

DESCOBRIR^A



SERRA DA

ABOBOREIRA



GUIA DO KIT

ÍNDICE

- 5** APRESENTAÇÃO
- 6** PERGUNTAS E RESPOSTAS SOBRE O KIT
- 10** OS RECURSOS PEDAGÓGICOS DO KIT
 - Jogo de tabuleiro
 - Livro
 - Guia de exploração
 - Cadernos de atividades
 - Roleta da Serra da Aboboreira
 - Roleta da Biodiversidade
 - Jogo de cartas
 - Jogo digital interativo
- 20** ARTICULAÇÃO CURRICULAR
- 34** GLOSSÁRIO
- 48** CURIOSIDADES
- 54** LIGAÇÕES ÚTEIS

Ficha técnica

Kit pedagógico «Descobrir a Serra da Aboboreira»

Edição: Ideias com História para Associação de Municípios do Baixo Tâmega
2022

apresentação

No norte de Portugal há um tesouro natural com cerca de 1000 metros de altitude e uma grande biodiversidade animal que se distribui pelos concelhos de Amarante, Baião e Marco de Canaveses. Sim, estamos a falar da Serra da Aboboreira.

Caracterizada por um planalto granítico e vales com carvalhais, alberga muita vida e tradição. Desde há milhares de anos que os seres humanos que habitam esta serra convivem com a natureza, com um respeito que permitiu a sua preservação até aos dias de hoje.

A caça, a pesca no rio, a criação de animais e a agricultura foram as principais atividades na serra. Em tempos mais recentes, destacava-se a presença do almocreve, que a percorria de aldeia em aldeia, juntamente com o seu animal de carga, para levar produtos e notícias à população.

Pelo meio da vegetação veem-se campos de cultivo e gado a pastar, moinhos que, em tempos, moíam cereais e trituravam frutos e sementes, e vestígios de ocupações passadas. É nesta serra que se encontra uma das maiores necrópoles megalíticas do país, o que fez com que passasse a ser conhecida como a Serra dos Mortos. Há quem a conheça também por Serra Santuário, por serem tantos os mosteiros, capelas e igrejas que se guardam em altitudes diversas.

Mas a natureza é mesmo o maior santuário desta serra! Carvalhos, pinheiros e outras árvores pintam de vários verdes a paisagem, que contrastam com tons mais alegres de giestas, rosmaninho e estevas. Os cogumelos também surgem em todas as formas e cores e o que não faltam são espécies comestíveis.

Na paisagem mais humana avistam-se campos de milho e cultivos de subsistência com animais que dependem destes habitats para viverem. As casas tradicionais, construídas em granito, com dois pisos, marcam de cinza a paisagem e escondem no seu interior saberes e sabores que fazem da Serra da Aboboreira um atrativo ainda maior. O fumeiro, o anho assado, o pão-podre e as lérias são apenas algumas das iguarias que esta região tem para oferecer.

Depois de satisfazer o apetite, ainda há muito por explorar. Os monumentos megalíticos, os solares, as igrejas, os mosteiros e todo o património arqueológico e arquitetónico. Os percursos pedestres também são uma excelente opção para conhecer todos os recantos e apreciar a beleza da paisagem. Para os mais aventureiros há desportos para experimentar e, para quem quer descansar, há jardins e parques fluviais que convidam a piqueniques, ao convívio e ao relaxamento.

A verdade é que a Serra da Aboboreira tem tudo! Espaços de cortar a respiração, com fragas e cascatas, com espécies raras de animais e plantas, com vestígios de ocupação únicos, com saberes tradicionais e sabores intensos, com cultura e festas... e com futuro. Está nas nossas mãos contribuir para a preservação desta serra, para que continue a respirar vida e a deliciar-nos com as suas inigualáveis beleza, biodiversidade e riqueza.

perguntas

e respostas

sobre o kit



A QUEM ESTÁ DIRIGIDO O KIT?

O kit está dirigido a crianças e jovens do 1.º ciclo ao ensino secundário. Está especialmente preparado para ser aplicado em contexto escolar.

QUAIS OS RECURSOS DO KIT?

O kit apresenta vários recursos pedagógicos, com diferentes abordagens temáticas sobre a Serra da Aboboreira:

- Jogo de tabuleiro
- Guia de exploração
- Cadernos de atividades
- Roleta da Serra da Aboboreira
- Roleta da Biodiversidade
- Jogo de cartas
- Livro
- Kit 2D
- Jogo digital interativo (disponível na Pen USB)
- Vídeo de apresentação (disponível na Pen USB)

QUEM DINAMIZA O KIT? E COMO?

Um professor ou monitor. O kit tem recursos sobre o património, biodiversidade e vivências do território da Serra da Aboboreira, aplicáveis tanto a grupos, como individualmente. Pode, simultaneamente, ser aplicado com pequenos grupos numa turma ou individualmente com cada aluno.

Na prática, podem estar vários grupos a jogar diversos jogos e outros grupos de alunos a desenvolverem fichas de atividade individuais. Ou todos os alunos a desenvolverem fichas individuais. A aplicação dos materiais está baseada na flexibilidade.

COMO ESTÃO ORGANIZADOS OS RECURSOS?

O kit não apresenta uma organização por ciclos, mas sim por temática. A sua estrutura tem como ponto central o facto de ser o professor ou monitor que vai dinamizar o kit a seleccionar o tipo de recursos a usar em cada momento, tendo em conta as crianças e jovens que vão participar, as suas competências e desenvolvimento cognitivo. Esta perspetiva permite que este recurso seja mais inclusivo, pois pode ser aplicado de forma diferenciada com cada criança ou grupos de crianças.

Na prática, os diversos recursos têm conteúdos dirigidos às diversas idades e especificidades das crianças. São as crianças que estão no centro e os recursos que podem ser adaptados a cada uma.



COMO ESTÁ ORGANIZADO O KIT?

O kit está organizado tendo por base dois princípios essenciais: a simplicidade e a flexibilidade de utilização.

O kit contém recursos que se colocam à disposição do professor para que este possa abordar as diferentes temáticas em contexto escolar, e incluem um conjunto de atividades que podem ser usadas em múltiplos ambientes e contextos.

Na prática, o professor tem três tipos de recursos distintos à sua disposição:

- Fichas de atividades, com um conjunto alargado e plural de atividades a desenvolver com os alunos.
- Recursos prontos a usar, neste caso um conjunto diversificado de jogos. Estes jogos são para ser usados em grupo.
- Um livro com uma história ilustrada, que pode ser usada de múltiplas formas:
 - Como enquadramento para a temática (leitura pelo professor ou pelos alunos);
 - Na exploração da língua portuguesa (leitura e interpretação);
 - Na vertente da educação ambiental e patrimonial;
 - Numa vertente de interpretação em que as crianças podem depois recriar a história, através de teatro, fantoches, etc.

Em termos temáticos, há recursos mais gerais sobre a Serra da Aboboreira, e outros centrados em temáticas mais específicas, como a biodiversidade ou o património. Cabe ao professor/monitor fazer a gestão da aplicação dos mesmos.

QUAL A ABORDAGEM PEDAGÓGICA E METODOLÓGICA ADOTADA?

O kit «Descobrir a Serra da Aboboreira» apresenta, à partida, diversas características essenciais à boa execução do mesmo:

- Um público-alvo alargado, do 1.º ciclo ao ensino secundário
- Atividades com diferentes graus de dificuldade. É o professor que, a cada momento, seleciona o recurso a utilizar.
- Atividades com durações distintas.
- Atividades para serem desenvolvidas em diversos contextos.
- Atividades que podem ser realizadas em grupo e de forma individual.

Objetivamente:

Os recursos são de fácil utilização e têm elementos didáticos que podem ser imediatamente usados, fornecendo, num ambiente lúdico, informação concreta sobre as temáticas às crianças e jovens.

Os recursos adequam-se a diversos ambientes e podem ser facultados em formato físico ou digital.

Os recursos são flexíveis na abordagem metodológica e podem ser usados, na sua maioria, sem ordem predefinida.

Os recursos estão preparados para serem usados por turmas com diversas dimensões e por crianças e jovens com diferentes graus de conhecimento sobre a temática.

Os recursos foram concebidos com o propósito de incentivar as crianças e jovens a partirem à descoberta da História, da biodiversidade e da sustentabilidade.

os recursos

pedagógicos

do kit



jogo de tabuleiro



O jogo de tabuleiro «Descobrir a Serra da Aboboreira» aborda diversas temáticas relacionadas com o território e vivência da Serra da Aboboreira, passando pela história local, património, biodiversidade e atividade humana.

Conteúdo do jogo

Tabuleiro
Cartas de desafio
6 peões
Dado
Regras do jogo

Como se vence o jogo?

Vence a equipa que primeiro conseguir terminar uma volta ao percurso de jogo, regressando à casa de partida.

Nota: Conforme o tempo pretendido para a duração do jogo ou o nível de dificuldade, pode ser definido um objetivo diferente, como terminar duas voltas ao percurso de jogo.

Jogadores:

2 a 6 jogadores individuais ou 2 a 6 equipas

Nota: Em ambas as modalidades recomenda-se que haja um monitor de jogo ou um jogador adicional para efetuar a leitura das perguntas e guiar a dinâmica do jogo.

Dinâmica do jogo

Cada jogador/equipa escolhe a cor do seu peão e coloca-o na casa de partida.

O jogo tem início com todos os jogadores/equipas a lançarem o dado. Quem obtiver o número mais elevado será o primeiro a jogar, e assim sucessivamente.

Quando uma equipa tiver de responder a uma pergunta, todos os membros da equipa devem participar na resposta.

O jogador/equipa que completar primeiro uma volta ao circuito, vence o jogo!

Cartas de desafio

As cartas de desafio estão divididas por quatro temas:

TERRITÓRIO E PATRIMÓNIO



BIODIVERSIDADE



PATRIMÓNIO CONSTRUÍDO



ATIVIDADE HUMANA



Cada desafio tem uma pergunta e duas ou três possibilidades de resposta, estando apenas uma correta.

O professor ou monitor de jogo pode, caso pretenda, antes de o jogo começar, selecionar os desafios que forem mais adequados às idades ou grau de conhecimento dos participantes, ou os temas que forem mais pertinentes naquele momento.

Circuito de jogo

Partida



Casas de desafio



O jogador/equipa responde a um desafio de uma carta de um baralho à escolha. É retirada uma carta do baralho, pelo monitor de jogo ou por outro jogador/equipa, e é lançado o desafio.

O jogador/equipa responde ao desafio. Se acertar na resposta, avança uma casa e não desempenha mais ações. Se falhar, recua uma casa e não desempenha mais ações.

A carta é depois colocada no fim do baralho.

Casas azuis/nuvem
O jogador/equipa joga outra vez.



Casa castanha/cogumelo
O jogador/equipa fica uma vez sem jogar.



Recomendação

As cartas de jogo podem ser escolhidas em função dos jogadores e da sua idade ou grau de conhecimento.

livro



O livro ilustrado «Vamos Proteger a Serra da Aboboreira» apresenta uma história sobre a importância da valorização, conservação e proteção da natureza, das espécies e do território, tendo o lobo-ibérico como um dos protagonistas.

Uma mais-valia como recurso de introdução às temáticas do kit, como ponto de partida para momentos de debate ou reflexão e à criação de novas narrativas por parte das crianças e jovens.

guia de exploração



O guia de exploração apresenta espécies de flora e fauna — aves, mamíferos, répteis, anfíbios, insetos e peixes — que se podem encontrar na Serra da Aboboreira, bem como boas práticas a ter em atividades na natureza, de forma a sensibilizar para a conservação e proteção do território e das espécies.

Este guia é um auxiliar na identificação das espécies e pode ser um recurso importante no planeamento de visitas e atividades no exterior.

cadernos de atividades

Os cadernos de atividades abordam diversas competências e temáticas relacionadas com a Serra da Aboboreira, através de múltiplos desafios com diferentes graus de dificuldade. Contêm atividades individuais e coletivas.

O professor ou monitor deve adequar as atividades aos objetivos pretendidos e ao público-alvo.





ROLETA DA BIODIVERSIDADE



Destinatários: 1.º e 2.º ciclos

Conteúdo do jogo

Cartão da roleta
Folha de desafios

Regras do jogo

O jogo «Roleta da Biodiversidade» aborda as espécies de fauna e flora da Serra da Aboboreira, através de uma roleta que vai indicando as ações do jogo.

Jogadores ou equipas: 2 a 6

Quem vence o jogo?

Vence o jogo o jogador/equipa que primeiro chegar aos 10 pontos.

No entanto, o monitor do jogo pode definir, à partida, outra pontuação para se ganhar o jogo. Por exemplo, com crianças mais novas, pode ganhar quem chegar primeiro aos 7 pontos.

O jogo da roleta pode ser jogado de forma intergeracional, com diferentes idades. É um recurso que funciona mais eficazmente se for jogado em sistema de equipas.

Secções da roleta

Anfíbios / Aves / Insetos / Peixes / Flora / Répteis / Mamíferos

O jogador/equipa faz rodar a roleta e a seta vai parar num dos sete temas da roleta.

Depois, o jogador/equipa escolhe se o desafio que vai realizar é de mímica ou desenho.

O jogador/equipa vai então à folha de desafios do tipo de desafio que escolheu — mímica ou desenho —, vai ao tema que calhou na roleta e escolhe o desafio que quer realizar. Apresenta depois aos restantes jogadores.

Quem acertar primeiro ganha 2 pontos e o próprio jogador/equipa ganha 1 ponto! Se ninguém acertar, ninguém ganha pontos.

Notas

- Os pontos podem ser apontados numa folha ou, por exemplo, no quadro da sala de aula.
- Caso se pretenda aumentar o nível de dificuldade do jogo, pode ser usada a ampulheta disponibilizada no kit para limitar o tempo em que os jogadores/equipas realizam os desafios.

ROLETA DA SERRA DA ABOBOREIRA



O jogo da roleta pode ser jogado de forma intergeracional. É um recurso que funciona mais eficazmente se for jogado em sistema de equipas.

Destinatários: 1.º e 2.º ciclos

Conteúdo do jogo

Cartão da roleta
Folha de desafios

Regras do jogo

O jogo «Roleta da Serra da Aboboreira» faz uma abordagem simples e objetiva a diversas temáticas relacionadas com o território e vivência da Serra da Aboboreira, através de uma roleta que vai indicando as ações do jogo.

Jogadores ou equipas: 2 a 6

Quem vence o jogo?

Vence o jogo o jogador/equipa que primeiro ganhar 10 pontos.

No entanto, o monitor do jogo pode definir, à partida, outra pontuação para se ganhar o jogo. Por exemplo, com crianças mais novas, pode ganhar quem chegar primeiro aos 7 pontos.

Secções da roleta

Floresta / Turismo / Energia / Património / Agricultura e pecuária

O jogador/equipa faz rodar a roleta e a seta vai parar num dos cinco temas da roleta.

Depois, o jogador/equipa escolhe se o desafio que vai realizar é de mímica ou desenho.

O jogador/equipa vai então à folha de desafios do tipo de desafio que escolheu — mímica ou desenho —, vai ao tema que calhou na roleta e escolhe o desafio que quer realizar. Apresenta depois aos restantes jogadores.

Quem acertar primeiro ganha 2 pontos e o próprio jogador/equipa ganha 1 ponto! Se ninguém acertar, ninguém ganha pontos.

Notas

- Os pontos podem ser apontados numa folha ou, por exemplo, no quadro da sala de aula.
- Caso se pretenda aumentar o nível de dificuldade do jogo, pode ser usada a ampulheta disponibilizada no kit para limitar o tempo em que os jogadores/equipas realizam os desafios.

jogo de cartas

O jogo de cartas abrange diversas temáticas relacionadas com a Serra da Aboboreira, como história, território, biodiversidade e património natural e construído.

Existem perguntas com duas ou três hipóteses de resposta, estando apenas uma correta.

Cada carta tem dois níveis de dificuldade. Antes de o jogo começar, o professor ou monitor decide se o grupo joga com o nível 1, com o nível 2 ou se são os próprios jogadores a escolher quando for a sua vez de responderem.

Nota: Os desafios podem ser lidos pelo professor/monitor ou pelos próprios jogadores.

Quem vence o jogo?

Vence o primeiro jogador a atingir 10 pontos ou o jogador que tiver mais pontos quando terminarem as cartas.

Preparação do jogo

- Baralhar as cartas.
- Preparar uma folha de papel ou o quadro para apontar os pontos de cada jogador.
- Os jogadores/equipas ou o professor ou monitor decide quem é o primeiro a jogar. A ordem das jogadas decorre no sentido dos ponteiros do relógio.

Dica: Se o objetivo é que o jogo seja mais rápido ou mais demorado, podem decidir que o objetivo é outra pontuação máxima (por exemplo, 5, 7, 15 ou 20 pontos).

O jogador/equipa escolhe uma pergunta para fazer ao jogador que estiver à sua direita. Se esse jogador acertar na resposta, os dois ganham 2 pontos. Se falhar, os dois jogadores perdem 1 ponto.

No final de cada jogada, o jogador coloca a carta no fim do baralho e joga o jogador seguinte.

Atenção: Quando um jogador tem zero pontos e perde um desafio, mantém-se no zero.

Nota: Se quiserem aumentar o nível de dificuldade, podem definir tempo limite para responder aos desafios.



jogo digital interativo

O jogo digital interativo foi criado com o objetivo de ser aplicado de forma coletiva na turma. Existem duas versões do jogo — Nível 1 e Nível 2.

O professor ou monitor seleciona o nível com o qual o grupo irá jogar.

Regras

- No início, o professor ou monitor distribui as folhas de resposta (A, B, C, Verdadeiro e Falso) por cada jogador/equipa.
- O professor ou monitor do jogo começa a projetar, no computador ou no quadro, as questões de jogo.
- Quando a questão é colocada, cada jogador/equipa levanta a folha com a sua resposta.
- Quando o professor ou monitor passa a resposta, quem falhou senta-se na cadeira. Quem acertou continua de pé. Passa-se à questão seguinte.
- Ganha o jogo o último a ficar de pé ou, caso terminem as questões de jogo, os que estão de pé.



articulação

curricular

1.º CICLO

Com base nas Aprendizagens Essenciais referentes ao Ensino Básico.

<http://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais-ensino-basico>

PORTUGUÊS

Domínio: Oralidade

Conhecimentos, capacidades e atitudes:

- Saber escutar para interagir com adequação ao contexto e a diversas finalidades;
- Identificar informação em textos orais;
- Selecionar informação relevante em função dos objetivos de escuta e registá-la por meio de técnicas diversas;
- Distinguir entre factos e opiniões, informação implícita e explícita, essencial e acessório, denotação e conotação;
- Fazer inferências, esclarecer dúvidas, identificar diferentes intencionalidades comunicativas;
- Utilizar padrões de entoação e ritmo adequados na formulação de perguntas, de afirmações e de pedidos;
- Usar a palavra na sua vez e empregar formas de tratamento adequadas na interação oral, com respeito pelos princípios de cooperação e cortesia;
- Planear, produzir e avaliar discursos orais breves, com vocabulário variado e frases complexas, individualmente ou em grupo;
- Realizar exposições breves, a partir de planificação;
- Expressar opinião partilhando ideias e sentimentos.

Domínio: Leitura-Escrita

Conhecimentos, capacidades e atitudes:

- Elaborar respostas escritas a questionários e a instruções;
- Expressar opiniões e fundamentá-las;
- Escrever relatos (com situação inicial, peripécias e conclusão), com descrição e relato do discurso das personagens, representado por meio de discurso direto e de discurso indireto.

ESTUDO DO MEIO

Domínio: Natureza

Conhecimentos, capacidades e atitudes:

- Categorizar os seres vivos de acordo com semelhanças e diferenças observáveis;
- 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;
- Compreender que os seres vivos dependem uns dos outros, nomeadamente através de relações alimentares, e do meio físico, reconhecendo a importância da preservação da Natureza;
- Identificar plantas e animais em vias de extinção ou mesmo extintos, investigando as razões que conduziram a essa situação.

Domínio: **Sociedade/ Natureza/ Tecnologia**

Conhecimentos, capacidades e atitudes:

- Manifestar atitudes de respeito, de solidariedade, de cooperação, de responsabilidade, na relação com os que lhe são próximos;
- Saber atuar em situações de emergência, recorrendo ao número europeu de emergência médica (112);
- Manifestar atitudes positivas conducentes à preservação do ambiente próximo sendo capaz de apresentar propostas de intervenção;
- Comunicar conhecimentos relativos a lugares, regiões e acontecimentos;
- Reconhecer a existência de bens comuns à humanidade (água, ar, solo, etc.) e a necessidade da sua preservação;
- Saber colocar questões sobre problemas ambientais existentes na localidade onde vive, nomeadamente relacionados com a água, a energia, os resíduos, o ar, os solos, apresentando propostas de intervenção;
- Reconhecer o modo como as modificações ambientais (desflorestação, incêndios, assoreamento, poluição) provocam desequilíbrios nos ecossistemas e influenciam a vida dos seres vivos (sobrevivência, morte e migração) e da sociedade;
- Reconhecer e valorizar o património natural e cultural — local, nacional, etc. — identificando na paisagem elementos naturais (sítios geológicos, espaços da Rede Natura, etc.) e vestígios materiais do passado (edifícios, pontes, moinhos e estátuas, etc.), costumes, tradições, símbolos e efemérides.

ARTES VISUAIS

Domínio: **Interpretação e comunicação**

Conhecimentos, capacidades e atitudes:

- Apreciar as diferentes manifestações artísticas e outras realidades visuais.

Domínio: **Experimentação e criação**

Conhecimentos, capacidades e atitudes:

- Integrar a linguagem das artes visuais, assim como várias técnicas de expressão nas suas experimentações: físicas e/ou digitais;
- Escolher técnicas e materiais de acordo com a intenção expressiva das suas produções plásticas;
- Apreciar os seus trabalhos e os dos seus colegas, mobilizando diferentes critérios de argumentação.

EXPRESSÃO DRAMÁTICA / TEATRO

Domínio: **Interpretação e comunicação**

Conhecimentos, capacidades e atitudes:

- Expressar opiniões pessoais e estabelecer relação entre acontecimentos da vida real e as situações dramáticas desenvolvidas em aula.

Domínio: **Experimentação e criação**

Conhecimentos, capacidades e atitudes:

- Construir personagens, em situações distintas e com diferentes finalidades;
- Produzir, sozinho e em grupo, pequenas cenas a partir de dados reais ou fictícios, através de processos espontâneos e/ou preparados.

CIDADANIA E DESENVOLVIMENTO

Domínios

- Desenvolvimento Sustentável
- Educação Ambiental
- Bem-estar animal

1.º CICLO

Com base no referencial de Educação Ambiental para a Sustentabilidade.

https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/ECidadania/Educacao_Ambiental/documentos/referencial_ambiente.pdf

SUSTENTABILIDADE, ÉTICA E CIDADANIA

Descritores de desempenho:

- Conhecer o conceito de sustentabilidade;
- Identificar diferentes pilares da sustentabilidade;
- Dar exemplos de boas práticas em matéria de sustentabilidade;
- Identificar atitudes positivas e negativas face ao ambiente;
- Reconhecer ações que reflitam a atitude humana face ao ambiente;
- Identificar alguns comportamentos individuais e coletivos ambientalmente responsáveis;
- Identificar responsabilidades elementares relativamente ao bem-estar animal;
- Reconhecer a importância de utilizar conscientemente os recursos naturais de forma a não comprometer as necessidades das gerações futuras.

PRODUÇÃO E CONSUMO SUSTENTÁVEIS

Descritores de desempenho:

- Identificar algumas práticas que visam a redução e otimização dos resíduos;
- Reconhecer práticas de consumo responsável que visem a redução, a reutilização e a reciclagem de resíduos.

SOLOS

Descritores de desempenho:

- Conhecer as principais ameaças, naturais e humanas, à conservação dos solos.

TERRITÓRIO E PAISAGEM

Descritores de desempenho:

- Identificar exemplos concretos de elementos do património que representem elementos identitários da paisagem local.

BIODIVERSIDADE

Descritores de desempenho:

- Reconhecer a Biodiversidade ao nível dos animais e das plantas;
- Reconhecer a função da Biodiversidade e a importância da sua preservação;
- Relacionar relativamente a cada ecossistema, as espécies dominantes com as condições ambientais a que estão sujeitas;
- Reconhecer que existem espécies nativas e espécies exóticas;
- Identificar benefícios que se podem retirar dos ecossistemas;
- Reconhecer o impacto ambiental à escala nacional/local, das ameaças como: alterações do uso do solo; invasão de habitats por espécies exóticas e contaminação das águas;
- Reconhecer as consequências das atividades e atitudes humanas nos diferentes ecossistemas;
- Participar em campanhas de sensibilização para a conservação da Biodiversidade.

ÁGUA

Descritores de desempenho:

- Desenvolver consciência ambiental para o uso eficiente de recursos hídricos;
- Reconhecer a importância do recurso água para as atividades humanas;
- Identificar situações ambientalmente críticas que indiquem práticas de gestão desadequada dos recursos hídricos.

2.º CICLO

Com base nas Aprendizagens Essenciais referentes ao Ensino Básico.

<http://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais-ensino-basico>

PORTUGUÊS

Domínio: Oralidade

Conhecimentos, capacidades e atitudes:

- Selecionar informação relevante em função dos objetivos de escuta e registá-la por meio de técnicas diversas;
- Controlar a produção discursiva a partir do *feedback* dos interlocutores;
- Planificar e produzir textos orais com diferentes finalidades;
- Intervir, com dúvidas e questões, em interações com diversos graus de formalidade, com respeito por regras de uso da palavra;
- Fazer uma apresentação oral, devidamente estruturada, sobre um tema.

Domínio: Leitura

Conhecimentos, capacidades e atitudes:

- Utilizar procedimentos de registo e tratamento de informação.

Domínio: Escrita

Conhecimentos, capacidades e atitudes:

- Utilizar sistematicamente processos de planificação, textualização e revisão de textos.

HISTÓRIA E GEOGRAFIA DE PORTUGAL

Domínio: A Península Ibérica — Localização e quadro natural

Conhecimentos, capacidades e atitudes:

- Descrever situações concretas referentes a alterações na paisagem, decorrentes da ação humana;
- Aplicar as TIC e as TIG para localizar e conhecer características físicas do território português e da Península Ibérica.

Domínio: A Península Ibérica — Dos primeiros povos à formação de Portugal

Conhecimentos, capacidades e atitudes:

- Compreender que o processo de sedentarização implicou uma maior cooperação interpessoal, criando as bases da vida em sociedade;
- Identificar os povos que se instalaram na Península Ibérica, relacionando esse fenómeno com a atração exercida pelos recursos naturais;
- Identificar aspetos da herança romana na Península Ibérica.

Domínio: Portugal hoje

Conhecimentos, capacidades e atitudes:

- Explicar a ação de fatores naturais e humanos na distribuição da população e do povoamento no território nacional;
- Identificar fatores responsáveis por problemas ambientais que afetam o território nacional;
- Identificar/aplicar os conceitos: lazer, turismo, Parque Nacional e Reserva Natural, paisagem, património (natural, cultural), ambiente.

CIÊNCIAS NATURAIS

Domínio: A água, o ar, as rochas e o solo — materiais terrestres

Conhecimentos, capacidades e atitudes:

- Explicar a importância dos agentes biológicos e atmosféricos na génese do solo, indicando os seus constituintes, propriedades e funções;
- Identificar as propriedades da água, relacionando-as com a função da água nos seres vivos.

Domínio: Diversidade de seres vivos e suas interações com o meio

Conhecimentos, capacidades e atitudes:

- Relacionar as características (forma do corpo, revestimento, órgãos de locomoção) de diferentes animais com o meio onde vivem;
- Relacionar os regimes alimentares de alguns animais com o respetivo habitat, valorizando saberes de outras disciplinas;
- Interpretar a influência da água, da luz e da temperatura no desenvolvimento das plantas;
- Caracterizar alguma da biodiversidade existente a nível local, regional e nacional, apresentando exemplos de relações entre a flora e a fauna nos diferentes habitats;
- Identificar espécies da fauna e da flora invasora e suas consequências para a biodiversidade local;
- Formular opiniões críticas sobre ações humanas que condicionam a biodiversidade e sobre a importância da sua preservação;
- Valorizar as áreas protegidas e o seu papel na proteção da vida selvagem.

CIDADANIA E DESENVOLVIMENTO

Domínios

- Desenvolvimento Sustentável
- Educação Ambiental
- Bem-estar animal

EDUCAÇÃO VISUAL

Domínios: Apropriação e Reflexão

Conhecimentos, capacidades e atitudes:

- Identificar diferentes manifestações culturais do património local e global, utilizando um vocabulário específico e adequado;
- Compreender os princípios da linguagem das artes visuais integrada em diferentes contextos culturais.

Domínio: Interpretação e Comunicação

Conhecimentos, capacidades e atitudes:

- Compreender os significados, processos e intencionalidades dos objetos artísticos;
- Expressar ideias, utilizando diferentes meios e processos.

Domínio: Experimentação e Criação

Conhecimentos, capacidades e atitudes:

- Utilizar diferentes materiais e suportes para realização dos seus trabalhos;
- Desenvolver individualmente e em grupo projetos de trabalho, recorrendo a cruzamentos disciplinares.

2.º CICLO

Com base no referencial de Educação Ambiental para a Sustentabilidade.

https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/ECidadania/Educacao_Ambiental/documentos/referencial_ambiente.pdf

SUSTENTABILIDADE, ÉTICA E CIDADANIA

Descritores de desempenho:

- Conhecer o conceito de sustentabilidade;
- Identificar diferentes pilares da sustentabilidade;
- Reconhecer a necessidade da ética ambiental face aos desafios da sustentabilidade;
- Refletir sobre a atitude humana face ao Ambiente;
- Valorizar comportamentos individuais e coletivos ambientalmente responsáveis;
- Reconhecer a importância do bem-estar animal;
- Adotar comportamentos e práticas que visem salvaguardar o bem-estar animal;
- Reconhecer a importância de utilizar conscientemente os recursos naturais, de forma a não comprometer as necessidades das gerações futuras.

PRODUÇÃO E CONSUMO SUSTENTÁVEIS

Descritores de desempenho:

- Reconhecer a importância de práticas que visam a redução e otimização dos resíduos;
- Reconhecer práticas de consumo responsável que visem a redução, a reutilização e a reciclagem de resíduos;
- Reconhecer a importância da dimensão ambiental nos diversos setores de atividade;
- Identificar modos de produção agrícola que visem a sustentabilidade;
- Compreender a importância de desenvolver modos de produção sustentáveis.

SOLOS

Descritores de desempenho:

- Conhecer diferentes tipos de solo;
- Conhecer as principais ameaças, naturais e humanas, à conservação dos solos.

TERRITÓRIO E PAISAGEM

Descritores de desempenho:

- Identificar exemplos concretos de elementos do património que representem elementos identitários da paisagem local.

BIODIVERSIDADE

Descritores de desempenho:

- Compreender que a Biodiversidade se pode manifestar ao nível de espécies e de ecossistemas;
- Compreender a função da Biodiversidade e a importância da sua preservação;
- Relacionar, relativamente a cada ecossistema, as espécies dominantes com as condições ambientais a que estão sujeitas;
- Interpretar dados relativos às espécies animais e vegetais;
- Distinguir espécies nativas de espécies exóticas;
- Compreender os benefícios obtidos através dos serviços dos ecossistemas para as populações;
- Reconhecer o impacto ambiental à escala nacional/local, das ameaças como: alterações do uso do solo; invasão de habitats por espécies exóticas e contaminação das águas;
- Reconhecer as consequências das atividades e atitudes humanas nos diferentes ecossistemas;
- Participar em ações para a preservação da Biodiversidade local.

ÁGUA

Descritores de desempenho:

- Desenvolver consciência ambiental para o uso eficiente de recursos hídricos;
- Reconhecer a importância do recurso água para as atividades humanas;
- Identificar fragilidades e problemas ambientais de origem natural e antrópica associados à água enquanto recurso;
- Identificar situações ambientalmente críticas que indiquem práticas de gestão desadequada dos recursos hídricos.

3.º CICLO

Com base nas Aprendizagens Essenciais referentes ao Ensino Básico.

<http://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais-ensino-basico>

PORTUGUÊS

Domínio: Oralidade

Conhecimentos, capacidades e atitudes:

- Compreender textos orais identificando assunto, tema e intenção comunicativa com base em inferências;
- Usar a palavra com fluência, correção e naturalidade em situações de intervenção formal, para expressar pontos de vista e opiniões e fazer a exposição oral de um tema;
- Respeitar as convenções que regulam a interação discursiva, em situações com diferentes graus de formalidade;
- Sintetizar a informação recebida;
- Intervir em debates com sistematização de informação e contributos pertinentes.

Domínio: Leitura

Conhecimentos, capacidades e atitudes:

- Realizar leitura em voz alta, silenciosa e autónoma, não contínua e de pesquisa;
- Identificar temas, ideias principais, pontos de vista, causas e efeitos, factos e opiniões.

Domínio: Escrita

Conhecimentos, capacidades e atitudes:

- Redigir textos coesos e coerentes, em que se confrontam ideias e pontos de vista e se toma uma posição sobre personagens, acontecimentos, situações e/ou enunciados;
- Escrever com correção ortográfica e sintática, com vocabulário diversificado e uso correto dos sinais de pontuação.

CIÊNCIAS NATURAIS

Domínio: Terra em transformação

Conhecimentos, capacidades e atitudes:

- Relacionar a ação de agentes de geodinâmica externa (água, vento e seres vivos) com a modelação de diferentes paisagens, privilegiando o contexto português.

Domínio: Terra, um planeta com vida

Conhecimentos, capacidades e atitudes:

- Explicar as principais condições da Terra que permitiram o desenvolvimento e a manutenção da vida, articulando com saberes de outras disciplinas.

Domínio: Sustentabilidade na Terra

Conhecimentos, capacidades e atitudes:

- Relacionar os fatores abióticos — luz, água, solo, temperatura — com a sua influência nos ecossistemas, apresentando exemplos de adaptações dos seres vivos a esses fatores e articulando com saberes de outras disciplinas;
- Analisar criticamente exemplos teoricamente enquadrados acerca do modo como a ação humana pode interferir nos ciclos de matéria e afetar os ecossistemas;
- Discutir causas e consequências da alteração dos ecossistemas, justificando a importância do equilíbrio dinâmico dos ecossistemas e do modo como a sua gestão pode contribuir para alcançar as metas de um desenvolvimento sustentável;
- Explicar o modo como a poluição, a deflorestação, os incêndios e as invasões biológicas podem afetar os ecossistemas;
- Relacionar a gestão de resíduos e da água com a promoção de um desenvolvimento sustentável.

HISTÓRIA

Domínio: Das sociedades recoletoras às primeiras civilizações

Conhecimentos, capacidades e atitudes:

- Reconhecer no fabrico de instrumentos e no domínio sobre a natureza momentos cruciais para o desenvolvimento da Humanidade;
- Compreender a existência de diferentes sentidos de evolução nas sociedades recoletoras/caçadoras e agropastoris, estabelecendo comparações com as sociedades atuais;
- Relacionar ritos mágicos/funerários com manifestações artísticas;
- Relacionar a organização socioeconómica e política institucional das primeiras civilizações urbanas com os recursos existentes nos espaços em que se implantaram;
- Destacar contributos dessas civilizações para a civilização ocidental, identificando a permanência de alguns deles na atualidade.

Domínio: A herança do mediterrâneo antigo

Conhecimentos, capacidades e atitudes:

- Caracterizar a arquitetura romana;
- Reconhecer os contributos da civilização romana para o mundo contemporâneo.

Domínio: A formação da cristandade ocidental e a expansão islâmica

Conhecimentos, capacidades e atitudes:

- Reconhecer a importância da Igreja enquanto fator de unidade numa realidade fragmentada.

GEOGRAFIA

Domínio: A Terra: estudos e representações

Conhecimentos, capacidades e atitudes:

- Reconhecer as características que conferem identidade a um lugar.

Domínio: População e povoamento

Conhecimentos, capacidades e atitudes:

- Participar de forma ativa em campanhas de sensibilização para minimizar os impactos ambientais, socioeconómicos e culturais da distribuição e evolução da população e do povoamento, a diferentes escalas.

Domínio: Atividades económicas

Conhecimentos, capacidades e atitudes:

- Caracterizar os principais processos de produção e equacionar a sua sustentabilidade.

Domínio: Ambiente e sociedade

Conhecimentos, capacidades e atitudes:

- Identificar a interferência do Homem no sistema Terra-Ar-Água;
- Identificar soluções técnico-científicas que contribuam para reduzir o impacto ambiental das atividades humanas;
- Investigar problemas ambientais concretos a nível local, nacional e internacional;
- Consciencializar-se para a necessidade de adotar medidas coletivas e individuais, no sentido de preservar o património natural, incrementar a resiliência e fomentar o desenvolvimento sustentável.

EDUCAÇÃO VISUAL

Domínio: Apropriação e Reflexão

Conhecimentos, capacidades e atitudes:

- Refletir sobre as manifestações culturais do património local e global;
- Enquadrar os objetos artísticos de diferentes culturas e períodos históricos, tendo como referência os saberes da História da Arte.

Domínio: Experimentação e Criação

Conhecimentos, capacidades e atitudes:

- Manifestar expressividade nos seus trabalhos, selecionando, de forma intencional, conceitos, temáticas, materiais, suportes e técnicas.

CIDADANIA E DESENVOLVIMENTO

Domínios:

- Desenvolvimento Sustentável
- Educação Ambiental
- Bem-estar animal

3.º CICLO

Com base no referencial de Educação Ambiental para a Sustentabilidade.

https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/ECidadania/Educacao_Ambiental/documentos/referencial_ambiente.pdf

SUSTENTABILIDADE, ÉTICA E CIDADANIA

Descritores de desempenho:

- Conhecer o conceito de sustentabilidade;
- Reconhecer a importância que cada pilar (ambiental, social e económico) tem na tomada de decisão a diferentes escalas;
- Reconhecer a necessidade de equilíbrio entre os pilares da sustentabilidade;
- Partilhar boas práticas em matéria de sustentabilidade;
- Reconhecer a necessidade da ética ambiental face aos desafios da sustentabilidade;
- Refletir sobre a atitude humana face ao Ambiente;
- Valorizar comportamentos individuais e coletivos ambientalmente responsáveis;
- Valorizar o bem-estar animal, aos níveis fisiológico, sanitário, comportamental e psicológico;
- Reconhecer a importância de utilizar conscientemente os recursos naturais, de forma a não comprometer as necessidades das gerações futuras.

PRODUÇÃO E CONSUMO SUSTENTÁVEIS

Descritores de desempenho:

- Privilegiar práticas de consumo responsável que visem a redução, a reutilização e a reciclagem de resíduos;
- Conhecer a necessidade de compromissos entre os diversos setores de atividade (exemplos: pesca, agricultura, indústria, serviços) face aos limites dos recursos;
- Identificar modos de produção agrícola que visem a sustentabilidade;
- Compreender a importância de desenvolver modos de produção sustentáveis.

TERRITÓRIO E PAISAGEM

Descritores de desempenho:

- Estudar exemplos concretos de elementos do património que representem elementos identitários da paisagem local.

BIODIVERSIDADE

Descritores de desempenho:

- Compreender que a Biodiversidade se pode manifestar ao nível de espécies e de ecossistemas;
- Compreender a função da Biodiversidade e a importância da sua preservação;
- Relacionar relativamente a cada ecossistema, as espécies dominantes com as condições ambientais a que estão sujeitas;
- Distinguir espécies nativas de espécies exóticas;
- Compreender os benefícios obtidos através dos serviços dos ecossistemas para as populações ao nível da produção, da regulação e dos aspetos culturais;
- Compreender o impacto ambiental à escala do planeta, dos seguintes fenómenos: alterações do uso do solo; invasão de habitats por espécies exóticas e contaminação das águas;
- Compreender as consequências das atividades e atitudes humanas nos diferentes ecossistemas;
- Participar em campanhas de sensibilização para a conservação da Biodiversidade.

ÁGUA

Descritores de desempenho:

- Desenvolver consciência ambiental para o uso eficiente de recursos hídricos;
- Reconhecer a importância do recurso água para as atividades humanas;
- Identificar situações ambientalmente críticas que indiciem práticas de gestão desadequada dos recursos hídricos.

SOLOS

Descritores de desempenho:

- Conhecer as principais ameaças, naturais e humanas, à conservação dos solos.

glossário

a

ABATER

Matar um animal ou cortar árvores.

AFLUENTE

Rio menor ou curso de água que desagua num rio principal.

AGRICULTURA

Atividade que consiste em cultivar a terra para dela se obterem bens úteis ao homem ou à criação de animais.

ALDEIA

Localidade pequena, geralmente com poucos habitantes, de categoria inferior à de vila, sem autonomia administrativa.

ALMINHA

Pequeno monumento na berma de um caminho, frequentemente construído em homenagem ou em memória de entes queridos ou como cumprimento de promessas.

ALMOCREVE

Pessoa que, com um animal de carga, transporta mercadorias e notícias de localidade em localidade.

AMEAÇAS

Comportamentos ou atitudes que podem colocar em risco a segurança e continuidade de algumas espécies.

ANFÍBIOS

Animais vertebrados que têm a pele nua e húmida, vivem na terra e na água e nascem de ovos.

ANHO

Cria da ovelha.

ANIMAIS CANIBAI

Animais que se alimentam da carne de animais da mesma espécie.

ANIMAIS CARNÍVOROS

Animais que se alimentam da carne de outros animais que capturam e matam.

ANIMAIS DIURNOS

Animais que caçam e são mais ativos durante o dia.

ANIMAIS HERBÍVOROS

Animais que se alimentam, principalmente, de plantas ou algas.

ANIMAIS INSETÍVOROS

Animais que se alimentam de insetos.

ANIMAIS INVERTEBRADOS

Animais que não possuem coluna vertebral, ou seja, esqueleto. Podem ter o corpo mole ou apresentar uma estrutura externa rígida que ajuda a sustentar o corpo.

ANIMAIS NECRÓFAGOS

Animais que se alimentam de cadáveres ou de outras substâncias já em decomposição.

ANIMAIS NOTURNOS

Ou noctívagos. Animais que caçam e são mais ativos durante a noite.

ANIMAIS OMNÍVOROS

Animais que se alimentam de qualquer substância, seja animal, vegetal ou de qualquer outra natureza.

ANIMAIS ORNITÓFAGOS

Animais que se alimentam de aves.

ANIMAIS PISCÍVOROS

Animais que se alimentam de peixes.

ANIMAIS SOLITÁRIOS

Animais que fogem da convivência e que preferem viver sozinhos.

ANIMAIS VERTEBRADOS

Animais que possuem coluna vertebral, ou seja, esqueleto, que ajuda a sustentar o corpo.

ANIMAL DE CARGA

Animal usado pelo homem como meio de transporte de materiais carregados sobre o dorso do animal.

APICULTOR

Pessoa que faz criação de abelhas.

APICULTURA

Arte de criar abelhas e de aproveitar os seus produtos.

ARTE RUPESTRE

Conjunto de inscrições, gravuras, pinturas ou desenhos realizados nas rochas pelos homens da pré-história.

ÁRVORE

Planta lenhosa que pode atingir grandes alturas e cujo tronco se ramifica na parte superior.

ARBUSTO

Planta lenhosa, quase sem tronco ou com muitos pés, que raramente ultrapassa os três metros de altura.

AROMÁTICO

Que tem aroma ou perfume.

ASAS

Membros do corpo das aves com penas e que permitem o voo ou auxiliam a corrida e o nado.

AVES

Animais vertebrados que têm o corpo coberto de penas. Têm a boca em forma de bico e têm como membros superiores asas.

AVES DE RAPINA

Aves carnívoras com o bico curvado e garras fortes.

AQUECIMENTO GLOBAL

Aumento da temperatura média da atmosfera da Terra e dos oceanos, que se tem observado nas últimas décadas.

b

BICO

Boca das aves, constituída por duas partes e que tem uma forma saliente e pontiaguda.

BIODEGRADÁVEL

Que se decompõe de forma rápida em condições naturais.

BIODIVERSIDADE

Conjunto formado por todas as espécies de seres vivos, pelas suas comunidades e pelos seus ecossistemas, que existem numa determinada região ou época.

BOAS PRÁTICAS

Conjunto de técnicas, procedimentos e práticas sociais na utilização de recursos naturais.

BTT

Desporto que se pratica com uma bicicleta de montanha e cujo objetivo é fazer percursos com diversas regularidades e obstáculos.

c

CAÇAR

Procurar ou perseguir animais para os matar ou capturar vivos.

CALCÁRIO

Tipo de rocha constituído por calcite.

CAMUFLAR

Capacidade de alterar as suas características físicas ou de se cobrir com materiais, que permitem confundir-se com o meio envolvente.

CANINOS

Dentes situados entre os incisivos e os molares, que têm a função de rasgar os alimentos.

CAPELA

Igreja de pequena dimensão.

CARVALHAIS

Mata de carvalhos.

CASTRO

Castelo ou fortificação de origem romana ou pré-romana.

CHÃ

Parte de terra plana. Planalto.

CLIMA TEMPERADO

Clima que possui as quatro estações e com temperaturas amenas.

COAXAR

Som característico das rãs ou sapos.

COLHEITA ILEGAL

Apanha de produtos da terra sem permissão para tal.

COMESTÍVEL

Que se pode comer.

CONÍFERAS

Classe de plantas que, tal como o pinheiro, produzem frutos em forma de cone.

COPA

Parte superior das árvores formada pela extremidade dos ramos.

CORTIÇA

Parte da casca do sobreiro e de outras árvores, que pode ter diversas utilidades.

CRIAÇÃO DE GADO

Atividade que envolve a criação de animais para consumo próprio ou para venda.

CRUZEIRO

Cruz grande de pedra ao ar livre, que representa a religião cristã.

CULTIVOS DE SUBSISTÊNCIA

Agricultura que tem como principal objetivo a produção de alimentos para garantir a sobrevivência do agricultor, da sua família e da comunidade em que está inserido.

d

DEGRADAÇÃO DOS SOLOS

Quando o solo sofre modificações, originando a perda de nutrientes essenciais para a fertilidade do terreno.

DEGUSTAR

Provar. Sentir o sabor de algo.

DESAGREGAÇÃO DE ROCHAS

Fenómeno, natural ou por ação do homem, que faz com que as rochas se comecem a partir, originando falhas.

DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL

Modelo de desenvolvimento que permite satisfazer as necessidades do presente sem comprometer a capacidade das gerações futuras satisfazerem as suas próprias necessidades.

DIVERSIDADE BIOLÓGICA

Riqueza e variedade de formas de vida, constituída pelas espécies e/ou populações de animais, vegetais e microrganismos num determinado nível de observação. Normalmente divide-se em diversidade ao nível do ecossistema, diversidade ao nível da espécie e diversidade genética.

DÓLMEN

Ou anta. Monumento de pedra que servia para colocar uma pessoa morta.

e

ECOLocalização

Capacidade de alguns animais identificarem presas e obstáculos num determinado ambiente, através da emissão de ondas sonoras e decodificação do eco produzido. É assim que, por exemplo, os morcegos conseguem localizar objetos na escuridão.

ECOSSISTEMA

Conjunto formado por um meio ambiente e os seres vivos que ocupam esse meio através de relações de interdependência.

EMIGRAR

Sair do seu país ou região para se estabelecer noutro.

ENCHENTE

Ou cheia. Acumulação de água anormal e excessiva num terreno.

ENGARRAFAMENTO

Operação de colocar líquido numa garrafa.

ENVERGADURA

Medida da extensão das asas abertas de uma ave ou de um morcego, de uma ponta à outra.

EROSÃO

Desgaste da superfície da terra por agentes externos, como a água ou o vento.

ESCAMAS

Lâminas que cobrem o corpo de alguns peixes e répteis.

ESPAÇOS FLORESTAIS

Terrenos ocupados com floresta, matos e pastagens ou outras formações vegetais espontâneas.

ESPAÇOS RURAIS

Os espaços florestais e os terrenos agrícolas.

ESPÉCIE AMEAÇADA

Espécie que corre um risco elevado de se vir a extinguir da natureza num futuro próximo. Pode ser classificada como espécie vulnerável, espécie em perigo ou espécie criticamente em perigo.

ESPÉCIE DOMINANTE

Espécie que apresenta o maior número de indivíduos entre as espécies de uma determinada comunidade.

ESPÉCIE ENDÉMICA

Espécie animal ou vegetal que ocorre apenas numa determinada área ou região geográfica.

ESPÉCIE EXÓTICA

Ou espécie introduzida. Espécie animal ou vegetal que se instala num local diferente da sua região de origem.

ESPÉCIE EXTINTA

Uma espécie está extinta quando já não existe nenhum elemento daquela espécie vivo. Antes de ser classificada como extinta, uma espécie pode ser considerada como extinta da natureza quando só existem elementos da espécie a viver em cativeiro.

ESPÉCIE INVASORA

Espécie animal ou vegetal que se instala num local diferente da sua região de origem e que pode ser uma ameaça para as espécies nativas, para o ecossistema e para a comunidade.

ESPÉCIE MIGRATÓRIA

Grupos de animais que realizam migrações, ou seja, que se deslocam da área de reprodução para a área de alimentação e descanso numa determinada altura do ano. Este ciclo é repetido todos os anos.

ESPÉCIE NATIVA

Ou espécie autóctone. Espécie animal ou vegetal que é originária do local onde habita e que ocorre de forma natural num determinado ecossistema.

ESPÉCIE PROTEGIDA

Espécie animal ou vegetal que possui proteção legal e, por isso, está proibida a sua caça, posse, captura ou venda. Evita que as espécies que se encontram ameaçadas se extingam.

ESPÉCIE RARA

Espécie que não é comum ou que existe em pouca quantidade.

ESPÉCIE SEGURA

Ou pouco preocupante. Espécie que não corre risco de extinção ou que existe de forma abundante.

ESPIQUEIRO

Ou canastro. Local onde se guardam as espigas de milho para secar.

ESTAÇÃO

Local de paragem de um meio de transporte de carga ou passageiros.

f

FAUNA

Conjunto de espécies animais, que convivem num determinado espaço geográfico.

FÊMEA

Animal do sexo feminino.

FLOR

Parte da planta, onde sairá a semente e/ou o fruto.

FLORA

Conjunto de espécies de plantas que crescem numa determinada área geográfica.

FLORAÇÃO

Época em que desabrocham as flores. Normalmente acontece na primavera.

FOLHA

Parte da planta, normalmente, verde, que se insere no caule, nos ramos ou nas raízes e que pode ter formas muito variadas.

FONTE

Construção onde corre água potável.

FONTES DE ENERGIA NÃO RENOVÁVEIS

Fontes que se encontram na natureza em quantidades limitadas e cujas reservas se esgotam, pois o seu processo de formação é mais lento do que o consumo humano.

FONTES DE ENERGIA RENOVÁVEIS

Fontes que se renovam continuamente na natureza e que se consideram inesgotáveis, pois não é possível estabelecer um fim temporal para a sua utilização. Alguns exemplos são o sol, o vento, a água, as marés, entre outras.

FÓRUM ROMANO

Espaço público que existia no meio de uma cidade romana e servia de local de reunião.

FRAGA

Penhasco. Pedra de grande dimensão.

FRUTIFICAÇÃO

Época em que os frutos aparecem nas plantas.

FRUTO

Parte da planta que se desenvolve a partir da flor e que protege as sementes. Pode ou não ser comestível.

FUNGO

Grupo de seres vivos do qual os cogumelos fazem parte.

g

GADO BOVINO

Criação de vacas, bois e touros.

GADO CAPRINO

Criação de cabras.

GADO OVINO

Criação de ovelhas.

GARRAS

Unhas fortes, curvadas e pontiagudas que alguns animais têm.

GASES COM EFEITO DE ESTUFA

Gases concentrados na atmosfera, que absorvem e emitem radiação infravermelha a partir dos raios solares que são refletidos para o espaço ou absorvidos e transformados em calor.

GRANITO

Tipo de rocha granular e muito dura, de coloração variada.

h

HABITAT

Local onde uma espécie vive e se desenvolve, através da alimentação e da reprodução.

HIBERNAÇÃO

Estado de sono profundo de certos animais durante o inverno, em que o metabolismo se torna mais lento, a temperatura do corpo diminui e se utilizam as reservas alimentares.

i

IGREJA

Edifício destinado ao culto de uma religião, especialmente, cristã.

INDÚSTRIA

Atividade econômica que transforma matérias-primas em bens de consumo. Inclui os trabalhos realizados em fábricas.

INOFENSIVO

Que não faz mal.

INUMAÇÃO

Ritual funerário individual dos finais do III milênio a. C.

IMPERMEÁVEL

Que não deixa passar água ou outros líquidos.

INSETOS

Animais invertebrados que têm antenas e patas. Alguns têm duas asas e outros quatro. Nascem de ovos.

I

LICOR

Bebida alcoólica doce e aromática.

LOCOMOÇÃO

Modo de deslocação dos animais.

LONGEVIDADE

Tempo de duração de vida.

m

MACHO

Animal do sexo masculino.

MAMÍFEROS

Animais vertebrados que possuem pelo e glândulas mamárias, que lhes dão a capacidade de produzir leite.

MAMOA

Colina artificial, de terra ou de pedras, que servia para cobrir um monumento funerário.

MANDÍBULA

Maxilar inferior; o único osso móvel do crânio.

MARCHA

Passo. Modo de andar.

MEDAS

Monte de cereais, palha ou de outro recurso que serve para ajudar a água da chuva a chegar mais facilmente até ao solo.

MEDICINAL

Que se pode utilizar como remédio.

MEMBRANA INTERDIGITAL

Tecido que une os dedos de alguns animais, como aves aquáticas e anfíbios, e que permite o seu movimento na água. Semelhante a uma barbatana.

MENIR

Monumento da pré-história de pedra cravado no solo na vertical.

MIGRAÇÃO

Viagem regular dos animais entre duas regiões, que têm condições geográficas e climas diferentes. Normalmente, relacionam-se com os períodos de alimentação e de reprodução.

MIRADOURO

Lugar elevado de onde se avista a paisagem.

MOINHO

Engenho onde se moem, sobretudo grãos de cereais, composto por duas mós movidas por ação de uma força como o vento, a água ou animais.



MOLEIRO

Trabalhador ou dono de um moinho.

MONTANHA

Monte elevado.

MONUMENTO

Construção ou obra que transmite a recordação de alguém ou de algum facto memorável.

MORTAL

Que causa morte.

MOSTEIRO

Casa onde vivem comunidade religiosos.
Local onde vivem monges ou monjas.



NAVE

Espaço numa igreja entre filas de colunas ou entre as colunas e a parede.

NÉCTAR

Suco doce e aromatizado produzido por algumas flores.

NECRÓPOLE

Cemitério. Local destinado à sepultura dos mortos.

NIDIFICAR

Fazer o ninho.

NINHO

Construção feita pelas aves com penas, palhas, fios ou outros materiais para pôr os ovos e criar os filhos.

PALÁCIO

Edifício grandioso e nobre onde residem chefes de estado ou outras pessoas de grande importância.

PÂNTANO

Terreno alagado com água estagnada.

PARADA NUPCIAL

Ritual que acontece com alguns animais durante o período de acasalamento para que machos e fêmeas da mesma espécie se reconheçam. Podem ser, por exemplo, lutas, cheiros, voos, sons, alterações físicas e danças.

PASSERIFORME

Ordem das aves constituída por vários milhares de espécies de porte pequeno ou médio e com características em comum. É a ordem que inclui os pássaros.

PEGADA ECOLÓGICA

Metodologia que avalia a pressão do consumo das populações humanas sobre os recursos naturais. Permite comparar diferentes padrões de consumo e verificar se estão dentro da capacidade ecológica do planeta.

PENHASCOS

Grande rocha que se encontra a uma altura elevada.

PEIXES

Animais vertebrados que vivem e respiram dentro de água. Nasceram de ovos e têm o corpo coberto de escamas. Nadam com a ajuda das suas barbatanas.

PELAGEM

Conjunto dos pelos dos animais.

PELO

Revestimento da superfície do corpo de vários animais, nomeadamente, mamíferos.

PELOURINHO

Coluna de pedra construída num lugar público onde se castigavam os criminosos.

PENACHO

Conjunto de penas no cimo da cabeça de algumas aves, que forma uma crista ou poupa.

PENUGEM

Conjunto de macias e pequenas penas, que revestem o corpo das aves juvenis e de certas partes das aves adultas.

PESCA

Prática de apanhar peixe, moluscos ou crustáceos na água para consumo próprio ou com fins comerciais ou desportivos.

PESCA EXCESSIVA

Quando são capturados tantos peixes, que a espécie não se consegue reproduzir o suficiente para os substituir.

PESTICIDAS

Produtos utilizados para lutar contra os parasitas animais ou vegetais.

PIA

Reservatórios de água que se formam através do excesso de água das chuvas.

PLANALTO

Terreno extenso e quase plano.

PLANTA DE FOLHA CADUCA

Plantas que perdem as suas folhas durante as estações frias ou secas.

PLANTA DE FOLHA PERSISTENTE

Ou de folha perene. Plantas que mantêm as suas folhas durante todo o ano.

PLANTA ORNAMENTAL

Plantas que são cultivadas com o objetivo principal de dar mais beleza, ou enfeitar, um ambiente interno ou externo.

PLUMAGEM

Conjunto de penas de uma ave.

PÓLEN

Conjunto de grãos ou pó produzido pelas flores.

POLINIZAÇÃO

Processo pelo qual as plantas com flores se reproduzem.

POLUENTE

Qualquer substância que pode causar poluição.

POLUIÇÃO

Introdução direta ou indireta, em resultado da atividade humana, de substâncias na água ou no solo, que podem ser prejudiciais à saúde humana ou para a qualidade dos ecossistemas.

PONTE

Construção que estabelece ligação entre dois pontos separados por um curso de água ou por uma depressão de terreno.

PRAGAS

Doenças contagiosas que afetam muitas espécies ao mesmo tempo.

PRAIA FLUVIAL

Zona balnear junto a um rio.

PRÉ-HISTÓRIA

Período da história da humanidade anterior à invenção da escrita e ao uso dos metais.

PREDADOR

Animal que persegue e captura outros seres vivos para se alimentar.

PREJUDICAR

Danificar ou fazer mal.

PRESA

Animal que é perseguido e capturado para servir de alimento a outro animal.

PRESERVAR

Conservar. Garantir a continuidade ou sobrevivência de algo.

q

QUEIMADAS

Prática da agricultura destinada à limpeza do terreno para o cultivo de plantações ou formação de pastos através do uso do fogo de forma controlada, que pode descontrolar-se e causar incêndios.

r

RECICLAGEM

Reaproveitamento de materiais para um novo produto.

REDUZIR

Evitar a produção de resíduos através da redução de consumos desnecessários.

REGENERAR

Reconstituir ou formar de novo.

REPRODUÇÃO

Função que permite aos seres vivos produzir outros seres semelhantes e manter a continuidade da espécie.

RÉPTEIS

Animais vertebrados que têm o corpo coberto de escamas. Alguns têm carapaça. Nasceram de ovos e rastejam, nadam ou andam.

REUTILIZAR

Consiste em utilizar um produto mais do que uma vez para o fim para o qual foi produzido ou para outro fim.

RIO

Massa de água que corre, na maior parte da sua extensão, à superfície, mas que pode correr no subsolo.

ROMARIA

Peregrinação ou festa popular ao ar livre, que se realiza num local próximo de uma ermida ou de uma igreja.

s

SABOROSO

Que tem bom sabor e é agradável ao paladar.

SECA

Fenômeno causado pela falta de chuva numa determinada região por um período de tempo muito grande.

SEMENTE

Parte da planta que se esconde dentro do fruto e que pode dar origem a uma nova planta.

SOLAR

Moradia requintada e de grandes dimensões de uma família nobre.

SOLO FÉRTIL

É um solo com grande capacidade de fornecer nutrientes às plantas e que permite o seu crescimento e desenvolvimento.

t

TEMPERATURAS EXTREMAS

Quando as condições térmicas são muito rigorosas. Por exemplo, muito frio ou muito calor.

TERMAS

Edifício destinado aos banhos públicos dos antigos romanos. Estabelecimento onde se faz o uso de águas termais.

TOCA

Buraco no solo ou no tronco de uma árvore, onde certos animais se abrigam.

TOR

Blocos de granito sobrepostos, que se formam por ação de agentes naturais como água, vento, fenômenos químicos e variações térmicas.

TORRE

Construção elevada, geralmente de pedra ou de tijolo. Parte principal de uma fortaleza, onde se celebravam os atos mais importantes.

TÓXICO

Que causa danos ou prejudica.

TRONCO

Parte da árvore compreendida entre a raiz e os primeiros ramos.

TÚMULO

Lugar onde se coloca o corpo de uma pessoa morta.

TURFEIRA

Tipo de solo encontrado em regiões pantanosas e de montanha. Zona húmida em que se origina a turfa.

TURISTA

Pessoa que viaja para um lugar distinto daquele onde vive por um determinado período de tempo, a fim de se divertir, passear e conhecer diferentes lugares e culturas.

V

VACA AROUQUESA

Raça portuguesa de gado bovino utilizada para produção de carne, leite e para trabalhar.

VACA MARONESA

Raça portuguesa de gado bovino utilizada principalmente para poder de tração.

VANDALISMO

Ato de destruir, de forma propositada, património que a sociedade valoriza.

VARIAÇÃO TÉRMICA

Mudança de temperatura.

VENENOSO

Que produz veneno; que é tóxico.

VIADUTO

Passagem construída sobre uma via de comunicação como uma rua, estrada ou linha de comboio, para estabelecer ligação entre dois lados separados por um obstáculo.

VINDIMAS

Colheita das uvas.

VINHO

Bebida que se obtém a partir do sumo das uvas frescas.

VOCALIZAÇÕES

Sons ou cantos produzidos por animais como forma de chamamento ou aviso.

VOO

Meio de deslocação através do ar próprio de alguns animais como as aves.



curiosidades

vamos conhecer melhor a Serra da Aboboreira!

Sabias que a necrópole megalítica da Serra da Aboboreira é das maiores em Portugal?

Sabias que o ponto mais alto da Serra da Aboboreira é a Senhora da Guia, com cerca de 972 metros?

Sabias que as turfeiras são dos habitats mais raros nas montanhas portuguesas?

Sabias que a Serra da Aboboreira é conhecida como a Serra dos Mortos e Serra Santuário?

Sabias que a mancha de carvalhal-alvarinho da Serra da Aboboreira é uma das maiores da Península Ibérica?

Sabias que há mais de uma centena de espécies de aves na Serra da Aboboreira?

Sabias que os ecossistemas dos cursos de água da Serra da Aboboreira são dulçaquícolas?

Sabias que a Serra da Aboboreira se encontra na margem direita do rio Douro?

Sabias que o pinheiro-bravo é a espécie florestal mais representada na Serra da Aboboreira com cerca de 10 000 hectares?

Sabias que a maioria da população desta área é composta por mulheres?

Sabias que o que permitiu a fixação de pessoas na Serra da Aboboreira há milénios foi o clima tornar-se mais quente?

Sabias que a vaca maronesa é a mais parecida ao auroque, um bovino selvagem que existiu na Europa e se encontra extinto?

Sabias que é no Vale do Tâmega que há um maior número de horas de sol descoberto?

Sabias que as rochas mais antigas do Baixo Tâmega são da era paleozoica que existiu há centenas de milhões de anos?

Sabias que nas aparas de madeira, decorrentes das atividades da Serra, podem crescer cogumelos de dimensões enormes?

Sabias que a massa do pão-podre de Marco de Canaveses repousa durante 24 horas?

Sabias que o azevinho é uma espécie ameaçada da Serra da Aboboreira?

Sabias que o melro-d'água, espécie que habita a Serra da Aboboreira, é o único passeriforme do mundo que mergulha para caçar?

Sabias que a borboleta-zebra, uma das maiores espécies da Europa, pode ser encontrada na Serra da Aboboreira?

Sabias que as famílias nobres viviam nas altitudes mais elevadas da Serra da Aboboreira?

Sabias que Bouça do Frade terá sido dos primeiros aglomerados populacionais da Serra da Aboboreira?

Sabias que a Mata da Reixela é das florestas mais importantes do país e da Península Ibérica?

Sabias que no final da Idade do Bronze, a Serra da Aboboreira conheceu uma ocupação mais intensa, sobretudo junto aos vales férteis?

Sabias que o Tesouro de Baião é composto por muitas peças de ouro?

Sabias que foi encontrado um castelo de madeira de meados do século XI na Serra da Aboboreira?

Sabias que o lobo-ibérico, que habita a Serra da Aboboreira, é um carnívoro muito ameaçado?

Sabias que a Serra da Aboboreira é um dos mais completos exemplares do processo da alteração das rochas graníticas?	Sabias que o milho é o cereal mais produzido na Serra da Aboboreira?	Sabias que os longos planaltos que caracterizam a paisagem da Aboboreira se chamam chãs?	Sabias que as casas típicas da Serra da Aboboreira são construídas em granito?
Sabias que a trufa consiste em material biológico morto que não foi decomposto?	Sabias que as espécies da bordadura, em campos de cultivo, são comuns nas paisagens do território?	Sabias que nas zonas mais altas da serra o clima é mais quente?	Sabias que os cogumelos crescem em ambientes sombrios e húmidos?
Sabias que a Serra da Aboboreira tem vários cogumelos de elevado valor gastronómico?	Sabias que as medas, montes cónicos de feixes de palha, caracterizam a paisagem agrícola tradicional da Serra da Aboboreira?	Sabias que as turfeiras começam por ser prados húmidos e podem, ou não, evoluir para turfeiras?	Sabias que há cada vez mais pessoas a procurarem a Serra da Aboboreira para a prática de turismo rural?
Sabias que os espigueiros são elevados para proteger os cereais armazenados de animais indesejados?	Sabias que sanguinho, lameirinha ou chucha-pitos são nomes comuns de plantas melíferas da região?	Sabias que mata-moscas é o nome de uma espécie de cogumelos?	Sabias que, na primavera, os pontos mais altos da Serra enchem-se de giestas e urzes?
Sabias que os rituais que se faziam dentro dos dólmens eram desconhecidos no seu exterior?	Sabias que se produzem plantas medicinais e aromáticas na região?	Sabias que a vaca arouquesa é uma das espécies de gado bovino criadas na Serra da Aboboreira?	Sabias que a bolota é o fruto do carvalho?
Sabias que a Pedra de Sol é um grande bloco granítico que serve de relógio de sol?	Sabias que a Serra da Aboboreira tem cerca de 1000 metros de altitude?	Sabias que na Serra da Aboboreira também se faz criação de cabras e ovelhas?	Sabias que o rio Ovelha, que corre na Serra da Aboboreira, é um afluente do rio Tâmega?
Sabias que o Dólmen de Chã de Parada é o mais importante do concelho de Baião?	Sabias que existem cerca de 40 monumentos com túmulos na Serra da Aboboreira?	Sabias que, atualmente, é raro encontrar um lobo ou uma raposa na Serra da Aboboreira?	Sabias que também se servem pratos de peixe na Serra da Aboboreira?
Sabias que há um conjunto de quatro gravuras na Serra da Aboboreira que se chama «a Coisa»?	Sabias que os espigueiros serviam para secar o milho?	Sabias que, à noite, se veem muitas estrelas no céu da Serra da Aboboreira?	Sabias que o arroz de favas com frango alourado é mencionado numa das obras do escritor Eça de Queiroz?
Sabias que o conjunto de monumentos megalíticos formam a «constelação megalítica da Aboboreira»?	Sabias que a Serra da Aboboreira também é conhecida por Serra dos Mortos?	Sabias que os dólmenes serviam para colocar pessoas mortas?	Sabias que a maioria dos produtos de fumeiro surgem depois da matança do porco a seguir ao S. Martinho?
Sabias que é nos vales e nas terras mais baixas que se encontram os elementos históricos mais fortes?	Sabias que o tartaranhão-caçador chega à serra, vindo de África?	Sabias que as mamoadas serviam para tapar os dólmenes?	Sabias que as Fatias do Freixo começaram por ser confeccionadas num convento de freiras?
Sabias que a carne maronesa é denominação de origem protegida?	Sabias que o rio Ovil nasce na Serra da Aboboreira?	Sabias que o almocreve, além de mercadorias, transportava notícias pela serra?	Sabias que existem vários percursos, para realizar a pé ou de bicicleta, que dão a conhecer a Serra da Aboboreira?
Sabias que o clima da Serra da Aboboreira é muito húmido, sendo os verões muito curtos?	Sabias que o melro-de-água mergulha no rio para caçar?	Sabias que a salamandra, que se encontra na Serra da Aboboreira, é um anfíbio?	Sabias que existe um carvalho, na aldeia de Carvalho de Rei, com cerca de 100 anos?
Sabias que a maior parte dos solos da região resultou da alteração ou desagregação de rochas consolidadas?	Sabias que na Serra da Aboboreira existem, principalmente, árvores de folha caduca?	Sabias que um animal invertebrado não possui esqueleto?	Sabias que a andorinha-das-chaminés é muito apreciada pela população por comer insetos indesejados?
Sabias que a maior parte dos solos da região resultou da alteração ou desagregação de rochas consolidadas?	Sabias que antigamente, as pessoas eram enterradas com objetos do dia a dia?	Sabias que o javali é um animal omnívoro?	
Sabias que no final da Praia de Outoreça existe uma cascata?	Sabias que, segundo conta a lenda, um pastor viu Nossa Senhora na Serra da Aboboreira e foi por isso que se mandou construir a capela de Nossa Senhora da Guia?	Sabias que a truta-de-rio é uma das espécies de peixes mais comuns na Serra da Aboboreira?	
Sabias que as freguesias ribeirinhas do Baixo Tâmega têm mais população do que as freguesias de montanha?	Sabias que as aves de rapina são carnívoras?	Sabias que caminhar fora dos trilhos pode ser prejudicial para a Serra da Aboboreira?	
Sabias que as briófitas precisam de sombra ou humidade?	Sabias que o tartaranhão-caçador, ao contrário da maioria das aves, constrói o seu ninho no chão?	Sabias que o vinho verde é muito produzido na Serra da Aboboreira?	
		Sabias que se produzem licores de muitos sabores diferentes na Serra da Aboboreira?	

A Serra da Aboboreira cruza os concelhos de Amarante, Baião e Marco de Canaveses.

O que sabes sobre estes territórios?



AMARANTE

Sabias que o rio Tâmega corre no concelho de Amarante?

Sabias que se acredita que o nome «Amarante» surgiu devido à proximidade da região com a Serra do Marão?

Sabias que o Solar dos Magalhães, no concelho de Amarante, é do estilo barroco?

Sabias que as necrópoles, no concelho de Amarante, eram cemitérios de grandes dimensões?

Sabias que o grande pintor português, Amadeo de Souza-Cardoso, nasceu no concelho de Amarante?

Sabias que, há muitos anos, no concelho de Amarante, se acreditava que São Gonçalo ia ajudar a casar as mulheres mais velhas?

Sabias que todos os anos acontecem no concelho de Amarante as Festas do Junho em honra do padroeiro do concelho, São Gonçalo?

Sabias que o concelho de Amarante acolhe as Serras do Marão e da Aboboreira?

Sabias que existe um parque aquático em Amarante?

Sabias que existem umas termas em Amarante?

Sabias que o vinho verde é um dos tesouros do concelho de Amarante?

Sabias que na Serra do Marão se podem encontrar perdizes, raposas e, por vezes, lobos?

Sabias que em Amarante há cerca de 120 espécies de aves diferentes?

Sabias que a viola amarantina, feita no concelho de Amarante, também é conhecida por viola de dois corações?

Sabias que as brisas do Tâmega são um doce típico do concelho de Amarante?

BAIÃO

Sabias que as Serras da Aboboreira, do Marão e do Castelo integram o território do concelho de Baião?

Sabias que o rio Ovil atrai muitos turistas até ao concelho de Baião?

Sabias que a Mata da Reixela, no concelho de Baião, é uma das mais importantes do país?

Sabias que podes encontrar no concelho de Baião animais como o corço, o javali e a água de asa redonda?

Sabias que algumas das principais espécies do concelho de Baião são o carvalho, o castanheiro, o azevinho, o salgueiro e a pereira brava?

Sabias que o fumeiro tradicional do concelho de Baião é conhecido em todo o país?

Sabias que o anho assado com arroz de forno era um prato quase obrigatório em dias de cerimónia?

Sabias que no Núcleo de Arqueologia do Museu Municipal de Baião podes ficar a saber mais sobre o passado do concelho?

MARCO DE CANAVESES

Sabias que o concelho de Marco de Canaveses é delimitado pelos rios Douro e Tâmega?

Sabias que o milho é o cereal mais cultivado no concelho de Marco de Canaveses?

Sabias que o pinheiro-bravo é a árvore mais abundante no concelho de Marco de Canaveses?

Sabias que a vinha contribui para o rendimento do concelho de Marco de Canaveses?

Sabias que a pesca é uma das atividades tradicionais do concelho de Marco de Canaveses?

Sabias que a exploração e tratamento de granito é uma das principais indústrias do concelho de Marco de Canaveses?

Sabias que o concelho de Marco de Canaveses é dominado pelas Serras da Aboboreira e Montedeiras?

Sabias que as feiras fazem parte das tradições culturais de Marco de Canaveses?

Sabias que as bengalas de Gestaçô fazem parte do artesanato típico do concelho de Baião?

Sabias que ainda se podem ver pinturas murais na Igreja de São Tiago de Valadares?

Sabias que Baião é o concelho com maior percentagem de área verde e floresta em todo o distrito do Porto?

Sabias que o Tesouro de Baião possui joias em ouro?

Sabias que o escritor Eça de Queiroz se inspirou no concelho de Baião para escrever uma das suas obras?

Sabias que, apesar de não se saber a data de fundação do Mosteiro de Ancede, se acredita que em 1120 já existia?

Sabias que a chula de Baião é uma das danças tradicionais do concelho?

Sabias que os chapéus de palha são uma das formas de artesanato típicas do concelho de Marco de Canaveses?

Sabias que o anho assado e a lampreia fazem parte da gastronomia típica do concelho de Marco de Canaveses?

Sabias que «sopa seca» é o nome de um doce típico do concelho de Marco de Canaveses?

Sabias que «Tongobriga» é o nome de uma cidade romana no concelho de Marco de Canaveses?

Sabias que se pode praticar canoagem no Parque Fluvial do Tâmega?

Sabias que existem duas praias fluviais no concelho de Marco de Canaveses?

Sabias que a Igreja de Santa Maria tornou o concelho de Marco de Canaveses conhecido internacionalmente?

ligações úteis

SERRA DA ABOBOREIRA

<http://www.baixotamega.pt/pages/463>

ASSOCIAÇÃO DE MUNICÍPIOS DO BAIXO TÂMEGA

<http://www.baixotamega.pt/pages/16>

MUNICÍPIO DE AMARANTE

<http://www.cm-amarante.pt>

MUNICÍPIO DE BAIÃO

<https://www.cm-baiao.pt>

MUNICÍPIO DE MARCO DE CANAVESES

<https://www.cm-marco-canaveses.pt>

TURISMO DE PORTUGAL

<http://www.turismodeportugal.pt/>



Uma produção:

IDEIAS COM HISTÓRIA®



Cofinanciado por:

