

Anabel de Lima
Elielson Marcelino



CARTILHA DE ATIVIDADES



**MATER
NATURA**
INSTITUTO DE ESTUDOS AMBIENTAIS

ESCOLAS EM AÇÃO

ANABEL DE LIMA

ELIELSON MARCELINO

DIAGRAMAÇÃO

JULIANA VITULSKIS

TEXTOS

ANABEL DE LIMA

ELIELSON MARCELINO

LIMA, ANABEL DE; MARCELINO, ELIELSON.

PROJETO ESCOLAS EM AÇÃO - CARTILHA DE ATIVIDADES / ANABEL
DE LIMA, ELIELSON MARCELINO – CURITIBA : MATER NATURA, 2017.

60 P.

1. EDUCAÇÃO AMBIENTAL. 2. PROJETOS ESCOLARES. 3. ATIVIDADES
LÚDICO-EDUCATIVAS. 4. OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTEN-
TÁVEL I. MATER NATURA – INSTITUTO DE ESTUDOS AMBIENTAIS

INSTITUIÇÃO PARCEIRA E FINANCIADORA

INSTITUTO BM&F BOVESPA

WWW.BVSA.ORG.BR

RUA XV DE NOVEMBRO Nº 275 - SÃO PAULO/SP – CEP: 01010-901

INSTITUIÇÃO EXECUTORA

MATER NATURA – INSTITUTO DE ESTUDOS AMBIENTAIS

WWW.MATERNATURA.ORG.BR

RUA LAMENHA LINS, 1080 – REBOUÇAS – CURITIBA/PR – CEP: 80250-020

FONE/FAX: (41) 3013-7185 - EDUCACAO@MATERNATURA.ORG.BR

EQUIPE EXECUTORA

ANABEL DE LIMA – COORDENADORA

ELIELSON MARCELINO – EDUCADOR AMBIENTAL

PROFISSIONAIS CONVIDADOS

COMPANHIA GIROLÊ (CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS)

DIVA IRENE DA PAZ VIEIRA (ESPECIALISTA EM ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA)

FRANCISCO PLETSCH (FONOAUDIÓLOGO)

JOZÉLIA RIBAS (FONOAUDIÓLOGA)

JULIANA VITULSKIS (JORNALISTA)

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	7
I – PROJETOS EM EDUCAÇÃO AMBIENTAL.....	8
II – ATIVIDADES LÚDICO-EDUCATIVAS.....	15
A IMPORTÂNCIA DA ÁGUA.....	16
A TERRA POR UM FIO.....	19
ABRINDO O JOGO.....	20
AMBIENTE EM MOVIMENTO.....	22
ANIMAL FANTÁSTICO.....	24
APRESENTAÇÃO DOS PARTICIPANTES.....	25
AR, TERRA E MAR.....	26
AS CIDADES: ONTEM E HOJE.....	27
BUSCANDO SOLUÇÕES PARA PROBLEMAS LOCAIS.....	28
CAUSAS E CONSEQUÊNCIAS.....	29
COMUNICAÇÃO.....	30
DISCUTINDO O DESMATAMENTO.....	31
DITADO ESTOURADO.....	32
ENGRENAGEM.....	34
FAZ DE CONTA.....	35

FEIO OU BONITO?.....	36
IDEIA PUXA IDEIA, DISCUTINDO A ECONOMIA DE RECURSOS.....	37
JOGODASMÃOS.....	38
JOGO DO COME-COME.....	39
JOGOS DE TRILHAS.....	40
LIÇÕES DA VIDA.....	41
LIXO NO CESTO.....	42
O MAIS PRÓXIMO POSSÍVEL.....	43
OFEREÇO-TE UMA FLOR.....	44
OS DIFERENTES PONTOS DE VISTA.....	45
OS OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL...	46
PAINEL DE IDEIAS.....	47
PESCARIA CONSCIENTE.....	48
PLANEJANDO AÇÕES, BUSCANDO SOLUÇÕES (PLANO DE AÇÃO).....	50
PREDADOR x PRESA.....	52
QUAL É O BICHO?.....	53
RETRATOS DA ÁGUA.....	54
TEIA DA VIDA.....	55
REFERÊNCIAS.....	56

APRESENTAÇÃO

O Mater Natura – Instituto de Estudos Ambientais atua pela manutenção e recuperação do bioma Mata Atlântica, contribuindo para a conservação da diversidade biológica e cultural, visando à qualidade da vida. A OSCIP atua de forma prioritária no território paraense, buscando sempre a participação em redes de parceiros e o comprometimento da sociedade.

O projeto “Escolas em Ação”, apresentado pelo Mater Natura para patrocínio junto ao Instituto BM&FBOVESPA, teve como público alvo os professores, diretores, coordenadores pedagógicos e demais profissionais dos centros e escolas de educação infantil da rede pública dos municípios de Guaratuba/PR (em 2015) e Campo Magro/PR (em 2016), proporcionando um curso de instrumentalização em Educação Ambiental, o qual também envolveu os Objetivos do Milênio/Objetivos de Desenvolvimento Sustentável.

O objetivo principal foi socializar conhecimentos e informações sobre o meio ambiente local associado às questões sociais, culturais e valores éticos, estéticos, humanistas e ecológicos para formação de educadores com uma visão sistêmica, ou seja, da relação de interdependência entre os diferentes elementos.

Por meio de cada encontro pedagógico e através das dinâmicas de grupo e atividades educativas e de sensibilização realizadas durante o curso, procurou-se oferecer condições para que os participantes pudessem criar, adaptar e reproduzir atividades lúdico-pedagógicas para utilização em seu cotidiano e para que elaborassem projetos e implementassem ações de acordo com cada realidade, dando suporte para processos de educação ambiental.

Essa publicação surge como uma forma de divulgar as ações executadas e compartilhar os aprendizados proporcionados pelo projeto “Escolas em Ação”.

I – PROJETOS EM EDUCAÇÃO AMBIENTAL

Foram elaborados e desenvolvidos 13 projetos pelas escolas participantes, atendendo um ou mais Objetivos de Desenvolvimento do Milênio (ODMs) e a realidade local, tendo como público alvo alunos, funcionários, pais e responsáveis e/ou comunidade do entorno. Os projetos envolveram temas educacionais, ambientais e de saúde e beneficiaram aproximadamente 2.100 pessoas direta e indiretamente.

Os projetos e as atividades desenvolvidas junto às escolas apresentaram caráter inter e multidisciplinar, de modo que o meio ambiente foi visto como uma motivação ao estudo da realidade dos educandos e para que estes tivessem condições de adquirir uma visão de mundo como um todo, sendo importantes agentes de transformação.

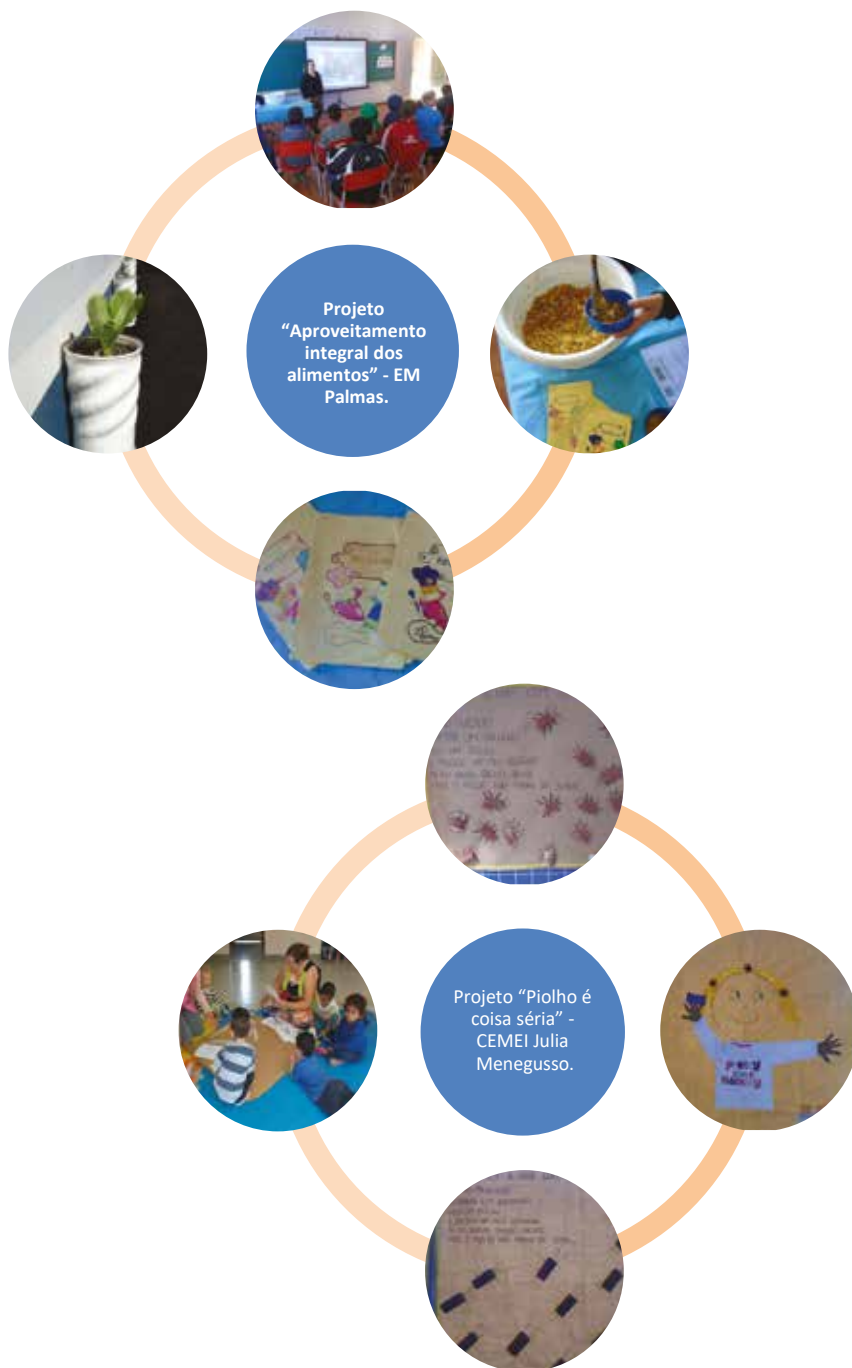














II – ATIVIDADES LÚDICO-EDUCATIVAS

Jogos e brincadeiras além de proporcionar lazer e ludicidade, contribuem para o desenvolvimento cognitivo, físico e emocional e também podem ser utilizados como fonte de aprendizado, de experimentação, criação e expressão.

Por meio desse tipo de atividade é possível entender e respeitar regras, normas e limites; aprender a conviver, desenvolvendo o senso de companheirismo, formando o ser social; ajuda a desenvolver a capacidade de criar e se expressar, contribuindo para a construção da identidade pessoal; auxilia o exercício de processos mentais e a aprender e compartilhar saberes, favorecendo o processo de ensino-aprendizagem.

A sala de aula é um espaço gerador de conhecimentos, mas é importante também permitir às crianças manifestarem-se, estimulando-as a partilharem com os colegas suas experiências, seus interesses, sua realidade, incluindo fatos interessantes que elas observam ou vivenciam, nas discussões sobre os diferentes temas. Esses diferentes conteúdos, podem ser abordados por meio do lúdico, aproximando aquilo que se objetiva ensinar ao universo infantil, para que seja prazeroso para a criança e para que o aprendizado se torne mais atrativo e fácil.

Seguindo essa linha, foi proposto aos professores participantes que também socializassem atividades lúdico-didáticas trabalhadas em sala. Dessa forma, compartilharemos a seguir um pouco dessa experiência.

A IMPORTÂNCIA DA ÁGUA

Objetivo: proporcionar um momento de reflexão sobre o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) 6 – Água Limpa e Saneamento e sobre a Declaração Universal dos Direitos da Água.

Público alvo: crianças acima de 12 anos, adolescentes e adultos.

Material necessário: papel pardo ou cartolina para elaboração de painel, canetinhas, lápis de cor, cópias da Declaração Universal dos Direitos da Água.

Desenvolvimento: conversar com os participantes sobre os ODSs, em especial o ODS 6 – Água Limpa e Saneamento e em seguida distribuir cópias da Declaração Universal dos Direitos da Água:

1 – A água faz parte do patrimônio do planeta. Cada continente, cada povo, cada nação, cada região, cada cidade, cada cidadão, é plenamente responsável aos olhos de todos.

2 – A água é a seiva de nosso planeta. Ela é condição essencial de vida de todo vegetal, animal ou ser humano. Sem ela não poderíamos conceber como são a atmosfera, o clima, a vegetação, a cultura ou a agricultura.

3 – Os recursos naturais de transformação da água em água potável são lentos, frágeis e muito limitados. Assim sendo, a água deve ser manipulada com racionalidade, precaução e parcimônia.

4 – O equilíbrio e o futuro de nosso planeta dependem da preservação da água e de seus ciclos. Estes devem permanecer intactos e funcionando normalmente para garantir a continuidade da vida sobre a Terra. Este equilíbrio depende em particular, da preservação dos mares e oceanos, por onde os ciclos começam.

5 – A água não é somente herança de nossos predecessores; ela é, sobretudo, um empréstimo aos nossos sucessores. Sua proteção constitui uma necessidade vital, assim

como a obrigação moral do homem para com as gerações presentes e futuras.

6 - A água não é uma doação gratuita da natureza; ela tem um valor econômico: precisa-se saber que ela é, algumas vezes, rara e dispendiosa e que pode muito bem escassear em qualquer região do mundo.

7- A água não deve ser desperdiçada, nem poluída, nem envenenada. De maneira geral, sua utilização deve ser feita com Consciência e discernimento para que não se chegue a uma situação de esgotamento ou de deterioração da qualidade das reservas atualmente disponíveis.

8 - A utilização da água implica em respeito à lei. Sua proteção constitui uma obrigação jurídica para todo homem ou grupo social que a utiliza. Esta questão não deve ser ignorada nem pelo homem nem pelo Estado.

9 - A gestão da água impõe um equilíbrio entre os imperativos de sua proteção e as necessidades de ordem econômica, sanitária e social.

10 - O planejamento da gestão da água deve levar em conta a solidariedade e o consenso em razão de sua distribuição desigual sobre a Terra.

Fonte: <<http://www.aguasdelimeira.com.br/aimportanciadaagua.htm>>

Fazer a leitura conjunta com os participantes e em seguida apresentar as metas estabelecidas para o cumprimento do ODS 6:

- até 2030, alcançar o acesso universal e equitativo à água potável, segura e acessível para todos;
- até 2030, alcançar o acesso a saneamento e higiene adequados e equitativos para todos, e acabar com a defecação a céu aberto, com especial atenção para as necessidades das mulheres e meninas e daqueles em situação de vulnerabilidade;

- até 2030, melhorar a qualidade da água, reduzindo a poluição, eliminando despejo e minimizando a liberação de produtos químicos e materiais perigosos, reduzindo à metade a proporção de águas residuais não tratadas, e aumentando substancialmente a reciclagem e reutilização segura globalmente;
- até 2030, aumentar substancialmente a eficiência do uso da água em todos os setores e assegurar retiradas sustentáveis e o abastecimento de água doce para enfrentar a escassez de água, e reduzir substancialmente o número de pessoas que sofrem com a escassez de água;
- até 2030, implementar a gestão integrada dos recursos hídricos em todos os níveis, inclusive via cooperação transfronteiriça, conforme apropriado;
- até 2020, proteger e restaurar ecossistemas relacionados com a água, incluindo montanhas, florestas, zonas úmidas, rios, aquíferos e lagos;
- até 2030, ampliar a cooperação internacional e o apoio à capacitação para os países em desenvolvimento em atividades e programas relacionados a água e saneamento, incluindo a coleta de água, a dessalinização, a eficiência no uso da água, o tratamento de efluentes, a reciclagem e as tecnologias de reuso;
- apoiar e fortalecer a participação das comunidades locais, para melhorar a gestão da água e do saneamento.

Fonte: <<http://www.estrategiaods.org.br/os-ods/ods6/>>

Em seguida abrir para o debate, pedindo que os participantes indiquem de que forma as metas podem ser atingidas com base na Declaração Universal dos Direitos da Água. Dividir os participantes em grupos, de modo que cada um fica responsável por responder sobre uma ou mais metas, expondo os resultados por meio de painéis ilustrados.

A TERRA POR UM FIO

Objetivo: sensibilizar sobre a fragilidade dos elementos naturais e ecossistemas, incentivando a cooperação em relação ao coletivo e ao meio ambiente.

Público alvo: a partir de 8 anos.

Material necessário: uma bola.

Desenvolvimento: a bola será utilizada para representar o planeta Terra e sua capacidade de sustentação da vida. Formar um círculo e iniciar pedindo que cada participante, um a um, vá até o centro e segure a bola equilibrando-a com apenas um dedo. Ao levar a mão para segurar a bola, o participante deverá indicar um elemento da natureza (água, fungos, minhoca, pinheiro-do-paraná, etc.).

Após todos os participantes estarem segurando a bola, serão convidados a retirarem seus dedos um a um, porém a cada retirada deverá ser mantido o equilíbrio do planeta. A cada retirada de um elemento de sustentação da vida, deverá ser citado um problema ambiental associado a ele (por exemplo, se o elemento é água pode-se indicar o problema da seca, da poluição etc.). Os participantes continuarão se retirando até que reste uma quantidade mínima limite de sustentação, ou até que a bola Terra caia. Quando a bola Terra cair ficará evidente que sua capacidade de manter a vida foi ultrapassada.

Ao final promover discussão com os participantes abordando temas como as relações ecológicas entre os seres vivos; a capacidade de suporte de vida no planeta; a preservação e conservação de ecossistemas; impactos ambientais e soluções para os problemas ambientais; o papel individual em relação ao ambiente.

* A atividade pode ser direcionada para se trabalhar um ecossistema específico (Mata Atlântica, ambiente costeiro etc.)

ABRINDO O JOGO¹

Objetivo: promover a socialização de atitudes cotidianas que podem contribuir para conservação do meio ambiente.

Público alvo: crianças acima de 5 anos, adolescentes e adultos.

Material necessário: fichas individuais com perguntas (ou papéis com as perguntas dobrados e colocados em caixa para sorteio).

Desenvolvimento: fazer um círculo com os participantes e cada um sorteia uma ficha para que socializem uma opinião ou um bom exemplo para contribuir com o meio ambiente, por meio de ações do cotidiano:

- O que você faz para poupar água?
- O que você pode fazer para poupar energia elétrica?
- O que você pode fazer para diminuir a produção de lixo?
- O que você faz para colaborar com o meio ambiente?
- O que você mais gosta na natureza?
- Você se considera parte da natureza? Por quê?
- Qual a importância da água?
- Qual a importância da terra?
- Qual é o maior problema ambiental, para você?
- O que você pensa sobre o consumismo?
- Como você se sente quando vê pessoas com más posturas ambientais?
- Para você, quais as diferenças entre viver em um ambiente urbano (cidade) e um ambiente rural (campo)?
- Para você, por que é tão difícil mudar hábitos e atitudes?
- Você acha que o seu ambiente de trabalho colabora com o meio ambiente? Se sim, como?
- Você se preocupa com o meio ambiente? Por quê?

1 - Atividade adaptada pela professora Rosângela Valle Natel.

- Quando penso no futuro do meio ambiente, eu vejo...
- Quando entro num ambiente sujo, com muito lixo no chão, eu penso que...
- O que mais me deixa triste em relação ao meio ambiente é...
- Eu me sinto integrado à natureza quando...
- Quando alguém desperdiça água, eu...
- Quando falam em poluição eu...
- Para mim, a reciclagem é...
- Quando leio nos jornais notícias sobre catástrofes ambientais, eu...
- Quando vou ao supermercado, eu...
- Eu colaboro com a natureza quando...
- Para mim o meio ambiente é...
- Conscientização ambiental é...
- Ser ambientalmente responsável é...
- Para mim o maior problema ambiental é...
- O desequilíbrio ecológico é quando...



AMBIENTE EM MOVIMENTO

Objetivo: permitir aos participantes uma reflexão a respeito do equilíbrio natural dos ecossistemas e dos principais fatores que podem desestabilizar o mesmo (ação antrópica, catástrofes naturais).

Público alvo: a partir de 6 anos.

Material necessário: apito.

Desenvolvimento: os participantes deverão ficar posicionados em duas filas, de frente uma para a outra (com o mesmo n.º de participantes cada). Uma das filas representará o ambiente, o ecossistema; a outra representará os animais que fazem parte deste ecossistema. O monitor repassará para todos os participantes 03 gestos que simbolizarão: abrigo, alimento, e água. Repetirá os gestos com o grupo até a memorização dos mesmos. Explicará que a fila (A) será o ambiente que ofertará o abrigo, a água e o alimento. A fila (B) será composta pelos animais que buscarão o abrigo, a água e o alimento. As filas se colocarão de costas para o centro e ao sinal do monitor cada participante, em ambas as filas, faz o gesto que escolher se virando para o centro.

A “fila do ambiente” não se move e suportará apenas um animal. Cada participante da “fila dos animais” correrá imediatamente para o participante da “fila do ambiente” que estiver com o mesmo gesto seu.

Os participantes não podem mudar os gestos escolhidos inicialmente, portanto quem não achar um participante com o gesto igual ao seu saíra da atividade.

O monitor solicita que retornem aos lugares iniciais e recomeça a atividade.

O monitor poderá repetir a atividade quantas vezes achar necessário, mas deverá em algumas rodadas, introduzir ações antrópicas ou naturais no meio, por exemplo, incêndio, inundação, corte de

árvores (assim a oferta de abrigo, água e comida será diminuída ou não ocorrerá nessas rodadas).

O monitor grupaliza os participantes ao final da atividade para trocar experiências e reforçar conteúdos sobre: conservação da biodiversidade e dos ecossistemas; diminuição ou extinção de uma população de animais e de plantas; a oferta e demanda dos recursos de um ecossistema.



ANIMAL FANTÁSTICO

Objetivo: por meio de um exercício de desenho e produção de texto, abordar questões sobre comportamento animal e interação com o meio, habitat e necessidades básicas dos seres vivos.

Público alvo: a partir de 10 anos.

Material necessário: papel, lápis e lápis de cor, ou giz de cera, ou canetas hidrográficas.

Desenvolvimento: cada participante inventará um animal, o representará por meio de um desenho e criará uma história de vida para ele. Nesta história deverá definir:

1. o nome do animal;
2. o que come;
3. como se defende;
4. o que bebe;
5. como se abriga e onde dorme;
6. como se reproduz;
7. como se comunica;
8. como respira;
9. quais seus predadores naturais.

Após a execução da tarefa, os participantes, reunidos em círculo, farão a exposição das suas criações individuais, mostrando aos demais o desenho e contando a história de seu animal. Ao fim, o monitor poderá abordar questões como cadeia alimentar; habitat e hábitos de seres vivos; necessidade de nutrientes, de refúgio e mecanismos de defesa para sobreviver, entre outras informações.

APRESENTAÇÃO DOS PARTICIPANTES

Objetivo: promover a apresentação dos participantes por meio de um momento de descontração, auxiliando a fixar o nome de cada um.

Público alvo: qualquer um.

Material necessário: nenhum.

Desenvolvimento: o monitor solicita aos participantes a formação de um círculo de mãos dadas, após soltam as mãos e se escolhe um participante para começar; este fala seu nome e faz um gesto/som que o represente; seguindo uma ordem, cada participante fala seu nome e faz o seu gesto/som, mas após cada apresentação, todos os participantes em conjunto falam o nome e o gesto/som dos que já se apresentaram na sequência, ou seja, a cada apresentação se acrescenta informações sobre o novo participante, até que todos se apresentem.



AR, TERRA E MAR

Objetivo: por meio de um exercício de concentração, informar sobre os animais que habitam as diferentes partes da biosfera, as características e possíveis adaptações que os seres vivos podem apresentar para habitar diversos lugares.

Público alvo: de 5 a 9 anos.

Material necessário: nenhum

Desenvolvimento: dispor os participantes sentados em círculo. O monitor, disposto dentro do círculo, escolhe alguém para iniciar a brincadeira e o indaga sobre algum dos 3 elementos, este deverá responder o nome de um animal que habita essa determinada porção. Será excluído da brincadeira quem se enganar, repetir um animal já falado ou demorar a responder.

A atividade também pode ser realizada com os participantes em fila e delimita-se que ao lado esquerdo será o mar, ao centro a terra e do lado direito o ar. E ao falar o nome de um animal, os participantes devem pular para o lado correspondente.

Ao fim, discutir com os participantes sobre as características dos animais de cada habitat.

AS CIDADES: ONTEM E HOJE

Objetivo: concluir que o ser humano intervém na natureza, modificando-a, tanto de forma positiva, como negativa.

Público alvo: a partir de 11 anos.

Material necessário: quadro proposto (o mesmo poderá ser projetado ou desenhado conforme recurso local), sendo que as características poderão ser adaptadas conforme necessidade.

Desenvolvimento: pedir que os participantes escolham um determinado local/bairro da cidade, comunidade para analisar, com a finalidade de verificar o que mudou com o passar dos anos. Para cada item deverão citar as mudanças que ocorreram.

Características	Minha cidade ontem	Minha cidade hoje
Habilitações		
Construções em áreas irregulares		
Captação e distribuição de água		
Tratamento de efluentes		
Geração e coleta de lixo		
Ruas		
Atividades como agricultura e pecuária		

Após o preenchimento, solicitar aos participantes que apresentem suas opiniões sobre as mudanças que trouxeram vantagens e as que trouxeram desvantagens, justificando cada uma delas.

Para finalizar, o grupo deve ser instigado a refletir sobre o que se pode fazer para melhorar a cidade/bairro/comunidade no que diz respeito aos itens apresentados.

BUSCANDO SOLUÇÕES PARA PROBLEMAS LOCAIS

Objetivo: promover momentos de reflexão, integração e criatividade.

Público alvo: a partir de 11 anos.

Material necessário: papel para painel (cartolina ou papel kraft), canetinhas coloridas.

Desenvolvimento: dividir a turma em quatro grupos e apresentar, para cada grupo, a seguinte questão:

“Uma comunidade vem enfrentando problemas com o lixo. As pessoas despejam o lixo em terrenos baldios, e, quando chove muito, esse lixo se espalha pelas ruas. Após a chuva é aquele caos. Alguém vem pedir a ajuda de vocês para resolver o problema. O que vocês fariam para ajudar?”

Cada grupo debate sobre a questão apresentada e elabora de forma criativa um painel, com as sugestões que encontraram para amenizar o problema e após fazem a apresentação.

*A questão abordada pode ser substituída por outra que tenha relação direta com a comunidade com a qual está sendo trabalhada.

CAUSAS E CONSEQUÊNCIAS

Objetivo: despertar nos participantes a necessidade do saneamento básico como uma medida de conservação da saúde e da qualidade ambiental, reforçando a relação de causa e consequência.

Público alvo: a partir de 11 anos.

Material necessário: tarjetas, canetas hidrográficas coloridas, fita adesiva.

Desenvolvimento: dividir o grupo em dois subgrupos iguais. Um subgrupo elabora sobre ações e/ou práticas que demonstram a falta de saneamento e/ou hábitos culturais inadequados sanitariamente e o outro doenças e outros problemas oriundos da falta de saneamento, escrevendo cada item em uma tarjeta.

Após, listam-se as tarjetas, indicando quais são as CAUSAS da falta de saneamento e quais são as suas CONSEQUÊNCIAS. Em seguida, pergunta-se aos subgrupos se concordam com as informações indicadas e se querem fazer algum tipo de complementação.

Por fim, fazer a compilação das informações socializadas e enfatizar que a ausência de serviço de saneamento básico juntamente com fatores socioeconômicos e culturais podem determinar o surgimento de doenças que tendem a se tornar endêmicas, além de outras consequências.

*O tema da atividade pode ser alterado conforme necessidade, como por exemplo, o uso de determinado recurso natural, atividade que gere algum tipo de impacto ao meio ambiente etc.

COMUNICA-AÇÃO

Objetivo: possibilitar a visualização dos desencontros entre o que é explanado e o que é compreendido pelo ouvinte, instigando a melhoria da eficiência da comunicação.

Público alvo: a partir de 10 anos.

Material necessário: envelopes com gravuras recortadas; tangran; peças para montar; ou lápis e papel.

Desenvolvimento: distribuir os participantes em duplas. Cada dupla escolherá um local para se sentar e cada elemento da dupla sentará de costas para o outro.

O material a ser distribuído, previamente armazenado em envelopes, será constituído de lápis e papel para desenho ou peças recortadas para encaixe e gravura (cada integrante da dupla recebe parte do material). Em cada dupla, o participante que está de posse da figura deverá descrevê-la minuciosamente para o colega, sem permitir que este a veja. O outro participante tentará representar a descrição do colega utilizando desenho ou encaixe de peças. Ao término, cada dupla verificará o resultado obtido.

Por fim, o monitor promove discussão sobre como foi realizar a atividade e o processo de comunicação.



DISCUTINDO O DESMATAMENTO

Objetivo: exercitar a opção por escolhas conscientes a cerca das formas de uso da água e do solo e o impacto que o desmatamento pode causar.

Público alvo: a partir de 11 anos.

Material necessário: figura com o ciclo da água e diagrama proposto (o mesmo poderá ser projetado, desenhado em quadro, flip chart ou papel kraft conforme recurso local).

Desenvolvimento: apresentar a figura do ciclo da água, perguntando aos participantes se sabem “como ocorre este processo?”. Após a indicação das respostas, enfatizar o papel das florestas, ou seja, como auxiliam no escoamento da água e abastecimento dos cursos de água, aquíferos e nascentes, na manutenção do regime de chuvas e estabilidade do clima.

Perguntar aos participantes “quais são as consequências que o desmatamento pode acarretar e se poderá influenciar a disponibilidade de água em todo país?”. Em seguida apresentar e realizar o preenchimento do diagrama com as principais respostas sobre as atividades que causam o desmatamento (causas) e suas consequências. Após o preenchimento, indagar os participantes sobre quais seriam as medidas mitigadoras a serem tomadas e realizar o preenchimento da matriz. Por fim, fazer a reflexão sobre o papel das florestas para a manutenção dos recursos hídricos.



DITADO ESTOURADO²

Objetivo: ajudar no desenvolvimento e estimular várias habilidades como a concentração, escrita e leitura de palavras e números, cálculo e agilidade mental, verificar o vocabulário e ortografia tanto em língua portuguesa como em outras línguas e se ainda pode servir de ferramenta para a construção de textos. O importante é que ele seja relacionado a algum conteúdo que esteja sendo estudado pela criança.

Público alvo: crianças a partir da alfabetização até as séries finais do Ensino Fundamental.

Material necessário: balões coloridos, papel sulfite, canetinhas.

Desenvolvimento: há várias maneiras de organizar essa atividade. Pode ser chamando uma criança por vez, em duplas ou até em pequenos grupos que serão provocados a ler/resolver desafios ou perguntas que estarão dentro do balão.

Uma criança estoura um balão, lê e/ou dita a letra/sílaba/palavra/ conteúdo estudado para as outras;

- Uma criança estoura um balão e desafia um colega para ler o que tem no papel;
- Ao estourar o balão a criança precisa soletrar as letrinhas dos nomes dos amigos.

As possibilidades são infinitas para fazer o Ditado Estourado. Pode ser usado para trabalhar conteúdos escolares e até como dinâmicas de integração. Veja algumas sugestões:

- Letras, sílaba, palavra ou frase, tanto em língua portuguesa (leitura e escrita).
- Letras do alfabeto ou palavra que inicie com determinada letra (reconhecimento de letras).

- Perguntas e respostas de um texto trabalhado (fixação de conteúdos fundamentais).
- Formas geométricas coloridas para dizer sua cor e forma (leitura e escrita matemática).
- Palavra para formar uma frase (produção de texto).
- Fatos da tabuada: dar a conta 6×7 , por exemplo, para responder ao estourar (matemática).
- Contas de adição, subtração, multiplicação e divisão para responder ao estourar (cálculo mental).
- Cartões com cores, animais (leitura e escrita).
- Trabalho com grupos de palavras: nomes de brinquedos, de animais ou outros (classificação).
- Palavras que rimam com as que estão no balão (produção de texto poético).
- Classificar palavras: nomes próprios ou comum, substantivo, adjetivo... (gramática).
- Uso da acentuação em palavras ou pontuação em frases (gramática).
- Palavras relacionadas à ortografia com NH ou LH, SS, RR, M/N... (ortografia).
- Passagens de um texto bíblico (fixação de conteúdos).

ENGRENAGEM

Objetivo: promover o trabalho em grupo, de forma a permear tópicos como o respeito e a individualidade.

Público alvo: a partir de 6 anos.

Material necessário: nenhum.

Desenvolvimento: solicitar aos participantes que montem uma máquina, onde cada um será uma peça que a compõe, a qual realiza um determinado movimento e som.

Para tanto, um a um, deverão se dirigir ao centro do grupo para que as “peças” sejam encaixadas e a máquina seja construída. Após a sua construção, cada participante deverá retornar ao seu lugar, um a um, na ordem inversa a qual se dirigiu para montagem da máquina.

Ao final discutir sobre a necessidade de cada um; a importância de cada peça para compor o todo e para seu funcionamento e a individualidade de cada um.

FAZ DE CONTA

Objetivo: estimular o uso da imaginação infantil para percepção de outros seres vivos e as relações e importância dos mesmos para com o ambiente, alertando sobre possíveis ações que podem comprometer o desenvolvimento desses seres.

Público alvo: de 4 anos a 6 anos.

Material necessário: histórias a serem relatadas.

Desenvolvimento: as crianças são distribuídas de forma a manterem certa distância dos colegas. Após conta-se uma história envolvendo as seguintes cenas possíveis de serem vivenciadas:

- Sementes flutuando à deriva.
- Árvore sobre fenômeno da natureza (brisa, vendaval, chuva) ou ainda animais alimentando-se em seu tronco ou pássaros fazendo ninho em seus galhos.
- Árvore sob ação humana (sendo cortada, alguém colhendo seus frutos).
- Ciclo de vida de planta ou animal.
- Animal caçando ou em fuga.

Agora elas serão os atores e deverão realizar todos os sons e movimentos descritos para representar cada elemento, utilizando-se de sua imaginação. A mesma história é contada, com algumas interferências para realização da mesma. Ao final todos sentarão em círculo e serão questionados sobre as sensações que sentiram ao se “transformarem” num novo ser, tanto num ambiente em boas condições e no que apresentava dificuldades para sobrevivência. O monitor também deverá explicar sobre as causas e consequências das diversas ações relatadas no texto.

FEIO OU BONITO?

Objetivo: a partir de diversos pontos de vista, salientar que todos os seres vivos possuem uma função no meio e que juntos, promovem o equilíbrio necessário para que a vida possa acontecer no planeta.

Público alvo: a partir de 7 anos.

Material necessário: figuras de diversos animais e plantas numeradas; papel e caneta para anotação.

Desenvolvimento: entregar uma folha a cada participante e pedir que a dividam em 2 colunas, onde em uma estará escrito “feio” e em outra “bonito”. Mostrar as figuras aos participantes. Ao fim, eles deverão expor suas anotações, esclarecendo a inclusão das figuras apresentadas numa coluna ou na outra. O monitor deverá conduzir o andamento das explicações e concluir que todos os animais são importantes, independente das diversas características que apresentam, salientando a função de cada um no meio onde vive.

Com crianças menores, poderão ser distribuídas figuras para colagem.

IDEIA PUXA IDEIA, DISCUTINDO A ECONOMIA DE RECURSOS

Objetivo: promover a integração entre os participantes, fazendo com que contextualizem o tema em questão e percebam a inter-relação entre os recursos naturais e a produção dos diferentes materiais e produtos que usamos em nossas atividades diárias.

Público alvo: qualquer idade.

Material necessário: quadro ou painel para escrever palavras.

Desenvolvimento: fazer um grande círculo e iniciar uma conversa sobre o tema consumo consciente e tecnologias sustentáveis, para que os participantes comentem sobre o mesmo. Em seguida solicitar que cada participante, fale uma frase a respeito de formas que contribuem para consumir com responsabilidade ou alguma tecnologia que utilizam para poupar os recursos naturais. Realizar a anotação das ideias no quadro ou painel e ao final, fazer uma discussão coletiva com as ideias apresentadas e como cada um pode incorporá-las no seu cotidiano de forma imediata ou a longo prazo.

JOGO DAS MÃOS

Objetivo: promover a integração entre os participantes, demonstrando a importância do trabalho em grupo e da solidariedade.

Público alvo: qualquer idade.

Material necessário: nenhum.

Desenvolvimento: os participantes formam um roda de costas para o centro. Ao sinal do monitor, sem soltar as mãos e sem cruzar os braços sobre o peito os participantes deverão encontrar uma forma de montar a roda voltados de frente para o centro. Estabelece-se um determinado tempo para a atividade, concluindo o tempo, se não conseguirem, mostra-se a solução e após o encerramento da atividade, discute-se sobre a importância do trabalho em grupo.

A solução é simples: um dos participantes deve erguer o braço do colega formando um arco ao alto, pelo qual todos passarão ligeiramente agachados.



JOGO DO COME-COME³

Objetivo: revisar e fixar diferentes conteúdos trabalhados em sala de aula.

Público alvo: a partir de 6 anos.

Material necessário: potes confeccionados com a figura do “come-come” (sendo um em tamanho maior); figuras do tema que se queria abordar.

Desenvolvimento: os participantes sentam em círculo e cada um recebe o seu bichinho, o qual deverá ser alimentado. A professora fica com o pote maior nas mãos (o come-come) e sorteia uma fichinha para dar início ao jogo. Em seguida a professora mostra a fichinha de um número ao aluno e faz a pergunta: Que número é esse? Se o aluno acertar, ele fica com a fichinha e alimenta o seu bichinho, guardando a fichinha em seu pote. Se o aluno não souber ou errar, passa a vez para o colega, assim sucessivamente até alguém acertar. No final é realizada uma contagem de quantas fichinhas cada aluno acertou e quanto alimentou o seu bichinho.

Esse jogo pode ser adaptado explorando diferentes conteúdos, pode-se trabalhar a leitura de palavras, formação de frases, operações matemáticas, entre outros de acordo com as necessidades dos alunos.



JOGOS DE TRILHA

Objetivo: abordar diferentes conteúdos por meio de um jogo de trilha.

Público alvo: qualquer idade.

Material necessário: tabuleiro impresso ou confeccionado em E.V.A ou outro material; dados convencionais; tampinhas de garrafas de cores diferentes para marcadores ou outro material.

Desenvolvimento: inicialmente devem ser criadas as regras do jogo em conjunto com os participantes, como por exemplo: dar início ao jogo sempre no sentido horário; só iniciar a atividade se o número obtido for par, se for ímpar aguardar sua vez novamente até que consiga um número par etc.

Depois os participantes lançam o dado ou dados e deslocam seu marcador conforme o número obtido, realizando as ações determinadas no tabuleiro, até que algum participante percorra todo o trajeto da trilha e seja o ganhador.



LIÇÕES DA VIDA

Objetivo: abordar determinado conteúdo por meio de cartazes opostos, de forma a promover a reflexão e a troca de experiências.

Público alvo: qualquer idade.

Material necessário: dois cartazes/banners, sendo um com informações/imagens positivas e outro negativas.

Desenvolvimento: colocar os cartazes/banners lado a lado, com a seguinte pergunta: “De que lado você quer estar?” Após a apreciação pelos participantes, promover a reflexão sobre o que foi retratado.

Esta atividade pode ser realizada com diferentes temáticas, como por exemplo, relacionadas ao trabalho, à alimentação, às pessoas.

DE QUE LADO VOCÊ QUER ESTAR?



LIXO NO CESTO

Objetivo: despertar os participantes para a necessidade da ação coletiva em relação à separação e destino adequado dos resíduos sólidos produzidos em casa e na escola, bem como a importância da redução do consumo.

Público alvo: a partir dos 9 anos.

Material necessário: figuras ou objetos reaproveitáveis/embalagens; lixeiras identificadas com as cores ou etiquetas dos diferentes resíduos (por exemplo, reciclável, não reciclável, orgânico).

Desenvolvimento: dividir os participantes em grupos e entregar a cada um deles um figura ou embalagem para colocarem na lixeira que acharem ser a correta para receber o determinado resíduo. Após todos colocarem seus resíduos nas lixeiras, fazer a conferência e promover um bate papo a respeito, abordando questões como “de onde vem a matéria prima para sua fabricação e se esta é um recurso natural renovável”; “a importância de se separar e reciclar os diferentes resíduos”; “o motivo pelo qual existem cores adotadas mundialmente para as lixeiras”.



O MAIS PRÓXIMO POSSÍVEL⁴

Objetivo: chegar o mais próximo possível do número alvo.

Público alvo: 5º ano do Ensino Fundamental.

Material necessário: 10 fichas com número zero, 10 fichas com o número 1 e assim por diante até o número 9. Fichas maiores com os números 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000.

Desenvolvimento: formam-se grupos de alunos e dá-se três fichas com números variados para cada grupo. A professora sorteia um dos números de 100 a mil e os grupos deverão formar numerais com suas fichas para que fiquem o mais próximo possível do número sorteado, usando as três fichas recebidas.



OFEREÇO-TE UMA FLOR

Objetivo: proporcionar um momento de reflexão sobre os aprendizados do dia e/ou sobre a atividade vivenciada.

Público alvo: a partir de 7 anos.

Material necessário: quadrados de papel seda em branco ou outro papel maleável (5cm x 5cm), caneta.

Desenvolvimento: esta é uma atividade de encerramento. Distribuir a folha de papel a cada um dos participantes e pedir que escrevam uma frase sobre algum aprendizado ou algo que o tenha marcado durante a atividade.

Após formar um círculo e pedir que cada um feche a mão esquerda como se fosse segurar um copinho de café e “pegue seu papel e o coloque sobre a mão, empurrando suavemente o papel para dentro da mão, girando e formando o caule da flor. Ajeitar as bordas da sua flor, fazendo o acabamento das pétalas”.

Após o sinal do monitor, os participantes circulam na sala e trocam suas “flores”. Se reestabelece o círculo e se faz uma roda de conversa sobre a atividade e os aprendizados.

A atividade pode ser adaptada para que os participantes escrevam algo para salvar o meio ambiente ou dar sua opinião ou mesmo sugerir algo para resolver alguma questão.

OS DIFERENTES PONTOS DE VISTA

Objetivo: ressaltar a importância das relações do indivíduo com o meio, bem como as relações dos indivíduos entre si, por meio dos diferentes olhares/pontos de vista sobre determinado tema.

Público alvo: a partir de 9 anos.

Material necessário: papel para desenho, caneta ou lápis e borracha, e objeto tridimensional para observação.

Desenvolvimento: distribuir uma folha de papel e caneta ou lápis para cada participante. Formar um círculo ao redor do objeto que será desenhado. Cada participante senta-se e inicia o desenho do objeto, sem sair do seu lugar. Após finalizar o tempo estabelecido para a atividade, os desenhos são expostos no centro do círculo, os participantes relatam suas experiências e promove-se uma discussão sobre os variados olhares que se teve sobre o objetivo, enfatizando como isso influencia a opinião das pessoas e a importância de se ver as coisas sob diferentes pontos de vista.

OS OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL

Objetivo: apresentar e discutir os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODSs).

Público alvo: a partir de 11 anos.

Material necessário: recursos multimídia e vídeo “ODS – IBGE Explica Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Fev2MHAa-qo>> (duração 3’51”).

Desenvolvimento: exibir o vídeo sobre os ODSs e apresentar a figura disponível a seguir, pedindo que os participantes a analisem. Solicitar que se expressem aleatoriamente, indicando em qual objetivo pode contribuir individualmente e de que forma. Após todas as manifestações espontâneas e discussões, finalizar reforçando que cada um individualmente pode contribuir para uma melhoria coletiva.



Fonte: Portal ODM. Disponível em: <<http://www.portalodm.com.br/>>

PAINEL DE IDEIAS

Objetivo: proporcionar a reflexão sobre cuidados que se deve ter com o meio ambiente.

Público alvo: a partir de 7 anos.

Material necessário: fichas/tarjetas/folhas de papel; canetas coloridas; cola ou fita adesiva; papel kraft ou colorido, ou algum material mais resistente para fazer um painel ilustrado com uma pergunta chave, como por exemplo: “Como você cuida do meio ambiente?”, “Como você usa a água de forma racional?”; “Que atitudes você toma para não desperdiçar água?”

Desenvolvimento: entregar a cada participante uma ficha, tarjeta ou folha de papel e pedir que responda a questão em pauta, ilustrando-a. Ao término, cada participante expõe seu material no painel. Após todos colocarem suas contribuições, promover um bate papo reflexivo sobre o que foi apresentado.



PESCARIA CONSCIENTE

Objetivo: instigar os participantes a refletirem sobre as consequências de diversas atitudes em relação aos recursos hídricos e a importância de sua conservação.

Público alvo: qualquer idade.

Material necessário: peixes confeccionados com a numeração/informação correspondente, varas de pescar, caixa de areia ou recipiente com água.

Desenvolvimento: funciona como uma atividade de pescaria em que, após os participantes pescarem seu peixe, recebem a informação (indicada no peixe ou por um número correspondente) de que ele está saudável, porque está num ambiente conservado, ou está doente, em função de estar em um ambiente contaminado pela falta de saneamento.

Exemplo de informações:

1. Quebraram o cano de esgoto! Agora toda água suja está indo direto para o rio e os peixes estão ficando doentes.
2. A Associação de Moradores da sua comunidade ensina a proteger as nascentes e os rios, veja como o ambiente melhorou.
3. Seu vizinho joga o esgoto de casa direto no encanamento de água pluvial, poluindo a água e prejudicando os vários seres vivos, inclusive os humanos!
4. PEIXINHO PREMIADO! (o participante recebe um prêmio)
5. Moradores jogaram lixo no córrego, poluindo-o e contribuindo para enchentes e para proliferação de doenças.
6. Você e seus amigos resolveram se reunir para proteger um rio perto da sua casa, parabéns!
7. Aterraram uma nascente, impedindo a água de aflorar e dar sua contribuição para natureza.
8. Sua escola plantou mudas de árvores na margem do rio, contri-

buindo com o meio ambiente. Parabéns!

9. O rio perto do seu bairro está com a margem toda desmatada, prejudicando o solo e a qualidade da água.

10. Sua turma fez um piquenique na beira da praia, juntou todo o lixo num saco e o levaram de volta. Vocês contribuíram com a limpeza da praia e ajudaram os peixes.

11. Você largou uma sacola de plástico na praia e ela foi parar no mar. Um peixe achando que fosse uma deliciosa água viva, comeu a sacola, passou mal e morreu.

12. Você economiza água em casa e na escola, com isso gera menos esgoto, contribuindo com a natureza.

13. O rio está com mau cheiro e a água está poluída, que pena!



PLANEJANDO AÇÕES, BUSCANDO SOLUÇÕES!

Objetivo: promover momentos de integração e reflexão para a resolução de problemas e para a busca de soluções.

Público alvo: a partir de 12 anos.

Material necessário: matriz para preenchimento projetada ou exposta em quadro, flip chart ou papel kraft (conforme condições locais), canetinhas coloridas.

Desenvolvimento: primeiramente delimitar com os participantes os itens relacionados a seguir e após a discussão de cada um deles, realizar o preenchimento da matriz, registrando todas as ideias e opiniões apresentadas.

1 - Estado atual: como está nossa situação, quais os nossos problemas/deficiências em relação ao uso da água e outros recursos naturais, compra e uso de matérias-primas e outros insumos, descarte de resíduos e disseminação de ações sustentáveis junto aos funcionários/comunidade.

2 - Para onde nós queremos ir a partir daqui? O que devemos fazer para percorrer este caminho? Como nós vemos nosso futuro daqui a seis meses se tudo o que nós queremos realmente acontecer?

3 - Obstáculos possíveis: conhecendo a nós mesmos e sabendo onde queremos chegar, que tipo de obstáculos ou barreiras poderiam surgir e relacionamentos que nos impedirão de chegar ao nosso objetivo?

4 - Metas: levando em conta o nosso estado atual, destino futuro e possíveis obstáculos, quais são as três metas principais sobre as quais nós temos que trabalhar neste exato momento? Caso surjam mais de três metas, peça que os participantes votem quais seriam

as prioritárias, podendo deixar indicado outras metas para serem desenvolvidas num futuro próximo.

5 - Planejar: o que pode ser planejado para o próximo mês/semestre em termos realistas? Registrar cada ação específica para realizar a meta, quem são os responsáveis, prazos etc.

Problemas / Deficiências	Sonhos	Obstáculos	Metas / o que fazer?	Como fazer?	Quando fazer?	Quem vai fazer?
--------------------------	--------	------------	----------------------	-------------	---------------	-----------------

Ao finalizar a atividade, os participantes terão um plano de ação que poderão pôr em prática, de forma a orientar ações e concentrar esforços na busca de resultados concretos.



PREDADOR X PRESA

Objetivo: por meio de uma brincadeira que envolve a percepção auditiva e a concentração, os participantes vivenciarão a relação predador versus presa, além de verificarem a importância de tal relação para o bem estar de todo ecossistema.

Público alvo: a partir dos 5 anos.

Material necessário: vendas para olhos.

Desenvolvimento:

- Dispor os participantes em círculo.
- Dois voluntários serão vendados, um deles será a presa e o outro o predador.
- O predador emitirá um som para informar que está no território e está com fome.
- Em seguida a presa também emitirá uma resposta (som), demonstrando que está em perigo.
- O objetivo é que o predador capture a presa, por um toque de mão.
- Os participantes do círculo auxiliam a aproximação do predador e da presa.
- Ao fim, discutir a atividade e a relação entre os seres vivos.

QUAL É O BICHO?⁵

Objetivo: apresentar os diferentes animais e trabalhar características específicas, como por exemplo alimentação, hábitos, diferença entre animais (selvagens-domésticos; vertebrados-invertebrados; aquáticos-terrestres).

Público alvo: a partir de 4 anos.

Material necessário: caixinhas de leite vazias ou outro material como papel cartão e figuras de animais.

Desenvolvimento: este recurso pode ser utilizado em variadas situações, como descrito a seguir:

- O recurso apresentado pode ser utilizado como dois jogos clássicos: o dominó e jogo da memória (jogado convencionalmente e de preferência de forma coletiva), trabalhando ao final do jogo os conteúdos abordados.
- Com a turma sentada em roda a professora com uma caixa surpresa irá brincar de adivinhação, ela dará algumas características de um animal e as crianças tentarão adivinhar qual é o animal (ex: é bem comprido, não tem braço e nem perna... R: A cobra!).
- Com a turma sentada em roda a professora distribuirá as figuras dos animais entre as crianças. Então, irá falar características de um determinado animal e a criança deverá perceber que a professora está falando do seu animal, apresentando-o ao restante da turma (a atividade pode ser realizada também de forma escrita para apresentação).



5 - Elaborado pelas professoras Aline Fernanda de Oliveira, Carmem Valeria Obezute e Andrea Fernandez Montes.

RETRATOS DA ÁGUA

Objetivo: por meio da arte, verificar a relação ser humano-natureza, valorizando a importância de cada elemento no equilíbrio da natureza.

Público alvo: a partir dos 7 anos.

Material necessário: papel kraft, folha sulfite ou papelão, lápis de cor ou giz de cera, cola ou fita adesiva.

Desenvolvimento: distribuir o papel para cada participante, o qual será dividido em 6 partes. Em cada parte, o participante desenhara um rio que seria escolhido por:

1. Um peixe para pôr seus ovos;
2. Um animal que deseja beber água;
3. Uma família que veio pescar;
4. Uma pessoa que deseja nadar;
5. Um artista;
6. Um funcionário que veio colocar uma placa, indicando que é proibido banho, pois o rio está poluído.

Montar um painel com os desenhos, para visualização e reflexão pelos participantes sobre os diversos usos dos recursos hídricos e como pode ser influenciado pelas diversas sociedades.

TEIA DA VIDA

Objetivo: sensibilizar os participantes quanto à inter-relação e interdependência entre os elementos diferentes do ecossistema, como os fios de uma grande teia.

Público alvo: a partir de 10 anos.

Material necessário: rolo de barbante ou novelo de lã (com no mínimo 20m); cartões previamente confeccionados com o nome de algum elemento ou ser vivo e algumas informações sobre os mesmos (estes poderão apresentar características relacionadas a determinado bioma).

Desenvolvimento: os participantes formam em pé ou sentados um círculo e cada um receberá um cartão. Um dos participantes inicia falando sobre seu cartão e a importância desse elemento. Após, segura a ponta do barbante e o passa para outra pessoa que fará o mesmo procedimento até que todos estejam entrelaçados com o barbante. O rolo de barbante terá, então, que passar por todos os participantes aleatoriamente, formando uma teia.

O monitor tencionará o barbante em vários pontos, sugerindo possíveis interferências e, cada elemento indicará se foi atingido pela ação. Em algum momento pode-se também retirar alguns elementos e verificar o que ocorreu.

Recolher o barbante e discutir com os participantes o que foi possível vivenciar por meio da atividade realizada.

REFERÊNCIAS

ADASA. Educação Científica e Ambiental. Produto 2 – Relatório Técnico. Anabel de Lima (consultora), 2017, 521p.

ADAMS, Berenice G. **Dinâmicas e atividades para educação ambiental e reflexões sobre tendências pedagógicas.** Novo Hamburgo/RS: Apoema, 2004.

ANTUNES, Celso. **Manual de técnicas de dinâmicas de grupo, de sensibilização e de ludopedagogia.** 13. ed. Petrópolis, Vozes 1998.

BRASIL. **Decreto nº. 4.281 de 25 de junho de 2002.** Regulamenta a Lei nº 9.795, de 27 de abril de 1999, que institui a Política Nacional de Educação Ambiental, e dá outras providências. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília, 26 jun. 2002.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Lei nº. 9.795 de 27 de abril de 1999.** Dispõe sobre a educação ambiental, institui a Política Nacional de Educação Ambiental e dá outras providências. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília, n. 79, 28 abr. 1999.

BRASIL. Ministério das Cidades. Secretaria Nacional de Saneamento Ambiental. Programa de Educação Ambiental e Mobilização Social em Saneamento. **Caderno metodológico para ações de educação ambiental e mobilização social em saneamento.** Brasília: Ministério das Cidades, 2009.

CORNELL, Joseph Cornell. **Brincar e aprender com a natureza.** São Paulo: Melhoramentos, 1992.

CORNELL, Joseph. **Brincar e aprender com a natureza:** um guia sobre a natureza para pais e professores. São Paulo, Editora SENAC, 1996.

DIAS, Genebaldo Freire. **Educação Ambiental:** princípios e práticas. São Paulo: Gaia, 1992.

DRUMOND, Maria Auxiliadora. **Participação comunitária no manejo de unidades de conservação**: manual de técnicas e ferramentas. Belo Horizonte: Instituto Terra Brasilis de Desenvolvimento Sócio-Ambiental, 2002. Disponível em: <http://www.mma.gov.br/images/arquivo/80062/CARTILHA_PEA_AF_W_I.pdf>.

FARIA, Andréa A. C.; FERREIRA NETO, Paulo S. **Ferramentas do diálogo** – qualificando o uso das técnicas do DRP: diagnóstico rural participativo. Brasília: MMA; IEB, 2006.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil**. In: I Seminário Nacional Currículo em Movimento – Perspectivas Atuais. Belo Horizonte, 2010.

LIMA, Anabel. MARCELINO, Elielson (Organizadores). **Educação e manejo da terra**: roda de conversa em assentamentos de Santa Catarina. In: Boas práticas na educação ambiental na agricultura familiar: exemplos de ações educativas e práticas sustentáveis no campo brasileiro (Organizado por Adriana de Magalhães Chaves e Ana Luíza Teixeira de Campos). Brasília: MMA, 2012. Disponível em: <http://www.mma.gov.br/images/arquivo/80062/CARTILHA_PEA_AF_W_I.pdf>.

LIMA, Anabel de., MARCELINO, Elielson., SILVÉRIO, Jefferson. L. T. **Ilha do Mel** – palavras. Curitiba: Mater Natura – Instituto de Estudos Ambientais, 2008.

LOPES, Odete. L. **Coletânea de atividades de educação ambiental**. Curitiba: UNILIVRE, 2002.

OBARA, Ana. T.; MENGHINI, Fernanda. B.; TAVARES, C. M. **Educação Ambiental**: desenvolvendo atividades de sensibilização. Maringá: Universidade Estadual de Maringá (UEM), 2002.

Portal ODM – Acompanhamento Brasileiro dos Objetivos de Desenvolvimento do Milênio. Disponível em: <<http://www.portalodm.com.br/>>. Acesso em: 10 fev. 2017.

SANTOS, Glória L. S. A.; OTA, Sueli N. **Mobilização social em comunidades**. Curitiba: UNILIVRE, 2002.

SANTOS, Glória L. S. A.; OTA, Sueli N. LEME, Samira. E. G. **Apostila do Curso Metodologias Aplicadas à Educação Ambiental**. Curitiba: UNILIVRE, 2003.

YOZO, Ronaldo Yudi. **100 Jogos para Grupos**. São Paulo: Ágora, 1996.

