

QUEBRA-CABEÇA

VIDA MARINHA

INTENÇÃO PEDAGÓGICA

Introdução

Acredita-se que a vida no planeta Terra tenha se originado na água, sendo os organismos vivos intimamente dependentes dela para sua sobrevivência. Essa dependência é necessária, pois os processos metabólicos precisam de água para ocorrer, além de a água ser o meio onde vários organismos vivem.

Apesar de nosso planeta se chamar Terra, mais de 70% de sua superfície é coberta por água doce ou salgada. Ambientes compostos de água são denominados Aquáticos. Existem ambientes que possuem água doce e água salgada. Dessa forma, animais que habitam Ambientes Marinhos são chamados de Animais Marinhos e podem ser invertebrados, como os camarões e os caranguejos, ou vertebrados, como os peixes, os répteis, os mamíferos e até mesmo as aves, como é o caso dos pinguins.

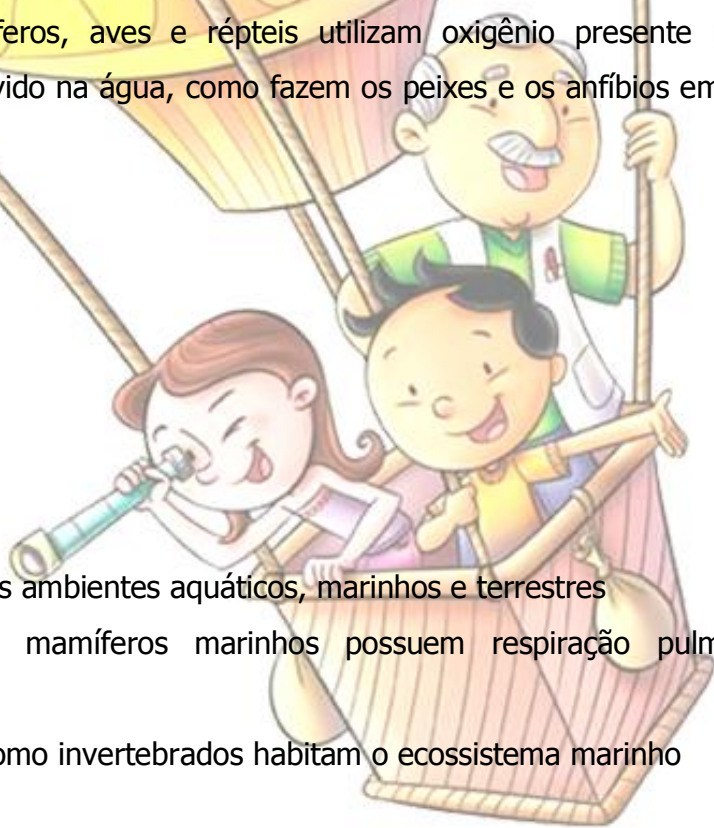
É importante destacar que mamíferos, aves e répteis utilizam oxigênio presente no ar atmosférico e não o oxigênio dissolvido na água, como fazem os peixes e os anfíbios em seus estágios iniciais.

Conteúdos

- Ambiente aquático
- Ecossistemas
- Animais marinhos

Objetivos

- Reconhecer as diferenças entre os ambientes aquáticos, marinhos e terrestres
- Perceber que aves, répteis e mamíferos marinhos possuem respiração pulmonar, diferentemente dos peixes
- Destacar que tanto vertebrados como invertebrados habitam o ecossistema marinho



Papel do professor

Ao trabalhar de forma lúdica a vida marinha, o professor possibilitará ao estudante correlacionar as diferenças entre organismos marinhos e terrestres, e quais as adaptações que ocorreram, diferenciando os grupos de animais, como por exemplo, os répteis e mamíferos terrestres e marinhos.

Mencionar que todos esses seres vivos, apesar de pertencerem a ecossistemas diferentes, necessitam de oxigênio para as funções metabólicas.

É importante conscientizar os estudantes da preservação do ecossistema, bem como dos animais, apresentando noções de ecologia. Dessa forma, a degradação do ambiente marinho ocorre por despejo irregular de resíduos como esgoto, lixo, dejetos de navio, entre outros.

Como jogar

Pode ser individual, duplas ou grupos, mas de forma organizada em que todos os integrantes consigam visualizar as peças e manuseá-las. Encaixar as peças de forma que se construa a imagem do Quebra-Cabeça.

Avaliação

Utilizando o lúdico como atividade prática de determinados conteúdos, além de obter resultados positivos no processo de aprendizagem dos estudantes, o professor poderá estimular as diversas formas de expressão, bem como o nível de atenção e concentração na realização das atividades. Desta forma, será possível avaliar a coordenação motora, construção do raciocínio lógico, liderança, atitudes éticas, noções do seu espaço, e ainda seu papel na sociedade. Isso possibilita que o jogo seja empregado como uma ferramenta para observar e explorar as habilidades do estudante, contribuindo para sua autoconfiança, autonomia, respeito às regras, interação com o grupo, bem como as linguagens: oral, artística, corporal, escrita e científica.

Sugestões

- Após a montagem do quebra cabeça, discuta com seus estudantes quais são as adaptações de cada animal, trazendo aspectos da vida, como o tipo de respiração, habitat, curiosidades, etc.
- É importante salientar aos estudantes que, mesmo vivendo em ambiente aquático, tartarugas marinhas, golfinhos e baleias não são peixes. Discuta as adaptações de cada um.

- A poluição dos mares é uma das maiores causas de desaparecimento de espécies marinhas. Faça uma pesquisa, em várias fontes, sobre desastres que aconteceram no ambiente marinho e exponha essa pesquisa para conscientizar a escola. Peça para que os estudantes retratem isso por meio de desenhos.

- O professor pode sugerir um "dicionário" de animais de vida marinha. Os estudantes levarão várias imagens de animais que vivem nas águas, separando posteriormente os de água doce e salgada. Depois de selecionados os animais, as imagens devem ser expostas em folhas nas quais serão escritos os nomes (científico e o popular), e algumas características desses animais.

- Professor, utilize os *Mapas Digitais Estrela do Mar* para mostrar aos estudantes a variedade de seres que habitam o ambiente marinho, e o *Mapa Digital Anfíbios* mostrará a dependência do ambiente aquático na primeira fase da vida dos anfíbios.

