

DINÂMICAS E JOGOS PARA
EDUCAÇÃO AMBIENTAL

FOZ DO IGUAÇU – PR.

APRESENTAÇÃO

Que espaço é esse chamado MEIO AMBIENTE? Será que é o ambiente pela metade? Ou seria o ambiente enquanto meio de vida? Esta é uma questão bastante discutida e que traz consigo ainda outras como: meio ambiente são apenas os espaços naturais como rios, matas e animais, ou apenas o espaço em que vivemos ou ainda o planeta como um todo?

Alem dessas indagações, somam-se, como trabalhar essas questões e com quem?

Sabemos que a VIDA no Planeta Terra requer inúmeros cuidados especialmente por parte dos seres humanos, tendo em vista que somos capazes de criar e recriar, transformar e adaptar espaços e elementos, e isso traz consequências tanto positivas quanto negativas.

Conforme o Tratado de Educação Ambiental para Sociedades Sustentáveis e Responsabilidade Global, a Educação Ambiental “é um processo de aprendizagem permanente, baseado no respeito à todas as formas de vida... e deve gerar com urgência, mudanças na qualidade de vida e maior consciência de conduta pessoal, assim como harmonia entre os seres humanos e destes com outras formas de vida”.

A Sala verde CUA A RENDA e o Centro de educação ambiental do Iguazu - CEAI, preocupadas em colaborar com a inserção da Educação Ambiental na vida das pessoas, organizou este material que reúne diversas sugestões de jogos e dinâmicas aplicáveis aos mais variados públicos e idades, de acordo com a necessidade e interesse.

A ludicidade proporciona momentos de interação entre os sujeitos, oportuniza troca de saberes, possibilita reflexões e mudanças de estratégias e definição de regras e acordos, ingredientes necessários à comunidade humana da atualidade, tendo em vista que é urgente nossa tomada de decisão em favor da Vida.

Agradecemos aos colegas que disponibilizam suas sugestões e praticas de atividades ao longo da sua caminhada e desejamos aos que farão uso desse material, muito sucesso e inspiração para criarem e recriarem outras formas de acessarem a consciência e a sensibilidade das pessoas.

Com carinho.

Equipe de Educação Ambiental da PMFI - 2018

SUMÁRIO

01. O LIXO: UM PROBLEMA DE TODOS.....	04
02. QUAL É O BICHO?.....	04
03. EQUILIBRIO DINAMICO DOS ECOSSISTEMAS.....	04
04. ALFABETO DINAMICO.....	05
05. USO SUSTENTAVEL DOS RECURSOS.....	06
06. CAUSAS X CONSEQUENCIAS.....	07
07. DIFERENÇAS E SEMELHANÇAS.....	07
08. TRILHA PERCEPTIVA.....	08
09. A SEMENTINHA.....	08
10. MEU GESTO.....	09
11. BINGO DOS BICHOS.....	10
12. ÁRVORE E MORCEGOS.....	10
13. PARTES DO ANIMAL.....	11
14. QUEM SOU?.....	12
15. DINAMICA DA VIVENCIA SENSITIVA ATRAVES DO TATO.....	12
16. CRIANDO E RECRIANDO COM PALAVRAS.....	12
17. CONFECÇÃO DE UM MINHOCARIO.....	12
18. CONFECÇÃO DE MINI-HORTINHAS COM PET.....	13
19. CAÇA AO TESOURO.....	13
20. CAMARA FOTOGRAFICA.....	14
21. ECOSSISTEMA.....	15
22. PASSEIO DA LAGARTA.....	15
23. TOCAR, SENTIR, REPRESENTAR.....	16
24. RECONHECENDO SUA FOLHA.....	17
25. REPOLHO QUENTE.....	18
26. CORRIDA AO NINHO	19
27. TEMPO DE DECOMPÓSIÇÃO DOS RESIDUOS.....	19
28. JOGO DA MEMÓRIA COM FOTOS.....	19
29. ANDANDO SOB A COPA AS ÁRVORES.....	20
30. TEMPO X LENHADOR.....	21
31. CADEIA DE CONTAMINAÇÃO.....	22
32. JOGO DA PROCURA NA MATA.....	24
33. LENDA DAS CATARATAS.....	24

1. O LIXO: UM PROBLEMA DE TODOS

Objetivo: Despertar os participantes para a necessidade da ação coletiva em relação a separação e destino adequado do lixo doméstico.

Público: Grupos de até vinte pessoas, com faixa etária a partir dos sete anos.

Materiais: Resíduos (lixo) de diferentes materiais (plástico, papel, vidro, metal, orgânico, tóxico) e caixas/ lixeiras com as indicações dos diferentes materiais.

Procedimento:

- O monitor solicita ao grupo para que faça uma roda, de mãos dadas, com as costas para o centro.
- Em seguida coloca todo o lixo misturado no centro da roda e distribui as lixeiras nas extremidades do círculo.
- O monitor explica ao grupo que todos deverão ficar de frente para o círculo sem soltar ou cruzar as mãos. Faz o paralelo com o fato de encararmos o problema do lixo e buscarmos uma “saída para o desafio”.
- (Para que o grupo consiga virar para o centro, um elemento deverá estar de costas e caminhar até o outro lado do círculo e passar por baixo das mãos de dois outros participantes, puxando e fileira atrás dele, invertendo assim o sentido da vida.)
- Virados para o centro, o monitor pede que sem soltar as mãos separem o lixo, destinando-o às lixeiras corretas.
- Em grupo realizam-se os comentários e o monitor contextualiza a atividade (separação, reciclagem, reutilização e redução do lixo).

2. QUAL É O BICHO?

Objetivo: Despertar nos participantes o trabalho em grupo e estimular a aprendizagem e o reconhecimento dos grupos de animais da fauna nativa.

Público: Grupos de até vinte pessoas, com faixa etária a partir dos seis anos.

Materiais: Duas caixas, dois pedaços de corda, vários pregadores, fichas variadas contendo dicas sobre os animais e o alfabeto completo em cada caixa.

Procedimento:

- Separa-se o grupo em dois subgrupos.
- Cada grupo receberá uma caixa contendo o material.
- Após o professor sorteará uma ficha contendo dicas sobre determinado animal.
- Em seguida os participantes deverão adivinhar qual é o bicho e escrever o nome na corda.

3. EQUILÍBRIO DINÂMICO DOS ECOSISTEMAS

Objetivo: Permitir aos participantes uma reflexão a respeito do equilíbrio natural dos ecossistemas e da problemática relativa à ação antrópica no meio ou um evento natural que cause um desequilíbrio. Conteúdos relativos a diminuição de uma população de animais, a oferta e demanda dos recursos de

um ecossistema e a necessidade da conservação da biodiversidade e dos ecossistemas para a manutenção da vida serão discutidos.

Público: Grupos de no máximo 30 participantes. Faixa etária a partir de 07 anos.

Materiais: Nenhum.

Procedimento:

- Os participantes deverão ficar posicionados em duas filas, de frente uma para a outra (com o mesmo nº de participantes cada). Uma das filas representará o ecossistema; a outra representará os animais que fazem parte deste ecossistema;
- O monitor repassará para todos os participantes 03 gestos que simbolizarão: abrigo, alimento, e água. Repetirá os gestos com o grupo a memorização dos mesmos. Explicará que a fila (A) será o ambiente que ofertará o abrigo, o alimento e a água. A fila (B) será composta pelos animais que buscarão o abrigo, o alimento e a água;
- As filas se colocarão de costas para o centro e ao sinal do monitor cada participante, em ambas as filas, faz o gesto que escolher se virando para o centro;
- Cada participante da “fila dos animais” correrá imediatamente para o participante da “fila do meio ambiente” que estiver com o mesmo gesto seu;
- Cada participante da “fila do meio ambiente” suportará apenas um animal;
- Os participantes não podem mudar os gestos escolhidos inicialmente, portanto quem não achar um participante com o gesto igual ao seu saíra da atividade;
- O monitor solicita que retornem aos lugares iniciais e recomeça a atividade;
- O monitor poderá repetir a atividade quantas vezes achar necessário, mas deverá em algumas rodadas, introduzir ações antrópicas ou naturais no meio, por exemplo, incêndio na floresta, e retirar os participantes que oferecem o abrigo, até que a maioria dos animais sejam eliminados;
- Pode-se reintroduzir os animais e os participantes do meio para novamente conseguir um equilíbrio dinâmico no ecossistema;
- O monitor grupaliza os participantes ao final da atividade para trocar experiências e reforçar conteúdos sobre conservação da biodiversidade e dos ecossistemas para a manutenção da vida e o equilíbrio dinâmico e natural existente no meio ambiente natural.

4. ALFABETO DINÂMICO

Objetivo: Demonstrar a importância da ação coletiva e organizada no que diz respeito à conservação / preservação ambiental, assim como demonstrar a interdependência dos elementos do meio ambiente.

Público: Grupos de no máximo 20 participantes. Faixa etária acima de 07 anos.

Materiais: Cartões de cartolina de 20 x 20 cm com letras desenhadas conforme definição de uma frase pelo monitor. Os cartões deverão ter um barbante na parte superior para colocação no pescoço dos participantes.

Procedimento:

- O monitor deverá previamente escolher uma frase para escrever cada letra em um cartão. A frase deverá estar relacionada à temática a ser trabalhada, (exemplos: Nós fazemos parte do meio ambiente. Somos responsáveis pelos nossos rios. O equilíbrio do ambiente depende da ação consciente de todos.) e deve conter o número de letras conforme o número de participantes.
- Cada participante pega um cartão e o coloca no pescoço com a face em branco para frente.
- Em círculo, todos devem virar seus cartões.
- O monitor diz apenas que os participantes devem em um curto período de tempo construir uma frase.
- Após a construção, sentados em círculo conforme estabelecido pela frase, o monitor deverá escutar os comentários, relacionando a atividade com a necessidade de mobilização, participação e organização das pessoas nas questões de preservação e conservação ambiental. Assim como, relacionar na vivência com o equilíbrio existente na natureza, reforçando conteúdos de interdependência de todos os elementos do ambiente.

5. USO SUSTENTÁVEL DOS RECURSOS

Objetivo: Permitir aos participantes a vivência da problemática relativa ao uso sustentável dos recursos naturais, oportunizando a discussão dos conteúdos relativos ao aumento da demanda, a escassez do recurso e a necessidade da conservação da biodiversidade para manutenção da vida.

Público: Grupos de no máximo 30 participantes. Faixa etária a partir de 07 anos.

Materiais: 6 pratos de papelão.

Procedimento:

- Os participantes deverão ficar posicionados em linha, lado a lado, e estarão representando uma espécie de animal em extinção (ex.: Papagaio-de-cara-roxa).
- Na frente da linha de papagaios, o monitor coloca 6 pratos de papelão que representarão as árvores onde o animal nidifica, se alimenta e se abriga.
- O monitor estabelece o número de papagaios que cada manancial suporta abastecer (em função do número de participantes).
- Ao sinal do monitor os papagaios devem correr até uma das árvores, ficando todos protegidos.
- Na próxima rodada, o monitor relatará que uma árvore foi cortada para construção de uma casa, retirando um prato e dá o sinal novamente. (O uso do recurso poderá variar dependendo do seu potencial de utilização ex.: construção de barco, móveis). Os últimos papagaios a chegarem

nas árvores restantes, excedendo sua capacidade de suporte, serão excluídos do jogo.

- Isto poderá ser repetido até que sobre uma ou nenhuma árvore.
- Em seguida, o monitor pede que o grupo sugira medidas para o uso sustentável do recurso (ex.: plantio de árvores específicas que a espécie utiliza, etc.).
- O monitor recoloca todos os pratos, à medida que o grupo sugere as medidas de conservação das espécies animal e vegetal, o equilíbrio do ecossistema ameaçado.
- Em grupo se discute a vivência e o monitor contextualiza os conteúdos relativos a desenvolvimento sustentável, ecossistemas e espécies, conservação ambiental.

6. CAUSAS X CONSEQÜÊNCIAS

Objetivo: Despertar nos participantes a problemática da poluição das águas reforçando a relação de causa e efeito, com intuito de sensibiliza-los para a necessidade de preservação de nossos rios.

Publico: Grupos de no máximo 30 participantes. Faixa etária a partir de 07 anos.

Materiais: Cartões de cartolina, canetas hidrográficas coloridas, três caixas, duas bolas médias e leves.

Procedimento: O monitor divide o grupo em dois subgrupos iguais. Cada subgrupo elabora causas e conseqüências da poluição, contaminação hídrica, e escreve cada uma em um cartão. O número de cartões equivale ao número de participantes de cada subgrupo.

- Os cartões são misturados em uma caixa.
- Os dois subgrupos fazem uma fila indiana, paralelos um ao outro com espaço de cerca de dois metros entre as filas.
- A caixa com os cartões é colocada no meio e em frente das filas.
- Mantendo uma distancia de no mínimo cinco metros da caixa de cartões.
- São colocadas duas outras caixas: uma para as **causas** e a outra para as **conseqüências**.
- A atividade segue a dinâmica do jogo futebol de mãos. Consiste sempre o primeiro da fila, com a bola em uma das mãos, pegar com a outra mão na caixa um cartão, ler em voz alta, correr até as duas outras caixas, depositando na caixa correta (causa x conseqüência). O participante deve retornar até o final da sua fila e passar a bola com as mãos levantadas por cima da cabeça do companheiro da frente. Todos os participantes continuam passando a bola sobre suas cabeças até chegar ao primeiro da fila e recomeçar o jogo.
- O subgrupo vencedor será aquele que em menor tempo retornar ao começo da fila o primeiro participante do início do jogo.
- Comentários

7. DIFERENÇAS E SEMELHANÇAS

Objetivo: Desenvolver nos participantes o sentimento de simpatia em relação aos seres vivos estimulando a criatividade e a interação do grupo.

Público: Grupos de no máximo 30 participantes. Faixa etária a partir de 06 anos.

Materiais: Papéis e canetas.

Procedimento:

- O monitor escreverá o nome dos seres vivos em pedaços de papéis (aranha, perereca, ser humano, coruja, onça) repetindo as papeletas com os seres vivos de acordo ao nome dos participantes.
- Cada participante terá que pegar um papel dobrado com o nome do seu ser vivo e não dizer qual é. Quando for dado o sinal, cada participante terá que fazer o ruído característico e a dramatização do seu ser vivo e encontrar seus semelhantes.
- Em seguida cada grupo terá que representar seu ser vivo tridimensionalmente, ou seja, um participante representará a cabeça e o outro a pata e etc.
- Finalmente cada grupo representará seu ser vivo para os demais participantes adivinharem qual é o seu ser vivo representado.
- O monitor grupaliza todos os participantes para uma discussão.

8. TRILHA PERCEPTIVA

Objetivo: Ampliar a percepção dos participantes e sensibilizando-os para a necessidade de perceber todos os aspectos de uma dada realidade especialmente dos ambientes naturais.

Público: Grupos de no máximo 30 participantes. Faixa etária se define a complexidade da trilha.

Materiais: Pequenos objetos variados. (Ex.: tampa de caneta, tampa de garrafa, copo de iogurte, pedaço de arame, etc.) e vários insetos de plástico. A quantidade de objetos depende da complexidade que se queira dar a trilha.

Procedimentos:

- O monitor prepara previamente a trilha espalhando os objetos em toda a sua dimensão. O monitor deverá anotar – mapa – o local dos objetos para identificá-los posteriormente.
- Os participantes, individualmente, percorrem a trilha contando os elementos artificiais introduzidos na trilha. Ao chegar ao final, informa ao monitor a quantia identificada.
- O monitor comunica ao participante o percentual de acerto e em caso de percentuais abaixo de 70%, o participante deverá refazer a trilha.
- Após todos vivenciarem a experiência o grupo faz os comentários sobre as atividades.

9. A SEMENTINHA

Objetivo: Sensibilizar os participantes uma reflexão do seu papel no meio ambiente.

Publico: Grupos de no máximo 30 participantes, faixa etária a partir de 04 anos.

Materiais: Nenhum.

Procedimentos:

- O professor deverá explicar para o grupo que um deles representará o sol, outros a chuva e outros um animal. Os demais participantes serão sementinhas.
- Com as sementinhas sentadas em círculo, o professor começa contando uma história:
- Agora todos vocês são sementinhas e estão no meio de uma enorme floresta, cheia de animais, árvores e plantas fortes e bonitas.
- Cada sementinha começa a sentir vontade de crescer, e se transformar numa planta forte e cheia de folhas bem verdinhas.
- As sementinhas começam a se mexer de um lado para o outro, empurrando a terra para fixar as suas primeiras raízes (os participantes sementinhas deverão começar a fazer pequenos movimentos como se estivessem empurrando a terra querendo fixar as suas primeiras raízes.) Está um dia frio e começa a chover sobre a floresta.
- A chuva cai sobre as sementinhas, deixando-as molhadas, refrescadas e afundando-as um pouco mais na terra (os participantes que representam a chuva deverão andar entre as sementinhas passando as mãos sobre as suas cabeças, como se fosse a chuva caindo sobre elas.) O tempo passa, alguns dias depois, uma cotia, que vive passeando por ali, pisa sobre as sementinhas, afundando-as ainda mais (as crianças que representam as cotias deverão andar até cada sementinha).
- Passando-lhes a mão sobre a cabeça, representando o afundamento da semente no solo. As raízes começam a crescer mais rápido. Surgem as primeiras folhinhas e pequenos galhinhos...
- Hoje é um lindo dia, com um sol muito agradável (o participante que representa o sol deverá caminhar em direção às sementinhas, dando-lhes um abraço). O calor do sol bate sobre as sementinhas, aquece e ajuda-as a crescer (esticam a perninha, agora a outra, o corpinho vai ficando de pé, bem devagarzinho). O tempo vai ficando nublado e começa a chover novamente...(entram as crianças que representam a chuva).
- E agora a sementinha já é uma plantinha que com as gotas de chuva fica mais retinha. Os galhinhos vão crescendo, crescendo, ficando maiores, com mais folhas, cada vez mais esticadinhos.
- E assim a plantinha cresce e se transforma numa planta bem bonita.

10. MEU GESTO

Objetivo: Permitir que os participantes se conheçam e se descontraíam.

Publico: Grupos de no máximo 30 pessoas, com faixa etária de 12 anos.

Materiais: Aparelho de som e uma música calma.

Procedimento:

- Todos os participantes ficam de pé em círculo, cada participante, um por vez, diz seu nome e faz um gesto que mostre sua personalidade.
- Os outros repetem o nome dele e farão o gesto por 2 vezes.
- Depois com um fundo musical, cada um fará o gesto bem devagar e todos repetem.
- Além do nome, cada participante pode tornar mais divertida a atividade citando um adjetivo que comece com a primeira letra do seu nome.

11. BINGO DO BICHOS

Objetivo: Permitir aos participantes uma reflexão da importância dos animais na biodiversidade através de seu comportamento.

Público: Grupos de no máximo 30 pessoas, com faixa etária a partir dos 07 anos.

Materiais: Cartões de cartolina de 5 x 15 cm e canetinhas para cada participante.

Procedimento:

- Os participantes deverão ficar posicionados em linha lado a lado e ficarão atentos ao comando do professor que falará o nome de 20 animais aleatoriamente.
- Cada participante deverá escrever o nome de 8 animais, podendo ser qualquer um dos citados.
- Em seguida, o monitor pede para o grupo ficar atento a sua fala. Ele cantará o nome dos 20 bichos e cada participante deverá imitar o animal quando este estiver na sua cartela.
- Vence quem conseguir marcar primeiro todos os bichos.

12. ÁRVORES E MORCEGOS

Os morcegos são, em sua maioria, animais de hábitos noturnos e para se orientarem durante a noite utilizam sonares (com funcionamento muito parecido com o dos golfinhos e submarinos). Durante o vôo, os morcegos emitem sons que ao se chocarem com o objeto ou animal retornam para ele dando idéia da forma, tamanho, distância, textura, etc. Desse modo eles conseguem se orientar na mata evitando os obstáculos e escolhendo a sua presa ou fruto preferido.

Objetivo: Permitir que as crianças adquiram conhecimentos sobre as diferentes adaptações e métodos de sobrevivência dos animais.

Público: Grupos de no máximo 30 participantes, com faixa etária de 07 anos.

Materiais: Venda para os olhos e apitos.

Procedimento:

- Forme um corredor com as crianças. Estas serão as árvores.
- Escolha algumas crianças para serem os morcegos e outras para serem as cavernas.
- Forneça um apito para cada criança participante.

- Leve os morcegos para o início do corredor de árvores e vende os seus olhos, depois mude a posição do corredor e disponha no final dele as crianças que representam as cavernas.
- Peça para que um morcego por vez tente chegar a caverna, para isso ele terá que se orientar utilizando o apito, para cada apito que o morcego der a árvore mais próxima responderá com 2 apitos, quando um morcego apitar próximo da caverna a criança mais próxima que a representa responderá com 3 apitos.

Variação:

- Faça um grande círculo com as crianças.
- Escolha uma para ser morcego e vende os seus olhos.
- Escolha outras crianças (3 ou 4, dependendo do tamanho do círculo) que serão as mariposas (um dos alimentos de algumas espécies de morcegos) e coloque todas no centro do círculo.
- Para cada apito que o morcego der, as mariposas responderão com dois apitos (as crianças que formam o círculo não utilizam apitos).

13. PARTES DO ANIMAL

Objetivo: Desenvolver nos participantes a valorização do trabalho em grupo.

Publico: Grupos de no máximo 30 pessoas, faixa etária a partir de 06 anos.

Material: Papéis contendo o nome dos animais.

Procedimento:

- O monitor dividirá as crianças em grupos de 4 ou 5 participantes.
- Peça para que cada grupo escolha um animal do Parque Nacional do Iguaçu.
- Diga que cada grupo terá que imitar o corpo do animal que escolheu.
- Um grupo por vez terá que imitar o animal para os outros participantes, que tentarão adivinhar que animal é aquele, baseando-se em movimentos e gestos.
- Não será permitido nenhum som, com exceção de ruídos com objetos opcionais. Ex: uma lata com pedrinhas para imitar o guiso da cascavel.
- Dê aos participantes um período de 5 a 10 minutos para a representação do grupo. É interessante que os participantes conheçam os animais que vão interpretar, por isso o professor já deverá ter trabalhado a fauna do Parque Nacional do Iguaçu.

14. QUEM SOU?

Adivinhações de animais e plantas;

Material:

Barbantes e desenhos de animais e plantas do lugar

Procedimentos: Cada participante coloca um colar no pescoço com o nome ou figura do animal/planta virado para as costas.

Em duplas vão fazer perguntas para que o outro adivinhe quem está representando. O numero de perguntas deve ser combinado antes.

Pode ser feita uma rodada de informações sobre os elementos dos crachás, oportunizando uma troca de informações perguntas sobre os diferentes animais e plantas, no nosso caso o PNI.

Perceba que há animais e plantas que não são nativos da nossa região e que também não fazem parte do PNI, isso possibilita vários questionamentos.

15. DINÂMICA DE VIVENCIA SENSITIVA ATRAVES DO TATO.

Material :

Caixas de sapato, forradas com uma abertura na tampa que entre uma mão humana;

Vendas para os olhos

Objetivo:

Vivenciar sensações de toque a objetos diversos sem o uso dos demais órgãos do sentido;

Trabalhar com uma temática específica de acordo com a necessidade como: resíduo, história do planeta Terra e etc.

Perceber a diferença entre elementos naturais e artificiais

SINTA A DIFERENÇA; (início)

Madeira e carvão; Madeira e papel; Terra e tijolo; Areia e vidro; Milho e fubá

Procedimento:

As caixas ficam aos pares, e dentro de cada uma delas está um elemento, as pessoas tocam um com a mão direita e o outro com a esquerda, simultaneamente para perceber as diferenças e descobrir do que se trata;

Ao final a mensagem;

A TRANSFORMAÇÃO EXIGE SENSIBILIDADE E ATENÇÃO.

16. CRIANDO E RECRIANDO COM PALAVRAS...

1. a) Levantar com os/as participantes uma listagem dos principais problemas ambientais locais, com alguns comentários sobre os mesmos, diagnosticando o grau de preocupação e esclarecimento dos mesmos;

1. b) Apresentar o quadro abaixo e propor o preenchimento com palavras, em grande grupo: (preencher com palavras associadas à:

Problemas	espaço	animais	plantas	Personagens Heróicos de	Personagens vilões de	Elementos de cenário
Sócio ambientais				Algum conto Ou lenda	algum conto ou lenda	
Poluição	Cidade	Rato;	Flores;	Fada;	Bruxa	Castelo

(Esta atividade foi realizada no quadro “negro”, podendo ser em um painel de papel pardo).

1. c) Depois de preenchido o quadro, dividir o grande grupo em pequenos

grupos de no máximo 5 participantes e propor elaboração uma história utilizando 2 a 3 palavras de cada quadro. Tempo estimado para a atividade: 20 minutos, com tolerância...

1. d) Depois de concluída a história, trocar as histórias entre os grupos;
1. e) Cada grupo deverá representar a história, utilizando materiais que estão à disposição (sucata em geral) – tempo: 15 minutos;
1. f) Para fechamento, pedir que cada um relate o que foi trabalhado na atividade desenvolvida e o que sentiu em relação a ela.

17. CONFECÇÃO DE UM MINHOCÁRIO

Materiais necessários para cada minhocário: Uma garrafa pet de 2 litros e uma menor de água mineral brita ou pedrinhas, terra, saco de lixo preto, minhocas.

Procedimentos: Corte a garrafa pet tirando o bocal. No fundo da garrafa pet coloque brita (não há necessidade de furar o fundo da pet). Sobre a brita coloque a garrafa menor (com água e tampa) dentro da garrafa pet. Ao redor, despeje a terra e largue as minhocas. Após terminar, utilize um saco de lixo escuro para envolver a garrafa, pois as minhocas não são acostumadas com claridade. Não é necessário molhar, pois a garrafinha com água fornece umidade para a terra, a não ser que seja uma região de excessivo calor, molhe de vez em quando, podendo colocar alguns lixos orgânicos sobre a terra para alimento das minhocas. Depois de dias, ao tirar o saco de volta da garrafa poderemos observar os caminhos das minhocas bem definidos. Volte a cobri-la com o saco de lixo evitando a luz para as minhocas.

18. CONFECÇÃO DE MINI-HORTINHAS COM GARRAFAS PET

Materiais necessários: garrafas pet, tesoura, terra, mudinhas ou sementes.
Procedimentos: Deite a garrafa pet e corte um dos lados da “barriga” da garrafa, sem atingir o fundo nem a boca da garrafa. Faça pequenos furinhos no fundo e coloque terra. Em seguida, plante as sementes ou as mudas e é só cultivar com cuidado. Como suporte podemos usar caixas de ovos para que não fiquem diretamente no chão e, de tempos em tempos, estes suportes poderão ser substituídos, pois podem apodrecer com a umidade que escorre do excesso da água pelos furinhos da garrafa.

19. CAÇA AO TESOURO

Material:

- Uma lista criativa de objetos relativos à natureza a serem procurados. Procure escolher somente elementos que possam ser recolocados com segurança e que não causem danos ao ambiente.
- Uma sacola plástica para cada criança.

Procedimento:

- Reúna seus alunos em um lugar onde eles possam achar as coisas da lista, como em um jardim ou parque.
- Dê a cada um uma cópia da lista e uma sacola.
- Especifique o tempo para o término.
- Após esgotado o tempo, reúna todos e vejam, item por item, o que eles acharam.

LISTA (Exemplo):

Uma pena

Uma semente espalhada pelo vento

Exatamente cem amostras de alguma coisa

Uma folha de Pau-ferro (ou outra qualquer da região)

Um espinho

Um osso

Três tipos diferentes de semente

Um animal ou inseto camuflado

Algo que seja redondo

Parte de um ovo

Algo que seja felpudo

Algo que seja pontiagudo

Considerações e Sugestões:

- Esta brincadeira foi adaptada para encontrar objetos relativos à natureza.
- Você deverá especificar objetos que estimulem a criatividade da criança ou que ela tenha de procurar com atenção.
- Para crianças pequenas, faça uma dinâmica diferente. Diga em voz alta um, dois ou três itens por vez, por exemplo.
- Tenha o cuidado para não especificar coisas que as crianças tenham que destruir algo ou se machuquem.

20. CÂMARA FOTOGRÁFICA

Material:

- Fichas de cartolina de 10 x 15 cm
- Lápis de cor

Procedimento:

- Um participante assume o papel do fotógrafo e outro representa a câmara fotográfica.
- O fotógrafo guia a câmara (o colega), que está de olhos fechados, à procura de imagens bonitas e interessantes.

- Ao ver algo que lhe interessa, o fotógrafo aponta a objetiva (os olhos) da câmara naquela direção e enquadra o objeto que quer “fotografar”. Em seguida, ele aperta o botão do obturador (ao lado da orelha) para abrir a objetiva. Neste momento, a câmara abre os olhos e fecha em seguida, tentando captar a imagem vista.
- É importante que a câmara permaneça de olhos fechados entre uma fotografia e outra, de modo que os três a cinco segundos de “exposição” tenham o impacto da surpresa.
- Os fotógrafos devem ser incentivados a ser criativos ao escolher e enquadrar os objetos. Diga-lhes: “Vocês poderão conseguir fotografias sensacionais se escolherem ângulos e perspectivas diferentes. Por exemplo, deitar-se no chão sob uma árvore e tirar a fotografia olhando para cima, ou colocar a câmara bem perto da casca ou das folhas de uma árvore. Procurem olhar dentro de uma flor ou ver o horizonte de forma panorâmica. Aproveitem as oportunidades do momento”.
- Diga quantas fotografias eles deverão tirar (seis a dez, por exemplo) e dê dez minutos para isso. Em seguida, peça que troquem de lugar com seus parceiros. Dentro dessas regras, todos terminarão mais ou menos ao mesmo tempo.
- Depois que todos tiverem representado os dois papéis, forneça a cada participante uma ficha de cartolina de 10x15 cm, dizendo: “Lembre-se de uma das fotografias que você tirou quando representou a câmara. Faça um desenho dela e ofereça-a ao fotógrafo”. Se algum participante resmungar sobre sua falta de talento artístico para desenhar, diga que ele poderá culpar o fotógrafo pela má qualidade das fotografias!

Considerações e Sugestões:

- Câmara fotográfica é uma atividade forte e divertida. Ela aquietta a agitação e os pensamentos dispersivos de forma simples e natural, deixando a atenção livre para absorver completamente a natureza.
- O objetivo da atividade é fazer com que os participantes apreciem a beleza do mundo natural com mais intensidade.
- As câmaras podem desenhar mais de uma fotografia, se assim o desejarem.
- Pode-se fazer uma exposição de “fotografias” com os desenhos.

21. ECOSSISTEMA

Material:

- Um rolo de barbante
- Pedaçõs de papel
- Uma caneta “hidrocor”

Procedimento:

- As crianças formam um círculo. O líder coloca-se dentro do círculo, próximo da margem, segurando um rolo de barbante, e então pergunta: “Quem pode me dizer o nome de uma planta que cresce nessa área?... Cenoura... Ótimo! Venha aqui, Srta. Cenoura, e segure a ponta do barbante. Há um animal por aqui que gosta de comer cenouras?... Coelho!... Ah, uma bela refeição! Sr. Coelho, segure aqui neste barbante; você está ligado à Srta. Cenoura porque depende dela para se alimentar. Agora, quem se alimenta de coelho?”.
- Continue ligando as crianças por meio do barbante à medida que vão surgindo relacionamentos com o restante do grupo. Introduza novos elementos e considerações, tais como outros animais, solo, água, ar e assim por diante até que todas as crianças do círculo estejam interligadas, formando uma teia, como um símbolo do entrelaçamento da vida. Vocês acabaram de criar seu próprio ecossistema.
- Para demonstrar como cada elemento é importante para uma comunidade, imagine um motivo plausível para retirar um elemento do conjunto. Por exemplo, o fogo ou alguém que destrói uma árvore. Quando uma árvore cai, arrasta consigo o barbante que está segurando; qualquer um que sinta um puxão em seu barbante foi, de alguma forma, afetado pela morte da árvore. Agora todos os que sentiram um puxão por causa da árvore também devem fazer o mesmo. O processo continua até que cada elemento demonstre ter sido afetado pela destruição da árvore.

Considerações e Sugestões:

- Esta é uma brincadeira que torna bastante evidente os interrelacionamentos essenciais entre todos os membros de uma comunidade natural.
- O encadeamento retrata com clareza como o ar, as pedras, as plantas e os animais trabalham juntos na equilibrada teia da vida.
- Pode-se escrever (ou desenhar) os animais, plantas e outros em um pedaço de papel e colar na camisa de cada um para não esquecerem.
- Ao invés de puxar o barbante para o colega sentir, pode-se soltá-lo e assim afrouxar a teia, de modo que com alguns elementos fora do “ecossistema”, a teia fique sem sustentação.

22. PASSEIO DA LAGARTA**Material:**

- Venda para os olhos de cada criança.
- Papel para desenho e lápis de cor.

Procedimento:

- Leve as crianças a um local secreto e isolado.

- Depois de colocar vendas nos olhos de todas, forme uma fila, onde cada criança deverá colocar o braço no ombro da que está à frente dela.
- Conforme você as conduz, diga-lhes que deverão ouvir, cheirar e sentir o que se passa ao redor, o mais que puderem.
- Faça paradas frequentes em pontos interessantes, tais como árvores e rochas diferentes, ou para que sintam o perfume de uma flor ou de um arbusto. Quanto mais variados forem os elementos, tanto melhor. Para isso, em um ambiente natural, caminhem dentro e fora da trilha, sigam um leito seco de rio ou saiam de clareiras ensolaradas.
- Quando achar que já caminharam o suficiente, retire as vendas. Agora as crianças devem tentar encontrar o caminho de volta até o ponto de partida.
- Às vezes, antes do retorno, pode-se pedir que desenhem ou façam um traçado de como elas acham que foi o caminho e os locais por onde passamos. Assim, elas aprenderão a transformar em figuras os sons, cheiros e toques que sentiram. Sempre que possível, deixe que as crianças descubram o caminho de volta por conta própria.

Considerações e Sugestões:

- Atenção: filas com mais de seis crianças com os olhos vendados causam confusão e ficam difíceis de conduzir.
- Esta brincadeira, ideal para o ar livre, pode e deve ser adaptada, para o prédio da escola, por exemplo. Inicie a brincadeira em um ponto, como da própria sala de aula, e percorra diversos locais da escola. Peça-lhes então, quando terminar o passeio, para que digam por onde passaram e o que ouviram e sentiram. É uma forma de prestarem atenção na escola de outra maneira, além da visão.
- Discuta, neste caso, o que eles acharam da escola, se ela é barulhenta, se deve ou não ser assim, se o ambiente está limpo (cheiro do banheiro, por exemplo), como seria para eles caminharem por um lugar desta forma que tivesse cheio de lixo, entre outras coisas.
- Pode-se também discutir a dificuldade de alguém que não enxergue e de como ele “vê” o mundo.

23. TOCAR, SENTIR, REPRESENTAR

Material:

- Diversos objetos naturais, papel, lápis de cor ou giz de cera, aparelho de som.

Procedimento:

- Solicitar aos participantes, posicionados em círculo, para fecharem os olhos.
- O orientador coloca uma música calma ao fundo, e dispõe na frente de cada participante um

elemento componente da natureza (ex.: pedras, folhas, galhos, etc.).

- Os participantes, então, exploram ao máximo o objeto, utilizando o tato, olfato e audição.

- Em seguida, o orientador recolhe os elementos e pede para que cada participante represente, através de desenhos, o objeto que teve nas mãos ou o que imaginou que fosse.

- Feito o desenho, devolve-se o objeto para cada participante, para efeitos de comparação.

- O orientador, então, discute com as pessoas as suas impressões e o seu nível de percepção.

Considerações e Sugestões:

- Para entendermos verdadeiramente a natureza e as interrelações existentes entre os seus diversos elementos, é necessário desenvolver a nossa capacidade perceptiva, que nos permite enxergar além do que os olhos veem.

- Esta atividade permite sensibilizar os participantes a respeito da importância de todos os elementos existentes em um ecossistema, aguçando os sentidos do tato, olfato e audição e refletir sobre a diferença entre o tocar, o sentir e a realidade.

24. RECONHECENDO SUA FOLHA

Material:

- 1 saco plástico e folhas de uma mesma árvore.

Procedimento:

- Posicionados em círculo, cada participante recebe uma folha de uma mesma árvore.

- O orientador solicita às pessoas que observem bem a sua folha (manchas, coloração, sinais individuais), passando, assim, a conhecê-la muito bem.

- Em seguida, cada participante deve mostrar a sua folha à pessoa que se encontra ao seu lado, ressaltando as características específicas que encontrou.

- O orientador recolhe, então, todas as folhas, colocando-as em um saco plástico e embaralhando-as muito bem.

- As folhas, em seguida, são esparramadas pelo chão, pedindo-se que cada participante encontre a sua.

Considerações e Sugestões:

- Todos os elementos existentes no meio ambiente são importantes e merecedores de respeito. Embora muitos elementos possam parecer insignificantes, cada um deles possui a sua função dentro do sistema e é de

fundamental importância para a manutenção do equilíbrio. Nesta atividade, demonstra-se que, embora muita parecida com as outras da mesma árvore e fazendo parte de um único objeto, cada folha tem características próprias que a fazem única. Além disso, cada uma delas possui a sua função, contribuindo com a sua parcela.

25. REPOLHO QUENTE

Objetivo: identificar a quantidade e qualidade de informações e conhecimento do grupo a respeito do tema em questão.

Público: não há restrição para número de pessoas, porém todos devem saber ler.

Material:

- folhas de sulfite com perguntas a respeito do tema em questão. Estas folhas devem ser amassadas, uma envolvendo a outra, formando um repolho;
- Música.

Procedimento: Organiza-se o grupo em círculo, pois o jogo é similar ao “bata quente”. A cada parada da música, quem ficou com o repolho retira uma das folhas, lê a pergunta e a responde. O grupo pode ajudar, caso o jogador não acerte a resposta.

26. CORRIDA AO NINHO

Objetivo: Sensibilizar os participantes para a questão do cuidado com as aves para o Meio Ambiente.

Público: Grupos de no máximo trinta participantes. Faixa etária quatro anos.

Material: Duas colheres, dois ninhos e vários ovos.

Procedimento:

- Dividi-se o grupo em dois subgrupos.
- Cada grupo ganhará uma colher e terá no meio das duas colunas uma caixa contendo os ovos.
- O primeiro de cada coluna pegará um ovo e levará até o ninho, que estará a frente da sua coluna. E assim sucessivamente.

27. TEMPO DE DECOMPOSIÇÃO DOS RESÍDUOS

Objetivo: Sensibilizar os participantes para a importância da destinação correta dos resíduos.

Público: não há restrição para número de pessoas.

Material: 1 caixa de vidro, que pode ser substituída por garrafas pet ou um vidro grande, terra e diferentes tipos de resíduos, tais como: Cascas de frutas,

legumes e ovos, folhas, papel de bala, latas de refrigerante, tampas de garrafa PET, chicletes, “bituca” de cigarro, E.V.A, plásticos, vidros, isopor, entre outros.

Procedimento:

Etapa 1: Coloque primeiramente um pouco de terra de maneira que cubra todo o fundo do recipiente.

Etapa 2: Em seguida, coloque alguns resíduos próximos a borda para facilitar a visualização pela parte externa.

Etapa 3: Acomode a terra intercalando terra e resíduos até a superfície.

Etapa final: Cubra a caixa de vidro com uma tampa de madeira e regue 1 vez por semana. O “terrário” deve ser molhado, esta ação representava a chuva.

Não há previsão de término para visualização e a exploração desta atividade, tendo em vista que haverá resíduos que não se deteriorarão. Ao lado poderá ser fixado um cartaz com o nome de cada resíduo, a data da colocação e um espaço em branco para colocar a data da decomposição de cada um.

28. JOGO DA MEMÓRIA COM FOTOS

Objetivo: resgatar conteúdos trabalhados ao longo das aulas, atividades, módulos, etc.

Público: não há restrição para numero de pessoas.

Materiais: um par de fotos das atividades desenvolvidas ao longo do trabalho, impressas, lembrando que se trata de um jogo cooperativo, desta forma é necessário que haja um par de fotos para cada um dos participantes. Desenho de um pé humano, impresso e recortado.

Procedimento: o grupo se organiza em circulo com as fotografias distribuídas no centro, com as imagens para baixo. Cada pessoa escolhe duas e vira, cada vez que acertar duas iguais, pega para si, fala sobre o que estava sendo trabalhado naquele momento da foto sai do jogo. Ao final todos terão um par de fotografias. Então recebem o pé impresso, onde escreverão sobre como as informações adquiridas ao longo das atividades (curso, aulas) serão utilizadas.

29. ANDANDO SOB A COPA AS ÁRVORES – (Genebaldo Freire)

Objetivo: Estimular a percepção ao observar o ambiente em ângulos em geral não utilizados.

Material: espelhos (aproximadamente 15x20cm), uma trilha plana, com árvores.

Procedimento:

- Formar grupos de no máximo 10 pessoas, organizados em fila indiana, onde cada um terá nas mãos um espelho, exceto o primeiro da fila, que será o guia;
- Cada pessoa deve segurar no ombro do outro com uma das mãos e na outra manter o espelho próximo ao nariz, com a parte refletora para cima;
- Ao sinal o guia inicia a caminhada, lentamente, com passos curtos para captar melhor as imagens do alto;
- Os participantes devem olhar apenas no espelho, durante a caminhada;

Considerações: Esta atividade permite visualizar elementos do cotidiano sob um ângulo nunca experimentado. Ao caminhar sob tais condições, brinca-se com a percepção, estimulando-a a experimentar novas sensações nas relações da visão com a gravidade, a noção de profundidade e a análise dos detalhes, em geral não percebidos, do fantástico mundo que nos cerca.

30.TEMPO X LENHADOR (O Boticário)

Resumo:

Nesta atividade os alunos irão representar uma floresta e, em uma dinâmica, dois alunos representarão a ação de um “lenhador” e do “tempo”, que tentará recuperar a área desmatada. Uma discussão com a turma sobre a dinâmica possibilitará a compreensão de que os impactos dos desmatamentos são mais rápidos do que a recuperação natural da floresta. No fechamento será destacada a importância de cada um ajudar a cuidar da natureza, com ações cotidianas exibidas na animação sobre boas práticas ambientais.

Materiais necessários:

- 2 crachás, um identificando o “tempo” e outro o “lenhador”

Objetivos:

- Possibilitar o conhecimento das causas e conseqüências do desmatamento e a relação que existe com o tempo de recuperação de uma floresta;
- Estimular atitudes que contribuem para cuidar da natureza;

Procedimento:

Reúna os alunos em um círculo e explique que eles deverão se espalhar pela área pré-delimitada para a atividade, permanecendo de pé para representar uma árvore. Selecione dois alunos para representar o “tempo” e o “lenhador”. Explique que o objetivo do “lenhador” é cortar o máximo de árvores possíveis, enquanto o “tempo” deve fazer de tudo para recuperar a área **que foi desmatada**.

Explique as regras da dinâmica: para que o “lenhador” corte uma árvore basta ele encostar no ombro dos outros alunos. Estes devem então deitar-se no chão, passando a representar grama. Para que a grama cresça é necessária a ajuda do “tempo” que, tocando nas “gramas”, fará com que elas cresçam e tomem a forma de arbusto (posição agachada). Se o “tempo” tocar novamente nos alunos que estão representando arbustos, estes finalmente se levantarão e voltarão a ser árvores. Porém se o “lenhador” tocar em um arbusto este voltará a ser grama.

Posicione os alunos que representarão o “tempo” e o “lenhador” em lados opostos. Após a largada, deixe a dinâmica acontecer, com o “lenhador” e o “tempo” atuando na floresta, por aproximadamente um minuto. Neste momento (após um minuto de atividade) “congele” a situação, pedindo para que os alunos permaneçam na posição em que estão. Junto com os alunos, conte quantas árvores e arbustos existem na área.

Após a contagem, peça novamente para os alunos formarem um círculo e levante as seguintes questões:

O que ocorreu com a floresta depois que o lenhador apareceu?

Por que vocês acham que ele estava ganhando do “tempo”?

Os alunos deverão concluir que o “tempo” tem que tocar duas vezes nos participantes para recuperar a floresta, enquanto o “lenhador” toca apenas uma vez e transforma tudo em grama.

Comente que o desmatamento é mais rápido do que a recuperação da natureza. Pergunte aos alunos que ações humanas geram desmatamentos (ex: produção de móveis, papel, etc) e quais alternativas podem ser adotadas para minimizar os impactos na natureza, como a economia de materiais (papel, lápis, cuidados com as carteiras da escola), a compra apenas de móveis que utilizam madeira certificada, entre outras.

Conclua a atividade destacando que, além das ações mencionadas para diminuir os desmatamentos, várias outras ações podem ser realizadas no dia-a-dia para cuidar da natureza. Exiba para a turma o DVD com a animação sobre boas práticas ambientais e converse com os alunos como as ações representadas no vídeo podem ajudar a cuidar da natureza.

31. CADEIA DE CONTAMINAÇÃO (O Boticário)

Resumo:

Esta atividade consiste em uma dinâmica, na qual os alunos representam animais de uma cadeia alimentar, para representar o processo de contaminação por agrotóxicos. Uma discussão sobre a dinâmica realizada permitirá a compreensão de como os agrotóxicos se acumulam por meio da alimentação e os impactos na natureza. No fechamento será destacada a importância de cada um contribuir para a manutenção do equilíbrio na natureza, com ações cotidianas exibidas na animação sobre boas práticas ambientais.

Materiais necessários:

- 150 canudinhos brancos
- 50 canudinhos coloridos
- 1 etiqueta de identificação por aluno, escrita ou ilustrada, com os nomes gavião, sapo e gafanhoto (ver proporção abaixo)

os nomes gavião, sapo e gafanhoto (ver proporção abaixo)

Objetivos:

Possibilitar o conhecimento do processo de contaminação de cadeias alimentares por agrotóxicos

- Estimular a reflexão sobre as conseqüências para a natureza da presença de agrotóxicos no meio ambiente

Estimular atitudes que contribuem para cuidar da natureza

Procedimento:

Distribua entre os alunos etiquetas com os nomes **gavião**, **sapo** e **gafanhoto**, seguindo a seguinte proporção: o número de gaviões deve ser aproximadamente 1/4 do número de sapos, que por sua vez deve ser 1/3 do número de gafanhotos.

Nº de alunos gaviões sapos gafanhotos

12	1	3	8
23	2	6	16

Entregue a cada gafanhoto um saco plástico, que simulará seu “estômago”. Depois, peça para os alunos fecharem os olhos, enquanto espalha o alimento pelo chão. Os **alimentos** dos gafanhotos serão representados pelos **canudinhos**, sendo que os coloridos representam alimentos contaminados por agrotóxicos e os brancos representam alimentos não contaminados. **Ainda não forneça informações aos alunos sobre o significado das cores dos canudinhos.**

Oriente os alunos sobre a área em que será realizada a atividade (local onde foram espalhados os canudinhos), definindo limites. Oriente os gafanhotos a procurarem e coletarem o alimento, em apenas 15 segundos, enquanto os sapos e gaviões observam o movimento. Após este tempo, libere os sapos para caçarem os gafanhotos, tendo 15 segundos para a caçada. O gafanhoto morre quando é tocado pelo sapo e deve entregar seu “estômago” a seu predador e sair do campo de caça (área delimitada para a atividade). Então, diga aos gaviões que terão 15 segundos para caçar os sapos que, quando caçados, também devem entregar seus “estômagos” para o gavião predador e sair do campo de caça.

Durante todo o tempo, os gafanhotos não caçados continuam procurando alimento e os sapos não caçados continuam procurando gafanhotos. Ao final do tempo estipulado, peça para que os alunos retornem ao centro do local da atividade trazendo os sacos com alimento. Peça para que os alunos que representam animais “sobreviventes” esvaziem seus estômagos, contando e registrando o número de canudinhos brancos e coloridos que obtiveram.

Reúne os alunos em círculo e pergunte por que o gavião tem mais comida do que os outros (está no topo da cadeia alimentar). Informe aos alunos que há pesticidas espalhados no ambiente (representados pelos canudinhos

coloridos), colocados por agricultores para evitar que pragas ataquem os grãos cultivados.

Explique que tais agrotóxicos são prejudiciais e se acumulam na cadeia alimentar, permanecendo no ambiente por longo período de tempo. Todos os gafanhotos que comeram pesticidas (canudinhos coloridos) e que não foram predados por sapos acabariam morrendo, pois apenas uma pequena quantidade de agrotóxico é suficiente para matá-los. Os sapos que sobreviveram aos gaviões estarão mortos se tiverem a metade ou mais canudos coloridos do que brancos em seus “estômagos”. Os gaviões que ingeriram agrotóxicos não morrerão agora, mas o seu acúmulo no organismo poderá causar males a médio e longo prazo, afetando a sua reprodução.

Após discutir com os alunos os impactos dos agrotóxicos na cadeia alimentar e a forma como a contaminação aconteceu, destaque que além de dar preferência à compra de alimentos sem agrotóxicos para ajudar a cuidar da natureza, cada pessoa pode realizar diversas ações em seu dia-a-dia. Exiba para a turma o DVD com a animação sobre boas práticas ambientais e converse com os alunos como as ações representadas no vídeo podem ajudar a cuidar da natureza.

32. JOGO DA PROCURA NA MATA

Objetivo: conhecer e reconhecer espécies da flora local, nativa ou exótica.

Material: pistas sobre as espécies em questão;

Fotografias, ou objetos que identifiquem diversas espécies da flora local (sementes, flores, casca, fruto, etc.);

Caça palavras com os nomes das plantas;

Procedimentos:

Espalhar pelo ambiente os objetos que identificam as diversas espécies da flora local;

Dividir a turma em subgrupos e entregar a cada um deles as pistas para que identifiquem a planta em questão e a encontre em meio às demais. Ao encontrar, o grupo deve preparar uma forma divertida de apresentá-la aos demais.

33. LENDA DAS CATARATAS

Objetivo: conhecer o local onde vive partir da releitura da lenda local.

Material: cópia da lenda local; lápis e papel; materiais para encenação;

Procedimentos: conversar sobre a importância das histórias populares, em especial sobre as lendas e sua origem, Dividir a turma em grupos, contar a lenda das Cataratas, interpretando-a, à luz de conceitos importantes. Entregar uma versão impressa a cada grupo e orientar para que recriem outra história. Ao final cada grupo prepara uma forma lúdica/artística de apresentar sua versão. As versões podem, compor um livro de lendas das Cataratas contadas pelos alunos. Ps. É possível adaptar a atividade nº 16.