

MEMÓRIA ANIMAIS EM EXTINÇÃO

INTENÇÃO PEDAGÓGICA

Introdução

Durante a história do planeta Terra, os organismos estiveram sujeitos a fatores como competição e mudanças climáticas e ambientais. Isso selecionou os mais aptos e levou à extinção os menos aptos, fenômeno natural que ocorre de forma constante nos diferentes biomas terrestres. Porém, isso não está ocorrendo de forma natural, o ser humano está acelerando esse ciclo. A maioria da superfície terrestre e oceânica tem sofrido influência humana. As florestas vêm sendo desmatadas, áreas de campos vêm sofrendo processos de desertificação devido ao aumento da fronteira agropecuária e das cidades. Rios e lagos transbordam de resíduos produzidos pela sociedade. Tudo isso impacta os ecossistemas e, dessa forma, os ciclos naturais que ocorrem. Ao conhecer os animais que correm risco de desaparecer, fazendo associações com seus habitats e sua importância para todo o ecossistema, permitimos aos estudantes a construção de atitudes importantes para se evitar tais perdas e criamos noções de sustentabilidade junto a elas.

O *Jogo da Memória Animais em Extinção* possui alguns dos animais símbolos da conservação ambiental, muitos deles extremamente ameaçados de extinção.

Conteúdos

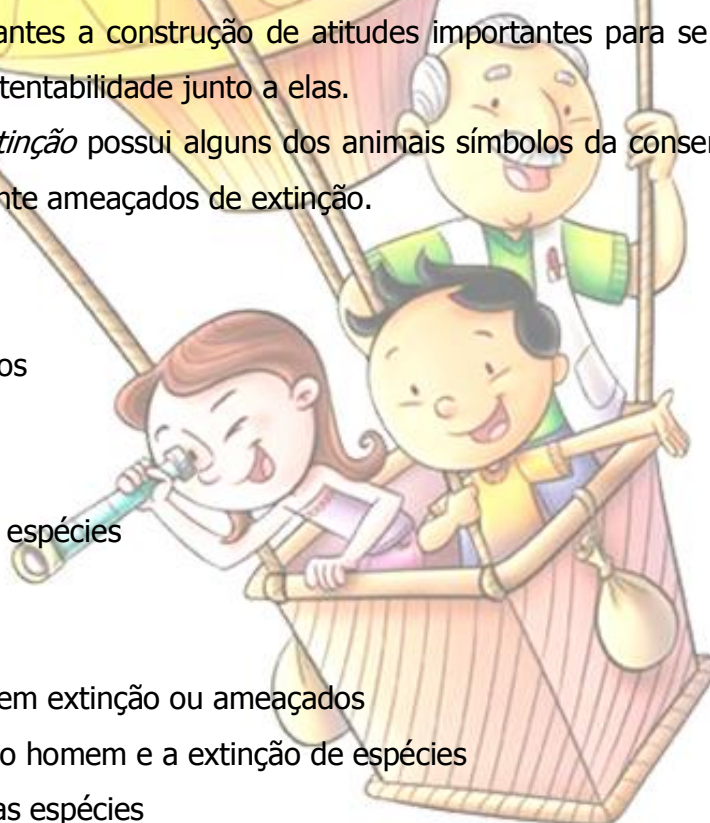
- Animais em extinção ou ameaçados
- Ecossistemas
- Principais ameaças aos animais
- Papel do homem na extinção das espécies

Objetivos

- Reconhecer os animais que estão em extinção ou ameaçados
- Realizar associação entre a ação do homem e a extinção de espécies
- Trabalhar conceitos de extinção das espécies



Imagem meramente ilustrativa



Papel do professor

Ao trabalhar com o conteúdo extinção de espécies, o professor fará relação entre aspectos de ecologia e cidadania, abordando situações cotidianas dos estudantes, por meio das observações e comentários realizados. Com o lúdico, o professor despertará a curiosidade, o espírito de iniciativa, a capacidade de tomar decisões e a perseverança, que são fatores determinantes na construção do caráter de uma criança. Estimulá-los desde a infância é preparar cidadãos conscientes para enfrentar um mundo que se transforma em ritmo acelerado, surgindo novos problemas, a cada momento, que exigem soluções sempre urgentes.

Como jogar

As peças do jogo devem ser embaralhadas e colocadas sobre a mesa com a figura voltada para cima por um tempo determinado, por exemplo, 1 minuto. Após esse período as cartas devem ser viradas com a figura para baixo.

- Um jogador deverá ser sorteado para início do jogo
- O jogador deve virar duas peças de cada vez. Se aparecerem figuras iguais, o participante deverá recolher e ficar com as peças e joga novamente, se elas forem diferentes, devem ser devolvidas e prosseguirá o jogo até que todos os pares sejam encontrados, desta maneira as crianças irão trabalhar com o raciocínio e memória auxiliando num aprendizado significativo para o conteúdo estudado.
- Vence quem terminar com o maior número de cartas

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

- Jogo da caça e do caçador. Procedimento: O professor irá escrever, em pequenos papéis, nomes de diversos animais em extinção, um guarda florestal e um caçador. Oriente para que ninguém conte o que pegou no papel. Coloque toda a turma em um círculo, e o guarda florestal irá procurar quem é o caçador, que estará, sem que ninguém perceba, "matando" os animais em extinção, piscando para o colega. Os estudantes que representarão os animais devem, ao receberem uma piscada, gritar a palavra "extinto", cruzando os braços e abaixando a cabeça. O jogo deverá recomeçar, caso o caçador "mate" todos os animais ou o guarda florestal reconheça o caçador.

- Gincana dos Animais em Extinção. Pesquise cinco recortes de animais classificados em cada uma das quatro principais categorias de ameaças de extinção (Criticamente em Perigo, Em Perigo, Vulnerável e Quase Ameaçada). A lista com fotos dos animais pode ser encontrada na internet no site do Ministério do Meio Ambiente. Os animais devem ser divididos em classes, na qual cada classe terá uma pontuação, como: criticamente ameaçada de extinção com o valor 25, os animais da classe em perigo possuirão o valor 15, os vulneráveis valor de 10 e os quase ameaçados o valor 05. Distribua as fotos em diferentes locais da escola, de forma que os estudantes, divididos em grupos, terão que resgatar o maior número de animais ameaçados de extinção. A contagem de pontos deverá ser feita de acordo com a pontuação para cada animal. O grupo que somar o maior número de pontos será o vencedor. Essa atividade tem o objetivo de conscientizar os estudantes da classificação dessa extinção e suas condições atuais.

- O professor pode fazer uso de outros experimentos tais como o *Modelo Globo terrestre*, para a localização das áreas com maior índice de extinções e *Mapa digital Cadeia Alimentar* para salientar o desequilíbrio causado pela extinção de determinadas espécies.

