

Professores, educadores e pais de crianças do 1° Ciclo do Ensino Básico





Enquadramento

Fichas digitais para professores, educadores e pais de crianças do 1º ciclo do Ensino Básico, com idades compreendidas entre os 6 e os 10 anos.

As sessões estão divididas pelos temas:

Biodiversidade;

Parque Marinho Prof. Luiz Saldanha;

Algas marinhas;

Espécies Emblemáticas;

Boas Práticas.

A duração máxima de cada sessão é de 60 minutos, sendo que poderão ser desenvolvidas em aulas diferentes.

As sessões têm como objetivos trabalhar conceitos associados à biodiversidade, principalmente do Parque Marinho Prof. Luiz Saldanha, assim como trabalhar competências pessoais e sociais, contribuindo para o desenvolvimento de futuros cidadãos conscientes e responsáveis.

Obtenha mais recursos, consultando os sítios na Internet dos projetos Biomares e "Adopte uma pradaria marinha" em www.ccmar.ualg.pt/biomares e www.pradariasmarinhas.com, respetivamente.



ÍNDICE

TEMA	FICHA . ATIVIDADE	PÁGINA
1. Biodiversidade	1. A biodiversidade numa imagem	4
2.Biodiversidade	2. Há biodiversidade lá fora	5
3. Biodiversidade	3. A teia dos seres vivos	6
4. Parque Marinho Prof. Luiz Saldanha	4. Vamos visitar o Parque Marinho	7 e 8
5. Parque Marinho Prof. Luiz Saldanha	5. Caixinha dos sentidos	9
6. Parque Marinho Prof. Luiz Saldanha	6. Brincar à apanhada debaixo de água	10
7. Algas Marinhas	7. Memorizar as algas	11
8. Espécies emblemáticas	8. Adivinha quem é	12 e 13
9. Espécies emblemáticas	9. O nosso Parque Marinho	14
10. Espécies emblemáticas	10. Vamos dar corda ao oceano	15
11. Boas práticas	11. Código de conduta no Parque Marinho	16 e 17





Biodiversidade

atividade: a biodiversidade numa imagem

- 1. Promover a compreensão do termo biodiversidade;
- 2. Refletir acerca dos elementos que constituem a biodiversidade no Parque Marinho;
- 3. Trabalhar a linguagem corporal;
- 4. Estimular a imaginação e a criatividade;
- 5. Fomentar a troca de ideias e a partilha de opiniões.

Mat	eria	al n	ec	es	sá	ri) :	ne	nh	ıur	m.								

Descrição da atividade: o objetivo da atividade é criar uma imagem que represente o conceito de biodiversidade. O orientador pede um voluntário que através do corpo dos seus colegas, colocando-os em posição de estátua, cria a imagem do que para si é a biodiversidade. Pode utilizar os colegas que quiser, tendo em conta que devem ficar de fora, pelo menos, três ou quatro para o orientador poder lançar o debate acerca da imagem. Depois de finalizar a sua imagem, o orientador deve pedir às crianças que estão de fora para analisarem a imagem. Posteriormente, deve perguntar se alguém mudaria alguma coisa naquela imagem e pedir que execute essa alteração. Voltar a perguntar às crianças o que pensam daquela imagem e assim sucessivamente até se chegar a uma imagem consensual para o grupo ou até todos terem participado na formação da imagem.

Sugestão: o orientador a partir da mesma imagem pode pedir às crianças que vão substituindo elementos até terem uma imagem que represente a biodiversidade marinha, nomeadamente do Parque Marinho Prof. Luiz Saldanha.

Nota: este exercício pode ser utilizado para trabalhar outros temas, relacionados com o meio ambiente ou não, como, por exemplo, Natureza, família, amizade, etc.

- 1. Que elementos temos na nossa imagem de biodiversidade?
- 2. Conseguimos colocar na imagem todos os elementos que fazem parte da biodiversidade? Porquê?
- 3. Chamar a atenção para o facto de o ser humano fazer parte da biodiversidade e refletir sobre isso.





Biodiversidade

atividade: há biodiversidade lá fora

- 1. Promover a compreensão do termo biodiversidade entrando em contacto com o meio ambiente;
- 2. Desenvolver a capacidade de escrita e de leitura;
- 3. Desenvolver a comunicação oral;
- 4. Estimular a imaginação e a criatividade;
- 5. Desenvolver aptidões artísticas.

Material necessário: folhas de papel, lapiseira e borracha.

Descrição da atividade: organizar as crianças para irem dar um passeio pelo pátio da escola, durante dez minutos. Cada criança leva uma folha e uma lapiseira. À medida que vão passeando pelo pátio, observam a biodiversidade do local e vão escrevendo na folha o que veem, por exemplo, as árvores, os animais, as plantas, etc. Quando voltarem à sala de aula, pedir às crianças que em dez minutos escrevam uma história onde entrem, pelo menos, quatro dos elementos que apontaram. No final, cada criança deve ler a sua história à turma.

Sugestão: podem eleger as três melhores histórias, formar grupos de três ou de quatro e, com a ajuda do professor, podem encenar as histórias e apresentá-las à turma.



Biodiversidade

atividade: a teia dos seres vivos

- 1. Compreender o conceito de biodiversidade;
- 2. Refletir acerca da interdependência dos seres vivos;
- 3. Perceber a relação direta e indireta entre espécies, habitats e práticas do dia a dia.

Material necessário: novelo de lã, cartolina, tesoura, marcador.

Preparação da atividade: o orientador deve cortar a cartolina em vários cartões, de acordo com o número de participantes, de aproximadamente 10 por 15 cm. Cada cartão deve ter um habitat ou uma espécie do Parque Marinho Prof. Luiz Saldanha e ainda boas práticas a adotar no âmbito da conservação da biodiversidade do parque. Exemplo de cartões (imagens ou por escrito): ser humano, não deitar lixo para o chão, cavalo-marinho, pradaria marinha, golfinho, água, estuário, tubarão, robalo, mexilhão, gaivota, falésia, rocha, etc.). Por exemplo, o cartão "ser humano" pode ligar com os cartões "ar", "não deitar lixo para o chão", "água", "robalo", etc; o cartão "golfinho" pode ligar com os cartões "estuário", "água" e "ar", etc; O cartão "gaivota" pode ligar com os cartões "Falésia", "ar", etc; o cartão "mexilhão" pode ligar com o cartão "rocha", etc.

Descrição da atividade: com as crianças em círculo, o orientador distribui um cartão a cada uma, os quais vai lendo em voz alta para que todos saibam o que cada um representa. O orientador escolhe uma das crianças, por exemplo quem tiver o cartão do cavalo-marinho, para começar a atividade. Cada criança, segurando numa ponta do novelo, deve atirar o novelo de lã para quem tem um cartão relacionado com o seu e explicar porquê. Por exemplo, o "cavalo-marinho" atira o novelo para as "pradarias-marinhas", que por sua vez atira para a "água", que por sua vez atira para "não deitar lixo para o chão" e assim sucessivamente até todos os cartões fazerem parte da teia. Quando a teia estiver montada, o orientador deve começar a reflexão.

Pontos de reflexão

há ou não há dependência entre os elementos? O ser humano tem impacto na biodiversidade? (Para que as crianças consigam visualizar essa relação, o orientador deve pedir que o cartão "ser humano" abane a sua linha e visualizarem o que acontece com os restantes elementos); Se um habitat está ameaçado, os elementos que estão direta e indiretamente relacionados com ele sofrem consequências? (Para que as crianças consigam visualizar essa relação, o orientador deve pedir, por exemplo, que o cartão "pradarias marinhas" abane a sua linha e visualizarem o que acontece com os restantes elementos); Por exemplo, se uma espécie se extingue o que é que acontece com os elementos que estão relacionados com ela? (Para que as crianças consigam visualizar a relação, o orientador deve pedir que o cartão "cavalo-marinho" deixe cair a sua linha e visualizarem o que acontece com os elementos que estão direta e indiretamente relacionados com ele); A partir dos cartões "boas práticas" o orientador pode refletir acerca da importância dos 3 R's: reduzir, reutilizar e reciclar, da importância de deitar o lixo no lixo, etc.





Parque Marinho Prof. Luiz Saldanha

atividade: vamos visitar o Parque Marinho

- 1. Promover uma visita virtual ao Parque Marinho Prof. Luiz Saldanha;
- 2. Desenvolver a capacidade de escuta e de atenção;
- 3. Promover a expressão corporal;
- 4. Trabalhar a exteriorização de sentimentos e de emoções;
- 5. Estimular a imaginação e a criatividade.

Material necessário: história (imprimir a página seguinte).

Descrição da atividade: pedir às crianças que circulem pela sala, descontraídas e com os braços ao longo do corpo. Pedir que sigam a história que vão ouvir e que interpretem através de mímica, em silêncio e sem interagirem com os colegas, as situações narradas pelo orientador. Podem falar, mas somente quando a história pedir. O orientador narra a história, lentamente e seguindo as indicações de pausa ao longo do texto. No final, o orientador deve estimular o debate acerca da atividade.

Reflexão

No final, com as alunos sentados e atentos, desenvolva um debate, promovendo a reflexão acerca do que as crianças sentiram ao longo do exercício, as dificuldades sentidas, o que gostaram mais e menos. Fale sobre os diferentes seres vivos que vivem no oceano, os que vivem sempre submersos (debaixo de água), como as sardinhas, os tubarões e os golfinhos, os que vivem nas poças e nas rochas durante a maré-baixa (estrelas-do-mar, anémonas, algas ou caranguejos) e os que vivem em zonas "descobertas" durante a maré-baixa, como as pulgas do mar, alguns caranguejos, as aves que aproveitam para se alimentarem durante a maré-baixa de pequenas algas e de animais deixados na areia pelas ondas.

Anexo



Parque Marinho Prof. Luiz Saldanha

atividade: vamos visitar o Parque Marinho

"Estamos a caminho da paragem do autocarro. Hoje vamos visitar o Parque Marinho Prof. Luiz Saldanha que fica na Arrábida (pausa 5 segundos).

Estamos um pouco atrasados, é melhor andarmos mais rápido (pausa 5 segundos).

Chegámos. Vamos entrar para o autocarro e vamo-nos sentar (pausa 5 segundos).

Há lugares para todos! Vamos todos sentadinhos, respeitando as regras de segurança da estrada (pausa 5 segundos).

O que é que falta? Colocar o cinto de segurança (pausa 5 segundos).

E lá vamos nós muito contentes. Curva apertada para a direita (pausa 5 segundos).

Curva apertada para a esquerda (pausa 5 segundos).

Uma travagem a fundo (pausa 5 segundos).

E chegámos. "Uauu!!!" Dizem todos em coro (pausa 5 segundos).

A grande serra verde acaba onde começa o mar. "Que mar tão azul!" Voltam a dizer em coro. Saem do autocarro e correm para a areia branquinha (pausa 5 segundos).

Tiram os sapatos e começam a saltar. "Está quente!" Gritam todos. Correm para a água e dão um mergulho. Nadam. Nadam (pausa 5 segundos).

A água está fresquinha. Abrem os olhos e à vossa volta há muitos peixes. Peixes de muitas cores. Uns vermelhos. Outros verdes. Outros às riscas (pausa 5 segundos).

O fundo é de areia bem clara e tem rochas enfeitadas com algas. As algas ondulam para trás e para a frente (pausa 5 segundos).

Veem caranguejos que fogem de vocês. E, lá ao fundo, veem um pequeno tubarão que nada junto ao fundo. É um cação-liso. Não tenham medo porque ele não vos fará mal. Continuam a olhar para ele e veem-no afastar-se (pausa 5 segundos).

Sentem uma festinha na perna direita. Olham. É um polvo com os seus longos braços cheios de pequenas ventosas (pausa 5 segundos).

Veem-no a esconder-se dentro de uma garrafa esquecida no fundo do mar (pausa 5 segundos).

Começam a sentir frio. O vosso corpo treme. Saem da água a correr e deitam-se na areia (pausa 5 segundos).

Rebolam na areia fina e aquecida pelo Sol. Rebolam. Rebolam até parecerem um croquete. Lentamente, começam a levantar-se. Está na hora de voltar para casa. De pé, despedem-se do mar azul da Arrábida. Enquanto acenam com a mão direita veem um golfinho a saltar no horizonte. E a seguir outro golfinho. Sorriem para os dois golfinhos brincalhões e abraçam-se uns aos outros. Todos abraçados dizem em coro: "Adorámos visitar o Parque Marinho Prof. Luiz Saldanha!"





Parque Marinho Prof. Luiz Saldanha

atividade: caixinha dos sentidos

- 1. Promover a ligação com a Natureza através do desenvolvimento da sensibilidade;
- 2. Usar essa ligação como caminho da autodescoberta;
- 3. Conhecer as texturas de algumas espécies e de habitats do Parque Marinho;
- 4. Estimular o tato.

Material necessário: cinco caixas de cartão, marcador, areia, sacos de plástico, tecido com lantejoulas, lixa e tapete antiderrapante (da banheira), quadro e giz ou folha de papel e esferográfica, cinco vendas.

Preparação da atividade: arranjar cinco caixas de cartão (por exemplo: caixas de sapatos) e colocar dentro de cada uma um material que tenha a textura semelhante à de algumas espécies ou de habitats do Parque Marinho. Por exemplo, tiras de sacos de plástico para simular as algas marinhas; lixa para simular a pata-roxa (tubarão); tecido com lantejoulas para simular as escamas de um peixe; areia para exemplificar a areia e tapete antiderrapante para simular o polvo. Enumerar as caixas de 1 a 5.

Descrição da atividade: formar grupos de cinco crianças. Pedir a cada grupo que escolha um nome para o seu grupo, os quais o orientador escreve no quadro ou numa folha de papel. Com as crianças em círculo o orientador pede que o primeiro grupo se sente em círculo no centro da roda e que, de olhos vendados, um por um, coloque a mão dentro da caixa número 1 e que toque no material que tem lá dentro. Depois de todos terem tocado no material, dizem em voz baixa ao orientador que animal ou habitat pensam ser. O orientador escreve a informação no respetivo grupo. Repetir para todas as caixas e com todos os grupos. Quando o orientador tiver o parecer de todos os grupos, pode ler em voz alta as respostas de cada grupo e desvendar o conteúdo de cada caixa dizendo quais os animais e os habitats ali representados.

- 1. Falar sobre a textura de cada caixa remetendo para a espécie ou para o habitat que representa;
- 2. Falar sobre as espécies e sobre os habitats representados em cada caixa: onde vivem, que aspeto têm, o que comem, etc.;
- 3. Pedir aos alunos que enumerem mais espécies e habitats marinhos existentes no Parque Marinho.





Parque Marinho Prof. Luiz Saldanha

atividade: brincar à apanhada debaixo de água

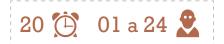
- 1. Compreender a importância dos predadores para o equilíbrio de um ecossistema;
- 2. Trabalhar a capacidade de resposta imediata;
- 3. Desenvolver a capacidade de atenção e de concentração.

Material necessário: nenhum.

Preparação da atividade: o animador explica que as crianças representam elementos da cadeia alimentar do oceano: pescadores (representam o ser humano), cações (espécie de tubarão de fundo costeiro), salemas (espécie de peixe) e algas. O pescador pesca cações, o cação alimenta-se de salemas e a salema alimenta-se de algas.

Descrição da atividade: formar quatro equipas. As crianças de cada grupo distinguem-se pelo local onde têm uma das mãos: os pescadores na cintura, os cações na cabeça, as salemas no coração e as algas nos ombros. As regras são simples: quando os pescadores pescam um cação, este transforma-se em pescador; quando um cação come uma salema, esta transforma-se em cação; quando uma salema come uma alga, esta transforma-se em salema. A um sinal do orientador o jogo começa. A um sinal do orientador as crianças param e contam-se quantos elementos há em cada grupo. Repete-se o jogo a partir de diferentes situações iniciais: igual número de elementos nos quatro grupos; grande número de pescadores; grande número de cações; grande número de salemas.

- 1. discutir os vários resultados obtidos;
- 2. O que acontece quando o pescador pesca demais?;
- 3. O que acontece quando há muitos pescadores?;
- 4. O que acontece quando não há pescadores?;
- 5. O que acontece quando há muitos cações?;
- 6. O que acontece quando há poucos cações?;
- 7. O que acontece quando há muitas salemas?;
- 8. O que acontece quando há poucas salemas?;
- 9. O que acontece quando as algas desaparecem?;
- O orientador deve salientar a importância dos predadores de topo para o equilíbrio dos ecossistemas e a importância de uma pesca sustentável.





Algas Marinhas

atividade: memorizar as algas

- 1. Trabalhar a memória:
- 2. Conhecer algumas espécies de algas marinhas;
- 3. Promover o trabalho em equipa;
- 4. Fomentar o cumprimento de regras.

Material necessário: cartolinas, tesoura, imagens de algas marinhas, cola, marcador e ampulheta.

Preparação da atividade: o orientador deve recortar a cartolina, fazendo de 6 a 8 cartões (5cmx8cm). Na Internet, deve procurar fotos de algas, comuns no Parque Marinho (por exemplo: Cystoseira usneoides (Rabode-raposa), Phyllariopsis brevipes (laminária), Ulva lactuca (alface-do-mar). De seguida, deve colar as fotos das algas nos cartões, de forma a fazer pares, e escrever o nome de cada uma, indentificando-as.

Descrição da atividade: dispor as crianças em círculo à volta de uma mesa. Formar pares com as crianças e pedir que inventem um nome para a sua dupla, o qual o orientador deve escrever no quadro ou numa folha de papel. Seguidamente, colocar os cartões em cima da mesa com as imagens para baixo e começar o jogo com a primeira dupla. O orientador vira a ampulheta e começa a virar os cartões, a pedido da dupla. Numa primeira ronda, o orientador vira o primeiro cartão e depois o segundo. Volta a virá-los para baixo e assim sucessivamente, até a dupla encontrar os pares formados pelas várias espécies de algas. Vence a dupla que descobrir os pares em menos tempo.

- 1. O orientador deve ler em voz alta o nome de cada espécie para que as crianças comecem a aprender a identificá-las:
- 2. Falar acerca do aspeto de cada espécie (cor, tamanho, etc.);
- 3. Refletir sobre as dificuldades sentidas ao longo da atividade (cumprir regras, respeitar o outro, apacidade de memória, etc.).



Espécies Emblemáticas

atividade: adivinha quem é

- 1. Conhecer algumas das espécies emblemáticas do Parque Marinho;
- 2. Conhecer a sua aparência, os seus hábitos e onde vivem;
- 3. Promover a capacidade de resposta imediata;
- 4. Desenvolver a atenção e a concentração;
- 5. Fomentar a importância das regras;
- 6. Estimular o trabalho em equipa.

Material necessário: quadro e giz ou folha de papel e esferográfica, duas cartolinas, cola, tesoura, marcador, ampulheta, oito a doze imagens de espécies emblemáticas do Parque Marinho. Por exemplo: cavalo-marinho, algas, mexilhão, caranguejo, sardinha, raia, tubarão (imagem do cação-liso, por exemplo), choco, polvo, golfinho, estrela-do-mar e gaivota.

Preparação da atividade: o orientador deve cortar a cartolina em vários cartões (de oito a catorze tendo em conta o número de participantes), de aproximadamente 10 por 15 cm. Deve pesquisar e imprimir o mesmo número de espécies (referidas anteriormente). Deve colar uma imagem por cartão e escrever o nome de cada uma e a descrição que possibilitará as crianças adivinharem de que espécie se trata (ver página seguinte).

Descrição da atividade: dividir as crianças em três grupos. Contudo, se houver menos de seis crianças, o orientador deve desenvolver a atividade da mesma forma, mas sem formar grupos, sendo que as crianças jogam individualmente. Cada grupo escolhe um nome registado pelo orientador no quadro ou numa folha de papel. O orientador lê as descrições das espécies ou dos habitats uma a uma. O primeiro grupo a levantar o braço terá um minuto para responder. Durante esse minuto, os elementos do grupo podem conferenciar até chegarem a uma resposta consensual. Se acertarem, o orientador atribui um ponto a essa equipa, se não acertarem a oportunidade de resposta passa para o grupo seguinte. E assim sucessivamente até acabarem os cartões. Vence a equipa que reunir mais pontos.

- 1. Relembrar as espécies mencionadas durante o jogo;
- 2. Falar sobre a sua aparência, onde vivem, a sua importância para o ser humano, etc.

Anexo



Espécies Emblemáticas

atividade: adivinha quem é

CAVALO-MARINHO: sou simpático, mas muito tímido, por isso é que não me vês com facilidade. Sou um peixe, mas não pareço um peixe. Pareço um cavalo, mas não corro nos campos, nado na água. A minha casa são as ervas marinhas. Quem sou eu?

ALGA: vivo dentro de água e posso ser comprida ou curta, fina ou grossa. Posso ser verde, castanha ou vermelha e podes ver-me fixa às rochas ou a boiar na água quando vais molhar os pés. Sou o alimento preferido de muitos animais marinhos. Quem sou eu?

MEXILHÃO: sou um bivalve e vivo dentro de uma concha escura. Podes ver-me preso às rochas, especialmente na maré vazia. Dizem que sou muito apetitoso e faço parte do prato "arroz de marisco". Quem sou eu? CARANGUEJO: tenho uma carapaça e muitas pernas. Pareço uma aranha, mas não sou. Sou um crustáceo. Em vez de andar em frente, ando para os lados. Quem sou eu?

Sardinha: tenho muitas escamas e sou um peixe pequeno. O meu corpo é comprido e brilhante. Não gosto de viver sozinha, por isso nado em cardume. Sou o prato preferido nos Santos Populares. Quem sou eu? RAIA: sou um peixe, mas não tenho ossos. Tenho cartilagem, como aquela que tu tens nas tuas orelhas e no teu nariz. Vivo junto ao fundo do oceano e sou da família dos tubarões. O ser humano gosta muito de mim na caldeirada. Quem sou eu?

TUBARÃO: sou um peixe muito grande. Dizem que sou perigoso, mas eu não ataco pessoas. Sou um predador de topo muito importante na cadeia alimentar dos oceanos. Sou famoso e apareço muitas vezes em filmes. Quem sou eu?

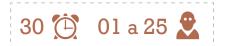
CHOCO: tenho oito braços e dois tentáculos. Tenho uma concha interna, por isso é que não a vês. Quando me sinto ameaçado deito uma tinta escura para despistar o meu predador. Não sou um peixe, sou um molusco porque o meu corpo é mole. O ser humano gosta de mim com e sem tinta. Quem sou eu?

POLVO: tenho uma cabeça muito grande e oito braços com muitas ventosas. Gosto de me esconder dentro de buracos ou dentro de objetos esquecidos no fundo do mar. Consigo mudar de cor, como o camaleão. Não sou um peixe, sou um molusco porque o meu corpo é mole. Quem sou eu?

GOLFINHO: sou muito simpático e divertido. Não sou um peixe! Sou um mamífero marinho porque tenho pelos, maminhas e respiro fora de água. Eu e os meus amigos vivemos no Estuário do Sado, na Arrábida. As crianças gostam muito de me ver e de brincar comigo. Quem sou eu?

ESTRELA-DO-MAR: tenho cinco braços com muitos espinhos. Podes ver-me nas pocinhas de água, junto às rochas. Sou muito bonita, mas não deves levar-me para casa. Pareço uma estrela, mas não vivo no céu. Vivo no oceano, mas não sou um peixe. Sou um equinoderme. Quem sou eu?

GAIVOTA: tenho bico e muitas penas. Sou uma ave e gosto de comer peixe. Podes ver-me a voar pelo céu e a descansar nas falésias. Quem sou eu?





Espécies Emblemáticas

atividade: o nosso Parque Marinho

- 1. Simular o fundo marinho do Parque através de desenhos e de recortes realizados pelas crianças, com a ajuda do orientador;
- 2. Estabelecer uma relação especial com o fundo marinho;
- 3. Promover o sentido de responsabilidade;
- 4. Descobrir o significado pessoal de se sentir ligado à Natureza;
- 5. Adquirir conhecimentos e apreço pelas diferentes formas de vida e pelo seu contributo para o equilíbrio ecológico;

Material necessário: 1 caixa de cartão (caixa de sapatos, por exemplo), saco com areia, pequenas pedras, cartolinas de várias cores, canetas de feltro ou lápis de cor, tesoura e cola.

Preparação da atividade: o orientador deve levar os materiais necessários. Deve tirar a tampa da caixa de cartão e recortar uma das faces de maior tamanho, deixando 5 cm da parte de baixo. O resto da atividade deve realizar em conjunto com as crianças.

Descrição da atividade: depois da caixa recortada pelo orientador, as crianças devem pintar as faces da caixa de azul, podendo utilizar vários tons de azul. Depois devem deitar um pouco de areia no fundo e distribuir as várias pedras. Seguidamente, o orientador deve pedir às crianças que desenhem vários seres vivos emblemáticos do Parque Marinho (ver exemplos da ficha 8). Depois, devem recortar os seus desenhos e distribui-los pela areia da caixa, simulando o fundo marinho.

Sugestão: a partir dos oito anos, o orientador pode pedir a cada criança que escreva uma história sobre o fundo marinho, imaginando as interações dos seres vivos.

- 1. Importância de criar laços com a Natureza;
- 2. Qual é a importância de preservarmos o meio marinho;
- 3. O que é que podemos fazer para proteger o meio marinho.



Espécies Emblemáticas

atividade: vamos dar corda ao oceano

- 1. Promover o conhecimento de espécies marinhas;
- 2. Trabalhar a coordenação motora;
- 3. Fomentar a noção de risco.

Material necessário: corda, quadro e giz ou folha de papel e esferográfica.

Descrição da atividade: duas crianças seguram, cada uma, na ponta da corda, à qual vão imprimindo um movimento circular. No meio, uma outra criança vai saltando à medida que a corda se aproxima dos seus pés. Esta, enquanto salta, vai enumerando animais e plantas que vivem no oceano, por exemplo, golfinho, depois de dizer a palavra "oceano". Quando repetir uma palavra ou quando fizer parar a corda, perde e vai segurar a corda, passando a sua vez a outro jogador que volta a dizer a palavra "oceano" e um outro animal ou planta que vivam no oceano, por exemplo, carapau. A atividade termina quando todos as crianças saltarem à corda. Enquanto as crianças vão dizendo palavras, o orientador deve apontá-las no quadro ou numa folha de papel.

- 1. Voltar a enumerar os animais e as plantas referidos pelas crianças e falar sobre eles;
- 2. Refletir sobre a quantidade de seres vivos que vivem no oceano.



Boas Práticas

atividade: código de conduta no Parque Marinho

- 1. Promover a atenção aos aspetos ambientais durante as saídas de campo;
- 2. Promover uma conduta adequada aos espaços naturais que respeite as diferentes formas de vida, preserve os valores naturais e não coloque os visitantes em situações de risco;
- 3. Fomentar o trabalho em equipa;
- 4. Trabalhar a capacidade de ouvir várias opiniões e trabalhar a construção de consensos;
- 5. Refletir acerca da importância de existirem regras.

Material necessário: quadro e giz ou folha de papel e esferográfica, imagens do Parque Marinho (por exemplo: fotografias de espécies marinhas, de praias do parque, etc.); duas cartolinas e marcador, fitacola e tesoura.

Preparação da atividade: o orientador deve cortar a cartolina em nove cartões, de aproximadamente 10 por 15 cm.

Descrição da atividade: 1ª parte – pedir às crianças que definam as regras de comportamento que esperam ser respeitadas por estranhos que visitam a sua casa. Será que todos os lugares da casa lhes estão acessíveis? Os estranhos estão autorizados a fazerem e a dizerem tudo? Podem gritar, agredir o dono da casa, riscar a mobília, deixar lixo no chão? Esta parte pode ser desenvolvida através da técnica de brainstorming, onde o orientador vai registando no quadro ou numa folha de papel as contribuições das crianças.

2ª parte – o orientador assegura-se de que as crianças sabem o que é um parque natural, nomeadamente o Parque Marinho Prof. Luiz Saldanha. Pode recorrer a imagens de praias do Parque Marinho e da biodiversidade marinha

3ª parte – formar grupos de duas crianças. Cada grupo deve escrever quais são para si as cinco regras de comportamento mais importantes que um visitante de um espaço natural deve seguir. O orientador pode ajudar, lembrando alguns aspetos, como, por exemplo, a segurança dos visitantes, o respeito pelas espécies e pelos habitats, o respeito pelo espaço público e pelas pessoas que vivem ou que trabalham no local, a questão do lixo e a dos animais de estimação.

Quando todos os grupos tiverem as cinco regras definidas, juntar grupos de dois com grupos de dois, formando grupos de quatro elementos. Das dez regras reformulam ou escolhem as cinco regras mais importantes.

De seguida, juntar grupos de quatro com grupos de quatro, formando grupos de oito elementos. Acordam entre si quais são as cinco regras mais importantes, justificando cada uma delas.

Em três grupos de oito elementos, cada grupo elege o seu representante que apresenta aos restantes grupos as regras definidas pelo seu grupo, justificando o seu ponto de vista. (Continua)



Boas Práticas

atividade: código de conduta no Parque Marinho

Em conjunto, num só grupo, podem sintetizar as regras que, consensualmente, consideram fundamentais, elegendo as nove regras de ouro fundamentais para o código de conduta no Parque Marinho Prof. Luiz Saldanha. Essas nove regras podem ser escritas em cartões que ficam afixados na parede da sala. Quando fizerem alguma saída de campo ou quando visitarem o Parque Marinho, devem refletir sobre o quão importante foi cada regra durante o visita e se surgiram novas regras que devessem introduzir.

Pontos de reflexão

1. quando se faz uma saída de campo - seja uma área protegida, um jardim ou um parque urbano, ou uma área natural não classificada – verifica-se muitas vezes que o comportamento não é o mais adequado à situação.

Concordam?

- 2. O que pensam sobre isso?
- 3. Será que os visitantes respeitam a flora, a fauna e a geologia do local?
- 4. Será que têm em conta o impacto da sua própria visita?
- 5. Será que têm noção de como aquele lugar é afetado pelo número de visitantes que recebe por ano?
- 6. Qual a importância de respeitar o código de conduta?

Projeto Biomares

Gestão e recuperação da biodiversidade do Parque Marinho Prof. Luiz Saldanha

Web. http://www.ccmar.ualg.pt/biomares

Email. ccmar@ualg.pt

Cofinanciado pelo programa Life/Natureza da Comisão Europeia e pela SECIL









