

Ficha técnica N.º 8	
Título	Quantos queres? Campanha S.O.S. Cagarro
Nome do ficheiro	quantos%20queres%20SOS%20Cagarro
link	http://servicos-sraa.azores.gov.pt/grastore/DRAM/SOSCagarro2013_2014/quantos%20queres%20SOS%20Cagarro.pdf
Descrição	Atividade lúdica-didática, jogo que necessita de ser impresso
Palavras-chave	Sensibilização ambiental; conservação; quantos queres; cagarro
Disciplina(s)	Estudo do Meio; Expressão e Educação Plástica; Educação Artística e Tecnológica; Ciências da Natureza; Matemática; Educação para a Cidadania
Ano(s)	1º e 2º ciclos de escolaridade
Domínio(s)	<p>Estudo do meio:</p> <p>2º ano- ponto 4. Instituições e serviços existentes na comunidade</p> <p>3º ano – ponto 3. O passado do meio local e ponto 6. Conhecer símbolos regionais</p> <p>4º ano – ponto 1. O passado do meio local</p> <p>1º e 2º ciclos matemática: Números e Operações (NO) e Geometria e Medida (GM)</p> <p>Ciências da natureza:</p> <p>5º ano: Diversidade de seres vivos e suas interações com o meio e Unidade na diversidade de seres vivos</p> <p>6º ano: Processos vitais comuns aos seres vivos</p> <p>Expressão e Educação Plástica: 1º ciclo: Bloco 1 — Descoberta e organização progressiva de volumes; BLOCO 2 — Descoberta e organização progressiva de superfícies; BLOCO 3 - Exploração de técnicas diversas de expressão</p> <p>Educação Artística e Tecnológica: Educação visual e Educação Tecnológica: 2º ciclo Técnica, Representação e Projeto</p> <p>Educação para a Cidadania: áreas temáticas: A Educação Rodoviária, A Educação para o Desenvolvimento, A promoção do Voluntariado, A Educação Ambiental/Desenvolvimento Sustentável, A Educação para o Empreendedorismo.</p>
Formato	Jogo didático
Duração	
Idioma	Português
Modo	Online; Descarregável
Requisitos técnicos	Visualizador de imagem e impressora
Fonte/Autor	Secretaria Regional dos Recursos Naturais, Direção Regional do Ambiente, Rede Regional de Ecotecas dos Açores
Correio eletrónico	cagarro@azores.gov.pt ; educarparaoambiente@azores.gov.pt
Escola/organização	Direção Regional do Ambiente
Proposta de operacionalização	<p>1. Recorrendo a material diverso (reportagens, jornais, vídeos, exposições) informar os alunos acerca do ciclo de vida e características dos cagarros. 2. Convidar os alunos a recortar e montar os "Quantos queres?" de acordo com as instruções nele impressas. 3. Convidar pares de alunos a jogar à vez devendo toda a turma ouvir a resposta do aluno e a resposta indicada pelo jogo. 4. Os alunos são convidados a levar consigo o jogo para casa.</p>