



*Agricultura  
na Escola*

**Evolução Tecnológica na Agricultura**

Redescobrir a  
**terra**

uma iniciativa



## HEADS UP!

### PÚBLICO-ALVO:

2.º Ciclo

### OBJETIVOS:

- Aprender e aprofundar os conceitos expostos
- Sistematizar a aprendizagem
- Avaliar a capacidade de explicação e transmissão do conhecimento

### MATERIAIS:

- 36 Cartões HEADS UP!
- Ampulheta ou cronómetro
- Eventual fita para ajudar a segurar os cartões na testa
- Score Board

### PROCEDIMENTO:

- Exposição, pelo professor, de informação sobre a evolução tecnológica na agricultura
- Jogar Heads Up!

### OBJETIVO:

- Cada jogador terá UM MINUTO para tentar adivinhar o maior número de cartões possível

### REGRAS:

- Os cartões são colocados à frente do jogador com a face voltada para baixo
- O jogador começa por retirar um cartão que, segura junto à sua testa, SEM PODER OLHAR PARA ELE
- Os outros jogadores dão pistas sobre a palavra que está no cartão para o primeiro jogador tentar adivinhar
- O primeiro jogador tem duas alternativas: continuar a tentar adivinhar o que está no seu cartão até acertar ou decidir mudar de cartão
- Repetir o processo até esgotar o tempo
- O jogador com mais cartões adivinhados ganha



*Agricultura  
na Escola*

**Evolução Tecnológica na Agricultura**

Redescobrir a  
**terra**

uma iniciativa



**Cartões**





# Agricultura na Escola

## Evolução Tecnológica na Agricultura

Redescobrir a terra

uma iniciativa



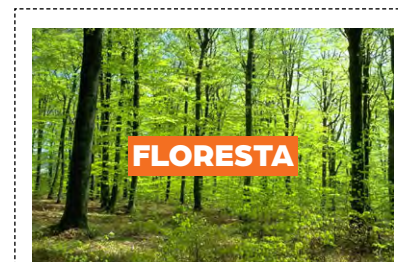
### Cartões



**PESTICIDA**



**IRRIGAÇÃO**



**FLORESTA**



**ALIMENTO**



**VINDIMA**



**TECNOLOGIA**



**AVIÁRIO**



**AGRICULTOR**



**SUBSISTÊNCIA**



**POMAR**



**GADO**



**LÃ**





# Agricultura na Escola

## Evolução Tecnológica na Agricultura

Redescobrir a terra

uma iniciativa



### Cartões

