

Planificação de Atividade

Título da Atividade

Características Animais – classificação, características e aspetos distintivos.

Nível de Ensino	Disciplina(s)/Componentes do Currículo/Áreas de Conteúdo	Previsão de duração
1.º CEB	Matemática (1.º CEB)	45/50 minutos
1.º CEB	Estudo do Meio (1.º CEB)	
1.º CEB	TIC (1.º CEB)	
1.º CEB	Português (1.º CEB)	
Escolha um item.	Escolha um item.	

Autoria

Projeto TangIn (www.tangin.eu) (ccTICua – elemento parceiro do projeto)

Síntese/Sumário da Atividade (no máximo 300 caracteres)

Os alunos constituem-se em equipas para realizar um jogo de perguntas e respostas sobre as características dos animais para que o seu robô aprenda mais sobre esta temática. Ao acertar nas respostas devem programar o robô para chegar ao animal certo.

Áreas de Competência (Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória)

- Linguagens e textos
- Informação e comunicação
- Raciocínio e resolução de problemas
- Pensamento crítico e pensamento criativo
- Relacionamento interpessoal
- Desenvolvimento pessoal e autonomia
- Bem-estar, saúde e ambiente
- Sensibilidade estética e artística
- Saber científico, técnico e tecnológico
- Consciência e domínio do corpo

Planificação de Atividade

Aprendizagens a desenvolver

No final da sessão, os alunos deverão:

- Classificar diferentes animais de acordo com os hábitos naturais e alimentares, classe, etc.;
- Identificar as características de vários animais e aspetos distintos;
- Identificar animais através de algumas das suas características;
- Aumentar o interesse e o respeito pela natureza e, principalmente, pelos animais;
- Refletir sobre o impacto da ação humana na vida dos animais;
- Programar o robô adequadamente;
- Valorizar áreas STEM;
- Desenvolver competências transversais como resolução de problemas, comunicação e raciocínio;
- Desenvolver habilidades de trabalho em grupo, a saber, respeitar e favorecer a inclusão de todos os elementos, independentemente de gênero, cultura etc.

Materiais e ferramentas digitais e outros recursos a utilizar

Por cada grupo:

- Um robô de programação tangível (ex.: DOC, Bee-Bot, Mi-go etc)
- Cartões com imagens de animais;
- Cartões com nomes de animais;
- Cartões com perguntas sobre características de animais;
- Cenário transparente com grade 6x6.

Avaliação da Atividade

A avaliação terá em conta a quantidade de respostas certas e erradas de cada grupo, bem como o tempo que levaram a desempenhar as tarefas. Para tal, dever-se-á recorrer a observação direta, bem como ao registo dos pontos e tempos conseguidos por cada grupo.

No final da atividade serão discutidos, em grande grupo, aspetos relacionados com a ação humana e os seus impactos na vida animal. Os alunos serão avaliados de acordo com a sua participação nesta discussão, tendo em conta a quantidade e qualidade das suas intervenções, de acordo com o grau de reflexão apresentado, pertinência das intervenções, bem como o respeito demonstrado pelas participações dos restantes alunos.

Dinâmica(s) Pedagógica (s) da Atividade

A aula terá início com a recuperação de conteúdos já abordados sobre os animais e as suas características, lançando como desafio aos alunos que ajudem o seu robot a saber mais sobre as características dos animais estudados.

De seguida, serão organizados em grupos para fazer um jogo de perguntas e respostas sobre os animais.

No final, deverá ser promovida um momento de discussão e reflexão final sobre o impacto da ação humana no mundo animal.

Guião da Atividade (definindo estratégias e metodologias)

1 - "A missão de hoje é ensinar ao nosso robot que os animais na Terra são muito diferentes e têm características muito distintas, mas também características comuns".

Relembre / discuta com a turma a variedade de animais que existem na Terra, as principais características e os aspetos distintivos de alguns deles.

2 . Divida a turma em grupos e cada grupo em duas equipas. Peça ao grupo para distribuir as fotos dos animais por baixo do cenário transparente (grade). Prepare uma pilha de cartões com o nome dos animais e outros com perguntas sobre as características dos animais.

3 - Peça a uma equipa (Equipa A) que tire uma carta de uma pilha de cartas com o nome dos animais. O cartão não deve ser mostrado à outra equipa.

O objetivo da equipa que não recebeu o cartão (Equipa B) é adivinhar o animal que a outra equipa possui.

Para isso, a Equipa B tira, no máximo, 3 cartas (uma de cada vez) da pilha de cartas com as questões e faz a pergunta à equipa A. Com base na resposta dada, a equipa B tenta adivinhar de que animal se trata. Se a resposta estiver correta, a equipa A confirmará. Em seguida, a equipa B programa o robot para se deslocar até ao local onde está a carta com o animal e as equipas trocam de papel.

Se a resposta estiver errada, a equipa B não programa o robô e as equipas trocam de papel.

O jogo continua da mesma maneira e a equipa A, se adivinhar o animal correto, programa o robô a partir da posição em que estava.

4 - No final, a turma discute como o habitat, a alimentação dos animais (...) são afetados pelas ações humanas.

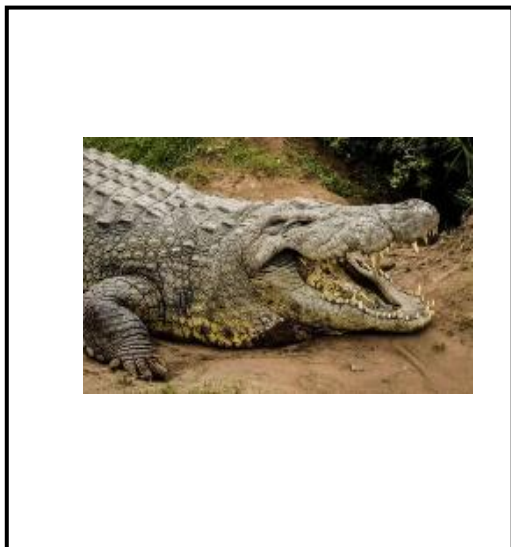
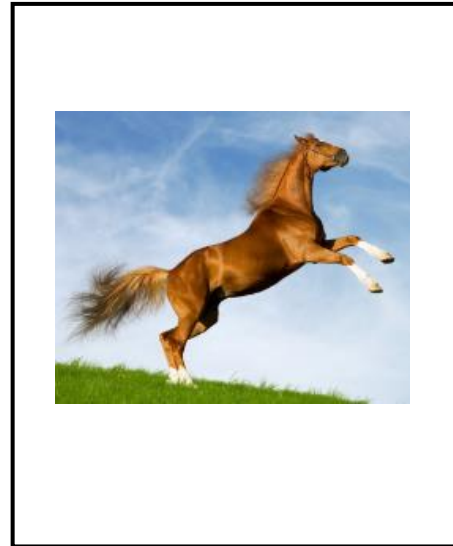
Planificação de Atividade

Leão	Cavalo	Crocodilo
Abelha	Caracol	Peixe
Galinha	Cobra	Tubarão
Golfinho	Polvo	Aranha
Águia	Panda	Baleia
Tartaruga	Carochinha	Cavalo Marinho

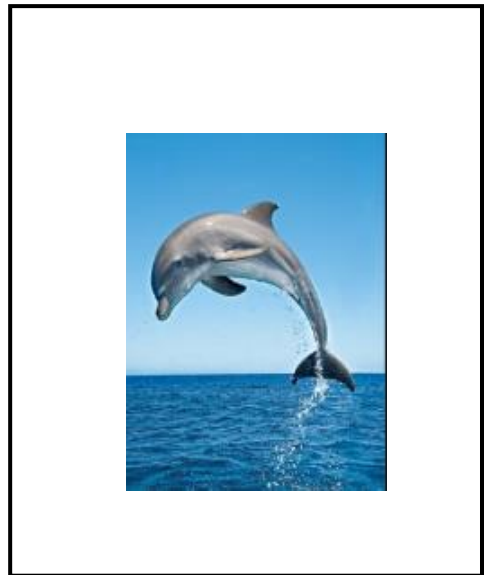
Planificação de Atividade

É um mamífero?	Vive na água?
Tem escamas?	Põe ovos?
É carnívoro?	

Planificação de Atividade



Planificação de Atividade



Planificação de Atividade





Attribution-NonCommercial-ShareAlike CC BY-NC-SA