

Planejamento Conjunto: PA/PIC



Turma: __1201__ **Datas:** _Agosto de 2025

Professores: Valquíria Lopes

PA: Marina Letícia__

Componentes Curriculares: Língua Portuguesa,

Habilidades:

Habilidade frágil- Identificar a finalidade de diferentes textos pelo suporte, do gênero e das características gráficas.

Habilidades BNCC:

EF02LP04 – Reconhecer a presença de rimas, aliterações e assonâncias como recursos sonoros de textos poéticos.

EF02LP05 – Ler e compreender, com certa autonomia, poemas, observando a disposição gráfica, as rimas e os recursos sonoros.

EF02LP10 – Identificar o significado de palavras ou expressões desconhecidas em textos, com base no contexto da leitura.

Objetivos:

- Desenvolver a leitura, compreensão e interpretação de textos poéticos.
- Estimular a criatividade, expressão artística e sensibilidade estética.
- Trabalhar conceitos de cor, forma e rima.
- Introduzir noções de tecnologia com o uso da impressora 3D.

Recursos necessários:

	Chroma key
x	Cola Branca

	Máq. De corte
	Máq. De costura

x	Pincéis
	Smartphone

<input type="checkbox"/>	Cola quente
<input type="checkbox"/>	Componentes eletrônicos
<input checked="" type="checkbox"/>	Impressora jato de tinta
<input checked="" type="checkbox"/>	Impressora 3D

<input type="checkbox"/>	Massinha
<input type="checkbox"/>	Microfone
<input checked="" type="checkbox"/>	Notebook
<input type="checkbox"/>	Óculos RV

<input type="checkbox"/>	Tablet
<input checked="" type="checkbox"/>	Televisão/Projeto
<input checked="" type="checkbox"/>	Tesouras
<input checked="" type="checkbox"/>	Tinta guache

Outros: bola e folha com atividade (Bingo)

Metodologia utilizada:

<input checked="" type="checkbox"/>	Mão na massa
<input type="checkbox"/>	Estudo de caso
<input type="checkbox"/>	Mapas conceituais
<input type="checkbox"/>	Sala de aula invertida

<input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizagem Baseada Projetos
<input type="checkbox"/>	Aprendizagem Baseada Problemas
<input type="checkbox"/>	Gamificação
<input type="checkbox"/>	Avaliação por pares

☐ Rotação por estações

Outras: _____

Pilar GET:

<input checked="" type="checkbox"/>	Cultura Maker/Mão na massa
<input checked="" type="checkbox"/>	STEAM
<input type="checkbox"/>	Cultura Digital/TDIC
<input type="checkbox"/>	Sustentabilidade

<input checked="" type="checkbox"/>	Desenvolvimento Integral
<input type="checkbox"/>	Pensamento Computacional
<input type="checkbox"/>	Vetor de transformação

Avaliação:

☐ Diagnóstica

☐ Processual

☒ Somativa

Descrição da atividade (modo de preparo):

Sequência didática:

Aula 1. Ciclo de vida das borboletas. Qual o papel das borboletas na natureza. Os alunos iniciarão o projeto assistindo alguns vídeos. Os alunos na etapa de ancoragem do tema, verão o Vídeo da história " Uma lagarta comilona", vídeo sobre o desenvolvimento da borboleta (metamorfose) e vídeo com a própria experiência da turma no pátio da escola. Após a atividade os alunos farão atividade em papel proposta pela professora.

Vídeos:

O Ciclo de Vida da Borboleta | Metamorfose da Borboleta | Transformação da Lagarta em uma Borboleta.

<https://youtu.be/3tH6GZLHyBg>

UMA LAGARTA MUITO COMILONA - contação de história por Fafá conta

<https://youtu.be/759FxowykDQ>

Uma lagarta muito comilona - Eric Carle

<https://youtu.be/T60QtnXYXOw>

Aula 2: Leitura e Exploração do Poema

Os alunos conhecerão o poema "As Borboletas". Após a leitura irão explorar rimas, cores e significados das palavras. Os alunos farão a leitura coletiva do poema e alguns temas serão abordados. Qual a estrutura do poema? Quais as características do texto, as cores, as rimas e o significado de palavras? Quais borboletas aparecem? Que cores são mencionadas? Há palavras que rimam?

Aula 3: Arte com Papel: Criando Borboletas. Algoritmos passo a passo. Cultura digital.

Os alunos deverão individualmente recriar borboletas com dobradura, recorte e colagem e relacionar as cores das borboletas com o poema. Os alunos farão também dobradura ou moldes de borboleta em papel colorido. Montarão passo a passo como ordem de um algoritmo a arte da borboleta.

Em termos de dobradura, um algoritmo refere-se à sequência lógica e ordenada de passos necessários para criar uma figura específica, seguindo instruções precisas de dobras. Cada dobra é um passo no algoritmo, e a execução correta de todos os passos resulta na figura desejada.

A turma fará também arte com as borboletas para o mural e criarão individualmente uma pulseira de borboleta. Os alunos poderão enfeitar a borboleta com colagens de lantejoulas, papel celofane, glitter (materiais diversos). após a criação os alunos irão colar as borboletas no mural externo da sala.

Aula 4: Tecnologia: Impressora 3D

Os alunos formarão duplas e entrarão no Thinkercad. Nesta plataforma de prototipagem estes alunos criarão seus primeiros modelos, aprenderão como prototipar uma figura para impressão 3D e posteriormente verão a impressão de uma borboleta na impressora 3d. Os alunos aprenderão como funciona e para que serve a impressora 3D. Os alunos levarão a borboleta tridimensional para o mural da sala de aula.

No final do trabalho apresentarão a poesia de Vinicius de Moraes "As borboletas"