

Espaço de Aprendizagem Personalizada: Ciência Divertida 3.0 + Educação 4.0

Coleção de imagens para Estudo da Zoologia

Público-alvo:

- 2.º/3.º ciclo

Breve Descrição:

- É importante saber que a zoologia oferece todas as informações para que qualquer animal seja compreendido, informações úteis e necessárias para que se perceba a sua vivência, desde o ambiente em que vivem às características genéticas que podem ser dadas através do relacionamento com o mesmo.

Objetivos:

- Tomar conhecimento das características inerentes e envolventes a alguns animais;
- Conhecer e manusear o editor **Movie Maker**.

Recursos:

- *Tablet + easy scope*
- *Smartphones*
- Editor **Movie Maker**
- Quadro interativo ou projetor multimédia.

Descrição da Atividade:

- Os alunos deverão ser orientados pelo professor da disciplina de ciências e contextualizados sobre os diferentes reinos da zoologia;
- Os alunos são convidados a fazer uma visita à Área Protegida das Lagoas e à Quinta de Pentieiros para fazerem uma captura de imagens de diferentes exemplares de vida animal (mamíferos, aves, anfíbios, répteis, insetos, etc.);
- Utilizando os meios de recolha de imagem os alunos são divididos em grupos e orientados e desafiados a procurar e recolher a informação digital, que posteriormente será levada para a sala de aula para discussão;
- Caso a visita não se proporcione, deverão fazer uma pesquisa em *sites* especializados e em informação disponível *online*.

Sequência:

- Cada grupo fará usando o editor **Movie Maker** fará um Filme de Zoologia (a partir da recolha das imagens obtidas);
- Cada grupo fará apresentação do seu trabalho através da sua projeção;
- Cada grupo deverá guardar o seu trabalho no **GoogleDocs** e partilhar com os outros grupos.