRESSIVAS (Dança, Danças Sociais, Danças Tradicionais), sequências de elementos técnicos elementares, em coreografias individuais e ou em grupo, aplicando os critérios de expressividade, de</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enquadrar as novas propostas sociais e políticas na filosofia das Luzes.</li> <li>• Destacar, no processo revolucionário francês, a abolição dos direitos e privilégios feudais e o estabelecimento do conceito de cidadania moderno, estabelecendo-se, teoricamente, o princípio da igualdade perante a lei;</li> <li>• Compreender a importância das conquistas da revolução francesa para o liberalismo, estabelecendo ligações com o caso português;</li> <li>• Interpretar a revolução liberal portuguesa, identificando causas e as diversas propostas políticas expressas na Constituição de 1822, na Carta Constitucional de 1826 e na resistência absolutista.</li> </ul> <p><b>9.º Ano</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecer os aspetos fundamentais da doutrina republicana;</li> <li>• Compreender a conjuntura económica, social e política que esteve na origem da implantação da I República;</li> <li>• Identificar as principais medidas governativas da I República;</li> <li>• Compreender que a instabilidade política e as dificuldades económicas e sociais concorreram para intervenção militar em 28 de maio de 1926;</li> <li>• Relacionar a I Guerra Mundial com a</li> </ul>	<p>entre outros) nos processos de fruição dos universos culturais.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Relacionar o modo como os processos de criação interferem na(s) intencionalidade(s) dos objetos artísticos.</li> <li>• Perceber os “jogos de poder” das imagens e da sua capacidade de mistificação ou desmistificação do real.</li> </ul> <p><b>Português (7.º ano)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ler em suportes variados textos dos géneros seguintes: biografia, textos de géneros jornalísticos de opinião (artigo de opinião, crítica), textos publicitários;</li> <li>• Explicitar o sentido global de um texto.</li> </ul> <p><b>Português (8.º ano)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar temas, ideias principais, pontos de vista, causas e efeitos, factos e opiniões.</li> </ul> <p><b>Português (9.º ano)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconhecer os valores culturais, éticos, estéticos, políticos e religiosos manifestados nos textos;</li> <li>• Desenvolver um projeto de leitura que implique reflexão sobre o percurso individual enquanto leitor (obras escolhidas em contrato de leitura com o(a) professor(a)).</li> </ul>



Áreas de competências do Perfil dos Alunos	Aprendizagens Essenciais: Conhecimentos, Capacidades e Atitudes O aluno deve ficar capaz de:		Cruzamento e integração com Aprendizagens Essenciais de outras disciplinas
	Educação Física	História	
	<p>acordo com os motivos das composições;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar com oportunidade e correção as ações técnico-táticas elementares, nos JOGOS DE RAQUETES (Badminton, Ténis e Ténis de Mesa), garantindo a iniciativa e ofensividade em participações «individuais» e «a pares», aplicando as regras, não só como jogador, mas também como árbitro.</li> <li>Realizar com oportunidade e correção as ações do domínio de oposição em ATIVIDADE DE COMBATE (Luta), utilizando as técnicas elementares de projeção e controlo, com segurança (própria e do opositor) e aplicando as regras, quer como executante quer como árbitro.</li> <li>Realizar PERCURSOS (Orientação) elementares, utilizando técnicas de orientação e respeitando as regras de organização, participação, e de preservação da qualidade do ambiente.</li> <li>Deslocar-se com segurança no MEIO AQUÁTICO (Natação), coordenando a respiração com as ações propulsivas específicas das técnicas selecionadas</li> </ul> <p><b>9.º Ano</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Praticar e conhecer JOGOS TRADICIONAIS POPULARES de acordo com os padrões culturais característicos;</li> <li>Relacionar aptidão física e saúde e identificar os fatores associados a um estilo</li> </ul>	<p>aceleração das transformações operadas nos comportamentos, na cultura, nas ciências, nas artes e na literatura;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Explicar o processo de implementação do Estado Novo em Portugal, destacando o papel de Salazar;</li> <li>Comparar o Estado Novo com os principais regimes ditatoriais, estabelecendo semelhanças e diferenças;</li> <li>Relacionar a manutenção do regime autoritário em Portugal com a Guerra-Fria;</li> <li>Explicar a oposição interna ao regime (Portugal: do autoritarismo à democracia);</li> <li>Contextualizar a mudança de regime que ocorreu em 25 abril de 1974 com a crescente oposição popular à guerra colonial e à falta de liberdade individual e coletiva;</li> <li>Compreender a importância da entrada de Portugal na CEE para a consolidação do processo de democratização e para a modernização do país.</li> </ul>	



Áreas de competências do Perfil dos Alunos	Aprendizagens Essenciais: Conhecimentos, Capacidades e Atitudes O aluno deve ficar capaz de:		Cruzamento e integração com Aprendizagens Essenciais de outras disciplinas
	Educação Física	História	
	<p>de vida saudável, nomeadamente o desenvolvimento das capacidades motoras, a composição corporal, a alimentação, o repouso, a higiene, afetividade e a qualidade do meio ambiente;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpretar a dimensão sociocultural dos desportos e da atividade física na atualidade e ao longo dos tempos, identificando fenómenos associados a limitações e possibilidades de prática dos desportos e das atividades físicas, tais como: o sedentarismo e a evolução tecnológica, a poluição, o urbanismo e a industrialização, relacionando-os com a evolução das sociedades.</li> </ul>		