



Plano de Aula – Criação de Criaturas



Tema:

Imaginação, criatividade e montagem de seres fictícios com peças do VEX GO



Duração da aula:

1 aula de 50 minutos



Componentes curriculares envolvidos:

- Artes
- Ciências
- Tecnologia
- Língua Portuguesa
- Educação Socioemocional



Turmas indicadas:

2º ao 5º ano do Ensino Fundamental



Objetivos da aula:

- Estimular a criatividade e a expressão por meio da construção de criaturas imaginárias.
- Compreender a relação entre forma, função e ambiente.
- Trabalhar cooperação, planejamento e apresentação oral.
- Relacionar estrutura física a características comportamentais e de sobrevivência.



Competências da BNCC:

- **Competência Geral 1:** Conhecimento
 - **Competência Geral 3:** Repertório cultural
 - **Competência Geral 4:** Comunicação
 - **Competência Geral 5:** Cultura digital
 - **Competência Geral 10:** Responsabilidade e cidadania
-

Habilidades da BNCC:

- (EF15AR04) Criar composições artísticas com base em temas imaginários.
 - (EF04CI02) Relacionar características físicas dos seres vivos com o ambiente em que vivem.
 - (EF03LP20) Produzir e apresentar oralmente textos criativos.
 - (EF04EM03) Usar criatividade e lógica na solução de problemas técnicos.
-

Materiais necessários:

- Kit VEX GO completo
 - Papel e lápis para planejamento e desenho da criatura
 - Cartões com perguntas-guia (ambiente, tipo de alimentação, habilidades especiais etc.)
 - Espaço para exposição das criaturas criadas
-

Etapas e Desenvolvimento da Aula (Passo a Passo):

1. Estímulo criativo (5 min)

- Pergunte:
 - “E se você pudesse criar um animal totalmente novo?”
 - “Como ele seria para viver no deserto? Ou no fundo do mar?”
- Mostre imagens de animais reais com características únicas.

2. Planejamento da criatura (10 min)

- Os alunos (individualmente ou em duplas) desenharam a criatura que vão construir.
- Respondem perguntas como:
 - Onde vive?
 - Do que se alimenta?
 - Como se locomove?
 - Qual habilidade especial ela tem?

3. Construção com VEX GO (20 min)

- Utilizam as peças para montar suas criaturas com base no desenho.
- Professor circula, fazendo perguntas que estimulem a reflexão:
 - “Para que serve essa perna?”

- “Como essa cauda ajuda na sobrevivência?”

4. Apresentação das criaturas (10 min)

- Cada grupo apresenta sua criatura:
 - Nome
 - Habitat
 - Alimentação
 - Habilidade especial
 - Curiosidade divertida

5. Discussão coletiva (5 min)

- Os alunos comparam as criaturas criadas.
 - O professor estimula conexões com adaptações reais dos animais.
 - Encerram refletindo sobre a criatividade como ferramenta para resolver problemas.
-



Subindo de Nível:

- **Crie um inimigo!** – Cada grupo cria uma criatura rival da sua e explica o conflito.
 - **História compartilhada!** – Junte várias criaturas em uma história inventada em grupo.
 - **Missão de sobrevivência!** – Desafie os alunos a adaptar suas criaturas para outro ambiente.
-



Conteúdos trabalhados:

- Imaginação, criação e design de personagens
 - Relação forma-função
 - Adaptações e características de seres vivos
 - Comunicação oral e visual
 - Montagem técnica com peças VEX GO
-



Dicas para o professor:

- Estimule a originalidade: “Não existe ideia errada, só falta de explicação!”
 - Proporcione liberdade criativa com apoio técnico na montagem.
 - Valorize o vínculo entre criação e justificativa funcional.
-



Discussões e conclusões:

- O que sua criatura precisa para sobreviver onde vive?
- Como o corpo dela ajuda na alimentação ou defesa?

- Qual foi a parte mais difícil de construir?
 - Qual habilidade você gostaria que um animal real tivesse?
-

Interdisciplinaridade:

- **Ciências:** Adaptação dos seres vivos, habitat e alimentação.
 - **Artes:** Criação visual e estética de personagens.
 - **Tecnologia:** Montagem funcional e criativa com peças.
 - **Português:** Descrição oral e escrita de personagens fictícios.
-

Avaliação formativa:

- Clareza e criatividade no planejamento da criatura.
 - Coerência entre as características e o ambiente fictício.
 - Participação na construção e na apresentação.
 - Interpretação das habilidades e justificativas funcionais.
-

Dicas pedagógicas:

- Organize uma exposição com as criaturas e seus nomes e histórias.
 - Proponha uma votação divertida: “A criatura mais corajosa”, “A mais criativa”, “A mais assustadora”.
 - Conecte com temas de **resiliência, empatia e adaptação**.
-

Resultados esperados:

- Estímulo à criatividade com propósito funcional.
- Compreensão de como características físicas se relacionam ao ambiente.
- Fortalecimento da capacidade de argumentar e apresentar ideias.
- Valorização da imaginação como ferramenta de construção de conhecimento.