

## QUEBRA-CABEÇA FASES DO SAPO

### INTENÇÃO PEDAGÓGICA

#### Introdução

Todo ser vivo segue uma cronologia de desenvolvimento em seu ciclo de vida, nascem, crescem, reproduzem, envelhecem e morrem. Anfíbios foram os primeiros vertebrados a viver em terra firme, porém, ainda necessitam da água, pois é nela que eles liberam seus gametas e é onde ocorre a fecundação, que é geralmente externa. Após nascerem, os girinos permanecem na água até chegarem a fase adulta, em que eles saem do ambiente aquático e passam a habitar o ambiente terrestre. Ao se desenvolver, estarão em um processo chamado metamorfose, em que desenvolverão membros e perderão a cauda, se tornando um adulto e conquistando o meio terrestre.

A percepção desse processo auxilia o estudante a compreender os processos que levam cada grupo animal a viver em determinado ambiente e sua história evolutiva.

#### Conteúdos

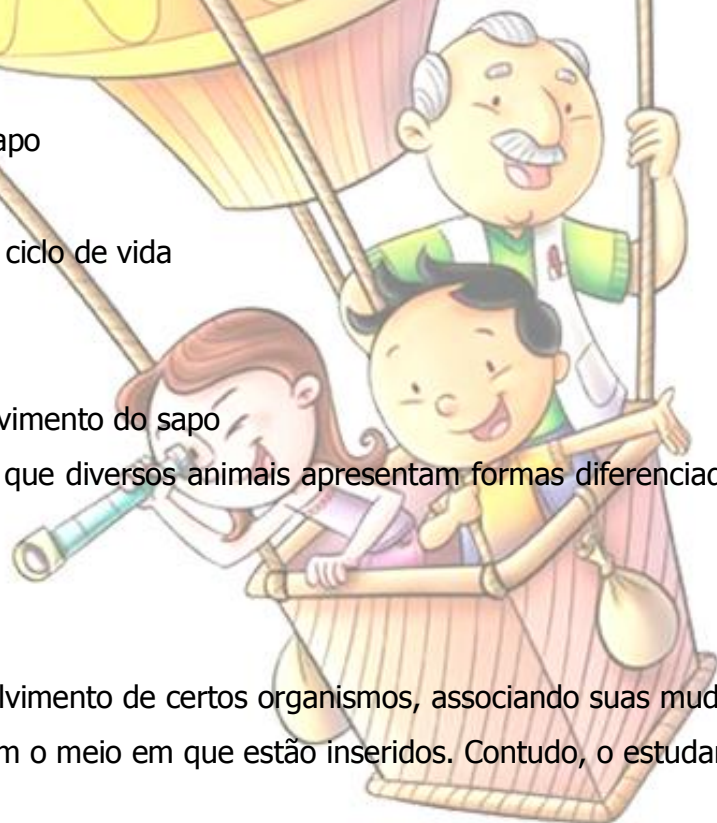
- Fases do desenvolvimento do sapo
- Cronologia do ciclo de vida
- Mudanças de ambiente durante ciclo de vida

#### Objetivos

- Identificar as fases do desenvolvimento do sapo
- Estimular o raciocínio lógico de que diversos animais apresentam formas diferenciadas de desenvolvimento

#### Papel do professor

Demonstrar como ocorre o desenvolvimento de certos organismos, associando suas mudanças morfológicas com seus hábitos e com o meio em que estão inseridos. Contudo, o estudante se



sentirá como parte integrante de um ecossistema e de um ciclo, pois assim como esta espécie, ele também nasce, amadurece, envelhece e morre.

A intervenção do professor no jogo de quebra-cabeça deve ocorrer no momento certo, criando estímulos para a reflexão, resultando na estruturação do conhecimento. Assim, o estudante poderá descobrir, vivenciar, modificar e recriar regras, construindo conhecimento sobre o conteúdo trabalhado.

## 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

- Peça que os estudantes criem uma história em quadrinhos, usando a imaginação para outros ciclos de vida.
- Uma pesquisa poderá ser solicitada, sobre quais são os alimentos dos sapos, que espécies podemos encontrar na natureza e onde eles vivem. Os estudantes devem expor as curiosidades encontradas.
- História continuada. O professor coloca no quadro um começo e um fim de uma história. Cada estudante dará continuidade a sua história. O tema poderá ser sobre ciclo vital, anfíbios ou sapos.

# JOGO

- Utilize outros jogos como: *Quebra-Cabeças Fases da Galinha e Fases da Borboleta* para mostrar que outros animais também passam por fases durante seu desenvolvimento.
- Para introduzir o tema, utilize o *Mapa Digital Anfíbios* para mostrar como esses animais são em seu ambiente e como eles se desenvolvem e passam pela metamorfose, até chegar à fase adulta.

