

## ANIMAIS E SUAS CASAS (HABITATS)

### INTENÇÃO PEDAGÓGICA

#### Introdução

Todo ser vivo evoluiu se adaptando a um habitat. Habitats são lugares nos quais os organismos vivem. Normalmente são identificados por suas características físicas mais visíveis, como por exemplo, clima, meio (terrestre, aquático), entre outros. O conjunto de espécies que vivem em determinado habitat, é denominado nicho ecológico.

Os animais domesticados foram adaptados artificialmente pelo homem de acordo com suas necessidades.

Exemplo: porcos, cachorros, cavalos entre outros.

No Jogo *Animais e Suas Casas*, é possível estudar tanto animais silvestres quanto animais domesticados e localizá-los quanto aos seus habitats.

#### Conteúdos

- Habitats dos animais
- Nichos ecológicos
- Modo de vida animal

#### Objetivos

- Descrever animais domésticos e silvestres
- Demonstrar a importância dos animais para o meio ambiente
- Identificar os habitats e nichos ecológicos dos animais de acordo com seu modo de vida

A utilização do Jogo *Animais e Suas Casas*, associado ao conhecimento prévio, permitirá ao estudante realizar associações entre os diferentes habitats, proporcionando noções de ecologia. O professor deverá explorar os diversos tipos de habitats fazendo relações entre os seres vivos que os habitam e seus modos de vida.

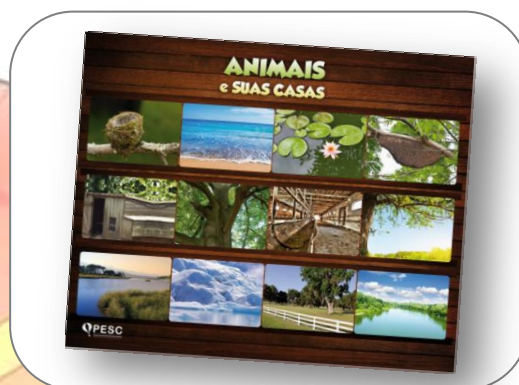
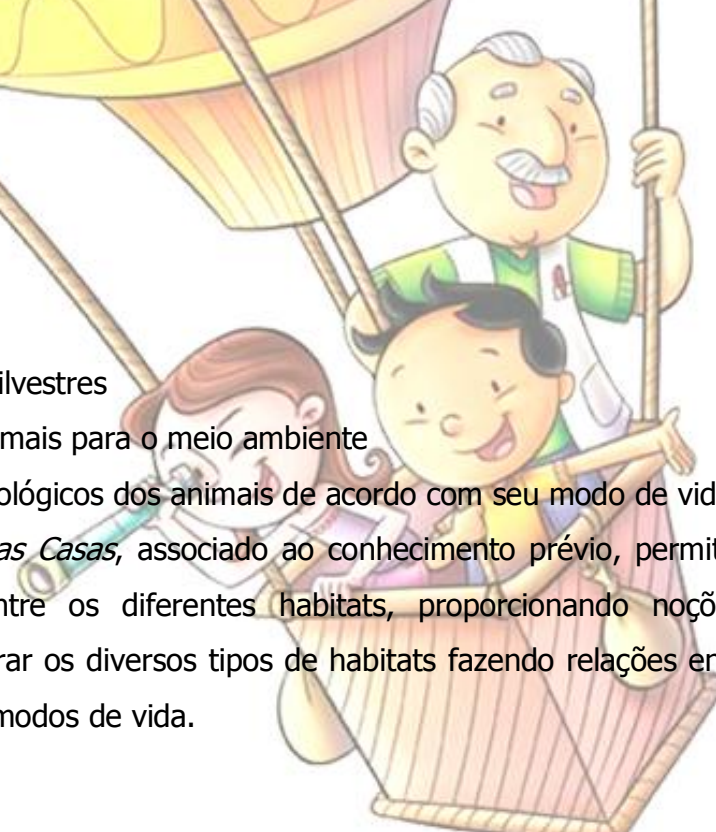


Imagem meramente ilustrativa



O jogo, quando bem planejado, é um recurso pedagógico eficiente no processo de construção do conhecimento. É importante pensar no jogo como um meio educacional, deixando de lado a ideia de uma simples brincadeira e observando-o como um instrumento de trabalho.

## Como jogar

- Em grupos, os estudantes deverão encaixar as peças nas respectivas casas, com o intuito de completar a figura
- Em cada encaixe, a criança estará assimilando qual a relação que está sendo trabalhada no jogo

## 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

- Crie uma história sobre um animal e seu modo de vida, habitat, hábitos e como ele contribui para a manutenção do ecossistema. Ao final das histórias, os estudantes poderão partilhar com a turma seus relatos.
- Leve para a sala de aula várias imagens de diferentes animais por habitat: terra, ar e água. Os estudantes devem escolher apenas um e apresentar para seus colegas quais as características do animal, incluindo o habitat, formas de sobrevivência, alimentação, curiosidades, entre outras características.
- O professor poderá, ainda, trabalhar os animais e seus habitats da seguinte forma: pomba (ninho), morcego (caverna), cupim (cupinzeiro), coelho (toca) urso (caverna), beija-flor (ninho), formiga (formigueiro), abelha (colmeia), aranha (teia), tatu (toca), cobra (cova),

entre outros. Depois poderá ser realizada uma produção textual sobre um ou mais desses animais.

- O professor poderá utilizar os demais jogos da unidade experimental envolvendo animais e pedir para os estudantes ampliarem seus conhecimentos e pesquisar os habitats dos demais animais.

