BASES DO APRENDIZADO PARA O DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL

O que aprendemos hoje?

FAS

Bases do Aprendizado para o Desenvolvimento Sustentável

O que aprendemos hoje?

2ª edição

MOVIMENTO BEM MAIOR

BNDES

1ª Edição - 2014
Fundação Amazônia Sustentável
Virgilio Viana – Superintendente Geral
Eduardo Taveira – Superintendente Técnico-científico
Coordenador do Programa de Educação, Cidadania e Saúde – Edvaldo Correa

2ª Edição - 2023
Fundação Amazônia Sustentável
Virgilio Viana – Superintendente Geral
Valcleia Lima – Superintendente de Desenvolvimento Sustentável de Comunidades
Gerente do Programa de Educação para a Sustentabilidade – Fabiana Cunha

Bases do Aprendizado para o Desenvolvimento Sustentável
Coordenador Técnico – Leandro Pinheiro
Conteúdo Pedagógico – Julia Melo e Bianca Monti
Revisão Técnica – Nathalia Flores, Maria Eugenia Tezza e João Tezza
Revisão Textual – Cristiane Teodósia (1ª edição) e João Cunha (2ª edição)
Ilustrações – Jota Schneider
Diagramação – Felipe Lobo (1ª edição) e Alice Santos (2ª edição)
Colaboradores – Denilza da Silva Pereira, Emerson Corrêa Marques, Fábio Pinto Gonçalves, Genildo Ramos Amazonas, Gizelma Fernandes de Santana, Joaquim Bentes Pereira, José Ruy Nunes Lemos, Liliane Souza Brasil, Manoel Passos Júnior Neto, Maria de Nazaré Assunção da Costa, Maria Guadalupe Carvalho Pinto, Naderson Santana da Silva, Ociney Barbosa Lisboa, Odília do Rosário Ribeiro, Orlando Firmino Sodré, Raimundo Nonato Rodrigues dos Santos e Sabrina Borges da Costa

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Bases do aprendizado para o desenvolvimento sustentável : o que aprendemos hoje?. -- 2. ed. -- Manaus, AM : Fundação Amazônia Sustentável, 2023. -- (Bases do aprendizado para o desenvolvimento sustentável; 1)

ISBN 978-65-89242-85-7

1. Amazônia.
2. Educação ambiental.
3. Sustentabilidade ambiental I. Série.

23-183294 CDD: 304.02

1. Educação ambiental 304.2
Tábata Alves da Silva - Bibliotecária - CRB-8/9253

Esta obra foi elaborada pela Fundação Amazônia Sustentável e Farol Comunicação e Cultura
Fundação Amazônia Sustentável - © 2023

[Caro(a) professor(a)]

Este livro foi pensado para você que trabalha em Unidades de Conservação e que se dedica a educar as futuras gerações de guardiões da floresta.

Com essa iniciativa, esperamos levar um pouco do dia a dia das comunidades ribeirinhas para dentro da sala de aula, promover a integração e potencializar o aprendizado de estudantes em classes multisseriadas de forma mais lúdica e efetiva.

As atividades aqui propostas são resultado de dois anos dedicados a pensar em formas de promover a qualidade do ensino regular em comunidades ribeirinhas. No processo de construção desse livro, foram realizadas atividades em mais de cinquenta escolas em várias Unidades de Conservação do estado do Amazonas.

As propostas sugeridas no livro nasceram dos diálogos e da troca de experiência com docentes, estudantes e demais atores sociais que de forma muito peculiar e generosa compartilharam conosco seus saberes mais preciosos ao longo desse caminho.

Queremos convidar você a experimentar com seus estudantes uma forma diferente de aprender, o "aprender fazendo". Realize uma atividade do livro a cada semana e vivencie uma aula diferente, desperte a criatividade de sua turma, incentive o debate e a busca por conhecimento, e ao final, descubra: o que aprendemos hoje.

A equipe Fundação Amazônia Sustentável

Índice

Apresentação

A Fundação Amazônia Sustentável 8
Núcleos de Inovação e Educação para o Desenvolvimento Sustentável (NIEDS) 9
Bases do Aprendizado para o Desenvolvimento Sustentável 10
Sobre o livro de atividades 11
4 passos para o desenvolvimento de uma atividade 12
Modelo da Árvore 13
Como usar este livro 14
Como usar os GDAs? 15
Dicas e recomendações 16

Desenvolvimento Comunitário

GDA Agenda 22
GDA Azul e verde 25
GDA Comunidade dos sonhos 29
GDA Eleições escolares 31
GDA Jogo de recursos 34
GDA Organização da sala de aula 36

O Corpo Humano

GDA Os cinco sentidos 42
GDA Bingo do corpo humano 45
GDA Esporte 49
GDA Fases da vida 52
GDA Faz bem ou faz mal 56
GDA O ser humano e a natureza 59

Floresta

GDA Alfabeto regional 62
GDA Jogo da floresta 65
GDA Tipos de rios 71
GDA Seca e cheia 75
GDA Tabuada da fauna 78
GDA Dia da Amazônia 83

Tradições

GDA Artesanato 88
GDA Curupira 92
GDA Convivência de culturas 94
GDA Culinária 100
GDA As Lendas 103
GDA Pesca 107

Saúde

GDA Leilão da nutrição 114
GDA Pega pega da saúde bucal 119
GDA Fita métrica 125
GDA Copo de água 131
GDA O círculo alimentício 137
GDA Higiene pessoal 142

Atualidade

GDA A castanha e sua produção atual 152
GDA A atualidade de nossos peixes 158
GDA Amazônia e o efeito estufa 162
GDA Amazônia e a água do mundo 166
GDA Várzea e conservação 169
GDA Pirarucu 172

Geografia

GDA Calendário do clima 178
GDA Bússola 184
GDA Sistema solar 187
GDA Clima e biomas 191
GDA A vida aquática 197
GDA Jogo da memória do rio 207

História

GDA Imigração 216
GDA Nosso idioma 220
GDA Passado, presente e futuro 223
GDA Origem dos povos da floresta 227
GDA Peixe-boi 230
GDA O trabalho 233

Artes

GDA Mímica 240
GDA Sombras de letras 243
GDA Boi-bumbá 245
GDA História em quadrinhos 248
GDA Tintas naturais 252
GDA Figuras geométricas 254

Poluição

GDA Instrumentos musicais 260
GDA Construindo um papa-pilha 263
GDA Lixo e matemática 265
GDA Ludoteca 269
GDA Pega peixe 273
GDA Jogo da coleta seletiva 279

A Fundação Amazônia Sustentável

A Fundação Amazônia Sustentável (FAS) é uma organização da sociedade civil sem fins lucrativos que atua pelo desenvolvimento sustentável da Amazônia por meio de programas e projetos nas áreas de educação e cidadania, saúde, empoderamento, pesquisa e inovação, conservação ambiental, infraestrutura comunitária, empreendedorismo e geração de renda. A FAS tem como missão contribuir para a conservação do bioma pela valorização da floresta em pé e de sua biodiversidade e pela melhoria da qualidade de vida das populações da Amazônia. Em 2023, a instituição completa 15 anos de atuação com números de destaque, como o aumento de 202% na renda média de milhares famílias beneficiadas e a queda de 40% no desmatamento em áreas atendidas entre 2008 e 2021.

Saiba mais em fas-amazonia.org

Núcleos de Inovação e Educação para o Desenvolvimento Sustentável (NIEDS)

Os Núcleos de Inovação e Educação para o Desenvolvimento Sustentável (NIEDS) representam uma utopia extremamente desafiadora. São, também, um laboratório único para "fazimentos" inovadores no coração da Amazônia. Representam uma oportunidade para manter acesa a chama da esperança de um desenvolvimento mais justo com as pessoas, mais generoso com a natureza e mais sustentável para as gerações futuras.

São espaços dedicados a acolher iniciativas de educação transformadora e holística, que privilegiam o debate, a construção e disseminação de alternativas para transformar a realidade na direção da sustentabilidade do desenvolvimento das regiões onde estão inseridos.

Ao contribuir, na busca por uma maior compreensão sobre as florestas, roças, pesca, quintais e comunidades, possibilita que oportunidades de aprendizado sobre como planejar, implementar e avaliar empreendimentos sustentáveis, nessa realidade, cresçam e deem frutos.

A concepção dos Núcleos de Inovação e Educação para o Desenvolvimento Sustentável (NIEDS) é, antes de tudo, uma convocação àquelas pessoas que mantêm uma inquietude com o atual descaminho das coisas e uma chama acesa de esperança e amor pela Amazônia, pelo Brasil, nossa gente e nossa natureza.

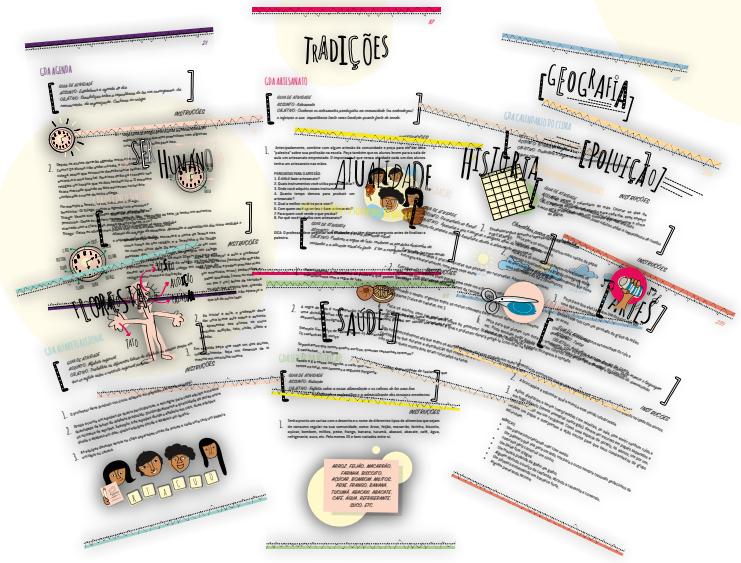
Virgilio Viana
Fundação Amazônia Sustentável

Bases do Aprendizado para o Desenvolvimento Sustentável

O projeto Bases do Aprendizado, iniciado em 2012, é um projeto de capacitação continuada de docentes das redes municipais e estaduais de ensino que oferece novas formas de gerar conhecimento, ampliar o envolvimento e interesse de estudantes das escolas das Unidades de Conservação.

Com a estratégia de aprendizagem experiencial, propõe trabalhar a participação ativa de estudantes em atividades lúdico-educativas. Em vez de ler livros, escutar a lição do dia, ou assistir a aula pela televisão, é partir para ação. Com essa metodologia buscamos uma experiência de aprendizado que envolve os estudantes e, em consequência, fixa melhor os conteúdos.

Com essa abordagem pedagógica cria-se o hábito de desenvolver uma opinião pessoal diante de diferentes situações. Partindo-se dos valores despertados através da própria experiência nas atividades, espera-se fortalecer a atitude e a confiança para falar e se expressar nos futuros moradores e protetores das Reservas de Desenvolvimento Sustentável do estado do Amazonas.



Sobre o livro de atividades

O livro está dividido em dez temas: Geografia, Desenvolvimento Comunitário, Floresta, Tradições, História, Poluição, Ser Humano, Saúde, Atualidade e Artes.

Os temas escolhidos para as atividades do livro surgem de experiências e observações da realidade local e pretendem enxergar as suas prioridades, tanto no cotidiano e necessidades mais imediatas, quanto na história local, do país, e suas relações com o mundo.

O livro propõe 60 atividades para desenvolver junto à turma de estudantes, mas também com as famílias e a comunidade, com o objetivo de integrar todas as pessoas para participar e enriquecer o dia a dia da educação das crianças. As atividades são apresentadas em Guias de Atividades (GDA) e estão prontas para serem realizadas, porém, exigem da pessoa educadora dedicação e planejamento para serem bem sucedidas.

Cada atividade aborda um assunto, os objetivos que pretende alcançar, e as instruções passo a passo para o planejamento e realização da atividade, incluindo um debate rico e interativo. Algumas atividades incluem informações adicionais para apoiar o desenvolvimento adequado dos conteúdos. A metodologia do Bases do Aprendizado propõe uma estrutura de quatro passos, fundamentais para garantir o sucesso da mesma.

AQUECIMENTO · ATIVIDADE · DEBATE · AVALIAÇÃO

Cada um deles tem um propósito, e se apoia no passo anterior. Aproveite cada um dos passos para conhecer as qualidades e características dos seus estudantes, e para descobrir seus avanços ao longo do ano.

Atividades:

4 passos para o desenvolvimento de uma atividade

Aquecimento

Dinâmica para despertar e descontrair

Atividade

Momento no qual os estudantes vivem uma experiência educativa planejada pela pessoa educadora. Tendo em mente os temas, conteúdos formais e procedimentos.

Debate

Momento para a reflexão sobre o que foi trabalhado, com o intuito de resgatar o principal conteúdo proposto pela atividade. É importante ter em mãos perguntas guias para garantir um debate produtivo.

Avaliação

É a hora de certificar se o conteúdo proposto foi passado e se a metodologia escolhida foi efetiva.

Modelo da Árvore

O Modelo da Árvore é uma ferramenta para identificar as causas de dificuldades em temas relevantes a serem tratados, a fim de facilitar sua resolução seja através do desenvolvimento de uma atividade ou projeto. Vamos dar um exemplo de como utilizar o Modelo da Árvore através de uma dificuldade, que frequentemente acontece nas escolas: o bullying. Trata-se da repetida falta de respeito entre estudantes: agressão física, violência verbal, apelidos de mau gosto, ameaças, intimidações, exclusão, etc.

Sendo esses os sintomas, são então posicionados na copa e nas folhas no Modelo da Árvore. O próximo passo seria refletir sobre o que mantém o bullying acontecendo; o que seria o tronco da árvore, por exemplo, a desvalorização das pessoas ou a falta de prática em lidar com situações de conflito. A raiz do problema, em nosso exemplo, pode ser a ausência de segurança de si, baixa auto-estima, entre outros. Uma vez utilizada a ferramenta Modelo da Árvore, concluímos que a atividade a ser desenvolvida deve ter como foco a melhoria da auto-estima de estudantes (raiz) e não nos tipos de agressões nos quais se manifesta o bullying (sintomas).

Ao abordar os temas dessa maneira, fica mais fácil de identificar o foco do trabalho com maiores chances de trazer resultados efetivos com relação à dificuldade em questão. O que interpretamos como o problema, muitas vezes, não é o problema real. O Modelo da Árvore tem o propósito de evitar esse erro. Ao identificar uma dificuldade ou sintoma, você pode usar o Modelo da Árvore.

Os galhos e as folhas são os sintomas das dificuldades. O tronco da árvore é o que mantém a dificuldade viva. E as raízes, que são difíceis de ver, são as causas da dificuldade e as que estão gerando os sintomas. Sendo assim, é importante focar-se nas raízes para combater qualquer tipo de dificuldade e fazer com que as árvores deem bons frutos.

Os **galhos** são o visível, o que evidencia a existência da dificuldade nesse tema.

Quais são os **sintomas** da dificuldade?

O **tronco** é o que está segurando a existência dessa dificuldade.

O que é que está **sustentando** essa dificuldade?

Quais são as **causas** da dificuldade?

A **raiz** é o que deve ser trabalhado, o que está dando origem à dificuldade nesse tema.

Como Usar este Livro?

1 Busque no índice de temas * o assunto que quer trabalhar. * Você pode usar o Modelo da Árvore para identificar novos temas e adaptar as atividades (pág 10).

2 Leia todo o GDA (Guia de Atividade) e prepare-se. Materiais, informações, organização do grupo de trabalho, do lugar, etc. necessários para o desenvolvimento da atividade.

3 Imagine e repasse como será feita a atividade, passo a passo, com o seu grupo de estudantes.

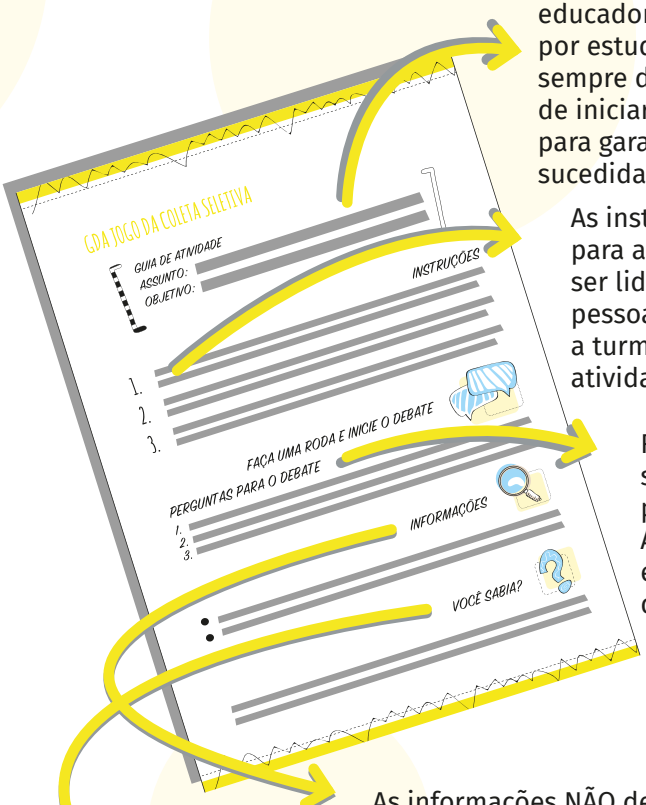
4 COLOQUE EM PRÁTICA!

5 Repita, reinvente, adapte, crie, etc. Tudo o que tenha sido útil para você e seus estudante.

6 Se possível anote e mande para nós! Ficaremos muito felizes em receber sugestões de como melhorar e variar essas atividades. Nos escreva em:

fas@fas-amazonia.org

Como Usar os GDAs



Dados exclusivos para a pessoa educadora que não devem ser lidos por estudantes, é importante lembrar sempre dos objetivos dos GDAs. Antes de iniciar o debate volte ao objetivo para garantir uma conversa bem sucedida.

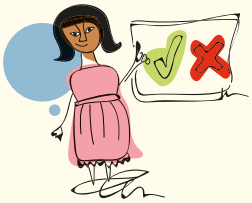
As instruções NÃO devem ser lidas para a pessoa estudante, mas devem ser lidas e compreendidas pela pessoa educadora, que irá guiar a turma no desenvolvimento das atividades.

Realize pergunta por pergunta sem pressa, garantindo a participação de toda a turma. A pessoa educadora deve escutar diferentes repostas, de diferentes pessoas da turma.

As informações NÃO devem ser lidas para a turma, elas servem de contribuição e apoio para a aula. A pessoa educadora deverá se basear nelas e transmiti-las de maneira criativa. Utilizando o quadro, interagindo com a turma, contando histórias, ou seja, construindo um momento de aprendizado.

Apenas o “Você Sabia” deverá ser lido para a turma.

Dicas e Recomendações



Não deixe de corrigir os erros da turma.Se a pessoa educadora não corrige, o erro é tomado como algo correto. Sugerimos que não corrija diretamente, mas que pergunte a turma se alguém sabe onde está o erro e deixar que a turma se auto corrija. O que pode potencializar o aprendizado e a memorização de conteúdo.

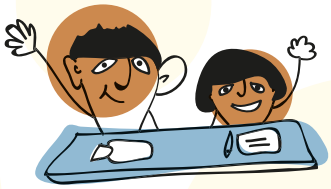
Incentive as crianças a se expressarem e falarem a sua opinião. Não deixe que as pessoas repreendam ou envergonhem umas às outras.

A dificuldade das funções dadas deverá estar ao nível das pessoas participantes. Lembre-se que trabalhar com multisseriado é um desafio, mas também é uma grande oportunidade de fazer com que as pessoas mais avançadas no processo de aprendizado ensinem as que ainda estão aprendendo.

Quando um ensina Dois aprendem

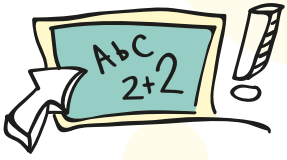
Caso a atividade seja dividida em várias etapas ou muito longa, certifique-se que o conteúdo está sendo passado separando momentos de pequena revisão entre uma etapa e outra, para assim, evitar distrações ou até mesmo fazer intervalos com diferentes aquecimentos.

Em atividades realizadas com equipes, fique atento para que todas as pessoas participantes tenham uma função no grupo e se sintam parte da equipe. Caso contrário alguma pessoa pode se sentir mal ou até mesmo deixar alguma colega de lado.



Durante o debate, incentive para que TODAS AS PESSOAS falem alguma coisa. Só de ter a coragem de falar na frente de toda turma já é um grande avanço para uma criança.

Faça os debates em roda.



Use o quadro, pois a memória visual da turma deve ser explorada.

Fazer a atividade fora da sala de aula pode ser uma experiência agradável, aproveite os espaços da comunidade e a floresta, que além de maravilhosa é uma fonte viva de infinitas sabedorias.

Limite o tempo. Assim, você também trabalha a agilidade e a organização temporal das pessoas envolvidas na atividade.

Dê intervalos para beber água.

Tenha paciência no debate, não tenha medo do silêncio, ele às vezes incomoda, tire proveito desse incômodo para incentivar a turma.

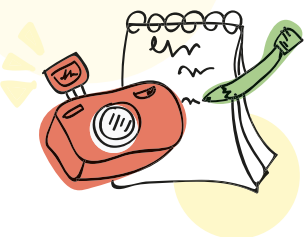
Na pergunta “O que aprendemos hoje?” incentive a turma a falar todos os detalhes do procedimento usado na atividade.
Por exemplo: primeiro dividimos em equipes, depois buscamos letras, aí depois separamos as vogais, entre outros.

SIM! NÃO! TALVEZ! Faça perguntas que as respostas sejam realmente sim, não ou talvez.
Por exemplo: a pergunta “Quem gostou da atividade?” NÃO pode ser respondida com Sim, Não ou Talvez.

Na avaliação, repita sempre que as respostas são individuais e que cada pessoa tem a sua resposta.

No processo da atividade é importante ter momentos nos quais as pessoas devem perar e pensar sozinhas, como uma espécie de provinha. Sugerimos que não coloque o clima rígido que uma prova pode gerar, deixe o clima mais tranquilo, sem deixar de assegurar que seja um momento individual.

Sinta-se livre para acrescentar detalhes durante a atividade. O improviso faz parte de um planejamento de sucesso, além de que a realidade de cada escola exige ajustes para um melhor aproveitamento.



Registre possíveis informações que possam ajudar no processo da atividade ou em futuras. É importante ter um perfil das pessoas participantes com quem você trabalha e acompanhá-las individualmente. E assim, minimizar ruídos na comunicação do processo de aprendizagem e potencializar o efeito do trabalho educativo.

DESENVOLVIMENTO COMUNITÁRIO

Aborda aspectos fundamentais das relações sociais, da comunicação e do respeito mútuo para a resolução pacífica de conflitos e progresso comunitário.

GDA: agenda 22

ASSUNTO: Estabelecer a agenda do dia.
OBJETIVOS: Sensibilizar sobre a importância de ter um cronograma, da comunicação, da organização. Conhecer a pessoa que é sua colega.

GDA: azul e verde 25

ASSUNTO: Tomada coletiva e cooperativa de decisões.
OBJETIVOS: Tomar decisões de forma cooperativa entre equipes. Expressar a própria opinião. Ouvir a opinião da outra pessoa. Respeitar as ideias diferentes. Trabalhar a democracia e evitar a imposição de ideias e decisões pela força.

GDA: comunidade dos sonhos 29

ASSUNTO: Convivência harmônica na comunidade.
OBJETIVOS: Trabalhar conflitos sociais. Desenvolver métodos pacíficos para a resolução de conflitos. Expressar a opinião pessoal e respeitar a opinião de outra pessoa. Projetar uma ideia artisticamente em uma maquete. Criar uma história.

GDA: eleições escolares 31

ASSUNTO: Eleições escolares.
OBJETIVO: Refletir sobre a nossa escola e a escola ideal, sobre o patrimônio escolar, as necessidades e a importância da educação, fazendo uma prática democrática.

GDA: jogo de recursos 34

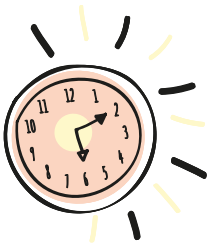
ASSUNTO: Os recursos e as decisões.
OBJETIVOS: Trabalhar a diferença entre morar dentro de uma Reserva e fora dela. Refletir sobre a qualidade dos recursos e sobre as decisões do que fazer com eles.

GDA: organização sala de aula 36

ASSUNTO: Hábitos educativos positivos e organização da sala de aula.
OBJETIVO: Refletir sobre a nossa incidência no nosso entorno, sobre a importância da organização e a valorização do nosso lugar.

GDA AGENDA

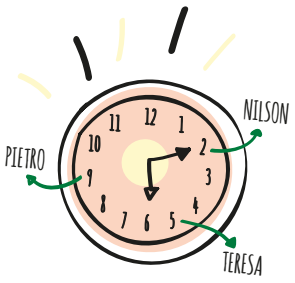
GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Estabelecer a agenda do dia
OBJETIVOS: Sensibilizar sobre a importância de ter um cronograma de atividades.



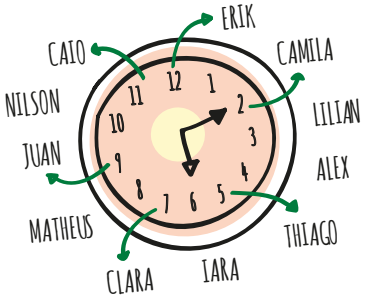
INSTRUÇÕES

1. Peça que cada estudante desenhe um relógio em uma folha. O relógio deve marcar as horas e deve ter espaço livre para que elas preencham com algumas coisas. Dê 10 minutos para isso.

2. Depois as pessoas deverão agendar encontros no relógio. Como? As pessoas irão andar na sala, e encontrar com uma colega, assim que encontrar, deverão tentar fechar um encontro a uma hora tal. Para isso, terão que conferir nos relógios um horário que as duas tenham livre. O encontro ficará marcado quando as duas escreverem, no horário combinado, o nome da outra pessoa.



Por exemplo: a Terezinha encontra com o Thiago:
Terezinha: -Oi Thiago, vamos agendar um encontro?
Thiago: -Vamos sim! Tu podes encontrar às sete horas?
Terezinha: -Deixa eu conferir no meu relógio. Não, não posso às sete, já tenho um encontro marcado com a Clara. Mas, posso às cinco horas, e tu?
Thiago: -Deixa eu olhar o meu, posso sim! Fica marcado Terezinha!



Nesse caso, o Thiago escreverá o nome da Tereza nas cinco horas do seu relógio, e a Terezinha, o do Thiago no número cinco do relógio dela. Os encontros deverão ser com pessoas diferentes, tentando ter sempre um colega distinto em cada horário. Dê mais 10 minutos para eles preencherem os 12 horários do relógio. Ao final todas as pessoas devem ter um nome de um colega em cada hora do relógio como mostra a ilustração.

3. Assim que todos os relógios estiverem preenchidos, peça para eles ficarem disponíveis para o encontro com o colega que está marcado na agenda.

4. Tenha pronta 12 perguntas para que a turma converse entre si. Podem ser específicas sobre algum tema que você ache importante, podem ser para que as pessoas se conheçam, ou as duas coisas. Aqui colocamos 12 perguntas exemplo, pode utiliza-las ou criar outras.

5. Cada hora do relógio representará uma pergunta. Explique que você marcará o horário, para que aconteçam as reuniões, como estão marcadas nos relógios. Você fará uma pergunta e as duas pessoas deverão responder essa pergunta uma para a outra. A conversa sobre esse tema deverá ocorrer entre as duplas marcadas no relógio, e não entre todas as pessoas. O tempo será limitado a um minuto ou dois, por pergunta.

6. Pergunte se há dúvidas, e dê início à atividade.

7. Fale em voz alta para toda a turma

"Deu uma hora! Olhe no seu relógio e procure a pessoa da turma que tenha marcado para encontrar."

No exemplo, a Tereza encontrará com a Camila, e o Thiago com o Nilson. Cada pessoa deve encontrar um colega fazendo duplas. Leia a pergunta número um e contabilize o tempo. Assim que o minuto passar, ou o barulho da conversa diminuir, fale:

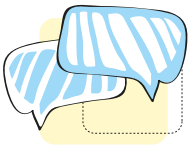
"Muito bem! Deu duas horas, encontre a pessoa marcada para duas horas."

Leia a segunda pergunta. Com a dupla junta, a pessoa educadora fará a seguinte pergunta, e assim até fazer as 12 perguntas que completam o relógio, lembrando que as duplas devem mudar de hora em hora.

8.
1. Qual o time que você mais gosta e o que mais gosta dele?
2. Qual é a sua comida preferida e quem a faz melhor?
3. O que você mais gosta de fazer no seu tempo livre?
4. O que você gosta de fazer quando está chovendo?
5. O que você gostaria de fazer quando crescer? Por que e para quê?
6. O que você mais gosta na floresta? Por quê?
7. O que você mais gosta na cidade? Por quê?

8. O que você mais gosta da escola? Por quê?
9. Qual é o seu sonho na vida?
10. O que você mais gosta em sua comunidade?
11. O que você mudaria na sua comunidade?

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE

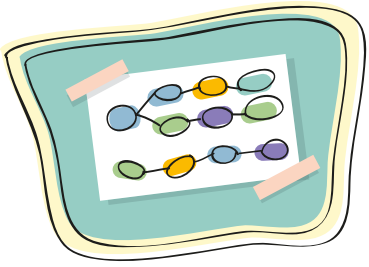


PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. Como foi organizar o relógio? Foi fácil ou difícil?
2. Como foi encontrar a pessoa da turma com quem tinha que conversar? Foi fácil ou difícil? Por quê?
3. Quando conversou com sua colega tiveram algumas respostas em comum?
4. Quando conversou com a colega teve alguma resposta que o surpreendeu?
5. Na hora de responder, vocês falavam ao mesmo tempo ou se organizaram para ver quem falaria primeiro e quem depois? Foi fácil ficar de acordo?
6. Qual é a importância de ouvir à outra pessoa?
7. O que acontece quando ouvimos uma opinião diferente nossa?
8. Para que serve ter uma agenda?
9. Qual é a importância da organização? Quais são os benefícios da organização?
10. Como é o nosso dia a dia? Como se organizaria em uma agenda? Façam juntos a agenda do dia a dia. Pergunte: a que horas acordam, a que horas vão para a escola, a que horas é a merenda, etc.
    07:00 Aula na escola
    09:30 Merenda
    11:00 Saída das aulas
    11:30 Almoço
11. Que coisas do nosso dia a dia que não colocamos na agenda seria bom incluir? Fazer a tarefa de casa, ajudar à mamãe com as coisas do lar, ajudar ao papai com o trabalho, etc.
12. O que aprendemos hoje?

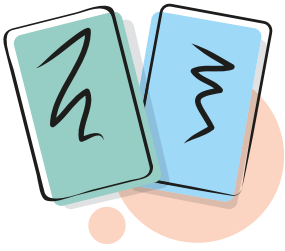
GDA AZUL E VERDE

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Tomada coletiva e cooperativa de decisões.
OBJETIVOS: Tomar decisões de forma cooperativa entre equipes. Expressar a própria opinião. Ouvir a opinião da outra pessoa. Respeitar as ideias diferentes. Trabalhar a democracia, a imposição de ideias e decisões pela força.



INSTRUÇÕES

1. Divida a turma em equipes de 5 participantes, oriente que as equipes matenham certa distância, para evitar que "colem".

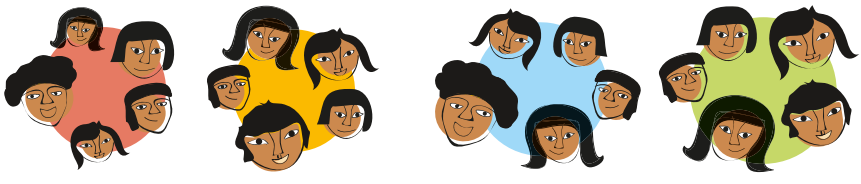


2. Confeccione e entregue uma ficha verde e uma ficha azul para cada equipe.

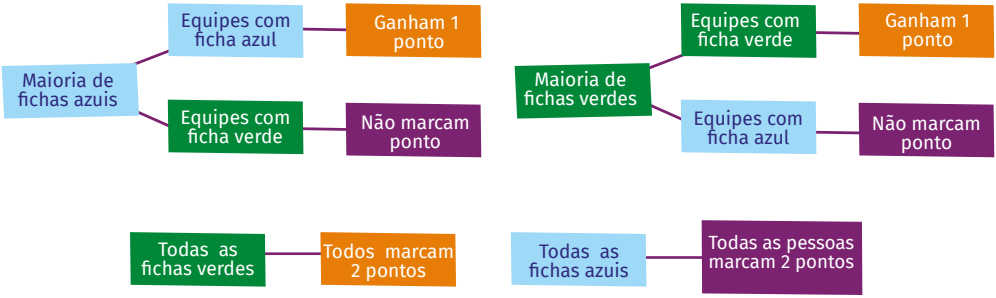
3. Explique às pessoas participantes que elas irão responder algumas perguntas utilizando as fichas e que devem decidir coletivamente qual ficha irão apresentar.

4. Dê um exemplo:
Se você gosta de dormir na rede, apresente a ficha VERDE
Se você gosta de dormir na cama, apresente a ficha AZUL

5. Oriente que o grupo converse entre si, considerando a opinião todas as pessoas sobre a pergunta e juntas cheguem a uma resposta coletiva. Diga para "falarem baixinho", de modo que outra equipe não cole a resposta.



6. Quando responderem a questão exemplo, explique como funcionará o quadro de pontuação:



7. Pendure o quadro em algum lugar de modo que todas as pessoas possam ver e ter certeza de como funciona a pontuação.

8. O a pessoa educadora deve confeccionar um placar para contabilizar a pontuação, assim como no modelo abaixo, deve haver lugar para identificar as equipes seja por letras ou nomes, a quantidade de rodadas que serão realizadas e o total de pontos somados em todas as rodadas.

EQUIPES	RODADA 1	RODADA 2	RODADA 3	RODADA 4	RODADA 5	TOTAL DE PONTOS
A						
B						
C						
D						
E						

9. Esse placar pode ser confeccionado numa folha de papel em branco, de modo que a cada rodada a pessoa educadora possa ir pintando com pincel ou giz de cera as respostas das equipes de acordo com as fichas apresentadas.

10. Com equipes formadas, placar pronto, tudo preparado, a pessoa educadora explica o ponto fudamental da atividade:

A) Cada uma das equipes representa uma parte da sociedade e todas convivem juntas dentro da sala.

B) Cada equipe deve tomar a decisão que mais representa o que todas as pessoas pensam e por isso todos devem expressar sua opinião.

11. Inicie a rodada com a seguinte situação:

RODADA 1

Imagine que são 20h30 e na TV vai passar o jogo e a novela:

AZUL: a TV ficará no canal da novela. VERDE: a TV ficará no canal do futebol.

12. Dê 3 minutos para que a turma converse entre si e apresente uma resposta coletiva, terminado o tempo avise que chegou o momento de responder e no sinal do "já", todas as equipes devem levantar o cartão na cor escolhida: 1,2,3 e já!

13. Confira os cartões e faça a marcação, pintando o placar de acordo com a cor do cartão apresentado por cada equipe.

14. Dê continuidade as rodadas seguintes:

RODADA 2

Imagine que são 17h30, é a hora de jogar bola, todos irão jogar:

AZUL: futebol VERDE: vôlei

RODADA 3

Imagine que vai ter uma festa na comunidade e as pessoas precisam de cadeiras:

AZUL: a escola emprestará as cadeiras, mesmo sabendo que podem quebrar deixando os alunos sem ter onde sentar

VERDE: a escola não emprestará as cadeiras pois devemos preservar os móveis da escola

RODADA 4

Na sua escola gostaria de ter:

AZUL: Duas merendas e um recreio.

VERDE: Dois recreios e uma merenda.

RODADA 5

Na sua escola você gostaria aprender:

AZUL: Inglês. VERDE: Música e dança

MUITO IMPORTANTE: As situações que se apresentam no livro são simples exemplos, por favor, fique à vontade para mudar ou adaptar situações, explorando a possibilidade de conhecer a opinião das pessoas da turma

15. Ao final das rodadas você terá um placar colorido de acordo com as opiniões apresentadas, vamos exemplificar algumas possibilidades:

EQUIPES	RODADA 1	RODADA 2	RODADA 3	RODADA 4	RODADA 5	TOTAL DE PONTOS
A						4
B						3
C						4
D						6
E						6

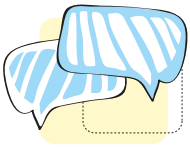
Observe o placar acima:
Na **RODADA 1** como a maioria das respostas são azuis, os “os azuis” marcam 1 ponto e os verdes não pontuam.
Já na **RODADA 3**, a maioria das respostas são verdes, os “os verdes” marcam 1 ponto e os azuis não pontuam.
Na **RODADA 4** como todas as pessoas responderam a mesma cor, todos marcam 2 pontos.

Escrevemos a pontuação no placar abaixo, para exemplificar melhor a contagem, mas isso deve ser feito “de cabeça”, pela turma, com orientação da pessoa educadora.

EQUIPES	RODADA 1	RODADA 2	RODADA 3	RODADA 4	RODADA 5	TOTAL DE PONTOS
A		1		2	1	4
B	1		1	2		4
C	1	1		2		4
D	1		1	2	1	5
E		1	1	2	1	5

16. Sempre recorra ao QUADRO DE PONTUAÇÃO para contabilizar os pontos. É facil, primeiro identifique se a situação da rodada tem maioria AZUL ou VERDE e siga a orientação dada, permita que as pessoas da turma interpretem as informações do quadro, para ter certeza que eles entenderam as regras da brincadeira.

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE

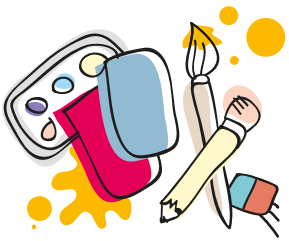


PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. Foi difícil expressar opinião?
2. Foi difícil respeitar a opinião do colega?
3. Teve mais concordância ou mais discordância entre as pessoas participantes da sua equipe?
4. Na sua equipe, as pessoas participantes queriam o benefício próprio ou pensavam de forma cooperativa o que era melhor para todos?
5. Você acha que suas opiniões foram sempre atendidas?
6. É possível fazer tudo do seu jeito sempre?
7. O que acontece quando todas as pessoas querem o benefício pessoal sem se preocupar com o grupo?
8. Se o a liderança da comunidade só pensasse nela e na família dela para tomar as decisões da comunidade? Isso seria certo?Por quê?
9. Que acontece quando todas as pessoas querem o benefício geral?
10. O que aprendemos hoje?

GDA COMUNIDADE DOS SONHOS

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Convivência harmônica na comunidade.
OBJETIVOS: Trabalhar conflitos sociais. Desenvolver métodos pacíficos para a resolução de conflitos. Expressar a opinião pessoal e respeitar a do colega. Projetar uma ideia artisticamente em uma maquete. Criar uma história.



INSTRUÇÕES

1. Divida a turma em equipes de três pessoas participantes. Peça para que sentem a uma distância, de modo que não se misturem.

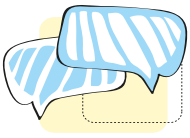
2. Serão usados os seguintes materiais: cartolina, papel, papelão, caixas de remédios, pincel, lápis, tinta, tesoura, cola e outros. A pessoa educadora deve reunir esse material e dividir igualmente entre as equipes.

3. Oriente a turma que use a imaginação para construir uma maquete da comunidade dos sonhos, ou seja, aquela que ela acredita ser a ideal. Durante todo o processo de confecção da maquete a pessoa educadora deve estimular e incentivar a criatividade da turma. Reserve no mínimo 2 horas para essa atividade.

4. Finalizada a maquete, iniciem a segunda parte da atividade: Oriente a turma a escolher um nome para as comunidades, e criarem uma história para cada uma. É importante que essa história fale das características da comunidade: data da fundação, por quem foi criada, o que possui, quantas famílias moram no lugar, do que vivem e por que é importante. Dê 30 minutos para a produção do texto.

5. Então cada equipe deverá apresentar a maquete confeccionada e realizar a leitura do texto para os demais grupos, reserve um tempo para que a turma visite as maquetes e troquem ideias sobre a atividade.

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE



PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. Como se sentiram trabalhando juntos? Todas as pessoas participaram?
2. O que você achou da comunidade vizinha (nas outras maquetes)? O que tem na comunidade vizinha que não tem na sua?
3. A sua comunidade está limpa? Tem uma lixeira comunitária? Para onde vai o lixo de sua comunidade?
4. Por que vocês colocaram a floresta nas suas comunidades? Qual é a importância de ter essa floresta nas suas comunidades?
5. O que vocês fariam se a comunidade "_____" destrói a sua "_____"? –complete a pergunta com os nomes de duas comunidades que tenham sido criadas.
6. Acham essa reação boa? Por quê?
7. O que vocês fariam se a comunidade "_____" espalhasse boatos sobre alguma pessoa da comunidade "_____"? –nomeie outras duas comunidades da atividade.
8. Acham essa reação boa? Por quê?

9. Agora na vida real; como você reagiria se alguém de outra comunidade estivesse falando mal de você?
10. Acham essa reação boa? Por quê?
11. O que você faria se alguém da comunidade vizinha estivesse falando mal de alguma pessoa vizinha sua?
12. Acham essa reação boa? Por quê?
13. As pessoas de sua comunidade são unidas? Por quê?
14. O que aprendemos hoje?

GDA ELEIÇÕES ESCOLARES

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Eleições escolares
OBJETIVO:Refletir sobre a nossa escola, sobre o patrimônio escolar, as necessidades e a importância da educação, fazendo uma prática democrática.

INSTRUÇÕES

1. Questione seus alunos quanto ao modelo de escola ideal: "O que a escola ideal tem? Quantas salas possui? Que equipamentos possui? O que tem ao redor dela? Quem trabalha nessa escola ideal?", faça isso para estimular a imaginação de seus alunos, em seguida peça para que eles façam individualmente um desenho da escola ideal. Dê no mínimo 15 minutos para esta atividade.

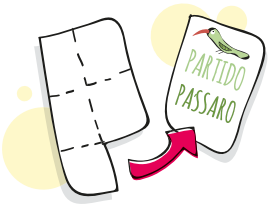
2. Cada aluno apresentará seu desenho descrevendo com detalhes para os demais colegas de sala.

3. Enquanto isso, o professor fará no quadro uma lista com as características citadas nos desenhos.

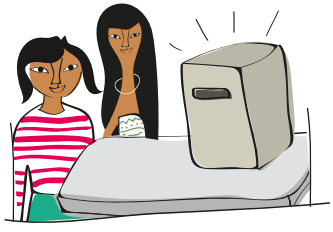
4. Assim que todas as pessoas apresentarem, sentem-se em roda e faça perguntas que acrescentem questões importantes que talvez não tenham surgido nos desenhos, como: “Na escola ideal tem respeito pelo colega? Tem zelo pelo patrimônio da escola? Tem atividades como esporte, música, dança e arte?”

5. Divida a turma em grupos e instrua que cada grupo crie um partido político, com nome e proposta de mudanças para a escola atual, ou seja, uma campanha que melhore as condições atuais da escola, considerando os pontos apresentados nos desenhos. Cada equipe deve se esforçar para apresentar uma excelente proposta.

6. Deverão montar um cartaz com o nome, bandeira do partido e a descrição da proposta, e apresentar para a turma. Durante esse processo o a pessoa educadora deve acompanhar os alunos, garantindo toda a turma está fazendo o que pede a atividade.



7. Cada equipe escolherá um nome para o partido, como na ilustração “Partido Pássaro”. A pessoa educadora fará uma cédula de votação para cada pessoa participante, que deverá escrever na cédula o nome do partido de sua escolha e colocá-la na urna.



8. A pessoa educadora deve ter pronta uma caixa semelhante a uma urna eleitoral com um espaço para colocar os votos. Numa mesa, dentro da sala de aula, organize a urna, as cédulas e algumas canetas, lembre-se de colar os cartazes dos partidos no quadro.

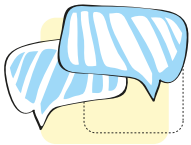
9. Converse sobre a importância de escolher a proposta que achou mais legal, a que mais gostou, a que falou de fazer as coisas que você valoriza, e não votar no próprio partido apenas para vencer a eleição.

10. A turma sairá da sala e fará uma fila, cada pessoa aguardando a sua vez para votar, as pessoas da turma devem entrar uma por vez na sala, escrever na cédula o nome do partido escolhido e colocar na urna.
A pessoa educadora ficará dentro da sala de aula garantindo que cada pessoa da turma vote apenas uma vez. Ele terá uma lista com os nomes de todos e fará um X ao lado do nome do aluno, assim que ele votar. Todas as pessoas que já votaram, deverão esperar fora da sala até que as eleições se encerrem.

11. Terminada a votação, a turma voltará para a sala e a pessoa educadora fará a contagem dos votos na frente todas as pessoas, marcando os votos no quadro. É importante que o total de votos seja igual ao total de todas as pessoas

12. Assim que for revelado o partido vencedor, os demais partidos devem parabenizar os ganhadores pela vitória. Todas as pessoas da turma, em grupo, devem ler novamente a proposta do partido vencedor e identificar quais poderiam ser realizadas. Se houver oportunidade, apresentem a proposta à liderança comunitária para possível encaminhamento.

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE



PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. O que eu mais gosto da minha escola?
2. O que é mais importante na escola?
3. O que eu gostaria de mudar na minha escola?
4. Como se sentiram imaginando a escola ideal?
5. Qual é a importância de ir para a escola?
6. O que é importante aprender na escola? Para quê?
7. O que eu gostaria de aprender na minha escola?
8. O que foi mais difícil de apresentar na proposta do seu partido?
9. Você já viu alguma vez algum candidato apresentando propostas em sua comunidade? Como foi?
10. Como se sentiram tendo a liberdade de escolher em quem votar?
11. Como se sentem quando não tem a liberdade de escolher o que querem?
12. O que vocês sentem em poder expressar a opinião?
13. O que é a democracia? Como funciona? Por que ela é importante?
14. Quando podemos dizer que um país é democrático?
15. O Brasil é um país democrático?
16. O que aprendemos hoje?

INFORMAÇÕES

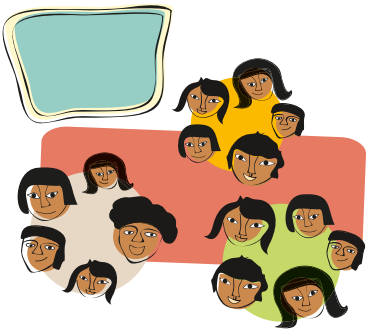
• DEMOCRACIA: deve ser um regime de governo em que o poder está com o povo, por meio de representantes eleitos que tomam decisões em nome daquelas pessoas que os elegeram.

• A base da democracia é a igualdade de todas as pessoas. Igualdade perante a lei, e igualdade de poder se pronunciar na assembleia, ou seja, direito à palavra.

GDA JOGOS DE RECURSOS

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Os recursos e as decisões
OBJETIVOS: Trabalhar a diferença entre morar dentro de uma Reserva e fora dela. Refletir sobre a qualidade dos recursos e sobre as decisões do que fazer com eles.

INSTRUÇÕES



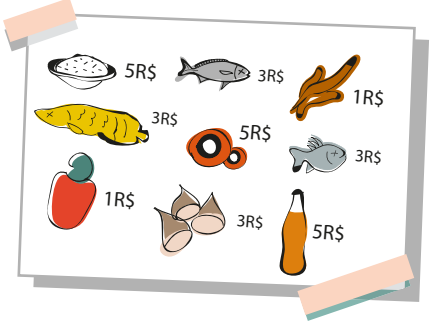
1. Essa é uma atividade de simulação na qual a turma deverá produzir e comercializar os recursos da comunidade. A capacidade de produção e a qualidade da mesma estarão determinadas pelos materiais que tenham para produzir.

2. Divida a turma em três equipes, cada uma representará uma comunidade. Substitua as pessoas na sala de aula de forma que todas as pessoas possam olhar para o quadro e que as equipes não se misturem.

3. Cada equipe receberá diferentes materiais para produzir os recursos:

- A equipe 1 receberá uma cartolina e três pinceis de cores.
- A equipe 2 receberá uma cartolina, três pinceis de cores e três lápis de cores.
- A equipe 3, receberá uma cartolina, seis pinceis de cores e seis lápis de cores.

4. A pessoa educadora deverá desenhar numa cartolina os elementos que representarão os recursos: uma castanha, um caju, um pacú, uma saca de farinha, um litro de tapioca, um litro de tucupi, um cacho de tucumã, um pirarucu, um jaraqui. É muito importante que os desenhos sejam feitos com capricho, utilizando a maior quantidade dos materiais: pincéis e lápis de cores. Para que se aproximem do elemento real.



5. Cada um dos recursos terá um preço. Escreva ao lado do desenho o valor correspondente, como na ilustração.

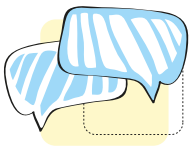
6. Cada equipe deverá, com os materiais que tem, reproduzir os desenhos do cartaz feito pela pessoa educadora. A turma tentar reproduzir o mais semelhante possível, lembrando que as pessoas participantes não poderão emprestar nenhum material de outros grupos, deverão usar somente aquilo que tem. E terão 40 minutos para concluir essa parte da atividade.

7. Passados os 40 minutos peça para as equipes ficarem sentadas no mesmo local onde trabalharam, com o cartaz produzido em mãos.

8. Agora cada grupo irá vender para a pessoa educadora os recursos produzidos, segundo o preço estabelecido no quadro. A pessoa educadora chamará cada equipe à frente, as pessoas da equipe apresentarão seus cartazes com os recursos e a pessoa educadora fará uma lista com o que for vendido detalhando recurso e preço, por exemplo:

1 Jaraqui - R$1,50
1 Tucumã - R$ 0,25
1 Litro de Tapioca - R$ 4,00

Incentive a turma a negociar o melhor preço que conseguirem. Ao final realizem todos juntos a soma dos valores. Lembre-se que o valor de cada produto vai variar de acordo com a qualidade do desenho.



FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE

PERGUNTAS PARA O DEBATE

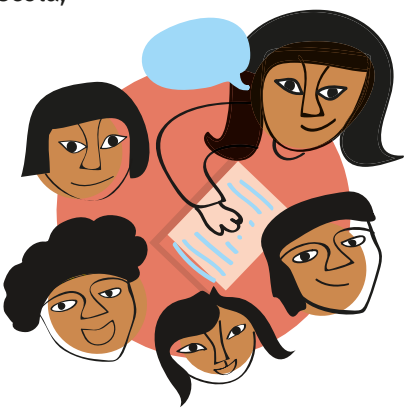
1. Quais coisas são produzidas na sua comunidade? Alguém da sua família trabalha com castanha, com peixe, com farinha?
2. O que a comunidade faz com o que produz? O que vendem? O que trocam?
3. Você gostaria de trabalhar com isso quando crescer?
4. Foi difícil desenhar? todas as pessoas da equipe desenharam?
5. Todas as equipes tinham os mesmos materiais no começo da atividade?
6. Que diferença havia entre as equipes?
7. Na vida real, existem diferenças entre as comunidades?
8. O que você já viu em outras comunidades que não viu na sua?
9. A sua comunidade tem poço artesiano? Tem flutuante? Tem escada?
10. Se você pudesse presentear a sua comunidade, com o que você presentearia?
11. O que aprendemos hoje?

GDA ORGANIZAÇÃO DA SALA DE AULA

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Hábitos educativos positivos e organização da sala de aula.
OBJETIVO: Refletir sobre a nossa incidência no nosso entorno, sobre a importância da organização, a valorização do nosso lugar.

INSTRUÇÕES

1. Para educar, é necessário ter um mínimo de organização. Essa atividade propõe que juntas, pessoa educadora e turma, criem hábitos bons e um ambiente que facilitem o aprendizado, a educação permanente, aquela que vai além dos conteúdos. A criança precisa de rotina porque rotina dá segurança. Por esse motivo é bom criar um esquema de trabalho na escola, que dê estrutura ao dia e aos diferentes dias da semana.



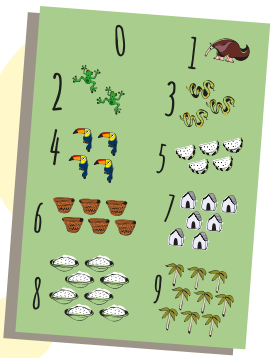
Por exemplo, a pessoa educadora pode estabelecer que a primeira atividade de todos os dias será fazer uma roda no chão e ler para a turma uma história curta em voz alta; e por esse motivo o último a fazer cada dia, será mover as carteiras e deixar livre o espaço central da sala, para se sentar ao dia seguinte.
Outro exemplo pode ser que antes de sair da escola, todas as sextas-feiras, tirem do mural da sala de aula os trabalhos dessa semana, os organizem e os guardem, deixando assim o espaço livre para os trabalhos que farão na semana seguinte.

As crianças aprendem pelo exemplo, entre outras coisas, se você cuida da escola, elas a cuidarão. Envolva a turma com as atividades de manutenção da escola, ao final das contas a escola é de todos. Nessa atividade encontrará sugestões do que pode ser feito para que a sala de aula dê apoio à sua tarefa de educar.

O que encontraremos nas paredes?

O que mereça ser registrado e ser lido pelas crianças.

- MURAL: É um quadro/marco preso à parede. Dentro dele podemos organizar os trabalhos das crianças, ou enfeitar de acordo com o projeto desenvolvido nessa semana. O mural é um espaço que deve ser modificado periodicamente.
- CARTAZ: Ele comunica algo que esteja sendo estudado no momento, por exemplo, as sílabas ou as tabuadas que estejam sendo praticadas. Este deverá ficar na altura dos olhos das crianças. Os cartazes podem compor um "blocão", organizando as folhas de forma que fiquem presas na parte superior.
- CALENDÁRIO: Pode-se trabalhar com calendário semanal, mensal e anual. Ao utilizar o calendário com a criança, ela percebe a sequência dos dias, semanas, meses e a passagem de tempo ao longo de um ano.
- ANIVERSARIANTES: Pode ser um cartaz com todas as pessoas aniversariantes, ou mensal.
- COMBINADOS: São as regras de convivência da turma. É importante que fiquem em um local que possa ser consultado pelas crianças e pela pessoa educadora quando há necessidade de "relembrar".
- ALFABETÁRIO: São as letras do alfabeto organizadas, geralmente, na horizontal para facilitar a leitura. É um importante material de apoio. (Veja o GDA do Alfabeto Regional)
- FAIXA NUMÉRICA: São os numerais de 0 a 9; onde o número está associado à quantidade (frutas, animais, objetos, etc. desenhados ao lado do número, em igual quantidade de vezes como o número indique). Também é um material para consulta.

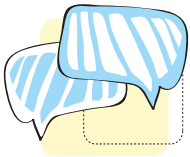


- Dependendo do projeto ou tema que estejam trabalhando, pode-se pendurar pela parede, por exemplo: mapas, cartazes dos cinco sentidos, ou sobre temas específicos (animais, plantas, etc.).
- O ESPELHO: Serve para atividades específicas ou mesmo para que se vejam. As crianças adoram um espelho!
- O CARTAZ DE BOAS-VINDAS do início do ano pode ser renovado a cada período, como novos temas. Por exemplo: a chegada das chuvas, a festa de São João, o dia da Amazônia, etc.

2. Organize a turma em cinco equipes de trabalho harmônicas e tenha prontos materiais como: cartolina, folhas de papel brancas e coloridas, pincéis e lápis de cores, tesouras, colas, fita crepe, tinta guache, papel crepom, tecidos coloridos, etc.

3. Entregue os materiais para as equipes e dê uma tarefa para cada uma.
   - Calendário
   - Faixa Numérica
   - Cartaz de Boas-Vindas
   - Aniversariantes
   - Combinados

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE



PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. Como ficou a sala de aula? Gostam mais dela agora ou antes? Por quê?
2. Qual é o novo elemento que vocês mais gostaram?
3. Por que acham que é importante ter esses elementos na nossa sala de aula? Fica mais fácil aprender assim?
4. Agora que tudo está pronto e colado nas paredes da escola, podemos rasgar os cartazes? Podemos rabiscar os cartazes? Por que não?
5. Como foi trabalhar com o colega? Foi fácil ou difícil?
6. De quem é a escola? Da comunidade? Da pessoa educadora? Da turma? De todas as pessoas? Da prefeitura?
7. Quais coisas podemos fazer na escola?
8. Quais coisas não podemos fazer na escola?
9. Como podemos cuidar da escola?
10. O que é legal? Ter uma escola organizada ou desorganizada?
11. O que faz a escola ser linda?
12. O que faz a escola ser feia?
13. O que você faz para ter uma escola legal?
14. O que aprendemos hoje?

SER HUMANO

Engloba aspectos essenciais do corpo humano, dando noção da infinidade de assuntos nos quais o nosso corpo está envolvido.

GDA Os cinco sentidos 42

ASSUNTO: Os Cinco Sentidos
OBJETIVO: Conhecer os cincos sentidos através de um jogo de memória. Aprender a importância dos cinco sentidos e o respeito pelas pessoas com deficiência

GDA Bingo do corpo humano 45

ASSUNTO: Bingo do corpo humano
OBJETIVO: Aprender alguns nomes, localizações e funções básicas de alguns órgãos do corpo humano.

GDA Esporte 49

ASSUNTO: Educação física e os músculos
OBJETIVO: Criar um hábito de educação física e aprender os benefícios do esporte além do lazer.

GDA Fases da vida 52

ASSUNTO: Fases da vida
OBJETIVO: Compreender as fases da vida, entender as mudanças e desafios que temos que passar para chegarmos a ser velhinhos

GDA Faz bem ou faz mal 56

ASSUNTO: O que faz bem e o que faz mal
OBJETIVO: Aprender o que faz bem e o que faz mal ao nosso próprio corpo, dando valor à importância de cuidar de si mesmo.

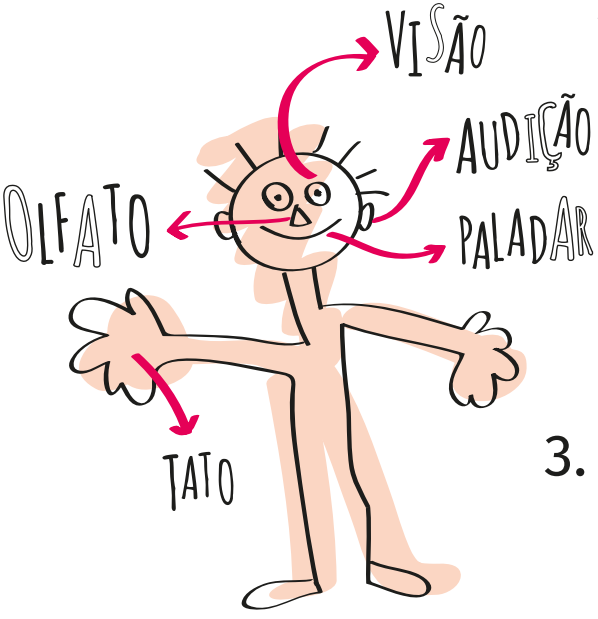
GDA O ser humano e a natureza 59

ASSUNTO: Ser humano e a natureza
OBJETIVOS: Reforçar o vínculo entre os alunos e a natureza que os rodeia, relacionando sentimentos e reações humanas com elementos da natureza.

SER HUMANO

GDA OS CINCO SENTIDOS

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Os Cinco Sentidos
OBJETIVO: Conhecer os cinco sentidos através de um jogo da memória. Aprender a importância dos cinco sentidos e o respeito pelas pessoas com deficiência



INSTRUÇÕES

1. Antes de começar aula a pessoa educadora deve cortar dez pedacinhos de papel quadrado (7x7) feitos em cartolina.

2. Ao iniciar a aula, a pessoa educadora deve dar uma breve aula sobre o assunto e apresentar à turma os cinco sentidos: audição, tato, visão, olfato e paladar.

3. Em seguida peça que cada uma das pessoas da turma, faça um desenho de si mesmo em uma folha inteira.

4. Com as informações que a pessoa educadora passou no início da aula, agora a turma deve apontar e escrever onde fica cada um dos cinco sentidos sobre o próprio desenho.

5. Passe sentido por sentido no quadro, pedindo para a turma dividir as palavras em sílabas. Exemplo: ta-to; vi-são; ol-fa-to; pa-la-dar; au-di-ção.

6. Agora distribua dez pedaços de papel por pessoa da turma e peça que cada uma escreva os sentidos (divididos em sílabas), cada um em um papel.

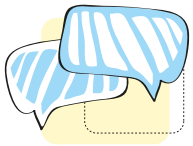
7. Em seguida ficam cinco papeis em branco com cada pessoa da turma. Nesses papeis as pessoas devem desenhar a parte do corpo que representa cada sentido, como mostra o exemplo:

8. Terminada a produção, cada pessoa terá dez fichas próprias. Forme duplas em que cada uma colocará as suas fichas, sendo assim vinte fichas por dupla. Com todas viradas para baixo, peça que iniciem o jogo de memória. Cada hora um gira duas fichas, se são pares as guarda e mais uma vez gira duas fichas. Se não são pares é a vez do colega. E assim por diante até acabarem as fichas. O objetivo é juntar os pares que são compostos por um desenho e uma palavra.

9. É muito importante manter a organização das fichas. Ao jogar, a pessoa participante deve devolvê-la para o mesmo lugar.

10. Deixe-os jogar uns dez minutos e troque as duplas. Cada pessoa leva com ele suas fichas e as junta com as da próxima colega.

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE



PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. Quais são os cinco sentidos do ser humano?
2. Qual você mais usa no seu dia a dia?
3. Quando usamos o olfato?
4. Quando usamos a visão?
5. Quando usamos a audição?
6. Quando usamos o tato?
7. Quando usamos o paladar?
8. Como seria não ter algum desses sentidos?
9. Vocês acreditam que o corpo humano tem muitos detalhes?
10. O nosso corpo é feito de que?
11. É importante cuidar do nosso corpo? Por quê? Como?
12. O que aprendemos hoje?

INFORMAÇÕES

Nós, seres humanos, temos cinco sentidos fundamentais, são eles: audição, olfato, paladar, tato e visão. São eles que propiciam o nosso relacionamento com o ambiente. Com esses sentidos o nosso corpo percebe o que está ao nosso redor e isso nos ajuda a sobreviver e integrar com o ambiente em que vivemos.

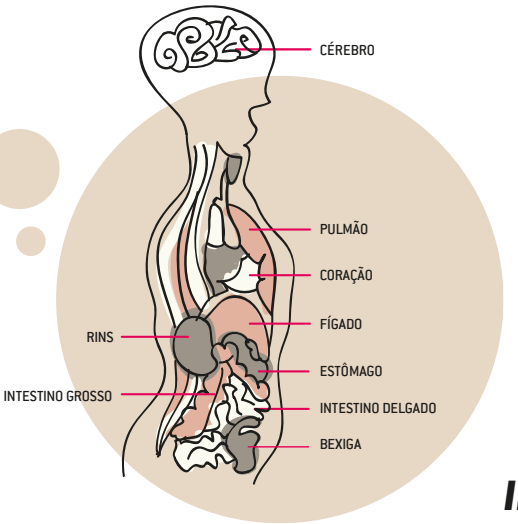
- Pelo tato – pegamos algo, sentimos os objetos, sentimos o calor ou frio.
- Pela audição – captamos e ouvimos sons.
- Pela visão – vemos as pessoas, observamos contornos, as formas, cores e muitos outros.
- Pelo olfato – identificamos os cheiros ou os odores.
- Pelo paladar – sentimos os sabores.

VOCÊ SABIA?

O daltonismo é uma perturbação da percepção visual onde se vê várias cores caracterizadas pela incapacidade de diferenciar todas ou algumas cores, manifestando-se muitas vezes pela dificuldade em distinguir o verde do vermelho.

GDA BINGO DO CORPO HUMANO

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Bingo do corpo humano
OBJETIVO: Aprender alguns nomes, localizações e funções básicas de alguns órgãos do corpo humano.



INSTRUÇÕES

1. Baseando-se nas informações dadas nesse livro, a pessoa educadora deve ensinar à turma de forma clara e simples. Os nomes, a localização e a função de alguns dos órgãos do nosso corpo. A intenção é que tenham uma boa ideia sobre os órgãos apresentados para seguir para a atividade.

2. Passe no quadro todas as informações: nome, localização (reproduza a imagem contida nesse livro e ilustre) e funções básicas. Peça que a turma anote em seus cadernos o conteúdo aprendido. Em seguida apague os nomes dos órgãos do quadro e deixe apenas o desenho do corpo humano.

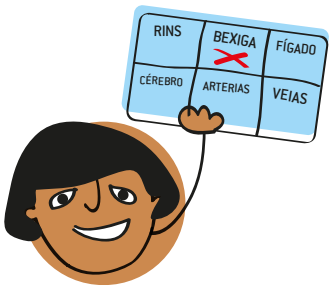
3. Passado o conteúdo e dúvidas esclarecidas, é hora de jogar o bingo.

4. Distribua folhas em branco, onde a turma fará a própria cartela de bingo. Peça que façam a base da cartela e aguardem o próximo comando.

5. Cada pessoa, com sua tabela pronta, escolherá seis das doze partes do corpo humano, que aprenderam na aula de hoje, e escreverá, um em cada quadrado da tabela. Esse momento é importante que cada aluno faça individualmente, com a ajuda apenas da pessoa educadora. Assim evitamos cartelas muito iguais.

6. Divida a turma em pequenos grupos de cinco a seis alunos. O Bingo será o mesmo, mas no caso de alguma pessoa fazer o bingo, ela será a vencedora do seu grupo, assim nos permite seguir jogando até ter uma pessoa ganhadora em cada grupo.

7. Abaixo segue as partes do corpo a serem estudadas, funções e localização para o Bingo. É aconselhável transcrever a descrição de cada órgão (localização e função) em pequenos papéis separados. Dobre e os coloque dentro de uma sacola para ir tirando como em um verdadeiro bingo, só que ao invés dos números, a pessoa educadora dirá a localização e a função sem dizer o nome, a partir dessas informações a turma deverá deduzir de que órgão se trata. E, se tiverem em suas cartelas, marcar com um X.



A pessoa educadora é quem apresenta o bingo. Ao invés de dizer diretamente o nome do órgão que saiu, a pessoa educadora deve ler as características do órgão e deixar que a turma sozinha descubra qual é o órgão que está sendo descrito.

8. **Por exemplo:**
FUNÇÃO: acumular a urina
LOCALIZAÇÃO: parte inferior do abdômen.

A pessoa educadora deve apontar na ilustração reproduzida no quadro e perguntar:
Qual é o órgão que eu descrevi?

A partir desse comando, a turma deve chegar à resposta sozinhos e verificarem se tem BEXIGA na tabela deles, se não, devem esperar a outra rodada, se sim, marcar um X no quadrado onde a palavra bexiga se encontra.

Preste atenção se todas as pessoas chegam às respostas com tranquilidade ou com dificuldade. Caso perceba dificuldades, abra espaço para tirar dúvidas e esclarecimentos.

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE

PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. Quais órgãos do corpo humano aprenderam hoje? – nesse momento reescreva na ilustração os nomes dos órgãos.
2. Qual órgão a gente usa para pensar e aprender?
3. Quando respiramos, qual órgão usamos?
4. Onde fica guardado o xixi antes da gente eliminá-lo?
5. Quando comemos a comida, para onde ela vai?
6. Para que serve o coração? Quais são suas funções?
7. O que aprendemos hoje?

INFORMAÇÕES

O corpo humano é constituído por diversas partes que são inter-relacionadas, ou seja, umas dependem das outras. Cada sistema, cada órgão é responsável por uma ou mais atividades.

INTESTINO DELGADO

Localização: parte baixa do abdômen acima da bexiga, na barriga.
Função: recebe o alimento vindo do estômago e se encarrega de absorver os nutrientes úteis ao nosso corpo.

BEXIGA

Localização: Situada na parte inferior do abdômen.
Função da bexiga é acumular a urina.

PULMÕES

Localização: de baixo das costelas, cada um de um lado.
Função: órgão que executa a respiração.

CORAÇÃO

Localização: no meio do peito, sob o osso esterno, ligeiramente deslocado para a esquerda.
Função: o coração funciona como uma bomba, recebendo o sangue e o impulsionando para todo o corpo.

CÉREBRO

Localização: na cabeça, protegido pelo crânio.
Função: O cérebro é o centro de controle do movimento, do sono, da fome, da sede e de quase todas as atividades vitais necessárias à sobrevivência. Todas as emoções e funções mentais.

INTESTINO GROSSO

Localização: parte baixa do abdômen acima da bexiga, na barriga.
Função: recebe o alimento já processado tanto pelo estômago, quanto pelo Intestino delgado, absorve nutrientes, caso ainda reste algum, mas principalmente a água. O que explica a consistência das fezes.

RINS

Localização: Situados na parte inferior das costas, sendo cada um de um lado.
Função: filtrar o sangue e produzir urina.

URETRA

Localização: nos órgãos usados para urinar, tanto tanto na vagina quanto no pênis. Função: é o canal condutor da urina armazenada na bexiga até o exterior do corpo.

ESTÔMAGO

Localização: lado esquerdo abaixo do abdômen, logo abaixo das últimas costelas. Função: decomposição dos alimentos.

FÍGADO

Localização: do lado direito, bem abaixo dos pulmões.
Função: entre as funções do fígado aprendemos principalmente a de filtrar o sangue, protegendo o corpo de uma intoxicação, e ajudar na digestão de alimentos.

O que é o sangue?

É o meio de transporte de diversos nutrientes e até mesmo o oxigênio dentro do nosso corpo. Ou seja, o sangue garante que o corpo esteja bem servido, de forma equilibrada, de tudo aquilo que precisamos para viver. E para fazer esse trabalho o sangue corre por artérias, veias e capilares.

ARTÉRIAS

Localização: em todo o corpo.
Função: dentro do sistema circulatório de sangue, a artéria é o meio pelo qual o sangue é limpo, bombeado pelo coração e carregado de nutrientes e oxigênio, para todo o corpo.

VEIAS

Localização: em todo o corpo.
Função: dentro do sistema circulatório de sangue, a veia faz o caminho contrário da artéria, ou seja, traz o sangue do resto do corpo para o coração. Sendo assim, a veia é o meio pelo qual o sangue já processado (ou seja, retirado seus nutrientes e oxigênio) tem para voltar ao coração e se reabastecer. As veias transportam sangue “sujo”.

CAPILARES

Localização: em todo o corpo, principalmente nas partes pequenas, onde veias e artérias não podem chegar.
Função: são a versão miniatura das artérias e veias, ou seja, são os responsáveis por levar e trazer o sangue para cada pedacinho do nosso corpo.

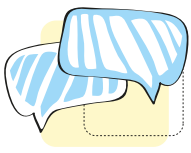
GDA ESPORTES

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Educação física e os músculos
OBJETIVO: Criar um hábito de educação física e aprender os benefícios do esporte além do lazer.

INSTRUÇÕES

1. Para essa atividade, a pessoa educadora deve iniciar a aula com um bate papo sobre esporte e exercícios físicos, controlando para que os times de futebol não virem o centro das atenções, nesse caso mude o assunto para o futebol em si.
2. Em seguida pergunte à turma todos os esportes e atividade físicas que elas conhecem ou já ouviram falar. A medida que as pessoas da turma vão dizendo, faça uma lista no quadro com todos os nomes citados.
3. Assim que tiver a lista preenchida a partir dos conhecimentos da turma, a pessoa educadora pode completar a lista, caso conheça algum outros esportes e atividades físicas que não foram citados.
4. Completa a lista, passe um por um, com as pessoas da turma e peça que descrevam cada esporte, para garantir que todos conheçam.
5. Siga para o debate em roda e passe o conteúdo sobre o sistema muscular que se encontra nas informações desse GDA.

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE



PERGUNTAS PARA O DEBATE:

1. Alguém aqui pratica algum exercício físico? Com qual frequência?
2. Como você se sente depois?
3. Faz bem praticar esportes?
4. Qual a diferença entre quem pratica esporte e quem não pratica?
5. Para jogar futebol usamos quais partes do corpo?
6. E para jogar vôlei, quais partes do corpo usamos mais?
7. Para que servem os músculos?
8. Quem pratica exercício físico, usa os músculos? O exercício faz bem para o músculo?

9. É melhor ter músculos fracos ou fortes?
10. Qual o músculo mais importante do nosso corpo? - resposta: coração.
11. Se praticar exercício faz bem para os músculos, faz bem para o coração?
12. Se faz bem pro coração, faz bem pra vida?
13. E para levantar um saco de arroz, quais músculos usamos? Podemos controlá-los?
14. O que aprendemos hoje?

Ao terminar a conversa...

Construa um calendário junto à turma, escolhendo o dia da semana que será eleito o dia do esporte, sendo esse dia, ou antes ou depois da aula, todas as pessoas praticarão o esporte do dia, juntas, divididos por sexo ou idade, para aproveitarem ao máximo o momento do exercício.

EXEMPLO:

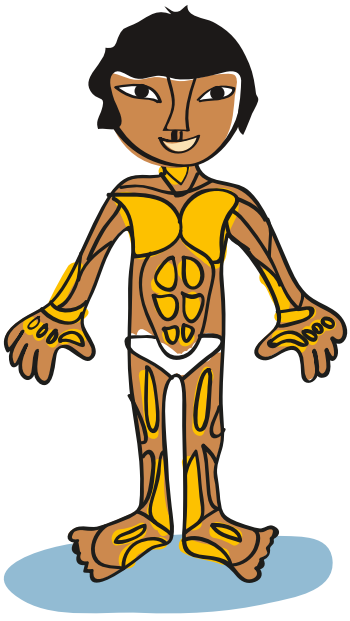
DIA DO ESPORTE: QUARTA-FEIRA
Tomar banho para ir para à aula
Hora do Esporte: 5h30 às 6h30
Corrida

O esporte a ser praticado deve ser escolhido pelo próprio professor, considerando o espaço e material disponível para a prática. SUGESTÕES: vôlei, futebol, corrida, arco e flecha, rouba bandeira, queimada, pega-pega, natação, entre outros exercícios físicos, seja esporte ou brincadeira, o importante é exercitar.

Para cada dia do esporte:

A pessoa educadora, antes de cada prática, deve dedicar um momento para dividir as equipes e tirar dúvidas sobre as regras do esporte a ser praticado. Ao terminar a atividade esportiva, inicie a aula do dia com um pequeno bate-papo sobre O QUE ACABARAM DE PRATICAR, COMO SE SENTEM E QUAIS MÚSCULOS FORAM MAIS UTILIZADOS.

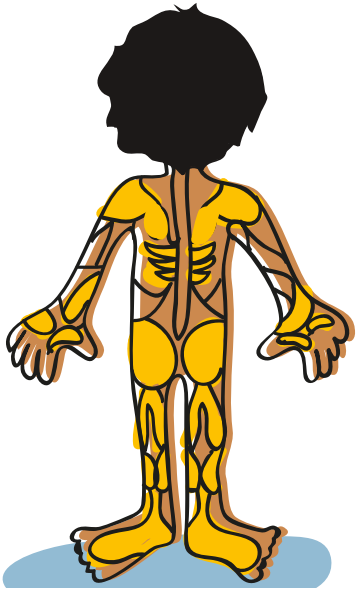
INFORMAÇÕES



Educação Física é um conjunto de exercícios que tem como objetivo libertar todas as energias do corpo humano, coordená-las e discipliná-las, a fim de que se tornem melhores as condições de saúde.

No exercício físico usamos muito do nosso corpo, em especial o sistema muscular, que é formado por um conjunto de, aproximadamente, 600 músculos. Os músculos são órgãos que têm a função de se contrair, garantindo a postura e o movimento do corpo humano.

Antes de qualquer exercício físico é muito importante alongar antes, isso garante a preparação dos músculos para os movimentos e evita possíveis lesões.



VOCÊ SABIA?

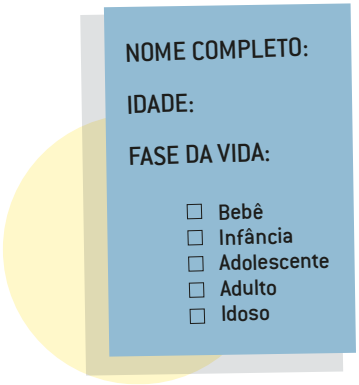
O famoso muque corresponde ao músculo do braço denominado bíceps. Ou seja, Muque é o apelido do Bíceps.

GDA FASES DA VIDA

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Fases da vida
OBJETIVO: Compreender as fases da vida, entender as mudanças e desafios que temos que passar para chegarmos a ser pessoas velhinhas.

INSTRUÇÕES

1. Para essa atividade, a pessoa educadora deve ter prontas fichas similares à ilustração, que serão utilizadas pela turma na hora de fazer as pesquisas.



2. Divida a turma em duplas, uma pessoa da turma mais avançada no processo de aprendizado com outra pessoa que ainda precise avançar mais.

3. Entregue para cada dupla entre cinco a dez fichas. Dê uma hora para que as duplas saiam pela comunidade a procura de entrevistados. Ou seja, as duplas devem encontrar comunitários dispostos a responder as perguntas para que os alunos possam preencher as fichas. Lembrando que são as pessoas da turma que devem escrever nas fichas, as pessoas da comunidade apenas responderão as perguntas:
Qual o seu nome completo?
Qual a sua idade?
Qual fase da vida você se classificaria: Bebê, Infância, Adolescente, Adulto ou Idoso?
Seguindo as respostas, os alunos vão preenchendo as fichas.

4. MUITO IMPORTANTE: Oriente a turma que aborde cada pessoa da comunidade com a seguinte frase:
"Bom dia, tenho uma pesquisa da escola a qual precisaria do seu nome completo e sua idade, você (senhora ou senhor) poderia me ajudar?"

5. A turma será livre para entrevistar quem quiser, contanto que os entrevistados queiram responder.

6. Tenha pronta no quadro, uma linha do tempo, semelhante à ilustrada abaixo. Terminado o tempo, todas as duplas devem estar em sala de aula com todas as fichas preenchidas.

7. A pessoa educadora deve passar fase por fase, perguntando à turma quais são as principais características de cada fase e assim vão juntos preenchendo a linha do tempo.

EXEMPLO DE PERGUNTAS PARA GUIAR A TURMA NA CONSTRUÇÃO DA LINHA DO TEMPO:

- Qual o comprimento do cabelo de um bebê e de uma criança?
- Qual a altura de uma criança e de um adulto?
- Qual a cor do cabelo de um idoso?
- O bebê sabe caminhar?
- Como um idoso caminha?

Nesse momento da atividade é muito importante incentivar a participação da turma fazendo perguntas de seus familiares, amigos e entre outras referências que eles possam ter. Baseie-se nas informações presentes nessa atividade, mas as use apenas para completar o que for dito pelo grupo de estudantes.

IMPORTANTE: a pessoa educadora deve sempre comentar a importância dos estudos!

TAREFA FINAL: cada estudante deve preencher sua própria ficha e fazer a sua própria linha do tempo. Ou seja, escrever o nome completo, idade e escolher em qual fase da vida ele esta. Em seguida, devem construir uma linha do tempo, preenchendo até onde acreditam que estão.

SENDO ASSIM: Quando eu era um bebê, como eu era? Agora que estou na minha infância, como sou?

E PARA TERMINAR: Como quero ser quando for adolescente?

Os que sabem escrever devem escrever tudo, os que ainda não sabem, o professor deve ajudá-los para que escrevam os próprios nomes no trabalho e o restante pode ser na forma de desenho.

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE

PERGUNTAS PARA O DEBATE:

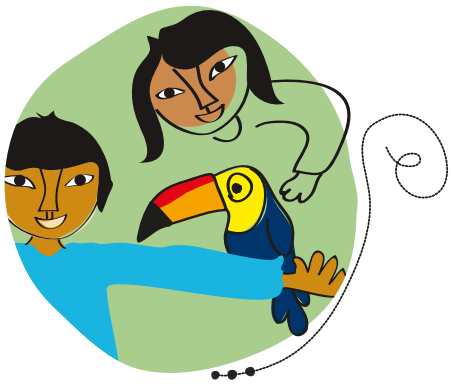
1. Na pesquisa que vocês fizeram, encontraram pessoas em quais fases da vida?
2. Em qual fase da vida você está?
3. E para chegar nessa fase, como foi ser um bebê? Como é estar na infância?
4. O que fazemos quando somos bebês?
5. E quando estamos na infância, o que temos que fazer? - para essa pergunta a pessoa educadora deve fazer uma lista à medida que a turma responda.
6. O que todas as fases da vida tem de igual? Resposta: em todas precisamos de respeito e amor.
7. O que os idosos têm de especial?
8. Em qual fase da vida aprendemos? Resposta: TODAS!
9. O que aprendemos hoje?

INFORMAÇÕES

Todos os seres vivos passam por duas etapas da vida: o nascimento, que é quando ela começa; e a morte, que é quando ela se encerra. O período entre o nascimento e a morte varia bastante, de acordo com a espécie e diversos outros fatores, como a qualidade de vida. Por isso é muito importante nos cuidar e viver uma vida saudável. Os camundongos, por exemplo, costumam viver não mais que quatro anos. Os gorilas geralmente não ultrapassam os 40; e os seres humanos podem passar dos 100 anos de idade. Costumamos considerar que a vida humana está dividida em fases. A forma de divisão varia bastante, mas, geralmente, ela é feita assim:

INFÂNCIA

É a fase que vai desde o nascimento até os onze anos de idade. São anos muito intensos e cheios de coisas novas, quando o descobrimento do mundo à nossa volta é quase que a todo momento. Na infância aprendemos a caminhar, falar, brincar e estudar. É quando aprendemos limites e regras, além de sermos ainda muito dependentes dos nossos pais, parentes e/ou responsáveis. Entre a infância e a adolescência há a puberdade, que é uma fase de transição entre elas; quando se iniciam as mudanças no corpo, graças à ação de alguns hormônios.



ADOLESCÊNCIA

Costuma ir dos doze aos vinte anos de idade. Nessa fase, ocorrem muitas transformações no corpo e na nossa mente. Nas meninas, os seios se desenvolvem, o corpo se apresenta mais arredondado e surge a menstruação. Nos meninos, a voz começa a engrossar – e algumas vezes, no início dessa mudança, ela pode se apresentar desafinada. Além disso, o pênis e os testículos aumentam de tamanho. Em ambos há o crescimento do corpo, de forma geral, e de pelos na região genital e axilas. Nos garotos, também, podem surgir pelos no rosto, formando a barba e o bigode. Nessa fase temos que estudar mais e mais, pois é hora de aprender bastante! A faixa etária entre os 16 e 29 anos pode ser chamada de juventude, que é uma fase de transição entre a adolescência e a vida adulta.

FASE ADULTA

Consideramos que a fase adulta se inicia aos vinte e um anos de idade. Aqui, as mudanças que ocorrem na adolescência já se estabilizaram, e a responsabilidade aumenta bastante. Os estudos continuam, mas muitas vezes, temos que trabalhar. É o inicio de uma carreira profissional e, geralmente, começamos a pensar em construir uma família. As mulheres, entre os 35 e 65 anos, passam por uma transição chamada climatério, que é quando o corpo começa a se preparar para o fim da menstruação: a menopausa.

VELHICE

Também chamada de terceira, ou melhor idade. É aqui, ou um pouco antes, que os cabelos começam a ficar brancos, a pele se apresenta mais enrugada e, é quando o nosso corpo começa a sentir os efeitos do tempo. Mas também essa é fase em que a pessoa apresenta mais experiência de vida, podendo nos ensinar muitas coisas interessantes. Escutem mais os vovôs e vovós, eles têm muito para ensinar!

VOCÊ SABIA?

Nem o nosso nariz, nem as nossas orelhas param de crescer. E quando vamos ficando pessoas mais velhinhas, vamos perdendo altura, ou seja, vamos ficando pessoas mais baixinhas

GDA FAZ BEM OU FAZ MAL

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: O que faz bem e o que faz mal
OBJETIVO: Aprender o que faz bem e o que faz mal ao nosso próprio corpo, dando valor à importância de cuidar de si mesmo.

INSTRUÇÕES

1. Essa é uma atividade de pergunta e resposta. A pessoa educadora fará a pergunta e a pessoa da turma responderá ou FAZ BEM ou FAZ MAL.

2. Para essa atividade é importante que saiam da sala de aula e façam em um lugar com mais espaço. Divida a turma em dois grupos. Organize-os cada um em uma fila, ambas de frente para a pessoa educadora, que estará à mesma distância de cada um dos grupos, cerca de cinco passos. A pessoa educadora deverá estar virada de frente para as duas filas de alunos e com os braços abertos, a fim de que o aluno que primeiro tocar a mão da pessoa educadora, responderá a pergunta que ela irá fazer.

3. A pessoa educadora contará 1, 2, 3... e quando disser “valendo”, a primeira pessoa de cada fila buscará uma das mãos da pessoa educadora para poder responder primeiro a pergunta. A pessoa educadora deve se manter imóvel e indicar qual pessoa foi a primeira tocar sua mão.

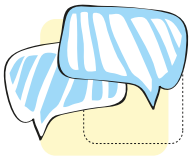
4. A resposta da pessoa mais rápida deve ser FAZ BEM ou FAZ MAL, se ela acertar marque um ponto para sua equipe. Terminada a rodada, esses dois alunos se dirigem para o final de sua respectiva fila e os próximos alunos que irão correr e responder a pergunta, são os que estão em primeiro nas filas. Certifique-se que os dois primeiros das filas sejam sempre mais ou menos da mesma idade, assim a corrida é mais justa.

5. Mantenha um placar contando os pontos das equipes. Marque no chão (pode ser com fita) a linha inicial de corrida para ambos os grupos.

6. Sugestões de perguntas para o FAZ BEM OU FAZ MAL.

- Sorrir;
- Fumar;
- Escutar música muito alta;
- Praticar esportes;
- Comer muita fritura;
- Escovar os dentes;
- Tomar um bom banho;
- Comer muitas frutas;
- Brincar com os amigos;
- Ficar muito no sol;
- Beber água;
- Cortar as unhas quando estão grandes;
- Beber água do rio sem tratar;
- Lavar as mãos antes de comer;
- Desrespeitar o colega;
- Comer muito salgadinhos;
- Beber bebida alcoólica;
- Ler um livro;
- Comer bolacha recheada todo dia;
- Estudar.

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE



PERGUNTAS PARA O DEBATE:

1. Tem alguma coisa que sabendo que faz mal, mesmo assim você faz? Por quê? Como podemos mudar isso?
2. O que você faz que te faz bem?
3. Comer banana frita é gostoso? Comer banana frita todos os dias faz bem?
4. Beber água faz bem?
5. O que significa excesso? Excesso faz bem ou faz mal?
6. Comer salada faz mal? Por quê?
7. Fazer exercícios físicos faz bem? Por quê?
8. Por que faz bem cortar as unhas?
9. Por que faz mal não tomar banho?
10. Fumar faz mal ou muito mal? Por quê?
11. Por que temos que lavar as mãos antes de comer?
12. Comer peixe frito ou comer peixe assado, qual é mais saudável? (peixe assado é mais saudável)
13. O que você mais gosta de comer? E você acha que faz bem ou faz mal? (certifique-se que todas as pessoas da turma respondam essa pergunta)
14. É melhor sorrir ou chorar? Por quê?
15. O que aprendemos hoje?

VOCÊ SABIA?

Qualquer alimento ou líquido em excesso faz mal. É importante ter uma alimentação equilibrada e saudável, sem excessos ou faltas.

gda o ser humano e a natureza

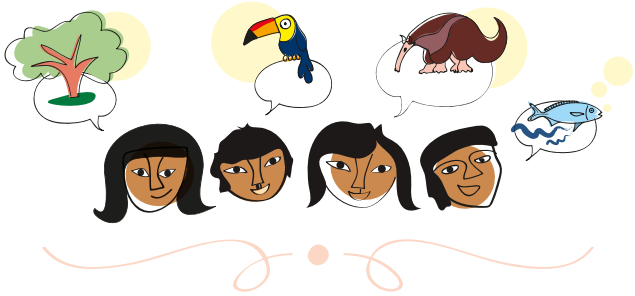
GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Ser Humano e a Natureza
OBJETIVO: Reforçar o vínculo entre os alunos e a natureza que os rodeia relacionando sentimentos e reações humanas com elementos da natureza.

INSTRUÇÕES

1. Para iniciar a aula, dê uma folha em branco para cada pessoa da turma. Explique para a turma que você fará uma pergunta e que eles individualmente responderão em forma de desenho na folha que acabaram de receber. Em seguida, serão feitas algumas perguntas e, uma pessoa de cada vez, deve responder a pergunta em voz alta e uma breve explicação do porquê da resposta escolhida.

Por exemplo:
Com qual elemento ou animal da natureza você se identifica quando faz muito calor?
ALUNO 1: Um peixe, porque não saio do rio;
ALUNO 2: Uma preguiça, porque o calor me dá moleza;
ALUNO 3: Uma folha, porque adoro pegar sol.

PERGUNTA: Com qual elemento/animal da natureza me identifico quando:
1. É dia de semana e tenho que ir para a escola.
2. Tenho que ajudar meu pai ou minha mãe no trabalho.
3. Tenho sono.
4. Tenho calor.
5. Tenho raiva.
6. Estou triste.
7. Estou muito feliz.
8. Estou em perigo.
9. Estou com amigos.



FLO
RES
TA

Voltado para importância de conhecer, respeitar e conservar nossa floresta e nossos rios.

GDA Alfabeto regional 62

ASSUNTO: Alfabeto regional
OBJETIVO: Trabalhar as diferentes letras do alfabeto ao mesmo tempo que se reflete sobre o contexto regional próprio.

GDA Jogo da floresta 65

ASSUNTO: O que nos oferece a floresta.
OBJETIVOS: Sensibilizar sobre as virtudes de ter a floresta em pé. Os benefícios ambientais que ela oferece. O que é uma Reserva de Desenvolvimento Sustentável (RDS) e uma Área de Proteção Ambiental (APA). Trabalhar coletivamente. Projetar uma ideia. Criar o próprio jogo.

GDA Tipos de rios 71

ASSUNTO: Tipos de rios.
OBJETIVO: Conhecer as principais diferenças entre rios de águas brancas, rios de águas claras e rios de águas pretas.

GDA Seca e cheia 75

ASSUNTO: Seca e cheia do rio.
OBJETIVOS: Trabalhar com a condição climática própria da região. Administrar os recursos e elaborar um calendário anual para a comunidade.

GDA Tabuada da fauna 78

ASSUNTO: Tabuada da fauna da floresta.
OBJETIVO: Praticar a tabuada e ao mesmo tempo sensibilizar sobre a fauna do próprio entorno e a importância de protegê-la.

GDA Dia da Amazônia 83

ASSUNTO: Comemorações do Dia da Amazônia.
OBJETIVO: Promover interação entre escola, famílias e comunidade através da troca conhecimentos e histórias que celebram o valor da natureza.

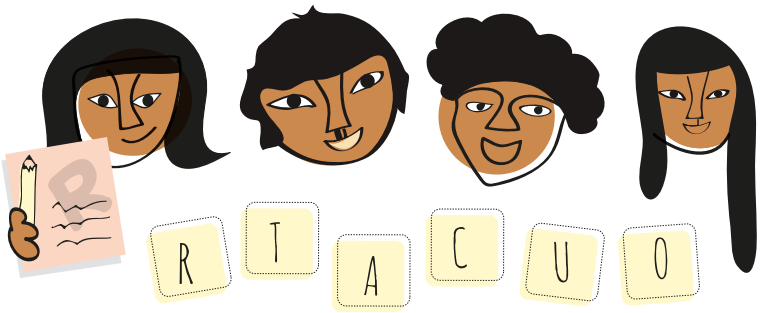
FLORESTA

GDA ALFABETO REGIONAL

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Alfabeto regional
OBJETIVO: Trabalhar as diferentes letras do alfabeto ao mesmo tempo em que se reflete sobre o contexto regional próprio.

INSTRUÇÕES

1. A pessoa educadora deve produzir um único alfabeto em papelão, cartolina ou papel.
2. Divida a turma em equipes de quatro pessoas participantes, e entregue para cada equipe a mesma quantidade de letras do alfabeto produzido. Divida igualmente a quantidade de letras entre os números de equipes. Exemplo: três equipes divida o alfabeto em três, duas equipes divida o alfabeto em dois, quatro equipes divida o alfabeto em quatro.
3. As equipes deverão sentar no chão separadas umas da outras e cada uma terá um papel e um lápis ou caneta.



4. Dê 10 minutos para que as equipes escrevam a maior quantidade de palavras possíveis que comecem com as letras entregues. Por exemplo, se uma equipe recebeu (entre outras) a letra R, na folha deverá escrever a maior quantidade de palavras que conheça que comecem com R:
Rato, rabeta, remo, rocha, rio, riso, ruim.
Se recebeu a letra U: urucum, urubu, unha, último.

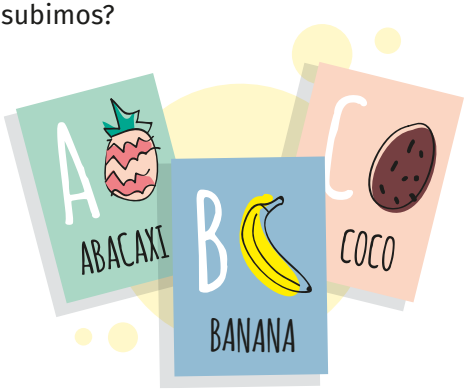
5. Assim que concluírem, dê mais cinco minutos para que todas as equipes juntas organizem as letras do alfabeto na ordem correta no chão da sala, na frente do quadro. Se elas cometeram algum erro, permita a elas mesmo se corrigir.

6. Em seguida, a turma deve se sentar no chão, por equipes, formando uma meia lua de frente ao quadro, com a lista de palavras que fizeram. Equipe por equipe e, revezando a pessoa que lê, irão dizendo em voz alta as palavras que surgiram da lista na ordem do alfabeto. De A até a Z. A pessoa educadora deverá anotá-las todas no quadro.

7. Uma vez que todas as palavras foram passadas no quadro. Entre todas as pessoas da turma irão a escolher de entre todas as palavras, aquelas que representem EXCLUSIVAMENTE ELEMENTOS REGIONAIS: ANIMAIS, PLANTAS, OBJETOS, ELEMENTOS OU PERSONAGENS QUE SEJAM PRÓPRIOS DO UNIVERSO AMAZÔNICO. Por exemplo, no caso da letra R, as palavras a escolher seriam: rabeta, remo, rio. No caso do U: Urucum e urubu seriam as indicadas.

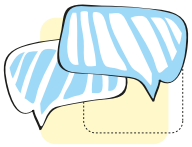
8. A pessoa educadora deve fazer a lista com as palavras regionais do próprio alfabeto para ter sempre de apoio, por exemplo: árvore, banzeiro, cuia, dominó, escada, flor, goiaba, etc. Não fale as palavras, apenas dê dicas para a turma descobrir de qual palavra se trata. Por exemplo: quando chegamos na comunidade, por onde subimos?

9. Tenha em mãos folhas de papel A4 em branco (podem ser coloridas) e repartir para as equipes as letras em quantidades iguais, para que colem uma letra em cada folha e escrevam a palavra escolhida para representar cada letra e façam o desenho que represente a palavra. Mostre uma folha de exemplo para que eles vejam a proporção do desenho, da palavra e da letra. Dê à turma 40 minutos para essa tarefa.



10. Uma vez que todas as letras estejam prontas, todos juntos devem colar o alfabeto completo na parede da sala de aula.

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE



PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. Quais de todas essas letras são as vogais?
2. Quais de todas essas letras são consoantes?
3. Com qual letra começa o seu nome? Pergunte aluno por aluno.
4. Qual é a diferença entre maiúscula e minúscula?
5. Os nomes se escrevem com maiúscula ou minúscula?
6. Quais outras palavras se escrevem com maiúscula? Resposta: a letra do começo da frase, os nomes próprios (de pessoas, de cidades, países, meses do ano)
7. Quais coisas são típicas da região amazônica?
8. O que tem de bonito na comunidade? O que tem de bonito na floresta? O que você mais gosta?
9. O que aprendemos hoje?

INFORMAÇÕES

O regional se refere ao que se encontra em uma determinada região, ou seja, que corresponde a um território, os hábitos, a natureza e a cultura de um lugar são determinados pela região onde se encontram, e tudo aquilo que é próprio da região é denominado regional. Por exemplo: uma fruta, um animal que só existe naquele lugar são coisas consideradas típicas do lugar.

GDA JOGO DA FLORESTA

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: O que nos oferece a floresta.
OBJETIVOS: Sensibilizar sobre as virtudes de ter a floresta em pé. Os benefícios ambientais que ela oferece. O que é uma Reserva de Desenvolvimento Sustentável (RDS) e uma Área de Proteção Ambiental (APA). Trabalhar coletivamente. Projetar uma ideia. Criar o próprio jogo.

INSTRUÇÕES

1. Divididos em equipes, as pessoas da turma irão criar o Jogo da Floresta. Um jogo de tabuleiro, onde o cenário será a Floresta Amazônica, como no exemplo aqui:

3 FURO

Pegou o furo e conseguiu chegar mais rápido. Avance até a casa;

5 IGAPÓ

Engasgou o rabeta no igapó, perde a vez. Na próxima rodada não jogue o dado;

8 ONÇA

A onça o assustou volte para a casa;

10 TATU

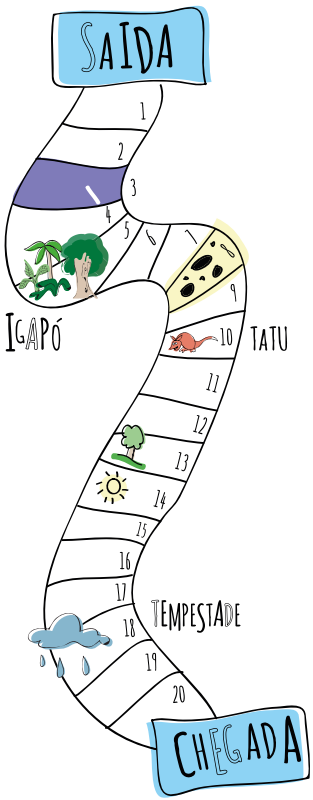
Você tentou pegá-lo, avance até a casa;

14 CALOR

Faz muito calor, volte até a sombra na casa;

18 TEMPESTADE

Pegou tempestade no rio, fica aguardando ela passar. Perde a sua vez, na próxima rodada não joga o dado.



2. Todas as pessoas falarão em voz alta e a pessoa educadora escreverá no quadro e juntas farão uma lista de que é o que tem na floresta, que é o que a floresta nos oferece, etc. Por exemplo: animais, igapó, sombra, etc.

3. Uma vez que a lista esteja bem longa, divida a turma em equipes de dois, três ou quatro alunos.

4. Cada equipe deverá repassar uma a uma as palavras da lista que serão as casas do jogo da lista e pensarão o que é o que pode acontecer com cada um desses elementos no jogo quando ao jogar o dado, pessoa jogadora deverá se deter nelas.

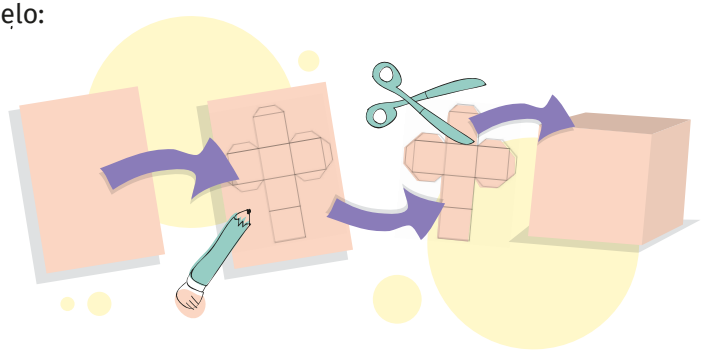
- Igapó: engasgou a rabeta, perde a vez;
- Sombra: faz muito calor, avança até a próxima sombra;
- Aparece um tatu e o tenta pegar avança uma casa;
- O surpreende uma onça, foge de medo e retrocede três casas.

5. Uma vez que deram uma ação para cada elemento da floresta, deverão desenhar a trilha do tabuleiro.

6. Assim que o desenho do tabuleiro estiver pronto, terão uma hora para numerar uma a uma das casas e escolher em quais delas irão colocar as etapas do jogo que foram pensadas previamente.

7. Recomendamos que sugira à turma que criem o tabuleiro em um rascunho e que uma vez que o tabuleiro final esteja pronto, o façam no papel definitivo. Tenha pronto pinceis ou lápis de cores, tinta guache, etc. para dividir entre as equipes e que os utilizem na produção do tabuleiro. A pessoa educadora deverá ir passando pelos grupos enquanto as pessoas da turma fazem o rascunho do tabuleiro para orientá-las e garantir que o fluxo das situações propostas por eles tenham lógica e permita o desenvolvimento do jogo.

8. Tenha pronto um dado por jogo e entregue-o para cada tabuleiro. Podem ser dados reais de algum outro jogo, ou pode ser feito de papel seguindo esse modelo:



9. Avise quando faltem 10 minutos para acabar o tempo combinado, e acrescente mais 10 minutos para eles arrumarem a sala de aula.

10. Assim que todos os jogos estejam prontos, arrumar a sala de aula para que a turma possa brincar.

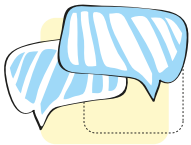
11. Cada estudante deve escolher qual será seu pino (peça com a qual irão brincar) Por exemplo: pedrinhas, flores, etc.

12. Volte a dividi-los em novas equipes, sem repetir e coloque-os para que brinquem e após a brincadeira, deixe uns 20 minutos para bater um papo antes de liberá-los.

13. Uma vez que termine o tempo de brincar peça para a turma arrumar os tabuleiros de maneira que fiquem disponíveis para brincar em alguma outra oportunidade.

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE

PERGUNTAS PARA O DEBATE

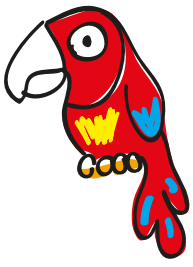


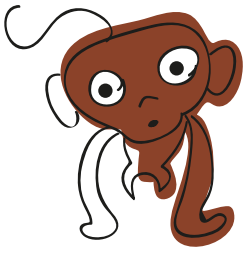
1. Gostaram de criar o jogo?
2. Que foi o melhor de ter trabalhado juntos? E o que foi mais difícil?
3. Quais são os seus animais favoritos da floresta? E do rio?
4. Quais de todos os animais que habitam a floresta são caçados por nós com mais frequência? Para que serve a caça?
5. Que aconteceria se caçássemos todos os animais da floresta?
6. Que aconteceria se pescássemos todos os peixes do rio?
7. Que é o que você mais gosta da floresta? E do rio?
8. Quais são os benefícios que a floresta oferece para nós? E o rio?
9. Quais são os principais perigos que afetam a floresta? E o rio?
10. Que podemos fazer para proteger a floresta? E para proteger o rio?
11. O que é uma RDS? O que é uma APA? (Reserva de Desenvolvimento Sustentável e uma Área de Proteção Ambiental)

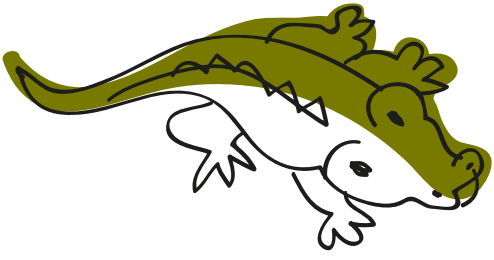
12. Qual é a diferença entre as florestas e os rios dentro das Unidades de Conservação como RDS o APA e aqueles que ficam em áreas desprotegidas?
13. Qual é a importância de morar em uma comunidade que fica dentro de uma Unidade de Conservação?
14. O que aprendemos hoje?

INFORMAÇÕES

OS BENEFÍCIOS AMBIENTAIS QUE AS FLORESTAS OFERECEM SÃO:
DE PROVISÃO: Água, frutas, raízes, castanhas e plantas medicinais. Pescados, mel, madeiras, fibras e matérias primas para a geração de energia. (lenha, carvão e óleos). Lar para a fauna que em ela habita.
REGULADORES: Processos naturais que regulam as condições ambientais: capacidade das florestas de absorver carbono a través a fotossíntese de CO2 atmosférico, controle de enchentes e erosão, purificação e regulação dos ciclos das águas, controle de pragas e doenças. Sombra.
DE SUPORTE: Formação de solos, ciclos dos nutrientes, polinização e dispersão das sementes.
CULTURAIS: Benefícios recreativos, educacionais, estéticos e espirituais que propiciam aos seres humanos que buscam descanso e lazer nas paisagens naturais.







UNIDADES DE CONSERVAÇÃO: CARACTERÍSTICAS, USOS E OBJETIVOS.

CATEGORIA	CARACTERÍSTICA	OBJETIVO	USO
Área de Proteção Ambiental (APA)	Área extensa, pública ou privada, com atributos importantes para a qualidade de vida das populações humanas locais.	Proteger a biodiversidade, disciplinar o processo de ocupação e assegurar a sustentabilidade do uso dos recursos naturais.	São estabelecidas normas e restrições para a utilização de uma propriedade privada localizada em uma APA.
Reserva de Desenvolvimento Sustentável (RDS)	Área natural, de domínio público, que abriga populações tradicionais, cuja existência baseia-se em sistemas sustentáveis de exploração dos recursos naturais.	Preservar a natureza e assegurar as condições necessárias para a reprodução e melhoria dos modos e da qualidade de vida das populações tradicionais.	Exploração sustentável de componentes do ecossistema. Visitação e pesquisas científicas podem ser permitidas.

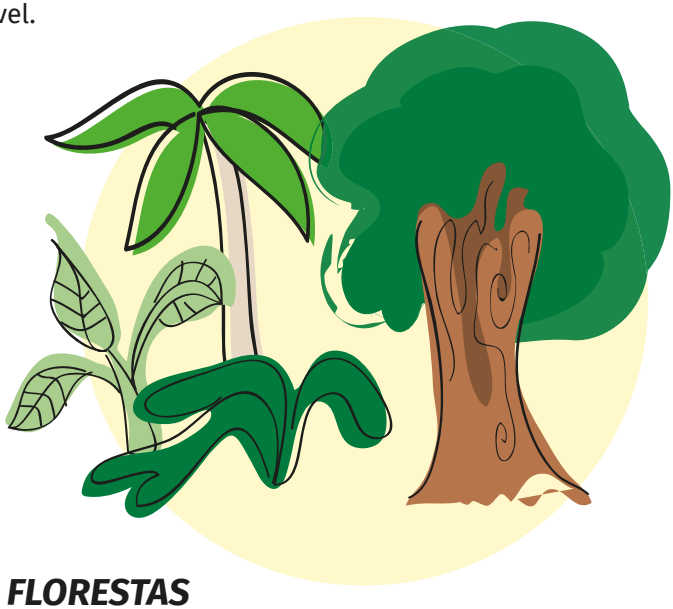
Formando um ecossistema fundamental para manutenção da vida no planeta, as florestas abrigam grande diversidade de seres vivos e são responsáveis por aproximadamente 40% do oxigênio liberado na atmosfera.
Pelo fato de estarem sofrendo, nas últimas décadas, agressões das mais diversas como, por exemplo, os desmatamentos e queimadas. Esse fato é muito significativo porque a partir dela há uma série de eventos, reuniões e movimentos em prol das florestas, fazendo com que aumente a conscientização dos povos do mundo todo para o problema das florestas.

ENTENDA MELHOR O PAPEL DAS FLORESTAS

As florestas, independente do clima predominante, abrigam inúmeras espécies de animais e vegetais, além de favorecerem um ciclo de elementos naturais que estão constantemente proporcionando a manutenção da vida: são os ciclos biogeoquímicos, ou seja, minerais e gases atmosféricos que são incorporados pelos animais e vegetais fazendo parte de seu metabolismo e são devolvidos ao ambiente para continuarem ativos no ciclo. Podemos mencionar alguns exemplos desses ciclos: ciclo da água, do oxigênio, do carbono entre outros.

A Organização das Nações Unidas divulgou alguns dados significativos que nos ajudam a refletir sobre o importante papel das florestas:

- 1,6 bilhões de pessoas em todo mundo dependem diretamente das florestas para sobrevivência;
- 300 milhões de pessoas em todo mundo vivem ao redor de florestas;
- Elas abrigam cerca de 80% da biodiversidade mundial;
- 30% da matéria prima utilizada para produção de vários produtos são retirados das florestas, portanto essa retirada deve ser feita de forma sustentável.



TIPOS DE FLORESTAS

EQUATORIAL: com alto índice de umidade pela alta taxa pluviométrica, interior quente e vegetação exuberante, como se vê na Floresta Amazônica.
TROPICAL: também com extrema variedade de espécies, com interior quente e úmido, mas não tanto quanto a Floresta Equatorial. A Mata Atlântica é um exemplo desse tipo de floresta.
TEMPERADA: predominância de vegetais do grupo das angiospermas, com folhas caducas, isto é, que caem durante o inverno, por isso também chamada de Florestas Caducifólias, muito comuns na Europa e no Canadá.
CONÍFERAS: encontrada nas grandes altitudes e/ou latitudes, formada quase que exclusivamente de gimnospermas, como os pinheiros, cedros e ciprestes da região sul do Brasil.

FLORESTAS EM PERIGO!

Segundo dados do IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatísticas, o desmatamento em grande escala já chega a 46% das matas primitivas do planeta. Dos 62.200.000 Km^2 de florestas originais, somente 33.400.000 ainda cobrem a superfície do planeta.

Todo ano, cerca de 170 mil Km^2 de mata desaparecem, sendo a principal forma de desmatamento as queimadas de grandes áreas para o cultivo da agricultura e a prática da pecuária. A comercialização da madeira, a expansão dos centros urbanos, a construção de estradas e o extrativismo de interesse econômico são outros importantes motivos que levam à devastação.

O Brasil é um país privilegiado no que se refere às florestas, mas infelizmente as políticas ambientais não estão levando isso em consideração, pois, segundo o WWF - Fundo Mundial para a Natureza, infelizmente somos recordistas em desmatamento, pois somente na Amazônia são derrubados aproximadamente 15 mil Km^2 de floresta.

VOCÊ SABIA?

- Segundo publicação da revista Nature, ao longo dos últimos 24 milhões de anos, a vegetação permitiu evitar uma congelamento total na Terra.
- Já foram registradas na Floresta Amazônica brasileira 2.500 espécies de árvores. Em apenas um hectare são encontradas 300 espécies vegetais diferentes.

GDA TIPOS DE RIOS

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Tipos de rios.
OBJETIVO: Conhecer as principais diferenças entre rios de águas brancas, rios de águas claras e rios de águas pretas.

INSTRUÇÕES

1. Antes de iniciar a atividade, converse com a turma sobre as principais diferenças entre rios de água branca, rios de água clara e rios de água preta: Quais espécies de peixe e outros animais existem em águas brancas e não existem em águas negras e vice-versa. Qual desses rios costuma ter corredeira mais forte? Estimule a participação do grupo.

2. Faça seis fichas de papelão para colocar seis pistas, separadas uma da outra, sendo três para cada equipe. Nelas descreva as principais características dos rios.

A. Esse rio corre lento.
B. Esse rio é de água quente.
C. Nesse rio quase não correm galhos, plantas, etc.

D. Esse rio corre rápido.
E. Esse rio é de água fria.
F Nesse rio correm muitas galhos, plantas, etc.

3. Delimite um espaço de busca, e esconda nele as seis pistas para que a turma as encontrem.

4. Repasse com a turma os principais conceitos dos rios. Explique que os sedimentos são os galhos, troncos, madeiras, plantas e demais objetos que o rio transporta. Repasse para a turma as informações do quadro abaixo:

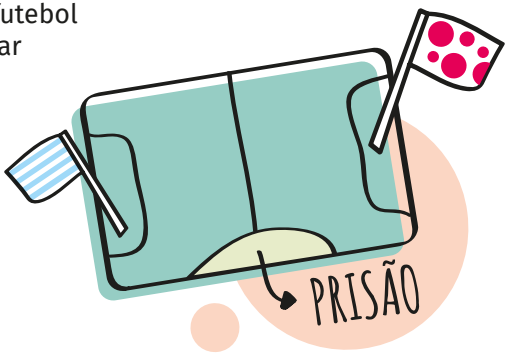
	RIO PRETO	RIO MARROM
VELOCIDADE	Mais devagar	Mais rápido
TEMPERATURA	Mais quente	Mais frio
SEDIMENTOS	Poucos	Muitos

5. Divida a turma de modo que fiquem duas equipes não só com o mesmo número de estudantes, se não com iguais capacidades competitivas. Cada uma das equipes representará um tipo de rio. Fale para cada equipe quem será qual, a equipe 1 representará o rio de águas pretas e a equipe 2 o rio de águas brancas

6. Dê para eles dez minutos e peça que cada equipe ache as três pistas do seu rio, dentro do espaço que você já delimitou. Se a pista que acharam for do outro rio (equipe), deverá se respeitar a regra de deixá-la onde estava e continuar com a procura das pistas do próprio rio (equipe), ou seja, se a própria pessoa da equipe do rio preto encontra a ficha que diz “muitos sedimentos” este aluno deve deixar a ficha onde a achou, e seguir buscando, podendo ficar apenas com aquelas fichas que descrevam o seu rio, no caso “mais devagar”, “mais quente” e “poucos sedimentos”.

7. Uma vez que acharam todas as pistas, dar 25 minutos para criar a bandeira do time. Nela devem estar representadas graficamente as características próprias do rio. Cada bandeira representará seu rio.

8. Se for possível utilizem o campo de futebol por que agora a brincadeira é roubar a bandeira. O local deve ter dois espaços iguais, um para cada equipe. Na área de cada lado será onde ficará a bandeira de cada equipe. E em um dos lados e exatamente na metade da quadra, teremos a prisão onde ficarão presos as pessoas que sejam pegas pela outra equipe. Confira a ilustração ao lado.



9. Cada equipe se posicionará de um lado da quadra, onde também ficará a bandeira da equipe.

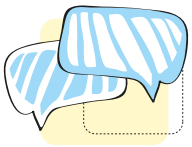
10. As equipes deverão roubar a bandeira da outra equipe e levá-la para o local onde fica a própria bandeira. Só assim valerá o ponto.

11. Para roubar a bandeira as pessoas de uma equipe deverão sair da sua metade da quadra e atravessar a linha divisória para o lado do adversário.

12. A pessoa de uma equipe deve atravessar toda a área do adversário sem ser pego, até chegar na área onde se encontra a bandeira. Dentro dessa área a pessoa não pode ser pega, agora com a bandeira ele deve retornar para sua área, sua missão é levar a bandeira do adversário até seu próprio território, os jogadores poderão ser pegos pelos jogadores da outra equipe. Quando um participante for pego, esse deverá ir para a prisão. O jogador preso poderá ser liberado por outro colega da mesma equipe, quando este toque a mão dele. NÃO PODERÁ FICAR NENHUM PARTICIPANTE TOMANDO CONTA DA PRISÃO PEGANDO AOS JOGADORES QUE CHEGUEM PARA RESGATAR O COLEGA.

13. Limite o tempo a 30 minutos. A equipe que mais vezes roube a bandeira do outro time e a leve até o próprio campo, fará a maior quantidade de pontos e ganhará o jogo.

14. Assim que tenha passado o tempo, reúna a turma para beber água e regressem para a sala de aula.



FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE

PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. Como é o nosso rio? Preto ou branco?
2. Quais são as principais diferencias entre os rios?
3. Quais rios pretos você conhece? Quais rios brancos você conhece?
4. O que há no fundo dele? Areia? Pedras? Terra?
5. Quais animais moram no rio?
6. Onde há mais animais, no rio preto ou no barrento? Por quê?
7. De que devemos proteger o nosso rio?
8. Quais são os riscos que o rio corre?
9. O que podemos fazer para protegê-lo?
10. O rio dentro da Reserva está mais protegido que fora da Reserva?
11. O que é uma Reserva?
12. Qual é a importância da reserva?

INFORMAÇÕES

- As águas dos rios podem ser de três tipos: rios de águas brancas, rios de águas claras e rios de águas pretas.
- Os rios de águas brancas são aqueles cujas águas carregam grandes quantidades de sólidos em suspensão, como magnésio e cálcio, o que os deixa com a água com um aspecto esbranquiçado ou barrento, e baixa visibilidade. Muitos desses rios com parte do curso no Brasil têm origem nas nascentes andinas. Em suas margens, existem áreas de várzeas férteis, propícias para a agricultura.
- Os rios de águas claras são os rios com pouca quantidade de sólidos em suspensão e aspecto cristalino, o que lhes permite uma grande visibilidade. Exemplos desses rios são os que correm na região Centro-Oeste do Brasil e na região das Guianas.
- Os rios de águas pretas são os que nascem em áreas de sedimentos terciários. Esses rios têm geralmente água ácida devido às grandes quantidades de substâncias orgânicas dissolvidas, provenientes de solos arenosos cobertos por vegetação, por exemplo, o Rio Negro.

GDA SECA E CHEIA

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Seca e cheia do rio.
OBJETIVOS: Trabalhar com as condições climáticas próprias da região: a seca e a cheia. Administrar os recursos e elaborar um calendário anual para a comunidade. Tomada de decisão coletiva.

INSTRUÇÕES

1. Leia as informações deste GDA, e com os trechos mais importantes prepare uma breve aula para a turma.

2. 2. Divida a turma em times de quatro coleguinhas e entregue a cada equipe um cartão com a seguinte lista:

- Ter mandioca para fazer farinha e goma.
- Ter vegetais e frutas.
- Ter peixes para comer ou trocar por frango.
- Ter energia para todos os dias desde às seis da tarde até às dez da noite.
- Ter o transporte escolar para ter os alunos na escola.

Ou seja, a quantidade de listas depende da quantidade de grupos, sendo listas iguais, uma para cada grupo.

Ter mandioca para fazer farinha e goma.

Ter vegetais e frutas.

Ter peixes para comer ou trocar por frango.

Ter energia para todos os dias desde às seis da tarde até às dez da noite.

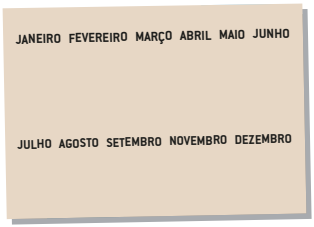
Ter o transporte escolar para ter os alunos na escola.

3. Sobre uma cartolina, faça as seguintes fichas que representarão diferentes recursos separadamente. Faça a mesma quantidade para cada time, ou seja, cada time deverá ter 50 fichas:

- 12 fichas com a palavra DIESEL
- 8 fichas com a palavra AGRICULTORES
- 7 fichas com a palavra PESCADORES
- 9 fichas com a palavra CANOEIRO
- 9 fichas com a palavra GASOLINA
- 5 fichas com a palavra TEMPO

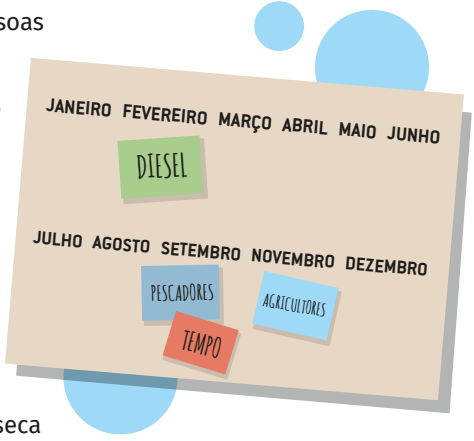
Se houvesse três times, faça o triplo de cartões, ou seja, três jogos de 50 cartões. Assim, todas as equipes ficarão com igual quantidade de recursos.

4. Dê uma cartolina ou folha de papel para cada time, na qual devem escrever os 12 meses do ano,bem organizados e com espaço para poder colar os recursos. A pessoa educadora deve seguir esse modelo, e fazê-lo no quadro para que a turma o copiem.



5. O objetivo de cada equipe é administrar bem os recursos (diesel, pescadores, tempo, agricultores, etc.) ao longo do ano calendário, dependendo da época de plantação, de colheita, de seca e cheia para a pesca, das aulas, etc.
Na atividade deverão colar todas as fichas as fichas na cartolina com o calendário do ano, mas não aleatoriamente, deve ser levado em conta a situação real de cada mês.
Sendo assim, damos um exemplo para pessoas educadoras entender:
o correto seria colar as fichas de canoeiro e de gasolina nos meses que os alunos vão para a escola, e não nos meses de férias.
Assim como colar as fichas de tempo nos meses da seca onde a maioria das coisas demandam mais tempo.
É muito importante que a pessoa educadora os oriente a pensar e que pergunte à turma:

- Quando precisamos de canoeiros para a escola? Durante as férias? Durante as aulas? Em quais meses?
- Quando utilizamos mais gasolina? Na seca ou na cheia?



Permita que eles criem o calendário de acordo imaginário e com a experiência.

6. A turma terá 40 minutos para visitar as casas das pessoas e da liderança da comunidade, a casa de farinha, etc. Para perguntar para eles conselhos de como administrar os recursos durante o ano dependendo da seca ou da cheia do rio. Poderão levar caderno e canetas para anotar as dicas das pessoas.

7. Dê um exemplo de como se deve proceder nas casas pessoas da comunidade e o que devem perguntar: Bom dia, estamos fazendo um trabalho para a escola, podemos perguntar algumas coisas para o senhor/senhora?
SUGESTÕES:
Qual é o melhor mês para a agricultura?
Qual é o melhor mês para a pesca?
Qual é o pior mês para a navegação?

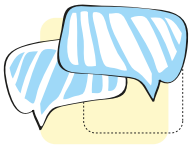
8. Assim que voltarem, a turma terá 15 minutos para entrar em um acordo com sua equipe e distribuir os recursos no calendário do grupo, podendo fazer um calendário rascunho no caderno. Preferencialmente oriente os alunos a montarem os calendários no chão.

9. Depois cada time terá dez minutos para colar os recursos definitivamente no calendário.

10. Cada equipe apresentará o seu calendário, enquanto os demais escutam. É importante que todos já tenham colado tudo, assim realmente escutam o que os colegas apresentam.

11. Assim que todos tenham apresentado, cole todos os calendários no quadro e faça uma meia lua com a turma sentada permitindo que todos consigam olhar para o quadro.

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE



PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. Há calendários iguais? Quais?
2. Quais são os dois mais diferentes?
3. Por que colocaram os agricultores nesses meses?
4. Por que colocaram os pescadores nesses meses?
5. Por que o recurso “tempo” é importante?
6. Quais as diferenças que existem no rio durante a seca e a cheia?
7. Demoramos mais para viajar na seca ou na cheia?
8. Quais os melhores meses para plantar?
9. Por que vocês acham que esses recursos devem ser bem distribuídos durante o ano?
10. Foi fácil trabalhar em equipe? Conseguiram entrar em um acordo?
11. Tomaram juntos as decisões ou alguém impôs a decisão?
12. Como foi a experiência de fazer a atividade com a colaboração dos comunitários?
13. Por que as pessoas mais velhas sabem algumas coisas que vocês não sabem ainda?
14. O que aprendemos hoje?

INFORMAÇÕES

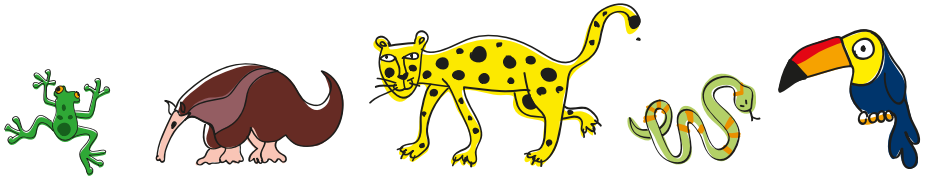
O fenômeno das secas no Brasil se dá por causas naturais, ocorrendo quando a chuva não consegue chegar até à região Norte no período verão-outono. Porém a destruição da Mata Atlântica tem contribuído para a elevação da temperatura regional. Todo ano, com o degelo nos Andes, e a estação das chuvas na região Amazônica, o nível do rio sobe vários metros, alcançando sua máxima entre os meses de junho e julho.

O pico coincide com o "verão amazônico", e, portanto, o nível do rio começa a baixar até meados de novembro, quando novamente inicia o ciclo da cheia. O excesso de chuvas acontece bem antes de chegar ao Brasil, em plena Cordilheira dos Andes. A cadeia montanhosa que tem cerca de oito mil km de extensão é a maior do mundo em cumprimento e é responsável pelo abastecimento do rio Amazonas.

A enchente começa ainda na época quente. O sol aquece o Oceano Pacífico, que evapora as suas águas e cria nuvens carregadas de umidade. Nuvens chamadas nimbus, aquelas gordinhas que parecem sorvete de limão, param em altitudes elevadas na Cordilheira dos Andes, onde só podem acontecer duas coisas: nevar ou chover. Essa neve ou água chegarão ao rio Amazonas, provocando a enchente do mesmo.

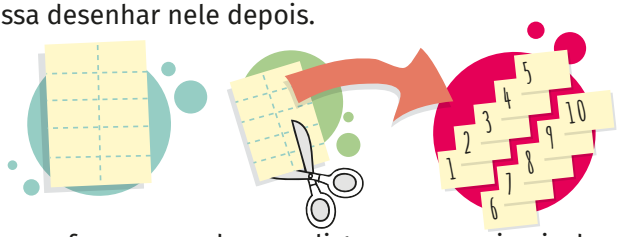
GDA TABUADA DA FAUNA

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Tabuada da fauna da floresta.
OBJETIVO: Praticar a tabuada e ao mesmo tempo sensibilizar sobre a fauna do próprio entorno e a importância de protegê-la.



INSTRUÇÕES

1. Tenha prontos 10 jogos de 10 pedacinhos de folha cada um. Em uma das metades de cada pedacinho escreva os números de UM a DEZ o lado direito das metades deve ficar em branco, como indica a ilustração, para que a turma possa desenhar nele depois.



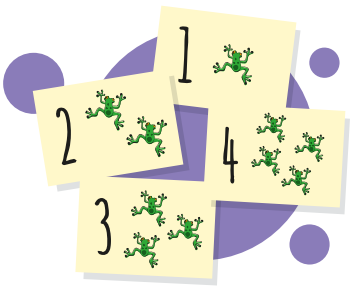
2. Junto à turma, faça no quadro uma lista com os animais da região, é muito importante que sejam animais da Amazônia, não coloque animais como elefante, urso e outros.

EXEMPLOS:

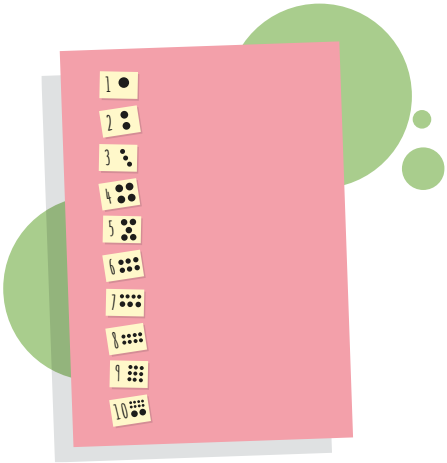
Anta	Gato Maracajá	Macaco Uacari	Peixe-boi
Arara	Gavião Real	Macaco-Aranha	Preguiça
Ariranha	Guariba	Macaco-barrigudo	Quati
Besouro	Iaçá	Mico de cheiro	Sapo
Borboleta	Jabuti	Onça Pintada	Tamanduá
Boto	Jacaré	Papagaio	Tartaruga
Capivara	Jaguatirica	Paca	Tatu
Cobra	Japiim	Peixe	Tracajá
Cutia	Lontra		Tucano
			Uirapuru

3. Se for possível, divida a turma em 10 equipes (duplas ou trios) levando em conta o nível das pessoas participantes, de modo que os que estão num nível mais inicial fiquem juntos, os que estão num nível intermediário fiquem juntos e que os que têm um nível avançado também fiquem juntos.

4. Cada uma das equipes escolherá no quadro um animal para lhe representar e receberá um jogo de papeizinhos de UM a DEZ. Peça para que desenhem o animal da equipe em cada papelzinho, tantas vezes conforme o número indique. É muito importante que TODAS AS PESSOAS participem, desenhando ou pintando (EXEMPLO: O grupo que escolheu o sapo desenhará um sapo na ficha nº 1, dois sapos na ficha nº 2 e assim por diante até a ficha nº 10) Dê cerca de 40 minutos para isso.

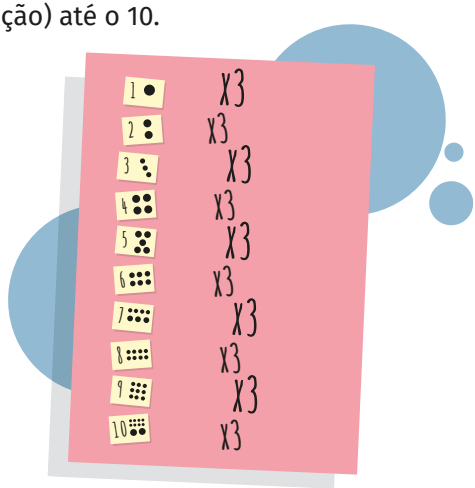


5. Tenha prontas 10 cartolinas para que cada equipe cole do lado esquerdo os papeizinhos de UM a DEZ com os desenhos, de cima para baixo, conforme a ilustração:



6. Cada equipe irá fazer uma tabuada: as mais difíceis para os estudantes mais avançados, as de nível médio para intermediários e as mais simples para os de nível inicial.

7. Peça para que cada equipe coloque um X (símbolo da multiplicação) ao lado dos papeizinhos colados. A equipe 1 construirá a tabuada multiplicando por um, a equipe 2 multiplicará por dois, a equipe 3 multiplicará por três (conforme a ilustração) até o 10.



8. Peça para todas as pessoas se sentarem e dê uma breve aula de como pensar a multiplicação. Explique que multiplicar é somar o mesmo número várias vezes, tantas vezes como indique o símbolo X (vezes).
Dê exemplos, fáceis, e pergunte para que eles falem as respostas.
1 X (Vezes) 1 = (é igual a) 1 ---» 1=1
2 X (Vezes) 1 = (é igual a) 2 ---» 1+1=2
3 X (Vezes) 1 = (é igual a) 3 ---» 1+1+1=3

1 X (Vezes) 2 = (é igual a) 2 ---» 2=2
2 X (Vezes) 2 = (é igual a) 4 ---» 2+2=4
3 X (Vezes) 2 = (é igual a) 6 ---» 2+2+2=6

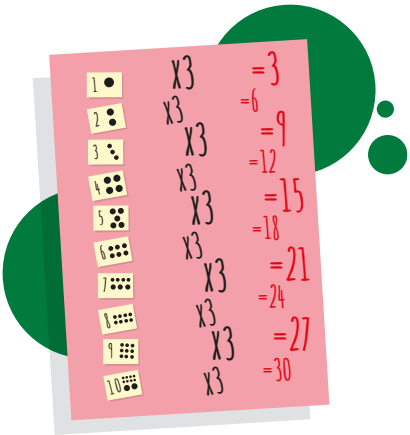
1 X (Vezes) 7 = (é igual a) 7 ---» 7=7
2 X (Vezes) 7 = (é igual a) 14 ---» 7+7=14
3 X (Vezes) 7 = (é igual a) 21 ---» 7+7+7=21

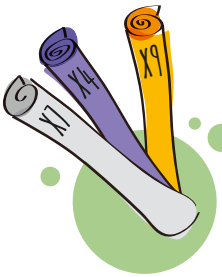
DICA: use sementes, tampas de garrafa ou outros objetos para explicar e praticar a multiplicação com seus alunos.

9. Uma vez que tenha certeza de que foi entendido como pensar o cálculo, peça para fazerem nos cadernos a tabuada correspondente de cada grupo. Do mesmo jeito que foi feito na cartolina. Dê 40 ou 50 minutos para essa atividade. Cada grupo fará os cálculos da tabuada no caderno para praticar.

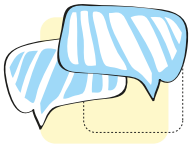
10. Assim que concluírem, repasse no quadro uma a uma as tabuadas. Peça para a equipe falar os cálculos que tenha feito, e junto a estudantes das outras equipes, corrijam os resultados.

11. A pessoa educadora deverá conferir a tabuada de todas as equipes no caderno e marcar os possíveis erros, uma vez que estejam todos corrigidos, peça à turma que preencha na cartolina os resultados como indica a ilustração ao lado. Dessa forma garantimos que os resultados colocados na cartolina estão corretos.





12. Assim que todas as tabuadas estejam prontas, prenda-as na parede da sala, ou se preferir, enrole a cartolina com as informações para dentro e escreva na borda o número da tabuada, facilitando a procura.

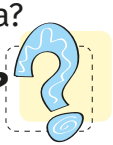


FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE

PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. O que fazemos para multiplicar?
2. É o mesmo 2 X (vezes) 3, que 3 X (vezes) 2?
3. Qual outra multiplicação é assim?
4. Se eu pesquei 3 peixes de manhã e 3 peixes de tarde, como falo essa multiplicação?
5. Se eu apanhei 2 ouriços de castanha, com 7 castanhas cada um, como falo essa multiplicação?
6. A matemática se usa na nossa vida? Quando?
7. A multiplicação se usa fora da escola? Quando?
8. Se eu encontro 3 ninhos de passarinho com 3 ovos cada um, quantos passarinhos vão nascer?
9. É correto quebrar os ovos dos ninhos? Por quê? Por que os pássaros são importantes?
10. Qual é o seu animal favorito da floresta?
11. Por que é importante cuidar os animais da floresta?
12. Como você imagina que seria a floresta sem animais?
13. Você quer que a floresta fique sem animais?
14. O que você pode fazer para proteger os animais da floresta?
15. O que foi que aprendemos hoje?

VOCÊ SABIA?



Se multiplicamos 1 x 9 ou 9 x 1, o resultado será o mesmo, ou seja, 9;
Se multiplicarmos 2 x 3 ou 3 x 2, o resultado será o mesmo, ou seja, 6;
Se multiplicarmos 7 x 4 ou 4 x 7, o resultados será o mesmo, ou seja, 28;
E assim com todas as multiplicações, porque a ordem dos fatores não altera o produto;
O produto é o RESULTADO da multiplicação, e os fatores os NÚMEROS envolvidos nela;
Quer dizer que, o resultado não muda se mudamos a ordem dos números que multiplicamos.

GDA DIA DA AMAZÔNIA

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Comemorações do Dia da Amazônia
OBJETIVO: Promover interação entre escola, famílias e comunidade através da troca conhecimentos e histórias que celebram o valor da natureza.

INSTRUÇÕES

1. Convoque aos pais, mães, irmãos, avós e comunitários que tenham interesse em participar da criação e organização do desfile do Dia da Amazônia.

2. Organize-os em grupo, segundo as habilidades. Um grupo será responsável pela elaboração das fantasias, outro pela pesquisa das informações, outro pela preparação da merenda. Coordene-os para que ninguém fique de fora. As pessoas responsáveis pelas fantasias devem colocar toda a criatividade em ação. As pessoas responsáveis pela pesquisa de informações, poderão consultar livros da escola, revistas e entrevistar comunitários. Nas informações da atividade, ao final do GDA, você encontrará algumas informações que podem colaborar para a pesquisa ou para o discurso, por exemplo. As pessoas responsáveis pela comida poderão, por exemplo, coletar alguns alimentos na comunidade, da merenda escolar, etc., e preparar um lanche simples e um suco, para servir a todas as pessoas ao final do desfile.

Essa atividade precisa despertar “orgulho” dentro de cada participante morador de uma região tão bonita, tão farta, tão falada em outros lugares do mundo. O Dia da Amazônia precisa ser um dia memorável!

3. Divida a turma em grupos para que a turma represente as maravilhas da Amazônia: árvores, peixes, animais, rios, Etc. É muito importante que além da festividade, as crianças tenham contato com o conteúdo do que se celebra. Para isso é fundamental que durante o desfile a turma repasse informações sobre o que estão representando. Ou seja, se um aluno representa o tucano, ele divulgará a informação sobre a ave em questão, por exemplo: Na espécie de aves TUCANOS, a fêmea e o macho trabalham no ninho, que é construído em buracos de árvores. A fêmea choca e o macho os alimenta. Botam cerca de três a quatro ovos e os tucaninhos nascem depois de dezoito dias. Da mesma forma divulgarão quem representa o jacaré ou a castanha, e assim por diante.

4. Estabeleça o local onde será realizado o evento, convide as pessoas da comunidade para participar e marque uma data e horário.

5. Faça um cronograma de como será o festejo. Ou seja, organize os horários e locais dos eventos durante o desfile. Por exemplo:

7:30 - Alunos na escola
8:00 - Ensaio geral do desfile
9:00 - Chegada dos convidados
9:15 - Discurso de boas-vindas
9:30 - Início do desfile na Escola
10:15 - Finalização do desfile no Centro Social
10:30 - Debate sobre o tema todos juntos
11:15 - Discurso de parabéns e agradecimentos
11:30 - Lanche todos juntos
12:00 - Fim das atividades

Assim que o desfile concluir seria interessante fazer uma roda e conversar sobre a Amazônia, como um momento de intercâmbio entre as gerações e de conscientização sobre o nosso entorno. Certifique-se de que todos estejam em silêncio, para ouvir as respostas de todos. Abaixo seguem algumas perguntas guia, mas sinta-se à vontade para criar novas perguntas e deixar que a conversa flua.

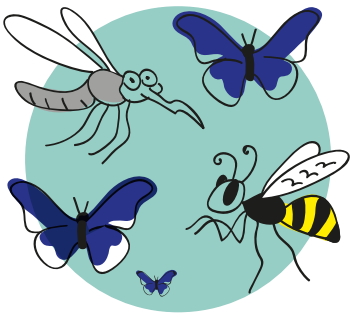
1. O que você mais gosta da floresta amazônica? O que é o melhor que ela tem?
2. Conte alguma história divertida que tenha lhe acontecido na floresta.
3. E alguma história divertida de algum dia de pesca?
4. E na roça?
5. Alguma aventura com algum animal?
6. O que aprendemos hoje?

INFORMAÇÕES

A Amazônia é a maior floresta tropical do planeta. Ela ocupa um território muito extenso e tem uma variedade de animais, plantas e rios tão grande que ajuda a controlar o clima na terra. Nela vemos uma vegetação densa e diversificada. Muitas árvores. A planície amazônica é formada por terras firmes, planas e baixas. Algumas áreas sofrem inundações que são os conhecidos igapós. Na floresta amazônica estão 50% de todas as espécies do planeta, ou seja, metade!

- Estima-se que a região possui:
- 50 mil espécies de plantas
- 3 mil espécies de árvores
- 1.200 espécies de aves
- 320 espécies de mamíferos

- 3 mil espécies de peixes
- 400 espécies de anfíbios
- 300 espécies de répteis
- 10 milhões de espécies de insetos



Uma região tão importante assim para a natureza merece ganhar um dia especial. Caprichem!

*Essa atividade deve ser conduzida como uma culminância das outras atividades propostas no capítulo FLORESTA.

[TRADIÇÕES]

A importância de manter vivas as tradições locais, compreendendo e respeitando as tradições de cada povo.

GDA: Artesanato 88

ASSUNTO: Artesanato
OBJETIVO: Conhecer os artesanatos produzidos na comunidade (ou redondezas) e reforçar a sua importância tanto como tradição quanto fonte de renda.

GDA Curupira 92

ASSUNTO: Respeito à natureza
OBJETIVO: A partir da história do Curupira, os alunos devem criar cartazes educativos sobre a proteção e o uso sustentável da natureza.

GDA Convivência de culturas 94

ASSUNTO: Convivência de culturas
OBJETIVOS: Refletir sobre o fato de existirem outras culturas que vivem ao nosso redor e que devemos viver em harmonia e respeito. Trabalhar a convivência entre culturas, principalmente a cultura ribeirinha e indígena do Amazonas.

GDA Culinária 100

ASSUNTO: Culinária
OBJETIVO: Resgatar receitas da tradição da comunidade e trabalhar sobre unidades de medidas.

GDA As Histórias 103

ASSUNTO: Histórias
OBJETIVO: Trabalhar a imaginação, a prática da leitura e o desenho da turma. Além de reforçar histórias locais.

GDA Pesca 107

ASSUNTO: Pesca
OBJETIVO: Criar um contato entre pescadores e estudantes, além de conhecer os peixes da região e a importância de boas práticas no manejo desses animais.

TRADIÇÕES

GDA ARTESANATO

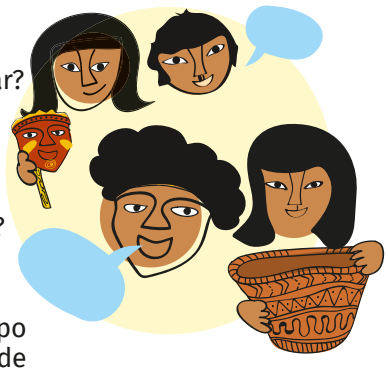
GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Artesanato
OBJETIVO: Conhecer os artesanatos produzidos na comunidade (ou redondezas) e reforçar a sua importância tanto como tradição quanto fonte de renda.

INSTRUÇÕES

1. Antecipadamente, combine com algum artesão da comunidade e peça para ele dar uma "palestra" sobre sua profissão na escola. Peça também que os alunos levem para a sala de aula um artesanato emprestado. O importante é que nessa atividade cada uma das pessoas da turma tenha um artesanato nas mãos.

PERGUNTAS PARA O ARTESÃO:

1. É difícil fazer artesanato?
2. Quais instrumentos você utiliza para trabalhar?
3. Onde você adquiriu esses instrumentos?
4. Quanto tempo demora para produzir um artesanato?
5. Qual a melhor madeira para usar?
6. Com quem você aprendeu a fazer artesanato?
7. Para quem você vende o que produz?
8. Por que você trabalha com artesanato?



DICA: A pessoa educadora deve perguntar ao grupo de estudantes se há alguma pergunta antes de finalizar a palestra.

2. 2. Escreva no quadro os seguintes tópicos:
OBRA / ARTESÃO / MATERIAL / FUNÇÃO:

Explique à turma que a OBRA é artesanato que eles têm em mãos. ARTESÃO é o autor da obra, ou seja, quem a fez, MATERIAL é simplesmente o que foi necessário para fazer a obra e FUNÇÃO é a utilidade da obra.

EXEMPLO:
OBRA: escultura de um peixe-boi;
ARTESÃO: Maria Silva;
MATERIAL: madeira e tinta.
FUNÇÃO: enfeitar.

3. Peça que cada estudante copie os tópicos e preencha de acordo com o artesanato que trouxeram para sala de aula. Mesmo os que ainda não sabem escrever, auxilie-os até que também preencham o seu.

4. Em seguida peça que cada um permaneça com a ficha de informações da obra que trouxe e, com o artesanato em mãos, fique de pé.

5. A atividade se baseia em encontros de duas pessoas, lembrando que cada uma tem um artesanato e a sua ficha correspondente em mãos.

6. Em seguida escolha duas pessoas da turma para fazerem a apresentação do artesanato. Cada uma apresentará o artesanato que trouxe, terminada a apresentação eles trocarão os artesanatos e voltarão a seus lugares. A pessoa educadora deve chamar mais duas pessoas da turma até que todas se apresentem e troquem os artesanatos.

7. Na apresentação, devem dizer o nome da obra, o artesão, material e a função do que tem nas mãos.

8. A pessoa educadora deve seguir chamando as duplas para que elas apresentem o artesanato do colega e mais uma vez troquem o artesanato.

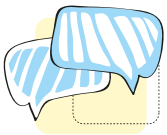
9. Forme várias duplas permitindo que os alunos troquem de artesanato várias vezes, de forma que todos os artesanatos sejam trocados entre todos os alunos.

10. Depois de um tempo, peça que fiquem com o último artesanato que obtiveram em mãos. Faça uma roda e peça que cada um apresente o artesanato que tem em mãos e diga as informações que lhes foram passadas pelo colega.

11. Apresentado o primeiro artesanato, o aluno que o trouxe deve dizer se as informações ditas estão corretas e se não, corrija e em seguida, o mesmo aluno, apresenta o artesanato que tem em mãos. E siga assim até que todos apresentem.

12. Ao final, vá ao quadro e peça para que a turma diga todos os artesanatos presentes na sala de aula.

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE



PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. O que diferencia o artesanato de outros objetos?
2. Alguém da sua família faz? Qual?
3. O artesanato pode ser considerado uma tradição da nossa comunidade?
4. Você tem vontade de trabalhar com artesanato?
5. O artesanato é importante para a nossa cultura?
6. O que aprendemos hoje?

ORIGAMI

É um artesanato tradicional da cultura japonesa que consiste em fazer dobraduras com pequenos pedaços de papel. Animais, elementos da natureza, objetos e figuras humanas são produzidos através das dobraduras. É um artesanato que exige criatividade e paciência. A elaboração dos origamis envolve criatividade e uma boa dose de paciência. Muitos consideram esta arte uma espécie de terapia. Os origamis podem ser utilizados para decoração de ambientes e também para presentear amigos e parentes. Este tipo de artesanato é muito comum no Japão, porém se espalhou pelo mundo todo.

VOCÊ SABIA?

Os primeiros artesãos surgiram a 6.000 a.C quando a humanidade aprendeu a polir a pedra, a fabricar a cerâmica e a tecer fibras animais e vegetais. No Brasil, podemos pensar nos indígenas como os nossos mais antigos artesãos, já que, quando os portugueses chegaram ao Brasil, encontraram aqui a arte da pintura utilizando pigmentos naturais, a cestaria e a cerâmica - sem falar nos cocares, tangas e outras peças de vestuário ou ornamentos feitos com plumas de aves.

O artesanato brasileiro é um dos mais ricos do mundo e garante o sustento de muitas famílias e comunidades. O artesanato faz parte do folclore e revela usos, costumes, tradições e características de cada região. O artesão é aquele que, através da sua criatividade e habilidade, produz peças de barro, palha, tecido, couro, madeira, papel ou fibras naturais, matérias brutas ou recicladas, visando produzir peças utilitárias ou artísticas, com ou sem uma finalidade comercial.

INFORMAÇÕES

São artesãos e artesãs: talhadores, gravadores, escultores, pintores, ceramistas, rendeiras, bordadeiras, tecelãs, aqueles que criam instrumentos musicais, bijuterias e peças de madeira para uso diário, cestas, colchas de retalhos e brinquedos, entre outras coisas. Em muitos casos, quando os objetos produzidos não têm um caráter utilitário, isto é, são feitos apenas para ser apreciados, o artesanato se confunde com a arte.

ARTESANATO INDÍGENA

Cada grupo ou etnia indígena tem seu próprio artesanato. Em geral, a tinta usada pelas tribos é totalmente natural, vinda de árvores ou de frutos. Os adornos e a arte plumária são outro importante trabalho indígena. A grande maioria de grupos desenvolve a cerâmica e a cestaria. Os cestos são, em sua maioria, feitos a partir de folhas de palmeiras e usados para guardar alimentos. Já na cerâmica, são produzidos vasos e panelas de barro modelado. Para a música, usada como passatempo ou em rituais sagrados, os indígenas desenvolveram flautas e chocalhos.

GDA CURUPIRA

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Respeito à natureza
OBJETIVO: A partir da história do Curupira, os alunos devem criar cartazes educativos sobre a proteção e o uso sustentável da natureza.

INSTRUÇÕES

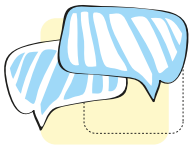
1. A pessoa educadora, junto à turma, deve relembrar e estabelecer uma versão da história do Curupira. A intenção é que todas as pessoas somem algum detalhe e assim, todas juntas, relembrem a história.
2. Em seguida, a pessoa educadora deve conduzir uma pequena conversa sobre a história do curupira e a realidade da comunidade e do grupo de estudantes
   PERGUNTAS:
   a) Qual mensagem que o Curupira quer passar para as pessoas?
   b) Vocês estão a favor ou contra o Curupira? Por quê?
   c) Qual o trabalho do Curupira? Será que aqui na nossa comunidade ele tem muito trabalho?
   d) Quem quer ajudar o Curupira a proteger a nossa floresta?
3. Divida toda a turma em três grupos: Animais, Terra e Água. Deixe claro que a atividade não se trata de uma competição e que na verdade os grupos se complementam.
4. Explique á turma que, a partir de agora, todos serão ajudantes do Curupira e produzirão cartazes educativos para serem espalhados pela comunidade. Sendo que cada estudante seguirá a linha do tema do seu grupo. “CAMPANHA CURUPIRA sem árvore não teremos sombra.“
   EXEMPLO:
   Para o grupo que representa a Água, os alunos podem colocar mensagens tipo “Peixe e garrafa não combinam!” ou “Se o peixe não come, não jogue na água!”. O grupo que representa os animais: “O cachorro é o melhor amigo das pessoas, trate-o como amigo!“

5. Dediquem bastante tempo para a produção dos cartazes e incentivem a criatividade da turma. 40 minutos até uma hora.

6. Terminados os cartazes, junte toda a turma e, juntos, deem uma volta na comunidade para a escolha dos locais adequados, onde serão expostos os cartazes. Locais visíveis e que os cartazes possam estar bem firmes para que a próxima chuva não os leve para longe.

OBS.: Essa atividade exige uma manutenção, ou seja, os cartazes devem ser refeitos e/ou repensados à medida que os anteriores se desfazem com o tempo. Se possível, é recomendável plastificar os cartazes.

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE



PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. O que fizemos?
2. O que vocês acham de ajudarmos o Curupira todos os dias?
3. O que é desrespeitar a natureza? (faça uma lista no quadro)
4. Se vemos alguém desrespeitando a natureza diante de nossos olhos, o que devemos fazer?
5. Se deixarmos que as pessoas (tanto os comunitários como as pessoas que vem de fora) sigam desrespeitando e destruindo a natureza, o que vai acontecer com a gente?
6. O que seria da floresta sem o Curupira e seus ajudantes?
7. É importante cuidar e proteger o lugar onde vivemos? Por quê?
8. O que aprendemos hoje?

VOCÊ SABIA?

A Amazônia é a maior floresta tropical do planeta. É aqui que mora a metade das espécies terrestres do planeta. Só de árvores são pelo menos 5 mil espécies. De mamíferos, passam de 300 espécies. Os pássaros somam mais de 1.300, e os insetos chegam a milhões. Sob as superfícies negras ou barrentas dos rios amazônicos, 3 mil espécies de peixes deslizam por 25 mil quilômetros de águas navegáveis: é a maior bacia hidrográfica do mundo.

GDA CONVIVENCIA DE CULTURAS

GUIA DE ATIVIDADE

ASSUNTO: Convivência de culturas

OBJETIVOS: Refletir sobre o fato que existem outras culturas que vivem ao nosso redor e que devemos viver em harmonia e respeito. Trabalhar a convivência entre culturas, principalmente a cultura ribeirinha e a indígena no Amazonas.

INSTRUÇÕES

1. 1. Dedique um tempo para mostrar a IMAGEM 1 para a turma. Se aproxime pessoas da turma e as incentive a reparar detalhes da imagem. Enquanto a imagem é analisada por todos, peça aos alunos que um a um digam tudo que veem e a medida que os detalhes, ações, cores ou que for apontado por eles apareçam, faça uma lista no quadro.
PERGUNTAS PARA INCENTIVAR A ANÁLISE:
1. O que você vê? Qual animal há na imagem?
2. Os personagens são iguais?
3. Eles estão falando alguma coisa? Estão falando coisa boa ou ruim?

2. Depois que a primeira imagem for 100% analisada, deixe-a a vista de todos os alunos e peça que entre todos, descrevam a imagem criando a história dos personagens. Quais são os nomes dos personagens, de onde eles são, de onde vieram, por que se encontraram e o principal, por que um está maltratando o outro ou o que um está dizendo para o outro. Use a criatividade e incentive os alunos a descreverem o máximo possível, enquanto eles vão criando a história você deve escrevê-la no quadro.

3. Enquanto os alunos escrevem seus textos, faça o mesmo com os que ainda não sabem escrever. Pergunte os nomes dos personagens, questione se eles acham certo o que está acontecendo, se já viram algo parecido, entre outros assuntos. Se possível, peça para que escrevam uma ou outra palavra. O importante é manter a análise e a crítica da imagem em questão. Dedique uns 15 a 20 minutos.

4. Agora, dedique um tempo para mostrar a IMAGEM 2. O importante desse momento é deixar que os alunos apontem as diferenças que existem entre a IMAGEM 1 e a IMAGEM 2.

5. 5. Dê uma aula sobre as culturas indígenas. Baseando-se nas informações deste GDA.

Imagem 1

Imagem 2

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE

PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. Vocês conhecem alguém que tem hábitos ou costumes diferentes do seu e de sua família?
2. Por que somos diferentes uns dos outros?
3. E se todos fossem iguais? Ia ser bom ou ruim?
4. Qual é sua cor favorita?
5. E se todos gostassem de amarelo?
6. E se todos só gostassem de azul?
7. Quais as diferenças entre os personagens nas imagens 1 e 2?
8. Qual deles era indígena?
9. Você conhece algum indígena? Quais as diferenças entre vocês?
10. Tem algum problema em ser diferente?
11. Se meu colega é muito diferente de mim eu posso maltratar ele como mostra as imagens que vimos?
12. Já que todos são diferentes uns dos outros, como devemos tratar todas as pessoas?
13. O que aprendemos hoje?

INFORMAÇÕES

A medicina popular origina da sabedoria e culturas indígenas. Os povos indígenas conviveram há milênios nesse ecossistema sem a necessidade de destruí-lo, pois eles se identificavam com a natureza de tal forma que não precisavam desmatar ou causar maiores estragos à natureza. Eles utilizavam recursos naturais curando as doenças através das plantas medicinais. Estima-se que, aproximadamente, vivem mais de 460 mil indígenas, dividido entre 225 sociedades indígenas no Brasil.

POVOS INDÍGENAS DA AMAZÔNIA

Originalmente, indígenas habitavam na Floresta Amazônica há mais de 10.000 anos. A quantidade de povos originários que viviam na Amazônia pré-colombiana era entre 1 e 10 milhões, de acordo com os dados da Fundação Nacional dos Povos Indígenas (FUNAI). Os indígenas da Amazônia falam cerca

de 180 línguas, excluindo aqueles que vivem afastados da sociedade. A língua que prevalece no Brasil é o português, porém, até o século XVIII, na língua portuguesa havia traços do tupi-guarani, como por exemplo, a mandioca, o beiju, paçoca, o milho, o pirão, a canoa são todos elementos usados pelos colonizadores dos indígenas, que até hoje marcam a cultura brasileira. Eles se organizavam em grupos seminômades de caçadores e tinham uma agricultura pouco desenvolvida, uma forma singular de planejar a vida, pois eles dividiam as coisas de acordo com o objetivo de cada aldeia, tornando esta divisão um modo harmônico de trabalho.

As crenças religiosas desses povos eram na forma de culto aos espíritos ou o animismo, e os xamãs funcionavam como uma espécie de ligação entre o nosso mundo e o mundo espiritual. Danças e ritos de puberdade eram essenciais para se dividirem clãs totêmicos, ou seja, grupos considerados descendentes de ancestrais míticos comuns e se diferenciavam dos outros em razão de alguns rituais. Atualmente, mais da metade dos indígenas brasileiros se localizam na Amazônia Legal (área composta por nove estados brasileiros a fim de facilitar as questões de planejamento sócio econômico da região Norte do Brasil). Segundo os dados do Instituto Socioambiental, em 2009, dentro da Amazônia Legal vivem cerca de 242.123 habitantes e encontram-se nas Terras Indígenas.

VOCÊ SABIA?

Há muito, muito, muito tempo o Brasil era todinho povoado por povos indígenas. Variados e diferentes povos indígenas, mas todos denominados indígenas. E sabe o que isso quer dizer? Que certamente, a grande maioria de nós brasileiros, temos um pouco de sangue indígena correndo nas veias, independente da nossa cultura atual.

NENHUMA CULTURA É MELHOR
OU PIOR QUE A OUTRA,
SOMOS APENAS DIFERENTES.

GDA CULINÁRIA

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Culinária
OBJETIVO: Resgatar receitas da tradição da comunidade e trabalhar sobre unidades de medidas.

INSTRUÇÕES

1. Divida a turma em pequenos grupos de uma forma justa. Dê cerca de 30 minutos para que cada equipe corra pela comunidade em busca de três receitas diferentes uma da outra.

2. A pessoa educadora deve ter prontas as fichas que serão preenchidas pela turma. Cada grupo deve completar pelo menos três fichas (conforme a ilustração), com os tópicos:
   - NOME DA RECEITA
   - INGREDIENTES
   - PREPARO

EXEMPLO:
NOME DA RECEITA:
Tapioca
INGREDIENTES:
Goma
Sal
Castanha
PREPARO:
Tempere a goma com sal e pedaços de castanha, coloque a massa numa frigideira e deixe assar.

3. Estabeleça um sinal (como um apito forte) para reunir os alunos novamente na sala de aula, ao final do tempo estipulado.

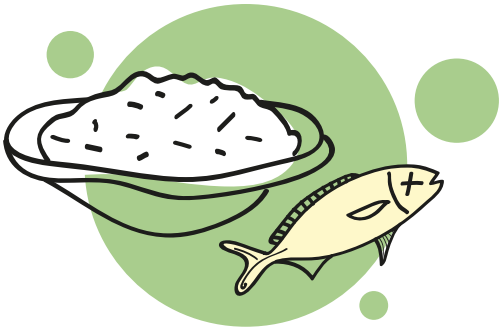
4. Uma vez todos juntos, peça que cada grupo leia as receitas trazidas e a cada receita dita, anote o seu nome no quadro para que no final tenha uma lista de nomes de receitas para a leitura. Procure revezar para que toda a turma leia

5. É importante aparecer termos como: litros, meia dúzia, dúzia, gramas, quilos e etc. Também os anote no quadro à medida que os alunos os nomeiam.

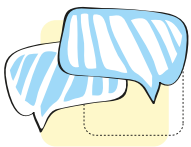
6. Dê uma aula completa sobre as unidades de medidas da matemática, passe no quadro as informações dessa atividade. Procure dar uma aula partindo do conhecimento cotidiano dos alunos.
POR EXEMPLO:
Quando nos referimos à palavra litro, geralmente é litro de quê?
Para saber quanto você pesa ou quanto pesa um pirarucu, usamos litro ou quilo?

7. Ao final de tudo, escolha, junto com a turma, qual ou quais das receitas podem colocar em prática em outra aula.

DICA: seria interessante convidar uma pessoa cozinheira experiente e de referência na comunidade. Peça para ela falar aos alunos sobre sua história, como aprendeu a cozinhar e o que mais gosta de preparar. Incentive a turma a perguntar sobre a culinária regional e se possível, preparem um prato.



FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE



PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. Como foi a busca pelas receitas?
2. Quem ensinou as receitas para vocês?
3. Qual ingrediente é mais comum nas receitas coletadas?
4. O que você mais gosta de comer?
5. Se mudamos as medidas das receitas, o que acontece com a comida?
6. Quando é dia de festa na comunidade, preparamos alguma comida diferente? Qual?
7. O que aprendemos hoje?

INFORMAÇÕES

MEDIDA DE QUANTIDADE: Uma dúzia representa 12 objetos, meia-dúzia são 6 objetos. É comum usar o termo para se referir aos ovos.

MEDIDA DE CAPACIDADE: Para medir a quantidade de um líquido ou a capacidade de um recipiente, usamos as unidades de capacidade.

1 Litro(l) = 1.000 mililitros (ml)

MEDIDA DE MASSA:

UNIDADE	QUILOLITRO	HECTOLITRO	DECALITRO	LITRO	DECILITRO	CENTILITRO	MILILITRO
ABREVIATURA	KL	HL	DAL	L	DL	CL	ML

A unidade de base nesse caso é o quilograma (Kg)

UNIDADE	QUILOGRAMA	HECTOGRAMA	DECAGRAMA	GRAMA	DECIGRAMA	CENTIGRAMA	MILIGRAMA
ABREVIATURA	KG	HG	DAG	G	DG	CG	MG

1 Kg = 1.000g

VOCÊ SABIA?

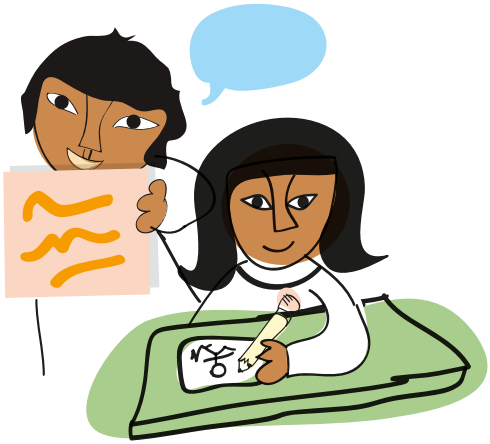
A tonelada (t) é uma unidade de medida que serve para medir grandes massas: 1t = 1.000 kg
O peixe-boi amazônico é um animal que pode pesar, até 0,5 tonelada, ou seja, 500 kg.

GDA Histórias

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Histórias
OBJETIVO: Trabalhar a imaginação, a prática da leitura e o desenho do aluno. Além de reforçar histórias locais.

INSTRUÇÕES

1. Divida a turma em dois grupos. Metade senta de um lado da sala e a outra metade do outro lado.
2. Tenha cópias, suficientes, de duas histórias amazônicas (neste GDA temos duas como exemplos). Entregue uma para cada pessoa participante do grupo 1 e outra para cada pessoa participante do grupo 2.
3. Dê 10 minutos para a turma ler o texto INDIVIDUALMENTE (mesmo separados em grupos). É a hora de praticar a leitura!
4. Em seguida forme duplas, sendo SEMPRE uma pessoa participante do grupo 1 com pessoa do grupo 2, devendo sentar uma de frente para a outra.
5. É importante que as duplas estejam relativamente distantes uma da outra.
6. Entregue duas folhas em branco para cada dupla.
7. Agora, dê 15 minutos para que cada dupla realize a atividade: Uma pessoa lê a história que recebeu enquanto a outra desenha conforme vai ouvindo a leitura feita pelo colega.
8. Em seguida, inverta as posições: a pessoa que estava desenhando agora lê a história, e o que estava lendo, passa a desenhar.



9. Ao terminarem, junte as histórias com as suas determinadas ilustrações (grampeando).

10. Faça uma roda: cada estudante com seu texto e a gravura feita pelo colega grampeada como capa de sua história.

11. Ao final exponha o trabalho da turma, sugerimos um varal de histórias, mesmo tendo apenas duas histórias, terão várias ilustrações a serem mostradas.

12. Para os estudantes que ainda não sabem ler, a pessoa educadora deve ler uma história de cada vez, pedindo para a turma também as ilustrem.

13. E quando os trabalhos já estiverem pendurados no varal, peça para que os estudantes que não sabem ler ainda, irem analisar e apontar qual história representa os desenhos dos colegas.

DICA: Você pode ter várias histórias e repetir essa atividade várias vezes para que os estudantes conheçam todas as histórias da região.

EXEMPLOS:

O CURUPIRA

O Curupira é um ser que faz parte do imaginário amazônico. Guardião das florestas e dos animais, possui traços de indígenas, cabelo de fogo e os pés virados para trás. Dizem que possui o dom de ficar invisível. Ele é o protetor daqueles que sabem se relacionar com a natureza, utilizando-a apenas para a sua sobrevivência.

As pessoas que utilizam árvores para construir sua casa e seus utensílios, ou ainda, para fazer o seu roçado e caça apenas para alimentar-se, tem a proteção do Curupira. Mas aquelas que derrubam a mata sem necessidade, que caçam sem regra, estas têm no Curupira um terrível inimigo e acabam caindo em suas armadilhas.

Para se vingar, o Curupira se transforma em caça. Pode ser uma paca, onça ou qualquer outro bicho que atraia caçadores para o meio da floresta, fazendo-os perder a noção de seu rumo e ficarem dando voltas no mato, retornando sempre ao mesmo lugar. Outra forma de atingir os maus caçadores é fazendo com que sua arma não funcione ou fique incapaz de acertar qualquer tipo de alvo, principalmente a caça.

Na realidade, a história do Curupira revela a relação dos povos indígenas brasileiros com a mata. Não é uma relação de exploração, de uso indiscriminado, mas de respeito pela vida.

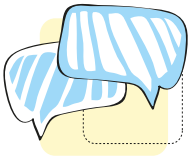
O MAPINGUARI

Os caboclos contam que dentro da floresta vive o Mapinguari, um gigante peludo com um olho na testa e a boca no umbigo. Para algumas pessoas, ele é realmente coberto de pelos, porém usa uma armadura feita do casco da tartaruga, para outros, a sua pele é igual ao couro de jacaré. Há quem diga que seus pés tem o formato de uma mão de pilão.

O Mapinguari emite um grito semelhante ao grito dado por caçadores. Se alguém responder, ele logo vai ao encontro pessoa desavisada, que acaba perdendo a vida. A criatura é feroz e não teme nenhum caçador, porque é capaz de dilatar o aço quando sopra no cano da espingarda. Os ribeirinhos amazônicos contam muitas histórias de grandes combates entre o Mapinguari e valentes caçadores.

O Mapinguari sempre leva vantagem e os caçadores que conseguem sobreviver, muitas vezes ficam aleijados ou com terríveis marcas no corpo para o resto de suas vidas. Há quem diga que o Mapinguari só anda pelas florestas de dia, guardando a noite para dormir. Quando anda pela mata, vai gritando, quebrando galhos e derrubando árvores, deixando um rastro de destruição. Outros contam que ele só aparece nos dias santos ou feriados. Dizem que ele só foge quando vê um bicho- preguiça. O que ninguém explica é por que ele tem medo justamente do seu parente, já que é considerado um bicho-preguiça pré-histórico.

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE



PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. Como foi a leitura em voz baixa? É mais fácil ler em voz baixa ou em voz alta?
2. Você acha importante saber ler?
3. Como podemos fazer para saber ler mais e melhor?
4. As histórias que conhecemos na aula de hoje, vocês já ouviram falar?
5. O que são as histórias? Por que todo mundo que vive aqui as conhece?
6. Além das histórias do curupira e Mapinguari, quais outras vocês conhecem?
7. Essas histórias podem ser consideradas tradição da nossa cultura?
8. O que aprendemos hoje?

VOCÊ SABIA?

História é uma narrativa fantasiosa transmitida pela tradição oral através dos tempos. De caráter fantástico e/ou fictício, as histórias combinam fatos reais e históricos com fatos irreais que são meramente produto da imaginação aventuresca humana.

GDA PESCA

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Pesca
OBJETIVO: Criar um contato entre pescadores e estudantes, além de conhecer os peixes da região e a importância de boas práticas no manejo desses animais.

INSTRUÇÕES

1. Convide alguns pescadores da comunidade para visitar a escola após a pesca e, se possível, levar para mostrar o que pescou. O ideal é repetir essa atividade em diferentes épocas, sendo assim se entende melhor a dinâmica do rio e o manejo adequado dos peixes.
2. Assim que a pessoa pescadora deixar a sala de aula, peça à turma que nomeie todos os peixes que conheçam e faça uma lista no quadro.
3. Nesse momento dê uma aula sobre peixes, confira as informações e o "Você Sabia?" desta atividade. A pessoa educadora não deve ler as informações para a turma. O conteúdo deve servir de base para que a pessoa educadora transmita informações atrativas e interessantes.
4. Junto com a turma, elejam cinco, ou mais, peixes para participarem da próxima parte da atividade. Por exemplo: Tambaqui, Tucunaré, Pacu, Piranha e Pirarucu.
5. Divida a turma em grupos e cada grupo será responsável pelo tipo de peixe que escolher da lista. Acompanhados pela pessoa educadora, produzirão o peixe escolhido. Por exemplo: o grupo Tambaqui chega a um acordo da aparência do peixe, e fazem 10 desenhos iguais de Tambaquis em uma cartolina colada em um papelão.
6. Sendo assim, cada grupo terá 10 cópias do peixe que os representa. O Grupo de Pirarucu tem 10 Pirarucuzinhos, o grupo do Tucunaré tem 10 Tucunarézinhos e assim por diante. Lembrando que todos os peixes desenhados devem ser colados em um papelão ou algo tão rígido como o papelão. Calcule cada peixe de cerca de 10 centímetros cada. E peça que façam um buraco em um dos extremos de cada peixe.
7. A pessoa educadora deve orientar cada grupo e garantir que todos os peixinhos tenham um buraco em uma das pontas do papelão. Prepare uma caixa de papelão com areia, serragem ou qualquer material que permita fincar os peixinhos e realizar a pescaria.

8. O momento seguinte da atividade funcionará como uma pescaria de festa junina. É importante confeccionar uma vareta com uma linha curta e um anzol feito com arame ou clips, e o que mais precisar para montar a pescaria, lembre-se de demarcar a distância entre a turma e a área de pesca.

9. A pessoa educadora deve ter prontas duas varas de pesca por grupo e os a turma deve revezar sua utilização.

10. Bom, está tudo pronto, menos os peixes recém-feitos pela turma. Peça que os grupos espalhem seus peixinhos em todo o espaço delimitado para a pesca dentro da caixa de areia.

11. Dê o comando que comecem a pescar e que à medida que forem pescando, guardem os peixinhos junto com o grupo. Depois de uns 15 minutos de pescaria, volte para a sala de aula mantendo os grupos juntos. Avise à turma que na hora de pescar, poderão pescar qualquer peixe disponível na caixa.

12. Escreva no quadro diferentes valores para cada tipo de peixe escolhido pelos grupos.
EXEMPLO:
Tambaqui: 17
Tucunaré: 14
Pacu: 25
Piranha: 8
Pirarucu: 32

13. 13. Em seguida peça que cada grupo some os peixes que tem e o resultado dessa soma dirá quem é a pessoa vencedora. Ou seja, os valores dos peixes podem variar de acordo com o nível de seus estudantes, sendo números maiores, menores, negativos, positivos ou que você quiser.

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE

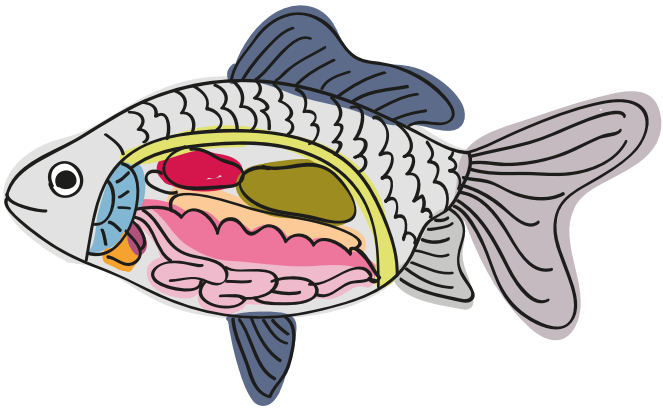
PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. Quem tem pai ou mãe que são pescadores? Você sabe pescar? Você quer aprender?
2. Você conhecia todos os peixes que nomeamos na aula de hoje?
3. O que você acha da pescaria?
4. Você acha que a pescaria é algo tradicional da nossa região?
5. Você já pensou em ser pescador ou pescadora quando crescer?
6. O peixe precisa sair da água pra respirar?
7. Como que os peixes se reproduzem?
8. Quais outros animais moram em nosso rio?
9. Nós, seres humanos, somos seres aquáticos ou terrestres?
10. Os peixes são seres terrestres ou aquáticos?
11. Alguém aqui sabe o que é o manejo?
12. Qual a importância do manejo dos peixes do rio? (A pessoa educadora pode fazer uma breve explicação a respeito)
13. E se não seguirmos um manejo, o que vai acontecer?
14. Se uma pessoa pesca pirarucu na época em que as fêmeas estão desovando, o que pode acontecer?
15. Se não cuidarmos dos nossos rios o que vai acontecer?
16. O que aprendemos hoje?

INFORMAÇÕES

Os peixes são animais vertebrados aquáticos que vivem nos rios, oceanos e lagos. Apareceram em nosso planeta há milhões de anos, muito antes da espécie humana. Atualmente, existem mais de 28 mil espécies catalogadas. A respiração dos peixes é bem diferente da humana. Eles respiram fazendo a água passar pela boca e, em seguida, até as guelras (brânquias), onde o oxigênio é retirado da água, com exceção do pirarucu, peixe da nossa região, que possui respiração pulmonar, ou seja, ele sobe à superfície da água para respirar. Os peixes possuem uma visão de curta distância, embora enxerguem em todas as direções. Não conseguem ouvir muito bem, porém, possuem partes sensíveis no corpo que lhes permitem perceber o que está ocorrendo nas proximidades. O sangue dos peixes, ao contrário do nosso, é frio. O corpo da maioria dos

peixes é coberto por escamas e, para se movimentarem, utilizam as barbatanas (nadadeiras). A reprodução dos peixes acontece com a desova. A fêmea põe ovos em grande quantidade. Estes ovos ficam agrupados formando uma espécie de gelatina. Eles são abandonados e, caso não sejam devorados por outros peixes, irão se desenvolver sozinhos. Os peixes costumam se alimentar de plantas aquáticas, ovos de peixes, peixes menores, pequenos crustáceos e, até mesmo, de restos de alimentos que encontram na água.



VOCÊ SABIA?

Manejo sustentável de pesca é um sistema que estabelece certas regras para a pesca de determinadas espécies de peixes. É estabelecida épocas para pesca e épocas em que a pesca é proibida entre outras medidas. O objetivo é de minimizar os efeitos que a captura excessiva de pescados podem causar na natureza, como por exemplo, extinção de certas espécies e o desequilíbrio ecológico.

QUAL A IMPORTÂNCIA DOS PEIXES PARA OS SERES HUMANOS?

Os peixes têm uma grande importância para a humanidade servindo como fonte de alimento para todos os povos há milhares de anos. A excelente qualidade nutricional, e a alta aceitabilidade pela população humana tornaram os peixes uma das fontes proteicas mais consumidas no mundo. No entanto, nem todos os peixes são destinados à alimentação, existem espécies que, devido ao formato e coloração exóticos, são utilizadas com fins ornamentais, como por

exemplo, o cardinal tetra (*Paracheiro donaxelrodi*). Além disso, o couro e as escamas também podem ser utilizados como matéria-prima para artesanatos, gerando fonte de renda complementar para a população.

QUAL A IMPORTÂNCIA DOS PEIXES PARA O MEIO AMBIENTE?

Os peixes são indispensáveis para a manutenção do equilíbrio do ecossistema aquático. Esses organismos fazem parte da cadeia alimentar, sendo predadores de vários organismos e também servem como fonte de alimento para outros animais (aquáticos ou terrestres). No entanto, a pesca descontrolada, a poluição dos corpos d'água têm resultado na destruição dos habitats e afetado esse equilíbrio, causando uma redução na disponibilidade de peixes e até mesmo o desaparecimento de várias espécies. Portanto, é função de todos nós garantirmos a preservação do ecossistema e da fauna aquática através de mudanças de atitudes que vão desde não poluir os igarapés até denunciar a pesca ilegal para as autoridades responsáveis.

[s] AÚDE [z]

Uma proposta para desenvolver conhecimento sobre o próprio corpo e atitudes positivas para própria saúde.

GDA Leilão da nutrição..... 114

ASSUNTO: Nutrição
OBJETIVO: Refletir sobre a nossa alimentação e os valores de ter uma boa alimentação, trabalhando a matemática e a administração dos recursos econômicos

GDA Pega pega da saúde bucal..... 119

ASSUNTO: Saúde bucal.
OBJETIVO: Sensibilizar as crianças sobre a importância de cuidar dos dentes, conhecer sobre saúde bucal e praticar atividade física.

GDA Fita métrica..... 125

ASSUNTO: A altura dos alunos, o crescimento, a nutrição. Unidade de medida de longitude.
OBJETIVOS: Sensibilizar os alunos sobre importância da nutrição para o crescimento, ter um registro do desenvolvimento dos seus alunos. Trabalhar unidades de medida de comprimento.

GDA Copo de água..... 131

ASSUNTO: Beber água saudável
OBJETIVOS: Trabalhar a importância de mudar o hábito e beber água potável. Sensibilizar sobre as consequências de beber água não tratada.

GDA O círculo alimentício..... 137

ASSUNTO: As frações do círculo alimentar
OBJETIVOS: Refletir sobre a nossa alimentação e os valores de ter uma boa alimentação. Atitudes que complementam a alimentação para ter uma vida saudável. Introduzir e praticar o conceito de fração e inteiro.

GDA Higiene pessoal..... 142

ASSUNTO: Higiene pessoal
OBJETIVO: Trabalhar os benefícios da higiene e o conceito de micróbio.

SAÚDE

GDA LEILÃO DA NUTRICÃO

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Nutrição
OBJETIVO: Refletir sobre a nossa alimentação e os valores de ter uma boa alimentação, trabalhando a matemática e a administração dos recursos econômicos

INSTRUÇÕES

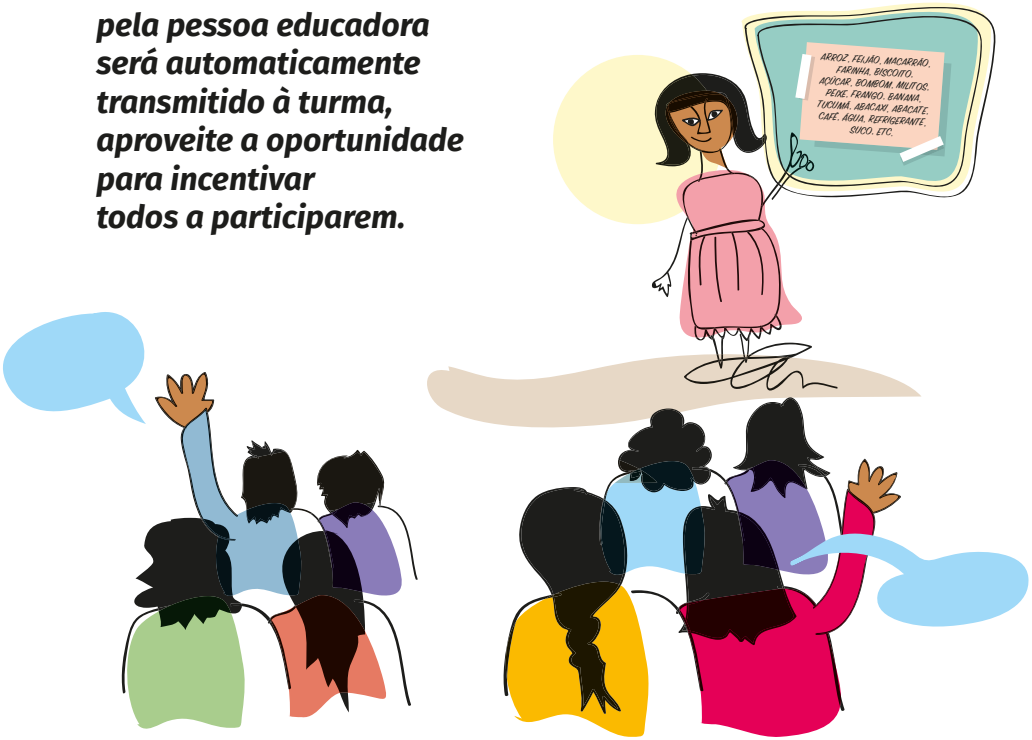
1. Tenha pronto um cartaz com o desenho e o nome de diferentes tipos de alimentos que sejam de consumo regular na sua comunidade, como: arroz, feijão, macarrão, farinha, biscoito, açúcar, bombom, salgadinhos de milho (militos), peixe, frango, banana, tucumã, abacaxi, abacate, café, água, refrigerante, suco, etc. Pelo menos 25 e bem variados entre si.

ARROZ, FEIJÃO, MACARRÃO, FARINHA, BISCOITO, AÇÚCAR, BOMBOM, MILITOS, PEIXE, FRANGO, BANANA, TUCUMÃ, ABACAXI, ABACATE, CAFÉ, ÁGUA, REFRIGERANTE, SUCO, ETC.

2. Divida a turma em quatro equipes. Peça para cada equipe escolher um nome.

3. Os alimentos do cartaz serão oferecidos para que as equipes os comprem, um a um, como em um leilão: A pessoa educadora apresentará, por exemplo, o arroz, a equipe que queira comprá-lo fará uma oferta de, por exemplo, R$ 1,00. A outra equipe que queira o arroz deverá oferecer pelo menos R$ 2,00. No caso que a primeira equipe ou outra equipe queira levar o arroz, essa equipe deverá fazer uma oferta de R$ 3,00, e assim por diante, até chegar à oferta maior, sem que ninguém mais faça uma oferta. O arroz será vendido para a última equipe que ofertar o maior valor por ele. Faça questão de que o leilão fique dinâmico, divertido e real, sem esquecer de fechar cada compra com um: "Vendido, vendido por tantos reais, para a equipe tal, vendido, vendido!!"

O entusiasmo colocado pela pessoa educadora será automaticamente transmitido à turma, aproveite a oportunidade para incentivar todos a participarem.



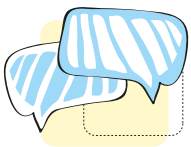
4. Cada equipe receberá uma folha com o valor de R$ 100,00 nela escrito. Essa folha representará quanto poderá ser gasto no leilão.

5. Sendo assim, cada equipe deverá subtrair do valor inicial os valores que forem gastando com a compra dos alimentos no leilão. Por exemplo, se comprou o arroz a R$ 4,00, fará a conta: 100-4=96. Se depois comprou bolachas a R$ 6,00, fará a subtração: 96-6=90 e se mais tarde comprou o peixe a R$ 12,00, deverá fazer a conta 90-12=78, assim por diante. A pessoa educadora também deverá acompanhar anotando as contas de cada compra de cada equipe.

6. A pessoa educadora deverá anotar no cartaz colado no quadro, ao lado de cada alimento vendido, o valor pago por ele e o nome da equipe que o comprou.

7. Finalize o leilão, conferindo as contas de cada equipe.

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE



PERGUNTAS PARA O DEBATE

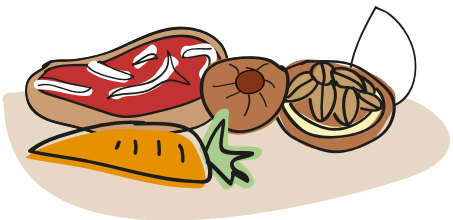
1. Foi fácil ou difícil escolher o que comprar?
2. Todos queriam os mesmos alimentos?
3. Qual foi o alimento mais caro? Por que vocês acham que foi o mais caro?
4. Qual foi o mais barato? Por que vocês acham que foi o mais barato?
5. Repassem juntos, um a um o que foi comprado por cada equipe. Pergunte por que compraram cada um dos produtos.
6. Quais de todos esses alimentos vocês acham que é o mais nutritivo?
7. Quanto pagaram por ele? Acham um bom preço?
8. Quais de todos esses alimentos vocês acham que é o menos nutritivo?
9. Quanto pagaram por ele? Acham um bom preço?
10. Qual é o que vocês mais comem?
11. E o que menos comem?
12. Por que é importante ter uma alimentação saudável?
13. O que faz a comida no nosso corpo? Para que serve?
14. É melhor comer sempre as mesmas comidas ou comer alimentos diferentes?
15. O que aprendemos hoje?

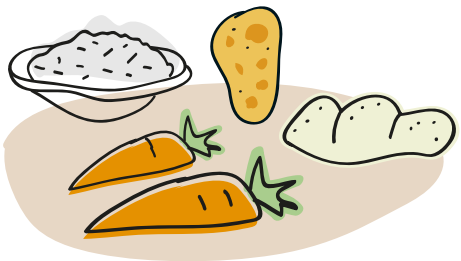
INFORMAÇÕES

Nosso corpo é fantástico, realiza diversas funções ao mesmo tempo e isso só é possível porque todos os dias ingerimos o combustível básico para que ele dê conta de tanto trabalho. Esse combustível é o alimento.
Sendo assim, o nosso organismo precisa que esses alimentos sejam nutritivos, para poder funcionar bem. Se comemos somente "militos", bombons e refrigerante, não estaremos fornecendo ao organismo a variedade de nutrientes que ele precisa. Uma alimentação equilibrada é aquela que contém alimentos em quantidades suficientes para o crescimento e a manutenção de um corpo saudável. A alimentação deve conter variedades de alimentos para que satisfaça todas as necessidades do corpo.

Os nutrientes que o nosso corpo necessita são:

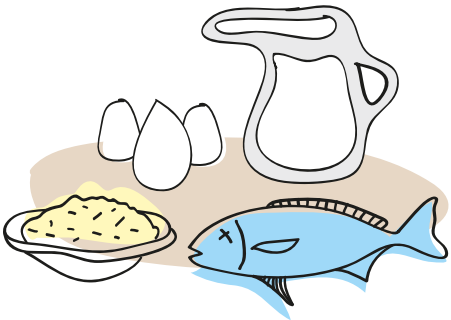
AS PROTEÍNAS: presentes em legumes de horta (hortaliças como a espinafre), leguminosas (como feijão), frutas secas (como castanha), leite e derivados, ovos e carnes.



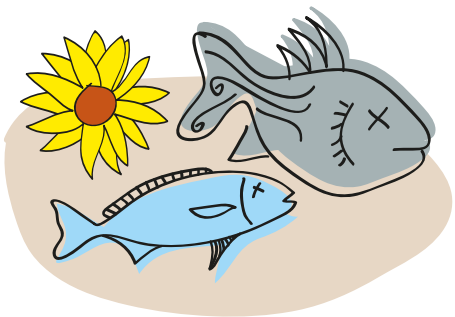


OS CARBOIDRATOS: presentes nos cereais (como o arroz), pães, tubérculos (como a batata), raízes (como a cenoura) massas (como macarrão) e no açúcar.

AS VITAMINAS: presentes nas frutas e verduras, cereais, ovos, peixes, leite e derivados.

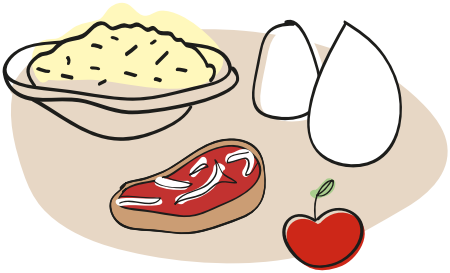


OS SAIS MINERAIS: presentes no sal, no leite e seus derivados (como queijo, iogurte), vegetais e legumes, frutas, carnes em geral (como fígado), ovos e cereais.



ÁGUA: além de na água mesmo, no leite e nos sucos, a achamos em frutas e verduras (como alface, tomate, couve-flor, melancia, melão, abacaxi, goiaba, banana), peixes e carnes, ovos e pães.

AS FIBRAS: as encontramos em cereais (como aveia), em leguminosas como (milho, feijões, grão de bico, lentilha, ervilhas), em vegetais (como os brócolis) e em frutas (como abacate, maçã).



AS GORDURAS: as boas gorduras, as gorduras insaturadas, são encontradas em castanhas, sementes, abacate e peixes gordurosos, além de nos óleos de oliva, soja, milho, girassol, amendoim e outros óleos vegetais crus, ou seja, sem cozinhá-los.

A alimentação influencia diretamente na qualidade de vida das pessoas. Se alimentar bem é superimportante para a nossa saúde! Ajuda a crescer forte e saudável! Quantidade não representa qualidade, portanto preste atenção em cada refeição:

- Quando comemos muito e gastamos pouca energia, ganhamos peso.
- Quando comemos e gastamos energia na mesma quantidade, mantemos o peso.
- Quando comemos pouco e gastamos mais energia, perdemos peso.

Uma das causas da diarreia pode estar associada com a falta de higiene no preparo dos alimentos ou por má conservação dos mesmos (alimentos preparados com muita antecedência e deixados fora da geladeira ou em cima da mesa, do fogão ou dentro do forno). Os alimentos devem ser guardados em local fresco e protegidos de insetos roedores e de outros animais. Os alimentos devem ser bem cozidos. Não se devem comer alimentos industrializados deixados fora da geladeira (como iogurte, leite fermentado, preparações á base de iogurte e queijo) ou com prazo de validade vencido, ou com embalagens amassadas, furadas ou estufadas.

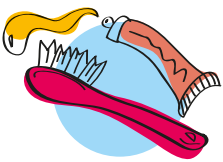
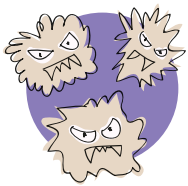
GDA PEGA PEGA DA SAÚDE BUCAL

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Saúde bucal.
OBJETIVO: Sensibilizar as crianças sobre a importância de cuidar dos dentes, conhecer sobre saúde bucal e praticar atividade física.

INSTRUÇÕES

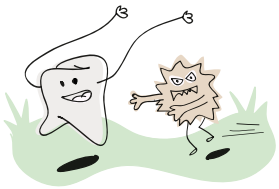
1. 1. Divida a turma em dois grupos

- Os alunos de uma das equipes começarão sendo os dentes.
- Divida a outra metade da turma em dois grupos
- Enquanto uma metade representará as cáries, a outra será divida em duplas e cada dupla representará a escova de dentes + pasta dental.
- Caso a quantidade de estudantes seja ímpar, coloque o ímpar na equipe das cáries.

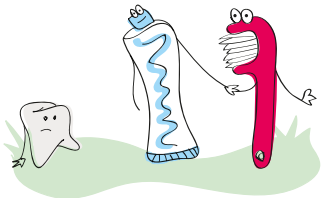
2. Explique a dinâmica do pega-pega:

- Os dentes deverão correr individualmente e tentar fugir das cáries, que também correrão individualmente tentando pegar os dentes.
- Assim que uma cárie conseguir pegar um dente, esse cairá imediatamente no chão e ficará paralisado no lugar esperando que a



dupla escova + pasta o resgate.

- A dupla deverá correr de mãos dadas, e assim que chegar a resgatar o dente doente do chão, deverão dar a outra mão e rodear o dente entre os braços.
- Estando os três juntos, o dente não pode ser pego pelas cáries. Os três deverão ir juntos até um lugar determinado, onde a dupla escova + pasta deixará o dente a salvo, e correrá a resgatar outro dente caído.
- Os dentes deverão ficar a maior parte do tempo correndo, podendo fazer breves descansos quando a escova e a pasta os deixam no local salvo.



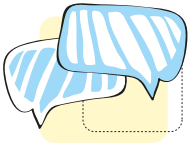
3. Delimite o espaço para correr brincando de pega-pega e marque o local onde as duplas deixarão os dentes, onde poderão descansar sem poder ser pegos durante o jogo, quando precisarem, no máximo por 15 segundos.

4. Dê uns 10 a 15 minutos para que brinquem.

5. Passado o tempo, dê um intervalo para beber água e faça com que as crianças revezem suas posições no jogo.

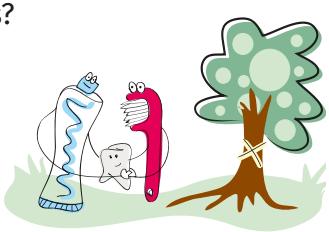
6. Dê mais 10 a 15 minutos para que as crianças continuem brincando. Dê mais tempo para tomar água e façam uma roda para conversar.

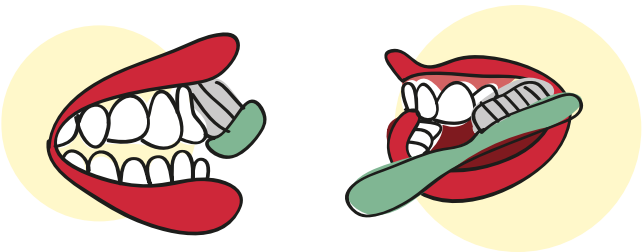
FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE



PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. Gostaram da brincadeira? O que fez lembrar a brincadeira?
2. Os dentes caem? Quando?
3. Sempre que cai um dente aparece outro depois?
4. O que é uma cárie? O que elas fazem?
5. O que faz as pessoas terem cáries nos dentes?
6. Qualquer alimento traz cáries?
7. O que podemos fazer para evitar as cáries?
8. O que são as gengivas?
9. Como se faz para escovar bem os dentes?
10. Quantas vezes ao dia devemos escovar os dentes? Quando?
11. Qual é o sabor da pasta de dente?
12. Como é o nome do médico que toma conta dos dentes?
13. Se eu já estou com uma cárie, o que devo fazer?
14. Alguém de vocês já foi ao dentista, como foi?
15. Para que servem os dentes? Para que os usamos?
16. Todos os dentes da boca são iguais?
17. Todos os dentes servem para alguma coisa?
18. Vocês querem ter cáries? Ou querem ter uma boca saudável?
19. O que aprendemos hoje? Faça um desenho do que aprendeu.





INFORMAÇÕES

Manter a higiene bucal é fundamental não só para os dentes e boca, mas para o corpo todo. E não pense que isso é muito complicado de fazer, pois não é! Basta criar uma rotina e fica tão simples quanto realizar as outras atividades diárias como, por exemplo, comer, lavar as mãos etc. Explicando melhor, criar uma rotina de higiene bucal significa desenvolver ações simples para manter a boca e os dentes limpos. Faz parte da higiene bucal escovar os dentes, passar fio dental e consultar o dentista frequentemente para verificar se não há nenhum problema.

TUDO SOBRE AS CÁRIES

A cárie é a proliferação de bactérias na boca que acabam afetando os dentes. Esse problema só ocorre pela associação de dois fatores: excesso de alimentos que prejudicam os dentes e a falta de higiene bucal. Assim, se a pessoa está acostumada a comer alimentos que contém muito açúcar, por exemplo, e fica sem escovar os dentes, os restos desses alimentos servirão para que as bactérias, naturalmente em pequeno número, na boca, sem nos prejudicar, se reproduzam mais facilmente e acabem atacando, também, nossos dentes.

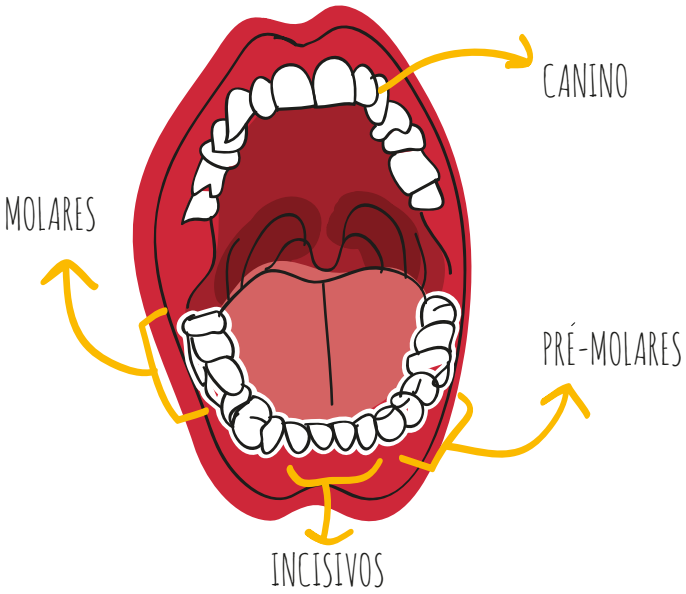
Portanto, vale a pena seguir as dicas que demos acima e estar sempre alerta para não ter problemas. É importante saber que a cárie é uma doença transmissível. O nome da bactéria que causa a cárie é *Streptococcus mutans* e pode ser transmitida de várias maneiras, entre elas, ao assoprar um alimento, compartilhar um copo ou experimentar a comida com o talher que será usado por outra pessoa. É muito importante prestar atenção a estes fatores já que é fundamental, também, para prevenir a contaminação.

DENTES DE LEITE E DENTES PERMANENTES

O dente que cai, dente decíduo, dente de leite, ou dentição temporária, conhecida também como dentição infantil ou primeira dentição, é o primeiro conjunto de dentes que aparecem nos humanos e outros mamíferos. O desenvolvimento dentário começa durante o período embrionário e os dentes tornam-se visíveis (erupção dentária) na boca durante a infância. São geralmente substituídos, após a sua queda, por dentes permanentes.

Os dentes permanentes são os dentes que aparecem após a queda dos dentes de leite. Um ser humano adulto possui normalmente 32 dentes. Se por alguma doença como a cárie ou alguma outra questão, perdemos os dentes permanentes, esses não serão substituídos por outros dentes como acontece com a queda dos dentes de leite. Motivo pelo qual é muito importante ensinar a limpar os dentes corretamente desde a infância.

FUNÇÃO DOS DENTES:
• Os dentes incisivos (oito) tem por função principal a de cortar alimentos.
• Os caninos (quatro), por serem pontiagudos, tem a função de dilacerar e perfurar os alimentos.
• Os dentes pré-molares (oito) e os molares (doze), tem por função principal a de esmagar e triturar os alimentos para a posterior deglutição.



A BOCA DOS BEBÊS TAMBÉM PRECISA DE CUIDADOS!
É importante cuidar da higiene bucal desde o nascimento: no recém-nascido, a limpeza deve ser feita com uma gaze ou fralda umedecida, em água limpa, para remover os resíduos de leite. Isso favorecerá à gengiva crescer saudável e preparada para a primeira dentição.

À medida que a criança vai crescendo, os procedimentos mudam e por isso é tão fundamental que os pais consultem o dentista, para agirem da forma correta em cada etapa do desenvolvimento de seus filhos.

ALIMENTAÇÃO BALANCEADA TAMBÉM PROTEGE OS DENTES!
Ter uma alimentação balanceada faz bem, também, para os dentes. Assim, excesso de alimentos com açúcar e gorduras, os alimentos refinados, sem fibra, permitem que as partículas se acumulem sobre os dentes em uma massa pegajosa onde eles podem fazer um grande dano, são considerados cariogênicos, ou seja, que provocam cáries e devem ser evitados.

Ao contrário, existem os alimentos não-cariogênicos, que são aqueles que agem como detergente, facilitando a higiene bucal. São aqueles cujo alto teor de fibras ou textura ajuda a remover a placa bacteriana dos dentes tornando a limpeza da boca. Alimentos integrais são ideais para os dentes e não os refinados. As gengivas precisam de fricção para se manter firmes e os alimentos integrais podem ajudar a remover a placa. Para prevenir a cárie dentária, é certamente importante o que comemos: cenoura, maçãs, peras, couve-flor.

QUEM É O DENTISTA?

O dentista é o médico dos dentes. O dentista é o profissional que estuda e trata o sistema mastigatório, que é composto por ossos, músculos, articulações, dentes e tecidos.

O dentista trabalha para prevenir doenças nos dentes, na boca e em todo sistema mastigatório. O trabalho do dentista é dividido de acordo com sua especialidade que pode ser próteses, canal, gengivas, aparelhos ortodônticos para corrigir o crescimento dos dentes, implantes de dentes ou prevenção de doenças.

Na maior parte das vezes, as visitas ao dentista são uma revisão do estado da higiene dos dentes. As consultas de rotina ajudam a manter seus dentes mais limpos, a durarem mais e, também, ajudam a evitar o desenvolvimento de problemas que podem chegar a causar dor, como cáries. Se seus dentes e gengivas estiverem em boas condições, você deve ir ao dentista a cada 6 meses. Porém, se houver algum problema, dor ou necessidade de tratamento mais sério, se deve marcar uma consulta o mais rápido possível.

VOCÊ SABIA?

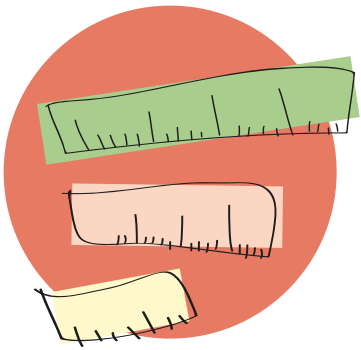
A saliva tem várias funções:

- Lubrifica e umedece o interior da boca para facilitar a fala.
- Transforma os alimentos numa massa fácil de ser digerida.
- Ajuda a controlar a quantidade de água no organismo (quando o corpo está com falta de água, a boca fica seca, surgindo a sede).
- Dificulta a formação de cáries. Isso porque, ao circular na boca, remove restos de alimentos e bactérias. Diariamente, passam pela boca de 1 a 2 litros de saliva produzidos pelas glândulas salivares.

GDA FITA MÉTRICA

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: A altura, o crescimento, a nutrição. Unidade de medida de longitude.
OBJETIVO: Sensibilizar a turma sobre importância da nutrição para o crescimento, ter um registro do desenvolvimento de cada estudante. Trabalhar unidades de medida de comprimento.

INSTRUÇÕES



1. Para a atividade é importante ter uma boa quantidade de réguas para a turma .
2. Escolha um espaço da sala de aula onde a parede esteja limpa de imagens, com espaço suficiente para colar uma fita métrica e escrever ao lado dela.
3. Coloque uma fita de dois metros, desde o chão até os dois metros de altura da parede.
4. Peça para eles que façam uma fila do mais baixo até o mais alto, e se coloquem frente à fita.
5. Peça para eles irem passando de um em um. Devem parar de costas à fita, com coluna e cabeça eretas, faça uma marca sinalizando a altura de cada um, do lado da fita e coloque o nome do aluno e a data desse dia.

6. Assim que são medidos, deverão ir ao caderno e desenhar o que foi feito. Devem desenhar a parede, a fita, a fila, e a eles mesmos. E escrever quanto medem. EXEMPLO: Eu meço 1 metro e 10 cm.

7. Uma vez que todos foram medidos e fizeram o registro no caderno, farão contas no quadro. Pergunte de cada aluno quanto mediu, e entre todos, utilizando um quadro de correspondência das unidades de medida, passem juntos à altura de cada um, dizendo quantos cm e quantos mm mede cada colega.

m	cm	mm
1	100	1000

X10 X10

8. Exemplo: se a Marcela mede 1 metro e 12 centímetros, quantos centímetros no total mede?

1m = 100 cm + 12 cm = 112 cm

Se a Marcela mede 112 centímetros, quantos milímetros no total mede?
112 cm X 10 = 1.120 mm

Se o Tomas mede 1 metro e 64 centímetros, quantos centímetros mede no total?
1m= 100 cm + 64 cm = 164 cm

Se o Tomas mede 164 centímetros, quantos milímetros mede no total?
164 cm X 10 = 1.640 mm

Faça os dois ou três primeiros com a ajuda da turma, e depois peça aos alunos que façam sozinhos.

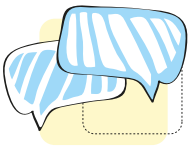
9. Assim que tenham completado as contas com as alturas de todos, peça para que cada um pegue três objetos de tamanhos diferentes. Os alunos deverão medir cada objeto, e utilizá-los para medir e calcular a própria altura. Como? Imaginemos que um dos alunos escolheu um lápis, um copo e um caderno. Os mediram e resultou que o lápis mede 14 cm, o copo mede 11 cm e o caderno mede 21 cm. Eles deverão calcular a sua própria altura, mas em vez de utilizarem centímetros, as unidades de medida serão os objetos. Deverão fazer a matemática para dizer quantos lápis mede, quantos copos e quantos cadernos mede.

A) Um dos caminhos é tomar o objeto e levá-lo para a fita métrica e tomando como referência o chão e a linha que marca a sua altura, contar quantas vezes o objeto entra entre as duas marcas.

B) O outro caminho é fazer o cálculo matemático no caderno: Eu meço 144 cm e o copo mede 11 cm, então divido a minha altura pela altura do copo e obtenho um resultado de quantos copos atingem a minha altura.

Ao final deverão dizer quanto medem: Eu meço 13 copos e um pouquinho de copo, um pouquinho mais de 10 lápis e quase sete cadernos.

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE

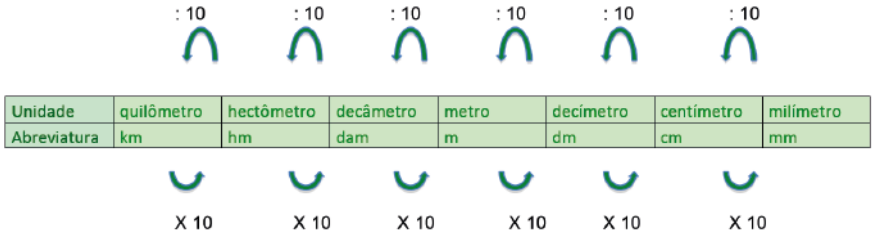


PERGUNTAS PARA O DEBATE

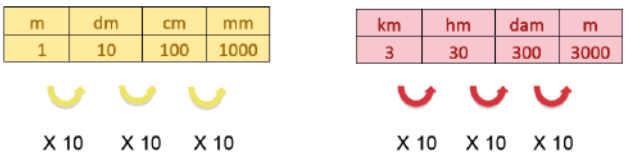
1. Quais são os tipos de tamanho que conhece? Grande/Pequeno, Largo/Fino, Longo/Curto, Alto/Baixo
2. O tamanho mostra o crescimento dos seres vivos?
3. Quais coisas são importantes para crescer?
4. É importante ter uma alimentação saudável? O que é saudável?
5. É importante descansar bem? Por quê?
6. É importante ter uma vida ativa, por exemplo, praticar esportes? Por quê?
7. Existem diferentes formas de medir?
8. Quais são as unidades de medida que você conhece? Quilos, litros, gramas, metros.
9. Posso utilizar metros para medir gasolina? Eu tenho 5 metros de gasolina? O que devo usar?
10. Para medir a altura usamos litros? O que usamos?
11. O que medimos usando quilos?
12. O que medimos utilizando litros?
13. O que medimos usando metros?
14. O que aprendemos hoje?

INFORMAÇÕES

- Para saber o comprimento de um objeto, a altura de uma pessoa ou a distância entre duas cidades, por exemplo, usamos as unidades de medida do sistema métrico decimal, como o metro, o centímetro e o quilômetro.
- O metro é a unidade de base.
- Essa é a correspondência entre as unidades de medida do sistema métrico decimal:



Ou seja:



1 metro = 10 decímetros = 100 centímetros = 1.000 milímetros.
1 quilômetro = 1.000 metros.
1 hectómetro = 100 metros.
1 decâmetro = 10 metros.
para medir líquido/fluido utilizamos, por exemplo, litros ou cm3, estamos medindo volume.
para medir peso/massa utilizamos, por exemplo, gramas ou quilos.

NUTRIÇÃO ADEQUADA PARA CADA FASE DA VIDA
Em cada fase da vida (infância, adolescência, adulta e idosa), necessitamos de um certo tipo de nutrição.
NUTRIÇÃO NA INFÂNCIA
Até os 6 meses de idade, é indiscutível a importância do aleitamento materno

exclusivo, pois fornece todos os nutrientes importantes para o bebê, além de anticorpos e outras substâncias fundamentais. Com o passar dos meses e anos, a criança vai conhecendo e experimentando todos os alimentos, sendo essencial que a mãe já comece a incentivar uma alimentação equilibrada à criança. A infância é a fase inicial onde ocorre a formação e crescimento. A alimentação nessa etapa é essencial para um crescimento e desenvolvimento adequados. Nesta fase é importante respeitar horários e refeições a serem realizadas. A criança deve comer cereais, verduras, legumes, carnes, leguminosas e frutas. Os pais não devem estimular o consumo de guloseimas e alimentos de baixo valor nutricional. Lembre-se que os filhos são o reflexo dos pais, e isso ocorre também na alimentação.

NUTRIÇÃO NA ADOLESCÊNCIA

Na adolescência, ter uma dieta balanceada também é fundamental, pois as necessidades nutricionais nessa fase são maiores. É importante tomar cuidado, pois os adolescentes muitas vezes desejam ter um corpo magro e fazem qualquer coisa para consegui-lo, quase sempre sem orientação de um profissional da saúde, o que pode levar a deficiências nutricionais e transtornos alimentares como bulimia nervosa e anorexia nervosa, por exemplo. Os pais devem estar atentos e procurar sempre a ajuda de um profissional de saúde. Os adolescentes geralmente comem muitos lanches, sem verduras e ricos em gordura. O consumo de frituras, doces e refrigerantes pode ocorrer em excesso. Estes e outros maus hábitos alimentares são frequentes nesta fase. Por isso, é muito importante estimular uma alimentação saudável diariamente e explicar porque há esta necessidade. Além de ter uma alimentação equilibrada, com o consumo de todos os grupos alimentares, podemos enfatizar o consumo de cálcio, mineral importante para a formação do esqueleto, o ferro para o desenvolvimento dos músculos e esqueleto e endócrino e de zinco, contribuindo para o crescimento e a maturação sexual do adolescente.

NUTRIÇÃO NA FASE ADULTA

A fase adulta é a fase da manutenção, sendo também muito importante ter uma alimentação adequada. Talvez essa seja a fase mais difícil, pois depende dos hábitos alimentares adquiridos, fatores culturais, financeiros, entre outros. Apesar de tudo isso, se deve pesar a importância de uma alimentação saudável tanto para o bom funcionamento orgânico, como prevenção de doenças e melhor saúde quando idoso.

NUTRIÇÃO NA FASE IDOSA

Nesta fase, a alimentação além de nutrir, poderá tratar determinadas doenças e proteger o organismo. Devem ser levados em conta alguns fatores, como: estado de saúde físico, mental e emocional, hábitos alimentares anteriores, alterações na

capacidade de mastigar, deglutir, digerir e absorver os alimentos, etc. Pode acontecer também uma redução no paladar e do olfato. Conforme a pessoa vai envelhecendo, as suas necessidades de energia vão diminuindo, porém, por outro lado, a necessidade dos nutrientes vai aumentando. Por isso, devem-se priorizar alimentos de alto valor nutricional. Podemos perceber que muitos pessoas idosas deixam de comer alimentos mais consistentes, optando por outros de consistência pastosa, como sopas, chás, torradas, etc. É importante estimular a mastigação e o consumo de uma dieta completa e balanceada. Caso a pessoa idosa tenha algum tipo de doença é necessário ter um acompanhamento individual, com aporte nutricional adequado. Outro ponto a ser ressaltado, é o consumo de água, muitos idosos não sentem sede ou não desejam beber líquidos devido à incontinência urinária, podendo correr riscos relacionados à desidratação e problemas renais.

TUDO O QUE PRECISAMOS PARA CRESCER SAUDÁVEIS NO CORPO E MENTE

Pratique esportes!
Sabia que a prática de esportes é bom para o corpo e para a mente? É verdade, além de ajudar a manter o corpo em forma, a postura adequada, etc. A prática de esportes ajuda a melhorar nosso desempenho mental.

Durma bem
O sono é essencial para manutenção da saúde e bem estar, pois ajuda o organismo a se recompor do desgaste físico e mental que ocorre naturalmente durante o dia.

Ler é importante
Exercícios físicos são ótimos para o corpo, mas a mente também precisa de exercícios e, o melhor deles é a leitura, portanto pratique também esse exercício mantendo sua mente em forma.

Higiene é fundamental
Sabe aquelas recomendações que ouvimos desde pequenos, do tipo: – Vá lavar as mãos antes de comer! Não se esqueça de escovar os dentes! Parou de brincar? Então direto para o banho... – pois, é essa rotina de higiene que é fundamental para prevenirmos o contágio de doenças, lembre-se sempre disso.

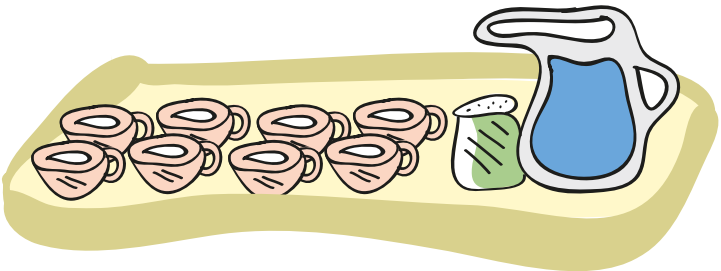
Visite o médico
Não pense que só quando estamos doentes devemos ir ao médico, muito pelo contrário, aproveitar para fazer uma visita quando temos a oportunidade, nos ajuda a verificar se está tudo em ordem com a saúde e também prevenir que doenças se instalem.

GDA COPO DE ÁGUA

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Beber água saudável
OBJETIVO: Trabalhar a importância de mudar o hábito e beber água potável. Sensibilizar sobre as consequências de beber água não tratada.

INSTRUÇÕES

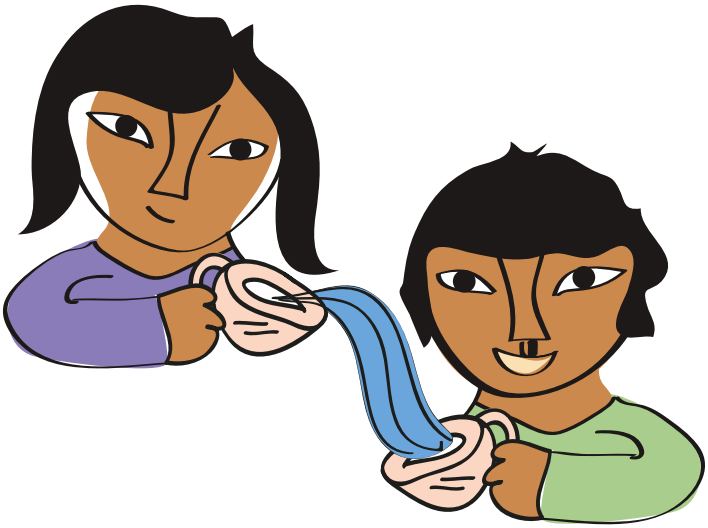
1. Sem que os alunos vejam, coloque água potável em copos, xícaras, ou outros recipientes que existam na escola, de acordo com o número de alunos. Escolha três delas e coloque uma colherada de sal em cada uma, mexa para que o sal fique diluído na água. Misture as xícaras que tem o sal entre as que não. É muito importante que a turma não veja a preparação da atividade, e fundamentalmente, que não saibam que algumas xícaras têm sal.



2. Peça para que cada aluno pegue uma xícara com água. Não que beba, não que jogue fora a água, só que a pegue.

3. Exemplifique como será a troca, tomando as pessoas da turma como exemplo:
A Luiza encontra com o Pedro, e pergunta:
– Oi Pedro, gostaria de pegar um pouco da minha água?
Se o Pedro quiser, ele aceitará, e Luiza colocará um pouquinho da sua água na xícara de Pedro.
Agora o Pedro pode oferecer um pouco da sua água para a Luiza, ela poderá

aceitar ou recusar:
– Não Pedro, não quero, muito obrigada.
Depois disso, os dois continuarão encontrando e trocando água com os outros coleguinhas que também estarão oferecendo ou aceitando a água entre eles.
Sempre, deverão perguntar antes de colocar a água na xícara dos outros, e todos terão a liberdade de aceitar ou não. A regra é não ficar sem água na xícara.



4. Passado o tempo, peça para todas as pessoas saírem da sala de aula e ficar na grama. Peça que façam uma roda em pé com a xícara em mãos.

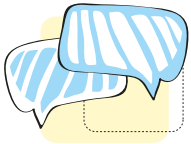
5. Indique para que coloquem um gole da água na boca, deixe claro que não precisam engolir a água. Dê liberdade para eles cuspirem a água na grama.

6. Peça que voltem a formar uma roda bem organizada, e indique que aqueles que sentiram sabor salgado na água dêem um passo para frente. Conte quantos são.

7. Comente com eles que no começo só havia três xícaras que tinham água com sal. E peça para os alunos que façam a matemática levando em conta quantas xícaras ficaram com água salgada ao final.

8. Peça que deixem as xícaras arrumadas e que voltem para a sala de aula.

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE



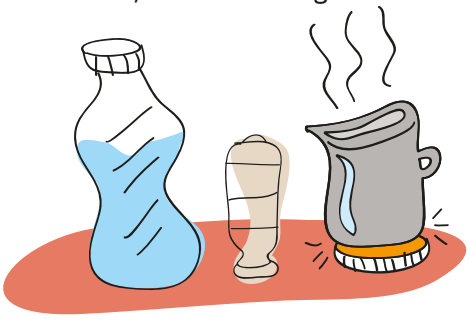
PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. O que fizemos?
2. Levante a mão quem sentiu sabor salgadinho na água?
3. Que coisas poluem a água que bebemos?
4. De onde podemos pegar água?
5. Qual dessas é a melhor água para beber?
6. O que pode acontecer conosco se bebemos água que não é potável?
7. Alguma vez alguém já teve dor de barriga?
8. Acreditam que beber água não tratada pode dar dor de barriga?
9. Assim como o sal de três xícaras passou para quase todas as demais, as doenças que existem na água podem passar para nós?
10. Como podemos evitar que isso aconteça?
11. O que podemos fazer para tratar a água?
12. Vale a pena nos acostumar a beber água tratada para não ter mais dor de barriga?
13. O que é a sede?
14. Em quais momentos temos muita sede?
15. É importante beber água? Por quê?
16. Onde além da água, encontramos água?
17. O que aprendemos hoje?

INFORMAÇÕES

É muito comum ter crianças doentes de desidratação, vítimas de diarreia causada por micróbios que se encontram na água não tratada. Para evitar doenças transmitidas pela água, devemos tomar os seguintes cuidados:

- Sempre beber água de uma fonte de água potável ou tratada;
- Tratar, filtrar ou ferver a água eliminando micróbios e impurezas nocivas à saúde humana;
- Proteger açudes e poços utilizados para o armazenamento da água;
- Quando for consumir frutas, verduras e legumes crus e/ou com casca, é recomendável:



- Lavar em água corrente, esfregando bem toda a superfície das frutas, verduras e legumes retirando toda a sujeira, as folhas devem ser lavadas uma por uma;
- Colocar em uma bacia plástica ou de vidro, 1 colher de sopa de água sanitária sem perfume para cada litro de água limpa. Misturar bem;
- Colocar as frutas, verduras ou legumes de molho nesta mistura de modo que fiquem totalmente mergulhadas. Deixar durante 15 minutos.
- • Após os 15 minutos. Enxaguar bem em água corrente para retirar o cheiro da água sanitária. E estará pronto e seguro para ser consumido.

Após os 15 minutos. Enxaguar bem em água corrente para retirar o cheiro da água sanitária. E estará pronto e seguro para ser consumido.

VOCÊ SABIA?

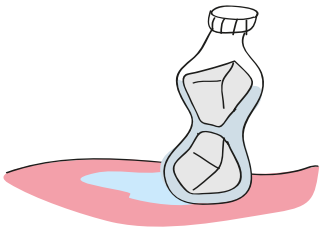
Segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS), mais de 80% dos casos de doenças no mundo resultam da ingestão de água contaminada, com mais de 25 tipos diferentes de enfermidades.

Sobre a hidratação

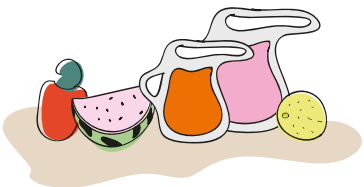
A hidratação das crianças merece cuidados, principalmente no calor, já que elas perdem muito líquido pela transpiração e pela urina. Mas não espere que ela peça um copo de água para você. A atenção deve ser maior ainda naquelas que estão com uma virose intestinal, com vômito e diarreia, para que não desidratem. A criança precisa de pelo menos 4 copos de água por dia para manter a hidratação e o bom funcionamento do intestino.

Algumas dicas simples que fazem a diferença

- Água de coco e chás, como erva doce ou cidreira, são boas alternativas; - Evite os refrigerantes, que, além de gaseificados, têm muito açúcar.



- Ofereça água às crianças, mesmo que elas não peçam. Sirva em pequenas quantidades.



- Os sucos de fruta têm alto poder de hidratação, são fontes de vitaminas e água.

- Use roupas frescas. Dê preferência aos tecidos de fibra natural, como o algodão, que absorvem o suor do corpo e mantêm a temperatura do organismo.
- Cuidado com o sol. Em excesso, ele pode desidratar a criança, além de provocar graves queimaduras. Deixe seu filho sempre protegido, com protetor solar, boné, roupa confortável e leve. Evite ainda que fique exposto ao sol entre 10h e 16h.

- As crianças que se alimentam exclusivamente com o leite materno não precisam de complemento na hidratação, a não ser em casos específicos.
- Um corpo quando bem hidratado ajuda a regular a quantidade de água que contém.
- Você pode reter água quando não há o suficiente no seu corpo ou eliminá-la quando você tem muita. Se você já fez xixi em uma cor muito leve, quase transparente, é possível que o seu corpo estivesse eliminando o excesso de água. Se alguma vez urinou em cor escura, é possível que o seu corpo esteja retendo água, então provavelmente é hora de beber!
- Você pode ajudar seu corpo bebendo quando tiver sede e aumentando o consumo de água quando o clima esteja quente ou depois de correr.
- A água representa perto do 70% do nosso corpo, tem propriedades físicas e químicas benéficas para o corpo, transporta substâncias sendo assim fundamental nos processos de digestão, absorção e distribuição de nutrientes e no transporte e eliminação de toxinas.
- A água também é como um escudo, já que controla a temperatura, ajuda a manter os níveis apropriados de acidez no organismo e retarda o processo de envelhecimento. A ingestão equilibrada deste líquido também ajuda a manter a saúde dos cabelos, unhas e pele.
- Se não bebemos água suficiente, poderemos sentir dor de cabeça, fadiga, mudanças de humor, cãibras e dores musculares ou até nos desidratar.

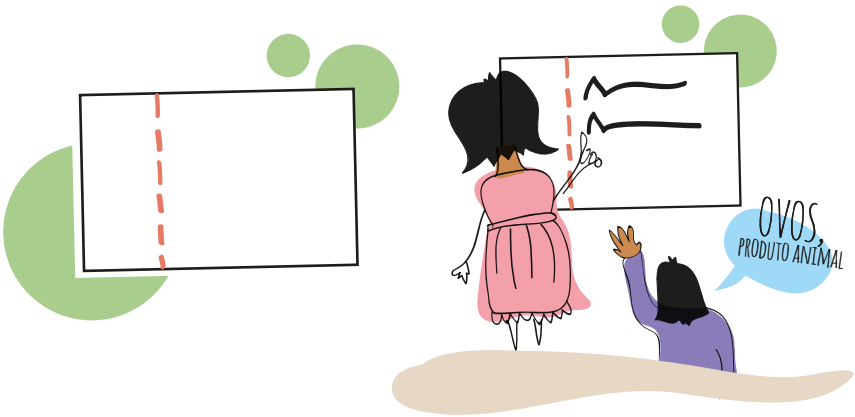
GDA O CíRCULO ALIMENTÍCIO

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: As frações do círculo alimentar
OBJETIVOS: Refletir sobre a nossa alimentação e os valores de ter uma boa alimentação. Atitudes que complementam a alimentação para ter uma vida saudável. Introduzir e praticar o conceito de fração e inteiro.

INSTRUÇÕES

1. Divida o quadro com uma linha em duas partes, uma maior que a outra.

2. Na parte maior do quadro, escreva os nomes dos quatro principais grupos de alimentos formando um quadro, e peça para todas as pessoas da turma falarem os alimentos que conhecem, sugerindo a qual dos grupos pertence, aqui um exemplo: (dê uma cor para cada grupo de alimentos)



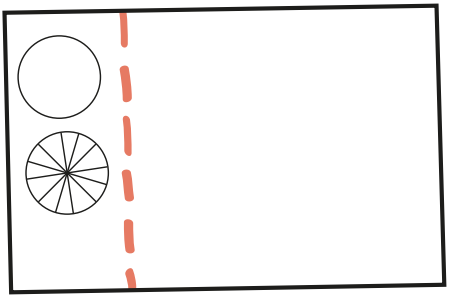
GORDURAS E AÇÚCARES	bombom- militos- refrigerante - sorvete
CEREAIS, MASSAS E GRÃOS	arroz - pão- bolo- feijão- macarrão
PRODUTOS ANIMAIS	peixe - leite- frango- queijo- manteiga- ovos
FRUTAS E VERDURAS	tomate - melancia- caju- cenoura- pepino- cebola

3. Dê 30 minutos para que as pessoas da turma falem o que conhecem e preencha o quadro para que fique bem completo e detalhado.

4. Na parte menor do quadro, desenhe um círculo e pergunte para os alunos como fariam para dividi-lo em 12 partes iguais. Dê cinco minutos para que eles falem as ideias que surgirem.

5. Se não conseguem chegar à resposta final sozinhos, lembre para eles como é um relógio ou como se corta uma pizza.

6. Assim que o círculo do quadro esteja dividido em 12 partes iguais, peça para os alunos que copiem o círculo de tamanho grande nos cadernos, fazendo só o contorno e utilizando lápis.



7. O círculo servirá para representar quanto comemos de cada grupo de alimentos. Vamos dar um exemplo: se o que mais comemos são cereais, massas e grãos, pintaremos de amarelo 5 das 12 partes do círculo, já que o amarelo representa esse grupo de alimentos. Enquanto se, o que menos comemos são frutas e verduras, pintaremos só 1 das 12 partes de verde, que corresponde a esse grupo de alimentos. Tendo ainda a outra metade do círculo, pensaremos: o que comemos mais? Produtos animais ou gorduras e açucares? Se fora metade e metade, pintaremos 3 partes de vermelho, e 3 partes de roxo. Mas se comemos mais produtos animais, pintaremos 4 partes de vermelho 2 de roxo. O círculo exemplo fica assim:

Dessa forma, estaremos representando graficamente em frações o que comemos. (Cinco doze avos) 5/12 de massas, cereais e grãos, (Quatro doze avos) 4/12 de produtos de origem animal, (Dois doze avos) 2/12 de gorduras e açucares e (Um doze avo) 1/12 de verduras.

8. Explique que cada aluno fará o círculo alimentar próprio. Explique como, fazendo o seu próprio círculo alimentar descrevendo as quantidades do que você come, no quadro junto aos alunos, para garantir que tenham entendido o procedimento a partir de um exemplo.

9. Uma vez concluído o seu círculo alimentar, acompanhe aos alunos enquanto fazem o deles em forma individual nos cadernos, onde devem colocar como título: O meu círculo alimentar. Certifique-se que todos os alunos tenham desenhado o círculo dividido em 12 partes iguais, e que tenham selecionado uma cor para cada grupo de alimentos. Explique que deverão pintar tantas partes do círculo como represente o seu hábito alimentar. Trabalhem um a um os grupos de alimentos para que seja mais organizado. Você fará a pergunta, e eles preencherão as partes do círculo correspondentes ao seu hábito alimentar, em forma individual nos cadernos. Dê cinco minutos para cada uma das perguntas.

A) Quanto você come de frutas e verduras? Corresponde a quantas partes do círculo?
B) Quanto você come de produtos animais? Corresponde a quantas partes do círculo?
C) Quanto você come de cereais, massas e grãos? Corresponde a quantas partes do círculo?
D)Quanto você come de gorduras e açucares? Corresponde a quantas partes do círculo?

10. Agora trabalharão com os círculos, fazendo a contagem de quantas partes do círculo foram de quais alimentos, introduzindo o conceito de frações. Novamente, utilizando o seu próprio círculo como exemplo, façam juntos a contagem de frações utilizadas para o seu círculo alimentar, faça a pergunta e deixe que os alunos respondam e escreva a resposta no quadro, do lado do círculo. Os alunos responderão só o número, é importante que você escreva corretamente com a linguagem de frações.

E) Quantas partes das doze partes correspondem a massas, cereais e grãos? Escreva e fale em voz alta: cinco partes de doze, de massas, cereais e grãos, 5/12 (cinco doze avos)
F) Quantas partes das doze do círculo correspondem a produtos animais? Escreva e fale em voz alta: quatro partes de doze, de produtos de origem animal 4/12 (quatro doze avos)
G) Quantas partes das doze partes do círculo correspondem a gorduras e açucares? Escreva e fale em voz alta: duas partes de doze, de gorduras e açucares 2/12 (dois doze avos)
H) Quantas partes das doze partes do círculo correspondem a frutas e verduras? Escreva e fale em voz alta: uma parte de doze, de frutas e verduras 1/12 (um doze avo)
Peça para que os alunos façam a contagem das frações do próprio círculo e escrevê-la no caderno.

11. Apague o seu círculo alimentar feito no quadro, e todos juntos façam um novo círculo alimentar que represente o que todos acham mais saudável e nutritivo. O título desse círculo deve ser: O círculo alimentar mais saudável segundo a nossa sala. Aproveite para fazer esse círculo utilizando a linguagem das frações:

I) Quantas partes das doze partes correspondem a massas, cereais e grãos? Escreva e fale em voz alta: X partes de doze, de massas, cereais e grãos, X/12 (X doze avos)
J) Quantas partes das doze do círculo correspondem a produtos animais? Escreva e fale em voz alta: X partes de doze, de produtos de origem animal X/12 (X doze avos)
K) Quantas partes das doze partes do círculo correspondem a gorduras e açúcares? Escreva e fale em voz alta: X partes de doze, de gorduras e açúcares X/12 (X doze avos)
L) Quantas partes das doze partes do círculo correspondem a frutas e verduras? Escreva e fale em voz alta: X parte de doze, de frutas e verduras X/12 (X doze avos)

12. Peça para que os alunos copiem o que foi criado entre todos, enquanto você faz no quadro o Círculo Alimentar.

13. Juntos comparem os círculos: o próprio, o feito coletivamente e o recomendado.

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE

PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. O que você mais gosta de comer?
2. Onde podemos achar esse tipo de alimentos?
3. Quais alimentos você acha que são os mais saudáveis? Por quê?
4. Quais desses são os que você mais gosta?
5. Onde podemos achar esse tipo de alimentos?
6. Quais alimentos você acha que são os menos saudáveis? Por quê?
7. O que acontece com o nosso corpo se temos uma alimentação ruim?
8. O que acontece com o nosso corpo se temos uma alimentação boa?

9. Para que utilizamos a energia que os alimentos oferecem para o nosso corpo?
10. É importante beber água? Por quê?
11. Onde encontramos água além do rio ?
12. Faz bem beber refrigerante sempre? Por quê?
13. O que aprendemos hoje?

INFORMAÇÕES

- A nova Roda dos Alimentos proposta pela Organização Mundial da Saúde (OMS) é composta por sete grupos de alimentos de diferentes dimensões, os quais indicam a proporção de peso com que cada um deles deve estar presente na alimentação diária: - Cereais e derivados, tubérculos – 28% - Hortícolas – 23% - Fruta – 20% - Leguminosas – 4% - Laticínios– 18% - Carnes, pescado e ovos – 5% - Gorduras e óleos – 2%
- Tomando esses valores e simplificando-os em nossos quatro grupos de alimentos, o círculo alimentar recomendado fica assim: (Três doze avos) 3/12 de massas, cereais e grãos, (Três doze avos) 3/12 de produtos de origem animal, (Um doze avo) 1/12 de gorduras e açucares e (Cinco doze avos) 5/12 de verduras.
- Os alimentos são essenciais na nossa vida, eles são responsáveis pela construção, manutenção e funcionamento do nosso corpo. Os alimentos podem ser divididos em três grupos principais:

1. ALIMENTOS ENERGÉTICOS: dão a energia para o corpo se movimentar, trabalhar e realizar as atividades cotidianas. São os alimentos que contêm carboidratos e gorduras. Exemplos: óleo, azeite, pão, macarrão, açúcar, mel e doces.
2. ALIMENTOS CONSTRUTORES: ricos em proteína, ferro e cálcio, são responsáveis pela manutenção e pela construção do corpo. Também formam os hormônios, as enzimas e os anticorpos. Exemplos: leites e derivados, carne, peixe, frango.
3. ALIMENTOS REGULADORES: vitaminas, sais minerais e fibras, são responsáveis pelo funcionamento do corpo. Entre suas tarefas estão facilitar a digestão, aumentar a resistência às infecções, proteger a pele, a visão e os dentes. Exemplos: frutas, verduras e legumes.

Observação: Embora não possuindo um grupo próprio, a água assume a posição central na nova roda dos alimentos, por se encontrar em todos os alimentos. Por ser um bem tão essencial à vida, recomenda-se o seu consumo diário na ordem dos 1,5 a 3 litros. A água é essencial para o corpo. É tão importante que constitui cerca de 70% do nosso peso. Até os nossos ossos têm água, e tudo aquilo que comemos dos animais aos vegetais. Verduras e legumes são especialmente ricos em água e sais minerais. Algumas frutas, como o melão e a melancia, têm quase 90% de água e suprem boa parte da necessidade de água do corpo.

GDA HIGIENE PESSOAL

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Higiene pessoal
OBJETIVO: Trabalhar os benefícios da higiene e o conceito de micróbio.

INSTRUÇÕES

1. Nessa atividade vamos trabalhar com o que vemos e o que não para introduzir o conceito de micróbio, utilizando um caça-palavras no qual encontraremos letras entre as quais podem se achar 12 palavras soltas e um texto, ambos relacionados à higiene pessoal.

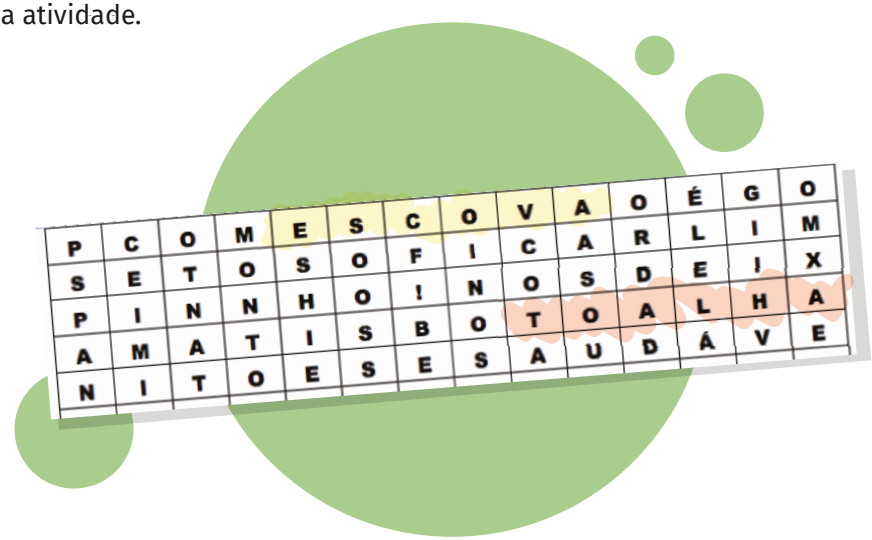
2. Copie com atenção ou tire xerox deste caça-palavras e entregue um para cada estudante.

P	C	O	M	E	S	C	O	V	A	O	É	G	O
S	E	T	O	S	O	F	I	C	A	R	L	I	M
P	I	N	N	H	O	A	N	O	S	D	E	I	X
A	M	A	T	I	S	B	O	T	O	A	L	H	A
N	I	T	O	E	S	E	S	A	U	D	Á	V	E
C	O	N	D	I	C	I	O	N	A	D	O	R	I
S	E	A	S	A	Ú	D	E	N	Ã	O	É	A	P
E	S	N	C	R	E	M	E	D	E	N	T	A	L
A	P	S	N	Ã	O	E	S	T	A	R	D	O	E
N	U	T	E	A	T	É	E	S	T	A	R	B	E
M	M	F	Í	S	A	I	C	S	A	M	E	N	T
E	A	M	E	N	L	T	A	L	A	M	E	N	T
E	E	S	O	C	C	I	A	L	M	B	E	N	T
E	Á	G	U	A	O	A	T	E	R	U	Ã	M	A
B	O	A	A	L	I	M	E	N	T	A	Ç	O	Ã
C	O	R	T	A	D	O	R	D	E	U	N	H	A
O	F	A	Z	E	R	A	T	I	I	V	I	D	A
D	E	F	Í	S	I	C	A	E	O	D	O	R	M
I	R	S	H	A	M	P	O	O	E	M	A	X	F

3. A primeira tarefa que deve lhes dar é achar as 12 palavras escondidas entre todas essas letras, escreva a lista no quadro e deixe 30 minutos ou mais para os alunos lerem e acharem as palavras:

ESPUMA – SABÃO – ÁGUA – RIO – ESCOVA – TOALHA – PENTE – SHAMPOO
CONDICIONADOR – CORTADOR DE UNHA – TALCO – CREME DENTAL.

Fique atento para que não colem um do outro. Estabeleça um contador de pontos, onde aquele aluno que seja descoberto colando do colega, perca um ponto. Os alunos deverão colorir cada quadrinho com a letra que conforma cada palavra, sem rabiscar as outras letras. Assim que cada estudante tenha achado as 12 palavras, deve mostrar o seu caça-palavras para você. Confira se os caça-palavras estão preenchidos antes de continuar a atividade.

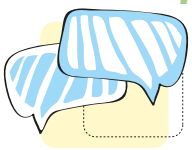


4. A segunda tarefa com o caça-palavras será ler e descobrir a frase, também escondida nele! Os alunos deverão extrair as letras que não estejam sendo utilizadas pelas palavras e reescrever a frase nos cadernos. Dê outros 30 minutos ou mais para isso.

5. Confira que todos tenham conseguido achar a frase: COMO É GOSTOSO FICAR LIMPINHO! NOS DEIXA MAIS BONITOS E SAUDÁVEIS! SAÚDE NÃO É APENAS NÃO ESTAR DOENTE. É ESTAR BEM FISICAMENTE, MENTALMENTE E SOCIALMENTE! TER UMA BOA ALIMENTAÇÃO, FAZER ATIVIDADE FÍSICA E DORMIR BEM!

Solução!!!

P	C	O	M	E	S	C	O	V	A	O	É	G	O
S	E	T	O	S	O	F	I	C	A	R	L	I	M
P	I	N	N	H	O	A	N	O	S	D	E	I	X
A	M	A	T	I	S	B	O	T	O	A	L	H	A
N	I	T	O	E	S	E	S	A	U	D	Á	V	E
C	O	N	D	I	C	I	O	N	A	D	O	R	I
S	E	A	S	A	Ú	D	E	N	Ã	O	É	A	P
E	S	N	C	R	E	M	E	D	E	N	T	A	L
A	P	S	N	Ã	O	E	S	T	A	R	D	O	E
N	U	T	E	A	T	É	E	S	T	A	R	B	E
M	M	F	Í	S	A	I	C	S	A	M	E	N	T
E	A	M	E	N	L	T	A	L	A	M	E	N	T
E	E	S	O	C	C	I	A	L	M	B	E	N	T
E	Á	G	U	A	O	A	T	E	R	U	Ã	M	A
B	O	A	A	L	I	M	E	N	T	A	Ç	O	Ã
C	O	R	T	A	D	O	R	D	E	U	N	H	A
O	F	A	Z	E	R	A	T	I	I	V	I	D	A
D	E	F	Í	S	I	C	A	E	O	D	O	R	M
I	R	S	H	A	M	P	O	O	E	M	A	X	F

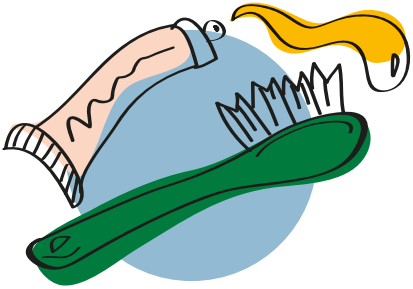


FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE
PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. O que é a higiene pessoal?
2. Qual é o melhor jeito de tomar banho? Quais são as partes do corpo que devemos lavar?
3. Quando devemos lavar as mãos?
4. Que coisas positivas têm que ter uma boa higiene?
5. Que coisas negativas têm que ter uma higiene ruim?
6. É bom ter as unhas dos pés e mãos curtas e limpas? Por quê?
7. O que comemos ou vestimos influencia na nossa higiene?
8. Da na mesma lavar a nossa roupa interior do que não lavá-la? Por quê?
9. Da na mesma lavar ou não a nossa rede? Por quê?
10. Na nossa atividade, foi difícil achar as palavras? E conseguir ler a frase?
11. O que são os micróbios?
12. Os micróbios estão escondidos como as palavras e a frase do caça-palavras?
13. Onde estão os micróbios?
14. O que podem provocar os micróbios?
15. Qual é a melhor maneira de combatê-los?
16. O que aprendemos hoje?

INFORMAÇÕES

Como é gostoso ficar limpinho! Tomar banho, escovar os dentes,



lavar as mãos, pentear o cabelo, cortar as unhas. Tudo isso nos deixa mais bonitos e saudáveis!

PARA MANTER OS DENTES BRANCOS E FORTES, Não deixe de escovar os dentes depois das refeições, ao acordar e antes de dormir.

Passar o fio dental também é muito importante para tirar os restinhos de comida que ficam entre os dentes. LAVAR AS MÃOS É UM ÓTIMO HÁBITO, Principalmente antes das refeições e depois de ir ao banheiro. Nossas mãos nunca param quietas e estão sempre pegando em alguma coisa, que muitas vezes podem estar sujas e cobertas de micróbios.

MICRÓBIOS!
Sabe o que é isso? São bichinhos tão pequenininhos que não vemos, mas que são responsáveis por muitas doenças, desde uma gripe até outras muito mais graves. Por isso, lave bem as mãos sem enganação, não se esqueça de usar sabão!

TOMAR BANHO
Pode ser uma grande brincadeira especialmente quando tomamos banho no rio. Mas importante mesmo é tomar banho todos os dias não se esquecendo de lavar bem as orelhas, os pés e o cabelo com bastante sabão. Não há nada mais gostoso que tomar banho e dormir limpo e cheiroso!

Saúde não é apenas não estar doente. Saúde é bem mais amplo que isso, é estar bem fisicamente, mentalmente e socialmente também!

Uma boa higiene é fundamental para ter saúde. Somado a ter uma alimentação adequada, fazer exercícios físicos regularmente e dormir bem. E nada como uma boa brincadeira, um brinquedo novo, um dia de sol para pular no rio ou qualquer outra coisa que nos façam sentir bem, felizes e satisfeitos!

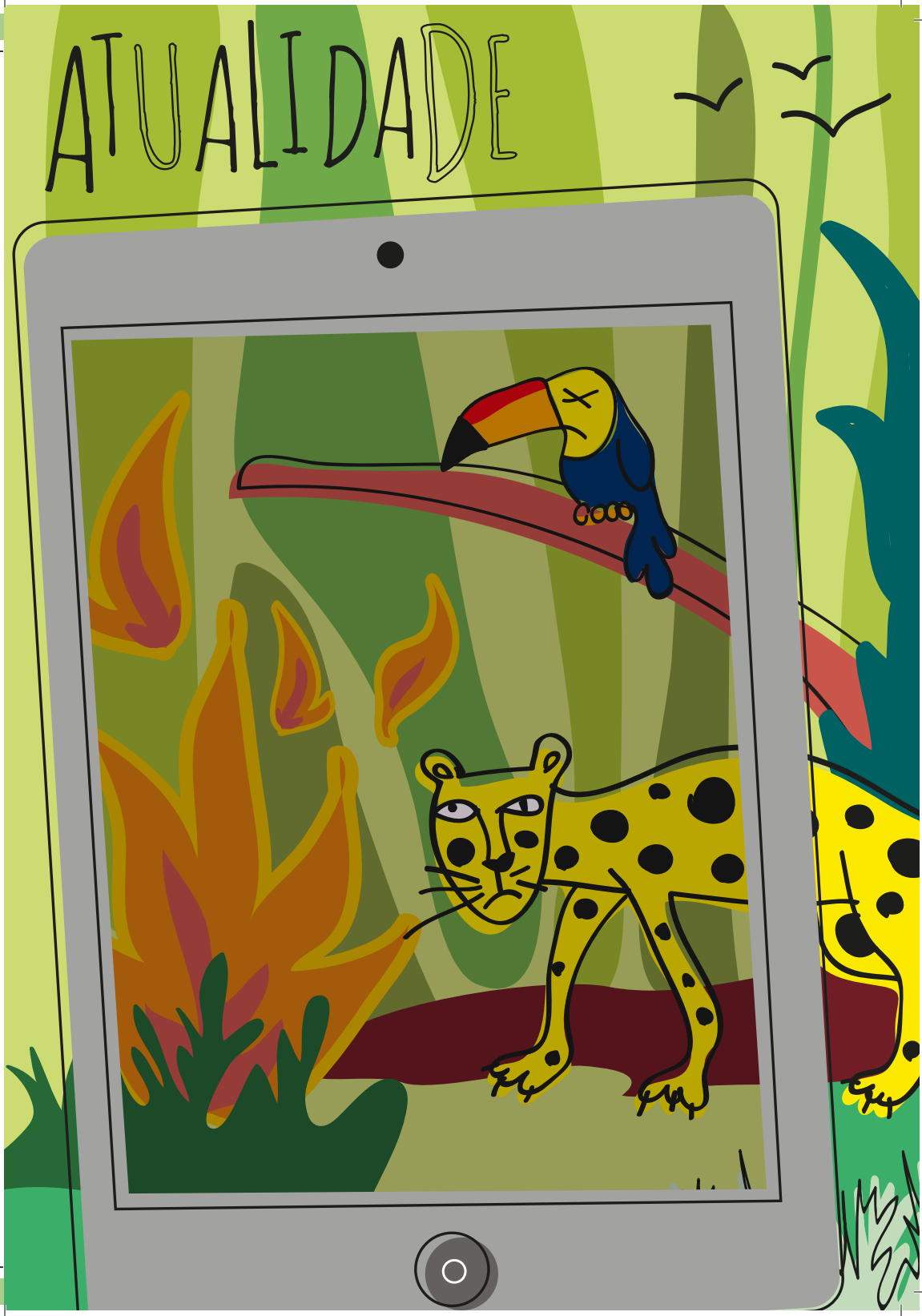
Para fazer tudo o que a vida nos oferece é fundamental ter saúde! Ela é tão importante que, ao comemorar as coisas boas que acontecem para nós ou para outras pessoas, desejamos que ela esteja presente e aí brindamos, falando: SAÚDE!

O mais interessante é que é muito fácil manter um estado constante de saúde e bem-estar, basta desenvolver hábitos adequados no cotidiano e quanto mais cedo isso começar, melhor!

VOCÊ SABIA?

O Ministério da Saúde foi instituído em 1953. É um órgão do Governo responsável pela organização e elaboração de planos e políticas públicas voltadas para a promoção, prevenção e assistência à saúde das pessoas no Brasil. Deve oferecer condições para a proteção e recuperação da saúde da população, reduzir as enfermidades, controlar doenças e melhorar a vigilância à saúde, dando assim, mais qualidade de vida aos brasileiros.

ATUALIDADE



Aborda temas atuais relacionados a conservação do meio ambiente, que merecem espaço para discussão dentro e fora da sala de aula.

GDA: A castanha e a sua produção atual..... 152
ASSUNTO: A produção da castanha
OBJETIVO: Praticar a regra de três, conhecer os produtos derivados da castanha e a situação atual do fruto. E ter a experiência de plantar uma muda.

GDA A atualidade dos nossos peixes..... 158
ASSUNTO: A vida dos nossos peixes
OBJETIVO: Refletir sobre a diversidade de peixes e os seus ecossistemas na atualidade

GDA Amazônia e o efeito estufa..... 162
ASSUNTO: Amazônia e o efeito estufa
OBJETIVO: Aprender sobre o efeito estufa e qual a colaboração da Amazônia para tal fenômeno

GDA Amazônia e a água do mundo.....166
ASSUNTO: Amazônia e a água do mundo
OBJETIVO: Conversar sobre a água e sua importância tanto no funcionamento do mundo, quanto no dia a dia de nossa vida.

GDA Várzea e conservação 169
ASSUNTO: Várzea e conservação
OBJETIVO: Aprender como a seca e a cheia garantem a sobrevivência dos seres vivos que habitam a floresta

GDA Pirarucu 172
ASSUNTO: Pirarucu e o manejo
OBJETIVO: Entender o significado e importância do manejo e praticar a matemática

ATUALIDADE

GDA A CASTANHA E A SUA PRODUÇÃO NATURAL

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: A castanha e a sua produção atual.
OBJETIVO: Pra três, conhecer os produtos derivados da castanha e a situação atual do fruto e ter a experiência de plantar uma muda.

INSTRUÇÕES

1. Para trabalhar a castanha e os produtos que podem ser feitos com ela, nessa atividade trabalharemos com a regra de três.

2. A regra de três é uma equação na qual realizando dois cálculos (uma multiplicação e uma divisão) feitos com os três valores conhecidos poderá ser obtido um quarto valor desconhecido, "incógnita".

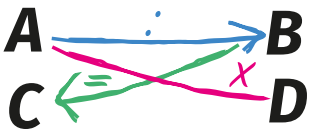
EXEMPLO: Um ouriço de castanha tem 15 castanhas
15 castanhas____1 ouriço
Suponhamos que temos quatro ouriços, quantas castanhas teremos?
X castanhas____ 4 ouriços

Sendo o X a nossa incógnita, o valor que não conhecemos, a quantidade de castanhas que temos no total, nós faremos a seguinte pergunta:

Se em um ouriço temos 15 castanhas, quantas castanhas teremos em quatro ouriços?
Para calcular a quantidade realizaremos o cálculo assim:
15 castanhas ____ 1 ouriço
X castanhas_____ 4 ouriços

Se A representa 15 castanhas, B representa 1 ouriço
A nossa incógnita é representada por C e, D representa 4 ouriços

Na teoria a ordem da conta é a seguinte:



$$(D \times A) : B = C$$

Multiplicar D vezes A, o resultado dividí-lo por B, para obter o resultado C
Na prática a conta se deve resolver assim:

a) 4 ouriços
x15 castanhas
_____
60 ouriços castanha

a) 60 ouriços castanha
_____ = 60/1 = 60 ouriço castanha/ ouriço=castanha
1 ouriço

4 ouriços vezes 15 castanhas é igual a 60 ouriços castanha, dividido 1 ouriço, é igual a 60 castanhas.
Ou seja, 4 ouriços dão um total de 60 castanhas. Esse cálculo sempre nos permite obter um valor não conhecido, o importante é não misturar as unidades. De um lado devem ir as castanhas e do outro os ouriços. A conta não vai dar o resultado correto se os invertemos, ficando de um lado ouriços e castanhas e do outro castanhas e ouriços.

15 castanhas_____1 ouriço
X castanhas _____4 ouriços

15 castanhas_____1 ouriço
X castanhas _____4 ouriços

3. Aqui colocamos alguns cálculos de exemplo para que faça junto à turma, mas, sugerimos que primeiro os faça você no seu caderno, para praticar e não ter dúvidas na hora de passar o conteúdo para eles.

4. A) Se para obter 1 litro de óleo de castanha precisamos 1000 castanhas, quantas castanhas precisaremos para obter 3 litros de óleo de castanha?

1L de óleo_____1000 castanhas
3L de óleo_____X castanhas?

3L de óleo vezes 1000 castanhas dividido 1L de óleo= X 3 x 1000 : 1=X

B) Se para fazer uma farofa de castanha pro almoço precisamos 12 castanhas, quantas castanhas precisaremos para quatro almoços?

12 castanhas_____1 farofa
X castanhas?_____4 farofas

12 castanhas vezes 4 farofas, dividido 1 farofa= X castanhas 12 x 4 : 1= X

C) Se para encher uma lata de castanha precisamos 20 ouriços, quantos ouriços precisaremos para encher duas latas?

1 lata_____20 ouriços
2 lata_____X ouriços

2 latas vezes 20 ouriços, dividido 1 lata = X ouriços 2 x 20 : 1 = X

D) Se por 5 litros de castanha descascada recebemos R$ 15,00, quantos reais receberemos por 20 litros?

R$ 15,00_____5 litros
R$ X ?_____20 litros

R$ 15,00 vezes 20 litros, dividido 5 litros = R$ X 15 x 20 : 5 = X

5. Resolva a primeira conta no quadro para dar um exemplo, em voz alta no quadro.
EXEMPLO: Um ouriço de castanha tem 15 castanhas
15 castanhas _____ 1 ouriço

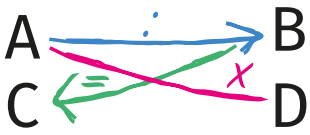
Suponhamos que temos quatro ouriços, quantas castanhas teremos?
X castanhas _____ 4 ouriços

Sendo o X a nossa incógnita, o valor que não conhecemos, a quantidade de castanhas que temos no total, nós faremos a seguinte pergunta:

Se em um ouriço temos 15 castanhas, quantas castanhas teremos em quatro ouriços?

Para calcular a quantidade realizaremos o cálculo assim:
15 castanhas ____ 1 ouriço
X castanhas_____ 4 ouriços

Se 15 castanhas são representadas por A e, B representa 1 ouriço
A nossa incógnita é representada por C e, D representa 4 ouriços
Na teoria a ordem da conta é a seguinte:



(DxA):B=C

Multiplicar D vezes A, o resultado dividi-lo por B, para obter o resultado C
Na prática a conta se deve resolver assim:

b) 4 ouriços
X 15 castanhas

b) 60 ouriços castanha

60 ouriços castanha 1 ouriço

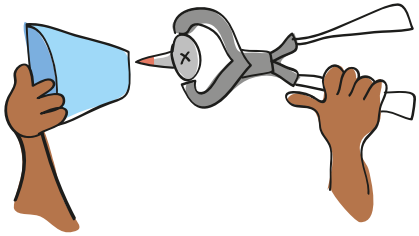
= 60 / 1 = 60 ouriço castanha / ouriço=castanha

6. Continue com as demais contas escrevendo o enunciado do problema no quadro, e resolvendo os cálculos em forma conjunta com a turma. Deixe que eles falem como deve ser colocada a conta, se os alunos não souberem o resultado, a pessoa educadora deve indicar a resposta. Tente deixar a última para eles fazerem sozinhos.

7. Crie novos problemas, e passe para os seus alunos praticarem o cálculo de regra de três.

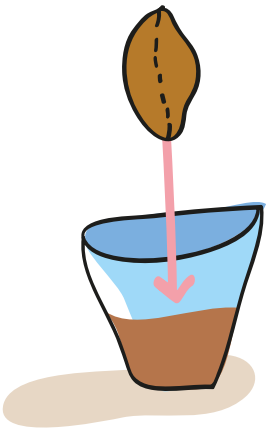
8. Finalizada a etapa de realização dos exercícios com regra de três, inicie a etapa prática da atividade: o plantio de castanhas. Entregue um copo plástico para cada estudante e um pedaço de fita crepe, peça para que escrevam seu nome na fita e colem no copo.

9. Com cuidado de não quebrá-lo, faça buraquinhos na base do copinho e entregue um para cada estudante. Uma boa forma é esquentar um prego com um isqueiro, e segurando o prego com uma pinça para não queimar os dedos, furar derretendo o copo. Esses buracos são muito importantes pois filtrarão os excessos de água.



10. Encha o copo com terra preta

11. Entregue uma castanha, sem descascar, para cada estudante e peça para que a enterre em pé no meio do copinho, se precisar pode cobrir com terra.

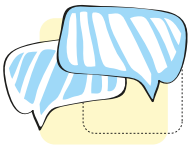


CRIANDO A MUDA DA CASTANHA:
a) A castanha deve ser nova;
b) Secar à sombra por três dias;
c) Colocar de molho por 24 horas;
d) Secar novamente à sombra por dois dias;
e) Descascar com cuidado pelos cantos;
f) Deixe a castanha durante 15 minutos em solução de bicarbonato de sódio (uma colher de sopa em 2 litros de água);
g) Em seguida enterre-a em um copo com a terra preta (deixando a parte mais larga da castanha para baixo);
h) Deixe o copo em ambiente externo e seguro;
i) Lembre os alunos de regarem suas mudas todos os dias.

12. Observe diariamente os copinhos até que as castanhas comecem a brotar, nessa fase é muito importante que elas recebam luz do sol todos os dias.

13. Lembre os alunos que a castanheira é uma enorme árvore que pode crescer até 50 metros de altura. Passada a primeira semana dos brotos, transfiram os brotos para vasos maiores. Utilize garrafas PET. Como é muito importante deixar espaço para que as raízes se desenvolvam, corte apenas o gargalo das garrafas. Faça buracos na base da garrafa, e peça para os alunos encherem de terra preta. Com muito cuidado, transfiram juntos uma a uma as mudas.

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE



PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. Você já viu uma castanheira? Tem castanheiras na sua comunidade?
2. Como é a árvore? Alta ou baixa?
3. Você gosta de comer castanha?
4. Você sabe descascar castanha?
5. Como vocês gostam de comer a castanha?
6. Alguém da sua família trabalha com a castanha?
7. Quem? Como é o trabalho? O que ele faz com castanha?
8. Foi difícil fazer as contas? Que foi mais difícil?
9. Acham a regra de três uma boa forma de fazer cálculos?
10. O que aprendemos hoje?

INFORMAÇÕES

A castanha pode ser consumida assim que tirada do ouriço, pode ser torrada, na forma de farinhas como quando comemos a farofa, ou em doces e sorvetes. O óleo da castanha é usado na fabricação de produtos de beleza para o cabelo. A castanha do Brasil, também conhecida como castanha do Pará, Tocari e Tururi, é uma árvore de grande porte, muito abundante no norte do Brasil e na Bolívia, cujo fruto (ouriço) contém a castanha, que é sua semente. É uma árvore nativa da Floresta Amazônica.

EFEITOS DA COLHEITA

As castanhas destinadas ao comércio internacional vêm inteiramente da colheita selvagem, e não de plantações. Este modelo vem sendo estimulado como uma maneira de se gerar renda para os comunitários que moram nas florestas sem destruí-las. As castanhas são colhidas por trabalhadores e trabalhadoras conhecidos como “castanheiros”.

VOCÊ SABIA?

Há 30 anos a produção anual brasileira de castanha era de cerca de 40 000 toneladas.
A produção caiu a menos da metade devido ao desmatamento da Amazônia.

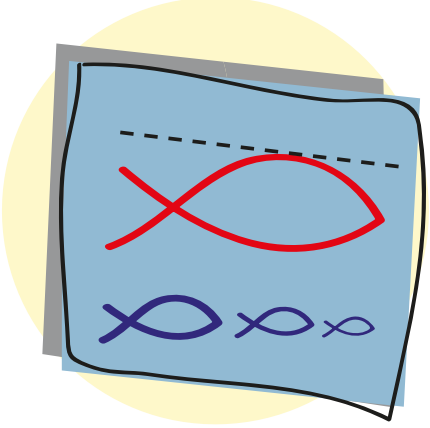
GDA A ATUALIDADE DE NOSSOS PEIXES

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: A vida de nossos peixes
OBJETIVO: Refletir sobre a diversidade de peixes e os seus ecossistemas na atualidade.

INSTRUÇÕES

1. O primeiro passo será fazer uma lista no quadro com o nome de vários peixes, pergunte aos alunos quais peixes eles conhecem e escreva-os no quadro.
   EXEMPLOS:
   dourado, aruanã, cachara, bicuda, barbado, jaraqui, sardinha, curimatã, matrinxã, jaú, pacu, piraíba, piramutaba, piranha, pirarara, pirarucu, poraquê, surubim, tambaqui, traíra, trairão, tucunaré, etc.

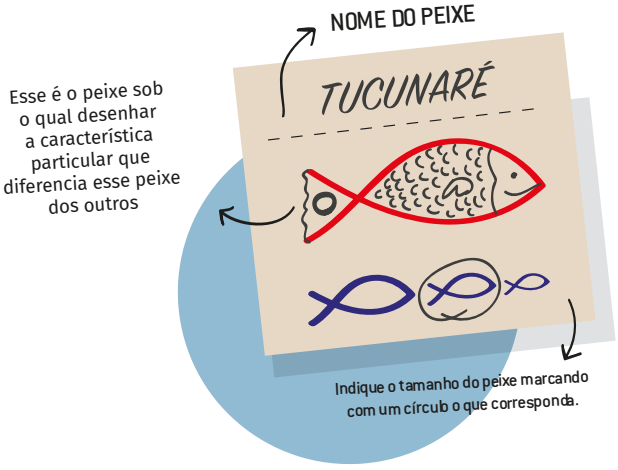
2. Divida os alunos em quatro equipes, entregue cinco folhas de papel para cada grupo e peça a eles que reproduzam a ilustração ao lado. Divida a turma em quatro equipes e entregue cinco fichas para cada uma delas.



3. Cada folha corresponde a uma ficha que será utilizada para diferenciar os peixes que são conhecidos pelos alunos.

4. Para preenchê-la deverão colocar na parte de cima da ficha o nome do peixe e em seguida desenhar as características principais que diferenciam um peixe do outro.
POR EXEMPLO:
As escamas vermelhas do pirarucu, o "olho" no rabo do tucunaré, as pintas do surubim, o desenho do rabo do jaraqui, etc. Eles também deverão marcar o tamanho do peixe na fase adulta fazendo um círculo ao redor do tamanho indicado.

5. Desenhe o modelo da ficha no quadro, e explique para seus alunos a forma de preencher, utilize o tucunaré como exemplo. A pessoa educadora pode fazer algumas perguntas para guiar o preenchimento da ficha:
A) Como é o rabo do tucunaré?
B) O tucunaré tem muitas escamas? De que cor?
C) Ele tem dentes?
D) Onde ficam as barbatanas utilizadas para nadar?
E) Qual o tamanho dele quando adulto? Pequeno, médio ou grande?



6. Leiam todos juntos a lista de peixes produzida inicialmente, oriente as equipes a preencherem as fichas com os peixes que escolheram na lista, assim como fizeram com o tucunaré.

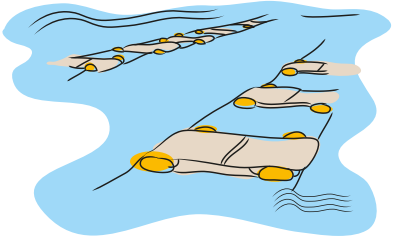
7. Dê uma breve aula para os seus alunos, apresentando de forma simples, os conceitos do item "Informações".

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE

PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. Quantos peixes temos na nossa ficha de peixes da Amazônia?
2. Quais desses peixes vocês já viram com os seus próprios olhos?
3. Quais desses peixes vocês já comeram?
4. Podemos cultivar peixes?
5. Como nascem os peixes?
6. Como se cria peixe em um viveiro?
7. O que os peixes de vida livre comem?
8. Vocês conhecem alguma espécie de peixe da região que esteja em extinção?
9. O que acontece se pescarmos todos os peixes do rio? Os grandes e os pequenos, os machos e as fêmeas, os jovens e os adultos?
10. Por que é importante não acabar com todos os peixes do rio?
11. O que pode ser feito para não acabar com todos os peixes do rio?
12. Uma vez feita a explicação, pergunte para a turma:
    a. O que é a criação de peixes?
    b. O que é o período de defeso?
    c. O que é a pesca sustentável?
13. O que aprendemos hoje?

INFORMAÇÕES



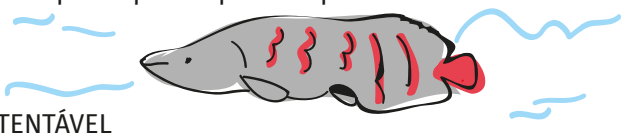
CRIAÇÃO DE PEIXES

A piscicultura refere-se ao cultivo de peixes principalmente de água doce em ambiente com condições propícias para o seu melhor desenvolvimento. Dos peixes dos nossos rios, os criados em cativeiro são os pirarucus, tambaquis, tucunarés, dourados e matrinxãs. De acordo com a FAO (Organização de Alimentos e Agricultura), órgão das Nações Unidas responsável pelo estudo dos problemas de alimentação no mundo, um hectare

cultivado com peixes produz mais do que com qualquer outro animal. Motivo pelo qual, a aquicultura assume importância cada vez maior no panorama do abastecimento alimentar mundial.

O PERÍODO DE DEFESO

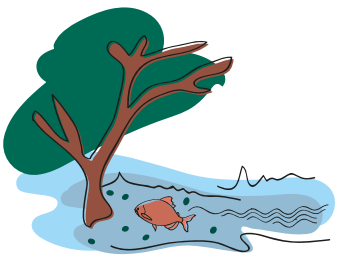
No Brasil, o período de defeso é o período em que as atividades de pesca comercial ficam proibidas ou controladas em diversos locais do território nacional. Este período é estabelecido pelo Ibama de acordo com o tempo em que os peixes se reproduzem na natureza. Propõe a preservação das espécies e o consumo sustentável dos recursos naturais. Os pescadores das comunidades recebem do governo apoio econômico durante a época em que não podem obter renda da pesca por respeitar o período de defeso.



PESCA SUSTENTÁVEL

Os peixes dos nossos rios estão cada vez mais em perigo pela pesca centralizada nos peixes de maior consumo que ameaçam as espécies de desaparecer para sempre. A pesca sustentável ou manejo, é a pesca controlada, tanto na quantidade que pode ser pescada, quanto nos locais onde pode ser realizada e nas datas que pode ser feita, que devem respeitar o defeso (etapa reprodutiva) de cada espécie.

O que falta aos pescadores ilegais é informação. Estudos comprovam que a pesca sustentável, além de mais rentável, também permite com que o peixe continue estando disponível para o homem para sempre. Por exemplo, na Reserva de Desenvolvimento Sustentável Mamirauá (AM), o lucro das comunidades que dependem da pesca duplicou em menos de dez anos, gerando aumento inclusive na população de peixe. Especialistas dizem que no ano de 1999 existiam quatro comunidades pescando pirarucu com controle. Já na atualidade existem mais de cem compromissadas com a pesca sustentável. Tanto no Brasil como no exterior, os peixes amazônicos certificados, pescados de forma sustentável e com comércio justo, têm um grande valor comercial.



VOCÊ SABIA?

O tambaqui se alimenta só das frutas caídas das árvores que crescem no igapó.

GDA A AMAZONIA E O EFEITO ESTUFA

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Amazônia e o efeito estufa
OBJETIVO: Aprender sobre o efeito estufa e qual a colaboração da Amazônia para tal fenômeno.

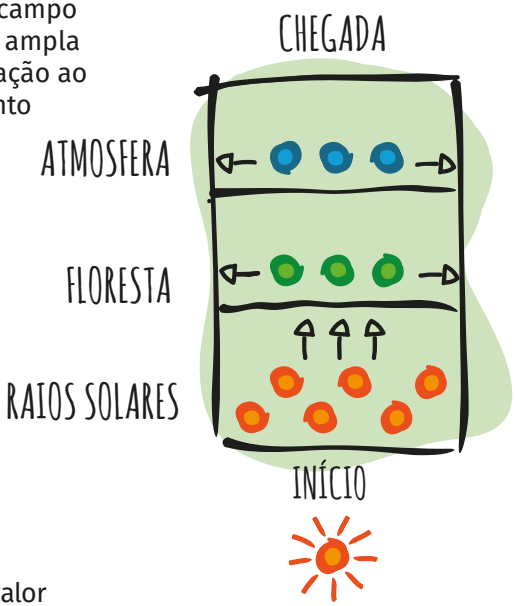
INSTRUÇÕES

A equipe calor do sol deve ter o dobro de participantes que as demais equipes para que a atividade seja realizada de modo dinâmico.

1. EXEMPLO:
Se a equipe possuir 8 participantes - 4 devem ser calor do sol, 2 floresta e 2 atmosfera.
Se a equipe possuir 12 participantes - 6 devem ser calor do sol, 3 floresta e 3 atmosfera.
Se a equipe possuir 16 participantes - 8 devem ser calor do sol, 4 floresta e 4 atmosfera.

2. Para iniciar a brincadeira, os grupos devem estar bem divididos e misturados com alunos de diferentes idades e tamanhos (para ser justo), o professor deve delimitar algumas áreas.

3. Você deve delimitar três áreas do campo de futebol ou qualquer outra área ampla na comunidade, conforme a ilustração ao lado. Tanto a equipe floresta, quanto a equipe atmosfera terão uma área marcada por uma linha, onde poderão se movimentar apenas para esquerda ou para direita. Já a equipe calor do sol tem o objetivo de sair de seu território, invadir a floresta e a atmosfera sem ser pego.



4. A regra para as equipes floresta e atmosfera é não sair da linha, se movimentando apenas para direita e esquerda na tentativa de pegar os integrantes da equipe calor do sol que tentarem invadir seu território.

5. Se o participante da equipe calor do sol for pego, deve voltar ao início e continuar tentando ultrapassar os territórios floresta e atmosfera, caso consiga chegar ao outro lado sem ser pego, o participante calor do sol marcará um ponto para sua equipe e poderá voltar ao início na tentativa de marcar outros pontos.

6. O professor deve organizar as equipes e a contagem dos pontos para que não haja reclamações.

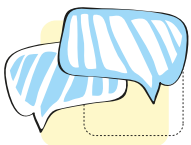
7. A brincadeira terá duas rodadas de 15 minutos cada. Passados os primeiros 15 minutos a equipe calor do sol se divide, metade passa a ser floresta e metade passa a ser atmosfera, e os participantes da equipe floresta e atmosfera, unidos, passam a ser calor do sol, de modo que todos tenham oportunidade de pontuar.

8. Inicie a segunda rodada e contabilize os pontos com atenção para que ao final se tenha uma equipe vencedora.

9. O professor anuncia o total de pontos das equipes e todos retornam a sala de aula.

10. Siga com a aula abordando o tema EFEITO ESTUFA , você pode utilizar as informações e ilustrações contidas nesse GDA para instruir os alunos.

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE
PERGUNTAS PARA O DEBATE



1. Qual a relação entre o que brincamos e o que acabamos de aprender?
2. Onde moramos, no SOL, na FLORESTA ou na ATMOSFERA?
3. E se todo o calor nunca mais conseguisse sair da floresta, o que ia acontecer com a temperatura?
4. O que temos na floresta que possibilita segurar um pouco do calor aqui?
5. E se não tivéssemos nenhuma árvore na floresta e todo o calor fosse embora para a atmosfera, qual seria a temperatura na floresta? Frio ou calor?
6. O efeito estufa que acabamos de aprender, para que ele serve? O efeito estufa é importante para as nossa vidas?
7. E se cada vez mais gases se juntam na atmosfera não deixando que o calor que vem da floresta entre em seu território sentiremos mais frio ou mais calor?

8. O que podemos fazer para que a camada de gases do efeito estufa não fiquem cada vez mais fortes e a terra cada vez mais quente?
9. Se queimamos e derrubamos as árvores que temos aqui na floresta, o que vai acontecer com a temperatura do mundo? Vamos poder continuar vivendo na terra?
10. O que aprendemos hoje?

INFORMAÇÕES

O efeito estufa é um evento natural que favorece a proliferação da vida no planeta Terra. O efeito estufa tem como finalidade impedir que a Terra esfrie demais, pois se a Terra tivesse a temperatura muito baixa, certamente não sobreviveríamos ao frio.

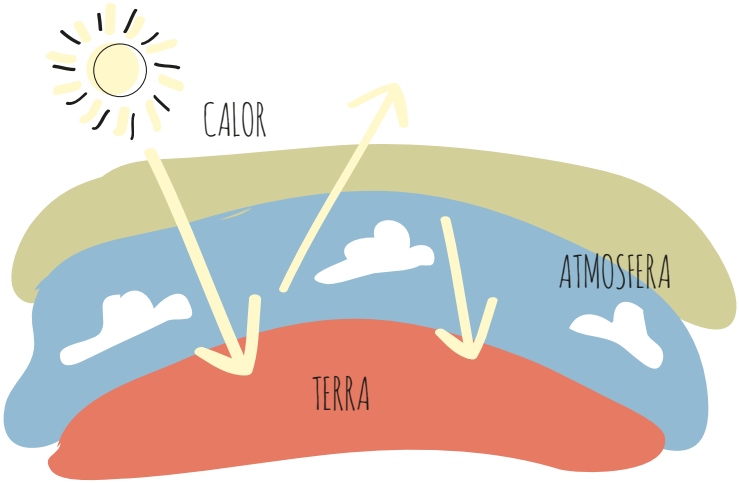
A formação vegetal da floresta amazônica funciona como um grande estoque de carbono, principal gás causador do aquecimento global. Se esses gases não estivessem retidos na floresta, se juntariam aos gases do efeito estufa e todo o calor seria retido na terra. Esquentaria tanto, tanto que seria impossível viver aqui. Ou seja, é preciso ter equilíbrio, nem muito quente e nem muito frio.

Além de tudo que a Amazônia faz pelo mundo, a atmosfera amazônica também serve como um filtro de poluentes, removendo do ar gases poluentes emitidos por nós, seres humanos, e as grandes cidades.

Infelizmente, apesar de sua importância, hoje, mais de 17% da Amazônia (aproximadamente 720 mil quilômetros quadrados) já foi desmatada, uma área 16 vezes maior que o estado do Rio de Janeiro. Zerar o desmatamento desta floresta, além de garantir nossa sobrevivência, é uma das maiores contribuições que o Brasil pode dar à estabilidade do clima no planeta.

- Quanto mais queimadas, mais gases do efeito estufa são emitidos no ar.
- Quanto menos árvores, mais gases do efeito estufa estão livres no ar.
- Quanto mais gases do efeito estufa, cada vez mais quente a terra ficará.

EFEITO ESTUFA



DICA: No momento da conversa, a pessoa educadora deve certificar-se que os alunos entendem a função das árvores e dos gases do efeito estufa que guardam e liberam calor, garantindo o equilíbrio da temperatura e possibilitando a vida na terra. É muito importante que a pessoa educadora faça perguntas durante a conversa e explique a partir da ilustração do efeito estufa.

VOCÊ SABIA?

Há muito tempo a floresta amazônica é reconhecida como um depósito de serviços ecológicos, não só para os povos indígenas e as comunidades locais, mas também para o restante do mundo. Além disso, de todas as florestas tropicais do mundo, a Amazônia é a única que ainda está conservada, em termos de tamanho e diversidade. A cada queimada e árvore derrubada, mais gases do efeito estufa são liberados e a terra vai ficando cada vez mais quente.

GDA A AMAZONIA E A AGUA DO MUNDO

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Amazônia e a água do mundo
OBJETIVO: Conversar sobre a água e sua importância tanto no funcionamento do mundo, quanto no dia a dia de nossa vida.

INSTRUÇÕES

1. Para essa atividade é preciso iniciar com o material pronto, feito pela própria pessoa educadora.
Fichas separadas com os cinco momentos do ciclo da água, sem numerar.

1. O sol aquece as águas dos oceanos e dos rios.
2. A água vira vapor e sobe para o ar.
3. Os vapores se juntam e formam as nuvens.
4. Os ventos distribuem essas nuvens para diferentes lugares.
5. As nuvens quando estão carregadas, caem em forma de chuva.

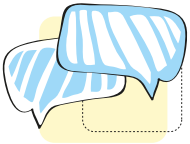
2. A atividade será trabalhada em grupos e cada grupo terá cinco fichas. Todas sem numerar e fora de ordem.

3. Divida a turma em pequenos grupos de três estudantes. Entregue as cinco fichas para cada trio e peça para que juntos, leiam cada ficha e tentem colocar na ordem.

4. Dedique cerca de vinte minutos para o trabalho em grupo. E em seguida peça que cada grupo apresente como foi que ordenou suas fichas.

5. Indique para toda turma qual a real ordem das fichas e parabenize caso algum grupo acerte. Em seguida, explique o ciclo da água, ilustrando-o (baseie-se na imagem dessa atividade), passando etapa por etapa e peça que os alunos copiem em seus respectivos cadernos. Aproveite esse momento para contar aos alunos a importância da Amazônia no ciclo da água de todo o país e do mundo. Confira as informações dessa atividade!

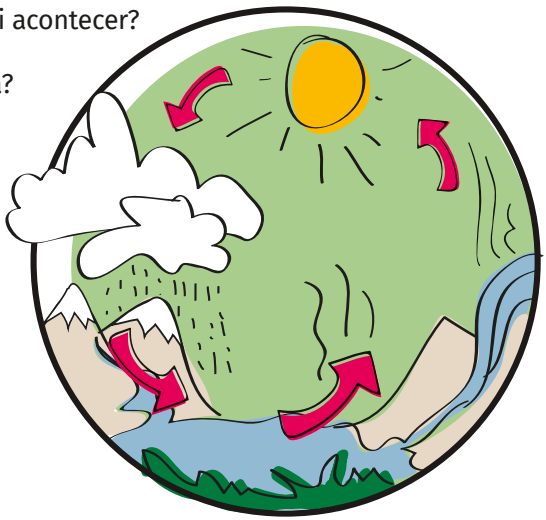
FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE



PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. Como foi que vocês se organizaram para tentar ordenar as fichas?
2. O que é água pra vocês? - incentive os alunos a pensar um pouco mais além da água do rio.
3. Quem já ouviu falar sobre o ciclo da água?
4. Quais as três formas que podemos encontrar a água? - líquida, sólida ou gasosa.
5. A chuva e o rio, em que forma se encontra a água?
6. Se deixamos a água ferver no fogão durante muito tempo, o que acontece com a água? (evapora)
7. E a água evaporada está em que estado? (gasoso)
8. E quando colocamos a água no freezer para congelar, em que estado ela fica? (sólido)
9. Os lugares que não têm nem rio, nem mar, nem lagoa. Como que chega a chuva nesses lugares? (o vento leva as nuvens para esses lugares)
10. Será que as nuvens formadas a partir das águas dos rios aqui do Amazonas são levadas pelo vento para outros lugares? (sim, muito lugares dependem dessas nuvens para que chova)
11. E se os rios secarem, o que vai acontecer?
12. E se para de chover, o que vai acontecer?
13. Para que serve a chuva?
14. Nós podemos viver sem água?
15. O que aprendemos hoje?

CICLO DA ÁGUA



INFORMAÇÕES

A água passa por vários estados, aparecendo na forma líquida, sólida ou gasosa. Quando estudamos como esses fenômenos ocorrem na natureza, falamos em ciclo da água. A quantidade de água dos lagos, rios e mares, e nos seres vivos, é muito grande. Com o calor produzido pelo sol, ela passa por um processo chamado evaporação. Nesse fenômeno, as partículas que formam a água se apresentam bem afastadas, permitindo com que ela seja levada para o céu, em estado gasoso (na forma de vapor). Por fim, essa água forma as nuvens.

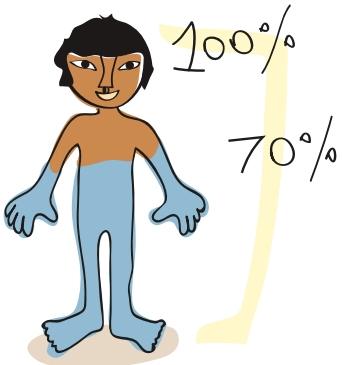
EXEMPLO: a água que fica na toalha depois que nos enxugamos, após o banho, passa por esse mesmo processo, quando penduramos esse tecido no varal. Os ventos, o calor e a pouca umidade fazem com que a evaporação ocorra mais rapidamente. As nuvens, quando ficam bem cheias de água, se precipitam, ou seja: se transformam em chuva, lançando água no estado líquido. Parte da água que cai no solo penetra na terra, formando os lençóis subterrâneos, ou freáticos. Outra parte é
encaminhada para rios, lagos, represas e mares.

Às vezes, essa água acumulada nas nuvens pode resfriar tanto que passa a se apresentar no estado sólido, congelada. Por esse motivo é que ocorrem as chuvas de granizo e as nevascas nas regiões mais frias do Brasil e do planeta em geral. Com a presença do sol e/ou aumento do calor, todo esse gelo tende a derreter. Assim, a água volta para o estado líquido, sendo, mais tarde, novamente evaporada.

A AMAZÔNIA E O CICLO DA ÁGUA

A Amazônia, maior floresta tropical do planeta, tem sozinha cerca de 20% de toda a água doce disponível do mundo e grande parte dessa água, quando evaporada, forma nuvens que viajam para toda a América do Sul, definindo o regime de precipitações não só no Brasil, mas também em outros países. A Amazônia influencia diretamente no clima do Brasil e do mundo.

Para o Brasil, esta função exercida pela floresta é extremamente importante, pois a maioria da energia gerada em nosso país vem de hidrelétricas, ou seja, energia captada a partir da força das águas. A regularidade e abundância destas precipitações também são responsáveis por proporcionar ao nosso país uma excelente condição climática, que faz do Brasil um dos principais produtores de alimentos do mundo.



VOCÊ SABIA?

O corpo humano tem cerca de 70% do corpo ocupado por água.

GDA VÁRZEA E CONSERVAÇÃO

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Várzea e conservação.
OBJETIVO: Aprender como a seca e a cheia garantem a sobrevivência dos seres vivos que habitam a floresta.

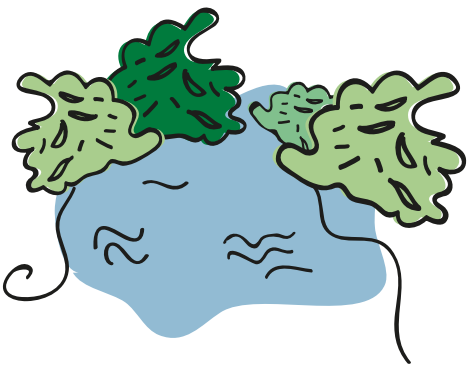
INSTRUÇÕES

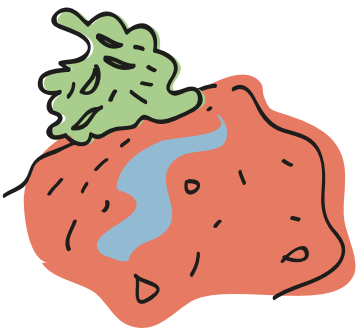
1. Para iniciar a atividade, o professor, junto com os alunos, devem escrever no quadro a definição de várzea. Pergunte a maior quantidade de alunos, o que eles entendem como várzea, quais as características dessa vegetação e entre outros dados. Nesse momento é importante ter calma e construir a definição da várzea de forma colaborativa e em equipe.

2. Terminada a definição e escrita no quadro, peça que cada aluno escreva no seu caderno.

3. Em seguida divida a turma em duas equipes, uma vai representar a várzea na época da cheia e a outra a várzea na época da seca.

4. Cada estudantes receberá uma folha em branco onde representará a várzea em suas respectivas épocas do ano através de desenho misturado com elementos da natureza. Por isso, aconselhamos que façam a atividade fora de sala de aula. Ou seja, se o aluno é do grupo da várzea na cheia, ele deve desenhar a várzea como é na cheia usando o material escolar e pedacinhos da própria natureza, como gravetos, folhas e entre outras coisas as quais devem ser coladas na própria folha formando um só desenho, da mesma forma se for do grupo da várzea na seca.





5. A pessoa educadora deve incentivar que os alunos caprichem. Dedique uns trinta minutos para a produção dessas imagens. Voltem para a sala de aula, entregue uma folha grande para cada grupo e oriente a colar todas as imagens produzidas, criando dois painéis que possam ser expostos nas paredes da sala.

6. Já ilustrados os dois momentos da várzea, agora é hora de preenchê-los com suas respectivas características. Para isso, realize uma conversa na qual as características devem ser levantadas com a ajuda de perguntas que a pessoa educadora pode fazer aos alunos.

7. A medida que os alunos vão respondendo as perguntas do debate ou dizendo palavras chaves das característica das diferentes estações da várzea, a pessoa educadora deve anotar cada uma das informações coletadas em pedaços de papel separado.

1. Ao final da atividade, respondidas todas as perguntas, junte todos esses pedaços de papeis com informações e peça que os alunos, um por um, pegue um pedaço de papel, leia a informação contida e indique em qual várzea pertence, na cheia ou na seca.
2. Escolhido qual lado vai, o aluno deve colar a informação junto aos desenhos que correspondem ao que disse no papel. Ou seja, do lado esquerdo ou do lado direito na sala de aula.

1. EXEMPLO: “Bom para pescar” ficará em “seca” e “Peixes comendo frutas que caem na água” ficará em “cheia”.

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE

PERGUNTAS PARA O DEBATE

Qual a diferença de quando a várzea esta cheia e quando esta seca?
O que vemos na floresta quando é época de cheia?
O que vemos na floresta quando é época de seca?
É mais fácil ver jacaré na seca ou na cheia?

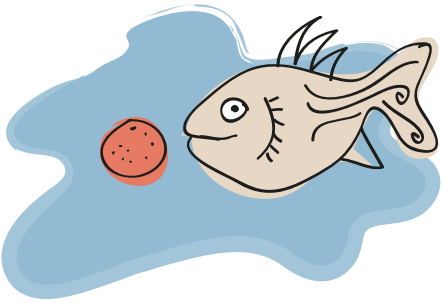
1. É melhor pescar na seca ou na cheia?
2. É melhor nadar no rio na seca ou na cheia?
3. O que é uma Unidade de Conservação?
4. Por que é importante ter leis que protegem a Amazônia?
5. Por que temos que proteger a natureza?
6. O que aprendemos hoje?

INFORMAÇÕES

MATA DE VÁRZEA:
Mata de inundação temporária. A várzea é constituída por vegetação de porte baixo, estrutura bastante variável, e sua característica é suportar inundações periódicas por estar situado nas baixadas que margeiam os rios. Essas inundações, provocadas pelas estações chuvosas, depositam grande quantidade de material orgânico nas margens dos rios, aumentando a fertilidade de seus solos que, aliados à topografia plana, tornam essas áreas muito procurada pela agricultura intensiva. Muitas pessoas vivem dessa maneira, esperando que a cheia enriqueça a terra, como em alguns lugares da Amazônia. É uma maneira de viver sustentavelmente.

Estas áreas têm papel importante na vida dos peixes da região, pois são fontes de alimento e de abrigo. Tanto as frutas quanto os pequenos animais que vivem nessa área, servem de alimento para os peixes, que caso contrário nunca chegarão a um tamanho grande e gordo para que os pescadores pesquem e tenhamos um farto e delicioso almoço.

No entanto, o impacto das ações das pessoas nas áreas de várzea vem aumentando ao longo dos tempos, que servia de alimento para os peixes e outros animais que dependem da várzea, ficam sem o que comer. A ocupação desses locais tem sido feita com a derrubada da mata, tanto para a exploração de madeira como para agricultura. Em alguns locais da várzea também usam para criar gado bovino e bubalino, animais que se alimentam de capins da várzea, principalmente o capim-membeca (*Paspalum repens,* Poaceae) que é um importante berçário para peixes e habitat para muitos pequenos animais.



UNIDADE DE CONSERVAÇÃO:
Unidade de Conservação (UC) é uma porção do território nacional e de suas águas que é instituída pelo poder público municipal, estadual ou federal, como área sob regime especial de administração. Isso se dá pelo reconhecimento desta área possuir características naturais importantes na UC. Se aplicam garantias de proteção de seus atributos ambientais. Existem vários tipos de UC, mas todas têm como diretriz a participação social na defesa dessas maravilhas naturais.

GDA PIRARUCU

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Pirarucu e o manejo
OBJETIVO: Entender o significado e importância do manejo e praticar a matemática.

INSTRUÇÕES

1. Inicie a aula com um bate-papo sobre o pirarucu. Nessa conversa, pergunte aos alunos o que eles sabem do peixe.
2. Em seguida, divida a turma em pequenos grupos de três a quatro alunos, sem deixar de misturar alunos de diferentes níveis escolares. Como se cada grupo fosse uma comunidade diferente, a pessoa educadora fará perguntas e os grupos devem pensar e responder em uma folha.
3. Entregue uma folha para cada grupo e inicie as perguntas, as respostas devem ser dadas apenas no momento da correção:

- Se cada colega do seu grupo tem dois pirarucus, quantos pirarucus tem o grupo? (Essa resposta depende da quantidade de alunos em cada grupo)
- Se cada pirarucu alimenta uma família, quantos desse peixe vamos precisar para alimentar cinco famílias? (Resposta: cinco)
- Se cada pirarucu alimenta duas famílias, se são quatro famílias quantos desses peixes vamos precisar pescar? (Resposta: dois pirarucus)
- Se pescamos dez pirarucus e somos cinco famílias, quantos pirarucus ficam com cada família? (Resposta: dois pirarucus)
- Se dois colegas pescadores se encontram e cada um tem seis pirarucus, qual a soma de peixes pescados pelos colegas? (Resposta: doze pirarucus)
- A cada ano que passa o rio tem cada vez menos pirarucu. Se vocês são pescadores e encontram cinco pirarucus perto da canoa, quantos vocês pescariam?
- Se, em um ano sem ver pirarucus nadando no rio, vocês fossem pescar, e no caminho encontrassem com um pirarucu fêmea com seus filhotes, o que vocês fariam?
- A sua comunidade entrou no programa de manejo de pirarucu. Era época de reprodução do pirarucu e vocês encontram com um pirarucu grande, o que vocês fazem?

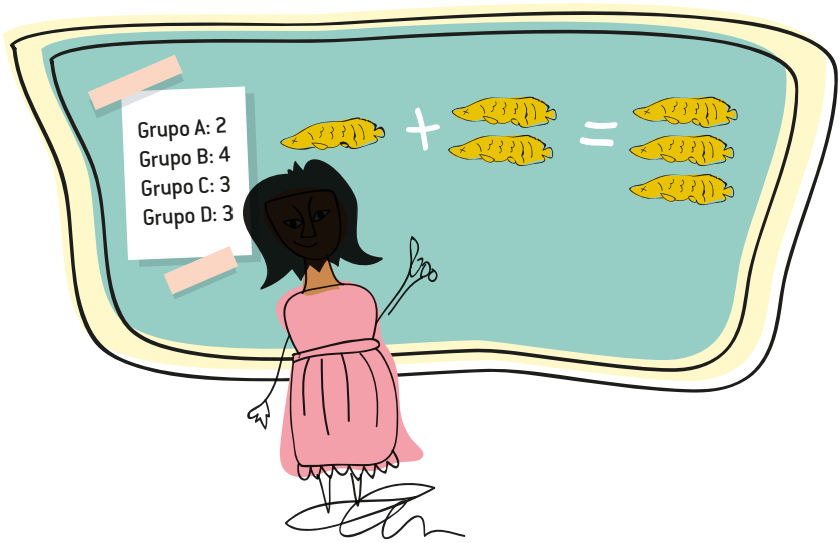
4. É muito importante que a pessoa educadora mantenha a ordem e que os grupos estejam afastados uns dos outros. Pois as respostas devem ser debatidas e escolhidas apenas pelos componentes do grupo, sem que o outro interfira ou escute as respostas. O momento de compartilhar as respostas será no final da atividade.

5. As perguntas que envolvem matemática listadas acima são sugestões, a pessoa educadora deve ficar a vontade para acrescentar ou mudar o nível de dificuldade das perguntas de acordo com seu grupo de estudantes.

6. A cada pergunta feita é importante que os alunos tenham um tempo razoável para pensar sem muita pressão. Dedique de cinco a dez minutos para cada pergunta.

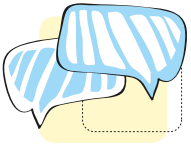
7. Terminada todas as perguntas, a pessoa educadora deve voltar para a primeira e uma a uma buscar o resultado com os alunos. Primeiro pergunte as respostas para cada grupo e anote no quadro. Em seguida leia pausadamente o que diz a pergunta e ilustre cada passo.
Por exemplo:

1 Pirarucu + 2 Pirarucus = 3 Pirarucus



8. As três últimas perguntas já servem de introdução ao debate em roda. Peça que cada grupo dê sua resposta e diga o porquê.

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE



PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. O que é o manejo?
2. Existe manejo de quê? - exemplo: madeira, peixes e plantas.
3. Por que precisamos seguir o manejo?
4. E se as pessoas não seguem as regras do manejo, o que pode acontecer?
5. Se não respeitarem o ciclo de vida do pirarucu, quem sai perdendo quando não existir mais Pirarucu nos nossos rios?
6. Na época de reprodução dos pirarucus, já que não podemos pescá-lo, o que podemos comer?
7. A natureza algum dia já deixou de nos fornecer comida?
8. Por que temos que respeitar a natureza e seu funcionamento?
9. O que aprendemos hoje?

INFORMAÇÕES

MANEJO:
É um modelo que permite a exploração racional com técnicas de mínimo impacto ambiental sobre os elementos da natureza. Uma floresta manejada continuará oferecendo suas riquezas para as gerações futuras, seja os peixes, madeiras ou seus outros produtos, são recursos renováveis. Ou seja, se o ser humano respeitar os ciclos de vida e ritmo de reprodução, nunca faltará.

COMO A COMUNIDADE DESENVOLVE O MANEJO DO PIRARUCU?
A comunidade se compromete a trabalhar e a se organizar para funcionamento de três medidas principais: Primeiro os pescadores pescam somente pirarucus que já se reproduziram, ou pelo menos aqueles maiores que 1,5 m de comprimento. Segundo, os pescadores não pescam na época de reprodução do pirarucu que vai de dezembro a maio, os pescadores devem evitar também capturar pirarucu com a 'prole'. Essas medidas visam assegurar a reprodução e sobrevivência do pirarucu. A terceira regra de manejo é baseada na capacidade dos pescadores experientes em contar a quantidade de pirarucu na área da comunidade.

Assim, com base na informação da contagem, a comunidade pode estabelecer cotas conservadoras de pesca. O manejo também envolve a organização das comunidades, a fiscalização e o comprometimento dos pescadores no respeito às normas gerais de pesca.

PIRARUCU HOJE:

Hoje em dia a pesca do pirarucu (*Arapaima gigas*) continua sendo uma importante fonte de renda para os pescadores. O pirarucu pode alcançar cerca de 3 metros de comprimento e 200 quilos, e sua carne saborosa costuma ser comercializada por altos valores de mercado. Além disso, o pirarucu respira ar atmosférico obrigatoriamente, subindo à superfície da água para respirar a cada 5-15 minutos, e assim torna-se vulnerável ao arpão dos pescadores. Contudo, a pesca desordenada do pirarucu tem afetado dramaticamente as suas populações.

GEOGRAFIA

Aprofunda os conceitos da geografia natural e humana ajudando a compreender os ambientes locais e os diversos ambientes do planeta.

GDA Calendário do clima 178
ASSUNTO: O clima da região
OBJETIVO: Trabalhar a regra de três, conhecer as características do próprio clima.

GDA Bússola 184
ASSUNTO: Criação da bússola e pontos cardeais
OBJETIVO: Trabalhar a orientação, conceito de mapa e a projeção do mapa da comunidade e a região.

GDA Sistema solar..... 187
ASSUNTO: O sistema solar e o planeta terra. Nós no espaço.
OBJETIVO: Sensibilizar sobre o nosso lugar no universo.

GDA Clima e biomas 191
ASSUNTO: Climas e biomas
OBJETIVO: Sensibilizar sobre a vida no planeta Terra e conhecer a diversidade de relevos e climas e seus correspondentes flora e fauna.

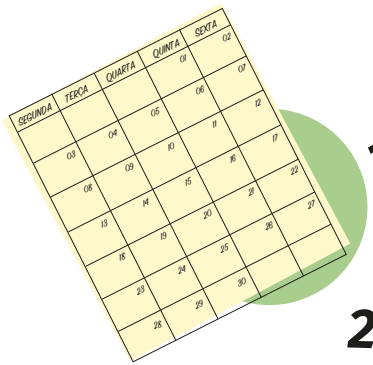
GDA A vida aquática..... 197
ASSUNTO: Vida aquática
OBJETIVO: Refletir sobre as diferenças entre a água doce e a água salgada e a vida nos dois meios.

GDA Jogo da memória do rio 207
ASSUNTO: As partes do rio, nós no rio.
OBJETIVOS: Identificar as diferentes fases do rio, a relação que estabelecemos com ele e exercitar a memória..

GEOGRAFIA

GDA CALENDÁRIO DO CLIMA

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: O clima da região
OBJETIVO: Trabalhar a regra de três, conhecer as características do próprio clima.



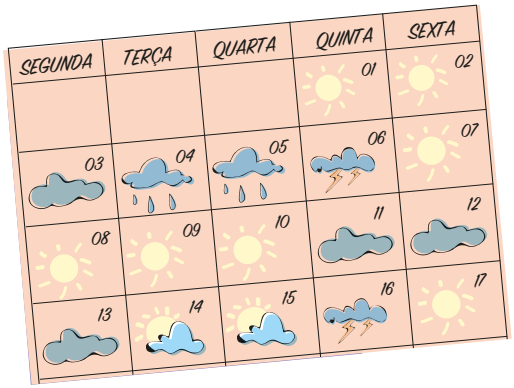
INSTRUÇÕES

1. Criar juntos o calendário do mês. Colocar os dias da semana deixando um espaço para cada dia, esse espaço será preenchido com um símbolo que represente o clima do dia.

2. Estabelecer que desenho representará o climado dia. POR EXEMPLO:

DIA DE SOL | DIA NUBLADO | DIA DE SOL COM NUVENS | DIA DE CHUVA | DIA DE TEMPESTADE COM TROVÕES E RAIOS

3. Faça uma lista dos alunos que irão tomar conta do calendário climático. Quais dias, quais alunos.



4. Os alunos deverão observar e desenhar no calendário o símbolo que represente o estado do clima em cada dia.

5. Ao final da semana irão realizar os cálculos para analisar como foi o clima da semana. Para isso, utilizarão a regra de três, uma equação na qual realizando dois cálculos (uma multiplicação e uma divisão) feitos com os três valores conhecidos poderão obter um quarto valor incógnita, desconhecido.

POR EXEMPLO:

A semana escolar tem cinco dias, ou seja, o total da semana é cinco:
100%_____5 dias

Suponhamos que essa semana teve três dias de chuva e dois de sol.
Ou seja, o nosso 100% de cinco dias , ficou dividido em dois, três dias de chuva e dois dias de sol. Para calcular as percentagens do clima da semana realizaremos os cálculos.

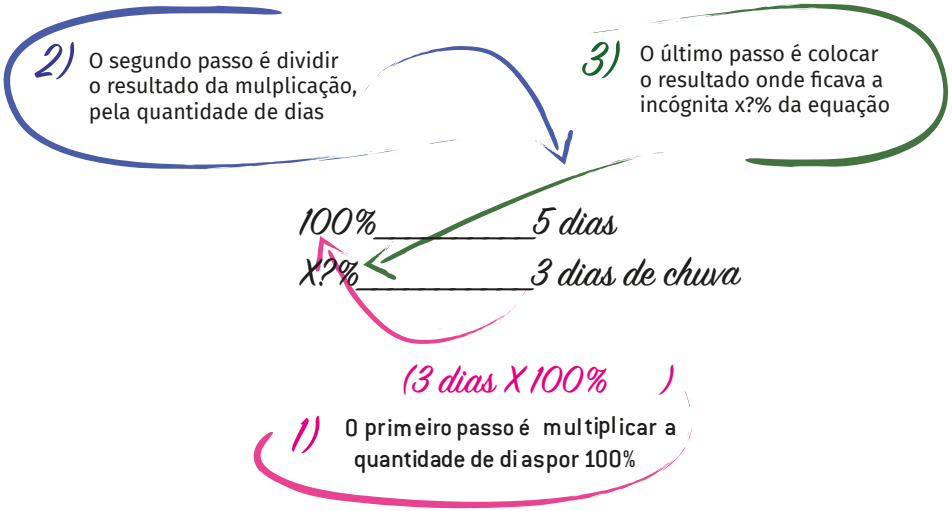
Primeiro com os três dias de chuva:
100% da semana_____5 dias

Acrescentamos o que sabemos três dias de chuva.
E deixamos a incógnita sobre a % que não sabemos:
X?% da semana_____3 dias de chuva

Sendo assim a equação fica:
100%_____5 dias
X?%_____3 dias de chuva

A nossa incógnita é: qual percentagem da semana que choveu?

Então, quais são os dois cálculos que iremos resolver para obter o valor percentual dos dias de chuva? Veja os três passos, para resolver a nossa incógnita:



(3 dias de chuva X 100%) : 5 dias = 60% de chuva

(3 dias de chuva X 100%) : 5 dias = 60% de chuva

Os outros dois dias foram de sol, então, a nossa equação será:
100%_____5 dias
X?%_____2 dias de sol

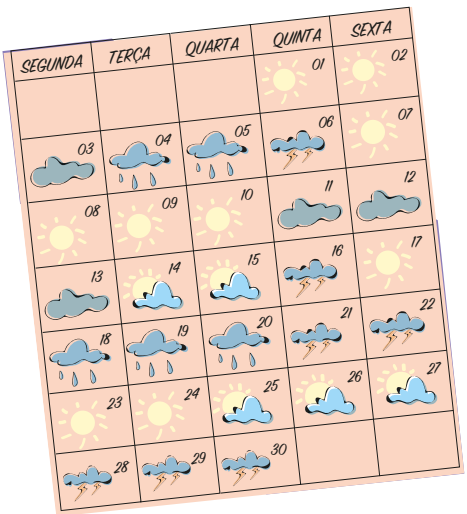
O cálculo será: (2 dias de sol X 100%) : 5 dias = 40% de sol
200 : 5 = 40

Logo, se somamos
60% dias de chuva
+ 40% dias de sol
100% dias no total

6. Preencham o calendário com os desenhos indicando como foi o clima no dia a dia, e ao final de cada semana façam juntos a percentagem da semana.

7. Como cada semana terá as suas percentagens, ao final do mês poderá ser feito o quadro percentual do clima mensal. Dessa vez o 100% será a quantidade de dias observados do mês. Deverão somar a quantidade total do mês inteiro de dias de sol, de dias nublados, de dias de chuva e de dias de tempestade e fazer o cálculo com regra de três de cada um. Assim conheceram a percentagem do clima desse mês.
Sendo assim se os dias observados foram de 30 o 100% será 30.
Os dias de sol foram: nove. 9 X 100% : 30 = 30 %
Os dias nublados foram: cinco. 5 X 100% : 30 = 16,6 %
Os dias de nuvens: quatro. 4 X 100% : 30 = 13,3 %
Os dias de chuva: cinco. 5 X 100% : 30 = 16,6 %
E os de tempestade foram: sete. 7 X 100% : 30 = 23,3 %

8. Pratique com eles, sempre que poder, cálculos feitos com regra de três. Resulta um trabalho que integra as quatro operações, que resolve incógnitas, e que será utilizado na vida dos alunos. Crie outras situações para continuar praticando. Por exemplo: percentagens de peixes pescados e vendidos. Quantidade de goles acertados e errados. Etc.



No dia em que fizerem o calendário...

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE

PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. Onde estamos? Qual o nome de nossa comunidade, estado e país?
2. O céu é igual de dia e de noite? Quais são as diferenças?
3. O que o Sol faz? O que ele oferece para a terra?
4. A lua é sempre igual? Peça para alguém desenhar a lua no quadro.
5. Onde está o sol quando não o vemos e é de dia?
6. O que são as nuvens? Para que servem?
7. O que é a chuva? Para que serve?
8. Todos os dias o clima é igual? Os dias são todos iguais?
9. Qual é a forma do nosso planeta?
10. O que aprendemos hoje?

INFORMAÇÕES

- Faça um cartaz com a equação teórica da regra de três e cole-a na sala com seus alunos.

$$(D \times A) : B = C$$

DICA: Leia os textos abaixo e prepare uma aula interessante sobre astronomia:

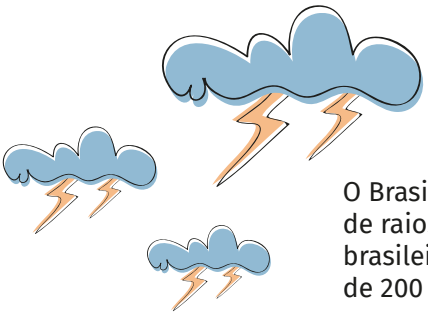
- Fenômenos meteorológicos são os acontecimentos que se observam na natureza relacionados diretamente ao clima. São os objetos de estudo da ciência atmosférica, a meteorologia.
    1. Os relacionados à água, chamados de hidrometeoros são a chuva, a formação de nuvens, o granizo, a neve e a geada;
    2. Os relacionados à luz, nomeados de fotometeoros que são o halo, o arco-íris, a miragem e a coroa lunar;
    3. Os relacionados à eletricidade, os eletrometeoros, que são o raio e o trovão.

DICA: Antes de repassar as informações, pergunte aos alunos se eles conhecem os fenômenos abaixo:

- ARCO-ÍRIS: é um fenômeno óptico e meteorológico que separa a luz do sol em seu espectro quando o sol brilha sobre gotas de chuva. Apresenta uma sequência de cores: vermelho, laranja, amarelo, verde, azul, anil e violeta.

É também chamado de arco-celeste, arco da aliança, arco da chuva ou arco-da-velha.

- COROA LUNAR: é um anel de cores difusas e suaves que se observa em volta da Lua.
- NEVE: é um fenômeno meteorológico que consiste na queda leve, moderada ou forte de cristais de gelo.
- GEADA: é a formação de uma camada de cristais de gelo na superfície ou na folhagem exposta devido à queda de temperatura da superfície abaixo de zero grau Celsius.
- CHUVA: é um fenômeno meteorológico que consiste na precipitação de água no estado líquido sobre a superfície da Terra. Nem todas as chuvas atingem o solo, algumas se evaporam enquanto estão ainda a cair, num fenômeno que recebe o nome de virga e acontece principalmente em períodos/locais de ar seco.
- RAIO: é uma descarga elétrica que se produz entre nuvens de chuva ou entre uma destas nuvens e a terra. A descarga é visível com trajetórias sinuosas e de ramificações irregulares às vezes com muitos quilômetros de distância, fenômeno conhecido como relâmpago. Ocorre também uma onda sonora chamada trovão.
- TROVÃO: as ondas sonoras geradas pelo movimento das cargas elétricas na atmosfera são denominadas trovões. Resultado do aumento da temperatura do ar por onde o raio passa, os trovões podem ser perigosos, nas proximidades de onde o fenômeno acontece.



VOCÊ SABIA?

O Brasil é o campeão mundial em incidência de raios. Cerca de 100 milhões atingem o solo brasileiro todos os anos. Os raios provocam cerca de 200 mortes por ano e fere outras 1000.

GDA BÚSSOLA

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Criação da bússola e pontos cardeais.
OBJETIVO: Trabalhar a orientação, conceito de mapa e a projeção do mapa da comunidade e a região.

INSTRUÇÕES

1. Comente com os alunos que amanhã irão fazer uma bússola.
2. Peça para que levem para a escola: agulha de costurar, rolha de cortiça, um pedacinho de imã e uma vasilha.
3. Tenha disponível facas e tesouras sem ponta, fita adesiva, folhas A4, canetas ou pincel e tinta plástica.
4. Organize a sala com os alunos, para que eles possam fazer uma rodinha no chão. Dividindo-os em equipes de três ou quatro estudantes.
5. Organize todo o material e distribua entre as equipes. Cada equipe deverá ter:
   - uma agulha;
   - uma vasilha pequena (potes de margarina, garrafas pet cortadas, etc.);
   - um pote de tinta plástica;
   - uma rolha de cortiça;
   - um pedacinho de fita adesiva,
   - uma folha de papel A4;
   - um “passo a passo” para criação da bússola.
6. Assim que os alunos terminarem o experimento, peça para que coloquem as bússolas sobre a sua mesa.
7. Entregue para cada aluno uma folha A4 e dê 15 minutos para que cada um desenhe o mapa da comunidade, indicando a escola, o rio, o centro comunitário, a sua casa, etc.
8. Terminados os mapas, peça para cada equipe se reúna novamente com a sua bússola.

9. Todos juntos estabelecerão os pontos cardeais da comunidade no mapa. Caso necessário explique novamente sobre os pontos cardeais.

10. Que tal experimentar também para ver a resposta da bússola dentro de uma poça d'água na floresta ou na beira do rio?

PASSO A PASSO PARA CRIAR A BÚSSOLA

A) Leiam atentamente as instruções até o final. E dedique cerca de 15 minutos para a atividade.

B) Desçam ao rio, encham as vasilhas com água até a metade e retornem para a sala.

C) Iniciem a construção das bússolas: instrua os alunos a cortarem as rolhas de cortiça com a faca para que fiquem com cerca de 1cm de altura. Passe uma das extremidades de cada agulha pelo imã, cerca de 20 vezes, sempre na mesma direção, isso as magnetizará. Pinte a ponta magnetizada (com tinta ou esmalte)

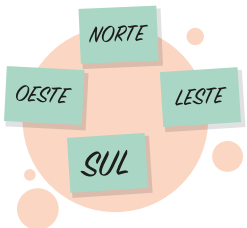
D) Com muito cuidado, coloquem a agulha sobre o pedacinho de rolha de cortiça e fixem-na com a fita adesiva.

E) Coloquem a rolha sobre a água com o lado da agulha voltado para cima e observem.

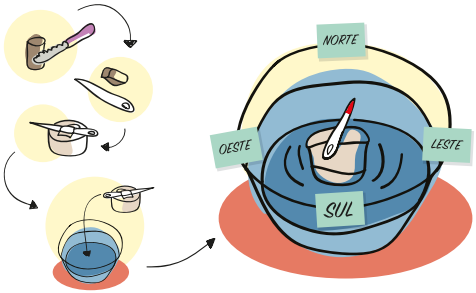
F) Se estiver tudo certo, a bússola se moverá apontando para um lado, indicando a direção Norte-Sul, e a ponta pintada (magnetizada) da agulha indicará o Norte.

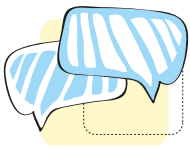
G) Se vocês mexeram na água, a agulha deve voltar para o mesmo lugar.

H) Uma vez que experimentaram e verificaram que a bússola está funcionando corretamente, corte quatro pequenos pedaços de papel e escreva em cada um os nomes dos quatro pontos cardeais: NORTE, SUL, LESTE e OESTE.



I) Cole os papéis nas bordas da vasilha colocando o que diz NORTE na direção da ponta pintada da agulha. O que diz SUL, no extremo oposto. O que diz OESTE do lado esquerdo da metade da vasilha, e por último o que diz LESTE do lado direito.





FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE

PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. Onde estamos? (Qual comunidade, estado, país, planeta?)
2. De qual lado o sol nasce? Aponte com o braço.
3. De qual lado o sol se põe? Aponte com o braço.
4. Segundo os nossos mapas das comunidades, de qual ponto cardeal sai o sol?
5. Em qual ponto cardeal ele se põe?
6. Citando o nome de comunidades vizinhas, pergunte: Qual a localização delas em relação à comunidade onde vocês estão? Norte, Sul, Leste ou Oeste?
7. Utilizando outros exemplos pergunte: Qual a localização da escola em relação à igreja?
8. Norte, Sul, Leste ou Peste?
9. Qual a localização do porto e do centro comunitário? Ficam no Norte, Sul, Leste ou Oeste?
10. Conforme a indicação da bússola.
11. O que aprendemos hoje?

INFORMAÇÕES

POR QUE A AGULHA MAGNETIZADA SE MOVE?

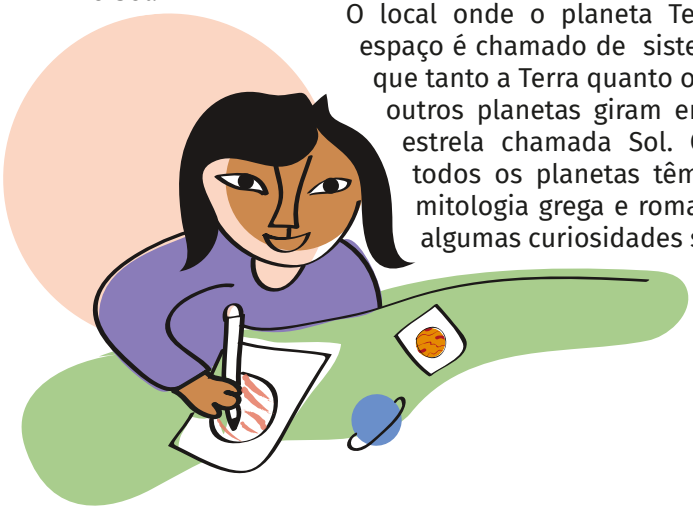
O planeta Terra produz um campo magnético, comporta-se como se fosse um imã gigante. Ainda que esse campo magnético seja fraco, é suficiente para alinhar metais como a agulha de nossa bússola. A rolha de cortiça boiando tem liberdade de movimento e a agulha magnetizada se alinha com o campo magnético da Terra.

GDA SISTEMA SOLAR

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: O sistema solar e o planeta Terra. Nós no espaço.
OBJETIVO: Sensibilizar sobre o nosso lugar no universo.

INSTRUÇÕES

1. Dê para cada aluno folhas A4 para que desenhem cada planeta em cada folha, colocando o nome do planeta no cabeçalho da folha. Apresente um a um os planetas para os alunos lendo o texto abaixo citado. Os alunos devem desenhá-los como eles os imaginarem, segundo a descrição dada pela pessoa educadora. Dê 10 minutos por planeta e peça que desenhem o Sol.



O local onde o planeta Terra está localizado no espaço é chamado de sistema solar. Isso devido a que tanto a Terra quanto os outros planetas giram em torno à uma grande estrela chamada Sol. Com exceção da Terra todos os planetas têm nomes de deuses da mitologia grega e romana. Vamos ver a seguir algumas curiosidades sobre cada planeta.

Mercúrio

Na mitologia: Mensageiro dos deuses
É o planeta mais próximo do Sol.
Também se destaca por ser o menor de todos os planetas.
Diâmetro: 4.878 km
Temperatura média: 800 C

Júpiter

Na mitologia: Deus dos Deuses
O quinto planeta a partir do Sol. É o maior de todos os planetas.
Diâmetro: 142.984 km
Temperatura média: -150 C

Netuno

Na mitologia: Deus do Mar
O oitavo planeta a partir do Sol e o mais distantes deles. Semelhante a Urano se destaca pela sua cor azulada.
Diâmetro: 49.528 km
Temperatura média: -220 C

Terra

O terceiro planeta a partir do Sol. Somos o quinto maior planeta do sistema solar e o único capaz de suportar vida. 70% da superfície da Terra é coberto por água, o que é essencial à vida.
Diâmetro: 12,756.3 km
Temperatura média: 15 C

Vênus

Na mitologia: Deusa do Amor
O segundo planeta mais próximo do sol. O planeta mais brilhante de todos.
Diâmetro: 12.103,6 km
Temperatura média: 480 C

Urano

Na mitologia: Deus dos Céus.
O sétimo planeta a partir do Sol. É o único planeta que gira de lado. Ou seja, paralelo a sua órbitas ao invés de perpendicular como os demais inclusive a Terra.
Diâmetro: 51.118 km
Temperatura média: -214 C

Saturno

Na mitologia: Deus da Agricultura
O sexto planeta a partir do Sol. Planeta famoso por seus incríveis anéis formados por partículas de rocha e gelo. Também é o planeta que possui o maior número de luas.
Diâmetro: 120.536 km
Temperatura média: -130 C

Marte

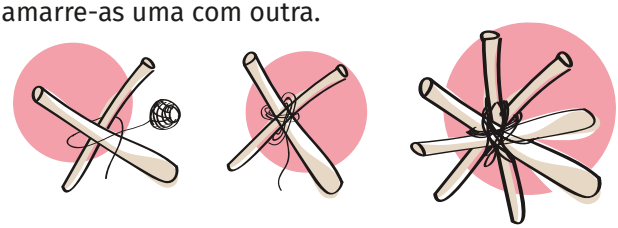
Na mitologia: Deus da Guerra.
O quarto planeta a partir do Sol. Também conhecido por planeta vermelho devido a sua cor.
Diâmetro: 6.794 km
Temperatura média: -63 C

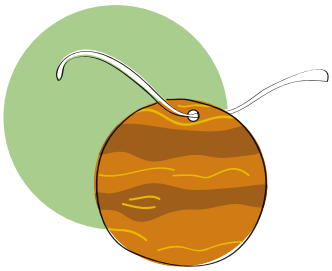
2. Uma vez que todos tenham desenhado os oito planetas, peça para os alunos que os ordenem de menor a maior.

3. Peça que recortem cada planeta desenhado pelas bordas.

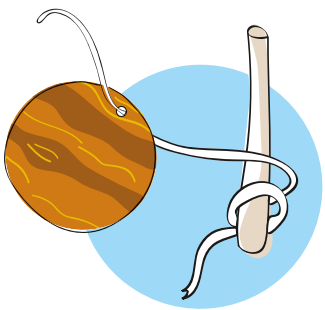
4. Peça para que cada aluno pegue da floresta quatro varas de madeira e as tragam para a sala de aula.

5. Amarre com linha as quatro varas pelo centro. Faça primeiro duas cruzes, e depois amarre-as uma com outra.





6. Enquanto os alunos procuram as varas, com muito cuidado faça um buraco na parte superior dos desenhos, pelo qual eles deverão passar a linha e amarrar uma das pontas.



7. A outra ponta deverá amarrá-la a cada uma das pontas das varas.

8. Amarre mais uma linha no centro das varas amarradas. Utilize o extremo que fica para abaixo para pendurar o sol, e o que fica para acima para poder pendurar o móbil.

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE

PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. Qual é o nome do nosso planeta?
2. Quais são os nomes dos outros planetas?
3. Qual é o maior e qual é o menor?
4. Qual é o que se acha mais próximo ao Sol?
5. E qual é o mais distante?
6. Quais são os planetas que ficam mais próximos ao nosso planeta?
7. Pode se achar vida em todos os planetas? Em qual? Por quê?
8. Os planetas giram ao redor de qual grande estrela?
9. Por que vemos o sol tão grande e durante o dia, e as outras estrelas tão pequenas e só de noite?
10. O nosso planeta tem lua?
11. Qual outro planeta tem lua?
12. O que aprendemos hoje?

INFORMAÇÕES

- O universo se subdivide em aglomerados de galáxias, que se subdividem em grupos de galáxias (com aproximadamente entre três e cinco milhões de anos luz de diâmetro, ou seja, MUITO GRANDES), que se subdividem em galáxias, que se subdividem em sistemas solares, que contêm os chamados corpos celestes que são as estrelas, os planetas, os asteróides, entre outros.

- O sistema solar é composto pelo sol, planetas, seus satélites, e os chamados pequenos corpos que são: asteróides, cometas, meteoros entre outros. Todos estes corpos celestes são comandados pelo sol, ou para que possamos entender de forma simplificada, giram em torno do sol.

- O sol é a estrela mais próxima da Terra. As outras bilhões de estrelas que compõem o universo estão tão distantes que vemos apenas à noite como pequenos pontos de luz.

- Os oito planetas que fazem parte do sistema solar são: Mercúrio, Vênus, Terra, Marte, Júpiter, Saturno, Urano e Netuno. Importante lembrar aqui, que até agosto de 2006, Plutão era considerado o nono planeta, desde então passou a ser classificado como planeta anão.

- Os planetas menores e mais próximos do sol são compostos de rochas e metais - Mercúrio, Vênus, Terra e Marte. Os planetas maiores e mais distantes do sol são planetas gasosos - Júpiter, Saturno, Urano e Netuno, que são formados, basicamente, por hidrogênio e hélio.

GDA CLIMAS E BIOMAS

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Climas e biomas
OBJETIVO: Sensibilizar sobre a vida no planeta Terra e conhecer a diversidade de relevos e climas e suas correspondentes flora e fauna.

INSTRUÇÕES

1. Prepare, em seis diferentes folhas A4, cada um dos textos descritivos dos seis biomas e seus correspondentes climas. Aqui no GDA incluímos informações que podem ser copiadas, mas também pode se apoiar com outros textos. Muito importante, NÃO INCLUA IMAGENS!

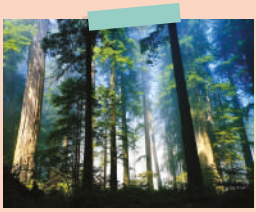
BIOMA FLORESTA TROPICAL:
Esse bioma apresenta temperaturas altas e muitas chuvas. É o bioma que possui a maior diversidade de espécies. Sua fauna é representada por onças, antas, macacos, várias aves, répteis, entre outros.

CLIMA EQUATORIAL:
Ocorre em áreas próximas à linha do equador, é caracterizado por altas temperaturas e grande concentração de umidade.

CLIMA TROPICAL:
Possui duas estações bem definidas, uma seca e outra chuvosa, a primeira ocorre entre os meses de maio a setembro e a segunda de outubro a abril.

CLIMA TEMPERADO OCEÂNICO:
O mar influencia as temperaturas tornando os invernos e verões menos intensos.

BIOMA FLORESTA TEMPERADA:
Apresenta as quatro estações do ano bem definidas. Verão, outono, inverno e primavera. Sua vegetação é formada por grandes árvores de folhas coloridas. A fauna é representada por esquilos, javalis, leões, etc.

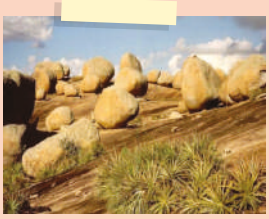


CLIMA SUBTROPICAL:
As temperaturas mudam muito ao longo do ano. Chove durante o ano todo e no inverno faz frio, até pode nevar. A neve é como chuva, só que a água está congelada e cai em forma de flocos de gelo. No verão as temperaturas são altas.

BIOMA CAMPOS DE GRAMÍNEAS:
Os campos são encontrados em regiões tropicais e em regiões temperadas. São caracterizados por ter grandes espaços abertos de grama com arbustos pequenos. Nos campos a fauna é representada por raposas, tatus, veados, lobos guará, perdizes e codornas e répteis como cascavel, surucucu e jararaca. Há abundância de térmitas, que constroem montículos duros como habitação.

CLIMA TEMPERADO CONTINENTAL:
As temperaturas entre o inverno e o verão são muito diferentes, isso significa que no inverno as temperaturas são extremamente baixas até 10 ° C e no verão as temperaturas são muito altas.

BIOMA DESERTO:
São regiões áridas onde chove muito pouco. Quase não tem plantas, exceto nos oásis. Um oásis é uma área isolada de água doce e vegetação. A fauna no deserto é composta por animais roedores como ratos e cangurus, por répteis serpentes e lagartos, e por insetos. Os animais e plantas têm marcantes adaptações à falta de água. Muitos animais saem das tocas somente à noite, e outros podem passar a vida inteira sem beber água, extraindo-a do alimento que ingerem.
CLIMA DESÉRTICO:
Faz muito calor de dia e muito frio pelas noites.

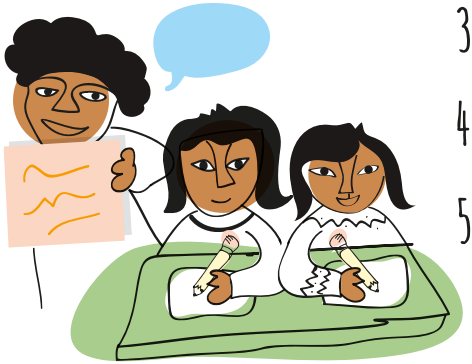


BIOMA TAIGA:
Também conhecida como floresta boreal é o bioma típico de regiões de clima frio. As plantas são coníferas como pinos e araucárias. Os principais animais são lobos, ursos e alces.

CLIMA SUBPOLAR:
O clima é sempre frio, na estação do inverno as temperaturas ficam abaixo de 0^{o} C e no verão se elevam para uma média de 10^{o} C.

BIOMA TUNDRA:
Bioma típico da parte norte do nosso planeta. A tundra ártica é encontrada em regiões muito frias onde a temperatura não ultrapassa os -6°C (seis graus abaixo de zero!). Na maior parte do ano, a tundra permanece congelada. A vegetação é composta por capim e junco. A fauna é representada por renas, roedores, raposas, lebres, ursos polares, insetos, aves, etc.
CLIMA FRIO DE MONTANHA:
Independentemente do lugar do planeta, quanto mais eleva a altitude menor é a temperatura.
CLIMA POLAR:
É caracterizado pela presença constante de neve e gelo e as temperaturas registradas sempre se encontram abaixo de zero, os invernos são extremamente duros e os verões secos.

2. Divida a turma em seis grupos. Cada grupo deverá estar composto da seguinte maneira: Um aluno que saiba ler e a quantidade complementar de alunos que não precisarem saber ler. Ou seja, se você tem 12 alunos faça seis duplas, onde em cada dupla um dos alunos saiba ler e o outro não. Mas, se você tem 24 alunos, faça equipes de três, onde um deles saiba ler e onde os outros dois não precisam saber ler.

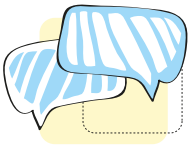


3. Separe os grupos e distribua-os na sala de aula para que fiquem confortáveis.

4. Entregue cada um dos textos para a pessoa que saiba ler de cada equipe.

5. O leitor do grupo irá ler em voz alta o texto descritivo, para os colegas da equipe. Esses deverão ouvir a descrição e desenhar o mais detalhadamente possível o que o texto comunique.

6. Para o desenho, os alunos poderiam utilizar elementos como galhos, folhas secas, areia, terra e demais elementos naturais em forma de colagem e inseri-los na representação. Peça para que os alunos recolham esse material no início da aula
7. Caso as equipes tenham mais de duas pessoas, aquele que lê, também deverá tomar conta para que os desenhistas não colem as ideias um do outro e sim que produzam os desenhos segundo o texto e a própria imaginação.
8. Dê 30 minutos para que cada equipe faça os desenhos de cada bioma e clima.
9. Concluído o tempo, cada equipe deverá apresentar o trabalho.
10. Pendurem os trabalhos na sala de aula, agrupando o texto e os desenhos de cada bioma e clima.



FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE

PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. Como é o bioma onde nós estamos? Tem neve?
2. Como é o clima onde nós estamos? Quente ou frio?
3. É parecido com qual dos que foram trabalhados na atividade? (Repassem em voz alta os textos com os alunos se for necessário)
4. Qual de todos os biomas e climas vocês acham o mais diferente ao nosso?
5. Quais são os animais que moram em climas frios?
6. Quais são os animais que moram no bioma Deserto?
7. Onde tem mais plantas, no bioma Floresta Tropical ou no bioma Deserto?
8. Onde tem mais plantas, no bioma Tundra ou no bioma Taiga?
9. Qual é o bioma com maior biodiversidade, ou seja, que tem mais plantas e animais?
10. Em qual desses biomas vocês gostariam de morar? Por quê? (Ouça a resposta de todos)
11. O que aprendemos hoje?

INFORMAÇÕES

- Bioma é um conjunto de diferentes ecossistemas, que possuem certo nível de similitude entre sim. São as comunidades biológicas, ou seja, as populações de organismos da fauna e da flora interagindo entre si e interagindo também com o ambiente físico.

- Os biomas podem ser divididos em aquáticos e terrestres: os aquáticos são os oceanos que representam 70% da superfície terrestre, sendo, portanto, o maior ecossistema do planeta e os rios que são ecossistemas de fundamental importância para a manutenção da vida terrestre. Os biomas terrestres são: tundra, taiga, floresta temperada, floresta tropical, campos de gramíneas e desertos.

GDA VIDA AQUÁTICA

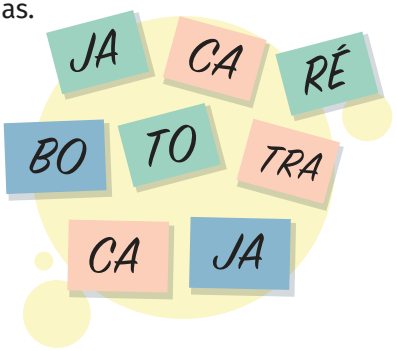
GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Vida aquática
OBJETIVO: Refletir sobre as diferenças entre a água doce e a água salgada e a vida nos dois meios.

INSTRUÇÕES

1. Tenha prontas duas folhas, cada uma com nomes dos animais aquáticos da lista abaixo (16 em cada lista) como indicam as cores:

ÁGUA VIVA	CAVALO MARINHO	MANATI	PIRARUCU
ARIRANHA	ESTRELA DO MAR	MERO	POLVO
ARRAIA	GOLFINHO	ORNITORRINCO	SERES LUMINOSOS
ARRAIA MARINHA	JACARÉ	PEIXE ELÉTRICO	TAMBAQUI
BALEIA	LAGOSTA	PEIXE PALHAÇO	TARTARUGA MARINHA
BODÓ	LONTRA MARINHA	PEIXE-BOI	TARTARUGAS
BOTOS	LONTRAS	PEIXE-BORBOLETA	TRACAJÁ
CASTOR	LULA	PIRANHA	TUBARÃO

2. Prepare fichas (usando papel, cartolina, papelão ou emborrachado) com as sílabas que formam os nomes dos animais, divida-as em dois conforme a divisão das listas e coloque-as em dois saquinhos ou caixinhas. Confira bem todas as sílabas.



Á-GUA VI-VA
A-RI-RA-NHA
AR-RA-IA
AR-RA-IA MA-RI-NHA
BA-LEI-A
BO-DÓ
BO-TO
CAS-TOR
CA-VA-LO-MA-RI-NHO
ES-TRE-LA-DO-MAR
GOL-FI-NHO

JA-CA-RÉ
LA-GOS-TA
LON-TRA MA-RI-NHA
LON-TRA
LU-LA
MA-NA-TI
ME-RO
OR-NI-TOR-RIN-CO
PEI-XE-E-LÉ-TRI-CO
PEI-XE-PA-LHA-ÇO
PEI-XE-BOI

PEI-XE-BOR-BO-LE-TA
PI-RA-NHA
PI-RA-RU-CU
POL-VO
SE-RES LU-MI-NO-SOS
TAM-BA-QUI
TAR-TA-RU-GA MA-RI-NHA
TAR-TA-RU-GA
TRA-CA-JÁ
TU-BA-RÃO

3. Coloquem as carteiras em roda perto das paredes da sala, deixando o espaço livre. Peça para que cada equipe ocupe uma metade da sala.

4. Cole no chão duas tiras longas de fita adesiva, deixando o lado que cola para cima, virando as pontinhas para baixo para segurar que ela se fixe ao chão. Peça que os alunos não toquem nela.

5. Divida a turma em duas equipes e explique a atividade, mostrando as listas e os saquinhos com as sílabas:

Os alunos deverão montar sobre a fita colada no chão os nomes dos animais aquáticos da lista, utilizando as sílabas disponíveis nos saquinhos. As palavras devem estar bem separadas uma da outra, e todas olhando para o mesmo lado.

6. Já que todos os alunos devem participar, dê para eles cinco minutos para se organizar e determinar como farão para que todos na equipe tenham uma função.

7. Entregue para cada equipe uma lista dos animais aquáticos e as sílabas correspondentes à lista.

8. Dê 15 a 20 minutos para que cada equipe consiga formar e montar sobre a fita a maior quantidade de nomes de animais aquáticos. Avise para eles quando faltar os últimos três minutos e o último minuto.

9. Uma vez passado o tempo, pegue cada saquinho com as sílabas que tenham sobrado e peça para cada time se sentar na frente da sua fita de animais e aguardar em silêncio.

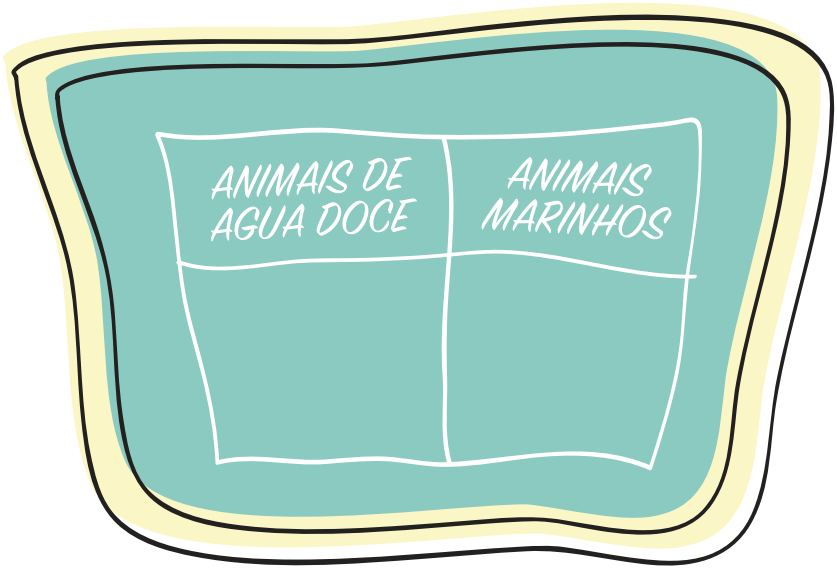
10. Confira com a lista dos animais junto aos alunos uma a uma as palavras formadas por cada equipe. Corrigindo algum erro e contabilizando a quantidade de palavras corretas.

11. A equipe que tenha formado mais palavras será a ganhadora.

12. Peça para os alunos que com muito cuidado peguem as sílabas da fita e as coloquem novamente no saquinho correspondente.

13. Se os alunos quiseram brincar novamente, pode criar um torneio onde ganhará a equipe melhor de três rodadas. Incentive-os a participar desse tipo de atividades, na qual eles desenvolvem inumeráveis habilidades, atitudes e conhecimentos.

14. Uma vez concluída a competência, todos juntos farão um quadro onde colocarão em forma de lista os animais marinhos e os de água doce.



Repasse os animais da lista um a um e pergunte aos alunos a qual grupo corresponde cada animal. Se marinho ou de água doce. Aqui a lista os apresenta já separados, mas só para a guia do professor, deixe os alunos fazer o trabalho!

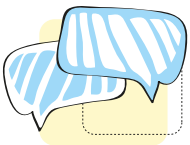
ANIMAIS DE ÁGUA DOCE

Tartaruga
Tracajá
Boto
Arraia
Peixe-elétrico
Ariranha
Lontra
Castor
Ornitorrinco
Peixe-boi
Jacaré Piranha
Pirarucu
Tambaqui
Bodó

ANIMAIS MARINHOS

~~Tart~~aruga marinha
Cavalo-marinho
Peixe-borboleta
Tubarão
Arraia
Baleia
Mero
Peixe-palhaço
Polvo
Lagosta
Golfinho
Água viva
Seres luminosos
Estrela-do-mar
Lula
Manati
Lontra marinha

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE



PERGUNTAS PARA O DEBATE

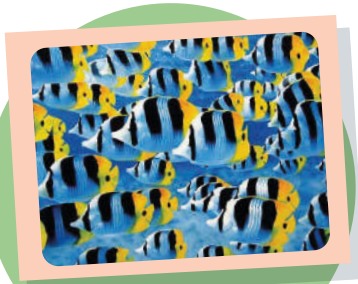
1. Qual é a principal diferença que existe entre a água de mar e a do rio?
2. Os peixes de rio podem morar no mar? Por quê? (leia o Você Sabia?)
3. Quais de todos os animais aquáticos com os que trabalhamos hoje vocês já viram com os seus próprios olhos?
4. Quais deles vocês comem?
5. Quais deles vocês ouviram falar, mas nunca viram?
6. Quais deles são totalmente desconhecidos para vocês? Aproveite para apresentá-los a seus colegas. (nas informações do GDA, há dados de apoio e imagens)
7. O que vocês sabem de cada um deles? (repassem um a um da lista do quadro e deixe que os alunos falem o que conhecem de cada um, apoie os comentários deles com os seus conhecimentos e com as informações do GDA)
8. O que aprendemos hoje?

INFORMAÇÕES

Animais aquáticos são os animais que vivem a maior parte do tempo dentro da água, seja a água de rios, lagos ou mar. Existem animais que vivem principalmente na água, preferem a água e ficam quase o tempo todo na água, mas também conseguem viver fora dela. É o caso do castor, da ariranha e da lontra. Animais de água doce são os que vivem em água doce, ou seja, rios, lagos, represas e lagoas. Animais marinhos são os animais que vivem principalmente ou exclusivamente no mar.

TARTARUGAS MARINHAS
Parecida com o tracajá, a maior espécie das tartarugas marinhas pode ter até dois metros de comprimento, 1,5 metros de largura e 600 kg de peso.

CAVALOS-MARINHOS
O cavalo-marinho é um peixe com ossos.



PEIXE-BORBOLETA
O peixe borboleta tem uma boca pequena que é como uma tesoura que só abre o suficiente para sugar seres muito pequenos.

TUBARÕES
Possuem um esqueleto flexível.

ARRAIA MARINHA
Também é flexível como os tubarões.

BALEIAS
As baleias, assim como todos os mamíferos, possuem sangue quente e respiram pelos pulmões. São incrivelmente adaptadas à vida aquática e quando submersas se comunicam através de estalos e assobios.

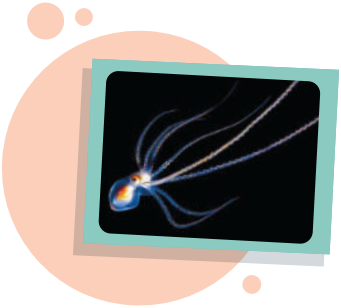
MEROS
O mero, juntamente com garoupas e badejos, representa uma das maiores espécies de peixes marinhos, podendo pesar entre 250 kg e 400 kg e medir até 2,7 metros.

PEIXE-PALHAÇO
O peixe-palhaço esconde-se dos seus predadores nas anêmonas. As anêmonas do mar são perigosas para a maioria dos peixes porque têm tentáculos que coçam, porém o peixe-palhaço convive muito bem com o veneno da anêmona.

POLVOS
Os polvos são moluscos marinhos da ordem Octópode, que significa “oito pés”. Possuem oito braços com fortes ventosas dispostas à volta da boca. O polvo tem um corpo mole, mas não tem esqueleto interno (como as lulas possuem) nem externo (como o nautilus). Como meios de defesa, o polvo possui a capacidade de expelir tinta.

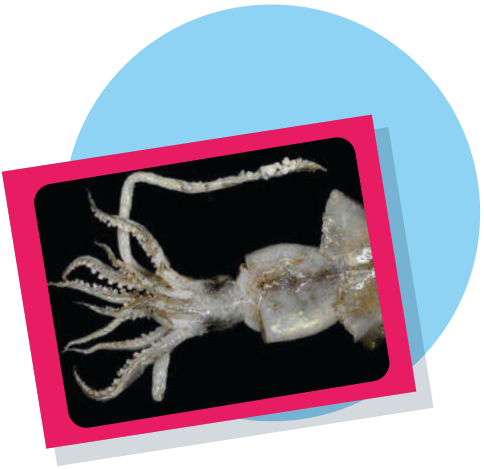
LAGOSTAS
A lagosta, crustáceo reptante, é a espécie mais comum do litoral brasileiro, ocorrendo desde o Nordeste brasileiro até São Paulo.

GOLFINHOS
Os golfinhos podem ser encontrados em águas tropicais e temperados de todos os oceanos. São considerados um dos animais mais inteligentes da Terra.



SERES LUMINOSOS
Animais que têm a capacidade de produzir luz própria são comuns em grandes profundidades, onde a luz não consegue chegar. De vaga-lumes a bactérias, uma grande variedade de espécies desenvolveu a capacidade de reproduzir luz própria a partir de processos químicos. Os motivos para esse comportamento vão desde a defesa contra predadores até a necessidade de atrair pares para a reprodução.

ESTRELA-DO-MAR
É um equinodermo como os ouriços, possui interessante sistema aquífero, onde a água salgada circula pelo seu corpo, auxiliando a movimentação, fixação e até alimentação.



LULA
As lulas movem-se por intermédio de propulsão, ejetando grandes quantidades de água armazenadas na cavidade do manto, através de um sifão de grande mobilidade e capacidade de direcionamento dos jatos. Por esta razão, além de seus corpos altamente hidrodinâmicos, são fortes rivais dos peixes no que se refere à habilidade de natação e manobra.

ÁGUA-VIVA
A água-viva é um animal que tem a boca no meio do corpo, e envolvida por tentáculos.

MANATI
Um parente marinho do peixe-boi. As mamas do Manati ficam logo atrás das nadadeiras dianteiras. Os filhotes mamam debaixo d'água. Às vezes a mãe tem que segurar o filhote com a nadadeira para evitar que a correnteza o carregue.

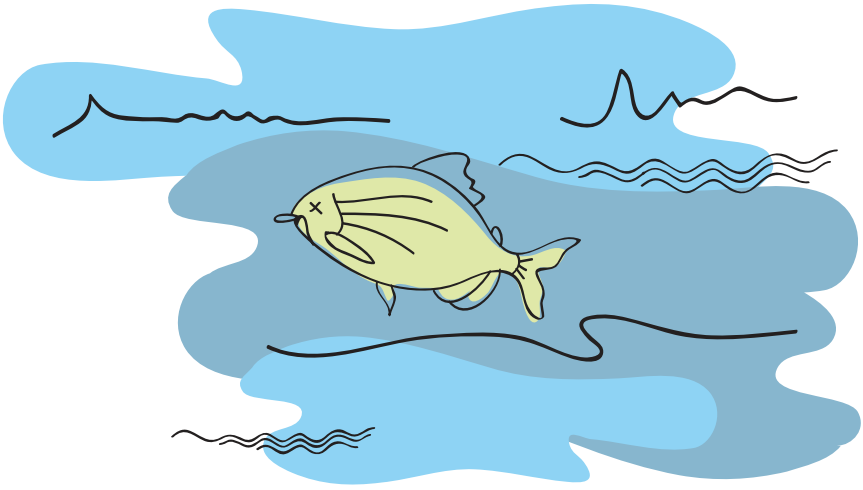
LONTRAS MARINHAS
São mamíferos carnívoros. Embora possa andar sobre a terra, essa lontra vive principalmente no oceano.

ORNITORRINCO
É o único mamífero ovíparo, ou seja, que põe ovos. Vive nos rios da Austrália e da Tasmânia. O ornitorrinco tem hábitos noturnos. É carnívoro, alimenta-se de insetos, vermes e crustáceos de água doce.

LONTRAS
É um mamífero, busca alimentos como peixes, crustáceos, répteis e menos frequentemente aves e pequenos mamíferos. Geralmente a lontra tem hábitos noturnos, dormindo de dia na margem do rio e acordando de noite para buscar alimento.

VOCÊ SABIA?

Por que os peixes de água doce não vivem no mar? Porque a água do mar é mais concentrada em sal do que a do rio. Então, quando um peixe de água doce é colocado na água salgada ele perde água do seu corpo que sai do peixe para se juntar com a água que está no mar. O corpo do peixe tem menos concentração de água que o mar. O fenômeno se chama osmose, a água passa do meio menos concentrado para o mais concentrado. Ele, mesmo dentro da água, realmente morre desidratado!



GDA JOGO DA MEMÓRIA DO RIO

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: As partes do rio, nós no rio.
OBJETIVOS: Identificar as diferentes fases do rio, a relação que estabelecemos com ele e exercitar a memória.

INSTRUÇÕES

1. O jogo da memória é um clássico jogo formado por peças que apresentam uma figura em um dos lados. Geralmente cada figura se repete em duas peças diferentes criando um "par", mas no jogo da memória do rio, o par se compõe assim: uma das peças apresenta uma palavra e um desenho e a outra peça, uma definição.

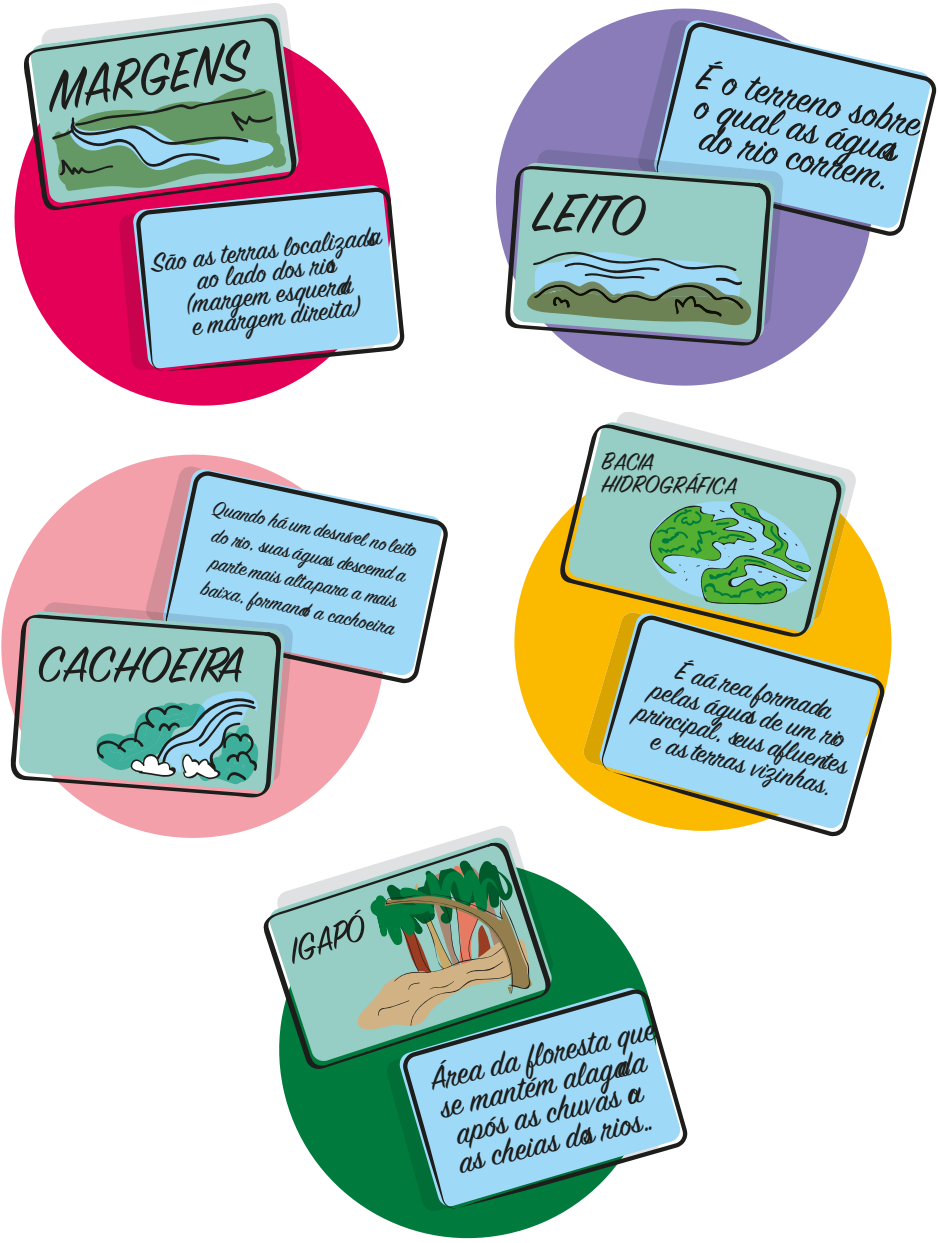
2. O objetivo do jogo é que as crianças exercitem a memória enquanto identificam as partes do rio e as suas características. Para isso, o professor deverá criar as peças a partir da lista citada, lembrando que em uma das peças irá a palavra e o desenho, e na outra a definição, sendo assim essas duas peças formarão um par.

3. Cada jogo terá um total de 18 peças, sendo elas, nove pares. Para fazer as peças recomendamos utilizar cartolina ou elaborá-las em papel e logo colá-las sobre um material mais resistente como papelão ou emborrachado. É muito importante que as peças em si sejam muito similares entre si, já que estando viradas, ou seja, de costas, elas deveriam ser "todas iguais".

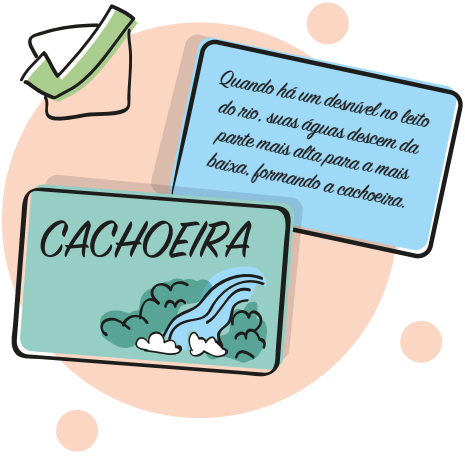
INSTRUÇÕES PARA CRIAR UM JOGO DA MEMÓRIA DO RIO.

Considerando o número de alunos, produza um jogo para cada dupla.

1. NASCENTE: é o local onde o rio nasce.
2. FOZ: é o lugar onde o rio deságua.
3. CURSO: é o caminho percorrido pelo rio, da nascente até a foz.
4. AFLUENTE: é o nome dado aos rios menores que deságuam num rio principal.
5. MARGENS: são as terras localizadas ao lado dos rios (margem esquerda e margem direita)
6. LEITO: é o terreno sobre o qual as águas do rio correm.
7. CACHOEIRA: quando há um desnível no leito do rio, suas águas descem da parte mais alta para a mais baixa, formando a cachoeira.
8. BACIA HIDROGRÁFICA: é a área formada pelas águas de um rio principal, seus afluentes e as terras vizinhas.
9. IGAPÓ: área da floresta que se mantém alagada após as chuvas ou as cheias dos rios.


MARGENS
São as terras localizadas ao lado dos rios (margem esquerda e margem direita)
É o terreno sobre o qual as águas do rio correm.
LEITO
Quando há um desnível no leito do rio, suas águas descem da parte mais alta para a mais baixa, formando a cachoeira
CACHOEIRA
BACIA HIDROGRÁFICA
É a área formada pelas águas de um rio principal, seus afluentes e as terras vizinhas.
IGAPÓ
Área da floresta que se mantém alagada após as chuvas e as cheias dos rios..

4. Para começar o jogo, as peças são colocadas com as figuras voltadas para baixo e misturadas, para que não possam ser vistas. Coloquem as peças alinhadas como ao lado, cada participante deve, na sua vez, virar duas peças e deixar que o adversário as veja.



A) Caso as figuras sejam um "par", ou seja, que o desenho e a palavra em uma das peças representem o que diz a definição da outra peça, o participante deve recolher consigo esse par e jogar novamente.

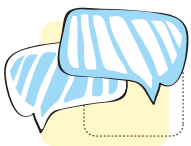
B) Se forem peças diferentes, estas devem ser viradas novamente, e colocadas no mesmo lugar onde foram pegas, sendo agora a vez do participante seguinte. Ganha o jogo quem tiver descoberto mais pares, quando todos eles tiverem sido recolhidos.

5. Divida a turma em duplas e entregue para cada dupla um JOGO DA MEMÓRIA DO RIO. Permita que as duplas vejam as peças e repassem juntos qual é o par de qual:

NASCENTE: é o local onde o rio nasce.
FOZ: é o lugar onde o rio deságua.
CURSO: é o caminho percorrido pelo rio, da nascente até a foz.
AFLUENTE: é o nome dado aos rios menores que deságuam num rio principal.
MARGENS: são as terras localizadas ao lado dos rios (margem esquerda e margem direita)
LEITO: é o terreno sobre o qual as águas do rio correm.
CACHOEIRA: quando há um desnível no leito do rio, suas águas descem da parte mais alta para a mais baixa, formando a cachoeira.
BACIA HIDROGRÁFICA: é a área formada pelas águas de um rio principal, seus afluentes e as terras vizinhas.
IGAPÓ: área da floresta que se mantém alagada após as chuvas ou as cheias dos rios.

7. Assim que for possível troque as duplas, para o jogo ficar mais variado.

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE



PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. Vocês conhecem todas essas partes do rio com as que brincamos?
2. Quais delas conhecem? Onde se localizam na nossa comunidade?
3. Qual é (ou quais são) os afluentes do rio sobre o qual se acha a nossa comunidade?
4. O que vocês podem fazer, por exemplo, na margem?
5. Quais são os benefícios do igapó?
6. De que é feito o leito de nosso rio? E quais são as influências disso?
7. A nossa comunidade tem cachoeira? O que é bom na cachoeira?
8. O que foi o mais difícil no jogo da memória do rio?
9. O que aprendemos hoje?

VOCÊ SABIA?

No Brasil há quatro bacias hidrográficas principais, que cobrem a maior parte do território brasileiro: a Bacia Amazônica, a do rio Tocantins, a Platina (dos rios Paraná, Paraguai e Uruguai) e a do rio São Francisco.

INFORMAÇÕES

Os rios com muita carga de sedimentos, como o Solimões, o Madeira ou o Amazonas, costumam ter uma grande variação de seus leitos relacionada ao carregamento e à deposição desses sedimentos, que frequentemente bloqueiam o leito e modificam o curso. O Rio Negro, que carrega pequenas cargas de sedimento, apresenta-se muito mais estável, não sofre grandes mudanças de percurso devido ao seu leito rochoso.

PASSADO

PRESENTE

HISTÓRIA

FUTURO

Uma pincelada em fatos da história passada, um enfoque na história atual que está em nossas mãos e precisa ser conduzida por cada um.

GDA Imigração 216
ASSUNTO: Diversidade no Brasil
OBJETIVO: Aprender o que é imigrar e emigrar além de entender alguns traços da própria cultura brasileira devido à intervenção imigratória.

GDA: Nosso idioma 220
ASSUNTO: Dialeto local
OBJETIVO: Familiarizar-se com o dicionário e criar um próprio para a comunidade, levando em conta a história e origens dessas palavras

GDA: Passado, presente e futuro 223
ASSUNTO: Passado, presente e futuro.
OBJETIVO: Que os alunos compreendam que fatos ocorreram no passado para que estejam preparados para o presente e que possam melhorar o futuro.

GDA: Origem dos povos da floresta 227
ASSUNTO: Caboclos e a floresta
OBJETIVO: Aprender sobre o passado da comunidade e redondezas, em termos ambientais e sociais.

GDA: Peixe-boi 230
ASSUNTO: Preservação
OBJETIVO: Entender a importância de preservar os animais, para que eles não se transformem em algo do passado da história da Amazônia.

GDA O trabalho 233
ASSUNTO: Trabalho.
OBJETIVO: Refletir sobre o significado do trabalho, os direitos dos trabalhadores e a escravidão.

HISTÓRIA

GDA IMIGRAÇÃO

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Diversidade no Brasil
OBJETIVO: Aprender o que é imigrar e emigrar além de entender alguns traços da própria cultura brasileira devido à intervenção imigratória.

INSTRUÇÕES

1. Para essa atividade é preciso revistas que possam ser recortadas. Adquiridas as revistas, entregue aleatoriamente, uma para cada aluno.

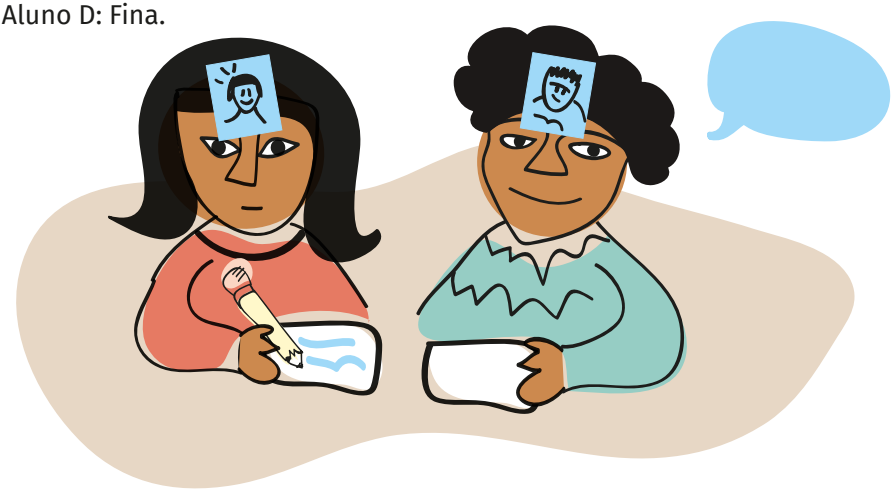
2. Entregue uma tesoura (sem ponta) para cada um e peça que recortem o máximo de rostos diferentes que possam encontrar dentro da revista que lhes foi entregue. Dedique 15 a 20 minutos.

3. Terminado o tempo, organize todos os rostos coletados pelos alunos dentro de um mesmo recipiente (caixa de sapatos, etc.).

4. Peça aos alunos para irem um por um à mesa do professor. Cada aluno com os olhos fechados receberá um dos rostos recortados, o qual o professor deverá pregá-lo (com fita) na testa da criança.

5. Siga este procedimento até que todos os alunos tenham um rosto pregado em suas testas. Certifique-se que durante a distribuição dos rostos, os alunos estejam em silêncio e que não saibam quais rostos lhes foram colocados na testa.

6. Peça que cada um tenha um papel (ou o caderno) e um lápis em mãos. Assim que estiverem todos prontos, dê 40 minutos para que descubram os traços e características do rosto pregado na própria testa, mas é proibido olhá-la. Para descobrir um aluno deve ajudar o outro, ou seja, através de perguntas (apenas UMA para cada colega) o aluno deve anotar as informações coletadas e a partir desses dados desenhar o possível rosto que esta em sua testa.
Exemplo:
Aluno A: É homem ou mulher?
Aluno B: Mulher
Aluno A: É adulto, jovem ou criança?
Aluno C: Jovem
Aluno A: Tem a cara redonda ou fina?
Aluno D: Fina.



7. E importante impor a regra de que é proibido olhar o rosto pregado na própria testa e só se pode fazer UMA pergunta por colega. Com esta regra garantimos que os alunos se misturem mais.

8. Terminado o tempo, faça uma roda e cada aluno deverá apresentar os dados coletados e o desenho elaborado a partir desses dados, ainda sem tirar o rosto pregado na testa. Terminada a apresentação, aí sim, o aluno deve tirar a imagem da testa e ver com os próprios olhos.

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE

PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. Quando vocês buscavam rostos nas revistas, encontraram pessoas iguais? Quais eram suas diferenças?
2. E se todos fossem iguais, seria legal ou chato?
3. Você é igual ao seu colega? Quais suas diferenças?
4. Você parece com seu pai, sua mãe ou algum dos seus parentes?
5. De onde vem a sua família?
6. Alguém da sua família já deixou a comunidade para morar em outro lugar? E por que se foram?
7. Como chamamos aqueles que saem do seu local de origem e se mudam para outro?
8. E se chega uma família nova na comunidade, como os chamamos?
9. Se um japonês vem morar no Brasil, ele é...?
10. E se um brasileiro vai morar em outro país, ele é...?
11. Qual a diferença entre imigrante e emigrante?
12. O Brasil é um país grande ou pequeno? Cabe muita gente no nosso Brasil? Todos que vivem aqui são iguais ou diferentes? São todos brasileiros?
13. O que quer dizer diversidade?
14. Como seria se fôssemos todos muito iguais?
15. O que vocês acham da diversidade?
16. O que aprendemos hoje?

INFORMAÇÕES

- Imigrar significa entrar em um país ou região que não é o seu de origem para ali viver ou passar um período. Um estrangeiro que chega ao Brasil é chamado de IMIGRANTE, e um brasileiro que sai do Brasil é chamado de EMIGRANTE.
- Depois da abolição da escravatura, em 1888, o governo brasileiro incentivou a entrada de imigrantes europeus no país, para trabalhar nas lavouras. Nos séculos XIX e XX, milhares de pessoas vieram para o Brasil em busca de trabalho e melhores condições de vida. Eram imigrantes italianos, alemães, japoneses, espanhóis, portugueses, turcos, sírio-libaneses e muitos outros.
- Dois outros acontecimentos influenciaram a entrada de imigrantes em nosso país: a Primeira Guerra Mundial (1914 a 1918) e a Segunda Guerra Mundial (1939 a 1945). Nessas ocasiões, muitas pessoas saíram de seus países por medo, pela falta de alimentos ou mesmo por motivos econômicos.
- O que quer dizer DIVERSIDADE? O conceito de diversidade esta ligado à pluralidade, a convivência e encontro de diferentes, de forma equilibrada e com respeito.

VOCÊ SABIA?

A palavra tchau, as receitas de sopa e pizza foram trazidas pelos imigrantes italianos, os chinelos de dedo pelos japoneses, a cerveja pelos alemães. E, hoje, todos esses elementos e costumes fazem parte da nossa cultura brasileira.

Isso é diversidade!

GDA NOSSO IDIOMA

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Dialeto local
OBJETIVO: Familiarizar-se com o dicionário e criar um próprio para a comunidade, levando em conta a história e origens dessas palavras

INSTRUÇÕES

1. Para essa atividade é fundamental ter ao menos um exemplar de dicionário.

2. Inicie perguntando para a turma se alguém sabe o que é um dicionário. Incentive-os a dizer o que sabem e tentem formar um conceito para o dicionário.

3. Em seguida, peça a um dos alunos que saiba ler, para procurar a palavra "dicionário" no próprio dicionário.

4. Entendido o significado e função de um dicionário, proponha a construção de um dicionário para a comunidade. Esse trabalho será dividido em duas partes: a primeira será em campo na busca por palavras e a segunda etapa será a produção do dicionário. Em ambas, os alunos estarão divididos em grupos.

5. Grupos: Casa de Farinha; Igreja; Pescadores; Cozinha; Curumins; Personagens lendários. Esses temas são algumas sugestões, se o professor deseja trocar, tirar ou acrescentar algum tema, fique à vontade.

6. Na primeira parte do trabalho, os alunos, divididos em grupos, irão em busca de comunitários capazes de ajudá-los a coletar palavras relacionadas ao tema do grupo e seus respectivos significados.

   EXEMPLO:
   O grupo que representa a Casa de Farinha pode trazer a palavra Goma;
   O grupo que representa Personagens Lendários pode trazer a palavra Curupira.

7. Os alunos terão trinta minutos para ir em busca das palavras, ao final do tempo o professor deve combinar um sinal (um apito, sino ou algo do tipo) para que todos voltem para a sala de aula. Deixe claro que a atividade não se trata de quem tem mais palavras e sim de quem faz o trabalho bem feito.

8. Para cada palavra o grupo deve ter uma ficha conforme o exemplo abaixo (Aconselhamos que a pessoa educadora já tenha várias dessas fichas prontas e distribua para os grupos.)

9. Como você pode ver, a ficha tem um espaço para um desenho. Os desenhos DEVEM ser feitos apenas pelos alunos que ainda não sabem escrever, ou seja, os que sabem escrever estão responsáveis pelas palavras e seus significados.

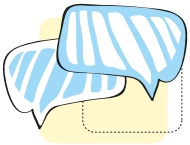
10. É importante ter grupos mistos com alunos mais ou menos avançados no nível escolar. Certifique-se que os grupos trabalhem em equipe e não apenas um realize toda a atividade.

11. Em seguida, a pessoa educadora deve recolher as fichas dos grupos e uma por uma, junto com os alunos, deve ler a palavra, o significado e mostrar o desenho. O importante nesse momento é que todos conheçam as palavras e seus significados, não deixe de elogiar a criatividade dos desenhos.

12. Tenha em mãos uma folha para cada tema, a qual servirá de capa para cada minidicionário. Algo simples, apenas uma folha em branco que diga, por exemplo, CASA DE FARINHA. E ao terminar de ler todas as fichas recolhidas pelo grupo, grampeie todas as fichas com a capa na frente.

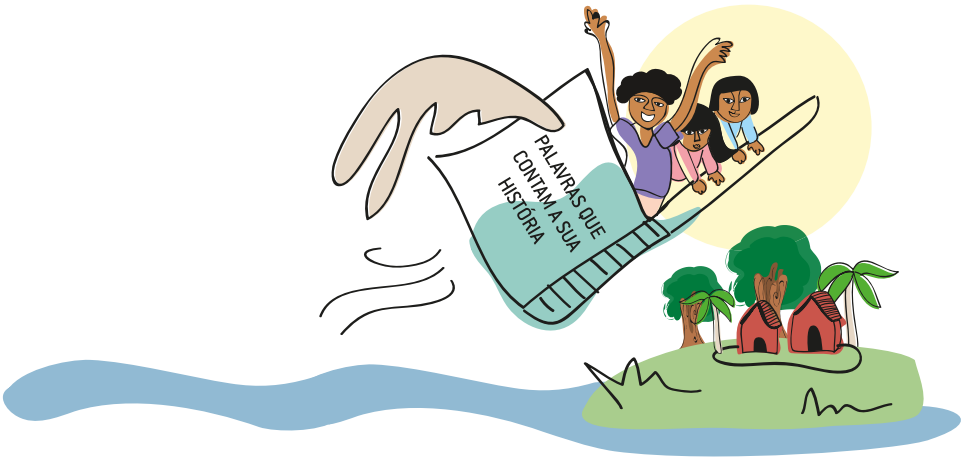
13. Passado por todas palavras, é hora de conversar sobre o tema.

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE



PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. Quem lembra então o que é um dicionário?
2. Por que precisamos de dicionários?
3. Quando não sabemos o significado de alguma palavra, onde procuramos?
4. Vocês conheciam todas as palavras que buscaram hoje?
5. Será que em outra parte do Brasil usam as mesmas palavras que usamos aqui?
6. As palavras que usamos fazem parte da identidade de onde vivemos?
7. Se começarmos a usar palavras lá da Bahia, do Rio de Janeiro ou de Minas Gerais, o que vai acontecer com a nossa identidade?
8. O que aprendemos hoje?



VOCÊ SABIA?

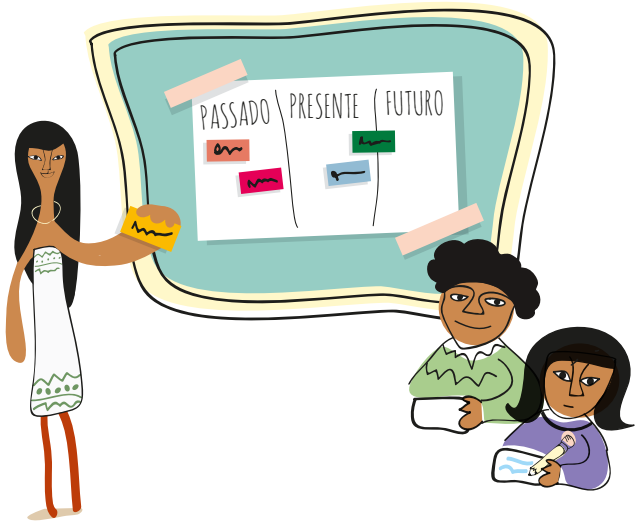
SINÔNIMO
É quando temos duas, ou mais palavras, que significam a mesma coisa. Como por exemplo:
Todas pessoas nesta comunidade são meus PARENTES.
Todas pessoas nesta comunidade são meus FAMILIARES.

GDA PASSADO, PRESENTE E FUTURO

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Passado, presente e futuro.
OBJETIVO: Que os alunos compreendam que fatos ocorreram no passado para estejam preparados para o presente e que possam melhorar o futuro.

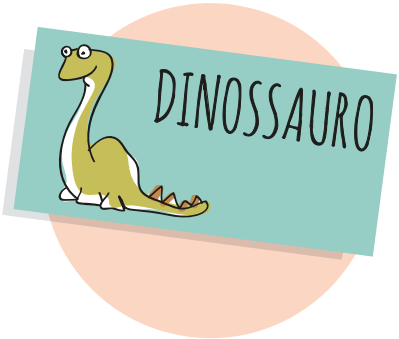
INSTRUÇÕES

1. Tenha feita uma espécie de linha do tempo na qual serão acrescentadas palavras ao longo da atividade, ou em um cartaz ou no próprio quadro.



2. Como mostra a figura, distribua uma para cada aluno, um pedaço de papel retangular. Mas esses estarão em branco. Assim que todos os alunos tenham um pedaço de papel em mãos, peça que, individualmente, escrevam algo que pertença ao passado, presente, ou futuro, seu ou da comunidade. E em seguida, os alunos deverão pregar o papel no quadro.

3. Dê um exemplo antes: DINOSSAUROS – no passado, em seguida dê o comando para que os alunos colem os seus papéis.



4. Peça aos alunos que pensem em coisas materiais, imateriais, coisas que conheceram, coisas que sabem que tinha no passado, mas não conheceram, entre outras coisas. Sejam criativos.

5. Para o passado, pergunte aos alunos: O que tinha antigamente no mundo e na comunidade que não tem hoje em dia, ou tinha mais antigamente e hoje não tem tanto?

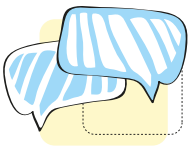
6. Para o presente: O que temos hoje em dia, tanto aqui na comunidade quanto na cidade e no mundo todo?

7. A partir das palavras que surgirão e as posições as quais foram colocadas, questione se todos concordam com o trabalho do colega e corrija se encontrar algum erro. Considerando que as palavras podem ser colocadas nas linhas de divisória para indicar que estão presentes em ambas as categorias.

8. Se houver alunos que não sabem ler, peça o mesmo, mas ao invés de escrever, desenhe. E se possível, desenhar e escrever com a ajuda do professor.

9. Atenção às palavras escritas pelos alunos, é muito importante corrigir e ensinar como se escreve, em caso de erro.

10. Depois do debate após fazer todas as perguntas, deixe a disposição novos pedaços de papel, caso os alunos queiram reescrever algum novo pensamento sobre o futuro. Se alguém reescrever, oriente que também cole no quadro.



FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE

PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. O que temos hoje no nosso presente é fruto de quê?
2. E o futuro que desejamos, será fruto de quê?
3. Qual a diferença do passado para o presente? – diante do passado não podemos fazer nada, pois já esta feito, mas o presente está em nossas mãos para construir o que queremos, assim como o futuro.
4. Será que a quantidade de peixe-boi que os nossos avós viam no passado é igual ao que eu vejo agora, ou igual ao que o meu filho vai ver?
5. O que temos no nosso passado que não temos, ou quase não temos mais no nosso presente?
6. O que tem no nosso passado que vocês gostariam que estivesse no nosso presente? E por que não temos?
7. Podemos mudar o passado? Podemos mudar o futuro? Como? – agindo no presente!
8. Quando nossos avôs ou nossos pais nos conta algo do passado, dizemos que nos contaram uma...? (Resposta: história)
9. Mas aquilo que nos contam do passado, um dia foi presente, correto?
10. Isso quer dizer que o que vivemos hoje vai ser passado no dia seguinte, correto?
11. O que podemos chamar de história então, passado, presente ou futuro? (Resposta: os três, o passado é a história que já passou, o presente é a história que estamos construindo e o futuro a história resultado da construção do presente.)
12. Na infância de seus avós, essa localidade era umaUnidade de Conservação? O que aconteceu para que a historia mudasse? A população que mora aqui hoje, age como a população de antigamente?
13. Vocês acham que é mais fácil viver aqui hoje ou antigamente?
14. O que vocês querem para o futuro da sua família e da comunidade? (esse é o momento de distribuir mais papéis e pedir que os alunos preencham o futuro com o que eles desejam)
15. O que aprendemos hoje?

INFORMAÇÕES

Seguem algumas palavras para serem trabalhadas, caso não apareça entre as palavras ou desenhos dos alunos:

- PASSADO: Dinossauros; Rio limpo; Muitos peixes-bois; O seu tataravô; Escravidão; Queimadas descontroladas; Desmatamento ilegal; Mata virgem; Você na barriga da sua mãe.
- PRESENTE: Internet; Celular; Poluição; Capoeiras; Árvores derrubadas; TV; Garrafa pet; Motor; Escolas; Desmatamento; Reservas de Desenvolvimento Sustentável (RDS); Núcleo de Inovação e Educação para o Desenvolvimento Sustentável (NIEDS)
- FUTURO: Deixe para que os alunos o preencham ao final da atividade.

Observação: Algumas coisas que estão determinadas como passado, presente ou futuro, não necessariamente são apenas dessa categoria, por isso, pode ficar na linha que divide as categorias, mostrando assim que havia no passado, mas que também tem um pouco no presente, por exemplo.

VOCÊ SABIA?

O que diferencia fundamentalmente os seres humanos dos outros seres que há na natureza é a sua capacidade de criar história e cultura. Ao nascer já nos tornamos parte de uma história, temos um passado, somos herdeiros de um saber para viver o presente e construir o futuro.

GDA ORIGEM DOS POVOS DA FLORESTA

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Caboclos e a floresta
OBJETIVO: Aprender sobre o passado da comunidade e redondezas, em termos ambientais e sociais.

INSTRUÇÕES

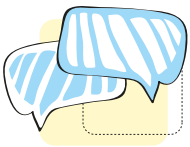
1. O professor deve copiar o texto fornecido no item "INFORMAÇÕES" nessa atividade, escrevendo cada parágrafo em um pedaço de papel.

2. Divida a turma em grupos de três ou quatro alunos. Vale a pena juntar alunos do mesmo nível escolar.

3. Entregue para cada aluno uma das partes do texto e oriente que, individualmente, reproduzam o texto no próprio caderno, ou seja, copiem o que está escrito no papel (feito pelo professor, preferencialmente em letras cursivas) e passem para o caderno. Mesmo os alunos que não dominam a escrita e leitura devem realizar a cópia do texto de acordo com sua capacidade. À medida que os alunos forem terminando, a pessoa educadora deve de aproximar e, junto com aluno, ler o que foi escrito no caderno, corrigindo erros e incentivando a leitura.

4. Ao terminar o tempo, peça que cada grupo apresente como ordenou o texto recebido. Em seguida a pessoa educadora deve ler o texto original completo em voz alta e clara.

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE



PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. O que o texto nos contou?
2. Alguém da sua família planta? O quê?
3. É importante cuidar da terra onde plantamos? Por quê?
4. Como podemos cuidar da Terra?
5. O que vocês pensam sobre o desmatamento?

6. Como é, pra você, viver dentro de uma floresta como a Amazônia? (insista que todos respondam essa pergunta)
7. Quando foi fundada a nossa comunidade? Qual a história da nossa comunidade?
8. Quem é mais forte, a natureza ou o ser humano?
9. O que aprendemos hoje?

PARA FINALIZAR A ATIVIDADE: Peça aos alunos que desenhem como eles imaginam a comunidade e seus arredores daqui a muitos e muitos anos. Pergunte como vai estar a sua comunidade para os seus tataranetos.

INFORMAÇÕES

Há muitos e muitos anos a floresta amazônica é povoada e, de geração em geração, essa população vai se renovando e mantendo algumas características. Dividem-se em pequenos e médios grupos de pessoas, chamados COMUNIDADES e convivem em interação direta com a natureza.

Da floresta e dos rios retiram o alimento (caça e pesca, agricultura para consumo), a madeira para construção de casas e embarcações, palhas e sementes para confecção de artesanato e utensílio domésticos. A floresta oferece o necessário para a manutenção de seus habitantes.

Uma curiosidade a respeito do plantio (agricultura): Anteriormente o solo amazônico era menos produtivo do que é hoje em dia, era muito difícil de cultivar alimentos como a própria mandioca, as gerações passadas tinham muito mais trabalho com a terra, ao longo dos anos, os próprios nutrientes do que foi plantado e a decomposição dos materiais orgânicos (folhas, animais) enriqueceram o solo e hoje a terra está mais preparada para produzir.

A floresta amazônica que temos hoje não é resultado apenas de processos naturais, mas também das interações humanas ao longo de séculos. O cuidado com a terra é fundamental e controle no desmatamento é vital, pois sem as árvores os solos não estão protegidos o suficiente e ficam expostos, tornando cada vez mais difícil o cultivo e a sobrevivência das espécies. Devemos respeitar a floresta para que ela continue sendo o lar para muitas famílias no futuro.

VOCÊ SABIA?

A terra preta é o resultado de um trabalho humano em fertilizar a terra, ou seja, torná-la mais forte e pronta para o cultivo. Resultado de muitos anos da combinação de carvão vegetal, cerâmica e matéria orgânica de origem vegetal e animal misturado com a terra. O solo de terra preta é principalmente encontrado na Amazônia.

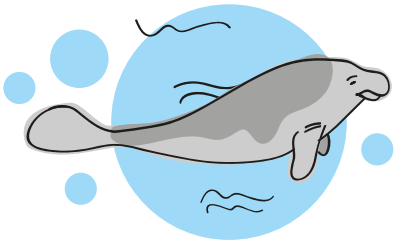
GDA PEIXE BOI

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Preservação
OBJETIVO: Entender a importância de preservar os animais, para que eles não se transformem em algo do passado da história da Amazônia.

INSTRUÇÕES

1. Essa atividade se inicia com um trabalho em grupo. O professor deve organizar grupos de três a quatro alunos de diferentes níveis escolares.

2. Passe as seguintes perguntas no quadro e peça que todos copiem em seus respectivos cadernos. Fique a vontade para adaptar ou acrescentar perguntas.



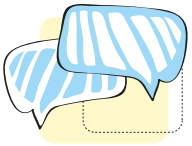
a) Você já viu um peixe-boi? Como ele é?
b) Do que se alimenta o peixe-boi?
c) É comum ver peixe-boi no rio?
d) Eles são animais bravos?
e) Por que tá cada vez mais raro ver o peixe-boi no rio?
f) Você acha que seria bom ou ruim se o peixe-boi deixasse de existir nos nossos rios?

3. Oriente os alunos que em grupo sigam pela comunidade e entrevistem pessoas buscando informação sobre o peixe-boi. É importante dar a dica de que quanto mais velho o entrevistado escolhido, melhor serão as respostas coletadas.

4. Cada grupo deve anotar as respostas dos comunitários entrevistados e em seguida voltar para a sala de aula. IMPORTANTE: Os grupos devem entrevistar pessoas diferentes, no máximo duas entrevistas por grupo.

5. Todos os grupos de volta à sala de aula, a pessoa educadora deve organizar para que cada grupo leia as respostas coletadas e compartilhe com o resto da turma.

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE
PERGUNTAS PARA O DEBATE



1. Vocês conhecem o peixe-boi?
2. As pessoas que vocês entrevistaram falaram algo que vocês não sabiam? O quê?
3. Por que será que é tão difícil encontrarmos com um peixe-boi hoje em dia?
4. Os animais fazem parte da nossa história? O peixe-boi fez parte da história dos mais velhos? O peixe-boi fez parte da sua história? Por quê?
5. E o boto, vocês veem muitos deles no rio?
6. Se as pessoas começarem a caçar botos como caçavam os peixes-boi, o que vai acontecer?
7. Como podemos fazer para que possamos caçar e pescar, sem que prejudique os animais? - é fundamental dar-lhes tempo da reprodução, caso contrário a espécie simplesmente desaparece.
8. A história do peixe-boi é feliz ou triste?
9. Quem quer ter uma história triste?
10. O que aprendemos hoje?

TAREFA: Para fechar a atividade, o professor deve distribuir uma folha em branco para cada estudante e perguntar: "Como vocês imaginam um rio sem peixes-boi?" Os alunos devem responder a pergunta em forma de desenho.

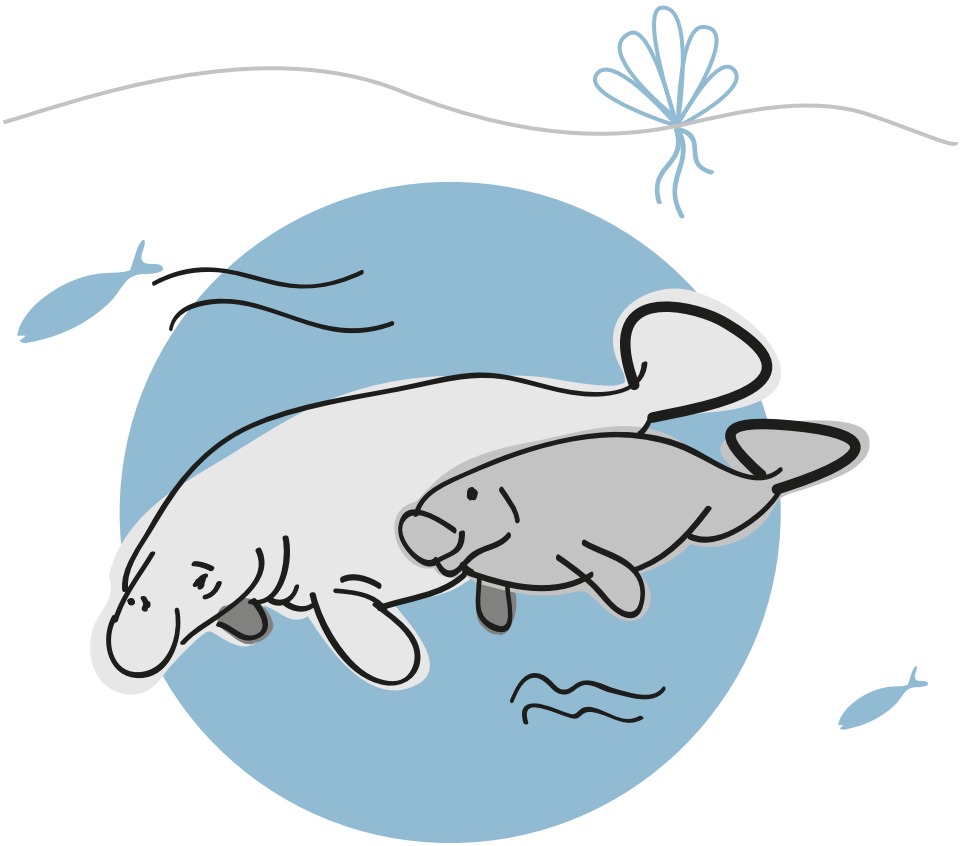
INFORMAÇÕES

PEIXE-BOI AMAZÔNICO *(Trichechus inunguis)*

- O peixe-boi amazônico, só existe nos rios das bacias do Amazonas e Orinoco. É o maior mamífero de água doce do Brasil, pode alcançar cerca de 3 metros de comprimento e pesar cerca de 500 quilos. Sua coloração varia de cinza escuro a negro, sendo que muitos animais têm partes do abdome brancas ou rosadas. É um animal herbívoro, ou seja, se alimenta de plantas aquáticas e semiaquáticas. Cada fêmea de peixe-boi tem apenas um filhote por gestação. Os filhotes costumam mamar por até dois anos.

- Os peixes-bois são importantes porque fertilizam a água dos rios com os nutrientes encontrados em suas fezes, favorecendo a alimentação dos peixes e o controle biológico das plantas aquáticas, um animal de 300 quilos pode comer até 30 quilos de capim por dia, imagina quantas “tapagens” deixam de formar, isso ajuda bastante a navegação pelos rios e canais.

- Apesar de seu importante papel ecológico, o peixe-boi da Amazônia está vulnerável à extinção. A espécie também está listada como ameaçada de extinção pelo comércio ilegal. Além da perda de habitat, a maior ameaça ao peixe-boi da Amazônia é a caça para obtenção de couro, gordura e, principalmente, carne.

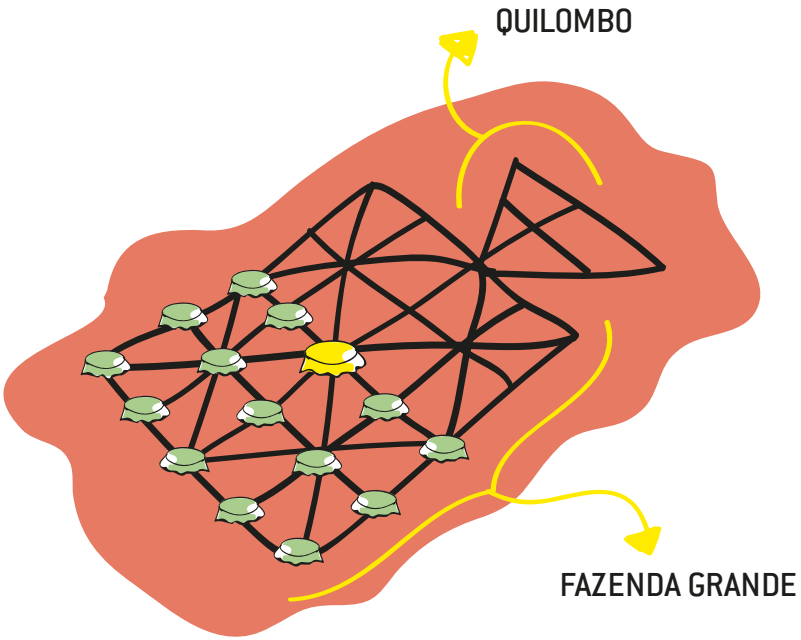


GDA TRABALHO

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Trabalho.
OBJETIVO: Refletir sobre o significado do trabalho, os direitos dos trabalhadores e a escravidão.

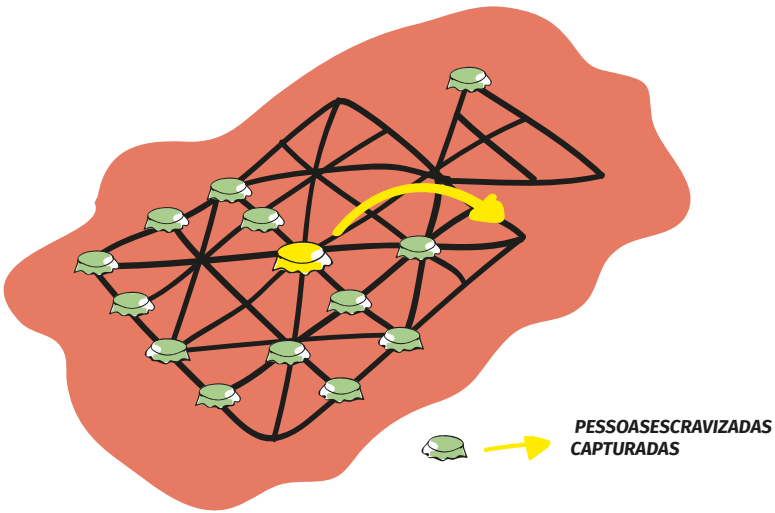
INSTRUÇÕES

1. Essa atividade se baseia no Jogo da Onça, e aqui será chamada de "Jogo do Capitão do Mato". Inicialmente o professor e cada aluno produzirão os tabuleiros do jogo, como o ilustrado abaixo. Devem ser providenciadas 15 peças para o tabuleiro podem utilizadas tampas de garrafa, sementes, etc. 14 peças devem ser da mesma cor (as pessoas escravizadas), caso necessário pinte-as, apenas uma peça será de cor diferente (o capitão).



2. O capitão do mato é quem começa o jogo. Tanto o capitão do mato quanto as pessoas escravizadas podem mover em todas as direções, contanto que sigam as linhas do tabuleiro.

3. As pessoas escravizadas têm o objetivo de fugir da Fazenda Grande e se alojar no Quilombo. Pessoas escravizadas não capturam o capitão do mato, apenas o cercam. Já o capitão pode capturar pessoas escravizadas "pulando" sobre elas, como mostra a imagem, mas se tiver outras pessoas escravizadas por trás o protegendo, o capitão não pode fazer nada.



4. Com todos os tabuleiros prontos, forme duplas. A dupla deve escolher um tabuleiro e suas respectivas peças e iniciar o jogo. Certifique-se que a dupla jogue, ao menos, duas vezes e revezando as posições.

5. Deixe-os brincar por 20 minutos e depois disso inicie o outro momento da atividade. Nesse momento a pessoa educadora deve dizer: foi declarada a Lei Áurea, ou seja, a escravidão acabou, sendo assim o jogo também acabou.

6. Esse momento é a hora de praticar a matemática, mas o grau de dificuldade vai depender do nível dos alunos. Divida-os como achar mais interessante, ou em duplas mistas (aluno avançado com aluno iniciante ou duplas de alunos de mesmo nível). Nesse momento é importante que cada aluno tenha 15 pecinhas do jogo, elas ajudarão nas operações.

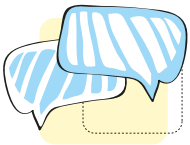
7. Dê exemplos: se existem 14 pessoas escravizadas e o capitão do mato capturou quatro, quantos ainda estão livres? Incentive os alunos a usarem as pecinhas que tem em mãos para ajudar na operação.
a) Se existem dez pessoas escravizadas e quero dividir entre duas pessoas (eu e meu colega), quantas ficam para cada um?
b) Se o capitão do mato capturou cinco escravos e logo depois mais sete, quantas pessoas escravizadas ele tem no final?
c) Se o capitão do mato capturou duas pessoas escravizadas, quantos ainda estão livres?
d) Se o capitão do mato capturou seis pessoas escravizadas, quantos ainda estão livres?

9. Seja criativo e explore todas as operações matemáticas que seus alunos possam trabalhar e não deixe de usar as pecinhas do jogo como referência.

10. Terminadas as operações, faça a conversa em roda.

11. Depois, permita que os alunos joguem novamente, desta vez como o Jogo da onça.

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE



PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. Foi difícil fazer as contas com a ajuda das pecinhas do jogo?
2. Vocês sabem quem foram as pessoas escravizadas e o capitão do mato?
3. Como deve ter sido ser uma pessoa escravizada?
4. Hoje em dia existe escravidão? Isso é certo?
5. Você sabe o que é liberdade?
6. Como deve ser tratado o trabalhador?
7. A pessoa escravisada tinha liberdade?
8. O trabalhador tem liberdade? O trabalhador tem deveres?
9. Você é livre?
10. Para que serve o trabalho?
11. Com que vocês querem trabalhar quando crescerem? Por quê? Faça uma lista dos trabalhos citados pelos alunos.
12. O que aprendemos hoje?

INFORMAÇÕES

SIGNIFICADOS

PESSOA ESCRAVIZADA: pessoa que serve e trabalha para outra pessoa. A pessoa escravisada exerce um trabalho desumano, não recebe nada por isso e podia ser vendido como mercadoria. Escravidão é algo errado e hoje em dia é considerado crime!

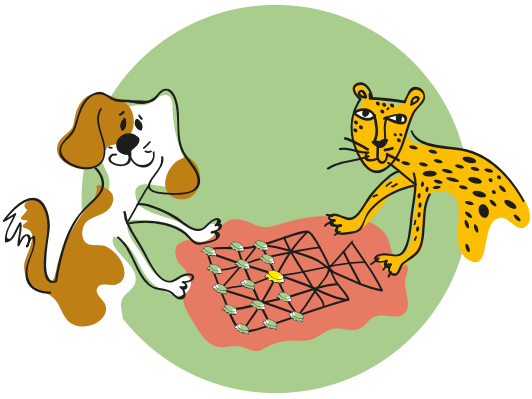
CAPITÃO DO MATO: empregado dos donos de pessoas escravizadas que recebiam para capturar escravos que tentavam fugir.

CONCEITO DE LIBERDADE: Liberdade significa o direito de ir e vir, de acordo com a própria vontade, desde que não prejudique outra pessoa e nunca deixe de cumprir com suas funções como cidadão.

CONCEITO DE CIDADÃO: Cidadão é um indivíduo que convive em sociedade, respeitando o próximo, cumprindo com suas obrigações e gozando de seus direitos. O cidadão tem direito à vida, à liberdade, à propriedade, à igualdade perante a lei. Cidadão tem um conjunto de direitos e deveres que está sujeito em relação à sociedade em que vive.

VOCÊ SABIA?

O jogo que jogamos com o capitão do mato e as pessoas escravizadas, na verdade se chama Jogo da onça, as regras são as mesmas, mas o capitão do mato é a onça e as pessoas escravizadas, os cachorros que fogem da onça.



[ARTES]

Apresenta aos alunos possibilidades artísticas, dando o espaço para que as coloquem em prática apenas por mera experiência ou até despertar algum dom artístico.

GDA Mímica 240

ASSUNTO: Teatro
OBJETIVO: Trabalhar as interpretações através da mímica e linguagem corporal para trabalhar a timidez e capacidade de comunicação.

GDA Sombras de letras 243

ASSUNTO: Sombra de letras
OBJETIVO: Incentivar a memorização das letras do alfabeto através da montagem de um teatro de sombras. E para os alunos mais avançados, pode-se trabalhar também a combinação de letras e formação de sílabas.

GDA Boi bumbá 245

ASSUNTO: Boi-Bumbá
OBJETIVO: Promover conhecimento do folclore amazônico, estimulando a criatividade e a capacidade de resolver pacificamente os conflitos.

GDA História em quadrinhos 248

ASSUNTO: Histórias em quadrinhos
OBJETIVO: Representar histórias amazônicas a partir de histórias em quadrinhos entendendo a estrutura e a linha de raciocínio de um texto com começo, meio e fim.

GDA Tintas naturais 252

ASSUNTO: Tintas naturais
OBJETIVO: A partir de tintas naturais, os alunos praticarão a arte plástica

GDA Figuras geométricas 254

ASSUNTO: Figuras geométricas
OBJETIVO: Reconhecer formas geométricas a partir do próprio cenário cotidiano da criança, ou seja, o que ela vê ao seu redor.

[ARTES]

GDA MÍMICA

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Teatro
OBJETIVO: Trabalhar as interpretações através da mímica e linguagem corporal para trabalhar a timidez e capacidade de comunicação.

INSTRUÇÕES

1. Divida a turma em dois grupos equilibrados, tanto na quantidade quanto na idade dos alunos.

2. A brincadeira é adivinhar o que a mímica está interpretando.

3. Ações aleatórias a serem interpretadas com mímicas, ou seja, sem emitir nenhum ruído e em total silêncio (temos exemplos neste GDA), devem ser escritas em papeis separados e colocados todos em um recipiente. Como uma espécie de sorteio, os alunos, um por um, retiram um papel e interpretam a ação escrita para que seus companheiros de grupo adivinhem.

   MÍMICAS:
   - Um passarinho tentando voar com medo;
   - Um pássaro que voa para um lado, voa para o outro sempre trazendo pedacinhos da natureza para construir um ninho;
   - Um peixe fora d'água;
   - Um macaco pulando de galho em galho;
   - Alguém abrindo o ouriço de castanha, abrindo a castanha e comendo;
   - Um piloteiro enfrentando um banzeiro forte;

- Alguém peneirando farinha;
- Alguém jogando a malhadeira;
- Alguém jogando futebol;
- Alguém que pula no rio, nada para um lado e para o outro até se cansar muito;
- Alguém que sobe bem alto em uma árvore para apanhar uma fruta.

REGRAS

A) Os grupos estarão de frente um para o outro em formato fila. O primeiro da fila de um dos grupos se levanta e pega uma ação a ser interpretada através da mímica.

B) Quando o aluno estiver pronto, conte o tempo até dois minutos que APENAS os companheiros de grupo desse aluno poderão tentar adivinhar. Caso acertem, ponto para o grupo. Caso o tempo acabe, o grupo adversário tem duas chances de tentar adivinhar e tentar levar o ponto da rodada. Se acertam levam o ponto, se não, ninguém leva o ponto.

C) Em seguida o primeiro da fila do outro grupo pega outro papel e faz a mímica obedecendo a mesma regra e procedimento.

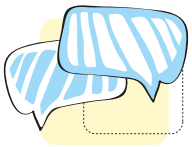
D) Os papéis das mímicas já reproduzidas não podem voltar para o recipiente.

E) Faça o máximo de ações possíveis para que todos os alunos tenham que atuar pelo menos uma vez.

F) O silêncio é muito importante.

G) A pessoa educadora deve ser rigorosa quanto ao nível de detalhes das ações, ou seja, a adivinhação dos alunos deve ser o mais próximo possível ao que esta escrito no papel.

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE



PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. Foi difícil ter que contar aos colegas algo sem poder falar uma palavra?
2. Por que alguns colegas tiveram mais facilidade que outros?
3. Quando alguém esta triste, como podemos perceber?
4. Se alguém esta preocupado, como podemos perceber?
5. Se alguém esta muito feliz, como podemos perceber?
6. Quando alguém está apertado para ir ao banheiro, como podemos perceber?
7. É possível dizer coisas sem falar uma palavra?
8. O que acontece nas novelas é verdade ou mentira?
9. Quem trabalha em teatro, novela, filme é o quê?
10. O que aprendemos hoje?

INFORMAÇÕES

ATOR OU ATRIZ: é quem trabalha atuando em peças de teatro, filmes ou novelas. O mesmo profissional pode atuar diferentes personagens, ou seja, não é uma pessoa real e sim uma pessoa inventada.

TEATRO: é uma forma de arte em que um ator ou conjunto de atores interpreta uma história ou atividades para o público em um determinado lugar. Tem como objetivo apresentar uma situação, que mesmo sendo algo irreal, desperte sentimentos no público que os assiste.

GDA SOMBRA DE LETRAS

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Sombra de letras
OBJETIVO: Incentivar a memorização das letras do alfabeto através da montagem de um teatro de sombras. E para os alunos mais avançados, pode-se trabalhar também a combinação de letras e formação de sílabas.

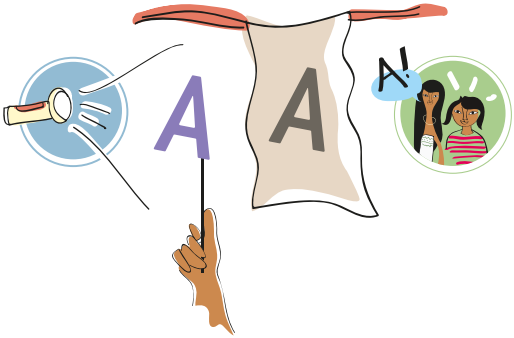
INSTRUÇÕES

1. Primeiramente, aconselhamos que essa atividade seja feita em um local com pouca luz. Trabalharemos com teatro de sombras e muita luz ambiente atrapalha a nitidez das sombras.
2. Para essa atividade é importante ter algumas coisas prontas. Primeiro de tudo é uma espécie de palco para a demonstração das sombras, para isso é necessário um pedaço de pano branco (ou qualquer outra cor clara) e uma lanterna, de preferência grande e forte.
3. Em seguida é preciso produzir as letras do alfabeto com papelão, cartolina ou algum tipo de papel mais rígido e para cada letra será preciso um pequeno pedaço de graveto para que o aluno o possa segurar.
4. Escreva o alfabeto no quadro com letras grandes. Peça que os alunos, individualmente ou em dupla, reproduzam as letras nos papeis ou papelões e depois recortem no contorno das letras desenhadas, colem o graveto. É importante acompanhar os alunos nesse momento.

5. Enfim, todos alunos devem ter, pelo menos, uma letra em mãos. E agora é hora de colocá-las na frente da lanterna e assim serão projetadas em forma de sombra no pano do palco do teatro de sombra.

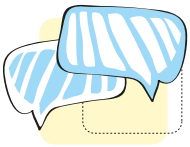
6. Dedique um tempo para que todos alunos passem pela lanterna a apresentem a letra que fizeram. Em seguida trabalhe as vogais, peça que todos aqueles que tiverem em mãos letras que são vogais, que as apresentem no palco.

7. E para fechar, peça que, em ordem alfabética, os alunos apresentem mais uma vez suas letras. Dependendo no nível escolar que se encontrem os alunos, deixe o alfabeto escrito no quadro (aquele feito no início da aula) para que possam verificar a ordem e aos poucos apresentá-la no teatro de sombras. Nesse momento é muito importante observar como os alunos trabalham todos juntos e como se organizam para poder ordenar e apresentar todas as letras.



FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE

PERGUNTAS PARA O DEBATE



1. O que fizemos?
2. Quem aqui já conhecia todas as letras do alfabeto?
3. Quem aqui sabe a primeira letra do próprio nome? (passe aluno por aluno e certifique-se que todos aprendam qual é a primeira letra de seu nome, para os alunos mais avançados, pergunte todas as letras do nome)
4. Quais são as vogais?
5. E as letras que não são vogais, como as chamamos?
6. Quem aqui tem vogais no nome? - se necessário passe nome por nome e aponte as vogais em cada um deles.
7. Quem gostou do teatro de sombras?
8. O que mais podemos fazer com o palco e com a lanterna? Podemos contar histórias?
9. O que aprendemos hoje?

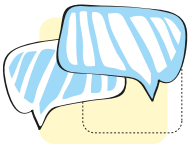
GDA BOI BUMBÁ

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Boi-Bumbá
OBJETIVO: Promover conhecimento do folclore amazônico, estimulando a criatividade e a capacidade de resolver pacificamente os conflitos.

INSTRUÇÕES

1. Leia para os seus alunos a história do Boi-Bumbá sem contar-lhes o final, conforme sugerido abaixo, e instrua os alunos que completem, individualmente, a história. Acompanhe e incentive cada aluno a enriquecer em detalhes suas histórias, sejam em textos ou desenhos.
2. Em seguida, peça que todos contem o final da história, seja explicando por meio do desenho (para os alunos que ainda não sabem ler e escrever) ou em forma de texto.
3. O ideal é ter exemplos de finais pacíficos, violentos e até mesmo o final real do folclore, já que é algo tão forte na cultura da região e os alunos já podem conhecer.
4. Monte um varal com as histórias dos alunos, em uma altura em que todos tenham acesso ao trabalho do colega e dê um tempo livre para que possam olhar alguns.
5. Em seguida, divida a turma em dois grandes grupos. Cada grupo deverá criar seu próprio boi, montando, dando nome e preparando um desfile com ele. Reforce que os bois criados devem ser fruto da criatividade de cada grupo. Dê 40 minutos para a preparação e ensaio, em seguida 10 minutos para o desfile de cada grupo (boi), sendo que o respeito entre os grupos deve ser uma regra no momento de cada desfile.
6. Para a confecção dos bois reutilizem materiais diversos que estejam á disposição: como pedaços de madeira, garrafas e tecidos.
7. Ao final, é importante que os grupos se cumprimentem e que não fiquem em um clima de rivalidade. Escolham um lugar para manter os bois expostos.

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE



PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. Por que você escolheu terminar a sua história dessa maneira?
2. Quem conhecia toda a história do folclore? Quem te contou?
3. O folclore é algo irreal, mas se esse fato realmente acontecesse hoje em dia na nossa comunidade, qual seria a solução mais provável?
4. Qual seria a melhor solução?
5. Você torce pelo Caprichoso ou o Garantido? Por quê?
6. Como foi a escolha do seu boi favorito? Por quê?
7. Vale a pena brigar pela rivalidade dos bois? Rivalidade tem limite?
8. Qual a importância de resolver conflitos de forma pacífica? Qual seria uma forma de se resolver um conflito de forma pacífica? (faça uma lista no quadro)
9. Foi divertido inventar o seu próprio boi? Como foi a escolha do nome do boi? Houve conflitos dentro do próprio grupo? Como resolveram?
10. O que aprendemos hoje?

INFORMAÇÕES

O Boi-bumbá amazônico é uma composição folclórica de cantos, danças e alegorias que conta e encena as narrativas culturais amazônicas. O boi de Parintins/AM é uma derivação do bumba-meu-boi. Garantido e Caprichoso foram criados por imigrantes nordestinos e dentro do cenário amazônicos ambos incorporaram os adereços e enredos da floresta: os indígenas , os caboclos, os elementos naturais e lendários.

OS BOIS GARANTIDO E CAPRICHOSO:
No Amazonas, a cerca de 400 Km de Manaus, desde 1913, se realiza o famoso Festival Folclórico de Parintins. As cores vermelho e azul, que representam respectivamente os bois Garantido e Caprichoso, tomam conta do bumbódromo, especialmente construído para a realização da festa que acontece no final do mês de junho. O boi é feito com uma armação de cipó coberta de chita. A cabeça pode ser feita de papelão, papel machê ou com a própria caveira do animal.
A história mais contada sobre a origem dos nomes dos bois, Garantido e Caprichoso, fala de um amor que o poeta Emídio Rodrigues Vieira teria pela mulher do repentista Lindolfo Monteverde. Ambos apresentavam seus bois todos os anos, até que Emídio desafiou: “Se cuide que este ano eu vou caprichar no meu boi”. Ao que o repentista respondeu: “Pois capriche no seu que eu garanto o meu”. A partir daí, a cada ano, um queria ser melhor do que o outro.

Sugestão de história a ser contada aos alunos:

BOI-BUMBÁ

Um grande fazendeiro tinha um boi de raça, muito bonito, e querido por todos e que, inclusive, sabia dançar. Na fazenda trabalhavam Pai Francisco, que cuidava do boi-bumbá e era casado com Catirina. Ela fica grávida e sente desejo de comer a língua do tal boi. Francisco fica desesperado. Com medo de Catirina perder o filho ou que nasça com cara de boi, caso o desejo não seja atendido, resolve roubar o boi de seu patrão para atender ao desejo de sua mulher. O fazendeiro percebe o sumiço do boi e de Francisco e manda os vaqueiros procurá-los, mas os vaqueiros nada encontram. Então o fazendeiro pede para os indígenas que ajudem na procura. Os indígenas conseguem encontrar Francisco e o boi, que neste intervalo havia adoecido. Os indígenas levam Francisco e o boi à presença do fazendeiro...

(PARE DE LER AQUI E PEÇA QUE OS ALUNOS SIGAM INDIVIDUALMENTE COMO EXPLICADO ACIMA)

...Que o interroga e descobre porque ele havia levado o boi. Os pajés são chamados para curá-lo, e após várias tentativas conseguem curar o boi, que se levanta e começa a dançar alegremente. Então o fazendeiro perdoa Francisco e tudo termina em festa.

GDA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Histórias em quadrinhos
OBJETIVO: Representar histórias amazônicas a partir de histórias em quadrinhos entendendo a estrutura e a linha de raciocínio de um texto com começo, meio e fim.

INSTRUÇÕES

1. Inicie a aula perguntando aos alunos o que eles entendem como História em quadrinho. Assim, juntos construam um conceito no qual todos estão de acordo.

2. Dê os exemplos de histórias contadas através de: desenhos e palavras, apenas desenhos ou apenas palavras, como as histórias abaixo.

Soneto de Fidelidade (Vinicius de Moraes)

"De tudo ao meu amor serei atento
Antes, e com tal zelo, e sempre, e tanto
Que mesmo em face do maior encanto
Dele se encante mais meu pensamento.

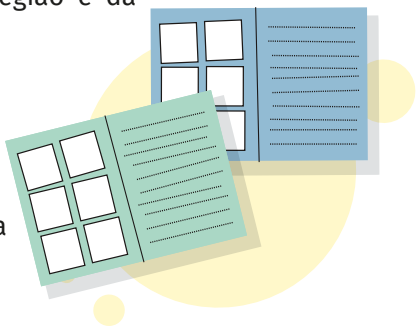
Quero vivê-lo em cada vão momento
E em seu louvor hei de espalhar meu canto
E rir meu riso e derramar meu pranto
Ao seu pesar ou seu contentamento

E assim, quando mais tarde me procure
Quem sabe a morte, angústia de quem vive
Quem sabe a solidão, fim de quem ama

Eu possa me dizer do amor (que tive):
Que não seja imortal, posto que é chama, mas que seja infinito enquanto dure.

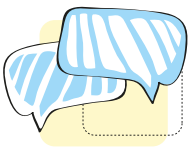
3. A partir das histórias analisadas anteriormente aponte o começo, meio e fim de cada uma. E assim, explique que, independente das histórias que temos que contar, é fundamental ter começo, meio e fim. Nesse momento, a pessoa educadora deve aprofundar um pouco mais sobre o que consiste o começo, meio e fim.

4. Entendida a estrutura de uma história, resgate na memória dos alunos algumas histórias e histórias típicas da região e da comunidade.



5. Cada aluno deve escolher uma história amazônica e em seguida uma forma de contá-la, entre histórias em quadrinhos, (desenhos com ou sem palavras) ou uma redação, ou seja, apenas palavras.

6. Ao final, abra espaço para que os alunos que queiram apresentar seus trabalhos. E ao final de tudo, exponha todos os trabalhos, permitindo que cada aluno possa ver o trabalho do colega.



FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE

PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. Quem gosta de ler história em quadrinho?
2. No nosso dia a dia usamos muito da linguagem verbal, quais são as duas formas de linguagem verbal? - fala e escrita
3. É possível contar uma história sem nenhuma palavra? Como?
4. E quem não pode falar, como podem contar suas histórias?
5. Se um cachorrinho está balançando o rabo, o que ele quer dizer? É linguagem verbal ou não-verbal?
6. E se encontramos um cachorrinho com os rabos entre as pernas? O que ele esta querendo dizer?
7. Quando você teve que escolher uma história para contar, qual história você escolheu? Por que escolheu essa história? Quem te contou?
8. Quem aqui gosta das histórias que temos aqui na nossa região?
9. O que aprendemos hoje?

Dica;

Nesse momento, aconselhamos à pessoa educadora que pegue histórias em quadrinhos variadas, as recorte em quadradinhos e dê a pequenos grupos de alunos uma história toda completa, mas fora de ordem. Dê um tempo para que cada grupo termine a sua história e confira uma a uma, junto com a turma, se o grupo colocou a história na ordem correta. E em caso de erros, aponte o erro.

1. O que nos permitiu organizar as historinhas?
2. Por que é importante planejarmos antes de contar uma história?
3. Quais são as três partes que marcam a linha de pensamento de um texto bem escrito?
4. O que aprendemos nessa atividade?

INFORMAÇÕES

- Linguagem verbal é uso da escrita ou da fala como meio de comunicação. Linguagem não-verbal é o uso de imagens, figuras, desenhos, símbolos, dança, tom de voz, postura corporal, pintura, música, mímica, escultura e gestos como meio de comunicação.

- É muito interessante observar que para manter uma comunicação não é preciso usar a fala e sim utilizar uma linguagem, seja, verbal ou não-verbal. Linguagem mista é o uso simultâneo da linguagem verbal e da linguagem não verbal, usando palavras escritas e figuras ao mesmo tempo.

- Dos exemplos de histórias vistos anteriormente: o Soneto de Fidelidade de Vinícius de Morais corresponde a um belo exemplo de linguagem verbal, através de palavras. Nas histórias em quadrinhos de Maurício de Sousa fica bem claro como podemos transmitir uma história apenas com desenhos e sem palavras, ou seja, não-verbal ou, também, ao mesmo tempo linguagem verbal e não-verbal, chamada de linguagem mista. Tem palavras e figuras.

- O que lemos é produto de um pensamento transformado em texto, então quando vamos escrever, temos que planejar e organizar os pensamentos e aí sim escrever. A finalidade da escrita é direcionar totalmente o que você quer dizer, por meio da comunicação.
- Para isso, os elementos que compõem o texto se subdividem em: introdução, desenvolvimento e conclusão. Todos eles devem ser organizados de maneira equilibrada e seguir uma linha de raciocínio:

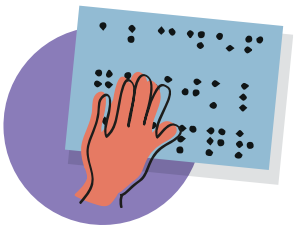
1. INTRODUÇÃO: o que não pede nada antes, mas exige algo depois. Sua função: apresentar o assunto. Ou seja: apresentar o que o texto vai dizer.

2. DESENVOLVIMENTO: é o que segue a introdução. A maior parte do texto está inserida no desenvolvimento. Ele é responsável por estabelecer uma ligação entre a introdução e a conclusão. É nessa etapa que são elaboradas as ideias, os dados e os argumentos que sustentam e dão base às ideias do autor.

3. CONCLUSÃO: o que exige algo antes, mas não pede nada depois. É o ponto de chegada do que foi exposto na introdução e no desenvolvimento, ou seja, o que fecha a história. Passa a mensagem que o texto quer dizer.

VOCÊ SABIA?

BRAILLE
O sistema Braille é um processo de escrita e leitura baseado em 64 símbolos em relevo, resultantes da combinação de até seis pontos dispostos em duas colunas de três pontos cada. Pode-se fazer a representação tanto de letras, como algarismos e sinais de pontuação. Ele é utilizado por pessoas cegas ou com baixa visão, e a leitura é feita da esquerda para a direita, ao toque de uma ou duas mãos ao mesmo tempo. O código foi criado pelo francês Louis Braille (1809 - 1852), que perdeu a visão aos 3 anos e criou o sistema aos 16.



LINGUAGEM DE SINAIS
É uma linguagem que se utiliza de gestos, sinais e expressões faciais e corporais, em vez de sons na comunicação. As línguas de sinais são de aquisição visual e produção espacial e motora. São as línguas naturais de cada comunidade de Surdos, ao redor do globo. Há no mundo muitas línguas de sinais usadas como forma de comunicação entre pessoas surdas ou com problemas auditivos.

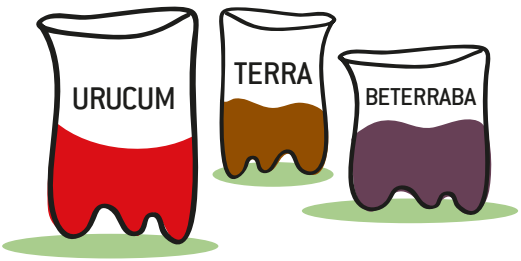
GIBIS
As histórias em quadrinhos também são conhecidas como gibis.

GDA TINTAS NATURAIS

GDA Tintas naturais
ASSUNTO: Tintas naturais
OBJETIVO: A partir de tintas naturais, os alunos praticarão a arte plástica

INSTRUÇÕES

1. Para essa atividade a pessoa educadora deve estar com todas as tintas prontas para que os alunos as utilizem. Para a produção das tintas, aconselhamos que a pessoa educadora procure algum comunitário que conheça do assunto para lhe ajudar. Não se preocupem, as tintas naturais geralmente são muito simples de se fazer.
2. Inicie a aula com uma pequena conversa introdutória, a partir da pergunta: quais cores podemos encontrar na natureza? - faça uma lista a medida que os alunos digam as cores.
3. Em seguida, apresente todas as cores que você mesmo produziu. Explique e conte uma por uma de onde foi retirada a matéria prima e qual foi o procedimento para extrair a cor. Aconselhamos que a pessoa educadora escolha duas ou três cores para que os alunos a preparem. Ou seja, depois de apresentar as tintas já prontas, forneça o material para que os alunos experimentem produzir também. Por exemplo, Urucum e água para fazer o vermelho; Terra e água pra fazer o marrom.
4. Com todas as cores prontas, desloque todos alunos para fora da sala de aula, onde possam desfrutar e visualizar as paisagens e as cores da comunidade. Em seguida entregue para cada aluno uma cartolina em branco (ou um papel).
5. Leve todas as tintas e as posicione em algum lugar acessível a todos. Certifique-se que nos diferentes recipientes onde se encontram as tintas, seja identificada a matéria prima. Como na ilustração:



6. Agora é o momento de pintar. Os dedos são os pincéis e os alunos podem escolher qualquer local da comunidade para pintar usando as tintas naturais.

7. Incentive o uso de diferentes cores.

8. Peça que cada aluno assine sua própria obra e assim que todos terminem, voltem todos com suas respectivas pinturas para a sala de aula.

Em roda, peça que cada um apresente o que pintou e que cores usou em sua obra. À medida que vão sendo apresentadas, a pessoa educadora deve recolher e pendurá-las em um varal onde ficarão expostas.

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE

PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. Qual cor está em todos lados na natureza?
2. Você sabia que podemos fazer tinta a partir de coisas da natureza?
3. O que vocês acharam de pintar com tintas naturais?
4. O que você escolheu para pintar?
5. Qual a sua cor preferida?
6. O que aprendemos hoje?

INFORMAÇÕES

- As tintas naturais podem ser feitas a partir de cascas, raízes, frutas, pétalas, aparas de madeira, folhas, partes de flores e plantas inteiras, terra, entre outros. As plantas são capazes de fornecer mais de 500 cores. Qualquer tipo de terra pode ser usada para fazer tinta, a escolha vai depender da cor e do efeito que se busca.

- A natureza oferece matéria-prima abundante para a produção de tintas. Algumas delas tão comuns como flores ou a própria terra, muitas vezes podem estar em nosso canteiro.

GDA FIGURAS GEOMÉTRICAS

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Figuras geométricas
OBJETIVO: Reconhecer formas geométricas a partir do próprio cenário cotidiano da criança, ou seja, o que ela vê ao seu redor.

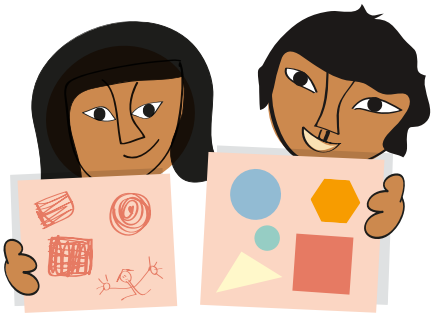
INSTRUÇÕES

1. Para iniciar a aula, a pessoa educadora deve apresentar as formas geométricas (confira informações neste GDA), uma por uma, dando exemplos onde podemos encontrá-las para melhor entendimento dos alunos. Por exemplo: o telhado de uma casa, parece com qual forma geométrica que acabamos de aprender?
2. Depois de aprendido e revisado as quatro formas geométricas em questão, leve os alunos para um passeio pela comunidade. Nesse passeio, peça que os próprios alunos apontem onde podem encontrar as formas geométricas.
3. Em seguida, entregue uma folha em branco para cada aluno. Dê a instrução para que cada aluno, individualmente, escolha uma paisagem ou local da comunidade para desenhar. Mas não será um desenho normal, apenas com figuras geométricas, o aluno deve representar a paisagem escolhida.

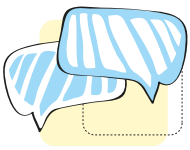
4. Disponha de material escolar e incentive que os alunos caprichem e deem o seu melhor na produção do desenho.
5. Dedique o tempo que os alunos precisarem para desenhar. Na etapa da produção dos desenhos, a pessoa educadora deve acompanhar aluno por aluno, tirando dúvidas e apontando figuras geométricas.
6. Quando todos os alunos já tiverem seus desenhos prontos, dedique um tempo para que cada um apresente o que fez. Em seguida monte um varal com os desenhos para deixar a vista de todos o trabalho dos colegas.

Outra maneira de realizar essa atividade:

A pessoa educadora deve ter recortadas várias de cada uma das quatro forma geométricas (quadrado, retângulo, círculo e triângulo). Cada aluno terá sua folha em branco e as formas geométricas recortadas pelo professor. E ao invés de desenhar, com o mesmo objetivo de representar a paisagem escolhida, o aluno fará uma colagem das formas geométricas no papel.



FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE



PERGUNTAS PARA O DEBATE

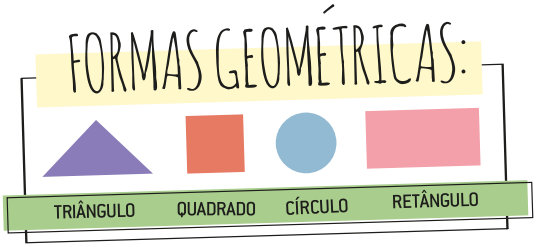
1. Como foi a busca pelas formas geométricas nas paisagens da comunidade?
2. Onde podemos encontrar quadrados?
3. Onde podemos encontrar triângulos?
4. Onde podemos encontrar retângulos?
5. Onde podemos encontrar círculos?

(Para as perguntas 2, 3, 4 e 5, faça uma lista no quadro para cada forma geométrica.)

6. O que você achou do seu desenho?
7. Foi divertido fazer o desenho com figuras geométricas?
8. Vocês sabiam que existem pintores que adoram pintar com as figuras geométricas?
9. O que aprendemos hoje?

INFORMAÇÕES

- ARTE E FIGURAS GEOMÉTRICAS: Muitos artistas famosos usam as figuras geométricas para construir suas obras como por exemplo:



Pablo Picasso

Tarsila do Amaral

Romero Britto

[POLUIÇÃO]

Uma orientação ambiental de como destinar devidamente os resíduos sólidos e um alerta para consequências que a poluição pode causar aos rios e aos solos.

GDA Instrumentos musicais 260
ASSUNTO: Criação de instrumentos reutilizando resíduos sólidos.
OBJETIVO: Produzir instrumentos musicais artesanais e ressaltar a importância de cuidar do meio ambiente.

GDA Construindo um papa-pilha 263
ASSUNTO: Poluição, pilhas e meio ambiente
OBJETIVO: Conhecer as consequências que o descarte indevido de pilhas e baterias causam na água e ao solo.

GDA Lixo e matemática 265
ASSUNTO: Resíduos Sólidos.
OBJETIVO: Praticar as operações matemáticas e refletir sob a importância de separar o lixo.

GDA Ludoteca 269
ASSUNTO: Criação da Ludoteca da sala de aula.
OBJETIVO: Reutilizar e brincar para educar sobre a importância de cuidar do meio ambiente.

GDA Pega peixe 273
ASSUNTO: Poluição dos rios
OBJETIVO: Sensibilizar sobre a importância de não poluir o rio. Refletir sobre o equilíbrio ecológico do rio. Trabalhar a cadeia alimentar no rio e introduzir o conceito do Manejo na pesca.

GDA O jogo da coleta seletiva 279
ASSUNTO: Coleta de lixo seletivo.
OBJETIVO: Sensibilizar sobre os diferentes tipos de lixo e a importância de fazer uma coleta seletiva.

[POLUIÇÃO]

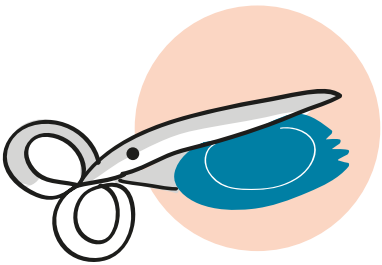
GDA INSTRUMENTOS MUSICAIS

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Criação de instrumentos reutilizando resíduos sólidos.
OBJETIVO: Produzir instrumentos musicais artesanais e ressaltar a importância de cuidar do meio ambiente.

INSTRUÇÕES

Chocalhos para alunos menores

1. Peça para os alunos trazerem rolos vazios de papel higiênico, dois por aluno.
2. Peça para os alunos desenharem dois círculos de tamanho suficientemente grande para tapar as extremidades dos rolos. Recomendamos que deixe uma sobreposição de 2 centímetros.



3. Peça para que eles já colem UM dos círculos em uma das extremidades.
4. Encha cada rolo com um punhado de grãos de feijão ou arroz.
5. Cole o outro círculo na outra extremidade do rolo e deixe secar.
6. Peça para que pintem com tinta de artesanato, com tinta guache, com pinceis de cores, etc. Pode também pedir que os decorem colando diferentes tipos de papel, ou com fitas coloridas, etc. Deixe secar e pronto! Brinquem à vontade.

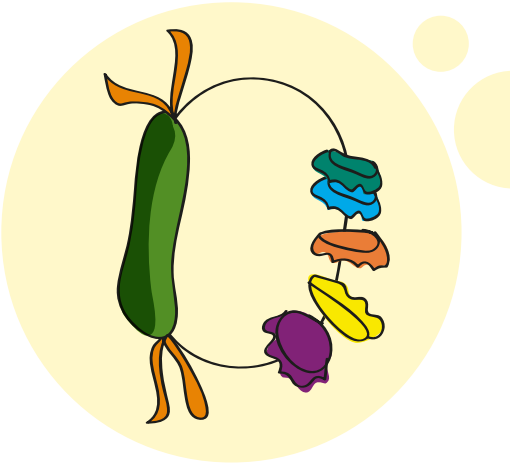
Chocalhos para alunos maiores

1. Peça para os alunos trazerem tampinhas de garrafa de lata com um furo no meio, retalhos de tecido e pedaços de fitas.

2. Tenha prontos, pedacinhos de arame de 40 cm, um para cada aluno.

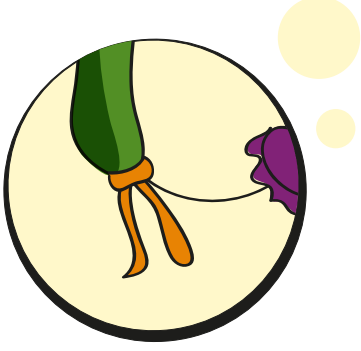
3. Leve também um alicate para dobrar o arame.

4. Divida as tampinhas em números iguais e entregue a mesma quantidade para cada aluno.



5. Dê para cada um, também, um pedaço de arame, e peça para eles que com muito cuidado, passem o arame pelos furos das tampinhas. Depois com muito cuidado e com ajuda de um alicate, dobrem juntas as pontinhas do arame fechando-o em forma de O.

6. Uma vez que todos os alunos tenham finalizado, peça para eles cobrirem uma parte do arame, primeiro com papel e depois com tecido, para criar a agarradeira do chocalho. Idealmente a agarradeira deve ficar cobrindo a junta do arame para evitar que a pontinha que pode machucar fique exposta.



7. Fechem os extremos das pontas da agarradeira com as fitas como se fosse um bombom. Se não tiverem fitas, podem cortar retalhos dos tecidos e fazê-las.

8. Pronto! Deixe as crianças criarem música!

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE
PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. De que você mais gosta de brincar?
2. O que você mais gosta da música? Cantar? Dançar?
3. Qual é a música que você mais gosta?
4. O que a música provoca em você? Alegria? Tristeza?
5. Quais são as músicas que você conhece?
6. Que tipos de música você conhece? Samba? Rock? Forró?
7. O que fizemos?
8. Por que é bom reutilizar o lixo?
9. De quais outras formas podemos reutilizar o lixo?
10. Que coisas você reutiliza? Garrafas? Sacolas? O que você faz com elas?
11. É bom jogar o lixo na terra? Por quê?
12. É bom jogar lixo no rio? Por quê?
13. É bom separar os tipos de lixo?
14. Como se faz a separação?
15. O que aprendemos hoje?

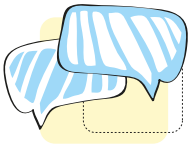
GDA CONSTRUINDO UM PAPA-PILHA

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Poluição, pilhas e meio ambiente
OBJETIVO: Conhecer as consequências que o descarte indevido de pilhas e baterias causam na água e ao solo.

INSTRUÇÕES

1. Um dia antes dessa atividade oriente seus alunos que coletem em casa e na comunidade, pilhas que não estejam mais em uso e levem tudo o que for coletado para a escola.
2. Divida a turma em três equipes aleatoriamente e faça a contagem das pilhas acumuladas por equipe: anote no quadro o total de pilhas por equipe e depois faça a soma das quantidades: n. de pilhas da equipe 1 + n. de pilhas da equipe 2 + n. de pilhas da equipe 3.
3. Peça aos alunos para arrumarem as pilhas no meio da sala e sentem formando um circulo amplo ao redor das pilhas.
4. Inicie uma conversa de orientação com os alunos, orientando acerca da contaminação que pilhas e baterias podem causar ao solo e a água. (Consulte o item INFORMAÇÕES do GDA)
5. Proponha que juntos, numa tentativa de evitar ou reduzir a possível contaminação pelas pilhas, construam um reservatório para descarte da pilha: um PAPA-PILHA. Para isso, com antecedência lave e seque o um balde de plástico com tampa ou uma “bombona” antiga que já não esteja sendo utilizada.
6. Essa é a hora de colocar a criatividade em ação e decorar o PAPA-PILHA, pintando e criando uma etiqueta de identificação, dê uns 30 minutos para execução dessa atividade.
7. Escolha um canto seguro na escola para colocar o PAPA-PILHA, é importante que em caso de chuva, o local não molhe, todos juntos depositam as pilhas que coletaram no início da atividade.
8. Numa folha de papel A4, reproduza o modelo de tabela ao lado e cole próximo ao PAPA-PILHA, isso auxiliará no controle de coleta. Mensalmente estimule a coleta de pilhas sem uso, atente para anotação das datas e quantidades de pilhas depositadas.

DATA	QUANTIDADE DE PILHAS	QUANTIDADE DE BATERIAS
TOTAL		



FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE

PERGUNTAS PARA O DEBATE

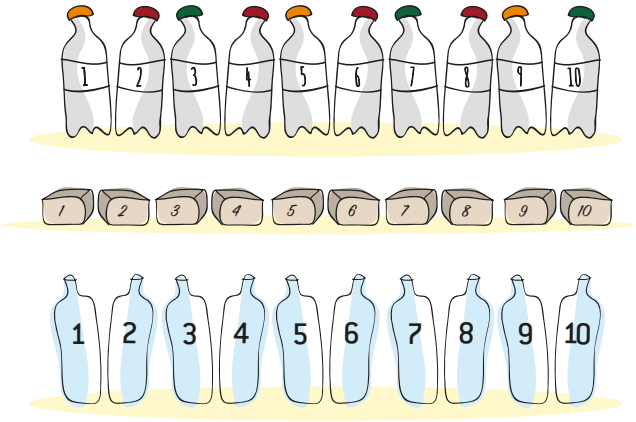
Por que devemos separar as pilhas do resto do lixo?
O que pode acontecer se jogarmos pilhas na terra ou no rio?
As pilhas em funcionamento oferecem algum risco a nossa saúde?
As pilhas estouradas podem trazer algum risco a nossa saúde e a saúde dos animais?
O que é lixo inorgânico?
O que é lixo orgânico?
O que é reduzir?
O que é reutilizar?
O que é reciclar?
Como podemos reutilizar a garrafa PET? - guardar gasolina, água, etc.
Como podemos reutilizar uma sacola plástica? - guardar roupas, muda de planta, etc.
O que aprendemos hoje?

GDA LIXO E A MATEMÁTICA

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Resíduos Sólidos.
OBJETIVO: Praticar as operações matemáticas e refletir sob a importância de separar o lixo.

INSTRUÇÕES

1. Tenha prontos 15 cálculos matemáticos (a conta e o resultado) que sejam possíveis de serem realizados com os números de 1 ao 10 utilizados só uma vez cada um. Por exemplo:
   SIM 15=(7+8) 29=(7+3+4+6+9)
   NAO 2= (1+1) 57=(1+2+2+3+4+5+6+7+8+9+10)
   Ou seja, não faça cálculos nos quais seja necessário repetir algum número para que seja possível alcançar o resultado.
2. Façam juntos uma coleta seletiva para reunir os materiais para a atividade: 10 garrafas PET, 10 garrafas de vidro, 10 latas vazias, 10 recipientes de papel ou papelão.
3. Em 40 pequenos pedaços de papel escreva quatro vezes os números de 1 ao 10 para que cada grupo de resíduos tenha um e cole-os com fita. Ou seja, faça quatro números 1, quatro números 2, quatro números 3 e assim até o 10
4. Cole os números em cada grupo de resíduos para que fiquem como nas ilustrações:



5. Divida os alunos em 4 equipes com igual número de participantes, sempre que seja possível. Cada um representará um material: PET, vidro, metal ou papel.
6. Separe bem as equipes no espaço para que não se misturem.
7. Cada equipe irá trabalhar com o grupo de resíduos da coleta que representa. Sendo assim, a equipe vidro, não pegará garrafas PET, nem latas, só poderá utilizar as garrafas de vidro, a equipe PET só pegará garrafas PET, a equipe metal só latinhas e a equipe papel só papel ou papelão.
8. Os alunos deverão fazer os cálculos de adição, solicitados pelo professor, utilizando os números colados nos resíduos.
9. Será uma competição na qual todas as equipes deverão realizar os cálculos ao mesmo tempo, utilizando os números que cada grupo de resíduos represente, para responder ao resultado pedido. A equipe que apresentar o resultado correto primeiro, ganhará um ponto.
10. Dê exemplos: “Quero a conta que o total da soma dê 15” e explique que cada equipe deverá escolher aqueles resíduos, (dos, três ou quantos resíduos precise tomar para alcançar o resultado) cujos números somados dêem 15 (mostre escolhendo os resíduos) e posicionados de modo que possam ficar bem visíveis para a correção.
11. Estabeleçam entre todos qual será o sinal utilizado pela equipe que consiga o resultado primeiro, para indicar que a conta foi resolvida.

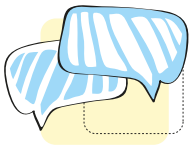
12. Caso a equipe que apite primeiro não tenha resolvido corretamente a conta, a competição continua até chegar ao resultado correto.

13. É muito importante que a pessoa educadora leve um placar contabilizando os pontos de cada equipe, já que será vencedora a equipe que obtiver maior quantidade de pontos no final.

14. Reveze os alunos que devem fazer os cálculos, já que é muito comum que só aqueles que se sentem confortáveis com a matemática, tentem resolver todos os cálculos, deixando aqueles com maior dificuldade, fora da atividade. Esteja atento para que isso não ocorra.

15. Antes de iniciar, responda todas as dúvidas e perguntas que os alunos tiverem.

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE



PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. O que fizemos nesta atividade?
2. Como se sentiram trabalhando juntos?
3. Foi difícil trabalhar cooperativamente?
4. Qual é o tema que nós trabalhamos nesta atividade?
5. Quais são os tipos de lixo com os que trabalhamos hoje?
6. Quais outros tipos de lixo conhecem? Por exemplo, restos de comida, etc.
7. O que deve ser feito com o lixo? Devemos jogá-lo todo junto em um buraco?
8. Qual é a diferença entre lixo orgânico e lixo inorgânico?
9. Que acontece com o lixo orgânico se o jogamos na terra?
10. Que acontece com o lixo inorgânico se o jogamos na terra?
11. O que pode ser feito com o lixo inorgânico?
12. É possível fazer a divisão do lixo produzido em casa? Por exemplo, em lixo orgânico e lixo inorgânico?
13. O que aprendemos hoje?

INFORMAÇÕES

Leia o quadro abaixo antes de realizar a atividade, estas informações são destinadas apenas para apoio ao conhecimento do professor.

	O QUE É	COMO DEVE SER DESCARTADO	COMO É APROVEITADO
LIXO ORGÂNICO	Material de origem biológica, como restos de alimentos e bebidas, plantas e animais mortos, folhas de plantas, sementes, madeiras sem tinta assim como papéis molhados.	Separado do inorgânico e jogado em pilhas de compostagem ou em buracos devidamente tampados para evitar a criação de um ambiente que facilite o desenvolvimento de organismos como bactérias, fungos e a presença de ratos, baratas e moscas que muitas vezes podem causar doenças.	Pode virar adubo para fertilizar o solo e ajudar as plantas ou ser usado em usinas termoelétricas para produção de energia com base no gás que emite.
LIXO INORGÂNICO	Papéis secos, plásticos, vidros e metais.	Separado do orgânico. O lixo contendo restos de alimentos ou outras substâncias deve ser lavado encaminhado para cooperativas de reciclagem. Já que muito do lixo inorgânico quando jogado diretamente no meio ambiente, sem tratamento prévio, demora muito tempo para ser decomposto.	Diversos produtos inorgânicos podem ser reciclados. O papel, por exemplo, pode ser misturado com celulose virgem para a produção de papelão. As latas uma vez derretidas podem ser utilizadas para produzir novas latas.

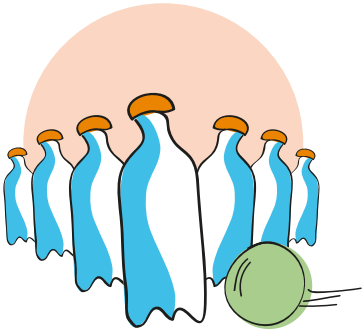
GDA LUDOTECA

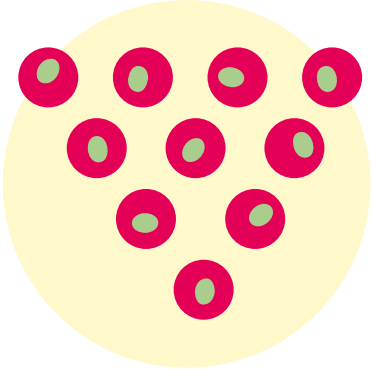
GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Criação da Ludoteca da sala de aula.
OBJETIVO: Reutilizar e brincar para educar sobre a importância de cuidar o meio ambiente.

INSTRUÇÕES

Conjunto de boliche com garrafas pet

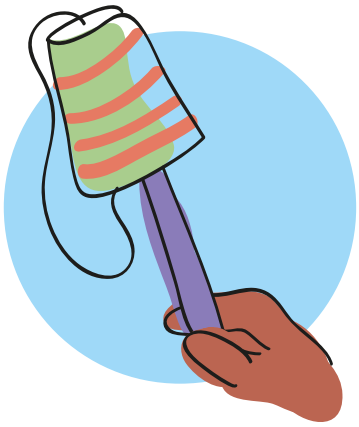
1. Peça para os alunos trazerem 10 garrafas pet do mesmo tamanho.
2. Mergulhe seis garrafas de água e remova os rótulos. Deixe-as secar completamente.
3. Encha cada garrafa com 5 centímetros de areia, pode colocar dentro papel de cor cortado em fitas ou amassado em bolinhas, para que os pinos/garrafas fiquem coloridos, depois enrosque as tampas. Neste ponto pode ser divertido decorar as garrafas.



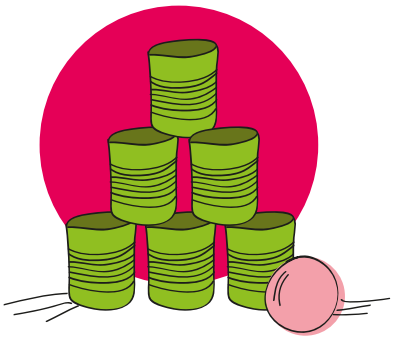


4. Faça a bola com um peso suficiente como para derrubar as garrafas, pode ser elaborada com jornal ou papel e fita, talvez com uma pedra dentro.
5. Posicione as garrafas como pinos de boliche e deixe a bola rolar para derrubá-las.
6. Acrescente números nas garrafas para que os alunos possam realizar contas somando os valores das garrafas derrubadas

Bilboquê



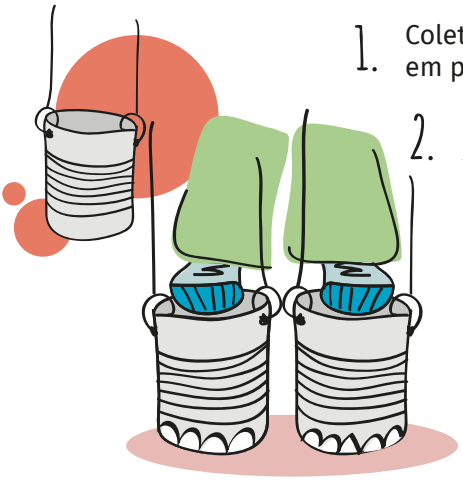
1. Tenha prontos, espetos, copos de plástico ou garrafas pet pequenas, cordão fino, papel jornal, cola e fita, pode ser colorida ou pode ser pintada.
2. Revista um espeto de madeira com papel, pode ser de jornal e fita.
3. Faça um pequeno buraco na base de um copo plástico ou a metade da garrafinha pet cortada.
4. Passe a ponta do cordão pelo buraco e faça um nó do lado de dentro.
5. Amarre e fixe com fita a outra ponta do cordão na ponta do espeto.



Conjunto de boliche com latinhas de conserva

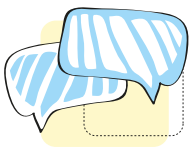
1. Para começar, é preciso separar seis latinhas de molho de tomate, ervilha, milho etc.
2. Depois de higienizá-las e secá-las, proteja a borda cortante da latinha com fita crepe ou durex.
3. Se tiver tinta ou tinta spray, pinte-as todas deixando a superfície pronta para ser decorada.
4. Entregue-as para os alunos decorarem como eles quiseram. Numere as latinhas para que os alunos possam realizar contas com as latinhas derrubadas
5. Faça a bola com um peso suficiente como para derrubar as latinhas, pode ser elaborada com jornal ou papel e fita, talvez com uma pedra dentro.
6. Posicione as latas uma em cima da outra e deixe a bola voar para derrubá-las.

Pé-de-lata (este brinquedo é querido pelas crianças menores)



1. Colete duas latas de achocolatado ou leite em pó. Tire o rótulo e lave-as.
2. Pinte e decore as latas de acordo com a sua criatividade.
3. Fure os cantos da lata e coloque uma corda para a criança segurar e andar.

FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE



PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. Qual foi o seu brinquedo favorito do dia? O que é o mais legal dele?
2. Gostaram de fazer brinquedos a partir de resíduos?
3. Por que é bom usar resíduos para criar coisas novas?
4. Fazendo esses brinquedos reduzimos a quantidade de resíduos que virariam lixo?
5. Quem saiu beneficiado?
6. Mudou a sua opinião sobre o lixo?
7. É melhor jogar o lixo no buraco ou reutilizá-lo?
8. Então o que devemos fazer para poder criar esses e outros brinquedos?
9. Quais são os diferentes grupos de lixo para fazer a separação?
10. Quais desses grupos utilizamos para construir os nossos brinquedos?
11. Quais materiais utilizamos para criação do boliche? Para fazer o bilboquê utilizamos quais materiais? E criando o jogo da pontaria o que utilizamos? Quando fizemos os pé-de-lata, que materiais combinamos?
12. O que aprendemos hoje?

INFORMAÇÕES

1. Fazer brinquedos com materiais que podem ser reutilizados é divertido, estimula a criatividade, além de ser ecologicamente correto, pois estamos evitando a poluição do meio ambiente.

2. Reciclar é um termo muito usado entre as pessoas que se preocupam com o meio ambiente.

3. Mas é bom fazer isso de maneira interessante e produtiva, dando foco aos três R's – Reduzir, Reutilizar e Reciclar, poupando o meio ambiente. Os três R's – Reduzir, Reutilizar e Reciclar, para poluir menos e poupar o meio ambiente.

4. O primeiro "R" significa REDUZIR, ou seja, economizar os nossos desperdícios de todas as maneiras possíveis. Separando o lixo orgânico do inorgânico, por exemplo, ou comprando alimentos que venham em recipientes que possam ser reutilizados e que durem mais tempo, sendo funcionais em casa, até virar lixo. Também ajuda a reduzir, comprar objetos de materiais recicláveis e fazer a separação do lixo para esse fim.

5. O segundo "R" significa REUTILIZAR, o que quer dizer que muitas coisas podem ser aproveitadas várias vezes, como por exemplo, as latas, vidros e plásticos que contêm os alimentos e bebidas, entre outros.

6. Finalmente o terceiro "R" significa RECICLAR, que é transformar o material, seja plástico, metal, papel ou vidro, de novo em matéria-prima para ser utilizado novamente. Esse processo a maioria das vezes é industrial e deve ser realizado nas cidades. A nossa contribuição é comprar objetos de materiais recicláveis e fazer a correspondente separação e envio para as cooperativas de reciclagem.

VOCÊ SABIA?

Só no Brasil são produzidas 228.413 toneladas de lixo por dia.

GDA PEGA PEIXE

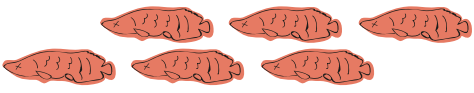
GUIA DE ATIVIDADE

ASSUNTO: Poluição dos rios

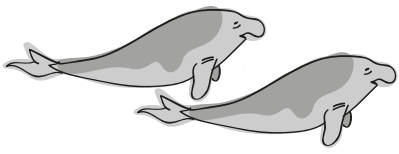
OBJETIVO: Sensibilizar sobre a importância de não poluir o rio. Refletir sobre o equilíbrio ecológico do rio. Trabalhar a cadeia alimentar no rio e introduzir o conceito do Manejo na pesca.

INSTRUÇÕES

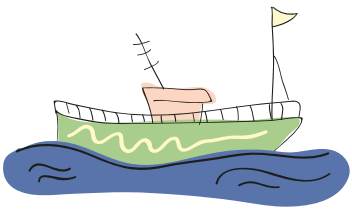
1. A pessoa educadora deve realizar em papeis diferentes pequenos desenhos de animais aquáticos que depois deve recortar. Criará 10 desenhos de peixe boi, 40 desenhos de pirarucu, 60 desenhos de jaraqui e 1 desenho de barco pesqueiro. O desenho não precisa ser igual ao animal aquático que representa, o importante é ter diferentes tipos de peixe, facilmente diferenciáveis uns de outros. Por exemplo, pode ser que a figura de cor azul de maior tamanho represente o peixe-boi, o peixe de cor vermelha de tamanho mediano, seja o pirarucu e o verde menor represente o jaraqui.



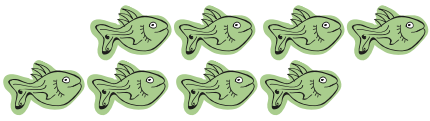
PIRARUCU



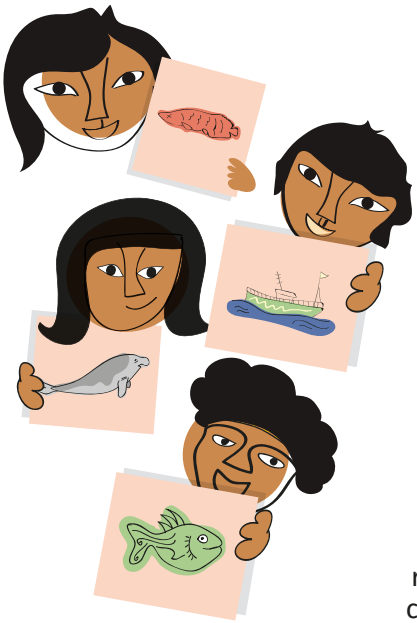
PEIXE-BOI



BARCO PESQUEIRO



JARAQUI

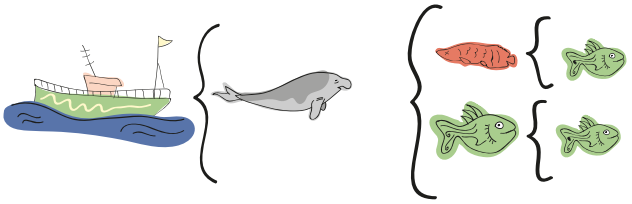


2. Divida a turma para brincar um pega-pega muito especial, da seguinte forma:

a) Crie quatro divisões, onde: UMA criança seja um BARCO PESQUEIRO. 2 crianças sejam PEIXES-BOIS. Mais de 3 crianças sejam PIRARUCUS. Mais de 4 crianças sejam JARAQUIS.

b) No começo a pessoa educadora dará a cada uma das crianças um dos desenhos que o represente (só um para cada um), sendo assim: A criança que é o barco receberá o desenho do barco, cada uma das crianças que seja peixe-boi, receberá um desenho de peixe-boi, as crianças que sejam pirarucus, receberão cada uma um desenho de pirarucu, da mesma forma com os jaraquis.

3. Imediatamente explique qual será a ordem na qual os animais aquáticos poderão ser pegos: O BARCO PESQUEIRO, pode pegar todos os peixes (PEIXE-BOI, PIRARUCU E JARAQUI). Os PEIXES-BOIS podem pegar os PIRARUCUS e os JARAQUIS. Os PIRARUCUS podem pegar só os JARAQUIS. Em quanto os JARAQUIS, não pegarão nenhum peixe.

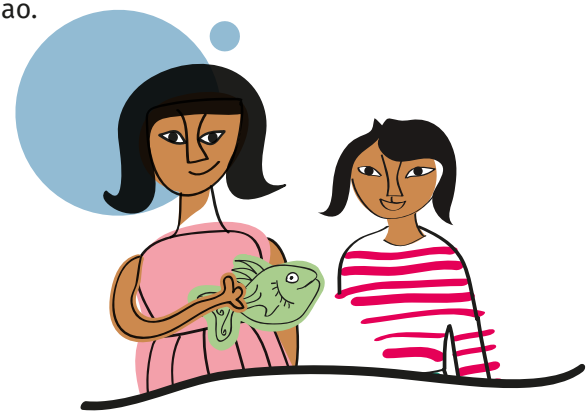


4. Todas as crianças deverão correr juntas tentando não ser pegas pelas outras, enquanto a pessoa educadora ficará perto com os outros desenhos de animais aquáticos, em mãos, prontos para entregá-los para as crianças quando for necessário.

5. Assim, todo peixe que for capturado, entregará automaticamente o(s) peixe(s) de papel que tiver em mãos a seu captor. E, se quem for capturado, estiver sem o peixe correspondente a sua espécie, deverá ir até a pessoa educadora e solicitar outro peixe de papel equivalente ao que tinha recebido no início da brincadeira.

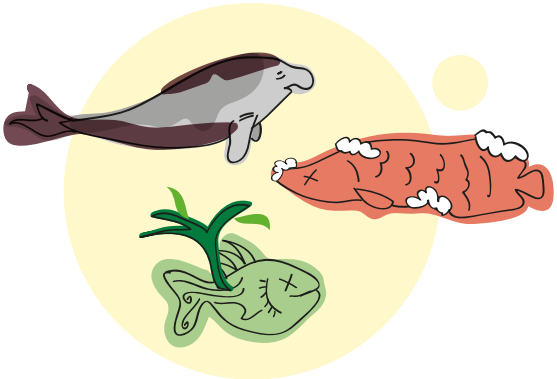
6. As crianças deverão guardar com eles todos os animais que foram pegando durante a brincadeira. Eles terão cerca de 20 minutos para brincar, ou até acabar com os desenhos de peixe.

7. Assim que concluírem, deixe-os beber água e convide-os para fazer uma roda no chão.



8. Na roda, peça para que cada aluno faça a conta de quantos peixes têm. Depois, de forma organizada, cada um dirá em voz alta o número de peixes que tem. (Pergunte um a um, falando o nome do aluno, para evitar que todos gritem a resposta e ninguém escute a ninguém.)

9. Logo depois, peça para os alunos descreverem: O que é o petróleo? O que é o detergente? E o que é o fertilizante? Comente com os alunos que cada tipo de peixe estava contaminado com algum desses produtos: PEIXE-BOI com petróleo, PIRARUCU com detergente e JARAQUI com fertilizante.

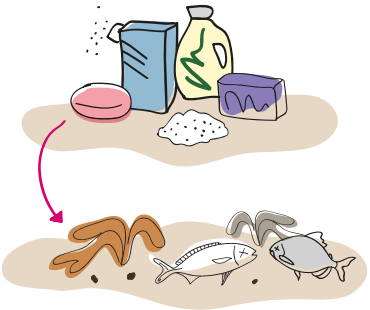


10. Observe a reação e reflitam juntos:
a) Pergunte pontualmente a alguns alunos: Quais dos poluentes têm nos seus animais aquáticos?
b) Como se sentiu depois de saber que seus animais aquáticos estavam contaminados?
c) Como você acha que o petróleo, o detergente ou o fertilizante chegaram ao rio?

Tenha pronto esse, ou outro texto, que explique sobre os tipos de poluição existentes no rio, sem ler o texto em voz alta, comente-o com os alunos.

Quais são os elementos que os homens jogam nos rios, causando diversos problemas ambientais?

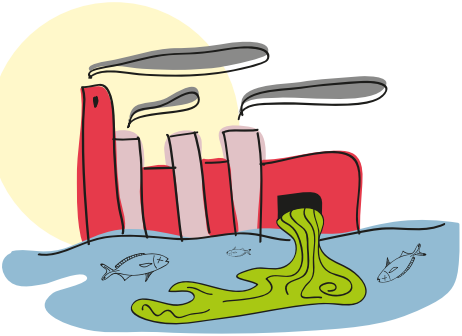
LIXO DAS CASAS
A poluição dos rios também é provocada pelo lixo sólido, principalmente o lixo das casas que é descartado dentro dos rios. Com o tempo este lixo vai se acumulando, provocando a obstrução do rio. Quando ocorrem chuvas de grande intensidade, a vazão do rio diminui e provoca alagamento nas margens, causando enchentes e graves prejuízos para as pessoas que moram nas proximidades.



ESGOTO DAS CASAS DAS CIDADES
Em muitas cidades, o esgoto doméstico é jogado diretamente nos rios sem receber o devido tratamento. Este esgoto é um dos principais causadores da morte de peixes nos rios. Este tipo de poluição também causa o mau cheiro e o desenvolvimento de microrganismos nos rios, facilitando a expansão de doenças em casos de enchentes.

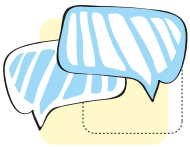
PRODUTOS QUÍMICOS

Em condições naturais, os rios equilibram a água com as atividades respiratórias dos seres aquáticos que nela moram, o perigo dos químicos inorgânicos é que são muito contaminantes porque não são reabsorvidos pela natureza. Esses produtos podem ser os resíduos das atividades agropecuárias e da agroindústria, como: detergentes sintéticos, inseticidas e herbicidas que produzem danos profundos na fauna aquática. Assim como uma emanação industrial ácida ou alcalina que provoca a mortandade da vida aquática. Embora esta prática seja crime ambiental no Brasil, ainda é muito comum, principalmente, em locais onde a fiscalização do poder público não existe ou é ineficiente.



FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE

PERGUNTAS PARA O DEBATE



1. Quais são os tipos de poluentes dos rios? –peça para eles falarem o que foi lido no texto.
2. Quais desses elementos nós temos o costume de jogar no rio?
3. Quais outras coisas jogamos no rio?
4. Por que temos o costume de jogar lixo no rio?
5. É bom jogar lixo no rio? Por quê?
6. Que mais se contamina quando jogamos lixo no rio?
7. Que podemos fazer com o lixo ao invés de jogá-lo no rio?
8. Na brincadeira de pega-pega, todos podiam pegar a todos?
9. Quem podia pegar a quem?
10. O peixe grande comia o peixe pequeno?
11. Isso é assim na natureza? Ou o peixe pequeno come o grande?
12. Quem sabe que é a cadeia alimentar?
13. Qual de todos foi o que mais peixes pegou?

14. Por que vocês acham que foi o que mais pegou peixes?
15. É assim na vida real? Quem pega mais peixes no seu rio?
16. É importante respeitar a cadeia alimentar? Por quê?
17. O que aconteceria se os barcos levassem todos os peixes grandes do rio?
18. Quem irá comer os peixes medianos?
19. Que irá acontecer com os peixes menores se a quantidade de peixes medianos duplicar?
20. O que aprendemos hoje?

INFORMAÇÕES

PETRÓLEO: É uma substância oleosa, inflamável, com cheiro característico e coloração que pode variar desde o incolor ou castanho claro até o preto. Serve para gerar a gasolina (que serve de combustível) e vários produtos, que são derivados do petróleo.

DETERGENTE: Com ele é possível fazer com que a gordura da sujeira seja removida da superfície onde está depositada. Os detergentes e sabões apesar de serem grandes aliados na limpeza doméstica e industrial, podem ser um grande vilão se liberados no meio ambiente sem prévio tratamento.

FERTILIZANTE: É um adubo sintético composto por químicos que tendem a prover as substâncias nas quais as plantas estão deficientes. São aplicados na agricultura com o intuito de melhorar a produção.

CADEIA ALIMENTAR: Os seres vivos dependem uns dos outros para se alimentar. A cadeia alimentar é a maneira de expressar as relações de alimentação entre os organismos de um ecossistema. A posição que cada um ocupa na cadeia alimentar os classifica entre produtores (como as plantas e algas), consumidores (como os animais) e decompositores (fungos e bactérias).

Os rios são essenciais para todos os seres vivos. Os seres humanos os utilizam como meio de transporte, para produzir energia elétrica, como fonte de água, lazer etc. Suas águas também são fundamentais para a agricultura, a pecuária e as atividades das indústrias.

VOCÊ SABIA?

Muitos rios poluídos são chamados de rios mortos, pois em suas águas não existem peixes ou plantas aquáticas.

GDA JOGO DA COLETA SELETIVA

GUIA DE ATIVIDADE
ASSUNTO: Coleta de lixo seletivo.
OBJETIVO: Sensibilizar sobre os diferentes tipos de lixo e a importância de fazer uma coleta seletiva.

INSTRUÇÕES

Parte um

1. Faça fichas de cartolina ou papel indicando os diferentes tipos de resíduos (vistos abaixo). A pessoa educadora tem a relação do que é ou não reciclável em suas mãos, correspondendo ao VERDE o que é e ao VERMELHO o que não é. Faça duas fichas de um dos resíduos da lista, e divida a turma em dois.

METAIS
- Lata de óleo
- Lata de salsicha
- Lata de conserva
- Lata de refrigerante
- Sucatas de construção
- Grampos
- Clipes
- Esponja de aço

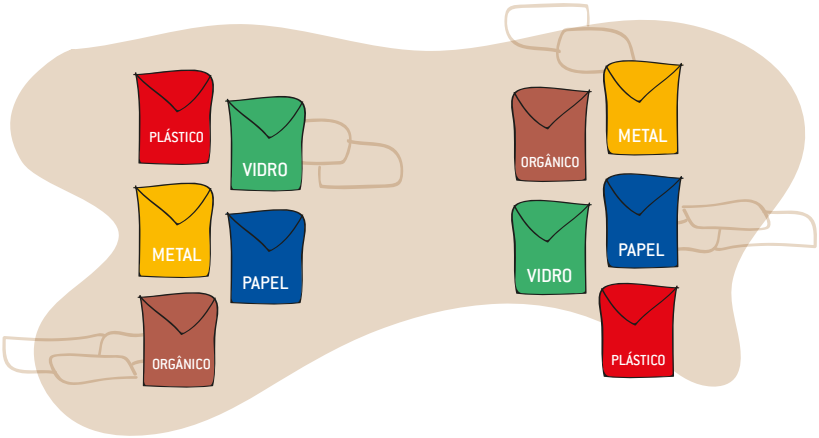
PLÁSTICOS
- Embalagens de margarina
- Embalagens de dentifrício
- Garrafa de refrigerante
- Produtos de limpeza
- Copos descartáveis
- Canos
- Tubos
- Sacos plásticos
- Cabo de panela
- Tomadas de eletricidade

PAPÉIS
- Caixinhas longa vida
- Jornal
- Revista
- Folha de caderno
- Folha de rascunho
- Provas
- Cartazes velhos
- Envelopes
- Fotocópia Xerox
- Caixas de papelão
- Papel carbono
- Etiqueta adesiva
- Fita crepe
- Guardanapos
- Fotografias
- Toco de cigarro
- Papel sanitário
- Papel sujo

VIDROS
- Garrafa de vidro
- Copo de vidro
- Recipiente de molho de tomate
- Espelhos
- Vidros de janelas
- Lâmpadas
- Tubo de TV
- Prato de cerâmica
- Peça de porcelana

ORGÂNICOS
- restos de carnes
- cascas dos vegetais
- frutos
- cascas de frutas
- cascas de ovos
- madeira
- ossos de frango
- ossos de peixe
- café
- sementes

2. Tenha prontos 10 envelopes, dois com a palavra papel, dois com a palavra metal, dois com a palavra plástico, dois com a palavra vidro, dois com a palavra orgânico, respeitando as cores da ilustração abaixo. Pode ser que o envelope seja colorido ou pintado. Separe-os e entregue cinco envelopes diferentes para cada equipe, juntamente com um saquinho de fichas da lista de resíduos. Em cada saquinho devem haver fichas correspondentes a uma lista completa.



3. Divida a turma em duas equipes, dê para cada uma um nome relacionado ao tema.

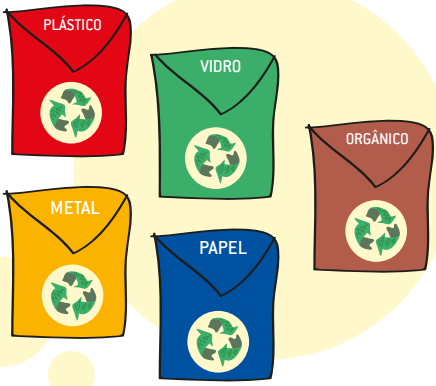
4. Aproveite bem o espaço do local escolhido para atividade, e peça para os alunos que façam duas rodas no chão, sem que uma equipe consiga enxergar o que a outra está fazendo.

5. Ou seja, cada equipe deverá separar os resíduos e colocá-los no envelope com a palavra correspondente. Por exemplo: a ficha que diz GARRAFA PET deve ir no envelope que diz PLÁSTICO, e a ficha que diz GARRAFA DE VIDRO deve ir no envelope que diz VIDRO. Dê um exemplo para que fique bem claro. Passados os minutos, as equipes, através de um representante do grupo, mostrarão seus resultados sentados em meia lua na sala. Peça para que os alunos façam a correção entre si.

6. Leve um placar com os pontos de cada equipe. Para cada acerto, um ponto. Quando a equipe erra, não ganha ponto.

7. Faça 10 setinhas da reciclagem, para depois colar nos envelopes.

Parte dois

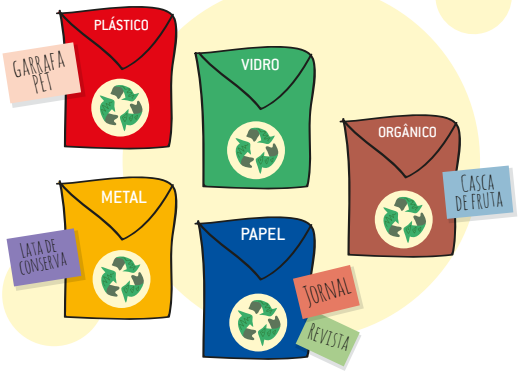


1. Os alunos pegam de volta as fichas dos resíduos, sem misturá-las e a pessoa educadora cola as setas de reciclado nos 10 envelopes.

2. Agora, os alunos terão 15 minutos para identificar qual dos resíduos é ou não reciclável, e para colocá-lo em seus devidos envelopes. Aquele que seja reciclável deve ser colocado nos envelopes correspondentes, aquilo que não seja não deve ser colocado em nenhum envelope, deve ficar com os alunos.

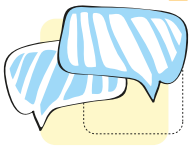
3. Sentados em meia lua novamente, um representante de cada equipe mostrará o resultado. Agora é diferente, para cada acerto, se ganha um ponto. Para cada erro, se perde um. Lembrando que a pessoa educadora tem as respostas certas, caso queira conferir.

4. Depois de fazer a contagem final, determinem qual foi a equipe ganhadora.



5. Peguem de novo os envelopes e as fichas com os resíduos e colem-nas uma a uma, ao redor do envelope, aqueles resíduos que sejam recicláveis, de modo que fiquem como cartazes e cole os envelopes na sala de aula.

6. Lembre que na frente de cada um dos resíduos indica se é ou não reciclável, ou seja, se uma vez descartado pode ser reaproveitado, caso a pessoa educadora precise conferir.



FAÇA UMA RODA E INICIE O DEBATE
PERGUNTAS PARA O DEBATE

1. Quais são os tipos de lixo que você conhece?
2. O que acontece se eu jogo uma garrafa na terra? Ela some?
3. O que acontece se eu jogo uma casca de fruta na terra? Ela some?
4. O que acontece se eu jogo uma sacola de plástico no rio? Um peixe comeria ela? Qual é o alimento do peixe?
5. Que acontece se eu jogo um vidro no chão?
6. Onde podemos jogar os restos de comida como as cascas das frutas e verduras, da mandioca ou o café usado?
7. Que irá acontecer com eles?
8. Por que é bom dividir o lixo?
9. Que acontece quando queimamos o lixo? O que se polui?
10. Dá no mesmo, poluir ou não poluir a natureza? E para nós?
11. A poluição da natureza traz consequências para as pessoas e os animais? Quais?
12. Quais materiais devem ser reciclados?
13. Quais são os benefícios?
14. O que aprendemos hoje?

INFORMAÇÕES

Normalmente o lixo gerado nas casas é misturado em um mesmo lixo e destinado aos buracos, onde o lixo é descartado e coberto ou queimado. É desta forma que lidamos com o lixo, porém, não é a forma mais adequada, pois ao tratar o lixo desta forma estamos lançando na natureza produtos que levarão muitos anos para se decompor, muitos desses produtos são recicláveis, dos quais podemos obter matérias-primas com um impacto ecológico muito menor.

A COLETA SELETIVA do lixo é o melhor caminho para tratar os resíduos. É separar o lixo em grupos distintos para dar-lhes diferentes destinos, de acordo com suas características para a posterior reciclagem ou reutilização. Entre outros, temos o lixo inorgânico: papéis, plásticos, metais e/ou alumínio, vidros, e o lixo orgânico.

A separação do lixo é feita da seguinte maneira: devem ser colocados diferentes cestos de lixos com identificação para lixos de papéis, plásticos, metais e/ou alumínio, vidros, orgânicos, etc. Cada um deverá ser de uma cor de identificação que facilita a coleta.

AZUL: PAPEL/PAPELÃO
AMARELO: METAL
VERDE: VIDRO
VERMELHO: PLÁSTICO
MARROM: ORGÂNICO

LIXO ORGÂNICO: é o lixo que depois de coletado é transformado em composto orgânico (adubo), através do processo de compostagem, e pode ser utilizado em hortas e jardins, servindo de nutrientes para plantas. O lixo orgânico é resultado de descartes em casas, escolas, comércios e até mesmo da natureza, tomemos como exemplo as carnes, os vegetais, os frutos, as cascas de ovos, papel, madeira, ossos, sementes, entre outros.

LIXO INORGÂNICO: inclui todo material que não é de origem biológica ou que foi produzida por meios não-naturais, como plásticos, produtos de metal, vidro, papéis, detergentes, etc. A maioria do lixo inorgânico possui um grande problema quando simplesmente é jogado ao meio ambiente: demora muito tempo para se decompor ou não se decompõe.

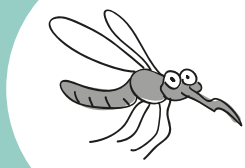
O PLÁSTICO quando é enterrado não se decompõe. Formado por imensas moléculas contendo milhares de átomos, torna difícil a sua digestão para os agentes decompositores (bactérias, principalmente), sendo assim ele não é biodegradável.

O VIDRO também não se decompõe e deve ser reciclado. A extração das matérias-primas para a produção do vidro causa muito dano ao meio ambiente, além de consumir muita energia para chegar aonde é industrializado.

Alguns METAIS como o aço jogados na terra, voltam a ser minério, porém o processo é muito demorado e as vezes não se completa acumulando-se na terra. Os metais precisam ser reciclados. O processo de reciclagem dos metais utiliza . menos da energia que se usa para produzi-los desde zero e reduz cinco vezes o impacto ambiental na extração de minério.

O PAPEL produzido a partir de árvores tem um impacto muito negativo para a natureza. Ao reciclarmos o papel, evitamos que os poluentes de processos químicos, originados de sua produção sejam lançados nos rios e no ar. Outros benefícios que podem se destacar da reciclagem do papel são a economia de água e energia e a conservação de outras árvores.

"Se você acha que é muito pequeno para fazer algum impacto, tente dormir com um carapanã no seu quarto."
(Annita Roddick)



1ª Edição: 2014

Parceiros

PETROBRAS

americanas

Mantenedores

bradesco

FUNDO AMAZÔNIA BNDES

SAMSUNG

AMAZONAS GOVERNO DO ESTADO

2ª Edição: 2023

Parceiros

MOVIMENTO BEMMAIOR

BNDES