



BASE
NACIONAL
COMUM
CURRICULAR

Fundamentos Pedagógicos e Estrutura Geral da BNCC

BNCC: Versão 3
Brasília, 26/01/2017



1.3. Os fundamentos pedagógicos da BNCC

- Compromisso com a formação e o desenvolvimento humano global (dimensões intelectual, física, afetiva, social, ética, moral e simbólica).
- Compromisso com a **educação integral**, independentemente da duração da jornada escolar.

Construção de processos educativos sintonizados com:

- as necessidades, possibilidades e interesses dos alunos e
- os desafios da sociedade contemporânea para formar pessoas autônomas e capazes de se servir dessas aprendizagens em suas vidas.



Conteúdos curriculares a serviço do desenvolvimento de competências

- **Competência** é a possibilidade de mobilizar e operar o conhecimento em situações que requerem aplicá-lo para tomar decisões pertinentes. (LDB, artigos 32 e 35)

Conhecimento



Habilidade
necessária
para aplicar o
conhecimento



Atitude para
refletir sobre
o conhecimento
e usar as
habilidades
adequadamente



Competência



Conteúdos curriculares a serviço do desenvolvimento de competências

- A BNCC define **3 grupos de competências gerais** que se inter-relacionam e perpassam todas as áreas/componentes.

Visam à formação humana integral e à construção de uma sociedade mais justa, democrática e inclusiva.





Conteúdos curriculares a serviço do desenvolvimento de competências

Competências cognitivas

- dominar e valorizar os conhecimentos construídos sobre o mundo físico, social e cultural para explicar a realidade e assumir, com **consciência crítica** e **responsabilidade**, atitude proativa em relação aos desafios contemporâneos;
- exercitar a **curiosidade intelectual** e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a **investigação**, a **análise crítica**, a **imaginação** e a **criatividade**, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e inventar soluções com base nos conhecimentos das diferentes áreas;
- exercitar o **senso estético** para reconhecer, valorizar e fruir as diversas manifestações culturais, das locais às mundiais, como também para participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.



Conteúdos curriculares a serviço do desenvolvimento de competências

Competências comunicativas

- **trocar informações, experiências e ideias** em diferentes contextos, com base no conhecimento das linguagens verbal (oral e escrita) e/ou verbo-visual (como LIBRAS), corporal, multimodal, artística, matemática, científica, tecnológica e digital, para produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo;
- **explicar**, por meio de diferentes linguagens, fatos, informações, fenômenos e processos linguísticos, culturais, sociais, econômicos, científicos, tecnológicos e naturais, valorizando a diversidade de saberes e vivências culturais;
- **argumentar** com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias e pontos de vista que respeitem e promovam os direitos humanos, o acesso e a participação de todos sem discriminação de qualquer natureza e a consciência socioambiental.



Conteúdos curriculares a serviço do desenvolvimento de competências

Competências pessoais e sociais

- conhecer, apreciar e cuidar de si, do seu **corpo** e bem-estar, e reconhecer e gerir suas **emoções** e **comportamentos**, com autocrítica e capacidade de lidar com a crítica do outro e a pressão do grupo;
- exercitar a **empatia**, o **diálogo**, a **resolução de conflitos**, a **cooperação** e o **respeito**;
- fazer-se respeitar e promover o **respeito** ao outro, acolhendo e valorizando a **diversidade** de indivíduos e de grupos sociais, sem preconceitos baseados nas diferenças de origem, etnia, gênero, orientação sexual, idade, habilidade/necessidade, fé religiosa ou de qualquer outro tipo;
- agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, **tomando decisões** com base em princípios éticos democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.



Conteúdos curriculares a serviço do desenvolvimento de competências

As competências gerais são referência para a definição de competências específicas das áreas de conhecimento e dos componentes curriculares.

COMPETÊNCIAS GERAIS

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DE ÁREA

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DO COMPONENTE

HABILIDADES (OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM)

Exemplo – MATEMÁTICA

Fazer observações sistemáticas de aspectos quantitativos e qualitativos presentes nas práticas sociais e culturais de modo a investigar, organizar, representar e comunicar informações relevantes, para interpretá-las e avaliá-las crítica e eticamente, produzindo argumentos convincentes.



Conteúdos curriculares a serviço do desenvolvimento de competências

As competências gerais são referência para a definição de competências específicas das áreas de conhecimento e dos componentes curriculares.

COMPETÊNCIAS GERAIS

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DE ÁREA

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DO COMPONENTE

HABILIDADES (OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM)

Exemplos – CIÊNCIAS

Agir pessoal e coletivamente com respeito, autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, recorrendo aos conhecimentos das CN para tomar decisões frente a questões científico-tecnológicas e socioambientais e a respeito da saúde individual e coletiva, com base em princípios éticos democráticos, sustentáveis e solidários.



Conteúdos curriculares a serviço do desenvolvimento de competências

As competências gerais são referência para a definição de competências específicas das áreas de conhecimento e dos componentes curriculares.

COMPETÊNCIAS GERAIS

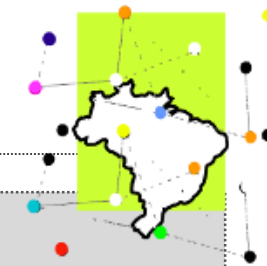
COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DE ÁREA

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DO COMPONENTE

HABILIDADES (OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM)

Exemplos – HISTÓRIA

Identificar interpretações a partir de um mesmo contexto histórico que expressem visões de diferentes sujeitos, culturas e povos, e se posicionar criticamente com base em princípios éticos democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.



COMPETÊNCIAS GERAIS

Pessoais e sociais

Cognitivas

Comunicativas

ETAPAS

Educação Infantil

Ensino Fundamental

Ensino Médio

ÁREAS DO CONHECIMENTO

Linguagens

Matemática

C. Natureza

C. Humanas

Direitos de aprendizagem

Competências específicas de área

Campos de experiências

Creche

Pré-escola

Componentes curriculares

Competências específicas do componente

Anos iniciais

Anos finais

Objetivos de Aprendizagem

Unidades
temáticas

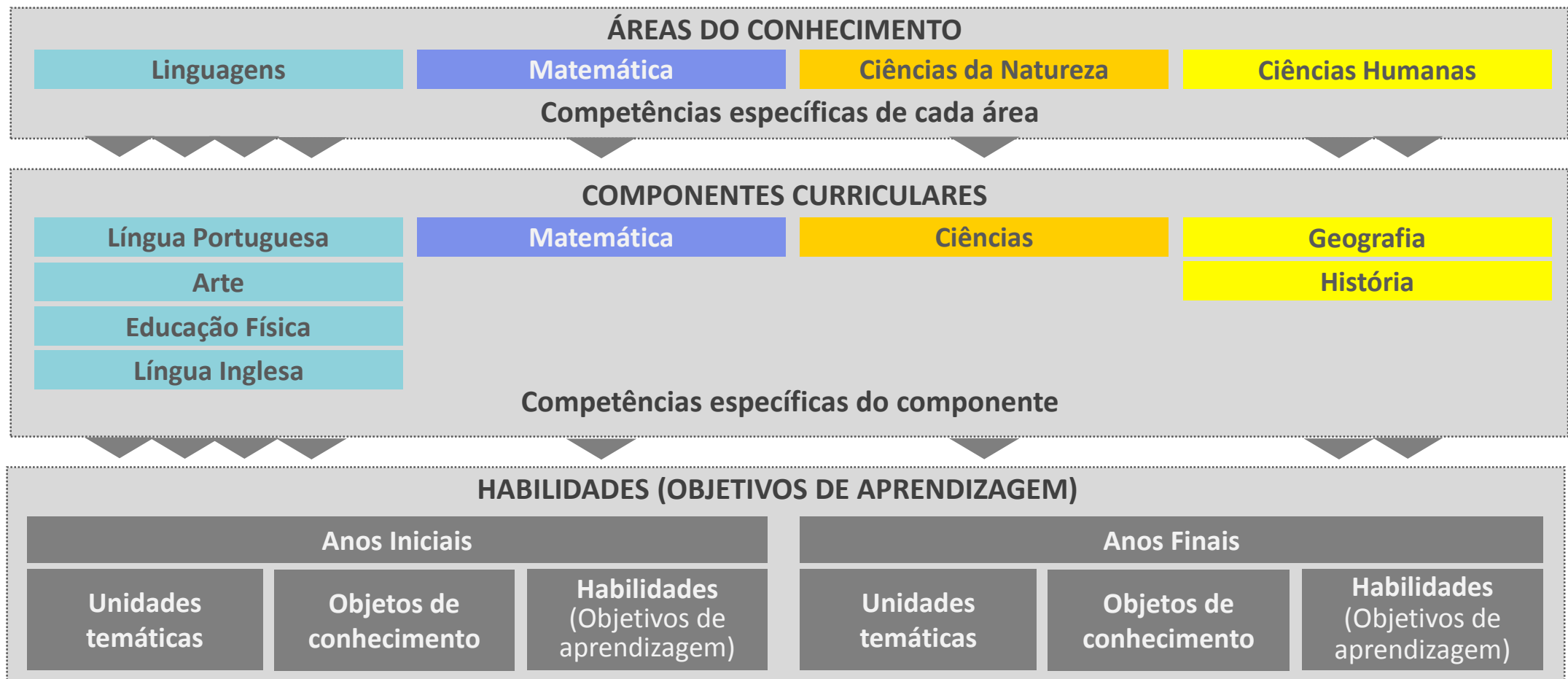
Objetos de
conhecimento

Habilidades
(Objetivos de
aprendizagem)



Padronização na organização dos componentes curriculares

■ Especificidades: Língua Portuguesa e Língua Inglesa



DIFERENÇAS V2 X V3 – GERAL



Especificação de objetos de conhecimento

Anos Iniciais / Finais

Unidades temáticas

Objetos de
conhecimento

Habilidades (Objetivos
de aprendizagem)

DIFERENÇAS V2 X V3 – GERAL



Revisão das habilidades (objetivos de aprendizagem)

Critério: recomendações de CONSED/UNDIME

- Selecionar verbos que representem **aprendizagens efetivas** (e não **procedimentos do professor**).

Na **V3**, as habilidades têm, preferencialmente, a seguinte estrutura:

- um **verbo** que define o processo cognitivo;
 - um **objeto** (conteúdo);
 - **modificadores** que explicitam contexto, nível de complexidade e/ou maior especificação da aprendizagem esperada.
- Assegurar a **progressão das aprendizagens** ao longo da escolaridade.

DIFERENÇAS V2 X V3 – GERAL



Exemplos de habilidades alteradas

(EF01CI05) – original

Observar as posições do Sol em diversos horários do dia e relacioná-las com diferentes luminosidades, sombras e temperaturas, descrevendo as observações por meio da linguagem oral ou de desenhos.

(EF01CI05) – alterada

Descrever, por meio da linguagem oral e/ou de desenhos, as posições do Sol observadas em diversos horários do dia.

[processo
cognitivo]

[modificador]

[conteúdo]

DIFERENÇAS V2 X V3 – GERAL



Exemplos de habilidades alteradas

(EF04MT15) – original

Compreender as relações entre a adição e a subtração, bem como entre a multiplicação e a divisão, para ampliar as estratégias de cálculo.

(EF04MT15) – alterada

Utilizar as relações entre a adição e a subtração, bem como entre a multiplicação e a divisão, para ampliar as estratégias de cálculo.

DIFERENÇAS V2 X V3 – GERAL



Exemplos de habilidades alteradas

(EF01AR01) – original

Explorar e conhecer as diferentes práticas das artes visuais e os seus elementos constitutivos.

(EF01AR01) – alterada

Identificar as diferentes práticas e os elementos constitutivos específicos das artes visuais.

DIFERENÇAS V2 X V3 – GERAL



Exemplos de habilidades excluídas

Relacionam-se a procedimentos, e não a processos cognitivos:

(EF01AR03) – excluída

Participar do processo de organização do ambiente, para o trabalho com as artes visuais.

(EF06AR04) – excluída

Organizar o ambiente para o trabalho, compreendendo a utilização dos materiais com responsabilidade e sustentabilidade.

DIFERENÇAS V2 X V3 – GERAL



Exemplos de habilidades excluídas

A habilidade excluída estava implícita em outra habilidade:

(EF04CI07) – excluída

Compreender que a energia utilizada pelos seres vivos para o desenvolvimento de suas funções biológicas vem dos alimentos.

(EF04CI04) – mantida

Analisar e construir cadeias alimentares simples, reconhecendo o lugar ocupado e as relações estabelecidas entre os diferentes seres vivos.