

OFERTA
PEDAGÓGICA
2019/2020



Governo dos Açores

Índice

Vida Marinha	6
OFICINAS	
SAÍDAS DE CAMPO	
DIVULGAÇÃO DE PROJETOS CIENTÍFICOS	
OCEANOGRAFIA	30
OFICINAS	
SAÍDAS DE CAMPO	
DIVULGAÇÃO DE PROJETOS CIENTÍFICOS	
HISTÓRIA MARÍTIMA	42
OFICINAS	
SAÍDAS DE CAMPO	
PESCA SUSTENTÁVEL	46
OFICINAS	
SAÍDAS DE CAMPO	
MAR PROFUNDO	50
OFICINAS	
SAÍDAS DE CAMPO	
DIVULGAÇÃO DE PROJETOS CIENTÍFICOS	
DA BALEACÃO A CIÊNCIA	61
OFICINAS	
LIXO MARINHO	69
OFICINAS	
SAÍDAS DE CAMPO	
DIVULGAÇÃO DE PROJETOS CIENTÍFICOS	
Exposições Temporárias	76
Semanas Temáticas	
Semanas Temáticas Itinerantes	
Atividades de férias	



OBSERVATÓRIO DO MAR DOS AÇORES

O **OMA** é uma associação técnica, científica e cultural sem fins lucrativos, criada em 2002, por pessoas ligadas às Ciências do Mar e integra a Rede Regional de Centros de Ciência, promovida pela Direção Regional da Ciência e Tecnologia.

Desde 2004, o OMA tem sede na Fábrica da Baleia de Porto Pim, Horta, por protocolo com a Administração Regional (SRAT), proprietária do complexo.

Tem como objetivos gerais a educação ambiental marinha e a divulgação científica e tecnológica, com o apoio de uma enorme rede de parceiros.

A NOSSA OFERTA PEDAGÓGICA

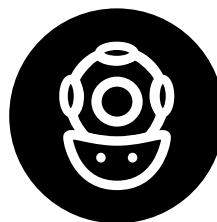
TRABALHA 7 TEMÁTICAS



Vida marinha



Lixo marinho



Mar profundo



Oceanografia



História
marítima



Pesca
sustentável



Da Baleação à
Ciência

EM 3 VERTENTES



Oficinas



Projetos
científicos



Saídas de
campo

ADAPTADAS AO CICLO DE ENSINO E AO OBJETIVO DO DOCENTE



ATIVIDADES COM PRESENÇA DE CIENTISTA*



*MEDIANTE DISPONIBILIDADE



VIDA MARINHA

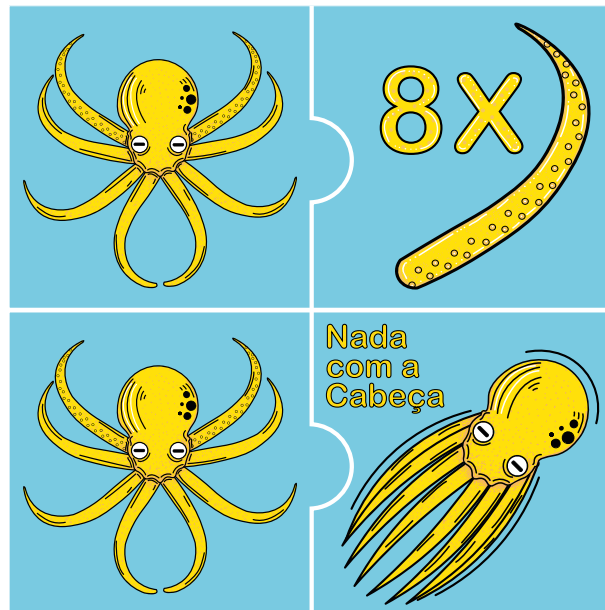
**Temática que aborda aspetos relacionados
com os seres vivos marinhos.**



QUEM TEM TENTÁCULOS?

#jogo, correspondência

São criaturas marinhas que habitam desde a zona das marés até ao mais profundo dos mares! Mudam de cor, trepam paredes de rocha e têm vidas bastante curiosas!





AVES DO NOSSO MAR

jogo, quiz, expressão plástica

Antes de serem povoados pelos humanos, os Açores já eram zona de passagem e nidificação para inúmeras aves marinhas que são hoje observadas, estudadas e preservadas. Podes conhecê-las melhor através das atividades:

- **Voa voa** - para compreender as migrações e os padrões de voo
- **Pegadas** - para identificar as aves quando não as vemos
- **AviQuiz** - para testar o conhecimento sobre as aves
- **Aua aua ééé** - para conhecer melhor o cagarro







MAMÍFEROS DO NOSSO MAR

#jogos, motricidade fina, memória, expressão plástica

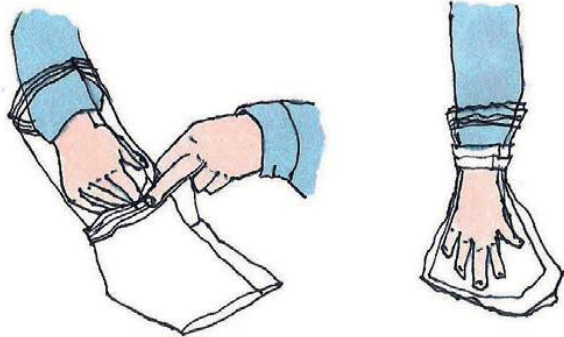
O mar dos Açores alberga uma enorme diversidade de cetáceos, alguns residentes, outros visitantes.

Estes incríveis mamíferos marinhos são de extrema importância para o mar e possuem características únicas que podes conhecer através de diferentes atividades:

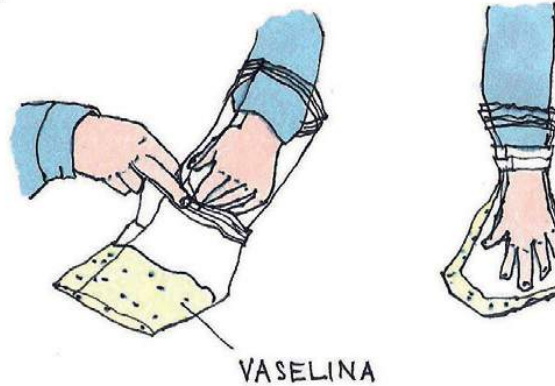
- **CetaMemory** - para conhecer as diferentes espécies
- **Gordura das baleias** - para compreender as migrações
- **Impressão digital** - para conhecer os indivíduos
- **Ver com o som** - para conhecer a ecolocalização



①



②



③





DE QUEM É ESTA PELE?

#jogo, correspondência, sensorial

Este órgão de proteção que todos os animais possuem pode assumir as mais diferentes formas, texturas e cores. O como e o porquê são os grandes mistérios a desvendar.

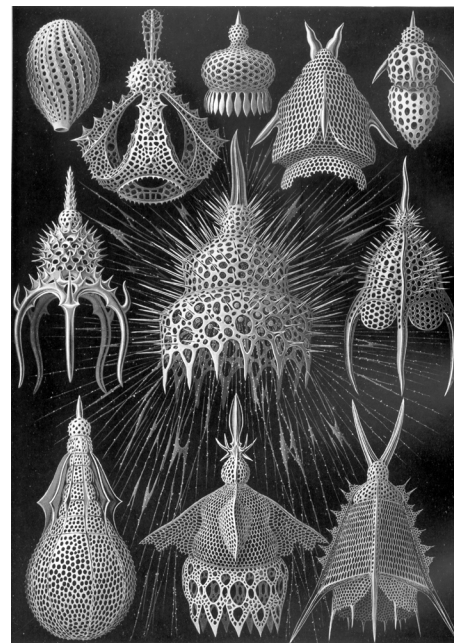




MAXIMIZANDO O PLÂNCTON

manualidade, motricidade fina, expressão plástica

Só aumentando os mais pequenos habitantes do mar conseguimos perceber a sua beleza e importância para a vida na Terra.





JOGO DOS ANIMAIS MARINHOS

jogo, exterior, expressão corporal e plástica

Nada melhor do que usar os nossos sentidos para nos transformarmos em animais marinhos e compreender como vivem.





MAIS OVOS NOS OCEANOS

construção, expressão plástica

Quem põe ovos são as aves! E não só...
no mar há ovos tão diferentes que nunca
dirias serem ovos.

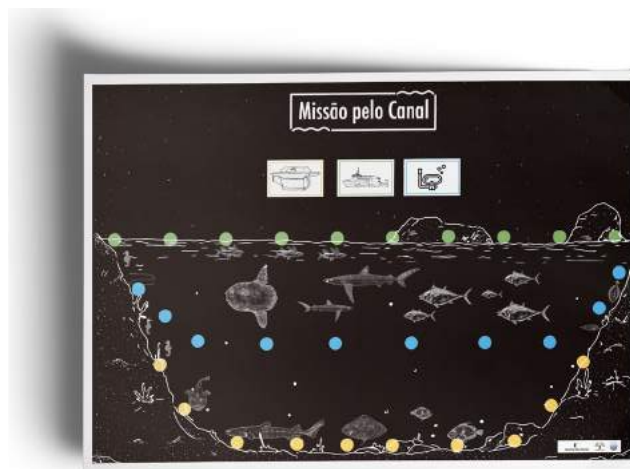




MISSÃO PELO CANAL

jogo, tabuleiro, equipa

O que esconde o canal Faial / Pico? Que peixes nele habitam? Para o descobrir podes apanhar um barco, um submarino ou usar uma máscara de mergulho!





SEGREDOS DAS CONCHAS

jogo, imagens, correspondência, memória, matemática

Veneradas, usadas como moeda de troca, preciosas ou abandonadas nas praias, estas casas desocupadas escondem muitos mistérios, alguns dos quais ligados à matemática!





MONTA O PUZZLE DA BIODIVERSIDADE

puzzle, ilustração, motricidade fina

Uma palavra só, tem uma importância vital para o mar! Sabes qual?





ADIVINHA QUEM SOU?

jogo, grupo, memória, adivinhas

Muitas vezes olhamos para criaturas marinhas e não sabemos o que são! Serão algas, peixes ou outros? Vamos ensinar-te alguns truques para saberes quem é quem.





CONSTRÓI UM ALGÁRIO

expressão plástica, coleccionismo, motricidade fina

As costas rochosas albergam uma variedade enorme de algas com diferentes cores, tamanhos, texturas e funções. Nesta saída levamos-te a conhecê-las, identificá-las, capturá-las e preservá-las, exatamente como faz um biólogo marinho.





ISLAND SHARKS

Projeto que estuda todas as espécies de elasmobrânquios dos açores com vista à sua preservação e à criação de um santuário para estes animais.



ISLAND SHARKS

Manta Memory

jogo, correspondência, memória, método científico

Descobre o projeto Manta Catalog e aprende quem são as jamantas que visitam os Açores.



Manta Memory





ISLAND SHARKS

Elasmo...quê?

método científico, expressão plástica

Um nome complicado para um grupo de animais especial, com características únicas, que lhes permitiram habitar a Terra antes dos dinossauros.





ISLAND SHARKS

Tubarões - Perigosos ou em perigo

mitos e lendas

Temos medo dos tubarões? Mas não deverão eles temer mais os nossos comportamentos do que nós os deles?





ISLAND SHARKS

Ratões de Porto Pim

jogo, correspondência

O que fazem os ratões na praia de Porto Pim e porque esta praia é tão importante para eles? Vem descobrir!!





COSTA

Projeto que estuda as tartarugas marinhas que se encontram nas águas dos Açores.





COSTA

SOS animal marinho

jogo, método científico, motricidade

Por vezes as tartarugas aparecem na nossa costa! O que devemos fazer para ajudar estes animais?





COSTA

Monta uma tartaruga

expressão plástica, quizz

Sabes o suficiente sobre estes animais para conseguires construir um?





COSTA

Tartarugas do nosso mar

expressão plástica, motricidade fina

Quantas espécies de tartarugas marinhas visitam o mar dos Açores? De onde vêm? Para onde vão? O que fazem cá? São estas algumas das questões a responder.





Oceanografia

Temática que aborda a Física e a Química dos Oceanos.



COMPREENDER AS MARÉS

motricidade fina, expressão plástica

O que são as marés e como o sol e a lua afetam os movimentos do mar, são os conceitos que queremos desmistificar.





CORRENTES MARINHAS

experiência, método científico

Quando olhamos para o mar nem sempre conseguimos ver como este é dinâmico, nem como transporta tanta coisa. Através da compreensão das correntes conseguiremos entender melhor este azul que nos rodeia.





LUZ NO MAR

expressão plástica, motricidade fina

Como se comporta a luz ao atravessar a superfície da água e que adaptações as criaturas marinhas necessitam nas diferentes camadas fóticas.





MAGNETO VAI À ESCOLA

experiência, compreensão, construção

O que é o magnetismo e como influencia as nossas vidas? O Magneto ensina-te.





ALTERAÇÕES CLIMÁTICAS

jogo, correspondências

O que faz com que o clima se altere? Como fazemos parte destas alterações e o que podemos mudar para preservar o nosso Mundo?





O OCEANO É A MINHA CASA

conto, leitura, compreensão

Acompanha a tartaruga marinha Jake no seu dia-a-dia como oceanógrafo para melhor entenderes esta ciência e o que ela estuda.





Derrame de Petróleo

experiência, jogo

Como devemos agir quando há um derrame de petróleo no mar? Um pouco de química e física ajuda a demonstrar a importância da ciência para a tomada de decisões políticas.

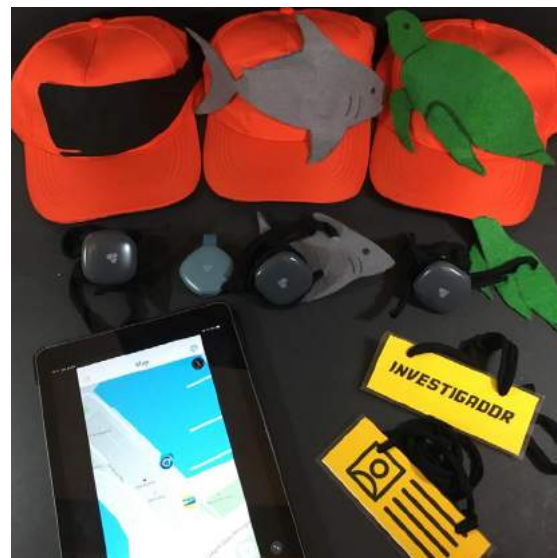




Telemetriza-te

experiência, jogo, tecnologia

Uma das grandes incógnitas para a ciência são as migrações dos animais marinhos! Através do desenvolvimento de novas tecnologias, como a telemetria, desvendamos algumas dessas incógnitas.





PÕE O PÉ NA DUNA

exterior, percurso interpretativo, observação

Nas nove ilhas dos Açores existe apenas um ecossistema dunar, com uma história para contar. Vem conhecê-lo, descobrir a sua história e a sua importância.





BIOMETORE

Projeto onde foram estudados os montes submarinos da ZEE portuguesa e onde se exploraram questões relacionadas com a química, física, biologia, meteorologia e geologia marinhas.



biometore



BIOMETORE

Uma campanha oceanográfica

jogo, tabuleiro, compreensão

Participa nesta campanha a bordo de um dos 3 navios oceanográficos portugueses e, tal como os investigadores, descobre o que esconde o nosso mar.

Constrói um monte submarino

construção, expressão plástica, motricidade fina

Com algumas das criaturas que nele habitam, ao mesmo tempo que aprendes quais os seus super poderes.





HISTÓRIA MARÍTIMA

Temática que aborda a História e a Arqueologia marítima das nossas ilhas, desde o povoamento até aos tempos atuais.



MONSTROS MARINHOS

mitos e lendas, ilusão ótica

Observa o mar como os primeiros navegadores e aprende como alguns mitos foram criados.





FORTES DO FAIAL

percurso interpretativo, história

Dá um passeio pela cidade da Horta seguindo os passos de quem a fortificou.





SOU UM ARQUEÓLOGO MARINHO

método científico, profissões, mitos e lendas

Descobre os artefatos e tesouros de naufrágios antigos.





PESCA SUSTENTÁVEL

Temática relacionada com a pesca nos Açores, incentivando a um consumo mais responsável.



PÕE O OLHO NO PEIXE QUE COMES

sustentabilidade, consumo responsável

É importante escolher bem o peixe que consumimos. Aprende a olhar para ele e a saber o que avaliar para determinar a sua frescura.





QUE PESCA É MAIS SUSTENTÁVEL?

jogo, sustentabilidade, consumo responsável

Tantas artes de pesca e tão diferentes!
Qual será a melhor?



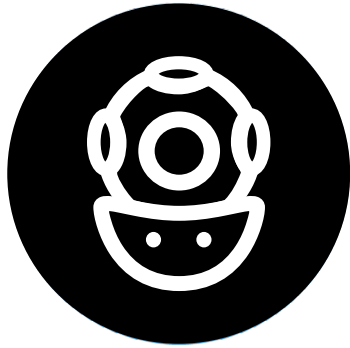


UM BARCO DE PESCA

profissão, percurso interpretativo

Visita um barco de pesca e conversa com os pescadores! Conhece quem traz do mar o peixe que comes.





Mar Profundo

Temática que explora a biodiversidade e a oceanografia características deste ambiente marinho.



Quantas atmosferas de pressão ?

experiência, oceanografia

Como o ambiente extremo no fundo do mar afeta as características dos animais que lá habitam.





SEGREDOS DO MAR PROFUNDO

expressão plástica, vida marinha

Praticamente desconhecido, este ambiente está próximo de nós mas é mais difícil de alcançar do que a Lua! A cada dia que passa os cientistas desvendam mais um pouco sobre os seus segredos. Queres descobrir o que esconde?





Mergulho ao Futuro

jogo, tecnologia, vida marinha

Vem pilotar um ROV e compreender como é difícil estudar o mar profundo.





Visita ao LULA

visita, interpretação, conversa

Visita a embarcação que alberga o LULA 1000 e conversa com a equipa que comanda o submarino. O LULA 1000 realiza expedições ao mar profundo dos Açores, desvendando alguns dos mistérios deste ambiente extraordinário.





ATLAS

Projeto que estuda os corais de água fria recentemente descobertos no mar dos Açores.





ATLAS

Um jardim de corais

construção, expressão plástica, vida marinha

Constrói um jardim cheio de cor, forma e vida enquanto aprendes mais acerca destes animais.





ATLAS

Corais de água fria

experiência, vida marinha, método científico

Conhece estes animais que parecem plantas e acerca dos quais ainda há tanto por descobrir.



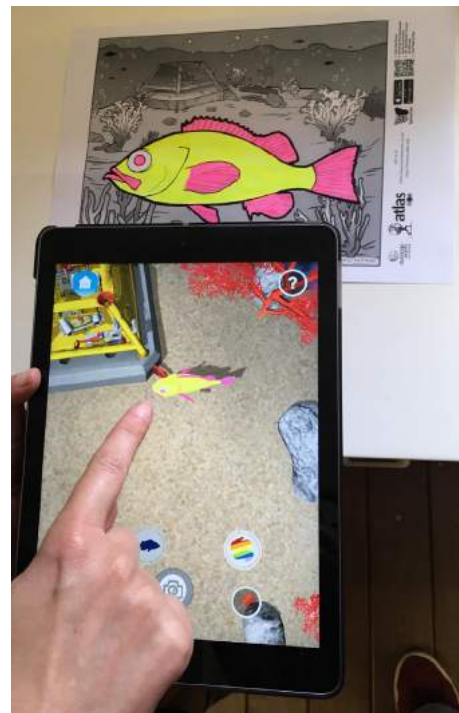


ATLAS

Dá vida ao teu animal

expressão plástica, tecnologia, vida marinha

Pinta um animal do mar profundo, instala uma aplicação no teu telemóvel e vê-o ganhar vida e nadar no seu ambiente.





ATLAS

Constrói uma fonte hidrotermal

experiência, expressão plástica

Experiência onde ficas a conhecer uma fonte hidrotermal e o seu funcionamento e importância.





ATLAS

Visita ao DeepSeaLab

método científico, percurso interpretativo, vida marinha

Existe na Horta um laboratório que replica as condições do mar profundo e onde corais vivos são estudados. Vamos visitá-lo?





DA BALEAÇÃO À CIÊNCIA

Temática que aborda a importância histórica e cultural da baleação nas nossas ilhas e a sua herança.



CONTOS DA BALEAÇÃO

mitos e lendas, literatura

Desde o início da baleação que se escrevem histórias fascinantes dos corajosos homens que iam à baleia. Conhecê-las é quase como viajar ao passado e partilhar as suas aventuras.





PEDDY PAPER DA FÁBRICA

jogo, percurso interpretativo, equipa

Vem conhecer o Museu da Fábrica da Baleia de Porto Pim de forma divertida, explorando-a com um jogo de equipa.





A ARTE DO SCRIMSHAW

expressão plástica, motricidade fina, arte

Com sabonete e graxa replica esta arte antiga de gravação em osso e marfim de baleia.





QUEM SÃO OS CACHALOTES?

anatomia, comportamento, mitos e lendas

Vivem nos Açores o ano inteiro! São dos poucos animais que conseguem deslocar-se entre a superfície e as profundezas do oceano e vir à superfície! Alimentam-se de lulas gigantes e têm uma série de super poderes! Na Fábrica da Baleia podes aprender tudo sobre eles e ver estes maravilhosos mamíferos marinhos por dentro e por fora.





VISITA À FÁBRICA

percurso interpretativo

Visita guiada à Fábrica da Baleia de Porto Pim, explorando as vertentes de Biologia Marinha e História!

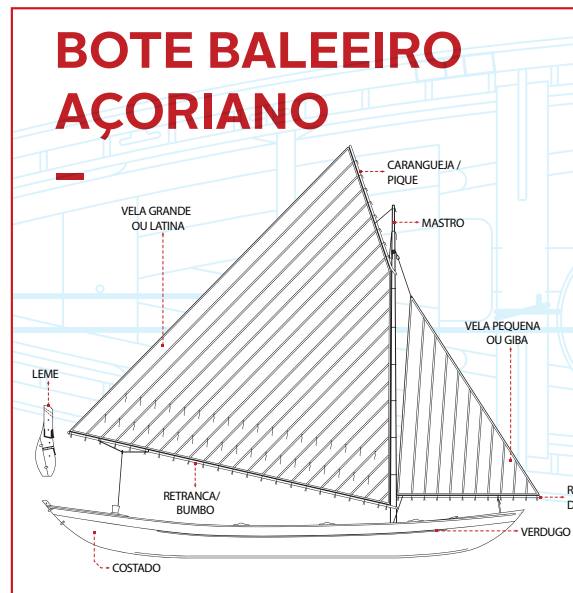




UM BOTE BALEEIRO

náutica, profissões

Vem observar um bote baleeiro e compreender melhor esta embarcação única e a sua história, desde a época baleeira até aos dias de hoje.





VIGIA O NOSSO MAR

profissões, expressão plástica, observação

Veste a pele de vigia da baleia e recupera as técnicas ancestrais de procura dos cachalotes, usadas na caça à baleia e ainda hoje na sua observação no mar. Constrói os teus binóculos e aprende a identificar as baleias que podem ser observadas nos Açores.





LIXO MARINHO

Temática relacionada com a problemática do lixo marinho e os seus impactos e com a mais recente investigação nesta área.



LIXAZ

Projeto que avalia a origem, quantidade, localização e ameaças do lixo marinho nas ilhas dos Açores.





LIXO MARINHO – Quem és tu?

experiência, separação, classificação

De onde vem, que problemas traz e qual a importância da ciência que estuda esta problemática, quer para a nossa saúde, quer para o apoio às decisões políticas.





CONTOS MALCHEIROSOS

experiência, separação, classificação

Esta história cheira bastante mal!
Será que tem um final feliz?





QUANTO TEMPO DURA O LIXO NO MAR?

experiência, monitorização, método científico

Com a realização de uma experiência de 6 semanas vais poder responder a esta questão.





MICROPLÁSTICOS – UMA PEQUENA GRANDE AMEAÇA!

método científico, separação, classificação

Sabias que os plásticos mais
pequenos são talvez os mais
perigosos?





DESLIXA-TE

expressão plástica, reutilização, sustentabilidade

Existem muitas maneiras de produzir menos lixo no nosso dia-a-dia. Vamos ensinar-te algumas delas!





LIMPEZAS COM CIÊNCIA

método científico, amostragem, monitorização

Não basta limpar, há que ajudar os investigadores a compreender melhor esta problemática! Vem aprender com eles e ajudá-los.





A campanha promovida pelo Governo dos Açores ,decorre desde 1995 e tem como principal objetivo envolver as populações e entidades no salvamento dos cagarros juvenis encontrados junto às estradas. No OMA desenvolvemos atividades ligadas a esta campanha:

Brigadas científicas:

São uma variante das brigadas espontâneas realizadas em todo o arquipélago, com uma metodologia de “ciência cidadã”.

Estas brigadas permitem recolher informação mais precisa e útil para analisar cientificamente a relação entre a queda de cagarros juvenis e as fontes de luminosidade existentes, bem como outras variáveis.

Em família, com os professores e amigos podes fazer uma brigada ao fim do dia, de carro ou a pé, salvar cagarros e ajudar os cientistas. Na manhã seguinte participa numa largada e presencia o momento em que estas aves iniciam a sua primeira viagem.



ENTRE MARES

Durante 20 dias, entre o Dia Europeu do Mar (20 de maio) e o Dia Mundial dos Oceanos (8 de junho), o OMA dinamiza diversas actividades nas Escolas inseridas na Campanha “Açores Entre Mares” tendo por objetivo a promoção do conhecimento e da utilização sustentável do Mar dos Açores.



Cine' Eco Seia nas escolas

O CineEco – Festival Internacional de Cinema Ambiental da Serra da Estrela, é o único festival de cinema em Portugal dedicado à temática ambiental, no seu sentido mais abrangente, e realiza-se em Seia, anualmente em Outubro e de forma ininterrupta desde 1995. A extensão deste festival às ilhas dos Açores acontece desde 2013. O OMA, como organizador desta extensão no Faial, promove sessões para o público escolar.

PARCEIROS



A **Escola Azul** é um programa educativo do **Ministério do Mar** que tem como missão promover a **Literacia do Oceano** em Portugal. Este programa nacional distingue e orienta as escolas portuguesas que trabalham problemáticas ligadas ao mar, criando uma comunidade de Literacia do Oceano que aproxima escolas, setor do mar, municípios, universidades e outras entidades com papel ativo na educação marinha.

Este programa integra ações de educação marinha multidisciplinares numa rede de parceiros diversificada dirigida às escolas azuis.

O OMA como parceiro deste programa dá **prioridade às Escolas Azuis nas suas marcações e recebe os seus alunos de todo o país para conhecerem o Mar dos Açores.**

Exposições Temporárias

Várias temáticas do Mar dos Açores.

Semanas Temáticas

Nas nossas instalações ou na escola, abordando os vários aspetos do Mar dos Açores ou aprofundando um assunto em específico.

Atividades de férias

Nos ATL's ou nas nossas instalações, para que mesmo no Verão se possa aprender de forma divertida.





OBSERVATÓRIO DO MAR DOS AÇORES

CONTACTE PARA:

- Marcações
- Dias temáticos
- Mais detalhes acerca de qualquer atividade ou para enquadrá-la melhor no seu plano de aulas



292 292 140

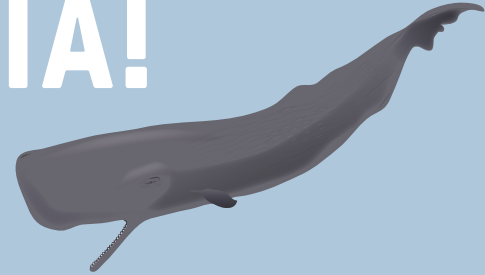


Carla Dâmaso – **carladamaso@oma.pt**

Maria Joana Cruz – **mariajoana@oma.pt**

Marinha Cascón – **marinhologa@gmail.com**

SIGA A BALEIA!



@oma.acores



@fabricadabaleia

FOLLOW THE WHALE!

