

ADRIANA MOURA

**OS 5 SENTIDOS NO CAMPO
E NA CIDADE**

**CIENTISTAS INCRÍVEIS,
DESCOBERTAS SENSACIONAIS
em quadrinhos**



Belo Horizonte
2018

Site:

<http://cientistasquadrinhos.com>

e-mail:

cientistasquadrinhos@gmail.com

IMAGENS FORA DE
ESCALA DE TAMANHO



Ilustração autorizada: [Http://www.bitstripsforschools.com](http://www.bitstripsforschools.com)

PREFÁCIO

Diferente dos outros livros da coleção “Cientistas incríveis, descobertas sensacionais – em quadrinhos”, a presente história “Os 5 sentidos no campo e na cidade” foi criada com o intuito de tornar-se instrumento de apoio pedagógico às “Aulas Passeio” específicas do Programa Escola Integrada da Gerência de Educação Integral, Direitos Humanos e Cidadania (GEDC) da Secretaria Municipal de Educação de Belo Horizonte (SMED).

A história apresenta temas como a vida no campo e na cidade, as vantagens e desvantagens de cada um; a vida dos seres vivos nos seus ambientes naturais; a importância dos animais e plantas para os seres humanos; a classificação e características de alguns grupos de animais; o ambiente e a saúde e questões ambientais, como o lixo e a poluição.

A intenção é suscitar a discussão em torno dos temas abordados, de forma que cada aluno exponha sua opinião e conhecimento prévio, aprofundando os assuntos e assim estimular a reflexão das questões levantadas.

Adriana Moura

Licenciatura e Bacharelado em Ciências Biológicas - UFMG

Pós-Graduação em Ciências (Especialização) - UFMG

Professora da Prefeitura Municipal de Belo Horizonte

Vice-Diretora e Diretora - Escola Municipal Israel Pinheiro/2003 a 2006

Professora Coordenadora do Programa Escola Integrada - Escola

Municipal Israel Pinheiro/de 2007 a 2015

Integrante da equipe da Gerência de Educação Integral, Direitos Humanos e Cidadania - Secretaria Municipal de Educação de Belo

Horizonte / desde 2015

Coordenação do Programa EcoEscola BH - Secretaria Municipal de

Educação de Belo Horizonte / desde 2016









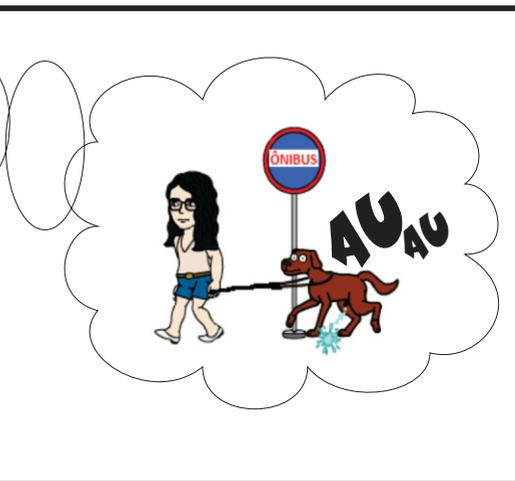




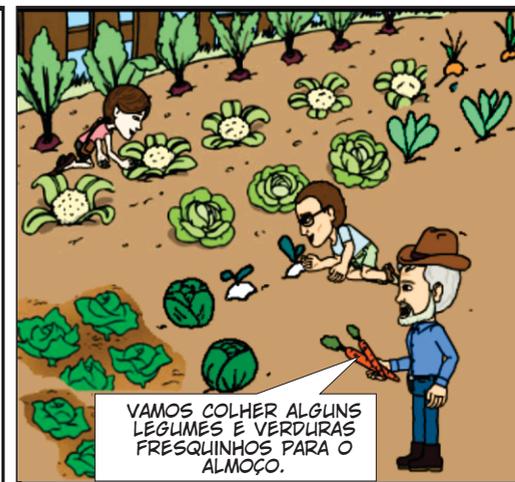
E PENSAR QUE LÁ NA CIDADE OS ANIMAIS QUE A GENTE VÊ SÃO BARATAS E RATOS.

VEMOS OS CACHORRINHOS TAMBEM.

MAS FICAM PRESOS NA COLEIRA.



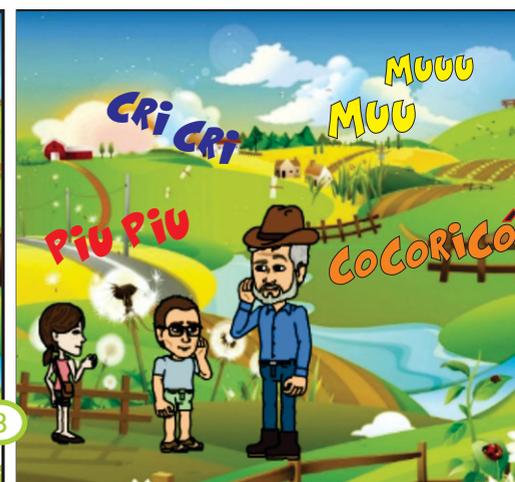
AQUI É O POMAR. PODEM COMER FRUTAS FRESQUINHAS A VONTADE. TEM LARANJA, MAÇÃ, MEXERICA, PERA...



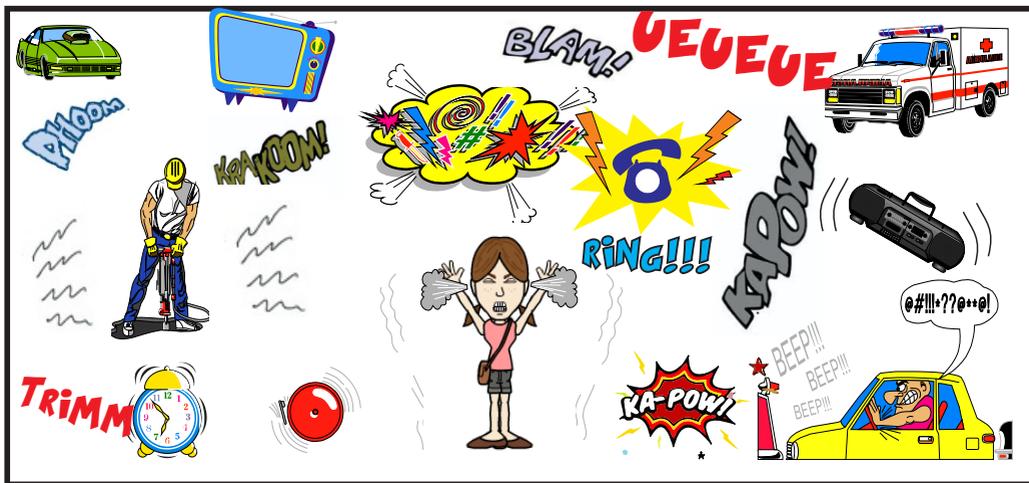
VAMOS COLHER ALGUNS LEGUMES E VERDURAS FRESQUINHOS PARA O ALMOÇO.

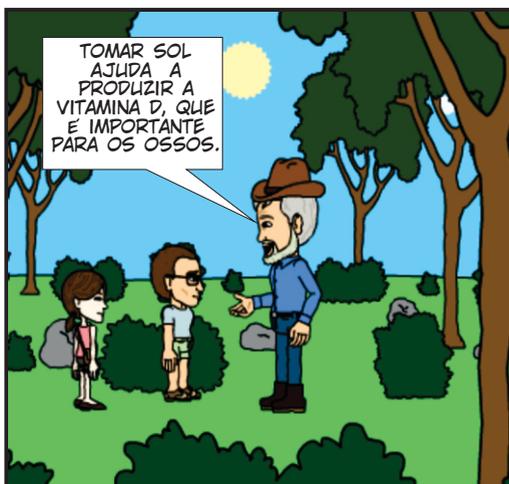


SHIII... FAÇAM SILÊNCIO. VAMOS OUVIR OS SONS DO CAMPO.



CRICRI MUUU MUU
PIUPIU COCORICÓ

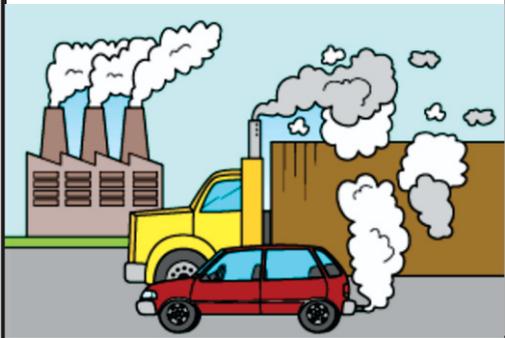




É QUALQUER ALTERAÇÃO
PROVOCADA NO MEIO
AMBIENTE. O TERMO
POLLUIÇÃO DERIVA DO LATIM
"POLLUERE", QUE SIGNIFICA
"SUJAR".



HÁ VÁRIOS TIPOS DE POLUIÇÃO:
POLLUIÇÃO DO AR.



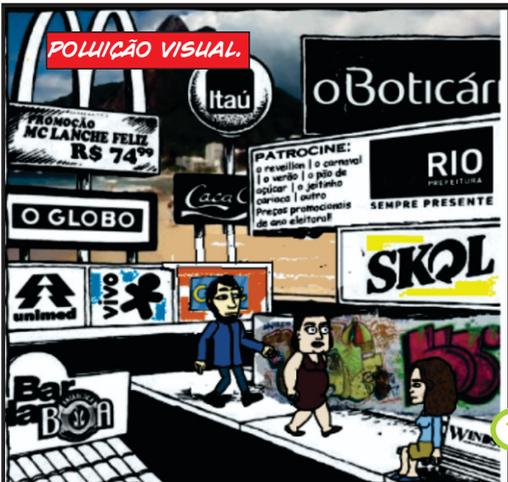
POLLUIÇÃO DA ÁGUA.



POLLUIÇÃO DO SOLO.



POLLUIÇÃO VISUAL.





REDUZIR

REDUZIR SIGNIFICA ECONOMIZAR O MÁXIMO POSSÍVEL.

- PROCURE PRODUTOS MAIS DURÁVEIS;
- EVITE DESPERDÍCIO DE PRODUTOS E ALIMENTOS;
- REFORME OU CONSERTE OS OBJETOS.

REUTILIZAR

REUTILIZAR É UMA FORMA DE EVITAR QUE VÁ PARA O LIXO AQUILO QUE NÃO É LIXO.

- DOE O QUE AINDA PODE SER USADO POR OUTRAS PESSOAS;
- APROVEITE TUDO O QUE PUDE DOS ALIMENTOS, ECONOMIZANDO TAMBÉM NAS QUANTIDADES. TALOS, CASCAS E FOLHAS DE FRUTAS, VERDURAS E LEGUMES.

RECICLAR

RECICLAR É O PROCESSO QUE VISA A TRANSFORMAR MATERIAIS USADOS EM NOVOS PRODUTOS POR MEIO DE PROCESSOS INDUSTRIAIS, PARA SEREM REUTILIZADOS.

Papel

Plástico

Vidro

Metal

Orgânico

RECUSAR

RECUSAR PRODUTOS QUE CAUSEM DANOS AO MEIO AMBIENTE OU À NOSSA SAÚDE.

UNHH!!...

REPENSAR: AS PESSOAS PRECISAM VERIFICAR SE O QUE ESTÃO COMPRANDO É NECESSÁRIO OU SUPERFLUO, SE É ESSENCIAL PARA O SEU BEM-ESTAR OU SE NÃO PASSA DE IMPULSO DE COMPRA.



PARA FIXAR

1) Complete o quadro abaixo:

OS 5 SENTIDOS	NO CAMPO	NA CIDADE
VISÃO	Qual a paisagem que enxergamos no campo ?	Qual a paisagem que enxergamos na cidade?
AUDIÇÃO	Quais os sons que se ouve no campo?	Quais os sons que se ouve na cidade?
TATO	Pela pele sentimos os objetos (forma, textura, consistência, tamanho, espessura). Escolha um objeto e defina essas características nele.	
OLFATO	Como é o ar no campo?	Como é o ar na cidade ?
PALADAR	Cite exemplos de alimentos naturais.	Cite exemplos de alimentos industrializados.

2) Complete o quadro abaixo:

GRUPOS DE ANIMAIS	EXEMPLOS	CARACTERÍSTICAS
MAMÍFEROS		
AVES		
RÉPTEIS		
ANFÍBIOS		
PEIXES		

- 3) Diferencie ambiente natural de ambiente modificado.
- 4) Que animais geralmente vivem na fazenda? Como eles vivem? De que se alimentam?
- 5) Que animais geralmente vivem na cidade? Como eles vivem? De que se alimentam?
- 6) Como os seres vivos se relacionam no ambiente natural?
- 7) Olhe ao seu redor. Quais as modificações feitas pelo ser humano podem ser vistas nesse ambiente?
- 8) Por que o barulho em excesso prejudica a saúde?
- 9) Por que é importante tomar sol?
- 10) Qual o melhor horário para tomar sol?
- 11) Por que sol em excesso é prejudicial à saúde?
- 12) Onde o ar é mais saudável: do campo ou da cidade? Por quê?
- 13) O que significa poluição?
- 14) Quais são os tipos de poluição?
- 15) O que polui o ambiente em que você vive?
- 16) Como é tratado o lixo onde você vive?
- 17) Dê exemplos de como reduzir o lixo.
- 18) Dê exemplos de como reutilizar o lixo.
- 19) Dê exemplos de como reciclar o lixo.
- 20) Cite exemplos de alimentos de origem animal.
- 21) Cite exemplos de alimentos de origem vegetal.
- 22) Qual a diferença entre alimentos naturais e alimentos industrializados? Qual é mais saudável? Por quê?

BRINCANDO TAMBÉM SE APRENDE

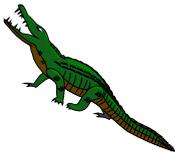
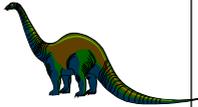
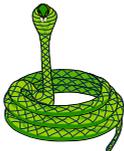
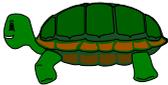
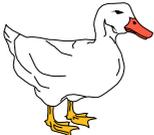
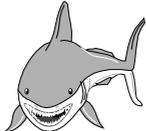
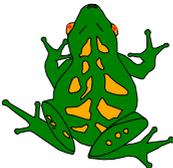
JOGO 1: Qual é o ser vivo?

OBJETIVO: descobrir; de acordo com as características, qual é o ser vivo. Não se trata de adivinhação!

MATERIAL: cópia dos seres vivos da próxima página.

PROCEDIMENTO:

1. Organize os alunos em duplas.
2. Recorte as cartas dos seres vivos da página seguinte.
3. Espalhe as cartas sobre a mesa.
4. Escolha um dos seres vivos. Escreva o nome dele em papel separado, sem deixar que seu colega veja.
5. Sorteie quem será o primeiro a descobrir o ser vivo.
6. Para "adivinhar" o aluno deve fazer perguntas ao colega para respostas do tipo "sim" ou "não". Por exemplo: tem patas? Se a resposta for "sim", todos os seres que não têm patas devem ser retirados do jogo.
7. Os colegas vão se revezando.
8. Ganha o jogo quem descobrir em menos jogadas, qual é o ser vivo escolhido pelo adversário. Mas não vale arriscar! Os jogadores só devem indicar qual é o ser vivo escolhido pelo colega quando restar só um quadro descoberto. Se o jogador indicar o ser vivo por palpite e errar; perde a partida.

				
JACARÉ	DINOSSAURO	COBRA	TARTARUGA	LAGARTO
				
TATU	MORCEGO	URSO	BALEIA	SER HUMANO
				
PÁSSARO	PATO	PINGUIM	PAPAGAIO	CORUJA
				
PEIXE	TUBARÃO	CAVALO MARINHO	ARRAIA	PEIXE ESPADA
				
SAPO	PERERECA	SALAMANDRA	COBRA CEGA	GIRINO



JOGO 2: Baralho animal

Autores: Diego Henrique Rossi, Aline Alcalá de Souza, Sandro Mayrink Paula, Talita Martins Faria - Universidade Federal de Uberlândia

MATERIAL: Baralho animal (cópia dos seres vivos da página anterior): 25 cartas, divididas em 5 conjuntos de cinco cartas, sendo cada conjunto representado por um grupo animal - peixes, anfíbios, répteis, aves, mamíferos. Em cada conjunto as cartas estão numeradas de 1 a 5, sendo que quatro delas possuem imagens de um dos grupos animais e uma contém características específicas do respectivo grupo.

OBJETIVOS: facilitar o estudo dos diversos grupos de vertebrados; relacionar descrição da morfologia corporal e as imagens dos animais; desenvolver pensamento estratégico de seleção de informações próprias de grupos animais.

REGRAS DO JOGO:

1. Cada grupo deve conter 5 alunos.
2. Embaralhar as cartas.
3. Distribuir cinco cartas para cada jogador . Cada jogador deve manter as cartas na sua mão de forma ocultá-las dos adversários.
4. Em cada rodada, cada jogador deverá passar uma de suas cartas para o jogador à sua esquerda.
5. Todos os jogadores deverão passar suas cartas simultaneamente. Dessa forma, a carta recebida só pode ser passada na rodada seguinte.
6. Ganha o jogo quem conseguir reunir primeiro as cinco cartas referentes ao seu grupo animal.