

# Plano de Aula – Aja: Contando Histórias com Emoções e Robôs

---

## Tema

Expressão de sentimentos e narrativas utilizando programação e robótica com o Robô VEX 123.

---

## Duração da Aula

1 aula de 50 minutos.

---

## Componentes Curriculares Envolvidos

- Língua Portuguesa
  - Educação Socioemocional
  - Tecnologias e Robótica Educacional
  - Artes (opcional)
- 

## Turmas Indicadas

- 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental
- 

## Objetivos da Aula

- Desenvolver a expressão oral e a criatividade por meio da contação de histórias.
  - Reconhecer e representar diferentes sentimentos.
  - Utilizar o Robô 123 para traduzir sentimentos em ações programadas.
  - Trabalhar de forma colaborativa e lúdica a construção de narrativas.
- 

## Competências da BNCC

- Competência Geral 4: Utilizar diferentes linguagens — verbal, corporal, visual, sonora e digital.
  - Competência Geral 5: Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica e significativa.
  - Competência Geral 8: Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde emocional, compreendendo-se na diversidade humana.
- 

## **Habilidades da BNCC**

- (EF15LP03) Produzir textos orais que relatem eventos e experiências pessoais.
  - (EF02CI02) Reconhecer emoções e sentimentos em si e nos outros.
  - (EF02LP17) Planejar e produzir narrativas orais com início, meio e fim.
  - (EF02LP05) Escutar com atenção e respeito.
  - (EF02ET02) Utilizar recursos tecnológicos para resolver desafios simples de programação.
- 

## **Materiais Necessários**

- Robôs VEX 123 (1 por grupo)
  - Marcadores, papel, lápis de cor
  - Blocos de programação (fisicamente ou no aplicativo VEXcode 123)
  - Tablets ou computadores (opcional)
  - Espaço livre para movimentação dos robôs
- 

## ☐ **Etapas e Desenvolvimento da Aula (Passo a Passo)**

### **1. Início (10 min)**

- Promova uma conversa com os alunos sobre sentimentos.
- Peça que citem momentos em que sentiram alegria, tristeza, raiva ou descontração.

### **2. Desenvolvimento da História (10 min)**

- Os alunos, em duplas ou trios, devem escrever ou desenhar uma pequena história com início, meio e fim, incluindo diferentes sentimentos.

### **3. Programação com o Robô 123 (15 min)**

- Cada grupo programa o Robô 123 para expressar os sentimentos por meio de luzes, sons e movimentos.
- Usam o botão Passo para apresentar os sentimentos em sequência, conforme a narrativa.

- Podem adicionar blocos de movimentação entre os sentimentos para dar vida à história.

#### **4. Apresentação (10 min)**

- Cada grupo conta sua história e faz a apresentação do robô encenando os sentimentos.

#### **5. Desafio Final (5 min)**

- Os alunos recontam suas histórias omitindo os sentimentos, e os colegas tentam adivinhar observando os movimentos do Robô 123.
- 



#### **Subindo de Nível**

- Estimule os alunos a adicionarem sons e luzes personalizados.
  - Incentive a criação de histórias mais complexas, com mais personagens e sentimentos.
  - Desafie os alunos a usar blocos de repetição ou condições (se possível com VEXcode GO ou outras ferramentas mais avançadas).
- 



#### **Conteúdos Trabalhados**

- Narrativa oral e escrita
  - Emoções e sentimentos
  - Sequência lógica
  - Programação e comandos básicos
  - Expressão corporal e artística
- 



#### **Dicas para o Professor**

- Prepare previamente o Robô 123 com os blocos de exemplo.
  - Oriente sobre como identificar emoções em expressões faciais e corporais.
  - Use exemplos visuais para facilitar a associação entre sentimento e movimento.
- 



#### **Discussões e Conclusões**

- O que cada grupo quis representar com seu robô?
- Como o robô ajudou a contar a história?
- Foi fácil ou difícil representar sentimentos com movimentos e luzes?



## Interdisciplinaridade

- **Língua Portuguesa:** desenvolvimento da oralidade e produção textual.
- **Educação Socioemocional:** reconhecimento e expressão dos sentimentos.
- **Tecnologia:** uso de robótica e lógica de programação.
- **Artes:** ilustração das histórias e expressão corporal.



## Avaliação Formativa

- Participação nas atividades em grupo.
- Clareza na criação e contação da história.
- Capacidade de representar corretamente os sentimentos com o robô.
- Interpretação e criatividade nas apresentações.



## Dicas Pedagógicas

- Utilize cartões com sentimentos como referência visual.
- Adapte o nível de complexidade conforme a turma.
- Estimule os alunos a darem feedbacks positivos entre si após as apresentações.



## Resultados Esperados

- Alunos mais conscientes das emoções.
- Desenvolvimento da empatia, criatividade e linguagem.
- Compreensão básica de lógica de programação.
- Maior engajamento nas aulas por meio da ludicidade e da tecnologia.