



Ano(s) de escolaridade	Disciplina(s)	Previsão de duração
2.º Ano	Estudo do Meio	60 minutos

Autoria	Bento Cavadas e Elisabete Linhares
----------------	------------------------------------

Descrição da atividade

Nesta atividade, os alunos, organizados em grupos de 3-4 elementos, devem usar o recurso educativo digital (RED) [investigar as pegadas dos animais](#) para colaborarem na identificação de pegadas de animais.

No final da atividade, os alunos devem comparar os animais que associaram a cada pegada com os restantes elementos da turma., promovendo-se um momento de partilha e discussão.

Este recurso é constituído por um guião para o professor e outro para o aluno.

Objetivos

Categorizar os seres vivos de acordo com semelhanças e diferenças observáveis (animais, tipos de: revestimento, alimentação, locomoção e reprodução);

Relacionar as características dos seres vivos (animais e plantas), com o seu habitat;

Relacionar ameaças à biodiversidade dos seres vivos com a necessidade de desenvolvimento de atitudes responsáveis face à Natureza.

Descrição metodológica

Sugere-se seguir o plano de aula seguinte:

Envolvimento – Contextualize o tema com os alunos e questione-os para aceder às suas conceções prévias sobre as pegadas dos animais. Apresente e explore o recurso investigar as pegadas dos animais com os alunos

Explicação – Explique como se utiliza uma chave dicotómica e qual a sua utilidade.

Exploração - Em trabalho de grupo, os alunos devem identificar cada uma das pegadas de mamíferos através do uso das chaves dicotómicas do recurso investigar as pegadas dos animais. Nesta proposta, para auxiliar os alunos, são apresentadas as características principais de cada pegada.

Partilha - Solicite aos grupos de trabalho para apresentarem, à vez e aos restantes elementos da turma, o animal que associaram a uma determinada pegada e o raciocínio que usaram na aplicação da chave dicotómica. Os restantes grupos devem comparar os seus resultados com os apresentados pelos colegas e, no caso de não serem coincidentes, justificarem as suas opções.

Domínio(s) das Orientações Curriculares para as TIC

- Criar e Inovar;
- Comunicar e colaborar.

Conhecimentos, Capacidades e Atitudes das Orientações Curriculares para as TIC

- Criar e Inovar: identificar e compreender a utilização do digital e o seu potencial na compreensão do mundo que os rodeia; compreender a importância da produção de artefactos digitais; utilizar e transformar informação digital, sendo capaz de criar novos artefactos.

- Comunicar e colaborar: Comunicar (por texto, áudio, vídeo, etc.), utilizando ferramentas digitais, para expressar uma ideia ou opinião, explicar ou argumentar, no contexto das atividades de aprendizagem de diferentes áreas do currículo; colaborar com os colegas, utilizando ferramentas digitais, para criar de forma conjunta um produto digital (um texto, um vídeo, uma apresentação, entre outros); apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.

Materiais e recursos a utilizar

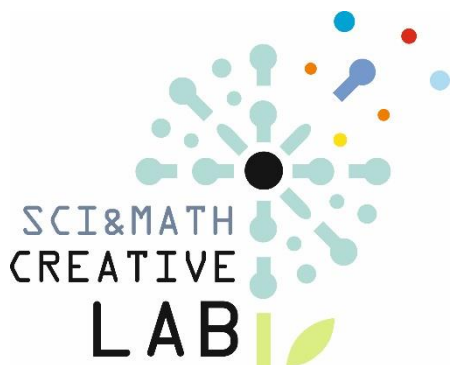
- Computadores;
- Recurso educativo digital (RED) [investigar as pegadas dos animais](#)
- Guião do trabalho.

Avaliação da atividade

O momento de partilha poderá ser usado pelo professor para avaliar o trabalho realizado pelos diferentes grupos de alunos.

Exemplo de produto ou resolução

- Pegada 1: Raposa.
- Pegada 2: Lebre.
- Pegada 3: Ouriço.
- Pegada 4: Corço.
- Pegada 5: Texugo.
- Pegada 6: Javali.
- Pegada 7: Lontra.



Investigar as pegadas dos animais | Estudo do Meio | 1.º CEB

Elisabete Linhares | Escola Superior de Educação de Santarém
UIDEF – Unidade de Investigação e Desenvolvimento em Educação e Formação do IE-UL
elisabete.linhares@ese.ipsantarem.pt

Bento Cavadas | Escola Superior de Educação de Santarém
Centro de Estudos Interdisciplinares em Educação e Desenvolvimento da Universidade Lusófona
bento.cavadas@ese.ipsantarem.pt



GUIÃO DO PROFESSOR

Estudo do Meio

Domínio: Sociedade

Requisitos da aula

Idade: 7-8 anos

Tipo: Atividades práticas com recursos educativos digitais

Complexidade: simples

Tempo de preparação do professor: 30 minutos

Tempo de duração da atividade: 60 minutos

Localização: Sala de aula ou saída de campo.

Número de alunos: 3-4.

Custo: Reduzido

Materiais: Computadores e smartphones.

Acesso a internet: sim

Recurso educativo digital (RED): [Investigar as pegadas dos animais](#)

Resumo

Nesta atividade, os alunos, organizados em pares, devem usar o RED [investigar as pegadas dos animais](#) para identificarem pegadas de animais.

No final da atividade, os alunos devem partilhar o nome do animal identificado em cada pegada com os restantes grupos.

TIC

Domínio **Criar e Inovar**

Domínio **Comunicar e Colaborar**

Aprendizagens essenciais

- Categorizar os seres vivos de acordo com semelhanças e diferenças observáveis (animais, tipos de: revestimento, alimentação, locomoção e reprodução);
- Relacionar as características dos seres vivos (animais e plantas), com o seu habitat;
- Relacionar ameaças à biodiversidade dos seres vivos com a necessidade de desenvolvimento de atitudes responsáveis face à Natureza.

PASEO

Relacionamento interpessoal

Informação e comunicação

Saber científico, técnico e tecnológico

PLANO DE AULA



Envolvimento	<p>Contextualize o tema com os alunos e questione-os para aceder às suas conceções prévias sobre as pegadas dos animais.</p> <p>Apresente e explore o recurso investigar as pegadas dos animais com os alunos</p>
Explicação	<p>Explique como se utiliza uma chave dicotómica e qual a sua utilidade.</p>
Exploração	<p>Em trabalho de grupo, os alunos devem identificar cada uma das pegadas de mamíferos através do uso das chaves dicotómicas do recurso investigar as pegadas dos animais.</p> <p>Nesta proposta, para auxiliar os alunos, são apresentadas as características principais de cada pegada.</p>
Partilha	<p>Solicite aos grupos de trabalho para apresentarem, à vez e aos restantes elementos da turma, o animal que associaram a uma determinada pegada e o raciocínio que usaram na aplicação da chave dicotómica.</p> <p>Os restantes grupos devem comparar os seus resultados com os apresentados pelos colegas e, no caso de não serem coincidentes, justificarem as suas opções.</p>
Avaliação	<p>O momento de partilha poderá ser usado pelo professor para avaliar o trabalho realizado pelos alunos e proceder às correções/alterações necessárias.</p>
Proposta de soluções	<p>Pegada 1: Raposa.</p> <p>Pegada 2: Lebre.</p> <p>Pegada 3: Ouriço.</p> <p>Pegada 4: Corço</p> <p>Pegada 5: Texugo.</p> <p>Pegada 6. Javali.</p> <p>Pegada 7: Lontra.</p>




GUIÃO DO ALUNO



Os animais, na sua deslocação, deixam vestígios no meio ambiente que podem ser usados para os reconhecer e identificar aspetos do seu comportamento. Algumas dessas pistas são as pegadas que ficam registadas no meio em que vivem.

1. Usem a aplicação [investigar as pegadas dos animais](#) para identificarem o mamífero que produziu cada uma das seguintes pegadas.

Pegadas	Características	Animal
 <p>Pegada 1</p>	<p>são visíveis os dedos e as almofadas.</p> <p>Unhas marcadas.</p> <p>4 dedos.</p>	
 <p>Pegada 2</p>	<p>Marca a totalidade da pata.</p> <p>Pegada anterior com cerca de 5 cm.</p> <p>Dedos curtos.</p>	

Pegadas	Características	Animal
	<p>Marca a totalidade da pata.</p> <p>Sem pelos.</p> <p>Corpo coberto por espinhos.</p> <p>Dedos longos e finos.</p> <p>Unhas visíveis.</p>	
	<p>Apoiam a última falange dos dedos.</p> <p>Apresentam um casco.</p> <p>Marcam a totalidade da pata.</p> <p>Pegada com 2 dedos.</p>	
	<p>são visíveis os dedos e as almofadas.</p> <p>Sem membrana interdigital</p> <p>5 dedos.</p> <p>Com unhas bem marcadas.</p>	

Pegadas	Características	Animal
---------	-----------------	--------



Pegada 6

Apoiam a última falange dos dedos.

Apresentam um casco.

Marcam a totalidade da pata.

Pegada com 4 dedos visíveis, dois médios grandes e 2 laterais pequenos.



Pegada 7

São visíveis os dedos e as almofadas.

Com membrana interdigital (não observável nesta pegada).

5 dedos.

Com unhas marcadas.

2. No final da atividade, comparem os mamíferos que associaram a cada pegada com os restantes elementos da turma.

Ficha técnica

Título	CreativeLab_Sci&Math _ As pegadas dos animais _ 1.º CEB
Autores	Bento Cavadas Elisabete Linhares
Software	Teresa Pacheco e Maurício Dias
Imagens	Teresa Cavalheiro

