

Plano de Aula – O que é?

Tema

Criatividade e imaginação com peças VEX GO

Duração da Aula

1 aula (40 a 50 minutos)

Componentes Curriculares Envolvidos

Arte, Criatividade, Expressão Visual, Engenharia

Turmas Indicadas

Ensino Fundamental I (1º ao 4º ano)

Objetivos da Aula

- Estimular a criatividade ao transformar peças em elementos visuais.
- Desenvolver a capacidade de observação e interpretação.
- Trabalhar expressão artística e narrativa.
- Incentivar o pensamento abstrato e a imaginação.

Competências e Habilidades da BNCC

- **EF15AR05:** Experimentar diferentes materiais para expressar ideias.
- **EF01LP02:** Descrever imagens e criar narrativas simples.
- **Competência Geral 3:** Valorizar e utilizar diferentes formas de expressão.
- **Competência Geral 4:** Explorar a comunicação visual e artística.

Materiais Necessários

- Kit VEX GO.

- Saco de papel para sortear peças.
 - Papel, lápis e canetinhas para desenhos.
-

□ Etapas e Desenvolvimento da Aula (Passo a Passo)

1 Introdução (5 min)

- Explicar a proposta: transformar peças VEX GO em parte de um desenho criativo.
- Conversar sobre como objetos podem representar coisas diferentes com a imaginação.

2 Sorteio das Peças (5 min)

- Cada aluno retira 3 peças de um saco sem olhar.
- Observar atentamente os formatos e pensar no que elas poderiam se tornar.

3 Criação do Desenho (20 min)

- Incorporar as peças no papel e criar uma imagem ao redor delas.
- Trabalhar detalhes e contexto para dar vida ao desenho.

4 Compartilhamento (10 min)

- Cada aluno apresenta sua criação e explica o que imaginou.
-

Subindo de Nível

- **Mais peças:** Aumentar para 5 peças para criar imagens mais complexas.
 - **Escreva sobre isso!:** Criar uma história curta baseada no desenho final.
-

Conteúdos Trabalhados

- Arte e expressão visual.
 - Criatividade e abstração.
 - Construção de narrativas simples.
-

Dicas para o Professor

- Incentivar a liberdade criativa, não existe certo ou errado.

- Valorizar a originalidade de cada aluno.
 - Estimular descrições detalhadas ao apresentar o desenho.
-



Discussões e Conclusões

- Como as mesmas peças geraram desenhos diferentes?
 - O que ajuda a transformar um objeto em outra coisa pela imaginação?
 - Como foi criar uma história a partir de algo simples?
-



Interdisciplinaridade

- **Arte:** Desenho e composição visual.
 - **Língua Portuguesa:** Criação de narrativas curtas.
 - **Engenharia:** Observação de formas e funções das peças.
-



Avaliação Formativa

- Participação e envolvimento na atividade.
 - Criatividade e uso das peças no desenho.
 - Capacidade de apresentar e descrever a criação.
-



Dicas Pedagógicas

- Adaptar o número de peças para a idade da turma.
 - Usar a atividade como aquecimento para projetos maiores de design.
-



Resultados Esperados

- Estímulo à criatividade e imaginação.
- Desenvolvimento da comunicação visual e oral.
- Integração entre arte e engenharia de forma lúdica.