



A TRANSFORMAÇÃO DA PAISAGEM ATRAVÉS DAS IMAGENS

NÓS NA SALA DE AULA - MÓDULO: GEOGRAFIA 4º E 5º ANOS - UNIDADE 8

As atividades propostas têm por finalidade fazer com que o aluno compreenda que as paisagens são dinâmicas, sofrendo sucessivas transformações ao longo do tempo. Tais alterações são consequência das ações da natureza (ventos, chuvas, deslizamentos etc.) e das ações do homem (construção de moradias, desmatamentos etc.).

Através do jogo da memória e da atividade com as fotos, as crianças entenderão que as mudanças nas paisagens acontecem de maneira lenta, sendo o homem o principal agente modificador do ambiente.

PÚBLICO-ALVO:

4º ANO

DURAÇÃO:

3 AULAS



EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM

- Identificar as transformações ocorridas nas paisagens em decorrência da ação antrópica e da dinâmica da natureza.
- Perceber o homem como principal agente transformador da paisagem.
- Perceber que as modificações nas paisagens ajudam a entender um pouco a história dos lugares.



RECURSOS E MATERIAIS NECESSÁRIOS

- 3 ou 4 fotos antigas da escola ou de outro edifício conhecido pelos alunos.
- 2 jogos da memória com imagens recentes e antigas de paisagens. (1 para cada grupo)
- Fotos de paisagens trazidas pelos alunos.



APLICAÇÃO

PREPARAÇÃO

Para criar o jogo da memória que será utilizado durante a atividade, selecione imagens de paisagens que podem ser de lugares famosos no Brasil (os arcos de Santa Teresa, o Corcovado, a praia de Ipanema, Olinda, a Avenida Paulista, Ouro Preto, Bonito, Pantanal, o Pelourinho etc.) ou podem ser locais da própria cidade. O importante é que elas contenham imagens de paisagens em dois momentos, ou seja, uma imagem antiga e outra mais recente. Em todas as cartas, escreva o nome da paisagem.

Fica a seu critério a quantidade de cartas disponíveis. Para aumentar a resistência das cartas, imprima-as em papel canson, com dimensões de 12 cm de comprimento e 8 cm de largura, ou então cole-as em papel cartão.

É indicado que sejam confeccionados, pelo menos, dois jogos da memória, mas essa quantidade pode variar de acordo com o número de alunos da sala.

AULAS 1 E 2

Nessa etapa, as crianças identificarão as mudanças ocorridas nas paisagens decorrentes da atuação do homem e da própria dinâmica da natureza, compreendendo que essas mudanças contam um pouco da história do lugar.

Inicie a aula questionando se os alunos conhecem alguma paisagem. Solicite que eles expliquem com detalhes essas paisagens, destacando os aspectos que mais chamaram atenção. Faça perguntas como: quais aspectos vocês acham que foram transformados pelo homem? Será que o ser humano não interviu em nada? A natureza se encarregou sozinha dessas transformações? Durante a discussão, indague se a paisagem foi sempre da mesma forma, ou se no passado ela tinha aspectos que hoje não possui.

No debate, argumente que as paisagens são dinâmicas e, ao longo do tempo, seus elementos sofrem constantes transformações. Essas ações resultam da ação da natureza e da ação humana. Enfatize que, apesar de não parecer, as paisagens se modificam ao longo dos anos, o que muitas vezes ocorre de modo imperceptível à vida do homem na Terra.



Para auxiliar a compreensão das crianças, mostre fotos antigas da escola, ou de outro edifício conhecido, mas não revele qual é a construção. Peça que observem como estão dispostos todos os elementos da paisagem e que, depois, tentem identificar o tal prédio. Pergunte se parece com algum lugar que eles conhecem.

Caso não identifiquem, diga-lhes qual é o edifício, e que ao longo das décadas ele foi transformado em decorrência dos diferentes objetivos e necessidades de cada sociedade. Enfatize que o mesmo processo acontece com as outras paisagens, mas essas mudanças podem ser decorrentes da ação antrópica ou da ação da natureza.

Terminada a discussão, divida os alunos em duas equipes e distribua os dois jogos da memória.

O objetivo é que as crianças trabalhem com a mesma paisagem, mas em diferentes períodos, compreendendo assim as mudanças ocorridas.

Regras do jogo

- Como são duas equipes, os alunos de cada grupo decidirão entre si quem começa.
- Com a imagem virada para baixo, distribua as cartas sobre uma mesa.
- O primeiro jogador vira duas cartas. Se as imagens forem iguais, a criança continua jogando; se forem diferentes, o primeiro aluno coloca as cartas em suas posições originais e passa a vez para o segundo jogador. Vence o jogo aquele que obtiver o maior número de imagens.
- Durante o jogo, solicite atenção dos alunos para as imagens, pois apesar de estarem distribuídas em pares, eles podem se atrapalhar, achando que não há um correspondente para a sua imagem.
- Após definidos os vencedores, solicite que as crianças analisem os pares de paisagens, observando suas características, apontando as diferenças e semelhanças encontradas e classificando-as em paisagem natural ou paisagem humanizada.
- Durante a análise, retome novamente a ideia de que as paisagens sofrem constantes transformações ao longo do tempo e que o homem é o principal agente transformador da paisagem.
- Para a aula seguinte, peça aos alunos que tragam fotos de passeios e viagens que fizeram com a família – podem ser fotos recentes e antigas.



AULA 3

Nessa etapa, os alunos evidenciarão, através das fotos, as transformações que ocorreram na paisagem ao longo dos anos, evidenciando que tais mudanças são consequência da ação da própria natureza e/ou da ação do homem. Enfatize a ação do homem nesses ambientes, e as consequências (boas ou ruins) que resultaram dessas ações.

Inicie a aula sugerindo que cada aluno apresente e explique sua foto para a sala. Para que eles não se sintam intimidados, leve uma foto e comece você a explicar a sua paisagem. Descreva todos os elementos. Se for uma imagem antiga, fale como está a paisagem atualmente, o que mudou e o que permanece igual. Se for uma foto recente, levante hipóteses de como era no passado.

Também discorra sobre alguns fatores (sociais e naturais) que contribuíram para essas mudanças – ou seja, por que mudou, quanto tempo levou etc.

Após a sua explicação, os alunos devem proceder da mesma forma.