

QUEBRA-CABEÇA FASES DA BORBOLETA

INTENÇÃO PEDAGÓGICA

Introdução

O ciclo biológico dos insetos é muito diferente do ciclo biológico da maioria dos outros animais. Esses animais sofrem metamorfose até atingir a fase adulta.

Nos insetos existem três tipos: a metamorfose do tipo holometábola, na qual se enquadram as Lepidópteras (borboletas e mariposas), uma das mais notáveis de todo o Reino Animal, cujo desenvolvimento passa pela fase de ovo - larva - pupa-adulto. Além desta, existem outros dois tipos de metamorfose: hemimetábolos, na qual o animal possui um estágio intermediário de ninfa antes de se tornar adulto e ametábolo, em que o animal jovem é similar ao adulto, diferindo apenas no tamanho e na maturação sexual.

Correlacionar o crescimento do animal com as mudanças que ocorrem em seu corpo ajuda a criança a entender que os ciclos de vida seguem uma ordem cronológica. A percepção de que ocorrem alterações no corpo de um organismo durante seu ciclo de vida é essencial para que a criança se compreenda enquanto ser vivo e entenda as mudanças que ela observa nos organismos que a cerca.

Conteúdos

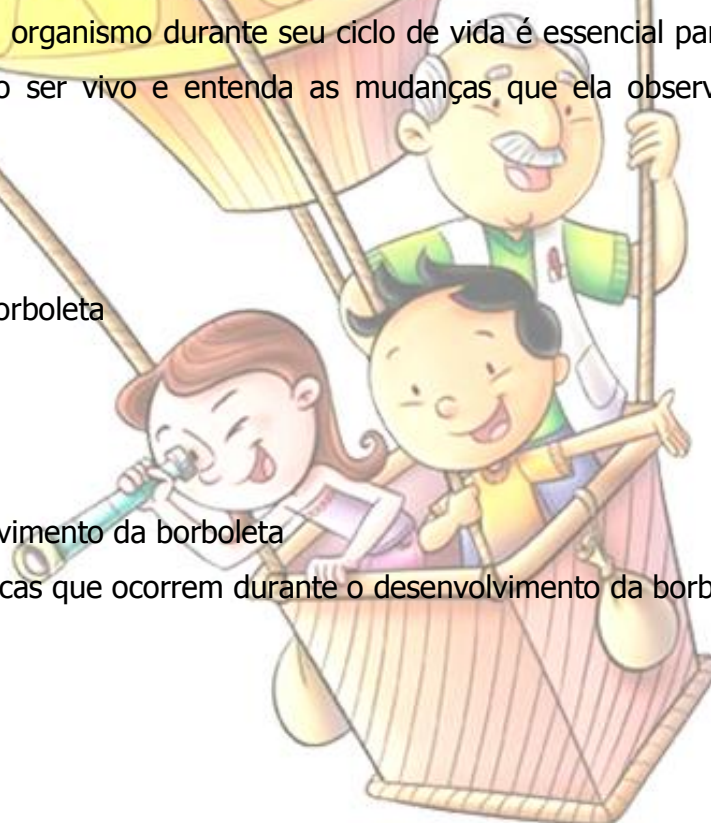
- Fases do desenvolvimento da borboleta
- Cronologia do ciclo de vida

Objetivos

- Identificar as fases do desenvolvimento da borboleta
- Analisar as mudanças morfológicas que ocorrem durante o desenvolvimento da borboleta



Imagem meramente ilustrativa



Papel do professor

Demonstrar aos estudantes como ocorre a reprodução deste grupo de animais. Evidenciando que todos nós passamos por fases durante nosso desenvolvimento, sendo que na reprodução das borboletas esta mudança é evidente, devido à metamorfose.

Essa aprendizagem torna-se significativa e promove a capacidade cognitiva conforme o estudante estabelece uma relação entre os novos conteúdos e suas experiências.

Como Jogar

Divida a turmas em grupos e distribua o jogo; cada grupo vai misturar suas peças sobre a mesa; realizar a montagem das peças em suas ordens corretas até conseguir completar toda 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, o professor poderá solicitar a observação do esquema das fases da borboleta. Depois, os estudantes, por meio de desenhos, demonstrarão a reprodução gráfica desse ciclo.
- Professor, você pode propor que os estudantes joguem também os *Quebra Cabeças Fases do Sapo e Fases da Galinha*, para mostrar as outras formas de reprodução do reino animal. O *Mapa Digital Anfíbios* poderá mostrar com mais evidencia as fases pelo qual os sapos passam, desde a fecundação, até a transformação do animal adulto.