

“Percurso Ambiental”

O Percurso da Natureza proposto aos visitantes do Parque Ambiental de Vilamoura é do tipo circular, com início na entrada do Parque indo até ao observatório da lagoa grande e retornando ao mesmo ponto. Recomenda-se uma visita ao CENA - Centro de Estudos da Natureza e do Ambiente, que alberga o respectivo Centro de Informação que poderá ajudá-lo a planear a visita.

O Percurso da Natureza pode ser realizado de diferentes formas: da entrada do Parque até ao observatório de aves da lagoa grande, percorrendo o caminho rural limite da propriedade e retornando ao local de partida, ou optando pelo caminho junto à Vala dos Marmeleiros, em que a distância a percorrer será menor.

Junto à entrada do Parque, podem ser observados os edifícios recuperados do desactivado complexo agrícola da antiga Quinta do Morgado de Quarteira. No portão de acesso à área do Parque, o Percurso segue junto à margem da Ribeira de Quarteira, o que torna possível observar a densa vegetação ribeirinha, habitat valioso de espécies animais e vegetais e ligação importante entre o espaço do Parque Ambiental e as explorações agrícolas confinantes. Continuando o trajecto, o visitante chega aos terrenos agrícolas nos quais são habitualmente cultivadas várias espécies de cereais e onde poderão ser observados vários exemplares de árvores típicas da paisagem algarvia, nomeadamente alfarrobeiras, amendoeiras, figueiras, etc., para além de uma grande variedade de fauna e flora associada à paisagem agrícola. A partir deste ponto o Percurso pode ser realizado de duas formas:

1ª opção: ao longo dos limites do Parque – caminho da direita, atravessando os dois campos agrícolas (seguindo em frente no 1º cruzamento), no 2º cruzamento segue pelo caminho da esquerda ladeado por zambujeiros. No final deste cruzamento, segue para a direita em direcção ao observatório de aves da lagoa grande, regressando depois pelo caminho pedonal que conduz ao observatório de aves da lagoa pequena.

2ª opção - junto à Vala dos Marmeleiros – caminho da esquerda, canal construído no passado para permitir a utilização das águas da Ribeira de Quarteira para a irrigação dos terrenos agrícolas. Após atravessar o primeiro campo agrícola, o Percurso segue por um caminho pedonal que conduz ao observatório da lagoa pequena, continuando junto aos limites das lagoas da Estação de Tratamento de Águas Residuais de Vilamoura (ETAR) e termina no observatório da lagoa grande. Pode regressar pelo mesmo caminho ou então seguir pelo caminho que ladeia o Parque Ambiental.

ALGUNS CONSELHOS

- Vista-se com roupa adequada à estação do ano e use calçado apropriado a caminhadas.
- No Verão podem estar temperaturas muito elevadas, pelo que deverá usar protecção adequada na cabeça (ex. boné, lenço), colocar protector na pele exposta aos raios solares e transportar consigo água (ex. cantil, garrafa).
- Para melhor desfrutar do passeio leve uns binóculos ou a máquina fotográfica para registar momentos e paisagens do PAV. Para recordação preencha as fichas de identificação das plantas, aves e outros animais que observou.
- Deverá fazer o Percorso, sempre que possível em silêncio, para não perturbar a fauna local e conseguir observar melhor as diferentes espécies.

REGRAS A CUMPRIR NO PARQUE AMBIENTAL VILAMOURA

- É proibido recolher plantas ou perturbar os animais.
- É proibido fazer lixo (transporte-o consigo até encontrar um recipiente para depósito)
- É proibido fazer fogo
- É proibido levar animais domésticos para a área do PAV (cão, gato, etc.)
- Durante o Percorso deve permanecer nos trilhos assinalados

Respeite a Natureza e os outros visitantes do Parque.



- ❶ C.E.N.A. Centro de Estudos da Natureza e Ambiente
- ❷ Jardim Botânico*
- ❸ Centro Desportivo
- ❹ Ribeira de Quarteira
- ❺ Percurso da Ribeira*
- ❻ Centro Hípico*
- ❼ Lagoa com Observatório de Aves*
- ❽ Terreno Agrícola
- ❾ Percurso do Caniçal*

- ❿ Vala de Água
- ⓫ Observatório de Aves*
- ⓬ Caniçal
- ⓭ Lagoas*
- ⓮ Área para experimentação de Agricultura Biológica*
- ⓯ Estacionamento
- ⓰ Zonas de Desportos de Aventura*
- ⓱ ETAR
- ⓲ Golfes

* Projectado