

VOLUME 04



DISCIPLINAS ESPECÍFICAS



Prefeitura Municipal de Várzea Paulista

2021





**PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**

SUMÁRIO

1.	REFERENCIAL CURRICULAR DA DISCIPLINAS ESPECÍFICA DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS.	6
1.1.	OBSERVAÇÕES QUANTO AS ADEQUAÇÕES - JUSTIFICATIVA- DISCIPLINAS DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS	6
1.2.	PROPOSTA CURRICULAR DAS DISCIPLINAS ESPECÍFICAS DE LÍNGUA ESTRANGEIRA – INGLÊS E ESPANHOL	6
1.3.	DIRETRIZES PARA O ENSINO DO COMPONENTE CURRICULAR	7
1.4.	ARTICULAÇÃO E ADEQUAÇÃO DO REFERENCIAL PROPOSTA CURRICULAR DO MUNICÍPIO DE VARZEA PAULISTA – COMPONENTE CURRICULAR LÍNGUA ESPANHOLA E LÍNGUA INGLESA – COM AS ORIENTAÇÕES DA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR ..	11
1.5.	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS (ESPANHOLA – ANO 4 – INGLÊS ANO 5).....	14
1.6.	ORGANIZADOR CURRICULAR LÍNGUAS ESTRANGEIRAS – LÍNGUA ESPANHOLA E LÍNGUA INGLESA.....	18
	1.6.1. . LÍNGUAS ESTRANGEIRAS (LÍNGUA ESPANHOLA 4º ANO – LÍNGUA INGLESA 5º ANO)	18
2.	REFERENCIAL CURRICULAR DA DISCIPLINA ESPECÍFICA DE FILOSOFIA	47
2.1.	OBSERVAÇÕES QUANTO AS ADEQUAÇÕES - JUSTIFICATIVA- DISCIPLINA DE FILOSOFIA	47
2.2.	PROPOSTA CURRICULAR DA DISCIPLINA ESPECÍFICA DE FILOSOFIA	47
2.3.	DIRETRIZES PARA O ENSINO DO COMPONENTE CURRICULAR	49
2.4.	PROPOSTAS METODOLÓGICAS PARA O ENSINO DE FILOSOFIA	52
2.5.	ARTICULAÇÃO E ADEQUAÇÃO DO REFERENCIAL DA PROPOSTA CURRICULAR DO MUNICÍPIO DE VARZEA PAULISTA – COMPONENTE CURRICULAR FILOSOFIA – COM AS ORIENTAÇÕES DA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR	53
2.6.	ESPECIFICIDADES DO COMPONENTE CURRICULAR	55
2.7.	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DE FILOSOFIA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL	55
2.8.	ORGANIZADOR CURRICULAR FILOSOFIA	57
	2.8.1.FILOSOFIA - ANO 1-	58
	2.8.2.FILOSOFIA - ANO 2	69
	2.8.3.FILOSOFIA - ANO 3	74
3.	REFERENCIAL CURRICULAR DA DISCIPLINA ESPECÍFICA DE INFORMÁTICA	79
3.1.	ELABORAÇÃO DOS CURRÍCULOS FUNDAMENTADOS NA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR	79
	OBSERVAÇÕES QUANTO AS ADEQUAÇÕES - JUSTIFICATIVA- DISCIPLINA DE INFORMÁTICA.....	79



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

3.2. PROPOSTA CURRICULAR DA DISCIPLINA ESPECÍFICA DE INFORMÁTICA.....	80
3.3. ARTICULAÇÃO E ADEQUAÇÃO DA PROPOSTA DO REFERENCIAL CURRICULAR DO MUNICÍPIO DE VARZEA PAULISTA – COMPONENTE CURRICULAR INFORMÁTICA – COM AS ORIENTAÇÕES DA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR E PROPOSTA CURRICULAR DE TECNOLOGIA E COMPUTAÇÃO - CIEB.....	84
3.4. COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DE ENSINO DE INFORMÁTICA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL (ANOS 1 AO 5)	87
3.5. ORGANIZADOR CURRICULAR INFORMÁTICA.	93
3.5.1.1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL CURRÍCULO DE REFERÊNCIA EM TECNOLOGIA E COMPUTAÇÃO	94
3.5.2.2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL CURRÍCULO DE REFERÊNCIA EM TECNOLOGIA E COMPUTAÇÃO	108
3.5.3.3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL - CURRÍCULO DE REFERÊNCIA EM TECNOLOGIA E COMPUTAÇÃO	129
3.5.4.4º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL -CURRÍCULO DE REFERÊNCIA EM TECNOLOGIA E COMPUTAÇÃO	154
3.5.5.5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL -CURRÍCULO DE REFERÊNCIA EM TECNOLOGIA E COMPUTAÇÃO	174
4. REFERENCIAL CURRICULAR DA DISCIPLINA ESPECÍFICA DE ARTE	195
4.1. PLANO DE REVISÃO DA PROPOSTA CURRICULAR: LINGUAGENS – APRESENTAÇÃO DA ÁREA ARTE	195
4.2. PROPOSTA CURRICULAR DA DISCIPLINA ESPECÍFICA DE ARTE	195
4.3. A DISCIPLINA DE ARTES EM COLABORAÇÃO AO REFERENCIAL CURRICULAR DO MUNICÍPIO DE VÁRZEA PAULISTA NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	197
4.4. ORGANIZADOR CURRICULAR DE ARTE – REFERENCIAL CURRICULAR.....	201
4.4.1. ANO 1 - ARTE.....	202
4.4.2. ANO 2 - ARTE.....	212
4.4.3. ANO 3- ARTE.....	221
4.4.4. ANO 4 -ARTE.....	231
4.4.5. ANO 5 -ARTE.....	244
4.4.6. ORGANIZADOR DAS DIMENSÕES INTEGRADORAS DA APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO INFANTIL -CRIANÇAS BEM PEQUENA	255
5. REFERENCIAL CURRICULAR DA DISCIPLINA DE EDUCAÇÃO FÍSICA	295
5.1. PLANO DE REVISÃO DA PROPOSTA CURRICULAR: APRESENTAÇÃO DA ÁREA EDUCAÇÃO FÍSICA	295
5.2. PROPOSTA CURRICULAR DA DISCIPLINA ESPECÍFICA DE EDUCAÇÃO FÍSICA	296
5.3. AS DEZ COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	296
5.4. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR EDUCAÇÃO FÍSICA	299



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

5.4.1. EDUCAÇÃO FÍSICA– ANO 1.....	300
5.4.2. EDUCAÇÃO FÍSICA– ANO 2.....	309
5.4.3. EDUCAÇÃO FÍSICA– ANO 3.....	319
5.4.4. EDUCAÇÃO FÍSICA– ANO 4.....	335
5.4.5. EDUCAÇÃO FÍSICA– ANO 5.....	344
5.4.6. ORGANIZADOR DAS DIMENSÕES INTEGRADORAS DA APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO INFANTIL -CRIANÇAS BEM PEQUENAS	354
6. AVALIAÇÃO.....	371
7. BIBLIOGRAFIA.....	371

DISCIPLINAS ESPECÍFICAS



LÍNGUAS ESTRANGEIRAS:

ESPAÑHOL E INGLÊS



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

1. REFERENCIAL CURRICULAR DA DISCIPLINAS ESPECÍFICA DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS

1.1. OBSERVAÇÕES QUANTO AS ADEQUAÇÕES - JUSTIFICATIVA- DISCIPLINAS DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS

A Proposta Curricular em Língua Estrangeira foi adequada conforme orientações da BNCC, adotando os apontamentos a seguir:

- Na base, a disciplina de Língua Estrangeira – Inglês é organizada em termos de conceitos aplicáveis a qualquer Língua Estrangeira, conforme nota: “Essas competências podem ser referência para a elaboração de currículos de outras línguas, caso seja opção dos sistemas e redes ofertá-las” (BNCC, p.242).
- Também foram consideradas as adequações já dialogadas, desde 2018 na REDE, pelos (as) Professores (as) da disciplina (Inglês e Espanhol) em reuniões e ações coletivas.
- Já a Disciplina de Inglês, em 2018 iniciou as discussões sobre a proposta, mas estas não prosseguiram em 2019, pois a disciplina não foi ofertada (Não havendo profissionais efetivos na rede). Em 2020 a disciplina foi ofertada novamente, organizada pelos professores de escala, seguindo Proposta articulada em 2008 (apresentava apenas CONTEÚDOS equivalentes a Língua Espanhola).
- Observadas as orientações da Base e as articulações comuns entre as ações em língua estrangeira, todas as alterações (*marcadas) tem o objetivo de apresentar a língua Estrangeira como facilitadora, na compreensão de outras expressões culturais existente no mundo, orientando outras formas de atuação sobre ele, considerando, um processo consecutivo de formação dos alunos nos ANOS 4 (oferta do Espanhol) e nos ANOS 5 (oferta do Inglês), subsidiando a continuidade da oferta de línguas estrangeiras nos estudos no Fundamental à partir do 6º ANO.
- Foram feitas adequações no Código para indicar que as habilidades contemplam os ANOS 4/ANOS 5, acrescentando a Sigla LE -Língua Estrangeira.
- Foram adicionadas LINKS COM REFERENCIA a curadoria de recursos apresentadas pelos professores, nas ações não presenciais no ano de 2020, nas propostas de implementação das Habilidades da disciplina Inglês e Espanhol.

***LEITURA DA PROPOSTA CURRICULAR CONSIDERANDO:**

- O QUE DEVERÁ SER EXCLUÍDO = TACHAR
- O QUE SERÁ INTRODUZIDO:
Nova Proposta = Destacar em Verde
Complementação = Destacar em Azul

1.2. PROPOSTA CURRICULAR DAS DISCIPLINAS ESPECÍFICAS DE LÍNGUA ESTRANGEIRA – INGLÊS E ESPANHOL



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Pautados no que inscreve a BNCC, o aprendizado de uma língua estrangeira orienta os alunos a ampliar sua percepção da natureza da linguagem, possibilitando a criação de novas formas de engajamento e participação em um mundo social, cada vez mais globalizado e plural, além de colaborar para o desenvolvimento do entendimento da língua materna e a compreensão de como a linguagem funciona.

A promoção do acesso aos saberes linguísticos, se faz necessário para engajamento e participação do aluno, contribuindo para o seu agenciamento crítico e para o exercício da cidadania ativa, além de expandir as possibilidades de interação e mobilidade, oportunizando novos caminhos de construção de conhecimentos e de continuidade nos estudos futuros.

Por meio da percepção de culturas estrangeiras, o aluno desenvolve maior consciência e valorização da própria cultura, resultando numa melhor aceitação das diferenças nas maneiras de expressão e comportamento, das diferentes maneiras de viver a vida social e suas expressões culturais.

~~De acordo com a BNCC, esse caráter formativo, se inscreve em uma perspectiva de educação linguística, consciente e crítica, interligando as dimensões políticas e pedagógicas. Esta abordagem traz implicações para a revisão das relações entre língua, território e cultura.~~

~~Neste sentido, a BNCC traz o conceito de língua franca, o que prioriza o foco da função social e política do ensino da língua estrangeira. Também amplia a visão de letramento, entrelaçando diferentes semioses e linguagens verbal, visual, corporal e audiovisual, em um contínuo processo de significação contextualizado e dialógico (conceito de multiletramento), tendo língua estrangeira como facilitadora, na compreensão de outras expressões culturais existente no mundo, orientando outras formas de atuação sobre ele.~~

De acordo com a BNCC, esse caráter formativo, se inscreve em uma perspectiva de educação linguística, consciente e crítica, interligando as dimensões políticas e pedagógicas. Esta abordagem traz implicações para a revisão das relações entre língua, território e cultura. Desta forma, a base apresenta o conceito de língua franca e amplia a visão de letramento.

1.3. DIRETRIZES PARA O ENSINO DO COMPONENTE CURRICULAR

Considerando a perspectiva da BNCC para o ensino de Língua Estrangeira como língua franca, colaborando para a ampliação de visão do letramento, a rede de Ensino de Várzea Paulista oferece o ensino de Línguas estrangeiras no contexto orientado pela base ao priorizar o foco da função social e política do ensino da língua estrangeira, entrelaçando diferentes semioses e linguagens verbal, visual, corporal e audiovisual.



**PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**

Tal processo de significação contextualizado e dialógico (conceito de multiletramento) apresenta as línguas estrangeiras como facilitadora, na **compreensão de outras expressões culturais existente no mundo, orientando outras formas de atuação sobre ele**, considerando, um processo consecutivo de formação dos alunos nos **ANOS 4 (oferta do Espanhol) e nos ANOS 5 (oferta do Inglês)**, subsidiando a continuidade da oferta de línguas estrangeiras nos estudos no Fundamental à **partir do 6º ANO.**

Para tanto **orientamos, fundamentados na BNCC**, abordagens no ensino que requerem do professor atitudes de acolhimento e legitimação de diferentes formas de expressão na língua estrangeira (Inglês e Espanhol), trabalhando a relativização do seu ensino, **mediante o seu status como língua franca**. Assim, neste processo de ensino desloca a língua de um modelo ideal de falante, considerando a **importância da cultura no ensino-aprendizagem da língua**, buscando romper com os aspectos relativos à “correção”, “precisão” e “proficiência” linguística.

Neste contexto, compreendemos que o aluno deva interagir com **a Língua Inglesa e Espanhola** na sua totalidade e **não apenas mediante a apresentação de vocábulos e/ou a estruturas gramaticais**, mas direcionar o foco na conscientização de que o uso de uma **língua é uma prática cultural**, permitindo contrastar a cultura vivida da cultura associada à Língua **Estrangeira**.

Trata-se de uma proposta que envolve a participação em atividades culturais coletivas, promovendo a inter-relação entre transmissão, negociação e transformação, assim, o professor orienta suas **ações pedagógicas**, enquanto mediador e os alunos vão gradativamente ampliando a sua leitura de mundo, sua responsabilidade e autonomia, ao **serem conscientizados da sua relação com a sociedade e com o mundo.**

Entendemos que o ensino de Língua ~~Espanhola~~ **Estrangeira (Inglês e Espanhol)** faz parte do processo que colabora para a formação Integral do aluno, compreendendo o desenvolvimento afetivo, cognitivo e social, devendo considerar as dimensões que caracterizam a sua etapa educacional.

O Ensino de Línguas na Rede de ensino, deve ser mediado por uma variedade de **produtos culturais que permitam a assimilação contínua e gradativa do uso da linguagem**, se beneficiando de atividades lúdicas que promovam a apropriação das formas da língua e a compreensão e produção de significados, envolvendo o brincar, jogar, cantar, ouvir histórias, desenhar, ações comuns ao universo infantil, agenciando maior participação no processo **de abertura ao** ensino aprendizagem de uma Língua Estrangeira, respeitando os diferentes ritmos de aprendizagem, em atividades de compreensão e de produção.

Desta forma, o Ensino da Língua Espanhola é ofertado aos alunos de 4º ANO, considerando a semelhança entre a nossa Língua Materna – Português com o Espanhol se torna um facilitador no estágio inicial da aquisição de outra língua e



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

para o 5º ANO, é ofertado o Inglês, como fundamento a sequência de estudo com a língua no prosseguimento do ensino fundamental no 6º ANO. Destacamos ainda que toda língua estrangeira tenha potencial de colaboração para o desenvolvimento das capacidades dos alunos.

~~Optamos na Rede de Ensino de Várzea Paulista para os ANOS IV, pelo ensino de Língua Espanhola em relação às demais línguas estrangeiras, por este ser~~

O ensino de Inglês oportuniza ao aluno agir discursivamente dentro de um mundo globalizado, considerando a influência da economia norte-americana no mundo dos negócios, nas pesquisas e avanços tecnológicos.

O Ensino de Espanhol, também apresenta a dimensão social de um idioma de comunicação predominante nas relações econômicas e culturais do Brasil no mundo dos negócios, trabalho, turismo, estreitamento com a cultura, tendo o seu mercado aberto com países de Língua Espanhola - como: Argentina, Chile, Paraguai e Uruguai- estando estes entre os 10 (dez) principais destinos de exportação do nosso país. Além disto, o Brasil faz fronteira com sete países que tem o Espanhol como Língua Oficial.

“Nunca é demais lembrar que garantir a oferta de ensino de línguas estrangeiras revela conhecimento da realidade linguística plural e, ainda, propicia vantagem sociocultural para aqueles aos quais a aprendizagem de tais línguas é garantida. O mundo do trabalho, associado às facilidades de comunicação e locomoção internacionais vai sempre beneficiar aqueles alunos com melhor acesso ao ensino qualificado, o que certamente inclui o conhecimento da maior diversidade possível de línguas.” (#FicaEspanhol)¹

Considerando a visão pertinente a teorias socioculturais do desenvolvimento humano e presciência de que a mediação da aprendizagem deve se valer de diversos produtos culturais que “portam” a língua alvo, o ensino das línguas estrangeiras na rede deve se valer do uso de instrumentos: mapas, jogos, canções, rimas, desenhos, jogos eletrônicos, entre outros, possibilitando um processo sucessivo de apropriação da linguagem contida nessas ferramentas, apoiando o princípio de que o desenvolvimento humano ocorre por meio de uma interação entre o indivíduo e o meio, mundo físico e social, e suas dimensões - cultural e interpessoal.

Partindo destas implicações que perpassam o ensino da Língua Estrangeira, segue os Eixos² organizadores propostos para o componente curricular de Língua Espanhola:

EIXOS ORGANIZADORES	ABORDAGEM
---------------------	-----------

¹#Ficaespanhol: [movimento ganha força no RS após lei alterar ensino de idiomas nas escolas](#) (acessado em dez/2018) Publicação de Julho de 2018:

² Os Eixos aqui abordados, encontram fundamentação na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), no ensino de Língua Inglesa (2018) <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/> (acessado em Nov/2020).



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Eixo Oralidade:	<ul style="list-style-type: none">• Envolve a prática de linguagem em situações de uso oral da Língua Espanhola com foco na compreensão (ou escuta) e na produção oral (ou fala), articuladas pela negociação na construção de significados partilhados pelos interlocutores e/ou participantes envolvidos.
Eixo Leitura:	<ul style="list-style-type: none">• Aborda práticas de linguagem decorrentes da interação do leitor com o texto escrito, especialmente sob o foco da construção de significados, com base na compreensão e interpretação dos gêneros escritos em Língua Espanhola, que circulam nos diversos campos e esferas da sociedade.
Eixo Escrita:	<ul style="list-style-type: none">• Consideram dois aspectos do ato de escrever. Por um lado, enfatizam sua natureza processual e colaborativa. Esse processo envolve movimentos ora coletivos, ora individuais, de planejamento-produção-revisão, nos quais são tomadas e avaliadas as decisões sobre as maneiras de comunicar o que se deseja, tendo em mente aspectos como o objetivo do texto, o suporte que lhe permitirá circulação social e seus possíveis leitores. Por outro lado, o ato de escrever é também concebido como prática social e reitera a finalidade da escrita condizente com essa prática, oportunizando aos alunos agir com protagonismo.
Eixo Conhecimentos Linguísticos:	<ul style="list-style-type: none">• Consolida-se pelas práticas de uso, análise e reflexão sobre a Língua, sempre de modo contextualizado, articulado e a serviço das práticas de oralidade, leitura e escrita.
Dimensão Intercultural:	<ul style="list-style-type: none">• Nasce da compreensão de que as culturas,



	<p>especialmente na sociedade contemporânea, estão em contínuo processo de interação e (re)construção. Desse modo, diferentes grupos de pessoas, com interesses, agendas e repertórios linguísticos e culturais diversos, vivenciam, em seus contatos e fluxos interacionais, processos de constituição de identidades abertas e plurais.</p>
--	---

Consideramos que estes eixos, embora tratados de forma separada, **estão intrinsecamente ligados nas práticas sociais de uso da Língua**, e devem assim ser trabalhados nas situações de aprendizagem propostas nas Unidades Escolares pelos professores Especialistas de Língua Espanhola.

“Em outras palavras, é a língua em uso, sempre híbrida, polifônica e multimodal que leva ao estudo de suas características específicas, não devendo ser nenhum dos eixos, sobretudo o de Conhecimentos linguísticos, tratado como pré-requisito para esse uso.” (BRASIL, 2018)

1.4. ARTICULAÇÃO E ADEQUAÇÃO DO REFERENCIAL PROPOSTA CURRICULAR DO MUNICÍPIO DE VARZEA PAULISTA – COMPONENTE CURRICULAR LÍNGUA ESPANHOLA E LÍNGUA INGLESA – COM AS ORIENTAÇÕES DA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR

A BNCC (Base Nacional Comum Curricular), aprovada pelo Conselho Nacional de Educação e homologada pelo Ministério da Educação, tem o objetivo de definir as áreas do conhecimento integrantes dos currículos e propostas pedagógicas para as escolas públicas e particulares (da Educação Infantil ao ensino Fundamental).

Os conhecimentos, competências e habilidades em cada disciplina do Currículo, partindo dos princípios da BNCC, orientam a resolução de problemas da vida cotidiana, buscando assegurar aos estudantes o desenvolvimento de dez competências gerais, que consubstanciam, no âmbito pedagógico, os direitos de aprendizagem e desenvolvimento, considerando as básicas ao tratamento didático pedagógico dos conteúdos escolares.

Também são considerados para a organização deste referencial desta proposta curricular, os diálogos internos e externos a rede, referentes ao acompanhamento da elaboração e homologação da Base Nacional Comum



**PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**

Curricular, mantendo a conformidade com os fundamentos pedagógicos apresentados e ao conceito de COMPETÊNCIA:

Trata-se da indicação clara do que os alunos devem “saber” (considerando a constituição de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores), e sobretudo, do que devem “saber fazer” (considerando a mobilização destes saberes, habilidades, atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana). (BRASIL, p.12, 2018)

Assim, segue abaixo as dez competências Gerais definidas pela BNCC:

12



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA

UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO





1.5. COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS (ESPAÑHOLA – ANO 4 – INGLÊS ANO 5)

Considerando as orientações da BNCC que norteiam as Diretrizes para o Ensino do Componente Curricular no ensino da Língua Estrangeira, segue as Competências Específicas do Ensino das Disciplinas de LÍNGUA ESPANHOLA E LÍNGUA INGLESA, na Rede de Ensino de Várzea Paulista, para os 4º ANO e 5º ANO do ensino Fundamental:

1. Demonstrar a compreensão e executar comandos orais básicos na Língua Estrangeira, para engajar-se no processo de comunicação em outra língua, reconhecendo-a como ferramenta de interação, visualizando, assim, um mundo plurilíngue e multicultural.
2. Expressar-se oralmente e por escrito sobre os temas trabalhados, articulando saberes nas dimensões sociais, culturais e identitária, relacionando língua, cultura e identidade, para localizar-se e identificar o outro no contexto mais amplo de mundo.
3. Reconhecer e produzir vocabulário, escrito e oralmente, na Língua Estrangeira, em situações lúdicas e contextualizadas de ensino, para que possa reconhecer as similaridades e diferenças entre a Língua apresentada (Espanhol – 4º ano e Inglês – 5º ano) e a Língua Materna, ampliando a possibilidade de comunicação e compreensão.
4. Utilizar as diferentes linguagens (corporal, musical, plástica, oral e escrita), inclusive novas linguagens tecnológicas (TDICs), ajustadas as diferentes intenções e situações de comunicação, de forma a compreender e ser compreendido.
5. Reconhecer algumas manifestações culturais, demonstrando atitudes de interesse, respeito e participação frente a elas, para compreender e valorizar a diversidade, ampliando, assim, suas perspectivas de contato com diferentes manifestações artístico-culturais e sociais, em dimensões que compreendem o contexto da faixa etária.

Com base nas Competências Gerais da BNCC, que estão conectadas com os desafios que o mundo contemporâneo oferece para o indivíduo na sociedade, segue um registro sobre como as Competências Específicas no ensino de Línguas Estrangeiras, contribuem com estas Competências Gerais da Base Nacional Comum



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Curricular (CG), considerando que elas devem estar **transversalizadas** e sendo desenvolvidas nas ações pedagógicas do professor e nas relações estabelecidas com os alunos e com a comunidade escolar. Neste sentido, cabe ao professor Específico **de Línguas Estrangeiras**, oferecer oportunidades e condições para que os alunos exerçam essas competências num processo de fortalecimento da identidade do aluno.

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	CONTRIBUIÇÕES COM AS COMPETÊNCIAS GERAIS DA BNCC (CG)
<p>1- Demonstrar a compreensão e executar comandos orais básicos, para engajar-se no processo de comunicação em outra língua, reconhecendo-a como ferramenta de interação, visualizando, assim, um mundo plurilíngue e multicultural.</p>	<p>(CG1) - Dimensão do conhecimento (CG3) - Repertório Cultural (CG4) – Comunicação (CG6) - Dimensão do Trabalho e Projeto de vida (CG9) - Empatia e Cooperação</p>
<p>2- Expressar-se oralmente e por escrito sobre os temas trabalhados (também na língua materna) articulando saberes nas dimensões sociais, culturais e identitária, relacionando língua, cultura e identidade, para localizar-se e identificar o outro no contexto mais amplo de mundo.</p>	<p>(CG1) - Dimensão do conhecimento (CG3) - Repertório Cultural (CG4) – Comunicação (CG7) – Argumentação (CG8) – Autoconhecimento e Autocuidado (CG9) - Empatia e Cooperação</p>
<p>3- Reconhecer e produzir vocabulário, escrito e oralmente, na Língua Estrangeira, em situações lúdicas e contextualizadas de ensino, para que possa reconhecer as similaridades e diferenças entre a Língua Espanhola e a Língua Materna, ampliando a possibilidade de comunicação e compreensão.</p>	<p>(CG1) - Dimensão do conhecimento (CG3) - Repertório Cultural (CG4) – Comunicação</p>



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

<p>4- Utilizar as diferentes linguagens (corporal, musical, plástica, oral e escrita), inclusive novas linguagens tecnológicas (TDICs), de forma ética e responsável, ajustadas as diferentes intenções e situações de comunicação (próprias a faixa etária), de forma a compreender e ser compreendido.</p>	<p>(CG1) - Dimensão do conhecimento (CG3) - Repertório Cultural (CG4) – Comunicação (CG5) - Cultura Digital (CG10) – Responsabilidade e Cidadania</p>
<p>5- Reconhecer algumas manifestações culturais, demonstrando atitudes de interesse, respeito e participação frente a elas, para compreender e valorizar a diversidade, ampliando, assim, suas perspectivas de contato com diferentes manifestações artístico-culturais e sociais, em situações que compreendem o contexto da faixa etária.</p>	<p>(CG1) - Dimensão do conhecimento (CG3) - Repertório Cultural</p>

Para desenvolver estas competências, faz-se necessário ampliar determinadas HABILIDADES em Língua Estrangeira, que expressam as **aprendizagens essenciais** que devem ser asseguradas aos alunos nos diferentes contextos escolares.

Para garantir o desenvolvimento das competências específicas, o componente curricular apresenta um **conjunto de habilidades**, que buscam explicitar os processos cognitivos envolvidos por meio do verbo, **os objetos de conhecimento mobilizados (complemento do verbo)** e a situação ou condição em que as habilidades **devem ser desenvolvidas**.

~~No ano de 2019, os profissionais da área de Linguagens (Professores Específicos de Língua Espanhola), se debruçaram na compreensão das **habilidades** propostas para Língua Estrangeira (Língua Inglesa) na BNCC e socializando suas práticas, experiências e saberes sobre o fazer pedagógico na disciplina, elencaram os **objetos de conhecimento** a serem desenvolvidos nas aulas em 2020, no sentido da promoção das habilidades.~~



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

~~Os trabalhos para 2020 deverão reger a apropriação da proposta para os **objetos de conhecimento**, elencados em 2019 a Proposta Curricular no coletivo do grupo, implementando seu desenvolvimento nas aulas de Espanhol mediante um olhar inovador e inclusivo para as práticas, na perspectiva do desenvolvimento de competências e habilidades dos alunos, indicados para disciplina.~~

~~Desta forma, para dar conta da coordenação dos trabalhos, segue abaixo uma organização para as HABILIDADES a serem contempladas na disciplina da Língua Espanhola, com os OBJETOS DE CONHECIMENTO, definidos para o Currículo. Lembrando que ainda deverão ser observadas a progressão das habilidades na elaboração dos Planos de Ensino para 2020.~~

1.6. ORGANIZADOR CURRICULAR LÍNGUAS ESTRANGEIRAS – LÍNGUA ESPANHOLA E LÍNGUA INGLESA

1.6.1. LÍNGUAS ESTRANGEIRAS (LÍNGUA ESPANHOLA 4º ANO – LÍNGUA INGLESA 5º ANO)

Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento BNCC Fundamentação na BNCC	Objetos de Conhecimento Referencial Curricular de Várzea Paulista Articulação 2019	Habilidades	Sugestões de MATERIAIS.
<p>Eixo Oralidade: Envolve a prática de linguagem em situações de uso oral da Língua Espanhola Língua Estrangeira com foco na compreensão (ou escuta) e na produção oral (ou fala), articuladas pela negociação na construção de significados partilhados pelos interlocutores e/ou participantes envolvidos.</p>				
<p>Práticas de Compreensão e produção oral de Língua Espanhola, em contextos discursivos em sala de aula, com falas do professor e do aluno.</p>				
Interação Discursiva	<p>Construção de laços afetivos e convívio social.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Expressões de convivência, nas relações pessoais e interpessoais contextualizado para a etapa de ensino. Expresiones de convivencia en relaciones personales e interpersonales contextualizadas para la etapa estudiantil. 	<p>(EF04ESP01). Interagir em situações de Intercâmbio oral, demonstrando iniciativa para utilizar a Língua Espanhola.</p> <p>(EF45LE01). Interagir em situações de Intercâmbio oral, com expressões de comunicação básicas, demonstrando iniciativa para utilizar a Língua Estrangeira.</p>	<p>LÍNGUA ESPANHOLA:</p> <p>Contextualizar Palavras Mágicas: (acessado em Nov/2020) https://www.youtube.com/watch?v=dX2N6eCenuw&t=10s (Português)</p> <p>Espanhol – Palavras Mágicas: (acessado em Nov/2020) https://www.youtube.com/watch?v=pZlluLSBTA</p> <p>Espanhol – Palavras Mágicas - Música: (acessado em Nov/2020) https://www.youtube.com/watch?v=cg6DawbmPCs</p> <p>SALUDOS: (acessado em Nov/2020) https://www.youtube.com/watch?v=ibmDfSr_67M</p> <p>LÍNGUA INGLESA:</p> <p>Saudações e Apresentações – Greetings (Acessados em Nov/2020): Música: https://www.youtube.com/watch?v=To_eXsapXCA</p>

1.6.1. LÍNGUAS ESTRANGEIRAS (LÍNGUA ESPANHOLA 4º ANO – LÍNGUA INGLESA 5º ANO)

Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento BNCC Fundamentação na BNCC	Objetos de Conhecimento Referencial Curricular de Várzea Paulista Articulação 2019	Habilidades	Sugestões de MATERIAIS.
		<ul style="list-style-type: none"> Coexistence expressions, in personal and interpersonal relationships contextualized for the teaching stage. Expresiones con preguntas y respuestas contextualizadas (familia, amigos e escola) Expresiones con preguntas y respuestas contextualizadas (familia, amigos y 	<p>(EF04ESP02). Coletar informações do grupo, perguntando e respondendo sobre a família, amigos e escola.</p> <p>(EF45LE02). Coletar informações do grupo, perguntando e respondendo sobre a família, amigos e escola.</p>	<p>Escrita e Pronuncia: https://www.youtube.com/watch?v=QPfNi2T2gg4 https://www.youtube.com/watch?v=To_eXsapXCA Expressões: https://www.youtube.com/watch?v=SilcGbyi4_k https://www.youtube.com/watch?v=g7kK989HiRQ https://www.youtube.com/watch?v=ROcTw5HCCrg https://www.youtube.com/watch?v=zXiXDoCRc84&feature=youtu.be https://www.youtube.com/watch?v=NVGMLMRuGs8&feature=youtu.be https://www.youtube.com/watch?v=taETk2qtWHY&feature=youtu.be</p>

1.6.1. LÍNGUAS ESTRANGEIRAS (LÍNGUA ESPANHOLA 4º ANO – LÍNGUA INGLESA 5º ANO)

Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento BNCC Fundamentação na BNCC	Objetos de Conhecimento Referencial Curricular de Várzea Paulista Articulação 2019	Habilidades	Sugestões de MATERIAIS.
		escuela) • Expressions with contextualized questions and answers (family, friends and school)		
	Funções e usos da língua espanhola estrangeira em sala de aula	<ul style="list-style-type: none"> • Não compreendo! • Fale mais alto por favor. • Fale mais devagar por favor. • Pode repetir? • ¡No entiendo! 	(EF04ESP03). Solicitar esclarecimentos em Língua Espanhola sobre o que não compreendeu. (EF45LE03). Solicitar esclarecimentos em Língua Estrangeira sobre o que não compreendeu.	LÍNGUA ESPANHOLA: Expressões básicas: https://www.youtube.com/watch?v=-fcZkBwHh8I (Acessado em DEZ/2020).

1.6.1. LÍNGUAS ESTRANGEIRAS (LÍNGUA ESPANHOLA 4º ANO – LÍNGUA INGLESA 5º ANO)

Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento BNCC Fundamentação na BNCC	Objetos de Conhecimento Referencial Curricular de Várzea Paulista Articulação 2019	Habilidades	Sugestões de MATERIAIS.
		<ul style="list-style-type: none"> • Habla más alto por favor. • Hable más despacio por favor. • ¿Puede repetir? • I do not understand! • Speak louder please. • Speak slowly please. • Can repeat? 		
Compreensão Oral	Estratégias de compreensão de textos orais: palavras cognatas e pistas do contexto discursivo	<ul style="list-style-type: none"> • Palavras Cognatas presentes no contexto discursivo 	(EF04ESP04). Reconhecer, com o apoio das palavras cognatas e pistas do contexto discursivo, o	

1.6.1. LÍNGUAS ESTRANGEIRAS (LÍNGUA ESPANHOLA 4º ANO – LÍNGUA INGLESA 5º ANO)

Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento BNCC Fundamentação na BNCC	Objetos de Conhecimento Referencial Curricular de Várzea Paulista Articulação 2019	Habilidades	Sugestões de MATERIAIS.
		<ul style="list-style-type: none"> Palabras de Cognata presentes en el contexto discursivo Cognatic words present in the discursive context 	<p>significado do discurso de professor e colegas de sala.</p> <p>(EF45LE04). Reconhecer, com o apoio das palavras cognatas e pistas do contexto discursivo, o significado do discurso do professor e colegas de sala.</p>	
Produção Oral	Produção de textos orais, com a mediação do professor.	<ul style="list-style-type: none"> Características físicas e psicológicas Características físicas y psicológicas Physical and psychological 	<p>(EF04ESP05). Aplicar os conhecimentos da Língua Espanhola para falar de si, de outras pessoas, explicitando informações e características pessoais.</p>	Utilizar a descrição de um personagem ou figura (pessoal ou pública) importante no contexto dos alunos (incluindo características físicas para falar de si e de outras pessoas), trabalhar a diversidade e dentro da escola, contribuindo na percepção das diferenças e respeito.

1.6.1. LÍNGUAS ESTRANGEIRAS (LÍNGUA ESPANHOLA 4º ANO – LÍNGUA INGLESA 5º ANO)

Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento BNCC Fundamentação na BNCC	Objetos de Conhecimento Referencial Curricular de Várzea Paulista Articulação 2019	Habilidades	Sugestões de MATERIAIS.
		<p>characteristics</p> <ul style="list-style-type: none"> • Características Culturais Espanholas e variações linguísticas regionais da língua (danças, comida, países, curiosidades entre outras) • Características culturales españolas y variaciones lingüísticas regionales del 	<p>(EF45LE05). Aplicar os conhecimentos básicos da Língua Estrangeira para falar de si, de outras pessoas, explicitando informações e características pessoais.</p> <p>(EF04ESP06). Manifestar-se oralmente sobre assunto Específico da Língua Espanhola (em língua materna), demonstrando interesse e compartilhando com o grupo.</p> <p>(EF45LE06). Manifestar-se</p>	

1.6.1. LÍNGUAS ESTRANGEIRAS (LÍNGUA ESPANHOLA 4º ANO – LÍNGUA INGLESA 5º ANO)

Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento BNCC Fundamentação na BNCC	Objetos de Conhecimento Referencial Curricular de Várzea Paulista Articulação 2019	Habilidades	Sugestões de MATERIAIS.
		<p>idioma (bailes, comida, países, curiosidades entre otros)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Características culturais (danças, comida, países, curiosidades entre outras) • Características culturales españolas y variaciones lingüísticas regionales del idioma (bailes, comida, países, curiosidades entre otros) 	<p>oralmente sobre assunto Específico da Língua Estrangeira (em língua materna), demonstrando interesse e compartilhando com o grupo.</p>	

1.6.1. LÍNGUAS ESTRANGEIRAS (LÍNGUA ESPANHOLA 4º ANO – LÍNGUA INGLESA 5º ANO)

Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento BNCC Fundamentação na BNCC	Objetos de Conhecimento Referencial Curricular de Várzea Paulista Articulação 2019	Habilidades	Sugestões de MATERIAIS.
		<ul style="list-style-type: none"> Cultural characteristics (dances, food, countries, curiosities among others) 		

Eixo Leitura: Aborda práticas de linguagem decorrentes da interação do leitor com o texto escrito, especialmente sob o foco da construção de significados, com base na compreensão e interpretação dos gêneros escritos em ~~Língua Espanhola~~ **Língua Estrangeira**, que circulam nos diversos campos e esferas da sociedade.

Práticas de leitura coletiva mediada (ou individual) de textos diversos em ~~Língua Espanhola~~ **Estrangeira** (verbais, verbo-visuais, multimodais) presentes em diferentes suportes e esferas de circulação.

1.6.1. LÍNGUAS ESTRANGEIRAS (LÍNGUA ESPANHOLA 4º ANO – LÍNGUA INGLESA 5º ANO)

Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento BNCC Fundamentação na BNCC	Objetos de Conhecimento Referencial Curricular de Várzea Paulista Articulação 2019	Habilidades	Sugestões de MATERIAIS.
Estratégias de Leitura	Hipóteses sobre a finalidade de um texto	<ul style="list-style-type: none"> • Diversidade de Gêneros • Diversidad de gênero • Diversidade de gêneros em Língua Estrangeira (quadrinhos, receitas, músicas, poesias, histórias, filmes entre outros) • Palavras Cognatas • Vocabulário 	<p>(EF04ESP07). Formular hipótese sobre um texto em Língua Espanhola, com base em sua estrutura, organização textual e pistas gráficas</p> <p>(EF45LE07). Formular hipótese sobre um texto em Língua Estrangeira, com base em sua estrutura, organização textual e pistas gráficas.</p>	<p>Explorando ambientes virtuais e os aplicativos para construção de vocabulário: Sugestão de visita a zoológicos virtuais e interação com jogos educativos que explorem o tema em língua ESTRANGEIRA.</p> <p>Trabalhando fichas técnicas sobre os animais e suas características (em espanhol), notícias de jornal sobre animais.</p>

1.6.1. LÍNGUAS ESTRANGEIRAS (LÍNGUA ESPANHOLA 4º ANO – LÍNGUA INGLESA 5º ANO)

Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento BNCC Fundamentação na BNCC	Objetos de Conhecimento Referencial Curricular de Várzea Paulista Articulação 2019	Habilidades	Sugestões de MATERIAIS.
	Compreensão geral de um texto. e específica. : leitura rápida	<ul style="list-style-type: none"> • Diversidad de Género en Lengua Española (cómic, recetas, canciones, poesía, cuentos, películas y más) • Palabras cognadas • Vocabulario • Diversity of genres in Foreign Language (comics, recipes, music, poetry, stories, films, among others) 	<p>(EF04ESP08) (EF45LE08). Identificar o assunto de um texto, reconhecendo a sua organização textual e palavras cognatas.</p> <p>(EF04ESP09) (EF45LE09). Localizar informações em um texto.</p>	

1.6.1. LÍNGUAS ESTRANGEIRAS (LÍNGUA ESPANHOLA 4º ANO – LÍNGUA INGLESA 5º ANO)

Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento BNCC Fundamentação na BNCC	Objetos de Conhecimento Referencial Curricular de Várzea Paulista Articulação 2019	Habilidades	Sugestões de MATERIAIS.
		<ul style="list-style-type: none"> • Cognate words • Vocabulary • Vocabulário • Estratégias de Leitura • Vocabulario • Estrategias de lectura 		
Práticas de leitura e construção de vocabulário	Construção de repertório lexical e autonomia leitora	<ul style="list-style-type: none"> • Estrutura do Dicionário Bilingue • Processo de pesquisa 	<p>(EF04ESP10). Conhecer a organização de um dicionário bilingue.</p> <p>(EF45LE10). Conhecer a organização de um dicionário bilingue.</p>	

1.6.1. LÍNGUAS ESTRANGEIRAS (LÍNGUA ESPANHOLA 4º ANO – LÍNGUA INGLESA 5º ANO)

Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento BNCC Fundamentação na BNCC	Objetos de Conhecimento Referencial Curricular de Várzea Paulista Articulação 2019	Habilidades	Sugestões de MATERIAIS.
		<ul style="list-style-type: none"> • Estructura de diccionario bilingüe • Proceso de investigación • Bilingual Dictionary Structure • Research process • Dicionário on line • Aplicativos em língua espanhola (jogos, dicionários, sites e simuladores) 	<p>(EF04ESP11). Explorar ambientes virtuais os aplicativos para construção de vocabulário na Língua Espanhola.</p> <p>(EF45LE11). Explorar ambientes virtuais e/os aplicativos para construção de vocabulário básico na Língua Estrangeira.</p>	<p>Criar Avatar: Dica - Tutorial em Espanhol ou Inglês. (acessado em Nov/2020) – Este exemplo está em Espanhol. (https://www.youtube.com/watch?v=2-Grciz2k8g)</p> <p>Versão básica Gratuita – Criar Avatar (acessado em Nov/2020) : https://www.voki.com/</p>

1.6.1. LÍNGUAS ESTRANGEIRAS (LÍNGUA ESPANHOLA 4º ANO – LÍNGUA INGLESA 5º ANO)

Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento BNCC Fundamentação na BNCC	Objetos de Conhecimento Referencial Curricular de Várzea Paulista Articulação 2019	Habilidades	Sugestões de MATERIAIS.
		<ul style="list-style-type: none"> • Dicionario en línea • Aplicaciones en español (juegos, diccionarios, sitios web y simuladores) • Dictionary Online • Foreign language applications (games, dictionaries, websites and simulators) 		
Atitudes e	Partilha de leitura,	<ul style="list-style-type: none"> • Diversidade de gêneros em 	(EF04ESP12)	

1.6.1. LÍNGUAS ESTRANGEIRAS (LÍNGUA ESPANHOLA 4º ANO – LÍNGUA INGLESA 5º ANO)

Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento BNCC Fundamentação na BNCC	Objetos de Conhecimento Referencial Curricular de Várzea Paulista Articulação 2019	Habilidades	Sugestões de MATERIAIS.
disposições favoráveis do leitor	com mediação do professor.	<p>Língua Estrangeira (quadrinhos, receitas, músicas, poesias, histórias, filmes entre outros)</p> <ul style="list-style-type: none"> Diversidad de Género en Lengua Española (cómic, recetas, canciones, poesía, cuentos, películas y más) Diversity of genres in English (comics, recipes, music, poetry, stories, films, among others) 	(EF45LE12). Interessar-se pelo texto lido (coletivo ou individualmente), compartilhando suas ideias com o grupo, sobre o que o texto informa/comunica.	

1.6.1. LÍNGUAS ESTRANGEIRAS (LÍNGUA ESPANHOLA 4º ANO – LÍNGUA INGLESA 5º ANO)

Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento BNCC Fundamentação na BNCC	Objetos de Conhecimento Referencial Curricular de Várzea Paulista Articulação 2019	Habilidades	Sugestões de MATERIAIS.
<p>Eixo Escrita: Consideram dois aspectos do ato de escrever. Por um lado, enfatizam sua natureza processual e colaborativa. Esse processo envolve movimentos ora coletivos, ora individuais, de planejamento-produção-revisão, nos quais são tomadas e avaliadas as decisões sobre as maneiras de comunicar o que se deseja, tendo em mente aspectos como o objetivo do texto, o suporte que lhe permitirá circulação social e seus possíveis leitores. Por outro lado, o ato de escrever é também concebido como prática social e reitera a finalidade da escrita condizente com essa prática, oportunizando aos alunos agir com protagonismo.</p>				
<p>Práticas de Produção coletiva mediada (ou individual) de textos relacionados ao cotidiano do aluno em diferentes suportes e esferas de circulação, articulada a conhecimentos prévios dos alunos em língua materna.</p>				
Estratégias de Escrita: pré-escrita	Planejamento do texto: brainstorming	<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulário • Palavras Cognatas • Repertório de Gêneros 	(EF04ESP13) (EF45LE13). Listar ideias para a produção de texto, levando em conta o tema e o assunto.	<p>Criar Avatar: Dica - Tutorial em Espanhol ou Inglês. (acessado em Nov/2020) – Este exemplo está em Espanhol. (https://www.youtube.com/watch?v=2-Grciz2k8o)</p> <p>Versão básica Gratuita – Criar Avatar (acessado em Nov/2020) : https://www.voki.com/</p>
	Planejamento do texto: organização de	<ul style="list-style-type: none"> • Repertório de gênero 	(EF04ESP14). Organizar ideias, selecionando-as em função da estrutura e	

1.6.1. LÍNGUAS ESTRANGEIRAS (LÍNGUA ESPANHOLA 4º ANO – LÍNGUA INGLESA 5º ANO)

Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento BNCC Fundamentação na BNCC	Objetos de Conhecimento Referencial Curricular de Várzea Paulista Articulação 2019	Habilidades	Sugestões de MATERIAIS.
	ideias	<ul style="list-style-type: none"> Vocabulary Cognate words Genre Repertoire 	do objetivo do texto.	
Práticas de Escrita	Produção de textos escritos, em formatos diversos, com a mediação do professor.	<ul style="list-style-type: none"> Vocabulário Noções elementares (verbais, pronominais, tempos, lugar) para construção da estrutura de um texto. Estruturação de Texto em vários gêneros Características e singularidades do 	(EF04ESP15). Produzir colaborativamente textos curtos escritos em Língua Estrangeira, inclusive em formato digital (história em quadrinhos, cartazes, chats etc.), sobre determinado tema em estudo.	Produção de Jogo da Velha: (acessado em Nov/2020) https://www.youtube.com/watch?v=1F-Lw789QNA (Sugestão: escrever as regras do jogo ou o tutorial de confecção do jogo em Espanhol no coletivo – deste ou outros até específicos na Cultura Estrangeira)

1.6.1. LÍNGUAS ESTRANGEIRAS (LÍNGUA ESPANHOLA 4º ANO – LÍNGUA INGLESA 5º ANO)

Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento BNCC Fundamentação na BNCC	Objetos de Conhecimento Referencial Curricular de Várzea Paulista Articulação 2019	Habilidades	Sugestões de MATERIAIS.
		<p>gênero escolhido</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gêneros Digitais • Vocabulario • Elementos de nociones (verbales, pronominales, tiempos verbales, lugar) para construir la estructura de un texto. • Estructuración de textos en varios géneros. • Características y singularidades del 		

1.6.1. LÍNGUAS ESTRANGEIRAS (LÍNGUA ESPANHOLA 4º ANO – LÍNGUA INGLESA 5º ANO)

Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento BNCC Fundamentação na BNCC	Objetos de Conhecimento Referencial Curricular de Várzea Paulista Articulação 2019	Habilidades	Sugestões de MATERIAIS.
		género elegido. • Géneros digitales • Vocabulary • Basic notions (verbal, pronouns, tenses, place) to construct the structure of a text. • Structuring Text in Various Genres • Characteristics and singularities of the chosen genre		

Eixo Conhecimentos Linguísticos: Consolida-se pelas práticas de uso, análise e reflexão sobre a Língua, sempre de modo contextualizado, articulado e a serviço das práticas de oralidade, leitura e escrita.

Práticas de Reflexão sobre o funcionamento da Língua Espanhola

1.6.1. LÍNGUAS ESTRANGEIRAS (LÍNGUA ESPANHOLA 4º ANO – LÍNGUA INGLESA 5º ANO)

Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento BNCC Fundamentação na BNCC	Objetos de Conhecimento Referencial Curricular de Várzea Paulista Articulação 2019	Habilidades	Sugestões de MATERIAIS.
Estudo do Léxico	Construção de repertório lexical	<ul style="list-style-type: none"> Expressões para interação alunos – alunos, e professor – alunos (Saudações, despedidas, agradecimentos, solicitações). Expresiones para la interacción alumno - alumno y profesor - alumno (saludos, despedidas, agradecimientos, solicitudes) Expressions for student - student, 	<p>(EF04ESP16). Construir repertório relativo às expressões usadas para o convívio social e o uso da Língua Espanhola em sala de aula.</p> <p>(EF45LE16). Construir repertório relativo às expressões usadas para o convívio social e o uso da Língua Estrangeira em sala de aula.</p>	<p>LÍNGUA ESPANHOLA:</p> <p>Cores Arco-íris (Espanhol) Pintar: (acessado Nov/2020)</p>

1.6.1. LÍNGUAS ESTRANGEIRAS (LÍNGUA ESPANHOLA 4º ANO – LÍNGUA INGLESA 5º ANO)

Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento BNCC Fundamentação na BNCC	Objetos de Conhecimento Referencial Curricular de Várzea Paulista Articulação 2019	Habilidades	Sugestões de MATERIAIS.
		<p>and teacher - student interaction (Greetings, goodbyes, thanks, requests).</p> <ul style="list-style-type: none"> Palavras de campo lexical (ou a família da palavra): fruta, frutería Palavras que pertencem à mesma área de conhecimento: família (mae, pai , irmão, avó ,etc) 	<p>(EF04ESP17). Construir Repertório Lexical relativo a temas familiares ao aluno (família, escola, rotina diária, atividades de lazer, esporte, entre outros).</p> <p>(EF45LE17). Construir Repertório Lexical relativo a temas familiares ao aluno (família, escola, rotina diária, atividades de lazer, esporte, entre outros).</p>	<p>https://www.actividades.websincloud.com/dibujos/arcoiris/online11.html</p> <p>Atividades - Impressa – Cores Espanhol: (acessados Nov/2020) https://www.yumpu.com/en/document/view/54551722/adivinanza</p> <p>https://pt.slideshare.net/LUZMARINAFLORESALE1/sopa-deletras-90262533</p> <p>Vocabulário- Roupas- Espanhol – Animação: (acessados Nov/2020) https://www.youtube.com/watch?v=eJwMNvyp8E1</p> <p>Música: https://www.youtube.com/watch?v=UjPVISZgRVY</p> <p>Jogo Memória: https://www.bomespanhol.com.br/jogos/roupas</p> <p>Vocabulário: http://www.paginadelespanol.com/vocabulario-la-ropa-espanol/ https://www.youtube.com/watch?v=eY-vbGvscYI</p> <p>Outros Materiais - imagens: (acessados Nov/2020) https://www.pinterest.es/pin/35043703329480223/ https://www.youtube.com/watch?v=gUVp0vux0f8</p> <p>Resumo: (Cores, Emoções, Frutas, Família, Meses)</p> <p>Vocabulário – Família – Espanhol: (acessados Nov/2020) Animação – Escrita:</p>

1.6.1. LÍNGUAS ESTRANGEIRAS (LÍNGUA ESPANHOLA 4º ANO – LÍNGUA INGLESA 5º ANO)

Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento BNCC Fundamentação na BNCC	Objetos de Conhecimento Referencial Curricular de Várzea Paulista Articulação 2019	Habilidades	Sugestões de MATERIAIS.
		<ul style="list-style-type: none"> Palabras de campo léxico (o la palabra familia): fruta, frutería Palabras que pertenecen a la misma área de conocimiento: familia (madre, padre, hermano, abuela, etc.) Lexical field words (or the word family): fruit, frutería Words that belong to the same area of knowledge: family (mother, father, brother, 		<p>https://www.youtube.com/watch?v=CMPlgqxpCGA&t=1s https://www.youtube.com/watch?v=EgN_w3dqMU0 (com pronúncia)</p> <p>Vocabulário- Materiais Escolares - Música: (acessados Nov/2020) https://www.youtube.com/watch?v=HtDmluWOHS0</p> <p>Jogo de memória – Materiais Escolares - Escrita: https://www.bomespanhol.com.br/jogos/materiais-escolares</p> <p>Vocabulário- Brinquedos e jogos - animação: (acessados Nov/2020) https://www.youtube.com/watch?v=pE8T9d7IZI4</p> <p>Construir uma peteca (tutorial simples): https://www.youtube.com/watch?v=CUnc8To4ERs</p> <p>Vocabulário – Esportes – Animação: (acessados Nov/2020) https://www.youtube.com/watch?v=QDhJ8ku3AxM</p> <p>Proposta de atividades online: https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Espa%C3%B1ol.com o Lengua Extranjera (ELE)/Los deportes/Los deportes up397ft</p> <p>Imagens: https://www.woodwardspanish.com/sports-in-spanish/</p> <p>Tipos de Vivenda: (imagens e escrita – acessados Nov/2020) https://www.youtube.com/watch?v=Hx9ZmQncSgU</p>

1.6.1. LÍNGUAS ESTRANGEIRAS (LÍNGUA ESPANHOLA 4º ANO – LÍNGUA INGLESA 5º ANO)

Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento BNCC Fundamentação na BNCC	Objetos de Conhecimento Referencial Curricular de Várzea Paulista Articulação 2019	Habilidades	Sugestões de MATERIAIS.
		grandmother, etc.)		<p>Atividade- online: https://es.liveworksheets.com/sj702395eb</p> <p>Bibliografia (Professor): BIBLIOGRAFIA: https://es.liveworksheets.com/ https://www.youtube.com/watch?v=Hx9ZmQncSgU https://primis1.blogspot.com/2019/03/los-tipos-de-vivienda.html</p> <p>Partes da casa (imagem – pronuncia e escrita- acessados em Nov/2020): https://www.youtube.com/watch?v=flxIAPHXlrg&t=18s</p> <p>Atividade online: https://es.liveworksheets.com/pm1000503lb</p> <p>VIDEOS: (acessados em Nov/2020) LOS ANIMALES DOMÉSTICOS Y DE LA GRANJA https://www.youtube.com/watch?v=FFyEKn6ZUGA LOS ANIMALES SALVAJES https://www.youtube.com/watch?v=IVIReAlk4oQ</p> <p>Atividade: http://www.pinoclub.com/juegos-para-ninos-gratis/juego-animales-domesticos.html</p> <p>Adivinhas (tema animais) https://www.mundoprimaria.com/adivinanzas-infantiles-cortas/adivinanzas-de-animales</p> <p>Pronuncia- Cores- Espanhol – Jogo memória: (acessado Nov/2020) https://arbolabc.com/juegos-de-memoria/memoria-arbol-abc</p> <p>Pronuncia- Roupas- Espanhol – Animação: (acessados Nov/2020) https://www.youtube.com/watch?v=ejwMNVyp8E</p>

1.6.1. LÍNGUAS ESTRANGEIRAS (LÍNGUA ESPANHOLA 4º ANO – LÍNGUA INGLESA 5º ANO)

Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento BNCC Fundamentação na BNCC	Objetos de Conhecimento Referencial Curricular de Várzea Paulista Articulação 2019	Habilidades	Sugestões de MATERIAIS.
				<p>Música- Roupas: https://www.youtube.com/watch?v=UiPVISZgRVY</p> <p>Família (com pronúncia): (acessados Nov/2020) https://www.youtube.com/watch?v=EgN_w3dqMU0</p> <p>Família- jogo-palavras cruzadas: https://www.todoclaro.com/portugues/iniciante/vocabulario/La_familia/Seite_1.php</p> <p>Vocabulário- materiais Escolares - Música: (acessados Nov/2020) https://www.youtube.com/watch?v=HtDmluWOHS0</p> <p>Vocabulário- Bebidas e Comidas: (acessados Nov/2020) https://www.youtube.com/watch?v=I9jMuuCkMtM&t=29s</p> <p>Jogo da memória: https://www.bomespanhol.com.br/jogos/frutas</p> <p>LÍNGUA INGLESA:</p> <p>Alfabeto- Músicas: (Acessados em Nov/2020): https://www.youtube.com/watch?v=kDdg2M1_EuE https://www.youtube.com/watch?v=8SfKfstRfPI https://www.youtube.com/watch?v=BELIZKpi1Zs https://www.youtube.com/watch?v=1KR0A0fVRJ4</p>

1.6.1. LÍNGUAS ESTRANGEIRAS (LÍNGUA ESPANHOLA 4º ANO – LÍNGUA INGLESA 5º ANO)

Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento BNCC Fundamentação na BNCC	Objetos de Conhecimento Referencial Curricular de Várzea Paulista Articulação 2019	Habilidades	Sugestões de MATERIAIS.
				<p>Números: (Acessados em Nov/2020): Pronúncia e Escrita: https://www.youtube.com/watch?v=Aq4UAss33cA Músicas: https://www.youtube.com/watch?v=0VlxWIHRD4E https://www.youtube.com/watch?v=MVzXKfr6e8 Bibliografia – Números: https://inglescriativo.com.br/numeros-em-ingles/</p> <p>Calendário: (Acessados em Nov/2020): https://www.youtube.com/watch?v=J3rc7Mh324g https://www.youtube.com/watch?v=IPeAo1hz8GA https://www.youtube.com/watch?v=omkuE6Wa5kQ https://www.youtube.com/watch?v=gtc4c1JIAEM https://www.youtube.com/watch?v=NscOFmaWSz0</p> <p>Bibliografia: https://www.youtube.com/watch?v=mXMofxtDPUQ https://www.wizard.com.br/idiomas/dias-da-semana-em-ingles/ https://www.fisk.com.br/blog/como-surgiram-os-nomes-dos-dias-da-semana-em-ingles https://blogs.transparent.com/ingles/2011/01/06/a-origem-dos-dias-da-semana-em-ingles/</p> <p>Partes do corpo in English: (Acessados Em Nov/2020) https://www.youtube.com/watch?v=i6g_OPGdbIU Música- para dançar: https://www.youtube.com/watch?v=LgNcGJ_XYIw</p>

1.6.1. LÍNGUAS ESTRANGEIRAS (LÍNGUA ESPANHOLA 4º ANO – LÍNGUA INGLESA 5º ANO)

Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento BNCC Fundamentação na BNCC	Objetos de Conhecimento Referencial Curricular de Várzea Paulista Articulação 2019	Habilidades	Sugestões de MATERIAIS.
				<p>Família (Acessados Em Nov/2020): https://www.youtube.com/watch?v=g7kK989HIRO https://www.youtube.com/watch?v=ROcTw5HCCrg https://www.youtube.com/watch?v=zXlxDoCRc84&feature=youtu.be https://www.youtube.com/watch?v=NVGMLMRuGs8&feature=youtu.be https://www.youtube.com/watch?v=taETk2qtWHY&feature=youtu.be https://www.youtube.com/watch?v=FHaObkHEkHQ https://www.youtube.com/watch?v=rYnvnf5XRk0&app=desktop https://www.youtube.com/watch?v=d_WQEw13TCQ https://www.youtube.com/watch?v=MZbN3Ds8Dk0 https://www.youtube.com/watch?v=wTnYAJJbSBO Cômodos da Casa: https://www.youtube.com/watch?v=i2qKo5_cwde</p>
	Pronúncia	<ul style="list-style-type: none"> • A-revisar • Elementos linguísticos e discursivos para reflexão sobre as 	(EF04ESP18). (EF45LE18) Reconhecer semelhanças e diferenças de pronúncias de palavras em Língua	Destacar as semelhanças e diferenças de pronúncias de palavras em Língua Espanhola e da Língua Materna, para que o aluno possa ir observando-as, através de atividades, para formalizar a relação com as palavras COGNATAS.

1.6.1. LÍNGUAS ESTRANGEIRAS (LÍNGUA ESPANHOLA 4º ANO – LÍNGUA INGLESA 5º ANO)

Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento BNCC Fundamentação na BNCC	Objetos de Conhecimento Referencial Curricular de Várzea Paulista Articulação 2019	Habilidades	Sugestões de MATERIAIS.
		semelhanças e diferenças na pronúncia das palavras.	Estrangeira e da Língua Materna.	
<p>Eixo Dimensão Intercultural: Nasce da compreensão de que as culturas, especialmente na sociedade contemporânea, estão em contínuo processo de interação e (re)construção. Desse modo, diferentes grupos de pessoas, com interesses, agendas e repertórios linguísticos e culturais diversos, vivenciam, em seus contatos e fluxos interacionais, processos de constituição de identidades abertas e plurais.</p> <p>Reflexão sobre aspectos relativos a interação entre culturas (dos alunos e aquelas relacionadas aos demais falantes da Língua Espanhola), de modo a favorecer o convívio, o respeito, a superação de conflitos e a valorização da diversidade entre os povos.</p>				
A Língua Espanhola no Mundo	Países que têm a língua espanhola como língua materna e/ou oficial	<ul style="list-style-type: none"> • A-revisar • Países que falam a respectiva língua estrangeira. • Os países com fronteira com o Brasil que falam a respectiva língua 	(EF04ESP19). (EF45LE19) Conhecer o alcance da Língua Espanhola Estrangeiros no mundo: como Língua Materna e/ou oficial.	<p>Países que falam Espanhol: (acessado em Nov/2020) https://www.youtube.com/watch?v=Fb_Mflw3Dy4</p> <p>Los alimentos: Guacamole (acessados em Nov/2020) https://www.youtube.com/watch?v=GklqzMUhSQ&t=18s</p> <p>Partes da casa (imagem – pronuncia e escrita- acessados em Nov/2020): https://www.youtube.com/watch?v=flxIAPHXirg&t=18s</p> <p>Atividade online: https://es.liveworksheets.com/pm1000503lb</p>

1.6.1. LÍNGUAS ESTRANGEIRAS (LÍNGUA ESPANHOLA 4º ANO – LÍNGUA INGLESA 5º ANO)

Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento BNCC Fundamentação na BNCC	Objetos de Conhecimento Referencial Curricular de Várzea Paulista Articulação 2019	Habilidades	Sugestões de MATERIAIS.
		<p>estrangeira.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Informações e curiosidades sobre as diferenças culturais destes países em relação ao Brasil. 		
A Língua Espanhola no Cotidiano da sociedade brasileira/comunidade	Presença da língua espanhola estrangeira no cotidiano	<ul style="list-style-type: none"> • Significado do uso da língua na/pela Sociedade brasileira/comunidade. <p>• A revisar</p>	(EF04ESP20). (EF45LE20) Conhecer Observar a Língua Espanhola Estrangeira no Cotidiano da sociedade brasileira/comunidade e em produtos/elementos culturais (palavras, expressões, suportes e esferas de circulação e	<p>Brincadeira Piñata: (Acessados em Nov/2020) https://www.youtube.com/watch?v=YO85NUbDPTc</p> <p>Apresentando filmes e personagens (ex chiquititas, chaves, La casa de Papel), Comidas (temperos, doces conhecidos como churros), músicas, itens de influencia do Mercosul (embalagens de produtos) etc.</p> <p>Referencia - Estrangeirismo: Disponível em: https://www.normaculta.com.br/estrangeirismos/ Disponível em: https://www.soportugues.com.br/secoes/estrangeirismos Disponível em: http://opendoors.com.br/blog/40/entenda-por-que-o-ingles-e-a-lingua-universal</p>

1.6.1. LÍNGUAS ESTRANGEIRAS (LÍNGUA ESPANHOLA 4º ANO – LÍNGUA INGLESA 5º ANO)

Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento BNCC Fundamentação na BNCC	Objetos de Conhecimento Referencial Curricular de Várzea Paulista Articulação 2019	Habilidades	Sugestões de MATERIAIS.
			consumo) e seu significado. (EF04ESP21). Identificar elementos/produtos culturais de países de Língua Espanhola, absorvidos pela sociedade brasileira/comunidade	

DISCIPLINAS ESPECÍFICAS



FILOSOFIA



**PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**

2. REFERENCIAL CURRICULAR DA DISCIPLINA ESPECÍFICA DE FILOSOFIA

2.1. OBSERVAÇÕES QUANTO AS ADEQUAÇÕES - JUSTIFICATIVA- DISCIPLINA DE FILOSOFIA

A Proposta Curricular em FILOSOFIA foi adequada conforme orientações da BNCC (Ensino Religioso), adotando os apontamentos a seguir:

- Adequação da proposta de Ensino Religioso da BNCC articulada à proposta pedagógica dialogada com os professores da área para o Público da Rede NO Ciclo 1- (Anos 1, 2 e 3).
- Foram adicionadas LINKS COM REFERENCIA a curadoria de recursos apresentadas pelos professores, nas ações não presenciais no ano de 2020, nas propostas de implementação de Situações de Aprendizagem das Habilidades.
- Inclusão de alguns exemplos de possibilidade de Interdisciplinaridade

47

*LEITURA DA PROPOSTA CURRICULAR CONSIDERANDO:

- O QUE DEVERÁ SER EXCLUÍDO = TACHAR
- O QUE SERÁ INTRODUZIDO:
Nova Proposta = Destacar em Verde
Complementação = Destacar em Azul

2.2. PROPOSTA CURRICULAR DA DISCIPLINA ESPECÍFICA DE FILOSOFIA

Partindo de uma concepção de criança observadora, questionadora, que levanta hipótese, conclui, faz julgamentos e assimila valores, que constrói conhecimentos e se apropria do conhecimento sistematizado por meio da ação e nas interações com o mundo físico e social, é que as aulas de Filosofia são desenvolvidas na Rede de Ensino de Várzea Paulista- nos anos 1, 2 e 3 do Ensino Fundamental, estimulando nossas crianças desta etapa, a pensar de forma crítica e criativa.

Pensando assim, é função do professor possibilitar o desenvolvimento da criticidade, da capacidade de entender logicamente as consequências das ações realizadas, e da criatividade, que supõe a elaboração de propostas de soluções aos problemas levantados. Ambas a serem desenvolvidas na coletividade e/ou individualidade.

A Proposta contida neste Referencial Curricular documento norteador visa é orientar as ações pedagógicas na disciplina de Filosofia elaboradas para a Rede de Ensino (para os Anos 1 ao 3) para desenvolver as habilidades para expender o de pensamento reflexivo, a inclusão e ideais democráticos, das crianças, mediante a



investigação e discussão de temas filosóficos, a fim de que **elas as crianças** possam pensar por si mesmas, **no sentido da ampliação da formação em termos de uma educação integral.**

Segundo Matthew Lipman³, aprendendo a filosofar as crianças poderá descobrir por si a importância de valorizar a vida, seus ideais, crenças e valores que norteiam a construção de sua história. Além disso, o espírito aberto, crítico e de rigor lógico, característicos do pensamento filosófico, facilitará o aprendizado e o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como: **raciocínio, tradução, formação de conceitos e investigação.**

Diante desta abordagem, compete aos professores especialistas em Filosofia, apresentar às crianças o mundo construído pelos adultos. Neste Sentido,

“...o educador está aqui em relação ao jovem como representante de um mundo pelo qual deve assumir a responsabilidade, embora não o tenha feito e ainda que secreta ou abertamente possa querer que ele fosse diferente do que é.” (Arendt, 2005, p. 239)

Aos atores deste processo, não se trata de concordância ou de divergência com este mundo, de sentir-se ou não responsável pelos seus acertos ou descaminhos, trata-se de um mundo marcado pelas relações entre as pessoas e pela diversidade. Pessoas que buscam, e, por vezes, constroem, significados comuns para viverem a vida. Assim, segundo Arendt, “onde quer que as pessoas se reúnam, o mundo se introduz entre elas e é neste espaço intersticial que todos os assuntos humanos são conduzidos.” (Arendt, 2008, p. 159).

O mundo, enfim, é a relação criada entre os homens e, por meio dos homens. Neles se encontram os consensos, as divergências, os impasses, os combinados. É possível dizer que nele está colocado o imperativo moral e, existencial, da participação ativa na busca de significações comuns.

Estas significações não devem ser entendidas como consensos que abatem a diversidade, mas, sim um esforço de significação comum que leva em conta, exatamente, o fato de que todos são diferentes.

Portanto, é neste contexto que se deseja que cada criança venha a participar com propriedade, com solidez, com presença distinta na sociedade e na sua cultura, como agentes reunidos em um mundo comum. É por pertencermos a

³Matthew Lipman foi um filósofo americano, reconhecido como fundador da filosofia para crianças. Sua decisão de trazer a filosofia para os jovens decorreu de sua experiência como professor na Columbia University, onde Lipman constatou a dificuldade dos seus alunos para raciocinar. Assim, procurou desenvolver lhes a habilidade de raciocínio particularmente através do ensino da lógica. A crença de que as crianças têm a capacidade de pensar abstratamente desde muito cedo levou-o à convicção de que incluir a lógica na educação infantil ajudaria a melhorar sua habilidade de raciocinar.



um mundo e nele sermos capazes de agir política e historicamente que somos sujeitos.

Nesta direção, é a “educação em seu sentido lato, que imprime a cada existência individual a potencialidade de pertencimento a uma comunidade histórica e cultural, ou seja, a um mundo comum ” (Carvalho, 2015, p.08), trata-se de uma comunidade histórica, do compartilhamento de um legado. Este mundo

[...] transcende a duração de nossa vida tanto no passado como no futuro [...] preexistia a nossa chegada e sobreviverá à nossa breve permanência. É o que temos em comum não só com aqueles que vivem conosco, mas também com aqueles que aqui estiveram antes e virão depois de nós (Arendt, 2011, p.68).

49

Para que esta participação no mundo se efetive, a criança precisa se apropriar de alguns elementos do mundo dos adultos, em que destacamos a apropriação do uso da palavra – palavra enquanto conceito.

Neste contexto, a palavra, não se resume à questão da escrita (da decodificação do alfabeto), ela se manifesta como Palavramundo no seu sentido pleno, significando expressão, comunicação, fala, enquanto criação do universo humano eminentemente ligado às várias formas de expressar e de dizer o mundo.

A noção de Palavramundo está presente no pensamento pedagógico-político de Paulo Freire, inserido no contexto escolar como modo de romper com a visão da escola como espaço de reprodução social das ideologias. Com a força do seu “optimismo existencial e com a fé na natureza humana”, o autor introduziu, na educação, uma linguagem “contestatória, utópica, mobilizadora e esperançosa, direcionada para o futuro, dando espaço a uma pedagogia que transforma (inter)subjetivamente a consciência humana”, nesta perspectiva, o indivíduo é autor empenhado na leitura da sua própria existência. (Carlos, 2009, p.16)

Diante destas perspectivas, seguem orientações, como um norte para propor experiências aos alunos, neste componente curricular.

2.3. DIRETRIZES PARA O ENSINO DO COMPONENTE CURRICULAR

Os alunos são agentes empenhados na leitura da sua própria existência, e as aulas de Filosofia são entendidas como “**espaço e tempo**” para se criar condições para que as nossas crianças possam ler e escrever parte de sua própria história de vida, visando o acolhimento das diferentes identidades. Assim, a palavra está para o mundo num mesmo movimento como está para a ação, é com a palavra e por meio dela que o mundo se amplia para a criança e vai ganhando significado.



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

~~Este Referencial Curricular~~ Esta Proposta Curricular traz contribuições com vistas a orientar que, **o processo de aprendizagem**, mediados pela *Palavramundo* – comportando formas de expressão e diferentes linguagens, a iniciação ao pensar filosófico, constitui-se em peça relevante no processo educativo, dando às crianças a oportunidade ímpar de dialogar com a herança cultural construída pela humanidade e possibilitando a construção de novas culturas pelas crianças.

Esta construção se faz emergente, mediante o enfrentamento das novas problemáticas que surgem na complexidade das sociedades, altamente diferenciadas, diferenças produzidas sob o domínio da ciência, tecnologia e da comunicação à distância, esses e outros objetos devem ser fonte de inspiração para o diálogo.

Todos os temas possíveis acerca **do homem, da natureza, da linguagem, da ciência, do transcendente** (dimensão subjetiva e simbólica do ser humano) e das relações humanas, perpassam a Filosofia. Desta forma, cabe ao professor a exploração da diversidade de pensamentos para que a criança construa um pensar estruturado, mas que ao mesmo tempo consiga dialogar com o diferente.

Pautados na proposta da BNCC, propõe-se aqui, a adoção da pesquisa e do diálogo

“ [...] como princípios norteadores dos processos de observação, identificação, análise, apropriação e ressignificação de saberes, visando o desenvolvimento de competências específicas. Desta maneira, busca problematizar representações sociais preconceituosas sobre o outro, com o intuito de combater a intolerância, a discriminação e a exclusão. ” (BRASIL, 2018, p. 432)

Sendo a criança referência de esperança e de renovação da vida, entendemos que é possível protegê-la garantindo o seu tempo de infância, e aproveitando o seu *maravilhamento* frente ao mundo, frente ao novo, que é próprio da criança, sendo **expresso por suas ações, pelo corpo, pelos gestos e sinais, acrescidos pelo uso da palavra e, com uma estruturação lógica, consequente (moral/ética) e estética (plástica), dar a ela condições básicas para estar no mundo**, cotejá-lo, transformar-se a si próprio e aos que os cercam.

Faz-se necessário considerar o fato de que as crianças estão expostas a todas as questões do mundo adulto. Podem não as compreender, mas sofrem, diretamente, todas as suas consequências e o pensar filosófico, na educação como um todo, deve auxiliá-las a ler tudo isto.

Para esta leitura faz-se necessário fundamentar as crianças. Neste sentido, as ações do professor de Filosofia vão demandar o uso do conceito de Educação



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Integral⁴, visando orientar uma formação e o desenvolvimento humano em todas as suas dimensões, o que deve abranger a “complexidade e a não linearidade desse desenvolvimento”, transpondo visões “reducionistas que privilegiam ou a dimensão intelectual (cognitiva) ou a dimensão afetiva. Significa, ainda, assumir uma visão plural, singular e integral da criança” (BRASIL, 2018, p.12)

Por esta razão, a **interculturalidade**⁵, direitos humanos, cultura de paz e a ética da alteridade vão constituir, também, os fundamentos teóricos e pedagógicos no ensino de Filosofia, pois estes favorecem o “respeito às histórias, memórias, crenças, convicções e valores de diferentes culturas, tradições religiosas e filosofias de vida.” (p.433). Esses fundamentos, articulados a Educação Integral, fomentarão a “aprendizagem da convivência democrática e cidadã, princípio básico a vida em sociedade.” (BRASIL,2018, p.433)

As aprendizagens no contexto das aulas de Filosofia não devem limitar-se a um **processo natural e espontâneo, pelo contrário, impõe a necessidade de transmitir uma intencionalidade educativa às práticas pedagógicas** nas aulas de Filosofia.

Esta intervenção, intencional e eficaz dos professores de Filosofia, ocorre dentro da dinâmica **da problematização, promovendo o diálogo, fundamentado pelos pressupostos teóricos aqui apontados e por metodologias, que possibilitem a construção de um repertório sobre saberes filosóficos**, permitindo a estruturação lógica do pensamento, a exposição de valores, o aprender a aprender, a ouvir, a fazer e a conviver, respeitando os pensamentos divergentes, no sentido da construção da sua identidade.

Neste sentido, este documento aborda algumas propostas como forma de apoiar a ação docente, possibilitando uma apropriação frente a realidade da comunidade e da estrutura da Unidade Escolar, respeitando os saberes e os fazeres locais. Considerando que estas ações devem dialogar com as Habilidades, contendo elementos de diálogo com cada Competência Específica do Componente Curricular de Filosofia.

É desta forma que seguem algumas propostas metodológicas a serem desenvolvidas nas aulas de Filosofia da Rede de Ensino de Várzea Paulista para os alunos do Ensino Fundamental, nas etapas do Ano 1, 2 e 3.

⁴Independentemente da duração da jornada escolar, o conceito de educação integral com o qual a BNCC está comprometida se refere à construção intencional de processos educativos que promovam aprendizagens sintonizadas com as necessidades, as possibilidades e os interesses dos estudantes e, também, com os desafios da sociedade contemporânea. (BRASIL, 2018, p.12)

⁵Supõe-se com a interculturalidade o Diálogo real e concreto entre as diferentes culturas. Este movimento nasce do contraponto do movimento da globalização, que hegemoniza as culturas com as suas especificidades.



2.4. PROPOSTAS METODOLÓGICAS PARA O ENSINO DE FILOSOFIA

METODOLOGIAS	OBJETIVOS
Formação de pequenos grupos para discussão	<ul style="list-style-type: none">· Ampliar conhecimentos sobre si e sobre o outro em momentos de convivência.· Proporcionar trocas e experiências culturais· Ampliar experiências emocionais, expressivas e cognitivas.· Promover experiências relacionais e sociais, para a construção de sua identidade pessoal, social e cultural.· Possibilitar autoavaliação pessoal e grupal.
Criar situações lúdicas através do brincar	<p>Incentivar a imaginação e a criatividade</p> <p>Ampliar e diversificar o acesso a produções culturais</p> <p>Ampliar experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas e cognitivas.</p> <p>Promover experiências relacionais e sociais.</p>
Propor diferentes linguagens (linguagem textual, pequenos vídeos e animações, oralidade, gestos, brincadeiras, músicas, dança, manipulação de objetos artísticos, fotografia, cinema, pintura e quadrinhos)	<ul style="list-style-type: none">· Possibilitar a expressão emocional, de sentimentos, hipóteses, dúvidas, descobertas, opiniões e questionamentos.· Incentivar um pensamento e uma resposta ativa ao produto cultural apresentado.· Ampliar e enriquecer o vocabulário do aluno.· Promover experiências nas quais os alunos possam



	<p>falar e ouvir.</p> <ul style="list-style-type: none">· Potencializar a participação do aluno na cultura oral através das rodas de conversa.· Elaborar produções individualmente ou em grupo a partir de múltiplas linguagens.
--	---

Essas metodologias direcionadas e aplicadas intencionalmente para ampliar as habilidades, relacionam-se a diferentes objetos de conhecimento – entendidos como **conteúdo, conceitos e processos** (como orienta a BNCC) e que serão, mais a frente, articulados na Organização Curricular da Disciplina de Filosofia.

2.5. ARTICULAÇÃO E ADEQUAÇÃO DO REFERENCIAL DA PROPOSTA CURRICULAR DO MUNICÍPIO DE VARZEA PAULISTA – COMPONENTE CURRICULAR FILOSOFIA – COM AS ORIENTAÇÕES DA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR

A BNCC (Base Nacional Comum Curricular), aprovada pelo Conselho Nacional de Educação e homologada pelo Ministério da Educação, tem o objetivo de definir as áreas do conhecimento integrantes dos currículos e propostas pedagógicas para as escolas públicas e particulares (da Educação Infantil ao ensino Fundamental).

Os conhecimentos, competências e habilidades em cada disciplina do Currículo, propostas pela BNCC, orientam a resolução de problemas da vida cotidiana, buscando assegurar aos estudantes o desenvolvimento de **dez competências gerais**, que consubstanciam, no âmbito pedagógico, os direitos de aprendizagem e desenvolvimento, considerando as básicas ao tratamento didático pedagógico dos conteúdos escolares.

Segue abaixo as dez competências Gerais definidas pela BNCC:





Considerando a Natureza do ensino de Filosofia, orientando o desenvolvimento do caráter ético, autônomo, criativo, fundamentado na busca de dissoluções para conflitos, constituição de estratégias de trabalho, divergência de ideias e sentido cooperativo para enfrentamento de problemas. Compreendemos que estas dimensões dialogam também com as orientações da Base Nacional Comum Curricular no componente – Ensino Religioso (ER), desenvolvendo um diálogo entre os campos das relações humanas, que abrangem as tradições religiosas constituídas no nosso país, e as demais áreas do conhecimento e da experiência, entre a epistemologia, a história, a contemporaneidade e outras várias formas de ciências constituídas e seus conteúdos, o que traz uma diversidade temática, visando mostrar o amplo espectro de possibilidades da reflexão abarcada na filosofia sob o viés também da religião.

2.6. ESPECIFICIDADES DO COMPONENTE CURRICULAR

2.7. COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DE FILOSOFIA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL

Diante dos pressupostos teóricos que subsidiam o ensino de filosofia e as orientações da BNCC quanto às competências Gerais (CG) e as Competências Específicas do Ensino Religioso (ER), buscamos no processo de adequação do Currículo de Filosofia na Rede Municipal de Várzea Paulista, articular estas Competências, buscando garantir aos alunos dos **anos 1, 2 e 3** do Ensino Fundamental, o desenvolvimento das seguintes Competências Específicas:

1. Aplicar diferentes saberes para orientar modos de pensar, sentir e agir, na perspectiva do eu, o outro e o nós.
2. Entender a si e aos outros para afirmar a própria identidade.
3. Compreender-se no mundo numa perspectiva de interdependência.

Com base nas Competências Gerais da BNCC, que estão conectadas com os desafios que o mundo contemporâneo oferece para o indivíduo na sociedade, segue um registro sobre como as Competências Específicas da Disciplina de Filosofia, contribuem com estas Competências Gerais da Base Nacional Comum Curricular (CG) e com as Competências Específicas do Ensino Religioso (ER), considerando que elas devem estar *transversalizadas* e sendo desenvolvidas nas



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

ações pedagógicas do professor e nas relações estabelecidas com os alunos e com a comunidade escolar. Neste sentido, cabe ao professor oferecer oportunidades e condições para que os alunos exerçam essas competências num processo de fortalecimento da identidade do aluno.

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DA DISCIPLINA DE FILOSOFIA	CONTRIBUIÇÕES COM AS COMPETÊNCIAS GERAIS DA BNCC (CG)	CONTRIBUIÇÕES COM AS COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DO ENSINO RELIGIOSO (ER)
1. Aplicar diferentes saberes para orientar modos de pensar, sentir e agir, na perspectiva do eu, o outro e o nós	(CG1) Dimensão do conhecimento (CG6) - Dimensão do Trabalho e Projeto de vida (CG8) - Autoconhecimento e autocuidado (CG9) - Empatia e Cooperação (CG5) - Cultura Digital	(ER1) - Conhecer os aspectos estruturantes das diferentes tradições/movimentos religiosos e filosofias de vida, a partir de pressupostos científicos, filosóficos, estéticos e éticos. (ER4) - Conviver com a diversidade de crenças, pensamentos, convicções, modos de ser e viver.
2. Entender a si e aos outros para afirmar a própria identidade.	(CG8) - Autoconhecimento e autocuidado (CG10) - Responsabilidade e Cidadania (CG9) - Empatia e Cooperação (CG3) - Repertório Cultural (CG4) – Comunicação	(ER3) - Reconhecer e cuidar de si, do outro, da coletividade e da natureza, enquanto expressão de valor da vida.
3. Compreender-se no mundo numa perspectiva de interdependência.	(CG10) - Responsabilidade e Cidadania (CG7) - Argumentação (CG2) – Pensamento Científico, Crítico e Criativo	(ER3) - Reconhecer e cuidar de si, do outro, da coletividade e da natureza, enquanto expressão de valor da vida.

Para desenvolver as competências específicas da disciplina de Filosofia, faz-se necessário ampliar determinadas **HABILIDADES**, que expressam **as aprendizagens essenciais** que devem ser asseguradas aos alunos nos diferentes contextos escolares.

Para garantir o desenvolvimento das competências específicas, apresentamos neste documento referencial um conjunto de habilidades, que



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

buscam explicitar os processos cognitivos envolvidos, os objetos de conhecimento mobilizados e a situação ou condição em que a habilidade deve ser desenvolvida. Desta forma, segue uma organização para as HABILIDADES a serem contempladas na disciplina da Filosofia. Lembrando que ainda deverá ser observada a progressão das habilidades na elaboração dos Planos de Ensino para 2020.

2.8. ORGANIZADOR CURRICULAR FILOSOFIA



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

2.8.1. FILOSOFIA - ANO 1-

Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento	Habilidades	Sugestão (Metodologias e Recursos)
<p>QUEM SOU EU?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • MEU NOME: A importância do nome e a sua vinculação com a identidade pessoal • MEU CORPO: O meu corpo, o ser individual e as partes que o compõe • O SER GENTE: conhecimento próprio e a complexidade do ser, contraposição com a ideia do ter. 	<p>(EF01FI01). Explicar e Nomear uma autoimagem positiva respeitando as diferenças encontradas no meio de convivência.</p> <p>Interdisciplinaridade (Ciências): (EF01CI04) Comparar características físicas entre os colegas, reconhecendo a diversidade e a importância da valorização, do acolhimento e do respeito às diferenças.</p>	<p>Utilização de Recursos como músicas, histórias e poesias. É fundamental intervenções com questionamentos para orientar a construção de uma ideia sobre o (s) Objeto (s) de Conhecimento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leitura do Livro: Marcelo Marmelo Martelo. (Ruth Rocha) https://www.youtube.com/watch?v=ausygljNFSw acesso (Dez\2020) • Brincadeira: Vamos pensar em nomes mais apropriados para as coisas (ex. cadeira-sentador) • Leitura do Livro: Um nome de Cabrito (Regina Vieira) • Música: Gente tem sobre nome (Toquinho) https://www.youtube.com/watch?v=16Fc2irUHK8 acesso (Dez\2019)



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

		<ul style="list-style-type: none">• SIGNIFICADO DO NOME• HISTÓRIA DO NOME• DOCUMENTO: CERTIDÃO DE NASCIMENTO	<p>(EF01FI02). Lembrar e Entender que o seu nome e os das demais pessoas os identificam e os diferenciam.</p>	<p>Diálogo: A Filosofia começa sempre com uma pergunta inteligente, pois é com ela que o ser humano busca saber a resposta. Uma das perguntas mais inteligentes que o ser humano fez foi sobre quem ele é.</p> <p>Pesquisa na família: História do seu nome</p> <p>Possíveis Intervenções: Porque temos um nome? Os animais também têm nomes? O que nos tornam diferentes? (Levar a reflexão partindo dos posicionamentos e questionamentos dos alunos)</p> <p>Música – Todo mundo tem um nome!: (Acessado em DEZ/2020) https://www.youtube.com/watch?v=c3bw80TCKmo</p> <p>Diálogo: hoje você dará um passinho a frente, e além de pensar um pouco mais sobre a sua história, vai acolher tudo isso que você pode contar sobre si, de modo que tenha orgulho de ser quem és.</p> <p>Sugestão de Atividade:</p> <ul style="list-style-type: none">• Ilustração do nome que tragam singularidades (desenhos, cores, ordem, organização, formatos diferentes etc): Com intervenções que façam indagações sobre a relação entre o nome e a identidade da criança representada por suas escolhas.• Brincadeiras com Iniciais dos nomes.• Nuvem de Palavras: https://wordart.com/create acesso (Dez\2020) https://www.wordclouds.com/ acesso (Dez\2020)
--	--	--	---	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

				<p>Esquema do corpo e\ou rosto para preencher: Alguns modelos: https://www.google.com/search?q=esquema+de+corpo+humano+para+preencher&safe=active&rlz=1C1GGRV_enBR825BR825&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=Hz9zv_ROMNEBHM%253A%252Ce8tPvYLDWVzu6M%252C_&vet=1&usq=A14 kRMGsHzcFRAsBMhJTfMSctLcd9ruQ&sa=X&ved=2ahUKEwi116XvsZbkAhWXIrkGHVfPDukQ9QEwA3oECAkQDw#imgrc=A_rmA8ov0LL-ZM:&vet=1 acesso (Dez\2020)</p> <ul style="list-style-type: none">• Respeito as diferenças – hereditariedade- O Cabelo de Lelê (Valéria Belém) Slide: https://pt.slideshare.net/navsataboada/o-cabelo-de-lele acesso (Dez\2020) <p>O Cabelo de Lelê (Valéria Belém) Áudio e vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=RriQIWMnDXU acesso (Dez\2020)</p>
--	--	--	--	---



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

			<ul style="list-style-type: none">• Diálogo sobre Higiene e Cuidados com o corpo.• Respeito as Diferenças - Série Pequenos Filósofos: “Eu sou maior”. https://www.youtube.com/watch?v=UYbJHq5ADRG acesso (Dez\2020)• Brincadeira da cadeira (Inclusão). Quem sai são as cadeiras e não as crianças – Respeito, Convivência, O que posso e quais as limitações que os espaços e objetos me impõe?• Observar-se no espelho (Reflexões sobre o que se vê?)• Brincadeiras de Imitação do colega (como se ele fosse um espelho) – Lateralidade – observação das diferenças etc. <p style="text-align: center;">A ABELHA BRAVA</p> <p>A abelha sempre estava brava. De repente ela entrou numa casa. Sentiu-se numa armadilha. Ficou mais brava! Por causa da enorme raiva que sentia, a abelha caiu num copo de água. Morreu afogada! Compreendeu como a raiva pode deixar a gente “cego” e não ver outras coisas boas a nossa volta? Com muito bom humor e tranquilidade vamos ajudar essa abelhinha a achar o caminho de volta até a sua flor preferida?: (Acessado Nov/2020) https://www.jogosgratisparacrianças.com/labirintos/7_jogos_crianças_abelha.php</p>
--	--	--	---



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

<p>SENSAÇÕES</p>	<ul style="list-style-type: none">• MEMÓRIAS E SABERES• REAÇÕES DO CORPO• COMO FUNCIONAM OS ORGÃOS DOS SENTIDOS• SENSAÇÕES E EMOÇÕES	<p>(EF01FI03). Entender como o corpo responde, a sua relação com o mundo e com os outros, através das sensações.</p>	<p>Intervenções:</p> <p>Resposta as Sensações: (acessado Nov/2020) https://youtu.be/k_qtwppigl</p> <p>Como as ideias surgem? (Valorização de repertório e possibilidade de construção de um)</p> <p>O que é Memória?</p> <p>Livro : Guilherme Augusto Araújo Fernandes - Mem Fox https://www.youtube.com/watch?v=s0RoAvkvFJs (acessado em Nov/2020)</p> <p>(Órgãos dos Sentidos e imagens ilustrativas do cérebro) Livro: Jogos e Treinamentos de Inteligência – Como ter a mente de um gênio – Editora Girassol - John Woodward</p> <p>Dinâmica: Resgate de memória (Fechem os olhos, pensem em uma praça, imagine uma flor vermelha, uma criança brincando etc)</p> <p>UM LIVRO POR DIA: Coração que Bate, Sente. RESPEITO A DOR DO OUTRO (Acessado em Dez/2020) https://youtu.be/BGIBIQWx8ak</p> <p>Onde Se Fabrica o Pensamento: (Acessado em Dez/2020) https://www.youtube.com/watch?v=FhNJHE0aask</p>
-------------------------	---	--	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

	<ul style="list-style-type: none">• DOCUMENTOS• REDES SOCIAIS	(EF01FI04). Nomear as diferentes formas de registro (também em meios digitais) das memórias pessoais, familiares e escolares (fotos, músicas, narrativas, álbuns etc.).	<p>Como funciona a Nossa Memória: (Acessadas Nov/2020) https://www.youtube.com/watch?v=475Y0XYHW-w</p> <p>Memórias e Lembranças: (Acessadas Nov/2020) https://www.youtube.com/watch?v=oul1WKndwNA&feature=youtu.be</p> <p>Registro (Álbum de Fotografia) - AS BOAS LEMBRANÇAS NOS AJUDAM A TER ESPERANÇA EM UMA VIDA MELHOR: (Acessado Nov/2020) https://www.youtube.com/watch?v=GOHJLMAIbFI&feature=youtu.be</p> <p>Jogo da Memória - Usando memória de Curto Prazo - (Acessado em Dez/2020) https://rachacuca.com.br/passatempos/jogo-da-memoria/</p>
--	--	---	---



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

<p>O EU O OUTRO E O NÓS</p>	<ul style="list-style-type: none">• AUTOCONHECIMENTO E AUTOAVALIAÇÃO• ALTERIDADE• EMPATIA	<p>(EF01FI05). Identificar e reconhecer as semelhanças e as diferenças entre o eu, o outro e o nós.</p> <p>Interdisciplinaridade- Ciências: (EF01CI0VP9) Identificar e discutir as características físicas dos seres humanos envolvendo, o respeito, a existência da diversidade étnico-cultural de forma a realizar conexões sobre sua relação com colegas, familiares e as demais pessoas com as quais convive.</p>	<p>Senso de Justiça: (Acessado Nov/2020) https://www.youtube.com/watch?v=n6_hbiGeOAU&feature=youtu.be</p> <p>O Nervosinho: (Acessado em Dez/2020) https://www.youtube.com/watch?v=MmidhyncdT4&feature=youtu.be</p>
--	---	--	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

	<p>• RETOMADA DO EU, DO OUTRO E DO NÓS, NO MUNDO A QUE PERTENCEMOS</p>	<p>(EF01FI06). Selecionar, classificar e articular, diferentes dados sobre o mundo.</p> <p>Interdisciplinaridade- Ciências Aristóteles - Galileu Galilei.</p> <p>(EF03CI07) Identificar características da Terra (como seu formato esférico, a presença de água, solo etc.), com base na observação, manipulação e comparação de diferentes formas de representação do planeta (mapas, globos, fotografias etc.).</p> <p>(EF03CI17VP) Reconhecer o avanço tecnológico como instrumento de ampliação para pesquisas e conhecimentos (lunetas, telescópios, mapas, entre outros) possibilita a compreensão científica sobre o céu.</p>	<p>Fazendo escolhas: (Acessado Dez/2020) https://www.youtube.com/watch?v=beE7xQam1hl</p> <p>Cidadania – Responsabilidade Coletiva – Jogo – Combatendo Vírus Covid-19: (Acessado Nov/2020) https://brincandocomarie.com.br/kids-vs-covid/</p> <p>Motivos para ser Feliz (Contaçãõ de história): Todos gostariam de ser felizes o tempo todo.....mas nem sempre isso é possível. (Acessado em NOV/2020) https://www.youtube.com/watch?v=H6BWnSe7UzQ&feature=youtu.be</p> <p>Exploração do Poeminha do Contra - MÁRIO QUINTANA: (Acessado Nov/2020) https://www.youtube.com/watch?v=k2nwIPdyIXw&feature=youtu.be</p> <p>Você é contra/contrário a alguma coisa? Tem algo que dificulta o seu caminho, a sua vida?</p>
--	--	---	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

<p>SOMOS PARTE DO MUNDO</p>	<ul style="list-style-type: none">• QUESTIONAMENTO E ARGUMENTAÇÃO• SITUAÇÕES PROBLEMAS• DILEMAS PROPOSTOS• O USO DA PALAVRA • SONHO• UTOPIA• IDEAL	<p>(EF01FI07). Formular conclusões sobre informações observadas e coletadas sobre o mundo.</p> <p>(EF01FI08). Desenvolver autonomia no uso da palavra para expressar-se oralmente.</p> <p>(EF01FI09). Compreender o mundo como espaço de convivência pacífica.</p>	<p>Apresentação de situações de Causa e Efeito para Reflexão e Diálogo</p> <p>Sentir e expressar: (Acessado em Dez/2020) https://www.youtube.com/watch?v=iNzOkVkg-40</p> <p>Apresentação de Estudos de caso e solicitar a resolução de problema oralmente: Debates, Rodas de Conversa, Representação Teatral, Elaboração de paródias.</p> <p>Respeito e Tolerância: (Acessado Dez/2020) https://www.youtube.com/watch?v=sDWQ-QuSXXQ&feature=youtu.be</p>
------------------------------------	--	--	---



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

DIREITOS E DEVERES	<ul style="list-style-type: none">• REGULAMENTOS• LEIS• REGRAS• NORMAS DE CONDUTA <ul style="list-style-type: none">• CIDADANIA <ul style="list-style-type: none">• MORAL• ÉTICA	<p>(EF01FI09A). Analisar os símbolos presentes nos vários espaços de convivência.</p> <p>(EF01FI10). Compreender os seus direitos e deveres.</p> <p>(EF01FI11). Comparar os seus direitos dos seus deveres, se apropriando deles de forma significativa;</p>	<p>Apresentação de Símbolos do Cotidiano como forma de Comunicação dentro de espaços de convivência, usando imagens representativas: Delimitação de espaços, Permissões, Avisos, Orientações etc.</p> <p>Conscientizando, na análise possibilitada em ações pedagógicas, sobre a sua importância para a sociedade.</p> <p>Ex: Semáforo para o trânsito.</p> <p>Os direitos da criança segundo Ruth Rocha – adaptado (Acessado Dez/2020)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=3fFvPkMpRis</p> <p>Como são as crianças: Música (Acessado Dez/2020)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=uUgv2bCnbv4</p> <p>ECA – O que ela é (Acessado em Dez/2020):</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=ybvolCaNFuU</p>
---------------------------	--	--	---



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

<p>VALORES</p>	<ul style="list-style-type: none">• HONESTIDADE• CONCEITO DE EQUIDADE.	<p>(EF01FI12). Usar valores indispensáveis nas relações e para à formação humana;</p>	<p>Direitos Humanos: https://www.youtube.com/watch?v=95pHjokfeAA</p> <p>Valores: *Responsabilidade: (Acessados em Dez/2020) https://www.youtube.com/watch?v=bkiMkxzJRU0 https://www.youtube.com/watch?v=FgiouVd9H8M https://www.youtube.com/watch?v=r6BwYGtgTyg https://www.youtube.com/watch?v=dIXRZ_sE500&t=25s</p>
-----------------------	---	---	---



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

2.8.2. FILOSOFIA - ANO 2

Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento	Habilidades	Sugestão (Metodologias e Recursos)
<p>IDENTIDADE E FAMÍLIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • A MINHA IDENTIDADE • DOCUMENTO – RG • O MEIO EM QUE VIVO (AMBIENTE DE CONVIVENCIA) • AUTOREFLEXÃO • AUTOESTIMA 	<p>(EF02FI01). identificar sua autoestima, valorizando a si mediante o autoconhecimento e reflexão sobre a sua história.</p>	<p>Cada fase da vida tem suas Alegrias: Tudo no seu tempo. (Acessado em Dez/2020) https://www.youtube.com/watch?v=gUMxaKUrINo</p> <p>INTERVENÇÃO: TODOS NÓS TEMOS: UM JEITO DE SER E DE VIVER. MORAMOS EM ALGUM LUGAR COM PESSOAS QUE CUIDAM DE NÓS. GOSTAMOS DE ALGUMAS COISAS E DE OUTRAS NEM TANTO. TEMOS DIFERENTES JEITOS DE SER: BRAVO, ALEGRE E TAMBÉM TRISTE. TEMOS AMIGOS LEGAIS E OUTROS NEM TANTO. CADA UM DE NÓS TEM UMA IDENTIDADE ÚNICA.</p> <p>Ninguém é igual a ninguém (Música): (Acessado DEZ/2020) https://www.youtube.com/watch?v=JCIat8biDFM QUEM É VOCÊ? Oi, eu sou a Mônica: https://www.youtube.com/watch?v=IVN70CbyU4M</p> <p>Dedicação e esforço: (Acessado em DEZ/2020) https://www.youtube.com/watch?v=ggBxcbCHook Você pode ser o que quiser: https://www.youtube.com/watch?v=2iSk3DVvlyk</p>



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

SENTIMENTO E
EMOÇÕES

- EMOÇÕES – O SER QUE SENTE
- SENTIMENTOS
- CONSCIENTIZAÇÃO SOBRE OS SENTIMENTOS E O QUE OS DESENCADEIAM
- ALTERIDADE E COMPREENSÃO DO OUTRO
- CULTURA E MODOS DE VIDA

(EF02FI02). Expressar seus sentimentos por meio de um vocabulário (emocional) dando nome as suas emoções e sentimentos.

(EF02FI03). Compreender e Gerenciar suas emoções (mais fortes) evitando atitudes de impulso.

(EF02FI04). Identificar e acolher diferentes formas de manifestações sobre sentimentos, lembranças, memórias e saberes de cada um.

REFERÊNCIA PARA ORGANIZAÇÃO DO TRABALHO PEDAGÓGICO E ADMINISTRATIVO DAS UNIDADES ESCOLARES - UGME

Minha Nuvem de Palavras- (Acessados DEZ/2020)

Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=ut-XDkSg99k>
Aplicativo online – Criar Nuvem de Palavras: <https://wordart.com/>

Diálogo sobre: as emoções e os sentimentos ainda que pareçam a mesma coisa não são.

Sobre Felicidade, mesmo na dificuldade: O Balãozinho Azul - filme de Fáuston da Silva <https://www.youtube.com/watch?v=1gTdTBJSKBs&feature=youtu.be>

Evitando Atitudes de Impulso- Animação: (Acessado em DEZ/2020) https://www.youtube.com/watch?v=K_gtWPPigLI&feature=youtu.be

Todos Nós já nascemos com emoções (Recorte Divertidamente): (Acessado em DEZ/2020) <https://www.youtube.com/watch?v=wLnPulXINw&feature=youtu.be>
<https://www.youtube.com/watch?v=fVfE2aEM6f0&list=PLovV-dbGZ7Uu5OPMEhKjOr2TDAXxFZif>

Diálogo: AMOR FATI- pode nos ajudar a transformamos o sentimento em aprendizagem. Veja que para conseguir viver feliz o homem precisa enfrentar suas dificuldades e não fugir delas. Contar a história de Hércules X Hydra – apresentar a batalha: (Acessado em DEZ/2020) <https://www.youtube.com/watch?v=sIpPoiYftsw>



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

COMUNICAÇÃO

- COMUNICAÇÃO
- DIÁLOGO
- SABER OUVIR O OUTRO

(EF02FI05). Expressar seu ponto de vista com clareza, respeitando os demais colegas.

(EF02FI05A). Entender a importância do uso da linguagem (oral e escrita), para a organização do pensamento, da comunicação e da ação.

REFERÊNCIA PARA ORGANIZAÇÃO DO TRABALHO

Amizade e Empatia: (Acessado em DEZ/2020)
https://www.youtube.com/watch?v=anuclR0i_sw
SUPERMAN: como ele e todo ser humano quer ser forte, aquilo que Nietzsche chamou de vontade de potência, então Jerry pensou o super-homem.

Superman – Episódio 1- 1941: (Acessado em DEZ/2020)
https://www.youtube.com/watch?v=qhhRRmigwew&feature=share&fbclid=IwAR0Z7bo-30an2y4-Ai5TP4ZG-FC6nZMVA0m2w_nvLYi738ULqYObUufW46Y

Comunicação não Violenta: (Acessado em Dez/2020)
<https://www.youtube.com/watch?v=2PLqwXwEQTA&list=PLovV-dbGZ7Uu5OPMEhKjOr2TDAXxFZlfi&index=3>

Ex: Dinâmica do Semáforo: Cada vez que você se confrontar com uma situação deve parar e se examinar:

- a **cor vermelha** significa que você não deve gritar, agredir, nem insultar. Deve parar e refletir. Tal qual um carro quando o semáforo fica vermelho. E muitas vezes na cor vermelha, a vontade de gritar aparece.
- se a **cor estiver amarela**, você deve respirar calmamente, como sempre foi explicado, e pensar com clareza. Logo vem a cor verde.
- quando **aparecer o verde**, se achar necessário explique o que sentiu. Falar sobre o que sentimos e vivemos faz muito bem para todos nós.

(Acessados DEZ/2020)
Ex Proposta: Uso de imagens com Situações (Cultura de paz):
<https://www.youtube.com/watch?v=nitdd90va4Y>

Imagem da PAZ- Contação de Histórias:
https://www.youtube.com/watch?v=ocroxDQn_8c



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

PENSAMENTO	<ul style="list-style-type: none">• O PENSAR POR MEIO DA LINGUAGEM• LINGUAGEM E A ORGANIZAÇÃO DO PENSAMENTO• O SER QUE PENSA• LINGUAGEM E A ORGANIZAÇÃO DO PENSAMENTO	(EF02FI06). Entender o seu pensamento (admiração) sobre mundo (das coisas e das pessoas), no processo de construção de significados e valores.	Como funciona a Nossa Memória: (Acessadas Nov/2020) https://www.youtube.com/watch?v=476Y0XYHW-w Como funciona a Nossa Memória: (Acessadas Nov/2020) https://www.youtube.com/watch?v=476Y0XYHW-w
AÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE UMA CULTURA DE PAZ	<ul style="list-style-type: none">• ALTERIDADE• RESPEITO• AMIZADE• COOPERAÇÃO• VIVER JUNTOS	(EF02FI07). Usar estratégias pautadas no respeito mútuo para lidar com conflitos nas interações, demonstrando atitudes de amizade, cooperação e respeito, visando o bem-estar de todos;	Dança da Máscara: Distanciamento social (Acessado em DEZ/2020) https://www.youtube.com/watch?v=k3Ny3KoY8IM&feature=youtu.be Generosidade: https://www.youtube.com/watch?v=dXcx6O0yTRQ Gratidão: https://www.youtube.com/watch?v=WZKdW9_yu2E Raiva: Sentimentos de Raiva Durante o Tempo de Brincar https://www.youtube.com/watch?v=nT6DN9TRxc



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

ALTERIDADE	<ul style="list-style-type: none">• EMPATIA• SOCIEDADE• SER SOCIAL	(EF02FI08). Colocar-se no lugar do outro, reconhecendo e aceitando suas diferenças físicas, culturais ou emocionais.	A importância da Empatia: (Acessado em Dez/2020) https://www.youtube.com/watch?v=avfZ3XQ1_e4 Quando me importo com os outros (Contaçõ de histórias): https://www.youtube.com/watch?v=4wL6jATgkN8 https://www.youtube.com/watch?v=OQq-H6EfjHo&feature=youtu.be
-------------------	--	--	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

2.8.3. FILOSOFIA - ANO 3

Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento	Habilidades	Sugestão (Metodologias e Recursos)
AUTONOMIA	<ul style="list-style-type: none">• O SER INDEPENDENTE• O SER CIDADÃO	(EF03FI01). Analisar decisões por si próprio, levando em conta regras, valores, sua perspectiva pessoal, bem como a perspectiva do outro;	(Acessados em Dez/2020) Regras e Exceções: https://www.youtube.com/watch?v=eXZZ4kdcIPU Direitos e Deveres– Cidadania (Música): https://www.youtube.com/watch?v=fsjIMLN6Fbc Mariana do Contra- Contação de Histórias: https://www.youtube.com/watch?v=wfhpV3xjwKQ&t=95s



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

<p>O SER SOCIAL</p>	<ul style="list-style-type: none">• A VIDA EM GRUPO• SUSTENTABILIDADE• COMUNICAÇÃO <ul style="list-style-type: none">• REGRAS	<p>(EF03FI02). Compreender os diferentes espaços de convivência.</p> <p>(EF03FI03) Respeitar regras básicas de convívio social nas interações e brincadeiras.</p>	<p>(Acessados em Dez/2020)</p> <p>Bibliografia para o Professor - Vida em Grupo: https://filosofiaevidadablog.wordpress.com/2015/10/14/vida-em-grupo/</p> <p>Na Roça é Diferente: https://www.youtube.com/watch?v=Bfx_E3zvnjg</p> <p>Chico Bento no Shopping: https://www.youtube.com/watch?v=ffKjDBFvPxY</p> <p>Regras em Jogos/Brincadeiras: https://www.youtube.com/watch?v=K5rynL8g018</p> <p>Espaço de convivência – O Dono da Rua (Animação Mônica): https://www.youtube.com/watch?v=Ho-hf-5s1TQ</p> <p>Covid19- O uso da máscara: https://www.youtube.com/watch?v=jCjaAqd6JA</p> <p>Covid19-: O INIMIGO INVISÍVEL Animação infantil sobre Covid-19: https://www.youtube.com/watch?v=GMWSpaG2hV8</p> <p>O Resultado do Trabalho Coletivo- A importância de cada um: https://www.youtube.com/watch?v=NidwAYpw6lg</p> <p>Dança das Máscaras – Máscara e Distanciamento Social: https://www.youtube.com/watch?v=k3Nv3KoY8IM&feature=youtu.be</p> <p>Seguir Regras: https://www.youtube.com/watch?v=K5rynL8g018</p>
----------------------------	--	--	--



**PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**

<p align="center">O QUE É CULTURA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • COMUNICAÇÃO • DIVERSIDADE CULTURAL • FORMAÇÃO DE CULTURA • DIFERENÇAS • RESPEITO • CONVIVÊNCIA • AUTORREFLEXÃO 	<p>(EF03FI04). Analisar costumes, crenças e formas diversas de viver em variados ambientes de convivências.</p> <p>(EF03FI05). Apropriar-se de gestos e movimentos de sua cultura, manifestando interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.</p>	<p>(Acessados em DEZ/2020) O Amigo do Rei – Contação de História https://www.youtube.com/watch?v=M2Qh5YV37IQ</p> <p>Diversidade (Animação): https://www.youtube.com/watch?v=ZOzD7atOo8&list=PLovV-dbGZ7Uu5QPMEhKIQr2TDAXxFZif&index=5</p> <p>Na Roça é Diferente: https://www.youtube.com/watch?v=Bfx_E3zvnjc</p> <p>Chico Bento no Shopping: https://www.youtube.com/watch?v=ffKjDBFvPxY</p> <p>Todos os Povos- Música: https://www.youtube.com/watch?v=1TuiHeNltbo</p>
<p align="center">O SER E O MEIO AMBIENTE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • O SER HUMANO E O MEIO AMBIENTE • EU, NÓS E A NATUREZA. • NATUREZA E SUSTENTABILIDADE 	<p>(EF03FI06). Demonstrar atitudes de respeito pelos outros e pelo meio ambiente, a fim de estabelecer uma relação harmônica;</p>	<p>Uso de tirinhas e imagens ilustrativas: cuidado com meio ambiente e animais, cuidado com as pessoas e com recursos naturais etc .</p> <p>Pesquisa (realizada Dez/2020) https://www.youtube.com/results?sp=mAEB&search_query=cuidado+com+o+meio+ambiente</p> <p>Acessados em DEZ/2020. Convivência – Igualdade: https://www.youtube.com/watch?v=n_K5uaF06Oc</p> <p>Cuidando do Meio Ambiente: https://www.youtube.com/watch?v=GJ3biUx2JEY</p>



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

COMUNICAÇÃO E LINGUAGEM	<ul style="list-style-type: none">• IDENTIDADE E ALTERIDADE• RESPEITO• JUSTIÇA• DIVERSIDADE CULTURAL• TOLERÂNCIA• DIÁLOGO	(EF03FI07). Identificar situações de injustiça e preconceito geradas e/ou presentes no contexto das práticas corporais culturais e discutir alternativas e desenvolver para superá-las.	<p>Sociedade mais justa: (Acessado Dez/2020) https://www.youtube.com/watch?v=slJ2oJKaLvQ</p> <p>Justiça: (Acessado Dez/2020) https://www.youtube.com/watch?v=H88LNdM3v9Q https://www.youtube.com/watch?v=37fhi0diGL4</p> <p>Menino de Todas as Cores: (Acessado Dez/2020) https://www.youtube.com/watch?v=whrocs6R8Pw&t=205s</p> <p>Formas de se Comunicar – podemos usar sinais (Animação): https://www.youtube.com/watch?v=5XJLutGIA6I</p>
RELAÇÃO ENTRE O PÚBLICO E O PRIVADO	<ul style="list-style-type: none">• COLETIVIDADE E ESCOLA	(EF03FI08). Respeitar o patrimônio público, valorizando-o e se responsabilizando pela sua preservação.	<p>Cidadania- Cuidado com o Patrimônio Público: (Acessado Nov/2020) https://www.youtube.com/watch?v=5m4ugya8RU4&feature=youtu.be</p>

DISCIPLINAS ESPECÍFICAS



INFORMÁTICA



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

3. REFERENCIAL CURRICULAR DA DISCIPLINA ESPECÍFICA DE INFORMÁTICA

3.1. ELABORAÇÃO DOS CURRÍCULOS FUNDAMENTADOS NA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR

Processo:

- Apropriação e Diálogos – 2018 a 2020 (com elaboração do Plano de Ensino)
 - Concepção do Currículo (dinâmico- como ensino e como aluno aprende – subsídio para os planos de aula)
 - Conceitos (educação integral- habilidades-objetos de conhecimento- estrutura, organização- impactos- adequações)

79

Desenvolvimento:

- Contextualização (de cada construção curricular – aporte teórico e pedagógico)
- Complementação (especificidades de cada componente curricular)
- Interdisciplinaridade: através de Temas integradores
- Formação integral = Dimensão Cognitiva + Socioemocional
- Progressão (horizontal e vertical)
- Inclusão de alguns exemplos de possibilidade de Interdisciplinaridade

OBSERVAÇÕES QUANTO AS ADEQUAÇÕES - JUSTIFICATIVA- DISCIPLINA DE INFORMÁTICA

A Proposta Curricular de INFORMÁTICA foi organizada conforme orientações da CIEB – CENTRO DE INOVAÇÃO PARA EDUCAÇÃO BRASILEIRA- (Integra Comitê Consultivo MEC) sobre cultura Digital na BNCC.

Nesta revisão foram adicionadas LINKS COM REFERENCIA a curadoria de recursos apresentadas pelos professores, nas ações não presenciais no ano de 2020, implementando as Habilidades da disciplina de informática nas Situações de Aprendizagem. .

Foram removidas as referências aos processos anteriores de diálogos, consolidando os e incorporando-os ao texto.

*LEITURA DA PROPOSTA CURRICULAR CONSIDERANDO:

- O QUE DEVERÁ SER EXCLUÍDO = TACHAR
- O QUE SERÁ INTRODUZIDO:
 - Nova Proposta = Destacar em Verde
 - Complementação = Destacar em Azul



3.2. PROPOSTA CURRICULAR DA DISCIPLINA ESPECÍFICA DE INFORMÁTICA

A tecnologia e a computação hoje estão produzindo mudanças inovadoras e significativas na economia, nas relações de trabalho, nas formas como as sociedades se organizam e na sociabilidade dos grupos humanos. Permeia a maneira como acessamos o conhecimento, buscamos e trocamos informações, a forma como nos comunicamos, **ensinamos, aprendemos e** como somos atendidos nos sistemas (públicos e particulares), na produção de bens e serviços.

Neste contexto, dados, acontecimentos e informações são matérias primas inesgotáveis, são fontes geradoras de novos conhecimentos e novas compreensões sobre o mundo em diversas dimensões. Símbolos, imagens, culturas e valores são alguns dos recursos fundamentais da economia atual, transpondo o valor dado a combinação da terra, capital e trabalho. Assim, o conhecimento que uma população dispõe e sua capacidade de transmitir e reconstruir o conhecimento é o que traduz sua competência do instrumental tecnológico na sociedade do conhecimento.

Segundo, Selma Garrido Pimenta, a informação é o primeiro estágio do conhecimento.

Conhecer implica em um segundo estágio, o de trabalhar com as informações classificando-as, analisando-as e contextualizando-as.... Esse trabalho de selecionar, analisar, contextualizar as informações, discutir suas fontes, suas implicações é tarefa da escola. Assim, na escola os professores vão ajudando os alunos a construírem os conhecimentos, o que envolve avançar para os níveis mais elevados da simples informação e para os níveis mais complexos do decidir. Decidir as finalidades, a direção de sentido que os alunos vão imprimir ao conhecimento de que se apossam, a utilizá-los com sabedoria. (Projeto pedagógico e identidade da escola – transcrição de palestra proferida em encontro de educadores, Taubaté/SP, 1998).

Compreendemos que o acesso a esse conhecimento (saber) não se encontra democratizado. Para um acesso que possibilite transformar dados em conhecimento, existe um passo necessário e essencial, o que Almeida (2012) chama de “a individualização da informação”. Segundo o autor, este processo, necessita de vários passos passando por fases como a estruturação do pensamento, a criatividade, a capacidade de síntese e o pensamento crítico e esta é a função máxima da escola, “caso contrário, estaremos formando pequenos soldados gestores de dados para os quais é apresentada apenas uma cultura comum medíocre, a da inovação tecnocrática.” (p. 107)



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Assim, a escola deve ser parte construtiva desta sociedade do conhecimento, compete a ela prover experiências e mobilizações para a construção do saber, como condição de acesso à cultura o que inclui o indivíduo na humanidade. A educação se vê desafiada a criar novos ambientes de aprendizagem e novas dinâmicas sociais pressupondo o uso de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC). Ela é um espaço privilegiado para gerir a tensão entre o desenvolvimento individual e a transferência do saber:

“ [...] os valores da infância e a ruptura para a sociedade adulta, entre os saberes do senso comum e a educação formal, cultural e científica. A escola tem seu olhar dialético de emancipação e de formação individual por meio da transmissão rigorosa e do estudo exigente dos domínios fundamentais do conhecimento e da cultura no sentido mais amplo” (GAUTHIER Apud ALMEIDA, 2012, p.99)⁶.

81

Considerando esta perspectiva, a escola deve propor em seu currículo as condições para a realização desta tarefa: criar os meios em seu interior para tal gestão de conhecimento.

5.9.1 – Diretrizes para o Ensino do Componente Curricular

Considerando esta responsabilidade com a educação, o Município de Várzea Paulista oferece aos alunos do Ensino Fundamental (ANO I ao V), o espaço pedagógico dos Laboratórios de Informática⁷ nas Unidades Escolares, com aulas mediadas por professores especialistas na área.

No processo educacional da Rede de Ensino, o uso do computador é considerado instrumento importante de emancipação, representa uma ferramenta

⁶<http://www.curriculosemfronteiras.org/vol12iss3articles/almeida-silva-franco.pdf> (acessado em fev/2019)

⁷ Grande parte do parque Computacional da Rede de Ensino de Várzea Paulista foi adquirido pelo Programa Nacional de Tecnologia Educacional (PROINFO), criado pela Portaria nº 522/MEC, de 9 de abril de 1997, para promover o uso pedagógico de Tecnologias de Informática e Comunicações (TICs) na rede pública de ensino fundamental e médio. O MEC comprou, distribuiu e instalou laboratórios de informática nas escolas públicas de educação básica. Em contrapartida, os governos locais (prefeituras e governos estaduais) providenciaram a infraestrutura das escolas.

Em 2008 o Município de Várzea Paulista aderiu ao Programa PROINFO e a partir de 2009 aconteceram os primeiros debates sobre a tecnologia educacional, tanto nas questões técnicas quanto pedagógicas. Neste contexto ainda haviam poucos computadores a disposição de um número pequeno de Unidades Escolares. Somente no ano de 2010 os computadores da PROINFO começaram a ser instalados nas Unidades Escolares. O Parque computacional dos Laboratórios de Informática das Unidades Escolares, até 2020, era formado em sua maioria, por computadores adquiridos pelo Programa Nacional de Tecnologia Educacional (PROINFO), criado pela Portaria nº 522/MEC, de 9 de abril de 1997, estes equipamentos são do pregão de 2008 estando obsoletos em seus hardwares e softwares. Em 2019/2020, a UGME, em parceria com as Unidades Escolares, organizou e mediou o diálogo sobre a viabilidade do upgrade destes equipamentos, que receberam mais memória e atualização de softwares (manutenção realizada pelos professores Especialistas de Informática) e estão sendo realocados em outros espaços pedagógicos, nas Unidades Escolares da Rede, para uso dos alunos em 2021. Já os Laboratórios de Informática irão contar com lotes de equipamentos novos e modernos, com sistema operacional Windows e com acesso a Internet pelo Programa Inovação Educação Conectada (Governo Federal).



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

de apoio para que os educadores e os gestores dos sistemas escolares; para o processo educacional, apoia a construção do conhecimento pelo aluno, sendo este produto de seu próprio engajamento intelectual e não uma simples transferência de conteúdo.

O seu uso aperfeiçoa o processo de aprendizagem na medida em que privilegia o domínio da linguagem escrita e das operações matemáticas, com o estímulo a novos ambientes e dinâmicas educacionais, colabora para o desenvolvimento da imaginação, da criatividade, da intuição, da cooperação, da sociabilidade e de outros processos individuais e coletivos que favorecem o crescimento intelectual e social de crianças e adolescentes.

Diante destas perspectivas no uso das TDIC, compreendemos que estas **Tecnologias corroboram para a formação dos sujeitos de forma integral**, não somente com o atendimento a requisitos do mercado num futuro próximo, mas também a subsidia em sua **atuação como cidadã** em um mundo globalizado, em que a autonomia é condição básica para conviver com os riscos, com as incertezas e com os conflitos da sociedade globalizada.

Autonomia que, segundo La Taille (apud Hoffmann, 2003), “**significa ser capaz de se situar conscientemente e competentemente na rede dos diversos pontos de vista e conflitos presentes numa sociedade**”, nas mais diversas situações e condições de atuação. Somente tomando a **autonomia como princípio norteador**, a escola “(...) permitirá que os poderes humanos de organização e reorganização criativa da experiência, sejam operativos no contexto educacional (...)” (DOLL,1977,p.117).

Esse sistema aberto possibilitará que atores envolvidos com o processo educativo, incluindo as nossas crianças, “estabeleçam uma comunicação dialógica, propícia à criação de estruturas metodológicas mais flexíveis para reinventar sempre que for preciso”, formalizando e validando os saberes produzidos neste contexto, onde as **relações pedagógicas são humanizadas**.

Compartilhamos da ideia de que “**uma educação para a autonomia** tem que atender às necessidades de saberes em cada setor da vida cotidiana e dar conta da totalidade histórica vivida” (ibidem) e uma das dimensões deste processo de formação inclui o uso de tecnologias e da **computação na infância, como instrumento no processo educativo e formação sociocultural**.

Na incorporação do computador ao contexto educativo da infância, devemos apreciá-lo a **princípio como instrumento lúdico, avançando no sentido do uso como recurso de aprendizagem e, na sequência, apresentando-o como instrumento de trabalho, buscando ressignificar suas possibilidades de uso**. Ao pensar essa dinâmica e a infância como constituinte da escola e conseqüentemente



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

da ação docente, estaremos mais próximos de uma formação para conhecimento escolar e para as relações numa sociedade globalizada.

Ainda neste sentido, enquanto educadores, **é preciso considerar os aspectos metodológicos relacionados à infância**, que deem conta de conhecer os diferentes campos e contextos empíricos onde as crianças agem e interagem no processo de ensino e aprendizagem, de modo a respeitá-la como uma categoria social e da história humana, perpassada pela construção de uma identidade.

Esta identidade sofre o impacto das interações estabelecidas pela criança com o seu meio, o que inclui as experiências vividas em ambientes educativos que envolvem modalidades especiais de interação, principalmente no caso da informática, que possibilita **a transposição de um espaço tutelado** com foco no professor, **para um contexto de produção individual e coletiva do conhecimento**, estabelecida na relação entre tecnologia computacional, mediação docente e relação social.

~~As perspectivas para a Educação de Jovens e Adultos (EJA), enquanto um campo específico de direitos e de responsabilidade político-educacional⁸, demanda dos gestores públicos, educadores e movimentos sociais a efetivação de esforços para garantir aos jovens e adultos o direito à educação, “buscando novas formas, espaços e propostas político-pedagógicas adequadas às especificidades deste público” (VI CONFINTEA), o que inclui dar acesso e participação, às possibilidades apresentadas pelas novas tecnologias de comunicação e informação, o que orienta apropriar-se do cenário contemporâneo nesta área de conhecimento, desta forma,~~

~~“ [...] não se pode descartar o ambiente virtual multimídia e o papel das tecnologias da informação e da comunicação (TICs) como recursos pedagógicos à ação do professor, pelo que têm possibilitado ao desenvolvimento de processos de aprendizado, ao acelerarem o ritmo e a quantidade de informações disponibilizadas, ao favorecerem o surgimento de novas linguagens e sintaxes, enfim, ao criarem novos ambientes de aprendizagem que podem ser postos a serviço da humanização e da educação de sujeitos.” (VI CONFINTEA, 2009)~~

~~Partindo do princípio que todos os sujeitos estão diante das evoluções das tecnologias e dos fazeres neste mundo digital, mesmo que de maneira desigual, a Educação de Jovens e Adultos (EJA), precisa igualmente, ser considerada na organização de currículos e propostas para o ensino de Tecnologia e Computação, que devem ser adequadas a esta modalidade de ensino, buscando a democratização do acesso às tecnologias da Informação, de forma a permitir a inserção de todos na sociedade da informação, promovendo a inclusão digital.~~

⁸Perspectivas para a EJA e expectativas para a VI CONFINTEA (2009):

http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=10024-confitea-6-secadi&Itemid=30192 (acessado em fev/2019)



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

~~Desta forma, faz-se necessário a apresentação de uma Proposta Curricular, que alicerçada em princípios pedagógicos, considerem as condições para a realização da tarefa de criar os meios, em seu interior, para uma gestão do conhecimento produzido e articulado na e pela sociedade, mediado também pela Tecnologia Educacional.~~

3.3. ARTICULAÇÃO E ADEQUAÇÃO DA PROPOSTA DO REFERENCIAL CURRICULAR DO MUNICÍPIO DE VARZEA PAULISTA – COMPONENTE CURRICULAR INFORMÁTICA – COM AS ORIENTAÇÕES DA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR E PROPOSTA CURRICULAR DE TECNOLOGIA E COMPUTAÇÃO - CIEB9

84

Diante das metas do Plano Nacional da Educação (PNE) 2014–2024, para garantir a universalização do ensino e o direito à educação básica de qualidade, a tecnologia torna-se uma potente estratégia de acesso ao ensino e de promoção ao protagonismo na aprendizagem. Para a Base Nacional Comum Curricular (BNCC)¹⁰ a interação da criança com as mais diversas tecnologias de informação e comunicação, proporciona o pensamento criativo, lógico e crítico, que são fontes que estimulam sua curiosidade, o fazer perguntas e avaliar respostas, de argumentar, de interagir com diversas produções culturais, ampliando sua compreensão de si mesmos, do mundo natural e social, das relações dos seres humanos entre si e com a natureza.

A BNCC traz entre as Competências Gerais, traz uma ênfase as questões referentes a inovação e tecnologia. A competência número **quatro** estipula o uso de diferentes linguagens, inclusive a digital, para expressar e partilhar informações. E na **quinta** competência, determina a utilização e criação de tecnologias digitais de forma crítica, reflexiva e ética. No entanto, **a Tecnologia segue de forma transversalizada por todos os Componentes Curriculares presentes no documento.**

Considerando tais valores atribuídos a inovação e a tecnologia para a educação brasileira, a CIEB – Centro de Inovação para a Educação Brasileira, buscando promover a cultura de inovação na educação básica, estimula um ecossistema gerador de soluções, colaborando com as diretrizes da Base Nacional

⁹O Centro de Inovação para a Educação Brasileira (CIEB) atua para impulsionar uma transformação sistêmica na educação, por meio da inovação e do uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs) nos processos de ensino e aprendizagem. <http://www.cieb.net.br/> (acessado em dez/2018)

¹⁰A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica. <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/> (acessado em dez/2018)



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Comum Curricular, **para impulsionar a qualidade, a equidade e a contemporaneidade da educação pública brasileira.**

Assim, apresenta uma proposta de Currículo de Referência em Tecnologia e Computação em complemento a BNCC, enfatizando conceitos de tecnologia e computação.

~~Este documento foi fonte de leitura, análise e discussão, pelos professores específicos de informática (no ano de 2018 e 2019) e também vem subsidiar a articulação para a construção do nosso Referencial Curricular para a Disciplina Específica de Informática.~~

Este documento, articulado a transversalidade da Cultura Digital presente na BNCC e as experiências acumuladas dos profissionais da Rede na Disciplina, fundamentaram a construção desta Proposta Curricular, configurando dialogicamente uma teia de saberes e fazeres docentes.

Cada uma das habilidades do Currículo de Referência em Tecnologia e Computação se relacionam com uma ou mais as dez Competências Gerais da BNCC. Estas Competências seguem nomeadas dentro de dimensões de formação para facilitar a sua associação, conforme podemos observar no quadro a seguir:



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO





PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Consideramos, o currículo como um espaço intencional e socialmente construído para que se possa planejar e vivenciar as relações que se dão de aprendizagem e ensino por meio do diálogo, portanto ele deve ser plural, orientador e integrativo, com o objetivo de recolher, sintetizar e juntar o que é produzido dispersamente pela sociedade, em termos de conhecimento, cultura e experiências.

A Disciplina Específica de Informática, organizada no currículo e desenvolvida pela mediação das TDICs (Tecnologias de Digitais de Informação e Comunicação), proporciona espaço de recuperação do que dá energia a produção do conhecimento. Estas ferramentas privilegiam o local, o diferente, o espontâneo, o volátil, o sutil, as linguagens dos dialetos, das nuances, dos sotaques e das literaturas regionais. O saber físico, local, empírico, artesanal, da oralidade, das técnicas, das medicinas alternativas, do cotidiano, comércio, etc. dialogando com o saber acadêmico, com o saber científico, trazendo novo significado, que sempre esteve presente, na história do avanço da qualidade de vida humana, assim como na própria compreensão do que é o sentido da existência. (ALMEIDA, 2012)

Praticar o currículo significa que temos um caminho concreto a percorrer, direcionando e organizando ações, no sentido colaborar para garantia dos direitos de aprendizagem de todos os alunos.

Especificidades do Componente Curricular

3.4. COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DE ENSINO DE INFORMÁTICA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL (ANOS 1 AO 5)

Norteados pela BNCC e pelo Currículo de Referência em Tecnologia e Computação – CIEB segue a proposta das Competências Específicas: ~~definidas no ano de 2018 pelo coletivo dos professores:~~

1. Compreender e valorizar a importância da conservação e dos usos dos equipamentos computacionais, para assegurar o seu bom funcionamento, integridade dos dados e responsabilidade com o meio ambiente.
2. Criar suas próprias produções digitais e se reconhecer nelas, para desenvolver a sua criatividade e identidade.
3. Desenvolver autonomia crítica para se proteger das formas de uso e acesso inapropriados, sabendo avaliar a qualidade das informações, desde o acesso à internet (consumo e propagação da informação) a produção do saber, incluindo o respeito as suas limitações físicas (uso excessivo e postura), e mentais (acesso a conteúdo e aplicativos inapropriados).



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

4. Valorizar a utilização dos saberes específicos de outras áreas do conhecimento, por meio de recursos computacionais, apresentando outros modos de ver e pensar o mundo a partir de suas múltiplas dimensões (social, cultural, política e econômica), contribuindo para a sua formação integral.
5. Socializar por meio das TDICs (Jogos, Web 2.0 e Softwares Educativos), o compartilhamento de experiências (Cooperação, Solidariedade e Convívio Social) nas diferentes culturas, para estimular a criatividade, construção do saber, o trabalho coletivo e o respeito as diferenças
6. Identificar e utilizar as TDICs e seus instrumentos, para atender as suas necessidades sociais, culturais, econômicas e possibilitar a sua atuação na resolução de problemas.

88

Com base nas Competências Gerais da BNCC, que estão conectadas com os desafios que o mundo contemporâneo oferece para o indivíduo na sociedade, segue um registro sobre como as Competências Específicas da Disciplina de Informática, contribuem com estas Competências Gerais da Base Nacional Comum Curricular (CG), considerando que elas devem estar transversalizadas e sendo desenvolvidas nas ações pedagógicas do professor e nas relações estabelecidas com os alunos e com a comunidade escolar. Neste sentido, cabe ao professor Específico de Informática, oferecer oportunidades e condições para que os alunos exerçam essas competências num processo de fortalecimento da identidade do aluno.

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DA DISCIPLINA DE INFORMÁTICA	CONTRIBUIÇÕES COM AS COMPETÊNCIAS GERAIS DA BNCC (CG)
1. Compreender e valorizar a importância da conservação e dos usos dos equipamentos computacionais, para assegurar o seu bom funcionamento, integridade dos dados e responsabilidade com o meio ambiente.	(CG1) - Dimensão do conhecimento (CG5) – Cultura Digital (CG6) - Dimensão do Trabalho e Projeto de vida (CG9) - Empatia e Cooperação (CG10) – Responsabilidade e Cidadania
2. Criar suas próprias produções digitais e se reconhecer nelas, para desenvolver a	(CG4) – Comunicação (CG5) – Cultura Digital (CG7) - Argumentação (CG8) – Autoconhecimento e Autocuidado



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

sua criatividade e identidade.	(CG10) – Responsabilidade e Cidadania
3. Desenvolver autonomia crítica para se proteger das formas de uso e acesso inapropriados, sabendo avaliar a qualidade das informações, desde o acesso à internet (consumo e propagação da informação) a produção do saber, incluindo o respeito as suas limitações físicas (uso excessivo e postura), e mentais (acesso a conteúdo e aplicativos inapropriados).	(CG1) - Dimensão do conhecimento (CG5) – Cultura Digital (CG6) - Dimensão do Trabalho e Projeto de vida (CG7) – Argumentação (CG8) – Autoconhecimento e Autocuidado (CG10) – Responsabilidade e Cidadania
4. Valorizar a utilização dos saberes específicos de outras áreas do conhecimento, por meio de recursos computacionais, apresentando outros modos de ver e pensar o mundo a partir de suas múltiplas dimensões (social, cultural, política e econômica), contribuindo para a sua formação integral.	(CG1) - Dimensão do conhecimento (CG3) – Repertório Cultural (CG4) – Comunicação (CG5) – Cultura Digital (CG6) - Dimensão do Trabalho e Projeto de vida (CG7) – Argumentação
5. Socializar por meio das TDICs (Jogos, Web 2.0 e Softwares Educativos), o compartilhamento de experiências (Cooperação, Solidariedade e Convívio Social) nas diferentes culturas, para estimular a criatividade, construção do saber, o trabalho coletivo e o respeito as diferenças.	(CG1) - Dimensão do conhecimento (CG5) – Cultura Digital (CG6) - Dimensão do Trabalho e Projeto de vida (CG9) - Empatia e Cooperação (CG10) – Responsabilidade e Cidadania
6. Identificar e utilizar as TDICs e seus instrumentos, para atender as suas necessidades sociais, culturais, econômicas e possibilitar a sua atuação	(CG1) - Dimensão do conhecimento (CG2) – Pensamento Científico, Crítico e Criativo (CG5) – Cultura Digital (CG6) - Dimensão do Trabalho e Projeto de



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

na resolução de problemas.	vida (CG10) – Responsabilidade e Cidadania
----------------------------	---

Para desenvolver estas competências, faz-se necessário ampliar determinadas HABILIDADES, que expressam as aprendizagens essenciais que devem ser asseguradas aos alunos nos diferentes contextos escolares.

De modo a garantir o desenvolvimento das **competências específicas**, o componente Curricular de Informática, apresenta um **conjunto de habilidades**, que buscam explicitar os processos cognitivos envolvidos por meio dos *verbos ativos*, **dos objetos de conhecimento mobilizados** (complemento do verbo) e a situação ou condição em que a habilidade deve ser desenvolvida.

A disciplina de Informática, ~~até o ano de 2018~~, vinha sendo implementada sob o viés da transversalidade, ~~como metodologia de ensino~~, sem explicitar a dimensão computacional, o que implicava em desenvolver os conteúdos da organização curricular (todas as áreas do conhecimento curricular) de cada etapa de ensino, do ano I ao ano V¹¹, incluindo a modalidade da EJA.

A Proposta Curricular de Informática direciona **habilidades computacionais**, sem deixar de envolver os conteúdos de outras áreas do conhecimento de forma *transversal*, buscando atender o contexto educacional proposto pela BNCC, com as exigências do mundo contemporâneo e seus desafios, considerando a realidade e demandas do aluno do Município de Várzea Paulista.

Contempla **Objetos de Conhecimento** a serem apresentados aos alunos, do ANO 1 ao ANO 5, como um olhar de inovação para a escolha de **recursos e metodologias** que abarquem a construção do conhecimento como contribuição ao desenvolvimento das Habilidades propostas pela disciplina.

Com a proposta da BNCC o uso da TDICs continua sendo orientado de forma transversal, que aliando a ~~PROPOSTA DE CURRÍCULO DE REFERÊNCIA EM TECNOLOGIA (CIEB)~~, temos uma ampliação da abordagem, explicitando os conhecimentos e habilidades na dimensão computacional. Assim, torna-se possível formatar um currículo ~~direcionando habilidades computacionais~~, sem deixar de envolver os conteúdos de outras áreas do conhecimento de forma *transversal*.

¹¹Para elaboração dos planos de aula, da disciplina de Informática, são utilizados os conteúdos expressos nos eixos de cada componente curricular deste referencial, de cada etapa do ensino (ano I ao V), articulados as demandas das respectivas turmas, com os aplicativos e recursos disponíveis nos ~~Laboratório da ProInfo~~, e com as propostas do caderno compartilhado (com uma abordagem mais computacional), em um trabalho de interdisciplinaridade e em parceria com o professor polivalente.



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

~~No ano de 2019, foram realizadas articulações e a organização desta proposta de modo a nos apropriarmos do currículo como disciplina específica de informática (e não mais como metodologia de ensino) buscando atender o contexto educacional proposto pela BNCC, com as exigências do mundo contemporâneo e seus desafios, sem esquecer da realidade e demandas do aluno do Município de Várzea Paulista.~~

~~Desta forma, os avanços na apropriação, articulação e adequação aos conceitos da BNCC e do currículo CIEB de tecnologia, na perspectiva da formação por Competências e Habilidades, foi foco durante todo o ano letivo de 2019 nos diálogos sobre as práticas, metodologias e recursos dos professores específicos de Informática.~~

Tal movimento resultou na definição dos **Objetos de Conhecimento** a serem apresentados aos alunos, no ano de 2020, bem como um olhar de inovação para a escolha de **recursos e metodologias** que abarquem a construção do conhecimento como contribuição ao desenvolvimento das Habilidades propostas pela disciplina.

Fundamentado no Currículo de Referência em Tecnologia e Computação, a PROPOSTA CURRICULAR está organizada em três eixos – cultura digital, pensamento computacional e tecnologia digital –, subdivididos em conceitos. Cada conceito propõe o desenvolvimento de uma ou mais habilidades, para as quais são sugeridas práticas pedagógicas, avaliações e materiais de referência. Assim, sua composição é fruto de diálogos sobre esta estrutura, conceitos e abordagem pedagógica coerentes com as propostas da Rede de Ensino.





A Proposta é resultado dos esforços conjuntos da UGME e dos profissionais da área, para modernização das práticas de modo a atender as exigências de adequações ao currículo, alinhando conceitos e conceituando práticas..

Esta proposta já passou por análise dos professores Específicos no ano de 2018 e 2019, cujo o registro dos avanços seguem no campo “**Análise Coletiva 2019 (Um olhar sobre a Prática)**”, socializando o status desta análise, para fundamentar futuros estudos e movimentos de organização da disciplina.

No ano de 2019, nos diálogos com a equipe de professores, foram definidos os “**objetos de conhecimento**” e um estudo sobre **recursos e metodologias (que seguem como sugestão)** para apresentação de conceitos, conteúdos e processos que colaborem para o desenvolvimento das habilidades propostas neste currículo.

No caso da Educação de **Jovens e Adultos (EJA)**, a organização curricular foi elaborada a partir dos planos de trabalho dos professores de anos anteriores (referência em 2017), e nas orientações da Base Nacional Comum Curricular – BNCC (referência em 2018), que indicam que as orientações precisam, igualmente, ser consideradas na organização de currículos, adequando as propostas às diferentes modalidades de ensino e as abordagens do MEC, expressas nas Documento Nacional Preparatório à VI Conferência Internacional de Educação de Adultos (VI CONFINTEA) de 2009.

A organização curricular a seguir, para o desenvolvimento da Tecnologia e Computação na Educação Básica, acompanha propostas para o ensino fundamental regular (do ano 1 ao ano 5), e para EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS – EJA I (ano 1 ao ano 5 – considerando turmas *multisseriadas*) e EJA II (turmas de ano 6 ao ano 9).

É importante levantar que todas estas propostas (para o ensino regular e para a EJA) apresentam uma progressão das habilidades, sendo assim, cabe a equipe de docentes, especialista em informática, analisar como é possível a apropriação dos conceitos e atividades propostas, para os grupos de alunos, visto que esta **progressão supõe conhecimentos prévios** para o ano subsequente.

Desta forma, para que esta progressão seja efetivamente alcançada, um ciclo de formação deverá ser fechado, mas, até então, metodologias estratégicas de adequação deverão ser implementadas e receber as adequações necessárias para que, em alguma medida, as habilidades possam ser alcançadas pelos alunos em todas as etapas e modalidades de ensino.

Assim, este movimento não deve tirar dos alunos (de qualquer modalidade de ensino) a oportunidade de, acessar tais conhecimentos, observando os níveis de aprofundamento e maturidade. Pois na realidade da EJA, por exemplo, existe a diversidade quanto a experiência de vida, idade e maturidade, que devem ser considerados e respeitados.



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

~~Considerando os apontamentos acima~~

Segue a Proposta Curricular da Disciplina de Informática, apresentando as **articulações e os avanços consolidados desde 2019**, **trazendo** OBJETOS DE CONHECIMENTO e PROPOSTAS (SUGESTÕES) DE METODOLOGIAS na abordagem dos conceitos, processos e conteúdo, que orientam o desenvolvimento das habilidades.

~~Neste sentido, a coluna Análise Coletiva **2019 (Um olhar sobre a Prática)** é fruto de estudo de cada uma das Habilidades propostas pelo currículo da CIEB em reuniões de formação coletiva e da socialização de práticas dos profissionais sobre análise e articulação da proposta da CIEB com a BNCC e as práticas já existentes no município.~~

~~O Resultado parcial das produções coletivas, se configuram um avanço sobre a disciplina de informática na rede de ensino de Várzea Paulista. Resultado dos esforços conjuntos da UGME e dos profissionais da área, para modernização das práticas de modo a atender as exigências sociais, culturais e econômicas na formação dos nossos alunos.~~

~~As produções terão continuidade no ano de 2020, apoiados também por uma consultoria, que vem agregar apoio aos avanços dos diálogos e subsidiar o desenvolvimento dos objetos de conhecimento, abarcados pelo currículo da disciplina.~~

~~Lembrando que ainda deverão ser observadas a progressão das habilidades na elaboração dos Planos de Ensino para 2020.~~

3.5. ORGANIZADOR CURRICULAR INFORMÁTICA.



3.5.1. 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL CURRÍCULO DE REFERÊNCIA EM TECNOLOGIA E COMPUTAÇÃO

Eixos	Conceitos	Habilidades	Práticas (como desenvolver esta habilidade?)	Habilidades BNCC (Interdisciplinaridade)	Avaliações (o que observar na criança)	Objetos de Conhecimento	Sugestão de Metodologias e Recursos
	LETRAMENTO DIGITAL	CD01LD01: Reconhecer e explorar tecnologias digitais	1. Trabalhando a definição de tecnologia digital, usando ou brincando em meio digital, com o intuito de transferir ou manipular dados, por exemplo, usando um tablet para tirar foto de um parente e gravando uma entrevista sobre sua história de vida.	(EF15LP09). Expressar-se em situações de intercâmbio oral com clareza, preocupando-se em ser compreendido pelo interlocutor e usando a palavra com tom de voz audível, boa articulação e ritmo adequado.	- Identifica as características de tecnologias digitais - Utiliza tecnologias digitais para algum propósito	TECNOLOGIAS DIGITAIS	Proposta de atividade: Reflexão sobre tecnologias computacionais: https://www.computacional.com.br/atividades/oque-eumcomputador.pdf https://www.computacional.com.br/atividades/como-eumcomputadorpordentro.pdf Diálogo sobre o que é evolução tecnológica (não só digital). Sobre evoluções em tecnologias digitais e o seu impactos sobre os modos de vida, direcionando ao entendimento sobre as relações entre o velho e novo. (Associada a CD01TS01) (Acessados em DEZ/2020) De onde vem a TV? https://www.youtube.com/watch?v=Wm6bPczw5Ls Jogo educativo: https://www.acorujaboo.com/jogos_educativos.php ***



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

			<p>(EF01HI01). Identificar aspectos do seu crescimento por meio do registro das lembranças particulares ou de lembranças dos membros de sua família e/ou de sua comunidade.</p> <p>Interdisciplinaridade: FILOSOFIA- Todo mundo tem uma história.</p>		<p>O computador do pato Donald: https://www.youtube.com/watch?v=SZyf7BhaO4 Aonde mais vemos tecnologia? O computador e as invenções do homem: https://www.youtube.com/watch?v=3ZM65Y3Cinw https://www.youtube.com/watch?v=MLVSq185dQ4 Tarefas com o computador: https://www.youtube.com/watch?v=4Fib23dco34 Será que precisamos usar a tecnologia o tempo todo? https://www.youtube.com/watch?v=BPVld1UHBXk https://www.youtube.com/watch?v=hseyoxhzi2E</p> <p>O computador auxilia nas profissões: https://www.youtube.com/watch?v=q21E7HcTCXo&list=PLZ6znmZMPdmFTxPOLiGp5IKIFMqdnVC5i&index=4</p> <p>Comunicação: https://www.youtube.com/watch?v=ItyN1xBulM</p> <p>GerarMemes: https://www.gerarmemes.com.br/</p>
--	--	--	---	--	---



<p style="text-align: center;">CIDADANIA DIGITAL</p>	<p style="text-align: center;">CD01CD01: Reconhecer a relação entre idades e usos em meio digital</p>	<p>1. Indicando o que pode ou não ser acessado na internet por uma pessoa, dependendo da sua idade, por exemplo, apresentando aos alunos diferentes sites.</p>	<p>(EF12LP02). Buscar, selecionar e ler, com a mediação do professor (leitura compartilhada), textos que circulam em meios impressos ou digitais, de acordo com as necessidades e interesses.</p>	<p>- Reconhece as exigências de idade para navegar em ambiente digital</p>	<p>SEGURANÇA DIGITAL</p>	<p>(Acessados em Dez/2020) Diálogos sobre perigos na Internet – Metáfora: assim como em qualquer outro lugar que podemos frequentar fisicamente a Internet tem seus lugares virtuais muito perigosos: Você ficaria sozinho e um parque, no centro de uma grande cidade, cheio de pessoas estranhas, por mais que seja divertido? https://www.youtube.com/watch?v=BIhm0KNsRCE&feature=youtu.be</p> <p>Atividades Segurança na Net off-line: https://internetsegura.br/criancas/</p> <p>Segurança na Internet – Canal Família +Internet Segura (diversos recursos): https://www.youtube.com/channel/UCD-FbGlcB2Iy4WorXlrKvPA</p> <p>Dicas de Segurança – Dicas vídeo com boneco: https://www.youtube.com/watch?v=TfAO8P5oVeI</p> <p>Leitura semiótica – Aplicativo (apresentação de imagens sobre o assunto) com nuvem de palavras (no coletivo): https://wordart.com/ *****</p>
---	--	--	---	--	--------------------------	---



		2.				<p>Dinâmica no chat: Como forma de experienciar.</p> <p>Queremos uma internet segura pra brincar: https://www.youtube.com/watch?v=aiRGPyRJc8</p> <p>O uso responsável da internet: https://www.youtube.com/watch?v=PIEQ0DTYIK4</p> <p>Para Pais e professores: Segurança na web - Infância e adolescência https://escoladainteligencia.com.br/seguranca-digital-como-protoger-seus-filhos-dos-perigos-da-internet/ Segurança na web - Infância e adolescência https://www.welivesecurity.com/br/2016/12/05/idade-ideal-para-criancas/</p>
--	--	----	--	--	--	---



<p>TECNOLOGIA E SOCIEDADE</p>	<p>CD01TS01: Identificar a presença de tecnologia no cotidiano</p>	<p>1.Reconhecendo diferentes tecnologias e seu uso no dia a dia, por exemplo, usando material de sucata para criar a representação de uma tecnologia que conheça e falar a respeito, destacando sua utilização;</p> <p>2. Analisando realidades locais, incluindo família, escola e outros, por exemplo, descrevendo como são utilizadas as tecnologias em sua casa, comparando com os colegas.</p>	<p>(EF01HI02). Identificar a relação entre as suas histórias e as histórias de sua família e de sua comunidade.</p> <p>(EF01GE01). Descrever características observadas de seus lugares de vivência (moradia, escola etc.) e identificar semelhanças e diferenças entre esses lugares.</p>	<p>- Identifica diferentes tipos de tecnologia e suas aplicabilidades na sociedade</p>	<p>IMPACTOS DA TECNOLOGIA NO COTIDIANO (DO ALUNO E SUA FAMÍLIA)</p>	<p>(Acessados Dez/2020) Impacto para as brincadeiras: https://www.youtube.com/watch?v=NI_AXagY3Ro</p> <p>O Celular do Pato: https://www.youtube.com/watch?v=AYmYdfnwjY&feature=youtu.be</p> <p>Impactos na Vida da Família: https://www.youtube.com/watch?v=RevK93PUmJE</p> <p>Vídeo Clip “O computador e as invenções do homem”: https://www.youtube.com/watch?v=3ZM65Y3Cjnw&t=33s</p> <p>Vídeo Clip “tarefas com o computador”: https://www.youtube.com/watch?v=4Ffb23dco34</p> <p>Vídeo Clip “Profissões”: https://www.youtube.com/watch?v=4Ffb23dco34</p> <p>Tecnologia e a Inclusão: https://www.youtube.com/watch?v=WDHFOT_XNRE https://www.vlibras.gov.br/</p> <p>*****</p>
--------------------------------------	--	---	--	--	--	--



						<p>Doki e a casa Inteligente: Como seria a sua casa Inteligente? O que é possível automatizar? Desenhar a sua casa inteligente? https://www.youtube.com/watch?v=y3ZrAAFmiAW</p> <p>Como é brincar com? Brinquedos de Sucata Pião de tampinha de detergente (Competição): https://www.youtube.com/watch?v=-5FXGibJ2UQ</p> <p>http://www.artesanatoereciclagem.com.br/3838-brinquedos-de-sucata-dicas-e-modelos.htm</p> <p>Tecnologias digitais: https://www.pocket-lint.com/pt-br/parentalidade/guias-comprador/142793-melhores-brinquedos-de-tecnologia-robos-de-brinquedos-conectados-e-mu https://www.youtube.com/watch?v=Ddv9tbHOC_Y</p> <p>Mudanças tecnológicas: https://www.youtube.com/watch?v=qvd1O9N7Emc</p> <p>Tecnologia e Cotidiano (Realidade Virtual e realidade aumentada): https://www.youtube.com/watch?v=oJvFwen0ExI&list=PLVJJ-8OxXXckIyoGv8XaxDVwAsmHwOII9&index=2</p>
--	--	--	--	--	--	---



REPRESENTAÇÃO DE DADOS	TD01RD01: Classificar objetos que contêm códigos usando diferentes critérios	1. Agrupando e contando os objetos que têm códigos de mesma natureza, por exemplo, agrupando embalagens de produtos com códigos de barras ou livros com ISBN. 2. Agrupando objetos de acordo com as partes de um código - por exemplo, agrupando todos os objetos cujo código (numérico, código de barras) inicie com o número 1, depois com o número 2, e assim por diante.	(EF01MA01). Utilizar números naturais como indicador de quantidade ou de ordem em diferentes situações cotidianas e reconhecer situações em que os números não indicam contagem nem ordem, mas sim código de identificação. (EF01MA09). Organizar e ordenar objetos familiares ou representações por figuras, por meio de atributos, tais como cor, forma e medida.	- Agrupa adequadamente e objetos com base no tipo de código - Distingue características e partes de um código - Agrupa adequadamente e objetos com base em características de um código	CÓDIGOS DE REPRESENTAÇÃO DE DADOS (GRÁFICOS E NUMÉRICOS)	Propostas – Atividade usando o concreto: Criar critérios para código de barras junto com as crianças: Exemplo - Com barrinhas coloridas de papel (ou convencionando com cores na lousa), a primeira barrinha é o ano (ano 1 vai ser vermelha), segunda barrinha a turma – por quantidade (1 barrinha turma A – 2 barrinhas turma B- 3 barrinhas turma C) e por último o número da chamada (dar cores diferentes do 1 ao 10) obs. dever ser diferentes das cores já utilizadas nos critérios anteriores. Depois de estabelecer as regras os alunos devem montar o código, obedecendo as regras, ou com recorte e colagem ou pintura de barrinhas. Expor todos os códigos de barra para que eles possam verificar que nenhum se repete. Vídeos para ilustrar a história e o uso: História (com libras): https://www.youtube.com/watch?v=142xBRaw9IM (Dez/2020) ****
------------------------	--	---	--	---	--	---



Proposta: Usando um Gerador de QRCode (ex): <https://br.qr-code-generator.com/> propor geração de situações problemas: O número cinco é um gato e o dois é um pato. Se o gato fosse um sete e um pato um quatro, quanto cada um deles teria aumentado?
Fonte:

<https://pt.slideshare.net/LenirMoraes/pobremas> (acessado em out/2019) Usando um Leitor de QRCode (por exemplo como tarefa de casa que poderá envolver a família) fazer a leitura e resolução e trazer a resposta em QRCode.

Proposta: Usando gerador de Código de Barras ou QRCode: <https://www.invertexto.com/codigo-barras> (propor produção de códigos em contextos lúdicos que possam abordar assuntos próprios para a etapa: nomes dos alunos, feirinhas, charadinhas etc.)

Para o Professor: Como funciona o código de barras?
<https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2014/05/como-funciona-o-codigo-de-barra.html>

Dez/2020)

O mundo sem código de barras- mercado:

<https://www.youtube.com/watch?v=6wdMC7wpEY4>

Proposta – Outras: Organizar Caçadas a tesouros em QRCode em equipes com cooperação, (interdisciplinar) catalogar exposição de produtos de projetos com código de barras para visitaçã dos pais.



HARDWARE E SOFTWARE					
TD01HS01: Compreender os conceitos de hardware e software	<p>1. Apresentando a definição de software como instrução/programa e apresentando a definição de hardware como máquina que dá suporte a essas instruções - por exemplo, criando diferentes formatos de computadores em papel e cartões representando programas que se encaixam em alguns computadores e, em outros, não.</p> <p>2. Ilustrando que alguns programas podem funcionar em diferentes máquinas - por exemplo, mostrando um exibidor de vídeo em um computador e também em um celular</p>	(EF15AR26). Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.	<p>- Descreve com suas palavras o conceito de software</p> <p>- Descreve com suas palavras o conceito de hardware</p>	PARTES DO COMPUTADOR E PROGRAMAS	<p>Estabelecendo: - a diferença entre hardware e Software (suas funções), conceituando-os de forma lúdica. - Relação entre Hardware e periféricos.</p> <p>(Acessados em Dez/2020) O que é hardware e software: https://www.youtube.com/watch?v=G0IMqWuPJl&feature=youtu.be https://www.youtube.com/watch?v=a-5dD-BVwAc</p> <p>Partes do computador: https://www.youtube.com/watch?v=cdSP8arcZR0 Computador do vovô Pig: https://www.youtube.com/watch?v=n22ynA59024&feature=youtu.be</p> <p>Periféricos: https://www.youtube.com/watch?v=AgDHVNMM1YA</p> <p>Vídeo Clip: "Mouse"- Música: https://www.youtube.com/watch?v=B54i0im8mHo</p> <p>Vídeo Clip: "Cuidados com o computador"- Música: https://www.youtube.com/watch?v=HQZB-VoYkUw&list=PLZ6znmZMPdmFTxPOLfGo5iKiFMgdnVC5j&index=3</p>



COMUNICAÇÃO E REDES	TD01CR01: Utilizar a internet para acessar informações	<p>1. Acessando diferentes websites - por exemplo, usando um software para navegar na internet e fornecendo diferentes URLs (endereços de sites) para navegar em diferentes websites.</p>	<p>(EF12LP02). Buscar, selecionar e ler, com a mediação do professor (leitura compartilhada), textos que circulam em meios impressos ou digitais, de acordo com as necessidades e interesses.</p>	<p>- Interage com sites - Fornece endereços (URLs) para direcionar a navegação - Compreende a lógica da navegação na internet</p>	<p>INTERNET E PESQUISA</p>	<p>Guia da Internet para Crianças: Atividade OffLine: https://internetsegura.br/criancas/</p>
		<p>2. Utilizando websites com atividades para a faixa etária - por exemplo, jogos e histórias infantis.</p>	<p>(EF15AR24). Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.</p> <p>(EF01HI05). Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras atuais e de outras épocas e lugares.</p>			<p>Para o professor: Brasil Escola – Internet https://brasilecola.uol.com.br/informatica/internet.htm</p> <p>Como a Internet Funciona: https://www.youtube.com/watch?v=KPCficyO3fg&t=12s</p>



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

PENSAMENTO COMPUTACIONAL	ABSTRAÇÃO	PC01AB01: Compreender que os computadores não têm inteligência e apenas realizam o que é programado	1. Dialogando sobre o papel do ser humano na criação de programas de computador - por exemplo, induzindo debates em sala de aula a respeito da importância de saber programar, quais avanços esse aprendizado pode trazer e quais cuidados são necessários	(EF15LP09). Expressar-se em situações de intercâmbio oral com clareza, preocupando-se em ser compreendido pelo interlocutor e usando a palavra com tom de voz audível, boa articulação e ritmo adequado.	- Exemplifica com argumentos sólidos situações em que programas/computadores são utilizados em diferentes profissões	LÓGICA (INSTRUÇÃO PROGRAMADA)	(Acessados em Dez/2020) Utilizar imagens de Robôs Humanoides: O que são capazes de realizar? Robo humanoid Nao e Pepper: https://www.youtube.com/watch?v=hsacnE3hFVI https://www.youtube.com/watch?v=ixDwi_YDXUc Programando o Robô Coelho: https://www.google.com/doodles/celebrating-50-years-of-kids-coding?doodle=32615474&domain_name=google.com&hl=pt-BR Inteligência Artificial: Inteligência Artificial: (Te ajuda a desenhar) https://www.autodraw.com/ Inteligência Artificial: (Descobrimo seu desenho) https://quickdraw.withgoogle.com/



ALGORITMOS

<p>PC01A101: Compreender o conceito de algoritmo como uma sequência de passos ou instruções, por meio de por meio de símbolos, sinais ou imagens, que pode ser executada e verificada por meio da depuração</p>	<p>1.Compreendendo, executando e alterando algoritmos pequenos - por exemplo, escrevendo e executando uma sequência de instruções, por meio de símbolos ou palavras pré-definidas pelo professor. Uma criança pode executar uma sequência de instruções com o próprio corpo, por exemplo, diante do desenho de duas setas para frente e uma seta de giro para direita, mais uma seta para frente, pode dar dois passos para a frente, girar o corpo 90 graus à direita (sobre o próprio corpo, sem se deslocar para o lado) e andar mais um passo para a frente. 2.Visualizando uma sequência de passos com algum erro e fazendo os ajustes necessários - por exemplo, corrigindo o seu próprio algoritmo com ajuda do professor ou de seus colegas.</p>	<p>(EF15AR10). Experimentar diferentes formas de orientação no espaço (deslocamentos, planos, direções, caminhos etc.) e ritmos de movimento (lento, moderado e rápido) na construção do movimento dançado.</p>	<p>Reconhece notações para instruções</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cria e executa algoritmos de forma coesa, justificando as alterações efetuadas em sua sequência - Segue instruções descritas corretamente - Encontra erros e faz correções 	<p>SEQUÊNCIA DE INSTRUÇÕES (SÍMBOLOS GRÁFICOS E PORTUGUÊS ESTRUTURADO)</p>	<p>Algoritmo (Aula pode ser adaptada para as diferentes etapas): https://programae.github.io/blocos/pdf/Ficha%206-Algoritmos.pdf</p> <p>AlgoRitmo: Utilizando a Música trabalhar Repetição: https://www.youtube.com/watch?v=w80dCl1a1y4&feature=youtu.be</p> <p>Ex: OS ELEFANTES X = ?????????? X elefante(s) se equilibrava(m) Em cima da teia de uma aranha E como via(m) que não caía(m) Foram chamar outro elefante SE X=3 OU X=6: PAUSA X ← X + 1 SE X<10, REPETIR ESTROFE</p> <p>Para Professores (Inglês): https://codewizardshq.com/coding-for-kids-free/#free-coding-websites</p> <p>Bibliografia: Olá, Ruby: Uma aventura pela programação: 1 - Linda Liukas Vídeo sobre a programação dos computadores- Pocoyo em Português Robô fora de Controle: https://www.youtube.com/watch?v=JF_7U6zvbpQ&feature=youtu.be FlexiCard http://www.computacional.com.br/index.html#FlexiCard</p> <p>Turma da Mônica - Mapa/Caminhos http://www.computacional.com.br/atividades/par/D2-Monica-Caminhos.zip</p> <p>Scratch Jr. https://www.scratchjr.org/</p>
--	--	---	--	--	--



DECOMPOSIÇÃO	PC01DE01: Exercitar a decomposição, por meio da quebra de atividades rotineiras em diversos passos ou instruções	1.Utilizando exemplos do mundo real para a criação de um algoritmo onde se identifica uma sequência principal e outras menores - por exemplo, uma receita culinária como sendo a principal; e suas etapas, como separar os ingredientes, misturar em determinada ordem, assar, como sendo sequências menores.	EF01LP20). Identificar e reproduzir, em listas, agendas, calendários, regras, avisos, convites, receitas,(instruções de montagem e legendas para álbuns, fotos ou ilustrações (digitais ou impressos), a formatação e diagramação específica de cada um desses gêneros. EF	- Exemplifica pelo menos três decomposições de atividades que fazem parte de sua rotina	DECOMPOSIÇÃO DE ATIVIDADES PRINCIPAIS (ROTINEIRAS) EM SECUNDÁRIAS	Exercitar prioritariamente os pilares de Abstração, Decomposição e Algoritmos através da criação de uma lista de instruções necessárias para atingir seis objetivos comuns do cotidiano. Instruções: Criar Diagramas • Entregar uma folha para cada estudante • Pedir aos estudantes para escrever os passos necessários para sua conclusão de tarefas simples (escovar dentes, plantar), decompondo um problema grande em diversos menores. Após os estudantes terminarem, faz-se a correção oral, inserindo alguns possíveis equívocos, como por exemplo: colocar uma semente na terra antes de cavar um buraco, esquecer de tapar o buraco, etc. Fonte: http://www.computacional.com.br/index.html#FlexiCa https://www.computacional.com.br/#atividades
--------------	--	---	---	---	---	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

RECONHECIMENTO DE PADRÕES	PC01RP01: Identificar que todos os softwares são programados	1. Apresentando a definição de softwares como sendo instruções/programas criados por pessoas e detalhando aspectos de como são produzidos, por exemplo, ilustrando os nomes dos programadores que criaram um determinado software (geralmente estão na seção "sobre"), e também exibindo trechos de filmes que ilustram como programadores criam jogos e outros tipos de software. 2. Conversando sobre os tipos de softwares e o que eles fazem.	(EF15LP09). Expressar-se em situações de intercâmbio oral com clareza, preocupando-se em ser compreendido pelo interlocutor e usando a palavra com tom de voz audível, boa articulação e ritmo adequado.	- Define o que é software - Exemplifica pelo menos três usos de softwares na vida cotidiana	TIPOS DE SOFTWARES E PROFISSIONAIS DA ÁREA DE PROGRAMAÇÃO	Reconhecimento de Padrões: https://www.ojogos.com.br/jogo/combinando-padroes Pensamento Computacional Brasil (atividade "Controle Remoto") http://www.computacional.com.br/ https://blockly.games/?lang=pt-br Blockly Games é uma série de jogos educacionais que ensinam programação. Ele é projetado para crianças que não tiveram experiência anterior com programação de computadores.
---------------------------	--	--	--	--	---	--



3.5.2. 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL CURRÍCULO DE REFERÊNCIA EM TECNOLOGIA E COMPUTAÇÃO

EIXOS	Conceitos	Habilidades	Práticas (como desenvolver esta habilidade?)	Habilidades BNCC (Interdisciplinaridade)	Avaliações (o que observar na criança)	Objetos de Conhecimento	Sugestão de Metodologias e Recursos
Cultura Digital	Letramento Digital	CD02LD01: Interagir com as diferentes mídias	1.Explorando as mídias, por exemplo, procurando e agrupando informações sobre tipos de animais, utilizando diferentes recursos como foto, vídeo, texto.	(EF02CI04). Descrever características de plantas e animais (tamanho, forma, cor, fase da vida, local onde se desenvolvem etc.) que fazem parte de seu cotidiano e relacioná-las ao ambiente em que eles vivem.	- Utiliza as mídias com coordenação - Demonstra assertividade na interação com as mídias	RECURSOS EM MÍDIAS DIGITAIS	Evolução das Tecnologias: https://www.youtube.com/watch?v=tcLLTsP3wlg https://www.youtube.com/watch?v=lBHTPbtNxo&list=PLVJJ-8OxXXckIyoGv8XaxDVwAsmHwOll9 Realidade aumentada e Realidade Virtual: https://www.youtube.com/watch?v=oJvFwen0ExI&list=PLVJJ-8OxXXckIyoGv8XaxDVwAsmHwOll9&index=2 ***



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Mídias Digitais: Dialogar sobre mídias digitais que possibilitam - Jogar, Pintar, Desenhar, escrever, ouvir música, trocar mensagens, trocar fotos.

Softwares – Jogos Educativos:

<http://www.escolagames.com.br/>

Para colorir (online) Ex: Aplicativo no computador- Ex. Paint:

<https://www.colorir-online.com/>

Softwares – Ouvir músicas (online):

<https://www.ouvirmusica.com.br/temas-infantis/>

História do Tangram:

https://www.youtube.com/watch?v=I-RxCw_QdVU

Software Educativo- tangram.

<https://rachacuca.com.br/raciocinio/tangram/>

Folclore:

<http://www.escolagames.com.br/jogos/lendasDoFolclore/>



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

CD02LD02: Produzir textos curtos em meio digital	1. Criando textos curtos em meio digital, por exemplo, em um jogo de perguntas e respostas. (sempre contextualizar a função da escrita)	(EF02LP13). Planejar e produzir bilhetes e cartas, em meio impresso e/ou digital, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.	- Produz textos curtos em meio digital	EDITOR DE TEXTO	<p>(Acessados em Dez/2020)</p> <p>Editores de Imagem (Paint) – Elaboração de Cartaz – tema a definir interdisciplinarmente.</p> <p>Editor de Texto online: http://www.editordetextos.com.br/</p> <p>Uso do Emoji: https://www.emoticonsparaoface.com/emoji/ https://www.emoticonsignificado.com.br/lista-emojis-pessoas-whatsapp Criar Emoji: https://www.1001jogos.com.br/criancas/emoji-maker</p> <p>OOo4Kids Pacote office para crianças (editor de texto para crianças) http://educoo.org/OOo4Kids.php</p> <p>Editores de Texto Simples: contextualizar a escrita de um bilhete.</p> <p>Email: Edição de um email coletivo (Contato com autores e revistas infantis por ex.)</p> <p>Produção de Nuvens de Palavras- Criando um contexto para o uso: https://wordart.com/</p>
--	---	--	--	-----------------	---



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

CIDADANIA DIGITAL	CD02CD01: Reconhecer e analisar a apropriação da tecnologia pela família e pelos alunos no dia a dia	1. Refletindo sobre o uso da tecnologia no cotidiano, por exemplo, pesquisando sobre as tecnologias usadas em casa e como cada um na sua família as utiliza, apresentando e discutindo as diferenças.	(EF02HI09). Identificar objetos e documentos pessoais que remetam à própria experiência no âmbito da família e/ou da comunidade, discutindo as razões pelas quais alguns objetos são preservados e outros são descartados.	- Relaciona os diferentes usos da tecnologia pelas pessoas da família	RECURSOS TECNOLÓGICOS NO COTIDIANO	Como o avanço tecnológico provocou modificações na forma de como nos comunicamos, vestimos, brincamos etc. O que é tecnologia: https://www.youtube.com/watch?v=hcMTsZ1tojo As mudanças em nossas vidas com o uso da tecnologia: https://www.youtube.com/watch?v=qvd1O9N7Emc De onde vem a TV: https://www.youtube.com/watch?v=Wm6bPczw5Ls Diálogo sobre o que é evolução tecnológica (não só digital). Sobre evoluções em tecnologias digitais e o seu impacto sobre os modos de vida, direcionando ao entendimento sobre as relações entre o velho e novo: Como era antes da Internet? (no imaginário dos alunos) - Problematizar o antes e o depois- prós e contras. https://www.youtube.com/watch?v=LbBHTPbtNxo&list=PLVJJ-8OxXXckIyoGv8XaxDVwAsmHwOI19 ***
-------------------	--	---	---	---	--	---



					<p>Contextualizando para o professor: https://lunetas.com.br/infancia-e-tecnologia/</p> <p>Evolução tecnológica: https://www.youtube.com/watch?v=eK1vUVsXYM8&feature=youtu.be</p> <p>Emoji: https://www.emoticonsparaoface.com/emoji/</p> <p>(Acessados Dez/2020) Impacto para as brincadeiras: https://www.youtube.com/watch?v=NI_AXaY3Ro O Celular do Pato: https://www.youtube.com/watch?v=AYmYdfnwijY&feature=youtu.be Impactos na Vida da Família: https://www.youtube.com/watch?v=ReyK93PUmjE</p> <p>Vídeo Clip “O computador e as invenções do homem”: https://www.youtube.com/watch?v=3ZM65Y3Cinw&t=33s Vídeo Clip “tarefas com o computador”: https://www.youtube.com/watch?v=4Ffb23dco34 Vídeo Clip “Profissões”: https://www.youtube.com/watch?v=4Ffb23dco34 Tecnologia e a Inclusão: https://www.youtube.com/watch?v=WDHFOT_XNRE https://www.vlibras.gov.br/</p> <p>Doki e a casa Inteligente: Como seria a sua casa Inteligente? O que é possível automatizar? Desenhar a sua casa inteligente? https://www.youtube.com/watch?v=y32rAAFmiAw</p>
--	--	--	--	--	---



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

		CD02CD02: Analisar e refletir sobre as trilhas de impressões em meio digital	1.Reconhecendo a vulnerabilidade de se utilizar dados como endereço e nome completo na web, por exemplo, criando um jogo em que os alunos identifiquem os perigos de usar dados pessoais em meio digital.	(EF02HI09). Identificar objetos e documentos pessoais que remetam à própria experiência no âmbito da família e/ou da comunidade, discutindo as razões pelas quais alguns objetos são preservados e outros são descartados.	- Reconhece os riscos de divulgar dados pessoais em meio digital	SEGURANÇA E PRIVACIDADE NA INTERNET	Para consulta dos professores: (Notícias, opiniões e análises da comunidade de segurança da ESET) https://www.welivesecurity.com/br/ Para o professor: https://pt.wikihow.com/Reconhecer-um-Predador-Online
--	--	---	---	--	--	-------------------------------------	--



	Tecnologia e Sociedade	CD02TS01: Realizar pesquisas na internet	1.Utilizando mecanismos de busca para encontrar informações e fazer pesquisa, por exemplo, realizando busca sobre temas relacionados a poesia, história da matemática, eventos históricos, e outros assuntos que estejam sendo trabalhados com os alunos.	(EF12LP02). Buscar, selecionar e ler, com a mediação do professor (leitura compartilhada), textos que circulam em meios impressos ou digitais, de acordo com as necessidades e interesses.	- Compreende a sistemática de realizar buscas na internet - Avalia os resultados das buscas - Lê e compreende as informações acessadas	RECURSOS DE BUSCA NA INTERNET	<p>(Acessados Dez/2020)</p> <p>Dialogar com os alunos sobre:</p> <p>O que é pesquisa?</p> <p>Como fazer pesquisa na internet e ter um resultado rápido. https://www.youtube.com/watch?v=HcMMz9nJ8AA</p> <p>(Acessados Dez/2020)</p> <p>Buscador para crianças: https://www.kiddle.co/</p>
--	------------------------	--	---	---	--	-------------------------------	--



Tecnologia Digital	Representação de Dados	TD02RD01: Construir um sistema de representação de informações	<p>1. Criando um sistema para representar informações usando códigos, por exemplo, associando um código para um colega ou para grupos ou para as mesas da sala de aula, contando ao final a quantidade de objetos e códigos criados.</p> <p>2. Propondo um novo sistema de códigos para as salas de aula da escola, por exemplo, mudando números por letras, ou incluindo no código informações adicionais como série/ano, letra inicial do professor de classe, entre outros.</p>	<p>(EF02MA02). Fazer estimativas por meio de estratégias diversas a respeito da quantidade de objetos de coleções e registrar o resultado da contagem desses objetos (até 1000 unidades)</p>	<p>- Constrói com coerência um sistema de representação de informações com base em códigos</p> <p>- Cria novas formas de usar códigos para representar informações</p>	<p>CÓDIGOS DE REPRESENTAÇÃO DE DADOS (GRÁFICOS E NUMÉRICOS/ALFANUMÉRICOS)</p>	<p>Utilizando Editores de texto, demonstrar critérios para criação de códigos- Codificando o nome: Ex: Meninas (F) Meninos (M) Trocar vogais por números A(1),E(2), I(3), O(4), U(5). Nome: Adriana = F1dr31n1 (Acessados Dez/2020) Escrevendo códigos Secreto (Estratégias- Vídeo) https://www.youtube.com/watch?v=57hKVIXoYI4 Receita em códigos: (Acessados Dez/2020) https://www.pinterest.pt/pin/297659856619171585/ ***</p>
--------------------	------------------------	---	--	--	--	---	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

						<p>Jogo de escape room(decifrando códigos): (Acessados Dez/2020)</p> <p>https://www.freeroomescape.com/category/room-escape/</p> <p>https://www.freeroomescape.com/g4k-baby-giraffe-rescue-game/?play=game</p> <p>Sistema de numeração decimal – variedade de propostas- (Acessados Dez/2020)</p> <p>https://www.matific.com/bra/pt-br/home/maths-activities/2%C2%BA-ano/</p> <p>https://www.matific.com/bra/pt-br/home/maths-activities/2%C2%BA-ano/%C3%A1lgebra/?name=base-nacional-comum-curricular-matem%C3%A1tica&type=curriculum</p> <p>Palavra oculta:</p> <p>https://www.digipuzzle.net/minigames/codedwords/code_dwords_animals.htm?language=portuguese&linkback=../pt/jogoseducativos/palavras/index.htm</p>
--	--	--	--	--	--	---



Hardware e Software	TD02HS01: Compreender o conceito de periférico como dispositivo de hardware	1. Apresentando a definição de periférico, observando e registrando em desenho os periféricos de hardware, por exemplo, mouse, teclado, controle de vídeo game, tela de computador entre outros, discutindo os materiais usados para sua construção.	Trabalho com gêneros textuais como Manuais e Histórias e Quadrinhos com explicações sobre as partes do computador e suas funções.	- Diferencia corretamente hardware de software - Descreve componentes de hardware que são periféricos	PARTES DO COMPUTADOR E SUAS FUNÇÕES	<p>Sobre periféricos: https://www.youtube.com/watch?v=1BUaQSpGfxc</p> <p>(Acessados Dez/2020)</p> <p>Apresentando o computador e suas partes, com suas funções, estabelecendo a relação de hardware com periféricos.</p> <p>Bits e Bytes — Que mundo é esse? - https://www.youtube.com/watch?v=PUrQX7-pa3k&list=PL86BAC985192AD142</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=8SDLfSSfvDE&list=PL86BAC985192AD142&index=2</p> <p>O mouse (música): https://www.youtube.com/watch?v=B54i0Im8mHo</p> <p>O teclado (interação com jogos): https://brincandocomarie.com.br/kids-vs-covid/</p> <p>(Acessados Dez/2020)</p> <p>Pintando Periféricos on line: https://www.colorirgratis.com/desenho-de-dispositivos-acess%c3%b3rios-de-computador_17013.html</p>
---------------------	---	--	---	--	-------------------------------------	---



						<p>Partes do computador básicas e suas funções: https://www.youtube.com/watch?v=pdSAN6PO6w</p> <p>Para o professor adequar: https://www.diferenca.com/dispositivos-de-entrada-e-saida/</p> <p>Processador: https://www.youtube.com/watch?v=zzx5p_VGf44</p> <p>Multiprocessador: https://www.youtube.com/watch?v=QPALITFho2Q</p> <p>Testar habilidade com o teclado: https://www.youtube.com/watch?v=zzx5p_VGf44</p> <p>Como funciona o computador: https://www.youtube.com/watch?v=Uu4liuf3gps&feature=youtu.be</p> <p>Jogo da Memória: (possibilidade de associação com a memória humana de curto e longo prazo – memória primária e memória secundária do computador) https://brincandocomarie.com.br/arie-1-memoria</p>
--	--	--	--	--	--	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

	TD02HS02: Compreender o conceito de aplicativos como diferentes tipos de softwares	1. Apresentando a definição de aplicativo, listando diferentes tipos de software aplicativo, por exemplo, aplicativos de celular, editores de texto, navegadores de internet, editores de desenhos, entre outros. Relacionar com as formas não digitais de produzir imagens e textos.	(EF02CI01) Identificar de que materiais (metais, madeira, vidro etc.) são feitos os objetos que fazem parte da vida cotidiana, como esses objetos são utilizados e com quais materiais eram produzidos no passado.	- Identifica softwares que são aplicativos	TIPOS DE SOFTWARES (APLICATIVOS E SUAS FUNÇÕES)	<p>(Acessados Dez/2020)</p> <p>Utilizando imagens ilustrativas de aplicações conhecidas do cotidiano, utilizadas nas Atividades no laboratório e buscando propostas online, traçando paralelos sobre softwares e suas funcionalidades e bem como a relação destes com o hardware, sempre que possível.</p> <p>(Acessados Dez/2020)</p> <p>Fonte para o professor: https://canaltech.com.br/software/o-que-e-software/</p> <p>***</p>
--	---	---	---	--	---	--



**PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**

								<p>Softwares – Jogos Educativos: http://www.escolagames.com.br/</p> <p>Para colorir (online) Ex: Aplicativo no computador- Ex. Paint: https://www.colorir-online.com/</p> <p>Softwares – Ouvir músicas (online): https://www.ouvirmusica.com.br/temas-infantis/</p> <p>Editor de Texto online: http://www.editordetextos.com.br/</p> <p>Aplicativos: http://www.escolagames.com.br/</p> <p>Visita da Lista de categorias de aplicativos da App Store: https://play.google.com/store/apps/category/WEATHER?hl=pt_BR&gl=US</p> <p>Aplicativo X Site: https://www.youtube.com/watch?v=lgeI3FO7XM</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Comunicação e Redes	TD02CR01: Compreender o funcionamento de um mecanismo de busca da internet	<p>2. Identificando a relação entre as palavras pesquisadas e as respostas listadas pelo buscador, por exemplo, acessando as páginas indicadas e observando a presença das palavras nos resultados do buscador.</p> <p>3. Identificando a existência de uma ordenação (ranqueamento) nos resultados da pesquisa, por exemplo, comparando os primeiros dez resultados com os dez consecutivos e discutindo o critério de relevância dos resultados.</p>	<p>(EF12LP08). Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, fotolegendas em notícias, manchetes e lides em notícias, álbum de fotos digital noticioso e notícias curtas para público infantil, dentre outros gêneros do campo jornalístico, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.</p> <p>(EF02GE09). Identificar objetos e lugares de vivência (escola e moradia) em imagens aéreas e mapas (visão vertical) e fotografias (visão oblíqua).</p>	<p>- Descreve com suas palavras o funcionamento de um mecanismo de busca</p> <p>- Perceber a existência de critérios para ordenação dos resultados</p>	MECANISMOS DE BUSCA NA INTERNET	<p>Uma introdução- Internet:</p> <p>Cuidados na Internet:</p> <p>https://convexnet.com.br/seguranca-no-computador-para-criancas/</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=PiEQ0DTYIK4</p> <p>Segurança nas redes sociais:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=QFdkgG34wo</p> <p>Subsidio para professor:</p> <p>NICBR: Como funciona a Internet? Parte 1: O protocolo IP</p> <p>https://classic.csunplugged.org/wp-content/uploads/2014/12/CSUnpluggedTeachers-portuguese-brazil-feb-2011.pdf</p> <p>NA ADEQUAÇÃO criar diagrama junto com os alunos. Ex. Diagrama de Lotus:SUGESTÃO https://online.visual-paradigm.com/app/diagrams/#diagram:proj=0&type=LotusDiagram&gallery=/repository/b2dd0903-02d4-4988-b9b3-d8a02b6d3cd2.xml&name=Lotus%20Chart%20Template</p> <p>Após a construção coletiva os alunos criam seus próprios Diagramas em Folha (Gerar uma matriz para alunos produzirem e colorirem)</p>
		121				



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Pensamento Computacional	Abstração	PC02AB01: Reconhecer os diferentes tipos de dados	<p>1. Classificando textos, números, valores booleanos em situações corriqueiras - por exemplo, indicando em que situações cada um é utilizado, e por que essa distinção é necessária.</p>	<p>(EF02MA22). Comparar informações de pesquisas apresentadas por meio de tabelas de dupla entrada e em gráficos de colunas simples ou barras, para melhor compreender aspectos da realidade próxima.</p> <p>(EF02MA23). Realizar pesquisa em universo de até 30 elementos, escolhendo até três variáveis categóricas de seu interesse, organizando os dados coletados em listas, tabelas e gráficos de colunas simples.</p>	<p>- Diferencia corretamente os tipos de dados</p>	TIPOS DE DADOS (TEXTOS, NÚMEROS, VALORES BOOLEANOS)	<p>Tipos de dados (Identificando objetos pela escrita/imagem):</p> <p>https://www.digipuzzle.net/pt/matosmedeiros/hiddenobjects/hiddenobjects.htm?language=portuguese&linkback=../pt/logoseducativos/palavras/index.htm</p> <p>Organização lógica dos dados (texto):</p> <p>https://rachacuca.com.br/logica/problemas/1/</p> <p>https://www.geniol.com.br/logica/desafios/livros-de-colorir/#tab-answer</p> <p>https://poki.com/en/g/brain-test-tricky-puzzles?campaign=1784657719&adgroup=103758857471&target=&location=1001743&creative=434078648624&placement=rachacuca.com.br&gclid=Ci0KCQiAzzs-BRCCARIsANotFgMgH9rvj9PmA1rWg1i9qbK4n0LjOzvyC20QcD2r1RUzkhASLqKvnlAAlfSEALw_wcB</p>
--------------------------	-----------	---	--	--	--	---	---



Algoritmos	PC02AL01: Compreender o uso de repetição com número fixo de interações	1. Criando algoritmos utilizando repetições - por exemplo, criando programas simples que utilizem pelo menos uma iteração com 4 repetições, encontrando e corrigindo os seus erros e ajudando os demais colegas.	 (EF02MA07). Resolver e elaborar problemas de multiplicação (por 2, 3, 4 e 5) com a ideia de adição de parcelas iguais por meio de estratégias e formas de registro pessoais, utilizando ou não suporte de imagens ou material manipulável.	- Executa adequadamente os algoritmos contendo repetições por meio do português - cria um algoritmo contendo alguma repetição	ALGORITMOS DE REPETIÇÃO	<p>AlgoRitmo: Utilizando a Música trabalhar Repetição: https://www.youtube.com/watch?v=w80dCl1a1y4&feature=youtu.be Ex: OS ELEFANTES X = ?????????? X elefante(s) se equilibrava(m) Em cima da teia de uma aranha E como via(m) que não caía(m) Foram chamar outro elefante SE X=3 OU X=6: PAUSA X ← X + 1 SE X<10, REPETIR ESTROFE</p> <p>Apresentar situações de trabalho com sequências numéricas (Repetições – recursivas ou não):</p> <p>14 – 13 – 12 – 11 - ? 2 – 6 – 10 – ? – 18</p> <p>(Pensamento algébrico é importante para auxiliar na abstração)</p> <p>https://www.matific.com/bra/pt-br/home/maths-activities/episode/eleve-o-padr%C3%A3o-sequ%C3%Aancia-num%C3%A9ricas-n%C3%ADvel-ii/</p> <p>https://www.matific.com/bra/pt-br/home/maths-activities/episode/sequ%C3%Aancia-num%C3%A9ricas-at%C3%A9-20/</p>
------------	--	--	---	--	-------------------------	--



						<p>Repetições:</p> <p>https://studio.code.org/s/pre-express-2019/stage/7/puzzle/1</p> <p>https://studio.code.org/s/pre-express-2019/stage/2/puzzle/2</p> <p>Code.org: dedicada a expandir o acesso à ciência da computação em escolas.</p> <p>Mumuki: https://mumuki.io/home/pt/</p> <p>Codecombat: https://br.codecombat.com/</p> <p>ScratchJr</p> <p>Programação para crianças pequenas : http://scratchjr.org/</p> <p>Hora do código:</p> <p>https://hourofcode.com/br/learn</p>
--	--	--	--	--	--	---



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

PC02AL02: Escrever algoritmos simples em português estruturado	<p>1. Escrevendo algoritmos estruturados - por exemplo, descrevendo situações rotineiras que podem ser representadas em passos usando um vocabulário restrito para as instruções (ex: português estruturado)</p>	<p>(EF02MA08). Resolver e elaborar problemas envolvendo dobro, metade, triplo e terça parte, com o suporte de imagens ou material manipulável, utilizando estratégias pessoais.</p> <p>(EF02MA12). Identificar e registrar, em linguagem verbal ou não verbal, a localização e os deslocamentos de pessoas e de objetos no espaço, considerando mais de um ponto de referência, e indicar as mudanças de direção e de sentido.</p>	<p>- Escreva algoritmos simples e corretos em português estruturado</p>	PORTUGUÊS ESTRUTURADO	<p>Turma da Mônica - Decomposição</p> <p>http://www.computacional.com.br/atividades/por/01/Monica-Decomposicao.zip</p> <p>FlexiCard</p> <p>http://www.computacional.com.br/index.html#FlexiCard</p> <p>Sequencia de passos:</p> <p>https://studio.code.org/s/course1/stage/4/puzzle/1</p>
--	--	--	---	--------------------------	---



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

PC02AL03: Compreender o que são operações relacionais	1. Compreendendo o que são e a utilidade dos operadores relacionais - por exemplo, definindo o valor lógico (verdadeiro ou falso) resultante de uma expressão como $(5 > 3)$	(EF02MA12). Identificar e registrar, em linguagem verbal ou não verbal, a localização e os deslocamentos de pessoas e de objetos no espaço, considerando mais de um ponto de referência, e indicar as mudanças de direção e de sentido.	- Avalia o valor resultante de uma operação relacional	OPERADORES RELACIONAIS (MAIOR > E MENOR <) EM OPERAÇÕES RELACIONAIS (VALOR LÓGICO V OU F)	<p>Para Introdução:</p> <p>1- Figuras correspondente as palavras: (relacionar objeto ao nome):</p> <p>https://www.digipuzzle.net/pt/matoseducativos/hiddenobjects/hiddenobjects.htm?language=portuguese&linkback=../pt/jogoseducativos/palavras/index.htm</p> <p>2- Relacionar a cor a operação matemática:</p> <p>https://www.digipuzzle.net/minigames/draw/mysterypictures_math.htm?language=portuguese&linkback=../pt/jogoseducativos/matematica-ate-10/index.htm</p>
---	--	---	--	---	--



Decomposição	PC02DE01: Decompor, identificar e explicar a função das partes e sensores encontrados em dispositivos digitais e seus usos em algoritmos	<p>1. Apresentando a definição de sensor e citando exemplos de aplicações já existentes – por exemplo, um celular que é composto por diversos sensores;</p> <p>2. Brincando de inventar novos sensores para um dispositivo pré-existente – por exemplo, propondo novos sensores para um celular;</p> <p>3. Simulando o funcionamento de um dispositivo – por exemplo, trabalhando colaborativamente com outros colegas, como se fossem um único dispositivo.</p>	<p>(EF15AR26). Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.</p> <p>(EF02CI02). Propor o uso de diferentes materiais para a construção de objetos de uso cotidiano, tendo em vista algumas propriedades desses materiais (flexibilidade, dureza, transparência etc.)</p>	<p>- Identifica os diversos componentes que formam um dispositivo e quais outras fontes de dados ele utiliza</p> <p>- Trabalha colaborativamente com outros colegas para simular o funcionamento de um dispositivo integrado</p> <p>- Cria pelo menos um novo dispositivo com uma maneira alternativa de interação</p>	INTERAÇÕES DO USUÁRIO COM EQUIPAMENTOS DIGITAIS	<p>Para o professor- Iniciar com uma observação sobre os autômatos: https://www.tecmundo.com.br/robotica/66432-tecnologia-conheca-6-robos-imaginados-antiguidade.htm https://www.youtube.com/watch?v=fUI4PJ-Ca2g</p> <p>Sensores (Usos no cotidiano) - Inglês https://www.youtube.com/watch?v=8bMZCQqTlxw</p>
--------------	---	--	---	--	---	--



Reconhecimento de Padrões	PC02RP01: Identificar, entender e explicar em que situações o computador pode ou não ser utilizado para solucionar um problema	1. Identificando situações em que um computador pode ou não ajudar na resolução de um problema - por exemplo, trazendo para a sala de aula situações em que os computadores auxiliam e outras em que a computação não oferece soluções.	(EF15LP08). Utilizar software, inclusive programas de edição de texto, para editar e publicar os textos produzidos, explorando os recursos multissemióticos disponíveis.	- Diferencia situações em que o computador pode ou não auxiliar na resolução de um problema	RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS (USO DE RECURSOS COMPUTACIONAIS OU NÃO)	<p>Para o professor:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Vbjg3vMUGLE</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=.4zdhXEWzBE</p> <p>http://fundacaotelefonicavivo.org.br/noticias/computador-ou-cerebro-humano-quem-leva-a-melhor/</p> <p>O computador ajuda a melhorar o desempenho humano em muitas tarefas, mas não o substitui em muitas coisas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Criatividade, emoções e empatia: ex.: <i>emoção/sentimento na criação de música, de uma poesia, de uma pintura e expressão dos sentimentos, como sorrisos e gargalhadas.</i>• Movimentos motores complexos: ex. <i>:custo elevado para implementar e ainda exige muita tecnologia</i> <p>https://www.youtube.com/watch?v=dvPD2dPDxIU</p> <ul style="list-style-type: none">• Planejamento estratégico• Abstração• Paralelismo
---------------------------	--	---	--	---	--	--



3.5.3. 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL - CURRÍCULO DE REFERÊNCIA EM TECNOLOGIA E COMPUTAÇÃO

EIXOS	Conceitos	Habilidades	Práticas (Como desenvolver esta habilidade?)	Habilidades BNCC	Avaliações (o que observar na criança)	Objetos de Conhecimento	Sugestão de Metodologias e Recursos
Cultura Digital	Letramento Digital	CD031D01: Investigar e experimentar novos formatos de leitura da realidade	1.Explorando diferentes formatos para leitura do mundo (ícones, imagens, textos, entre outros), por exemplo, apresentando uma solução de problema por meio de pesquisa em meio digital, com vídeos, imagens, entre outros.	(EF03MA28). Realizar pesquisa envolvendo variáveis categóricas em um universo de até 50 elementos, organizar os dados coletados utilizando listas, tabelas simples ou de dupla entrada e representá-los em gráficos de colunas simples, com e sem uso de tecnologias digitais.	- Apresenta capacidade de leitura e pesquisa sobre o mundo em meio digital	GÊNEROS TEXTUAIS CONTEMPORÂNEOS.	Importante contextualizar o uso de cada formato apresentado: Tabelas, Gráficos e Infográficos: Atividades para coletar dados, registrar em tabela e construir gráfico. Ex: https://novaescola.org.br/plano-de-aula/S126/pesquisa-e-construcao-de-grafico Para professor: https://rockcontent.com/br/blog/infografico/ ***



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

(EF15LP04)

Identificar o efeito de sentido produzido pelo uso de recursos expressivos gráfico-visuais em textos multissemióticos.

Exemplos de Infográfico animado:

https://www.youtube.com/watch?v=Ah9EMonsfB0&feature=emb_logo

https://www.youtube.com/watch?v=K_HAHqbGziM

<https://www.youtube.com/watch?v=BYDYz0zjk1E>

<https://www.youtube.com/watch?v=bcrSrbNQ4bY>

Sites para criar infográficos:

<https://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/noticias/conheca-os-sites-gratuitos-para-criar-infograficos-incriveis>

Gerar Memes: <https://www.gerarmemes.com.br/>



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Nuvem de palavras:

<https://wordart.com/nwl5dq0aletg/nuvem-de-palavras>

Podcast:

<https://www.youtube.com/watch?v=QvCTXJu8wFw>

Podcast - A menina do vestido azul e muitas outras:

<https://podcasts.google.com/feed/aHR0cHM6Ly9mZWVkcj5zaW1wbGVjYXN0LmNvbS9LMUxaaWdqeA/episode/YWY5YzM4NjYtYzE5Mj00NGVILWExNjMtZDFiN2FhYjNhNDZz?hl=pt->

<BR&ved=2ahUKFwiIy8nx1tDtAhUMlrkGHWxUCSsQirkFegQIBxAI&ep=6>



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

CD03LD02: Pesquisar, acessar e reter informações de diferentes fontes digitais para autoria de documentos

1. Experimentando a coleta de informações em meio digital e a autoria de documentos, por exemplo, identificando e guardando dados (imagens, textos, vídeos, entre outros) sobre um tema específico;

2. Criando documentos de autoria, por exemplo, contando uma história sobre suas férias em editor de texto.

(EF15LP08). Utilizar software, inclusive programas de edição de texto, para editar e publicar os textos produzidos, explorando os recursos multissemióticos disponíveis.

- Coleta informação na web
- Produz texto em meio digital

RECURSOS DE BUSCA DE INFORMAÇÕES NA INTERNET (MULTIMÍDIAS)
EDITORES DE DOCUMENTOS DIGITAIS (MULTIMÍDIAS)

Buscadores: O que são? Como funcionam?

Acervo de Revistas Especiais:

<http://turmadamonica.uol.com.br/revistasespeciais/>

OOo4Kids Pacote office para crianças (editor de texto para crianças)

<http://educoc.org/OOo4Kids.php>

Editores de Texto Simples: contextualizar a escrita de um bilhete.

Email: Edição de um email coletivo (Contato com autores e revistas infantis por ex.)

Produção de Nuvens de Palavras- Criando um contexto para o uso: <https://wordart.com/>

Histórias em quadrinhos: <http://porvir.org/7-ferramentas-para-criar-historias-em-quadrinhos-os-alunos/>



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

EF15LP09).

Expressar-se em situações de intercâmbio oral com clareza, preocupando-se em ser compreendido pelo interlocutor e usando a palavra com tom de voz audível, boa articulação e ritmo adequado.

Contextualizar-

Tema:

(EF03CI17VP)

Reconhecer o avanço tecnológico como instrumento de ampliação para pesquisas e conhecimentos (lunetas, telescópios, mapas, entre outros) possibilita a compreensão científica sobre o céu.



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

CD03LD03: Usar softwares educacionais

1. Apresentando a definição de software educacional e utilizando os recursos de um software educacional para ampliar a experimentação dos recursos multimídia, por exemplo, em softwares que exploram coordenação, raciocínio e uso de sons, imagens e textos.	(EF15LP08). Utilizar software, inclusive programas de edição de texto, para editar e publicar os textos produzidos, explorando os recursos multissemióticos disponíveis. Contextualização: Animais/Períodos diários	- Identifica o software educacional como um recurso para aprender	SOFTWARES EDUCACIONAIS PARA EXPERIMENTAÇÃO E PRODUÇÃO	Plataforma Integrada MEC RED - software educacional https://plataformaintegrada.mec.gov.br/ Números (soma): https://www.noas.com.br/ensino-fundamental-1/matematica/barras-e-numeros/ sudoku: https://mypuzzle.org/sudoku-for-kids Inteligência Artificial: (Te ajuda a desenhar) https://www.autodraw.com/
--	--	---	---	---



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

	Cidadania Digital	CD03CD01: Apresentar julgamento apropriado quando da navegação em sites diversos	1.Explorando a compreensão ética relacionada ao uso da tecnologia, por exemplo, criando uma tabela de sites que devem ser evitados, como chats, jogos inapropriados, entre outros.	(EF03HI09). Mapear os espaços públicos no lugar em que vive (ruas, praças, escolas, hospitais, prédios da Prefeitura e da Câmara de Vereadores etc.) e identificar suas funções.	- Reconhece o que evitar na internet e os perigos da rede	ÉTICA E TECNOLOGIA	<p>Jogo Cittadino, (Cidadão em Italiano) – Proposta de Gamificação de conceitos:</p> <p>https://www.colegiodante.com.br/com-atividade-novadora-dante-endossa-dia-da-internet-segura/</p> <p>Tirinhas sobre Respeito- Ebook:</p> <p>https://drive.google.com/file/d/1-RhORQrQadkvu6dA7k8ZYTS-Q7eHjJPv/view</p> <p>Segurança e Ética na Tecnologia- HQ:</p> <p>https://drive.google.com/file/d/14dOmGge3qKOZMbLLh1XygH9C5mCzGlk/view</p>
--	-------------------	--	--	--	---	--------------------	--



	<p>CD03CD02: Compreender as trilhas de impressões em meio digital deixadas pelas pessoas em jogos on-line, bem como a presença de pessoas de várias idades no mesmo ambiente</p>	<p>1.Explorando a questão de vulnerabilidade na web, por exemplo, utilizando um jogo on-line para demonstrar a presença de pessoas desconhecidas, com idades diversas, tanto adultos como crianças.</p> <p>2.Demonstrando de que forma o meio digital marca nossa presença constantemente, por exemplo, apresentando nosso histórico de acesso nos navegadores.</p>	<p>(EF15LP09). Expressar-se em situações de intercâmbio oral com clareza, preocupando-se em ser compreendido pelo interlocutor e usando a palavra com tom de voz audível, boa articulação e ritmo adequado.</p>	<p>- Identifica e compreende os perigos dos jogos on-line</p> <p>- Reconhece a identidade digital das pessoas</p>	<p>VULNERABILIDADE NA WEB</p>	<p>Explorar vídeos e jogos na interação com os alunos, mediando o objeto de conhecimento.</p> <p>(Acessados em Dez/2020)</p> <p>Gerenciar sua reputação on-line:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=um2FLkEEexI&feature=youtu.be</p> <p>Guia da Internet para Crianças</p> <p>https://internetsegura.br/criancas/</p> <p>Cuidados com dados pessoais:</p> <p>https://new.safernet.org.br/content/jogue-com-crian%C3%A7as-dados-pessoais</p> <p>Informações para serem trabalhadas:</p> <p>https://new.safernet.org.br/content/salva-mais-sobre-seus-dados-digitais</p> <p>Fonte para professor:</p> <p>https://new.safernet.org.br/content/jogue-e-aprenda-estar-online</p> <p>***</p>
--	---	---	---	---	-------------------------------	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

							<p>Como jogar e manter a segurança on-line</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=nrA4gT99c-Y&feature=emb_logo</p> <p>Dicas de segurança na Internet:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=TfAO8P5oVeI</p> <p>https://internetsegura.br/criancas/</p> <p>Pegadas Digitais – Versão de nós que escolhemos mostrar:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=OOAThrnsSR4</p>
--	--	--	--	--	--	--	---



	Tecnologia e Sociedade	CD03TS01: Relacionar o uso da tecnologia com as questões socioeconômicas, locais e regionais	1. Analisando cenários e realidades locais, incluindo família, escola, trabalho etc. e sua relação com a tecnologia, por exemplo, propondo soluções para um problema da sua escola ou bairro usando alguma tecnologia.	(EF15LP09). Expressar-se em situações de intercâmbio oral com clareza, preocupando-se em ser compreendido pelo interlocutor e usando a palavra com tom de voz audível, boa articulação e ritmo adequado. (EF03HI11). Identificar diferenças entre formas de trabalho realizadas na cidade e no campo, considerando também o uso da tecnologia nesses diferentes contextos. ***	- Reconhece o contexto local e seus problemas, criando possíveis soluções com tecnologia	RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS DA COMUNIDADE COM O USO DA TECNOLOGIA	<p>Economia digital: https://www.youtube.com/watch?v=edZ8o0kujOM</p> <p>Meio ambiente e Tecnologia:</p> <p>Educação ambiental- https://www.youtube.com/watch?v=YgTdDm4PX3c</p> <p>Tecnologia no Saneamento básico: https://www.youtube.com/watch?v=4iY9a3v4R0A</p> <p>Como banheiros são importantes: https://www.youtube.com/watch?v=ByFQ06qm7hQ</p> <p>***</p>
--	------------------------	--	--	--	--	--	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

			<p>EF03GE08). Relacionar a produção de lixo doméstico ou da escola aos problemas causados pelo consumo excessivo e construir propostas para o consumo consciente, considerando a ampliação de hábitos de redução, reuso e reciclagem/ descarte de materiais consumidos em casa, na escola e/ou no entorno.</p>			<p>Mobilidade Urbana: Como a tecnologia digital ajuda a melhorar a mobilidade urbana? https://www.youtube.com/watch?v=nngbWCehXc</p> <p>Tecnologia Digital e Saúde (demanda de profissões): https://www.youtube.com/watch?v=VCgkaTfCkps</p> <p>Tecnologia auxiliando no retorno as aulas no cenário da Pandemia: https://www.youtube.com/watch?v=D79cNh4PVb4</p> <p>Máquinas na Indústria de alimentos: https://www.youtube.com/watch?v=fZvioggh5M</p>
--	--	--	--	--	--	---



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

<p>Representação de Dados</p>	<p>TD03RD01: Caracterizar diferentes formatos de informação: número, texto, imagem, áudio e vídeo</p>	<p>1.Representando uma mesma informação usando diferentes formatos, por exemplo, registrando os brinquedos do pátio da escola usando texto, códigos, desenhos, sons e vídeo.</p>	<p>(EF03LP26). Identificar e reproduzir, em relatórios de observação e pesquisa, a formatação e diagramação específica desses gêneros (passos ou lista de itens, tabelas, ilustrações, gráficos, resumo dos resultados), inclusive em suas versões orais.</p> <p>(EF03CI11VP) Reconhecer, identificar e listar as características de animais do cotidiano e das regiões brasileiras.</p> <p>(EF03CI08) Observar, identificar e registrar os períodos diários (dia e/ou noite) em que o Sol, demais estrelas, Lua e planetas estão visíveis no céu.</p>	<p>- Reconhece diferentes formatos de informação</p>	<p>CÓDIGOS DE REPRESENTAÇÃO DE INFORMAÇÃO (TEXTO, CÓDIGO, DESENHOS, SONS) E SUAS CARACTERÍSTICAS</p> <p>FORMATOS DE ARQUIVO</p>	<p>Mortar gráficos online: https://spark.adobe.com/express-apps/chart/</p> <p>Gráficos e Tabelas</p> <p>https://escoladigital.org.br/odas/brincando-e-aprendendo-com-graficos-e-tabelas</p> <p>Computação Desplugada - Colorindo com Números:</p> <p>https://classic.csunplugged.org/wp-content/uploads/2014/12/CSUnpluggedTeachers-portuguese-brazil-feb-2011.pdf</p> <p>Tipos de periféricos:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=1BUaQSpGfxc</p> <p>Diferentes tipos de arquivo:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=7bgOWImWaXI</p> <p>Uso de metáforas na organização de arquivos: Imagine um armário cheio de gavetas, cada gaveta com suas roupas, meias, sapatos, enfim, tudo que você precisa organizar para não ficar uma bagunça! Contextualizar: Comparações com situações de uso de arquivos comuns, como música, vídeos e filmes no celular. Organizando arquivos:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=dDC1S8dGCFc&feature=youtu.be</p>
-------------------------------	---	--	--	--	---	--



		TD03RD02: Compreender o conceito de arquivo	1. Apresentando a definição de arquivo e identificando a existência de arquivos nos dispositivos computacionais e seus diferentes formatos, por exemplo, em arquivos de imagens, arquivos textuais, arquivos de áudio e arquivos de vídeo, observando as extensões correspondentes a cada formato.	- Não há referência	- Compreende o que é um arquivo - Reconhece diferentes formatos de arquivos e suas extensões	CONCEITO DE ARQUIVOS	O que é arquivo e como organizar: https://www.youtube.com/watch?v=dDC1S8dGCFc&feature=youtu.be (consultar TD03RD01)
--	--	---	--	---------------------	---	----------------------	--



	Hardware e Software	<p>TD03HS01: Identificar os componentes de um dispositivo computacional classificando-os em entrada, processamento e saída</p>	<p>1.Observando a diferença entre dispositivos de entrada e de saída, por exemplo, entrada: teclado, toque de tela, mouse ou voz; e saída: som ou ilustração na tela.</p> <p>2.Categorizando, contando e listando os dispositivos classificados.</p> <p>3.Ilustrando a ocorrência do processamento, por exemplo, a resposta de um dispositivo (computador, tablet, celular) entre uma entrada (informação fornecida) e uma saída (ilustração na tela ou exibição de filmes).</p>	<p>(EF03MA28). Realizar pesquisa envolvendo variáveis categóricas em um universo de até 50 elementos, organizar os dados coletados utilizando listas, tabelas simples ou de dupla entrada e representá-los em gráficos de colunas simples, com e sem uso de tecnologias digitais.</p>	<p>- Classifica corretamente dispositivos em entrada e saída</p> <p>- Percebe a ocorrência do processamento</p>	<p>DISPOSITIVOS COMPUTACIONAIS E SUAS FUNÇÕES (ENTRADA E SAÍDA DE DADOS)</p>	<p>Retomada básica – Partes do computador e funções: https://www.youtube.com/watch?v=pdSAN6PO6w https://www.youtube.com/watch?v=vAfr9q9RNB8&t=60s</p> <p>Dispositivos de entrada/saída (direcionar adequações): https://www.diferenca.com/dispositivos-de-entrada-e-saida/</p> <p>Função do processador: https://www.youtube.com/watch?v=zzx5p_VGf44</p> <p>Treinando uso do teclado: https://www.freetypinggame.net/play3.asp</p> <p>Viagem dentro do computador- Intel Inside Experience [dublado]: https://www.youtube.com/watch?v=jH5gOJvC5Q</p> <p>Funcionamento do HD: https://www.youtube.com/watch?v=Uu4liuf3qps&feature=youtu.be</p>
--	---------------------	---	--	---	---	--	---



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

		TD03HS02: Identificar a presença de memória nos dispositivos computacionais	1. Percebendo a existência da memória persistente, como, por exemplo, que a quantidade de fotos e/ou vídeos que um celular armazena é limitada e finita.	Não há referencia	- Reconhece a existência e a função da memória	CAPACIDADE DE ARMAZENAMENTO	<p>Jogo da Memória – Metáfora com memória humana (Principal e secundária-computador – curto prazo e longo prazo -humana)</p> <p>https://brincandocomarie.com.br/arie-1-memoria</p> <p>Jogo da memória:</p> <p>https://rachacuca.com.br/passatempos/jogo-da-memoria/</p> <p>Viagem dentro do computador- Intel Inside Experience [dublado]:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=iH5gOJvC5Q</p> <p>Funcionamento da memória RAM:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=pt6n5uy5n7w</p>
--	--	---	--	-------------------	--	-----------------------------	--



Comunicação e Redes	TD03CR01: Compreender a diferença entre redes sem fio e cabeadas quanto ao tráfego de informações	1. Identificando a presença de redes sem fio (wi-fi ou 3G/4G) e cabeadas, por exemplo, observando os dados recebidos pela internet por smartphone ou por computadores em laboratórios. Indicando as diferenças entre as capacidades de tráfego de informação, por exemplo, comparando o tempo que uma mesma informação leva para ser acessada na internet em redes cabeada e sem fio, representando este tempo usando diferentes unidades de medida, como segundos, minutos e horas.	(EF03MA17). Reconhecer que o resultado de uma medida depende da unidade de medida utilizada.	- Reconhece a associação entre o volume do tráfego de informações, o tempo e a tecnologia de comunicação utilizada	REDE SEM FIO E CABEADA	Rede Wifi: https://www.youtube.com/watch?v=7Q4dkAgogak NICBR: Como funciona a Internet? Parte 1: O protocolo IP https://www.youtube.com/watch?v=HNQD0gJ0TC4
---------------------	---	--	--	--	------------------------	--

TD03CR02: Compreender noções sobre a formação das URLs (endereços de internet)



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

1. Apresentando a definição de URL e analisando as diferentes partes de uma URL, por exemplo, identificando em <http://www.mec.gov.br/> o nome do domínio (empresa, universidade, serviço), o tipo de domínio (com, edu, gov) e o país de origem (br, ar, cl).

- Não há referências.

- Identifica e explica as partes mais comuns de uma URL (endereço de internet)

URL: FUNÇÃO E ESTRUTURA

Consulta e adequação do Professor: 1. NICBR: Como funciona a Internet? Parte 1: O protocolo IP
<https://www.youtube.com/watch?v=HNQD0gI0TC4>

Internet (Como Funciona) :

<https://www.youtube.com/watch?v=AABqPceCwZk>

<https://www.youtube.com/watch?v=hBRDMaxKB8Q&t=60s>

<https://www.youtube.com/watch?v=kPCfjcvO3fg&t=12s>



Abstração	PC03AB01: Compreender a distinção entre dado e informação, representando-os de maneiras alternativas (números, instruções ou imagem)	1. Entendendo a maneira como as informações são registradas em dispositivos, por exemplo, convertendo um conjunto de números em uma imagem e vice-versa	(EF03MA06). Resolver e elaborar problemas de adição e subtração com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, comparar e completar quantidades, utilizando diferentes estratégias de cálculo exato ou aproximado, incluindo cálculo mental. (EF35LP04). Inferir informações implícitas nos textos lidos.	- Identifica a diferença entre dado e informação	DADOS E INFORMAÇÕES: REGISTRO DE DADOS NOS DISPOSITIVOS DIGITAIS	<p>Computação Desplugada (atividade 1: Números Binários)</p> <p>https://classic.csunplugged.org/wp-content/uploads/2014/12/CSUnpluggedTeachers-portuguese-brazil-feb-2011.pdf</p> <p>Computação Desplugada (atividade 2: Representação de Imagens)</p> <p>https://classic.csunplugged.org/wp-content/uploads/2014/12/CSUnpluggedTeachers-portuguese-brazil-feb-2011.pdf</p> <p>Dados e informações:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=DrMnrd9ef9U</p> <p>Criptografia de dados:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=L-gJ82GAN1c</p>
-----------	--	---	---	--	---	---



PC03AB02: Entender que o computador utiliza números binários para representar todos os dados

1.Explorando as representações de números e imagens através de números binários, por exemplo, convertendo caracteres e imagens para números binários.

(EF03MA06). Resolver e elaborar problemas de adição e subtração com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, comparar e completar quantidades, utilizando diferentes estratégias de cálculo exato ou aproximado, incluindo cálculo mental.

(EF35LP04). Inferir informações implícitas nos textos lidos.

-Representa um caráter em número binário

NÚMEROS BINÁRIOS

Computação Desplugada (atividade 1: Números Binários)
<https://classic.csunplugged.org/wp-content/uploads/2014/12/CSUnpluggedTeachers-portuguese-brazil-feb-2011.pdf>

Computação Desplugada (atividade 2: Representação de Imagens)
<https://classic.csunplugged.org/wp-content/uploads/2014/12/CSUnpluggedTeachers-portuguese-brazil-feb-2011.pdf>



		<p>PC03AB03: Criar diagramas/fluxogramas para expressar soluções de um problema ou facilitar sua compreensão</p>	<p>1.Desenhando o funcionamento de um algoritmo em fluxograma, figura ou símbolo, por exemplo, criando um fluxo de execução por meio de desenhos de objetos geométricos, flechas e textos.</p>	<p>(EF03MA12). Descrever e representar, por meio de esboços de trajetos ou utilizando croquis e maquetes, a movimentação de pessoas ou de objetos no espaço, incluindo mudanças de direção e sentido, com base em diferentes pontos de referência.</p>	<p>- Cria diagramas coerentes</p>	<p>DIAGRAMAS/ FLUXOGRAMAS (REPRESENTAR ALGORITMOS)</p>	<p>Criar fluxograma de ações no dia a dia, e depois de interações com jogos simples como o que segue:</p> <p>Ajudando o ROBO organizar as caixas:</p> <p>https://rachacuca.com.br/raciocinio/robox/cafe-com-leite/2/</p> <p>Conceito sobre:</p> <p>https://www.manoastech.com/copia-ipm-pratica7</p> <p>Animação:</p> <p>https://pivotanimator.net/Download.php</p>
--	--	---	--	--	-----------------------------------	--	--



Algoritmos	PC03AL01: Descrever os algoritmos de operações aritméticas simples	1.Descrevendo os passos/instruções de operações aritméticas como sendo algoritmos, por exemplo, o algoritmo de armar a soma com um número abaixo do outro e somar unidades, depois dezenas, registrar os excedentes e assim por diante, soluciona qualquer soma. Pode-se descrever os algoritmos de outras operações, como multiplicação e divisão.	(EF03MA05) Utilizar diferentes procedimentos de cálculo mental e escrito para resolver problemas significativos envolvendo adição e subtração com números naturais. (EF03LP11) Ler e compreender, com autonomia, textos injuntivos instrucionais (receitas, instruções de montagem etc.), com a estrutura própria desses textos (verbos imperativos, indicação de passos a serem seguidos) e mesclando palavras, imagens e recursos gráfico-visuais, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	- Descreve os passos de uma operação aritmética na forma de um algoritmo	OPERAÇÕES ARITMÉTICAS (PASSO A PASSO)	<p>Algoritmo da adição e subtração: https://sabermatematica.com.br/adicao-de-numeros-naturais.html</p> <p>Subtrair: https://www.youtube.com/watch?v=HRxrADF0AX8</p> <p>Somar: https://www.youtube.com/watch?v=6s7KvGcXhhU</p> <p>Multiplicar: https://www.youtube.com/watch?v=YNTOY_QquHU</p> <p>Dividir: https://www.youtube.com/watch?v=NZLYwCid388&list=PLVJI-8OxXXcnHfu4JTCX5DBvwYhgXU8z5</p>
------------	--	---	---	--	---------------------------------------	--



PC03AL02: Compreender o conceito de variável e usar algoritmos para modificar seus valores

1. Apresentando o conceito de variável e ilustrando a operação de alteração de valores de uma variável (atribuição) em um algoritmo, por exemplo, ilustrando/simulando a operação de atribuir a uma variável um número inteiro ($x \leftarrow 1$) ou o resultado de uma operação aritmética ($x \leftarrow 2 + 3$) e ainda a possibilidade de uma variável ter diferentes valores ao longo da execução de um algoritmo.

(EF04MA03). Resolver e elaborar problemas com números naturais envolvendo adição e subtração, utilizando estratégias diversas, como cálculo, cálculo mental e algoritmos, além de fazer estimativas do resultado.

- Identifica as mudanças de valor de uma variável durante a execução de um algoritmo

CONCEITO DE VARIÁVEL

Somando: (exemplo: associar variável a capacidade do ninho no vídeo):

<https://www.youtube.com/watch?v=P887e-uqbBC>

<https://www.youtube.com/watch?v=e8wL0km24ps>

Jogo auxilia na Correlação com “variável”:

<https://www.crazygames.com.br/jogos/sum-square>

Usar Metáforas: exemplo- utilizando caixinhas colocando (nomeadas) que recebem os dados (valores das variáveis). Uma caixinha para nome, outra para idade e assim por diante.

Identificar as variáveis dentro de um jogo: O que será que é variável neste jogo. (Engenharia reversa) Pontuação de um jogo é uma variável.

Variáveis: Dimensões de um triângulo- Triangle Game

<https://scratch.mit.edu/projects/223288800/>



Decomposição	PC03DE01: Decompor um algoritmo em processos menores para representação em diagramas (vide PC03AB03)	1. Identificando passos/etapas e decisões em um algoritmo, representando-o por meio de um diagrama, como, por exemplo, criando um fluxograma de execução.	(EF03MA16). Reconhecer figuras congruentes, usando sobreposição e desenhos em malhas quadriculadas ou triangulares, incluindo o uso de tecnologias digitais.	- Sabe converter um algoritmo em um diagrama de fluxo de execução	DIAGRAMAS/ FLUXOGRAMAS (REPRESENTAR ALGORITMOS)	<p>Decomposição de números: https://www.youtube.com/watch?v=N76MmUADIVE</p> <p>Introdução a decomposição/Reconhecimento de Padrões e Abstração: https://programae.github.io/blocos/pdf/Ficha%203-PensamentoComputacional.pdf</p> <p>Algoritmos (Atividade Desplugada) https://programae.github.io/blocos/pdf/Ficha%204-Programacaoempapelquadriculado.pdf</p> <p>Exercitar prioritariamente os pilares de Abstração, Decomposição e Algoritmos através da criação de uma lista de instruções necessárias para atingir seis objetivos comuns do cotidiano.</p> <p>Instruções:</p> <ul style="list-style-type: none">• Entregar uma folha para cada estudante• Pedir aos estudantes para escrever os passos necessários para sua conclusão de tarefas simples (escovar dentes, plantar), decompondo um problema grande em diversos menores. <p>Após os estudantes terminarem, faz-se a correção oral, inserindo alguns possíveis equívocos, como por exemplo: colocar uma semente na terra antes de cavar um buraco, esquecer de tapar o buraco, etc.</p> <p>Fonte: http://www.computacional.com.br/index.html#FlexiCard</p> <p>Depois das correções representar em fluxograma. Decompor processo: lavar as mãos https://www.ludoeducativo.com.br/pt/play/contracorona</p> <p>Fluxogramas: https://www.manaostech.com/copia-ipm-pratica/</p>
--------------	--	---	--	---	---	---



Reconhecimento de Padrões

PC03RP01: Identificar e propor novas maneiras de interação ou interface (entrada e saída) em dispositivos computacionais

1. Identificando diferentes maneiras de interagir com os computadores e propondo novas maneiras de interação, por exemplo, por meio da criação de protótipos de novos dispositivos explanados com desenhos, diagramas e textos.

(EF15AR26). Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.

- Projeta pelo menos um novo dispositivo com uma maneira alternativa de interação

INTERFACES COMPUTACIONAIS

Proposta de Atividade para refletir sobre computadores e suas atribuições de funções: Criatividade.

<https://www.computacional.com.br/atividades/criecomputadores.pdf>

Computação Desplugada - (atividade 20: Human interface design)

<https://classic.csunplugged.org/wp-content/uploads/2014/12/CSUnpluggedTeachers-portuguese-brazil-feb-2011.pdf>



<p>PC03RP02: Prever o resultado de algoritmos e identificar padrões de entrada/saída</p>	<p>(EF03MA06) Resolver e elaborar problemas de adição e subtração com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, comparar e completar quantidades, utilizando diferentes estratégias de cálculo exato ou aproximado, incluindo cálculo mental.</p>	<p>(EF03MA03) Construir e utilizar fatos básicos da adição e da multiplicação para o cálculo mental ou escrito.</p> <p>(EF03MA05) Utilizar diferentes procedimentos de cálculo mental e escrito para resolver problemas significativos envolvendo adição e subtração com números naturais.</p>	<p>- Identifica e recria a lógica ou cálculo matemático utilizado para se chegar a um resultado (engenharia reversa)</p>	<p>ENGENHARIA REVERSA (PADRÕES DE ENTRADA E SAÍDA DOS ALGORITMOS)</p>	<p>Sugestão de jogos para pensar padrões de entrada e saída:</p> <p>http://www.escolagames.com.br/jogos/mestreDaTabuada/?deviceType=computer</p> <p>http://www.escolagames.com.br/jogos/coralDidatico/</p> <p>Depois o aluno faz uma busca por jogos, joga-os, observa entradas, saídas e variáveis</p> <p>http://www.escolagames.com.br/jogos/tabuadaDino/</p> <p>Fazendo deduções: Se eu digitar? o que vai acontecer?</p>
---	---	--	--	---	---




3.5.4. 4º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL -CURRÍCULO DE REFERÊNCIA EM TECNOLOGIA E COMPUTAÇÃO

EIXOS	CONCEITOS	HABILIDADES	Práticas (Como desenvolver esta habilidade?)	Habilidades BNCC	Avaliações (o que observar na criança)	Objetos de Conhecimento	Sugestão de Metodologias e Recursos
Cultura Digital	Letramento Digital	CD04LD01: Agregar diferentes conhecimentos para explorar linguagens midiáticas	1. Diferenciando mídias de comunicação e produção de conteúdo digital, por exemplo, usando notícia de um jornal para apresentar uma resenha em programa de escrita digital colaborativa, preferencialmente em grupos, para que os alunos possam construir o texto.	EF15LP07). Editar a versão final do texto, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, ilustrando, quando for o caso, em (suporte adequado, manual ou digital	- Produz texto on-line e de forma colaborativa	MÍDIAS DE COMUNICAÇÃO E PRODUÇÃO DE CONTEÚDOS DIGITAIS	Realidade Virtual x realidade Aumentada: https://www.youtube.com/watch?v=oJvFwen0ExI&list=PLVJJ-8QxXXckIyoGv8XaxDVwAsmHwOll9&index=2 Gerar memes: https://www.gerarmemes.com.br/



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

	CD04LD02: Usar recursos midiáticos para agrupar informações para apresentações	1.Experimentando apresentação em meio digital, por exemplo, usando um editor de apresentações para um projeto ou atividade.	 <p>(EF15LP07). Editar a versão final do texto, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, ilustrando, quando for o caso, em suporte adequado, manual ou digital.</p> <p>Contextualização Tema- Animais</p> <p>(EF03CI11VP) Reconhecer, identificar e listar as características de animais do cotidiano e das regiões brasileiras.</p>	-Elabora apresentação de um projeto ou atividade	EDITOR DE APRESENTAÇÃO PESQUISA NA INTERNET	<p>Contextualizar as produções:</p> <p>Criar avatar para apresentações (tutorial, receita, notícia, poesia, charada etc):</p> <p>https://www.voki.com/site/create</p> <p>Leitura semiótica – Aplicativo (apresentação de imagens sobre o assunto) com nuvem de palavras (no coletivo):</p> <p>https://wordart.com/</p> <p>Criação de Histórias em quadrinhos: http://porvir.org/?ferramentas-para-criar-historias-em-quadrinhos-ou-alunos/</p>
--	--	---	--	--	---	---



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

				(EF15LP08). Utilizar software, inclusive programas de edição de texto, para editar e publicar os textos produzidos, explorando os recursos multissemióticos disponíveis.			
--	--	--	--	---	--	--	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

CD04LD03: Usar simuladores educacionais

<p>1. Apresentando definição de simulador educacional e usando simuladores em diferentes temas, por exemplo, simulador de vôo, simuladores de gravidade e outros disponíveis em repositórios de recursos educacionais digitais.</p>	<p>(EF15LP08). Utilizar software, inclusive programas de edição de texto, para editar e publicar os textos produzidos, explorando os recursos multissemióticos disponíveis. (EF15LP06). Rer e revisar o texto produzido com a ajuda do professor e a colaboração dos colegas, para corrigi-lo e aprimorá-lo, fazendo cortes, acréscimos, reformulações, correções de ortografia e pontuação. (EF15LP07). Editar a versão final do texto, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, ilustrando, quando for o caso, em suporte adequado, manual ou digital.</p>	<p>- Identifica o simulador educacional como um recurso para aprender</p>	<p>SIMULADORES EDUCACIONAIS</p>	<p>Simuladores: https://phet.colorado.edu/pt_BR/simulations/filter?sort=alpha&view=grid</p> <p>Simuladores: http://www.idelasnacaixa.com/laboratoriovirtual/index.htm</p> <p>Inteligência Artificial: (Te ajuda a desenhar) https://www.autodraw.com/</p>
---	---	---	---------------------------------	---



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Cidadania Digital

CD04CD01: Demonstrar postura apropriada nas atividades de coleta, transferência, guarda e uso de dados, considerando suas fontes

1. Compreendendo a questão ética relacionada ao uso da tecnologia, por exemplo, ao salvar um texto e usá-lo como referência em uma atividade/projeto individual ou coletivo, citando-o apropriadamente.
2. Demonstrando de que modo o meio digital marca nossa presença constantemente, por exemplo, relacionando a impressão digital de nossos dedos ou documentos pessoais (RG) com os computadores pessoais e suas identidades na web.

(EF35LP09). Organizar o texto em unidades de sentido, dividindo-o em parágrafos segundo as normas gráficas e de acordo com as características do gênero textual.

(EF35LP15). Opinar e defender ponto de vista sobre tema polêmico relacionado a situações vivenciadas na escola e/ou na comunidade, utilizando registro formal e estrutura adequada à argumentação, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.

- Compreende a questão de autoria
- Reconhece sua identidade em meio digital

ÉTICA E
 TECNOLOGIA E
 (REFERENCIAS DE FONTES DE PESQUISA)

Cert.br - Segurança e Privacidade Digital
<https://cartilha.cert.br/fasciculos/>

Para transposição didática: Segurança na web - Infância e adolescência
<https://escoladainteligencia.com.br/seguranca-digital-como-protger-seus-filhos-dos-perigos-da-internet/>



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

	CD04CD02: Selecionar e visualizar vídeos disponíveis na internet	1.Utilizando o Youtube ou similar para identificar vídeos disponíveis para cada idade, em diferentes canais e suas respectivas indicações de idade apropriada.	(EF35LP09). Organizar o texto em unidades de sentido, dividindo-o em parágrafos segundo as normas gráficas e de acordo com as características do gênero textual. (EF35LP15). Opinar e defender ponto de vista sobre tema polêmico relacionado a situações vivenciadas na escola e/ou na comunidade, utilizando registro formal e estrutura adequada à argumentação, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	- Compreende as limitações etárias e visualiza vídeos para a sua faixa etária	RECURSOS DE BUSCA VISUALIZAÇÃO DE VÍDEOS NA INTERNET	Você só conhece o Youtube? Veja 10 sites para você assistir vídeos na internet. https://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2010/12/voce-so-conhece-o-youtube-veja-10-sites-para-voce-assistir-videos-na-internet.html https://www.youtubekids.com/
--	---	--	--	---	--	---



	Tecnologia e Sociedade	CD04TS01: Expressar-se usando tecnologias	<p>1. Propondo e demonstrando ideias criativas, por exemplo, criando apresentações digitais para um projeto ou atividade.</p> <p>(EF15AR05). Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.</p> <p>(EF35LP15). Opinar e defender ponto de vista sobre tema polêmico relacionado a situações vivenciadas na escola e/ou na comunidade, utilizando registro formal e estrutura adequada à argumentação, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.</p>	<p>- Apresenta soluções criativas com uso de tecnologias diversificadas</p>	EXPRESSÕES CRIATIVAS COM O USO DA TECNOLOGIA DIGITAL	<p>Exemplos:</p> <ul style="list-style-type: none">• StopMotion• Construção de protótipos com sucata.• Criação de Blogs• Sarau Virtual• Criação de Histórias em quadrinhos: http://porvir.org/7-ferramentas-para-criar-historias-em-quadrinhos-os-alunos/• Gamificação de processos pedagógicos sobre objetos de conhecimento.
--	------------------------	---	--	---	--	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

		CD04TS02: Reconhecer e refletir sobre direitos autorais	1. Apresentando definição de direito autoral e explorando questões relacionadas a esse tema, por exemplo, discutindo sobre download de músicas e filmes na web.	EF04HI08). Identificar as transformações ocorridas nos meios de comunicação (cultura oral, imprensa, rádio, televisão, cinema, internet e demais tecnologias digitais de informação e comunicação) e discutir seus significados para os diferentes grupos ou estratos sociais.	- Discute sobre direito autoral de músicas e filmes e sobre a prática de pirataria	DIREITOS AUTORAIS	Download: https://www.youtube.com/watch?v=IV677zrFeYc
--	--	--	---	--	--	-------------------	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Representação de Dados	binário	1.Relacionando números decimais com números binários, por exemplo, fazendo a relação e progressão de 1 (001) até 7 (111).	EF04MA03). Resolver e elaborar problemas com números naturais envolvendo adição e subtração, utilizando estratégias diversas, como cálculo, cálculo mental e algoritmos, além de fazer estimativas do resultado.	- Escreve os correspondentes binários para os números decimais de 0 até 7	SISTEMA DE NUMERAÇÃO BINÁRIA (RELAÇÃO ENTRE NÚMEROS DECIMAIS E NÚMEROS BINÁRIOS)	Introdução aos sistemas numéricos e binário:
						Somando: https://www.youtube.com/watch?v=NFTG-VGkik8 Como transformar um Número Decimal em Binário: https://www.youtube.com/watch?v=mttrG_kbHN4 Como transformar um número Binário em Decimal: https://www.youtube.com/watch?v=zToihF2FE9I



TD04RD02: Compreender o conceito de bit e byte	1. Apresentando a definição de binário, bit e byte e reconhecendo o bit e o byte como unidades de medida da informação, por exemplo, mostrando a associação entre bytes e caracteres (letras, espaços, pontos) e realizando cálculos sobre quantos bits e bytes tem uma frase como "Bom dia senhora". Identificar a regularidade entre bits e bytes (um byte tem 8 bits) e saber que textos terão sempre a quantidade de bits representadas em múltiplos do número natural 8.	(EF04MA03). Resolver e elaborar problemas com números naturais envolvendo adição e subtração, utilizando estratégias diversas, como cálculo, cálculo mental e algoritmos, além de fazer estimativas do resultado. (EF04MA11). Identificar regularidades em sequências numéricas compostas por múltiplos de um número natural.	- Reconhece o bit e o byte como unidades de medida de informação - identifica regularidades nas informações medidas em bytes	UNIDADE DE MEDIDA (BIT E BYTE)	TV Escola: Bits e Bytes — Que mundo é esse? - Hardware e Software https://tvescola.org.br/tve/video/bits-e-bytes-que-mundo-e-esse-hardware-e-software Hardware e Software: https://www.youtube.com/watch?v=G0IMlqWuPJI&list=PLVJJ-8QxXXckGH9xGtiFVX2anxD6qfka8
--	---	--	---	--------------------------------	---



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

	TD04RD03: Compreender que as informações digitais são representadas em bytes	1.Reconhecendo que os arquivos do computador são mensurados em bytes, por exemplo, mostrando o tamanho dos arquivos em um sistema gerenciador de arquivos.	(EF04MA20). Medir e estimar comprimentos (incluindo perímetros), massas e capacidades, utilizando unidades de medida padronizadas mais usuais, valorizando e respeitando a cultura local.	- Identificar o tamanho de arquivos em um dispositivo	GERENCIAMENTO DE ARQUIVOS (TAMANHOS DE ARQUIVOS)	TV Escola: Bits e Bytes — Que mundo é esse? - Arquivos de Computador https://tvescola.org.br/tve/video/bits-e-bytes-que-mundo-e-esse-os-arquivos-do-computador O que é um arquivo: https://www.youtube.com/watch?v=DfxtCcoV7EU
--	---	--	---	---	--	---



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

	Hardware e Software	TD04HS01: Identificar componentes fundamentais do computador: Processador e Memória	<p>1. Apresentando definição de processador e reconhecendo a tarefa realizada pelo processador (decodificar e realizar instruções), por exemplo, assistindo filmes e simulações que ilustram o funcionamento do computador.</p> <p>2. Reconhecendo a existência de diferentes processadores e suas características, por exemplo, realizando busca na internet sobre processadores dos computadores da escola ou dos vídeos games e smartphones do mercado.</p>	Não há referencia	<ul style="list-style-type: none">- Reconhece processador e memória como componentes fundamentais de um computador- Relaciona diferentes tipos de processadores e algumas de suas características	FUNCIONAMENTO DOS COMPUTADORES (PROCESSADOR E MEMÓRIA)	<p>Processador e Multiprocessador - Velocidade: https://www.youtube.com/watch?v=QPAJTFho2Q</p> <p>Processador (Funcionamento): https://www.youtube.com/watch?v=4H1O1BzrNMY</p> <p>Processador https://www.infoescola.com/informatica/processador/</p>
--	---------------------	---	--	-------------------	--	--	--



TD04HS02: Distinguir memória volátil (RAM) e memória persistente

1. Reconhecendo a funcionalidade da memória, por exemplo, ao carregar uma imagem da tela em que a imagem está armazenada para a memória em formato digital (bytes).

2. Distinguindo a memória volátil da memória persistente, por exemplo, identificando, ao desligar um dispositivo, quais informações são perdidas e quais permanecem após o dispositivo ser religado.

- Não há referências

há

- Descreve a diferença entre memória volátil e memória persistente

FUNCIONAMENTO DOS COMPUTADORES (RAM - MEMÓRIA VOLÁTIL E HD - MEMÓRIA PERSISTENTE)

Memória:

Parte 1-

<https://www.youtube.com/watch?v=zsEiODkXeZc&feature=youtu.be>

Parte 2-

<https://www.youtube.com/watch?v=zsEiODkXeZc&feature=youtu.be>

Como funciona o computador:

<https://www.youtube.com/watch?v=jH5gQJvvCSQ>



Comunicação e Redes	TD04CR01: Compreender o tráfego de informações e o conceito de largura de banda	<p>1. Comparando o tempo para transmissão de diferentes tipos de informação, por exemplo, o tempo da carga de um texto ao comparar com o carregamento de um vídeo.</p> <p>2. Apresentando a definição de largura de banda e identificando as velocidades de tráfego das redes, por exemplo, explorando diferenças em anúncios publicitários sobre serviços de internet.</p>	<p>(EF04HI08). Identificar as transformações ocorridas nos meios de comunicação (cultura oral, imprensa, rádio, televisão, cinema, internet e demais tecnologias digitais de informação e comunicação) e discutir seus significados para os diferentes grupos ou estratos sociais.</p>	<p>- Relaciona o tempo de transmissão com o volume da informação e seu tipo (vídeo, áudio, texto) - compara quantitativamente e diferentes velocidades de tráfego da internet</p>	TRÁFEGO DE INFORMAÇÕES.	<p>Protocolo IP: https://www.youtube.com/watch?v=HNQD0qJ0TC4&t=148s</p> <p>Como a internet Funciona https://www.youtube.com/watch?v=C5gNAT_163M</p> <p>Criptografia: https://www.youtube.com/watch?v=goVQlQc7Kml</p>
---------------------	---	---	--	---	-------------------------	---



	Abstração	PC04AB01: Entender que cada letra, número ou símbolo é representado por um padrão de caracteres	1.Relacionando e (EF04LP20). representando os Reconhecer a caracteres por um função de gráficos, padrão de código, por diagramas e exemplo, escrevendo tabelas em textos, mensagens codificadas como forma de em números, padrões de apresentação de codificação distintos ou dados e código binário. informações.		- Identifica e relaciona os caracteres de um padrão de codificação de tal forma que seja possível formar uma palavra ou pequena frase - Redige uma frase utilizando os caracteres de um padrão de codificação	CÓDIGOS DE REPRESENTAÇÃO DA INFORMAÇÃO (PADRÕES DE CÓDIGOS E MENSAGENS CODIFICADAS)	Montar Gráficos online: https://spark.adobe.com/express-apps/chart/ Tipos de gráfico: https://brasilescola.uol.com.br/matematica/graficos.htm
--	-----------	---	--	--	--	---	--



PC04AB02: Compreender que dados podem ser estruturados em tabelas para torná-los úteis e mais fáceis de manipular

1. Inserindo dados em uma tabela de acordo com alguns quesitos, por exemplo, uma lista de compras separadas por setores do mercado

(EF04MA27).
Analisar dados apresentados em tabelas simples ou de dupla entrada e em gráficos de colunas ou pictóricos, com base em informações das diferentes áreas do conhecimento, e produzir texto com a síntese de sua análise

- Cria uma tabela com dados seguindo uma lógica ou condição

PLANILHAS ELETRÔNICAS (ORGANIZAÇÃO DE DADOS EM TABELAS)

Gráficos e Tabelas:

<https://novaescola.org.br/plano-de-aula/1699/interpretando-grafico-e-seus-elementos>

<https://novaescola.org.br/plano-de-aula/1110/aprofundando-o-estudo-de-grafico-e-tabelas>

<https://www.youtube.com/watch?v=Kwt92IO6DPs>

<https://www.youtube.com/watch?v=ETKjgzSqs70>



Algoritmos	PC04AL01: Executar algoritmos simples, em português estruturado, que contenham decisões que utilizam operadores relacionais e lógicos	<p>1.Criando e executando algoritmos que utilizam condições que contêm operações relacionais e lógicas para decisões (desvios condicionais), por exemplo, explicando a regra de um jogo de dança com cores. Se o professor falar a cor = verde OU a cor = amarela, todos giram; caso fale qualquer outra cor, todos saltam, criando assim uma coreografia de dança.</p>	<p>(EF35EF08). Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios na execução de elementos básicos de apresentações coletivas de ginástica geral, reconhecendo as potencialidades e os limites do corpo e adotando procedimentos de segurança.</p> <p>(EF04MA05). Utilizar as propriedades das operações para desenvolver estratégias de cálculo.</p>	<p>- Executa algoritmos em português que contêm decisões baseadas em operações relacionais e lógicas.</p>	PORTUGUÊS ESTRUTURADO (OPERADORES RELACIONAIS LÓGICOS) E	<p>Desenvolvido por Laurent Haan . Interface por Zenobia Homan . Robot por surt . Música de hektikmusic . Conceito original: lightbot.com https://www.lightbot.lu/</p> <p>Algoritmos (Desplugada) https://programae.github.io/blocos/pdf/Ficha%204-Programacaoempapelquadriculado.pdf</p> <p>Condicionais (Desplugada): https://programae.github.io/blocos/pdf/Ficha%2010-Condicionais.pdf</p>
------------	---	---	---	---	--	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

<p>PC04AL02: Compreender o conceito de vetores e matrizes bidimensionais</p>	<p>1. Apresentando definição de matriz e exercitando seu uso por meio de desenhos e alocação de elementos em uma estrutura uni ou bi-dimensional, por exemplo, criando um pequeno vetor para registrar o nome de um colega (string) ou criando uma matriz 1x4 e inserindo as letras C, A, S, A em cada um dos espaços.</p>	<p>(EF04MA28). Realizar pesquisa envolvendo variáveis categóricas e numéricas e organizar dados coletados por meio de tabelas e gráficos de colunas simples ou agrupadas, com e sem uso de tecnologias digitais.</p>	<p>- Cria uma matriz unidimensional de tamanho equivalente à quantidade de caracteres do nome de um colega</p>	<p>CONCEITO DE VETORES CONCEITO DE MATRIZES (ALOCÇÃO DE LETRAS OU DESENHOS NAS ESTRUTURAS UNI OU BIDIMENSIONAL)</p>	<p>Contextualizar - Exemplo: Vetores (ex: posição das carteiras da sala de aula - implementa FILA) Matrizes (Toda a disposição das carteiras na sala de aula) Vetores e Matrizes: https://dicasdeprogramacao.com.br/o-que-sao-vetores-e-matrizes/ arrays/#:~:text=Vetores%20e%20Matrizes%20s%C3%A3o%20estruturas.mesmo%20tipo%20em%20um%20algoritmo. Vetores e Matrizes: http://fabrica.ms.senac.br/2013/06/algoritmo-estrutura-de-vetores-e-matrizes/ Batalha naval: https://battleship-game.org/pt/ https://rachacuca.com.br/jogos/batalha-naval/ Jogo da Velha: https://rachacuca.com.br/jogos/jogo-da-velha/</p>
--	--	--	--	--	--



Decomposição	PC04DE01: Classificar dispositivos digitais de acordo com suas características, usos ou funcionalidades	1. Encontrando semelhanças e diferenças entre dispositivos e categorizando-os conforme seus atributos, por exemplo, dividindo-os em grupos de acordo com tamanho, utilidade, funções etc.	(EF04MA08). Resolver, com o suporte de imagem e/ou material manipulável, problemas simples de contagem, como a determinação do número de agrupamentos possíveis ao se combinar cada elemento de uma coleção com todos os elementos de outra, utilizando estratégias e formas de registro pessoais.	- Consegue categorizar dispositivos digitais de acordo com critérios próprios ou pré-estabelecidos	DISPOSITIVOS DIGITAIS (TAMANHO, UTILIDADE, FUNÇÃO ETC.)	Socialização do conceito de dispositivo: https://conceito.de/dispositivo Dispositivos para cozinha; observar quais são digitais ou não e porquê: https://www.youtube.com/watch?v=rF87Lln8BDI Gadgets: https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/05/o-que-e-gadget-descubra-o-significado-tecnologico-da-palavra.ghml Tipos de computadores: https://revistaaz.com.br/conheca-os-10-tipos-de-computadores.html
--------------	---	---	--	--	---	---



	Reconhecimento de Padrões	PC04RP01: Identificar semelhanças e diferenças em situações que se repetem e aplicar iteração em um conjunto de passos ou instruções	1. Identificando situações no mundo real em que seja possível utilizar iterações na execução de tarefas, por exemplo, encontrando situações reais do dia a dia em que se possa executar uma sequência de passos em comum.	(EF04MA11). Identificar regularidades em sequências numéricas compostas por múltiplos de um número natural.	- Exemplifica situações presentes no seu dia a dia que possam ser automatizadas por uma única sequência de instruções	ITERAÇÃO EM SITUAÇÕES NO COTIDIANO (REPRESENTAÇÃO DE CICLOS DE REPETIÇÃO - LAÇOS)	Iniciar Reconhecendo Padrões na matemática: https://br.ixl.com/math/ Complete o padrão: https://br.ixl.com/math/3-ano/complete-o-padr%C3%A3o-repetido Forme padrões: https://br.ixl.com/math/3-ano/forme-um-padr%C3%A3o-repetido Padrões e Repetição: Jogar e analisar https://www.crazygames.com.br/jogos/360-connect
--	---------------------------	---	---	---	---	---	--



3.5.5. 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL -CURRÍCULO DE REFERÊNCIA EM TECNOLOGIA E COMPUTAÇÃO

Eixos	Conceitos	Habilidades	Práticas (Como desenvolver esta habilidade?)	Habilidades BNCC	Avaliações (o que observar na criança)	Objetos de Conhecimento	Sugestão de Metodologias e Recursos
Cultura Digital	Letramento Digital	CD05LD01: Utilizar compactadores de arquivos	1. Conhecendo o propósito de um compactador de arquivos e usando-o, por exemplo, para criar um arquivo compactado contendo diferentes tipos de arquivos.	(EF15AR26). Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.	- Identifica o propósito dos compactadores de arquivos - Analisa a taxa de compactação dos diferentes tipos de arquivos	COMPACTADORES DE ARQUIVO	Como funciona a compactação de arquivos https://www.tecmundo.com.br/tecmundo-explica/54730-tecmundo-explica-funciona-compactacao-arquivos-video.htm



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

CD05LD02: Integrar os diferentes formatos de arquivos

1. Identificando e integrando diferentes formatos de arquivos em um único documento, por exemplo, salvando um texto com imagem e link para vídeo.

(EF15AR26). Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.

Contextualizando temas: Sistema Digestório, formas sustentabilidade e Solo; (EF05CI16VP)
 Analisar as transformações sofridas pelos alimentos através da boca, saliva, dentes e língua.
(EF05CI03A)
 Selecionar argumentos que justifiquem a importância da cobertura vegetal conservação dos solos.

- Integra arquivos de diferentes formatos em um documento

FORMATOS DE ARQUIVOS (INTEGRAÇÃO DE DIFERENTES FORMATOS EM UM MESMO DOCUMENTO)

Exemplos desta integração em Apresentações:

Fazendo Mágica com PowerPoint!

<https://www.youtube.com/watch?v=Ce2B73BxglU>

<https://www.youtube.com/watch?v=xoQKJOSCpzo&feature=youtu.be>

Gif animado:

https://www.youtube.com/watch?v=iZo4Ko8_HME

mapa animado:

<https://www.youtube.com/watch?v=aaDQmf8TWM8>

Como pesquisa ao tema: Sistema Digestório em 3D

<https://www.youtube.com/watch?v=GUx6VNPfRQw>



**PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**

CD05LD03: Experimentar as mídias digitais e suas convergências

1. Usando recursos de produção de texto, planilhas, apresentações, por exemplo, para a produção de um livro digital sobre a vida do aluno ou uma viagem de férias.

(EF15AR26).
Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.

- Utiliza os recursos digitais para produção de texto, planilha ou apresentação, experimentando suas convergências

EDITOR DE TEXTO,
PLANILHAS ELETRÔNICAS,
APRESENTAÇÃO DE SLIDES
E EDITOR DE IMAGENS

Navegadores (Diferentes navegadores com diferentes recursos):

<https://www.youtube.com/watch?v=7bgOWImWaXI&feature=youtu.be>

Exploração e diálogo sobre os formatos dos arquivos destas mídias:

Leitor Eletrônico de Livros-

<https://www.youtube.com/watch?v=E9ro-q46NU>

Ebooks-

<https://www.euleioparaumacrianca.com.br/estante-digital/>

Criando livros Digitais (Consulta do professor): <https://porvir.org/5-sites-gratuitos-ensinam-criar-livros-digitais/>



						<p>Audiolivro- https://www.youtube.com/watch?v=P6fL-D9jt4M</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=1DSISCXYw7s</p> <p>Inteligência Artificial: (Te ajuda a desenhar)</p> <p>https://www.autodraw.com/</p> <p>Inteligência Artificial: (Descobrimo seu desenho)</p> <p>https://quickdraw.withgoogle.com/</p> <p>Como jogar e manter a segurança on-line:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=nrA4gT99c-Y&feature=youtu.be</p>
--	--	--	--	--	--	---



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Cidadania Digital	CD05CD001: Distinguir informações verdadeiras e falsas, conteúdos bons dos prejudiciais, e conteúdos confiáveis	1. Propondo a reflexão de valores e atitudes responsáveis relacionadas ao uso de dados em ambiente digital, por exemplo, trabalhando com fake news.	(EF05HI04). Associar a noção de cidadania com os princípios de respeito à diversidade, à pluralidade e aos direitos humanos. (EF15LP08). Utilizar software, inclusive programas de edição de texto, para editar e publicar os textos produzidos, explorando os recursos multissemióticos disponíveis. (EF15LP04) Identificar o efeito de sentido produzido pelo uso de recursos expressivos gráfico-visuais em textos multissemióticos.	- Diferencia informações falsas e verdadeiras	ÉTICA E RESPONSABILIDADE NA INTERNET (VALORES E ATITUDES RESPONSÁVEIS - FAKE NEWS)	Consultar a veracidade de notícias: https://www.boatos.org/ https://www.e-farsas.com/ https://oglobo.globo.com/fato-ou-fake/ Como identificar uma fake news? https://www.youtube.com/watch?v=iTJYMJAQLpQ&t=1s Jogo – Educação online (Navegar com segurança): https://beinternetawesome.withgoogle.com/pt-br_br/Interland ***
-------------------	---	---	---	---	--	---



						<p>Guia Internet Segura: https://internetsegura.br/pdf/guia-internet-segura.pdf</p> <p>Chatiqueta - Dicas de comportamento no WhatsApp https://www.youtube.com/watch?v=bEAW2fQ4MSI</p> <p>Internet segura: https://internetsegura.br/criancas/ https://internetsegura.br/pdf/guia-internet-segura.pdf</p> <p>Crimes na Internet (Sextorsão) https://www.youtube.com/watch?v=O28gTvAqvow https://www.youtube.com/watch?v=hY7MSSwMYxk</p>
--	--	--	--	--	--	---



						<p>Notícias falsas - Fake News https://loconoenem.com/fake-news-redacao-enem</p> <p>O que são as fakes news? - Dicas para reconhecê-las - Fake news para crianças: https://www.youtube.com/watch?v=xRWcWORTYjY</p> <p>Jogo- Rio da Realidade: https://beinternetawesome.withgoogle.com/pt-br_br/Interland/rio-realidade</p> <p>Nomofobia viciados em celulares: (Medo de ficar sem celular) https://www.youtube.com/watch?v=u4R7fUxlpcl</p> <p>Ótimo para leitura Semiótica (Nomofobia viciados em celulares): https://www.youtube.com/watch?v=5_dQA8UbRhc</p>
--	--	--	--	--	--	--



	<p>CD05CD02: Citar fontes e materiais utilizados, levando em consideração o respeito à privacidade dos usuários e as restrições pertinentes</p>	<p>1. Indicando, em uma produção individual ou coletiva, as fontes ou materiais consultados, por exemplo, em uma redação com bibliografia.</p>	<p>(EF05LP05). Identificar a expressão de presente, passado e futuro em tempos verbais do modo indicativo.</p>	<p>- Indica as fontes usadas em pesquisas e trabalhos</p>	<p>DIREITOS AUTORAIS</p>	<p>Normas ABNT- Citação de fontes em trabalhos https://blog.meltzer.com/referencia-de-sites-e-artigos-online/</p> <p>Privacidade: https://www.youtube.com/watch?v=GS!7tf-Z9S0</p> <p>Como jogar e manter a segurança on-line: Privacidade https://www.youtube.com/watch?v=nrA4gT99c-Y&feature=youtu.be</p> <p>Vírus de Computador: https://www.youtube.com/watch?v=7IYEyph4uX8&feature=youtu.be</p>
--	---	--	--	---	--------------------------	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

	<p>CD05CD03: Reconhecer e refletir sobre os jogos on-line e as informações do usuário</p>	<p>1. Analisando a relação do tempo que se gasta jogando on-line e os perigos do vício, por exemplo, criando uma rotina diária de tarefas e relacionando com a quantidade de tempo jogando.</p>	<p>(EF05MA25). Realizar pesquisa envolvendo variáveis categóricas e numéricas, organizar dados coletados por meio de tabelas, gráficos de colunas, pictóricos e de linhas, com e sem uso de tecnologias digitais, e apresentar texto escrito sobre a finalidade da pesquisa e a síntese dos resultados.</p>	<p>- Reconhece a questão do tempo gasto em jogos on-line</p>	<p>VÍCIOS COM A INTERNET (JOGOS E REDES SOCIAIS)</p>	<p>Otimizar tempo em ações de pesquisa: https://www.youtube.com/watch?v=3D3U0gkGvI</p>
--	--	---	---	--	--	---



CD05TS01: Expressar-se crítica e criativamente na compreensão das mudanças tecnológicas no mundo do trabalho e sobre a evolução da sociedade.

1.Reconhecendo as mudanças no mundo do trabalho com a evolução da tecnologia, por exemplo, discutindo e analisando profissões que surgiram na última década.

EF05GE06).
Identificar e comparar transformações dos meios de transporte e de comunicação.

(EF05GE05).
Identificar e comparar as mudanças dos tipos de trabalho e desenvolvimento tecnológico na agropecuária, na indústria, no comércio e nos serviços.

- Reconhece as profissões que surgiram com a evolução da tecnologia

EVOLUÇÃO DA
TECNOLOGIA
(SOCIEDADE E MUNDO DO
TRABALHO)

Evolução tecnológica:

<https://www.youtube.com/watch?v=Lb8HTPbtNxo&list=PLVJJ8OxXXckIyoGv8XaxDVwAsmHwOI19>

<https://www.youtube.com/watch?v=2w3Ur5S01dc>

Estudo lista 5 profissões que podem desaparecer nos próximos anos

<https://www.infomoney.com.br/carreira/emprego/noticia/7597486/estudo-lista-5-profissoes-que-podem-desaparecer-nos-proximos-anos>



Representação de Dados	TD05RD01: Conhecer as medidas usuais de informação digital (byte, Kilobyte, Megabyte, Terabyte)	<p>1. Distinguindo os diferentes tamanhos de arquivos em um computador, por exemplo, montando uma tabela com os nomes e tamanhos de arquivos em uma pasta.</p> <p>2. Relacionando as medidas de milhar, por exemplo, o quilobyte com o quilômetro ou com o quilograma.</p> <p>3. Reconhecendo que uma informação pode assumir quantidades (volumes) grandiosas, por exemplo, representando quantos quilobytes tem um arquivo de filme com mais de 1 Gigabyte.</p>	(EF05MA19). Resolver e elaborar problemas envolvendo medidas das grandezas comprimento, área, massa, tempo, temperatura e capacidade, recorrendo a transformações entre as unidades mais usuais em contextos socioculturais.	<p>- Identifica o tamanho (volume) de arquivos e compara o tamanho de diferentes tipos de arquivos.</p> <p>- Descreve a quantidade de texto (letras) que pode ser armazenado em um quilobyte de informação.</p> <p>Estima o tamanho de um arquivo de texto com base no número de caracteres. - Reconhece arquivos com mais de 1 Gigabyte</p>	UNIDADES DE MEDIDA DA INFORMAÇÃO (BYTE, KILOBYTE, MEGABYTE, TERABYTE)	<p>Diferentes tipos de arquivo: https://www.youtube.com/watch?v=7bgOWImWaXI&feature=youtu.be</p>
------------------------	---	---	--	--	---	---



Hardware e Software	TD05HS01: Conhecer sistemas operacionais	<p>1. Apresentando a definição de sistema operacional como sendo o software que permite o uso de outros softwares, por exemplo, explicando que é necessário compreender as diferenças dos hardwares para usar os mesmos softwares em dispositivos diferentes (computador e tablet).</p> <p>2. Identificando, em pesquisa, ou no uso de diferentes dispositivos, os vários sistemas operacionais, por exemplo, os sistemas dos computadores (Windows, Linux), os sistemas dos tablets e dos smartphones (Android, IOS).</p>	(EF15AR26). Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.	<p>- Descreve com suas palavras o que é um sistema operacional</p> <p>- Discorre sobre as diferenças entre pelo menos dois sistemas operacionais</p>	SISTEMAS OPERACIONAIS	<p>Componentes do computador: https://www.youtube.com/watch?v=RRB09KYuN28</p> <p>Os vídeos a seguir podem auxiliar na ilustração da relação entre estes componentes :</p> <p>O que é Sistema Operacional? https://www.youtube.com/watch?v=DYC03ddy1DU</p> <p>https://edu.gcfglobal.org/pt/informatica-basica/o-que-e-um-sistema-operacional/1/</p> <p>Sistema operacional trabalhando: Na integra: https://www.youtube.com/watch?v=nt0P8ZAYuJo&t=8s</p> <p>Editado com Recortes: https://www.youtube.com/watch?v=IBXmHzZTuGk</p>
---------------------	--	--	---	--	-----------------------	---



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

	Comunicação e Redes	TD05CR01: Realizar pesquisas avançadas na internet	1. Realizando pesquisa utilizando critérios avançados como o uso de aspas ou a disjunção lógica (OR), por exemplo, fazendo pesquisas usando aspas para expressões como "receita de bolo" ou OR para tratar sinônimos (escola OR colégio).	(EF35LP04). Inferir informações implícitas nos textos lidos.	- Concretiza pesquisa usando operadores lógicos - Explica de que forma o operador lógico modifica o resultado de uma pesquisa	PESQUISAS NA INTERNET – FERRAMENTAS DE PESQUISA RECURSOS DE BUSCA AVANÇADOS	Pesquisas na Internet: https://rockcontent.com/br/blog/busca-avancada-no-google/ Como fazer pesquisa na internet e ter um resultado rápido. https://www.youtube.com/watch?v=HcMMz9nJ8AA
--	---------------------	--	---	--	--	---	--



	<p>TD05CR02: Compreender os critérios de ordenação dos resultados de buscadores da internet</p>	<p>1. Analisando a ordenação dos resultados de uma busca para compreender o critério de ordenação e sua importância, por exemplo, analisando quantas vezes as palavras buscadas ocorrem em um website, em que locais do website ocorrem e também a existência de resultados patrocinados e como estes afetam a ordenação.</p>	<p>(EF05GE06) identificar e comparar transformações dos meios de transporte e de comunicação.</p>	<p>- Descreve pelo menos dois critérios de ordenamento dos resultados em um mecanismo de busca.</p>	<p>BUSCADORES NA INTERNET – FERRAMENTAS DE PESQUISA (ANÁLISE DOS RESULTADOS DOS RECURSOS DE BUSCA)</p>	<p>Para transposição didática do Professor: How Search Works (legendado) https://www.youtube.com/watch?time_continue=4&v=BNHR6iQJGZs https://www.youtube.com/watch?v=LW93mBfSU&feature=emb_logo Google Assistente App: https://www.youtube.com/watch?v=rKzOXTLu8rY Google: https://www.youtube.com/watch?v=Mhp320WzfSA</p>
--	---	---	---	---	--	---



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Pensamento Computacional	Abstração	PC05AB01: Conhecer representações concretas para listas, filas e pilhas	1. Apresentando a definição de lista, filas e pilhas; e procurando conceitos do mundo real e digital que possam ser representados por estas, por exemplo, relacionando a entrada e saída das pessoas em filas de supermercado e uma pilha de jornal ou a uma estrutura hierárquica país-estado-cidade-bairro.	(EF05GE09). Estabelecer conexões e hierarquias entre diferentes cidades, utilizando mapas temáticos e representações gráficas	- Reconhece situações presentes no seu dia a dia que são representáveis analogamente por uma fila, lista e pilha. - Identifica em um contexto computacional situações que façam uso de fila, lista e pilha	LISTAS, FILAS E PILHAS	Fila: https://www.youtube.com/watch?v=OKhrWtNq9WE http://almanquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publications/serie5/S5V3smal.pdf http://almanquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publications/serie5/S5V3smal.pdf Computer Science Illustrated (Lists) http://csillustrated.berkeley.edu/ Computação Desplugada : https://classic.csunplugged.org/wp-content/uploads/2014/12/CSUnpluggedTeachers-portuguese-brazil-feb-2011.pdf ***
--------------------------	-----------	---	---	---	---	------------------------	--



						<p>Pilhas: http://almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publications/serie5/S5V1small.pdf</p> <p>Visualizando algoritmos de ordenação: http://almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publications/serie5/S5V3small.pdf</p> <p>Para transposição didática (Professor)- algoritmos de ordenação: https://www.youtube.com/playlist?list=PL4CetycR1mc9QsxitD9YIyJx1Pv8-xBeI</p> <p>Selection Sort https://pt.khanacademy.org/computing/computer-science/algorithms/sorting-algorithms/a/sorting</p> <p>Insertion Sort https://pt.khanacademy.org/computing/computer-science/algorithms/insertion-sort/a/insertion-sort</p> <p>Merge Sort https://pt.khanacademy.org/computing/computer-science/algorithms/merge-sort/a/divide-and-conquer-algorithms</p> <p>Quick Sort https://pt.khanacademy.org/computing/computer-science/algorithms/quick-sort/a/overview-of-quicksort</p>
--	--	--	--	--	--	---



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Pensamento Computacional	Abstração	PC05AB02: Entender que alguns problemas não podem ser resolvidos com computadores	1. Discutindo sobre situações em que os computadores não contribuem para a solução de problemas, por exemplo, em profissões que não realizam ações repetitivas.	(EF35LP15). Opinar e defender ponto de vista sobre tema polêmico relacionado a situações vivenciadas na escola e/ou na comunidade, utilizando registro formal e estrutura adequada à argumentação, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	- Discute sobre os limites do que pode ser automatizado com o uso dos computadores.	CONTRIBUIÇÕES DOS COMPUTADORES PARA RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS (PROFISSÕES E ÁREAS DE ATUAÇÃO QUE NÃO REALIZAM AÇÕES REPETITIVAS)	Inteligência Artificial
							Assistentes IA – Robo Ed: https://www.inbot.com.br/cases/unilevel Autômatos: http://www.automatospoeticos.net/casadasrosas



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Algoritmos	PC05AL01: Conhecer e utilizar algoritmos com repetições	<p>1.Executando e criando algoritmos que usam condições para controlar o número de repetições, por exemplo, um algoritmo de contagem regressiva para o lançamento de um foguete.</p>	<p>(EF05MA01). Ler, escrever e ordenar números naturais até a ordem das centenas de milhar com compreensão das principais características do sistema de numeração decimal. (EF05MA02)</p> <p>Ler, escrever e ordenar números racionais na forma decimal com compreensão das principais características do sistema de numeração decimal, utilizando, como recursos, a composição e decomposição e a reta numérica.</p>	<p>- Cria algoritmos com repetições</p>	ALGORITMOS COM REPETIÇÃO	<p>Repetições:</p> <p>https://studio.code.org/s/pre-express-2019/stage/7/puzzle/1</p> <p>Atividades com algoritmos:</p> <p>http://www.clickjogos.com.br/jogos-online/puzzle/light-bot</p> <p>http://www.clickjogos.com.br/jogos/light-bot-20</p> <p>Computação Desplugada - Atividade 7 (Sorting Algorithms)</p> <p>https://classic.cs unplugged.org/wp-content/uploads/2014/12/CSUnpluggedTeachers-portuguese-brazil-feb-2011.pdf</p>
------------	---	--	---	---	--------------------------	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Decomposição	PC05DE01: Identificar e decompor operandos, operações e prioridades em expressões aritméticas	<p>1. Analisando expressões aritméticas com vários termos, por exemplo, decompondo-as na tríade (operando, operação, operando) para aferir se está bem formada e identificando a prioridade de cada operação.</p> <p>2. Utilizando parênteses para alterar a prioridade de operações, por exemplo, comparando o resultado de $5 + 7 * 4$ com $(5+7) * 4$.</p>	(EF05MA08). Resolver e elaborar problemas de multiplicação e divisão com números naturais e com números racionais cuja representação decimal é finita (com multiplicador natural e divisor natural e diferente de zero), utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos	- Analisa corretamente uma operação aritmética interpretando a prioridade dos operadores	EXPRESSÕES ARITMÉTICAS (REGRAS DE PRECEDÊNCIA DE OPERADORES)	Introdução a decomposição/Reconhecimento de Padrões e Abstração: https://programae.github.io/blocos/pdf/Ficha%203-PensamentoComputacional.pdf
--------------	---	---	--	--	--	---



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

	Reconhecimento de Padrões	PC05RP01: Reconhecer um padrão em um algoritmo e converter em uma função sem retorno	1. Encontrando um conjunto de instruções ou comandos que se repetem em um algoritmo, substituindo-o pela execução de um subalgoritmo, por exemplo, reconhecendo que o procedimento "escovar os dentes" é composto com um subalgoritmo que pode ser reaproveitado diariamente	(EF05MA22). Apresentar todos os possíveis resultados de um experimento aleatório, estimando se esses resultados são igualmente prováveis ou não.	Reconhece que procedimento se repete podendo ser convertido em uma função. Reconhece um padrão em um algoritmo pré-definido e consegue extrair um trecho significativo para ser convertido em uma função	FUNÇÃO (SEM RETORNO) (SUBALGORITMOS)	Função: (Usando Música) https://programae.github.io/blocos/pdf/Ficha%2012-EscrevendoMusicas.pdf Para Transcrição Didática (Função): https://www.youtube.com/watch?v=ZE5Cla92mek
--	---------------------------	---	--	---	---	---	--

DISCIPLINAS ESPECÍFICAS



ARTE



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

4. REFERENCIAL CURRICULAR DA DISCIPLINA ESPECÍFICA DE ARTE

4.1. PLANO DE REVISÃO DA PROPOSTA CURRICULAR: LINGUAGENS – APRESENTAÇÃO DA ÁREA ARTE

JUSTIFICATIVA

A Proposta Curricular em Arte foi adequada conforme orientações da BNCC, adotando os apontamentos a seguir:

- As orientações complementares foram tachadas da organização curricular de Arte.
- Também foram consideradas as adequações já dialogadas, desde 2018 na REDE, pelos (as) Professores (as) da disciplina (arte) em reuniões e ações coletivas, iniciou as discussões sobre a proposta e prosseguiram em 2019 com construções e no início de 2020 a Proposta passou por alterações feitas no coletivo .
- A nomenclatura **Linguagem** foi alterada para **Unidade Temática** conforme a BNCC.
- No ano 1 ao ano 5 o objeto do conhecimento **sistema de linguagem** foi substituído por **conhecimento e exploração do corpo e de espaço** na habilidade EF01AR07/ EF02AR07/ EF03AR07/ EF04AR07/EF05AR07.
- Objeto do conhecimento **elementos da linguagem** foi substituído por **danças circulares** na habilidade EF01AR09/ EF02AR09/ EF03AR09/ EF04AR09/ EF05AR09.
- Objeto do conhecimento **elementos da linguagem** foi substituído por **danças circulares** na habilidade EF01AR10/ EF02AR10/ EF03AR10/ EF04AR10/ EF05AR10.
- Práticas didático pedagógicas acrescentou – se como nova proposta registro e notação musical.
- No ano 2 na Práticas didático pedagógicas acrescentou – se como nova proposta Exploração do ponto, Exploração da linha, Luz e sombra, Materias e suportes, Pintura Teoria da cor, Exploração do bidimensional e do tridimensional, Novas mídias.
- **Na educação infantil** as nomenclaturas **competências, linguagem, prática didático pedagógica** foram substituído por **direito de aprendizagem, objetivo de aprendizagem e desenvolvimento e intencionalidade pedagógica**.
- Complementação das intencionalidades pedagógicas –

4.2. PROPOSTA CURRICULAR DA DISCIPLINA ESPECÍFICA DE ARTE

~~O Currículo Paulista para a disciplina de Arte, a exemplo da BNCC,~~ **Pautados no que inscreve a BNCC** apresenta como metodologia de ensino e de aprendizagem, a abordagem das linguagens artísticas articuladas às seis dimensões do conhecimento que, de forma indissociável e simultânea, caracterizam a singularidade da experiência artística.



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Reconhecendo que a prática artística possibilita ainda o compartilhamento de saberes e de produções entre os alunos por meio de exposições, saraus, espetáculos, performances, concertos, recitais, intervenções, entre outras apresentações, eventos artísticos e culturais na escola ou em outros locais, os processos de criação precisam ser compreendidos como tão relevantes quanto os eventuais produtos. Além disso, o compartilhamento das ações artísticas produzidas pelos alunos, em diálogo com seus professores, pode acontecer não apenas em eventos específicos, mas ao longo do ano, sendo parte de um trabalho em processo.

Nesse sentido, o modo de produção e organização dos conhecimentos em Arte é constituído por meio da prática investigativa, uma vez que é no percurso do fazer artístico que os alunos criam, experimentam, desenvolvem e percebem uma poética pessoal. Os conhecimentos, processos e técnicas produzidos e acumulados ao longo do tempo em Artes visuais, Dança, Música e Teatro contribuem para a contextualização dos saberes e das práticas artísticas. Eles possibilitam compreender as relações entre tempos e contextos sociais dos sujeitos na sua interação com a arte e a cultura.

Em síntese, o ensino de Arte articula manifestações culturais de tempos e espaços diversos, incluindo o entorno artístico dos alunos e as produções artísticas e culturais que lhes são contemporâneas. Do ponto de vista histórico, social e político, propicia a eles o entendimento dos costumes e dos valores constituintes das culturas, manifestados em seus processos e produtos artísticos, o que contribui para sua formação integral.

O componente curricular Arte, está centrado nas seguintes linguagens: as Artes Visuais, a Dança, a Música e o Teatro. Essas linguagens articulam saberes referentes a produtos e fenômenos artísticos e envolvem as práticas de criar, ler, produzir, construir, exteriorizar e refletir sobre formas artísticas. A sensibilidade, a intuição, o pensamento, as emoções e as subjetividades se manifestam como formas de expressão no processo de aprendizagem em Arte.

~~Por esta construção de saberes, o Currículo Paulista, considerando um alinhamento de terminologias, foram nomeadas de “linguagens” as unidades temáticas indicadas na BNCC.~~

Sobre as “Artes Integradas”, entendemos que se trata de um conjunto de habilidades que propõem conexões entre duas ou mais linguagens artísticas, a fim de ampliar possibilidades criativas, de compreensão de processos de criação e fomenta a interdisciplinaridade.

Ao ingressar nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, os alunos vivenciam a transição de uma orientação curricular estruturada por Campos de Experiências da Educação Infantil, em que as interações, os jogos e as brincadeiras norteiam o processo de ensino e de aprendizagem, para uma organização curricular estruturada por áreas de conhecimento e componentes curriculares. Nessa nova etapa da Educação Básica, o ensino de Arte deve assegurar aos alunos a possibilidade de se expressarem criativamente em seu fazer investigativo, por meio da ludicidade, propiciando uma experiência de continuidade em relação à Educação Infantil. Dessa maneira, é importante que, nas quatro linguagens da Arte – integradas pelas seis dimensões do conhecimento artístico (criação, crítica, estesia, expressão, fruição e reflexão) – as experiências e vivências artísticas estejam centradas nos interesses das crianças e nas culturas infantis. (BRASIL, 2017, p. 197).



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

O Currículo Paulista fomentando a formação integral do aluno, apresenta nove Competências Específicas de Arte para o Ensino Fundamental que estão articuladas às dez competências gerais para a Educação Básica e às seis competências específicas da Área de Linguagens, que se relacionam com as seis dimensões do conhecimento.

4.3. A DISCIPLINA DE ARTES EM COLABORAÇÃO AO REFERENCIAL CURRICULAR DO MUNICÍPIO DE VÁRZEA PAULISTA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O professor de Arte deverá apropriar-se da proposta curricular municipal no que diz respeito à Linguagem Artística, na Educação Infantil e organizar seu plano de trabalho em parceria com o professor polivalente, devendo este plano, privilegiar o trabalho com os conteúdos de música e expressividade (ouvir e cantar canções infantis ampliando repertório, ouvir e cantar canções de diversos estilos musicais, exploração do próprio corpo e de materiais, exploração de ritmos e sons), ~~segundo a Proposta Curricular do Município em adequação à proposta do Currículo Paulista Versão 2 para a linguagem de música, articuladas as dimensões do conhecimento, pois a música, “as brincadeiras musicais representam um inestimável benefício para a formação da personalidade da criança, contribuindo para reforçar todas as áreas do pensamento infantil.” (Smole, 2000).~~

O professor polivalente elaborará as sequências, projetos e ações, nas Linguagens Artísticas, que planeja executar, após traçar o perfil de seus alunos, considerando as vastas possibilidades de trabalho necessárias ao desenvolvimento do senso estético e do conhecimento das diferentes linguagens da Arte.

A presença do professor de Arte específico, certamente não deverá representar a diminuição do volume de trabalho do professor polivalente, neste eixo, dada a grandeza da linguagem Artística em seus diversos conteúdos. “A Arte deve estar presente todos os dias na educação infantil porque é uma linguagem, é uma maneira de representar o mundo”... O professor especialista trabalha junto com o professor polivalente, pois desenvolve 2 aulas semanais de arte e se apresenta na Referência Curricular todos os dias sendo, dessa forma, 3 aulas organizadas pelo professor polivalente. Nesta perspectiva acreditamos que o trabalho desenvolvido pelo professor polivalente e professor específico deve ser em conjunto, já que uma aprendizagem estimula a outra e não se excluem.



**PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**

Para compreensão, a seguir, o quadro de Articulação para a Disciplina de Arte:

Competências Específicas de Arte	Competências Gerais da Educação Básica	Competências específicas da Área de Linguagem	Dimensões do conhecimento
<p>Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.</p> <p>Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.</p> <p>Pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais – especialmente aquelas manifestas</p>	<p>Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.</p> <p>Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.</p> <p>Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.</p> <p>Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir</p>	<p>Compreender as linguagens como construção humana, histórica, social e cultural, de natureza dinâmica, reconhecendo-as e valorizando-as como formas de significação da realidade e expressão de subjetividades e identidades sociais e culturais.</p> <p>Conhecer e explorar diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e linguísticas) em diferentes campos da atividade humana para continuar aprendendo, ampliar suas possibilidades de participação na vida social e colaborar para a construção de uma sociedade mais justa, democrática e inclusiva.</p> <p>Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos</p>	<p>- Criação: refere-se ao fazer artístico, quando os sujeitos criam, produzem e constroem. Trata-se de uma atitude intencional e investigativa que confere materialidade estética a sentimentos, ideias, desejos e representações em processos, acontecimentos e produções artísticas individuais ou coletivas. Essa dimensão trata do apreender o que está em jogo durante o fazer artístico, processo permeado por tomadas de decisão, entraves, desafios, conflitos, negociações e inquietações.</p> <p>- Crítica: refere-se às impressões que impulsionam os sujeitos em direção a novas compreensões do espaço em que vivem com base no estabelecimento de relações, por meio do estudo e da pesquisa, entre as diversas experiências e manifestações artísticas e culturais vividas e conhecidas. Essa dimensão articula ação e pensamento propositivos, envolvendo aspectos estéticos, políticos, históricos, filosóficos, sociais, econômicos e</p>



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Competências Específicas de Arte	Competências Gerais da Educação Básica	Competências específicas da Área de Linguagem	Dimensões do conhecimento
<p>na arte e nas culturas que constituem a identidade brasileira –</p> <p>, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando-as nas criações em Arte.</p> <p>4. Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.</p> <p>5. Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.</p> <p>6. Estabelecer relações entre arte, mídia, mercado e consumo, compreendendo, de forma crítica e problematizadora, modos de produção e de circulação da arte na sociedade.</p> <p>7. Problematizar questões políticas, sociais, econômicas, científicas, tecnológicas e culturais, por meio de exercícios, produções, intervenções e apresentações artísticas.</p> <p>8. Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.</p> <p>9. Analisar e valorizar o patrimônio artístico nacional e internacional,</p>	<p>sentidos que levem ao entendimento mútuo.</p> <p>5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.</p> <p>6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.</p> <p>7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.</p> <p>8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.</p>	<p>Em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao diálogo, à resolução de conflitos e à cooperação.</p> <p>4. Utilizar diferentes linguagens para defender pontos de vista que respeitem o outro e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, atuando criticamente frente a questões do mundo contemporâneo.</p> <p>5. Desenvolver o senso estético para reconhecer, fruir e respeitar as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, inclusive aquelas pertencentes ao patrimônio cultural da humanidade, bem como participar de práticas diversificadas, individuais e coletivas, da produção artístico-cultural, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.</p> <p>6. Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por</p>	<p>culturais.</p> <p>- Estesia: refere-se à experiência sensível dos sujeitos em relação ao espaço, ao tempo, ao som, à ação, às imagens, ao próprio corpo e aos diferentes materiais. Essa dimensão articula a sensibilidade e a percepção, tomadas como forma de conhecer a si mesmo, o outro e o mundo. Nela, o corpo em sua totalidade (emoção, percepção, intuição, sensibilidade e intelecto) é o protagonista da experiência.</p> <p>- Expressão: refere-se às possibilidades de exteriorizar e manifestar as criações subjetivas por meio de procedimentos artísticos, tanto em âmbito individual quanto coletivo. Essa dimensão emerge da experiência artística com os elementos constitutivos de cada linguagem, dos seus vocabulários específicos e das suas materialidades.</p> <p>- Fruição: refere-se ao deleite, ao prazer, ao estranhamento à abertura para se sensibilizar durante a participação em práticas artísticas e culturais. Essa dimensão implica disponibilidade dos sujeitos para a relação continuada com produções</p>



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Competências Específicas de Arte	Competências Gerais da Educação Básica	Competências específicas da Área de Linguagem	Dimensões do conhecimento
material e imaterial, com suas histórias e diferentes visões de mundo.	Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza. O. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.	Meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos.	Artísticas e culturais oriundas das mais diversas épocas, lugares e grupos sociais. - Reflexão: refere-se ao processo de construir argumentos e ponderações sobre as fruções, as experiências e os processos criativos, artísticos e culturais. É a atitude de perceber, analisar e interpretar as manifestações artísticas e culturais, seja como criador, seja como leitor.
Observação: As dimensões do conhecimento não são eixos temáticos ou categorias, mas linhas maleáveis que se interpenetram, constituindo a especificidade da construção do conhecimento em Arte na escola. É importante destacar que não há nenhuma hierarquia entre essas dimensões, tampouco uma ordem para se trabalhar com cada uma no campo pedagógico.			

200



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Ao se pensar em um currículo por objetivos de desenvolvimento, competências e habilidades, a avaliação deve ser concebida como meio de acompanhar, orientar e reorientar o desenvolvimento da aprendizagem dos estudantes paulistas. Essa é uma perspectiva importante do Currículo. O processo de avaliação, deve considerar o uso de instrumentos e formas de registros diversificadas para se observar, no desenvolvimento da aprendizagem, princípios que contribuam para a Educação Integral dos estudantes.

Para o professor, a avaliação deve ser utilizada como um fundamento que permeia o processo do ensino e da aprendizagem, trazendo subsídios para rever seu plano pedagógico, reorientando a partir do contexto do (a) aluno (a), a tempo de assegurar os direitos de aprendizagem no período escolar no qual se encontra, assumindo um cunho qualitativo, voltado à compreender os resultados expressos a curto e longo prazo, explícitos e ocultos, garantindo a progressão das proficiências nas habilidades e a progressão das habilidades ao longo dos anos.

A estrutura dos códigos de referência das habilidades da BNCC foi mantida no Currículo Paulista, para que, em caso de necessidade, seja possível observar sua correlação. A fim de permitir a identificação de cada uma das habilidades, ~~de~~ Por **como por** exemplo, **o** código de referência da BNCC é (EF15AR01), onde a dezena indica a etapa de ensino do 1º ao 5º ano;

A configuração do Organizador Curricular de Arte confere contemplações já existente ou necessidades de adequação ao referencial curricular do município, os objetos de conhecimento e orientações complementares para auxiliar na compreensão dos objetos de conhecimento no desenvolvimento das habilidades.

4.4. ORGANIZADOR CURRICULAR DE ARTE – REFERENCIAL CURRICULAR



4.4.1. ANO 1 - ARTE				
COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	LINGUAGENS UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADES	OBJETO DE CONHECIMENTO	PRÁTICA DIDÁTICO PEDAGÓGICA
<p>1.Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.</p> <p>3. Pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais—especialmente aquelas Arte e nas culturas que constituem a identidade brasileira –, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando-as nas criações em Arte.</p> <p>4. Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.</p> <p>8. Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes. Analisar e valorizar o patrimônio artístico nacional</p>	Artes visuais	<p>(EF01AR01) Conhecer e apreciar diferentes modalidades das artes visuais, de diferentes autores, épocas e culturas.</p> <p>(EF01AR02) Conhecer e experimentar diferentes elementos constitutivos das artes visuais.</p> <p>EF01AR03A) Conhecer distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais presentes na cultura local.</p> <p>(EF01AR04) Conhecer e experimentar diferentes modalidades das artes</p>	<p>Contextos e práticas</p> <p>Elementos da linguagem</p> <p>Matrizes estéticas culturais</p>	<p>- Leitura e releitura de obra de arte.</p> <p>- Vida e obra de artistas.</p> <p>- Instalações.</p> <p>- Apreciação e Compreensão do bidimensional e tridimensional .</p> <p>- Histórias Infantís.</p> <p>- As Formas (ponto,linha)</p> <p>- Visitação (física, virtual) a museus, galerias, etc...</p>



<p>e internacional, material e imaterial, com suas histórias e diferentes visões de mundo.</p> <p>9. Analisar e valorizar o patrimônio artístico nacional e internacional, material e imaterial, com suas histórias e diferentes visões de mundo.</p>		<p>visuais, utilizando de modo sustentável diferentes materiais, instrumentos, técnicas e suportes convencionais.</p> <p>(EF15AR05) Experimentar processos de criação de modo individual, explorando diferentes espaços na escola.</p> <p>(EF01AR06) Dialogar sobre sua produção artística, em artes visuais.</p> <p>(EF01AR07) Conhecer artistas de diferentes categorias das artes visuais.</p>	<p>Materialidades</p> <p>Processos de criação</p> <p>Processos de criação</p> <p>Conhecimento e exploração do corpo e do espaço.</p> <p>Sistemas da linguagem</p>	
---	--	---	---	--



<p>1.Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.</p> <p>2. Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de Informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.</p> <p>3 .Pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais – especialmente aquelas manifestas na arte e nas culturas que constituem a identidade brasileira –, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando-as nas criações em Arte.</p> <p>4. Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.</p>	<p>Dança</p>	<p>(EF01AR08) Conhecer e experimentar diferentes formas da dança, cultivando o repertório e a percepção corporal.</p> <p>(EF01AR09) Conhecer as diferentes estruturas corporais percebendo o próprio corpo enquanto dança.</p> <p>(EF01AR10) Conhecer e experimentar diferentes formas de orientação no espaço.</p> <p>EF01AR11) Conhecer e experimentar os elementos constitutivos do movimento, de modo individual, em movimentos</p>	<p>Contextos e práticas</p> <p>Danças circulares.</p> <p>Elementos da linguagem</p> <p>Danças circulares.</p> <p>Elementos da linguagem</p>	<p>- Cantigas de roda.</p> <p>- Cirandas.</p> <p>- Danças circulares.</p> <p>- Danças Populares</p> <p>- Coreografias</p> <p>- Improvisação</p> <p>- Ritmos</p> <p>- Exploração de espaço.</p> <p>- Registro e notação musical</p>
---	--------------	---	---	--



<p>9. Analisar e valorizar o patrimônio artístico nacional e internacional, material e imaterial, com suas histórias e diferentes visões de mundo.</p>		<p>dançados, a partir de um gênero ou estilo específico de danças adequadas à faixa etária.</p>	<p>Processos de criação</p>	<ul style="list-style-type: none">- Expressão corporal- Partes do corpo- Articulações- Gênero e estilos
<p>1. Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.</p> <p>3. Pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais–</p>	<p>Música</p>	<p>(EF01AR12) Dialogar, com respeito e sem preconceito, sobre suas experiências pessoais com a dança. > Esta habilidade está implícita na habilidade (EF01AR06).</p> <p>(EF01AR13) Conhecer e apreciar diferentes gêneros musicais, presentes</p>	<p>Processos de criação / Contextos e práticas</p>	<ul style="list-style-type: none">- Brincadeiras e festejos populares.- Cantigas populares.- Conhecimentos e produção de instrumentos musicais e exploração sonora.



<p>especialmente aquelas manifestas na arte e nas culturas que constituem a identidade brasileira –, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando-as nas criações em Arte.</p> <p>4. Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.</p> <p>5. Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.</p> <p>8. Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.</p> <p>9. Analisar e valorizar o patrimônio artístico nacional e internacional, material e imaterial, com suas histórias e diferentes visões de mundo.</p>	<p>Música</p>	<p>na vida cotidiana.</p> <p>(EF01AR14) Conhecer, apreciar e explorar elementos do som, por meio de canções, jogos e brincadeiras.</p> <p>(EF01AR15) Conhecer, apreciar e explorar fontes sonoras diversas.</p> <p>(EF01AR16) Conhecer e explorar a notação musical convencional.</p> <p>(EF01AR17) Conhecer, apreciar e experimentar a sonorização de histórias.</p>	<p>Contextos e práticas</p> <p>Elementos da linguagem</p> <p>Contextos e práticas</p> <p>Materialidades</p> <p>Notação e registro musical</p>	<p>- Apreciação musical.</p> <p>- Propriedades do som.</p>
--	---------------	---	---	--



<p>1.Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.</p> <p>2. Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.</p> <p>4. Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.</p>	<p>Teatro</p>	<p>(EF01AR18) Conhecer e apreciar diferentes formas teatrais.</p>		
--	---------------	---	--	--



<p>8.Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.</p> <p>9.Analisar e valorizar o patrimônio artístico nacional e internacional, material e imaterial, com suas histórias e diferentes visões de mundo.</p> <p>3. Pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais – especialmente aquelas manifestas na Arte e nas culturas que constituem a identidade brasileira –, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando-as nas criações em Arte.</p> <p>9. Analisar e valorizar o patrimônio artístico nacional e internacional, material e imaterial, com suas histórias e diferentes visões de mundo.</p>		<p>(EF01AR19A) Compreender o que significa teatralidade.</p> <p>(EF01AR19B) Perceber teatralidades na vida cotidiana.</p> <p>(EF01AR20) Conhecer e explorar a improvisação como processo narrativo criativo de criação teatral.</p> <p>(EF01AR21) Experimentar a imitação e o faz de conta, a partir de diferentes estímulos.</p> <p>(EF01AR22) Conhecer, apreciar e dialogar sobre diferentes personagens do universo ficcional próprio da faixa</p>	<p>Processos de criação</p> <p>Contextos e práticas</p> <p>Elementos da linguagem</p> <p>Processos de criação</p> <p>Processos de criação</p>	<p>- Espaço cênico. Dramatização</p> <p>- Expressão corporal</p> <p>- Criação e adaptação de espaços cênicos</p> <p>- Encenação e interpretação (teatro tradicional, teatro de bonecos, teatro de sombras, etc...)</p> <p>- Mímica</p> <p>- Criação e improvisação</p>
--	--	---	---	---



		etária.		
		Habilidades integradoras (EF01AR23A) Conhecer e explorar alguns elementos e recursos processuais de diferentes linguagens artísticas. (EF01AR23B) Conhecer o conceito de projeto temático de arte.	Processos de criação	
	Habilidades integradoras	Habilidades integradoras (EF01AR24) Conhecer e explorar brinquedos, brincadeiras e jogos, de diferentes matrizes estéticas e culturais.	Processos de criação	
		Habilidades articuladoras (EF01AR25A) Compreender o significado de patrimônio Cultural e dos conceitos: material e imaterial.		- Diversidade cultural
			Matrizes estéticas e	- Influências culturais



		<p>(EF01AR25B) Conhecer e apreciar (re)produções de obras de diferentes linguagens artísticas, onde seja possível observar elementos das matrizes estéticas e culturais brasileira e indígena de diferentes épocas.</p> <p>Habilidade articuladora (EF01AR26) Conhecer, identificar e explorar diferentes tecnologias e recursos digitais, em processos de criação de diferentes linguagens artísticas.</p>	<p>culturais</p> <p>Patrimônio cultural</p>	<p>- Projetos</p> <p>- Patrimônio histórico e cultural.</p>
--	--	---	---	---



			Arte e tecnologia/ Processos de criação	
--	--	--	--	--



4.4.2. ANO 2 - ARTE				
COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	LINGUAGENS UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADES	OBJETO DE CONHECIMENTO	PRÁTICA DIDÁTICO PEDAGÓGICA
<p>1.Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.</p> <p>2. Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.</p> <p>3. Pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais— especialmente aquelas Arte e nas culturas que constituem a identidade brasileira –, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando-as nas criações em Arte.</p>	Artes visuais	<p>(EF02AR01) Conhecer e apreciar diferentes modalidades das artes visuais, de diferentes autores, épocas e culturas, cultivando a percepção e a imaginação.</p> <p>(EF02AR02) Conhecer, Identificar, interpretar e explorar elementos constitutivos das artes visuais.</p> <p>(EF02AR03)Conhecer elementos de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais, presentes em manifestações artísticas da cultura local e regional.</p> <p>(EF02AR04)Conhecer, apreciar e experimentar diferentes modalidades das artes visuais, utilizando de forma consciente, materiais, instrumentos e</p>	<p>Contextos e práticas</p> <p>Elementos da linguagem</p> <p>Matrizes estéticas culturais</p> <p>Materialidades</p>	<ul style="list-style-type: none">- Monotipia- Maquete- Colagem- Desenho- Exploração do ponto.- Exploração da linha.- Luz e sombra.- Materias e suportes.- Pintura.- Teoria da cor.- Exploração do



		<p>técnicas convencionais.</p> <p>(EF02AR05) Experimenta os processos de criação, em artes visuais, de modo individual e coletivo, explorando diferentes espaços da escola.</p> <p>(EF02AR06) Dialogar sobre sua produção artística, em artes visuais, e apreciar a de seus colegas.</p> <p>(EF02AR07) Conhecer artistas e artesãos de diferentes categorias das artes visuais.</p>	<p>Processos de criação</p> <p>Processos de criação</p> <p>Conhecimento e exploração do corpo e do espaço.</p> <p>Sistemas da linguagem</p>	<p>bidimensional e do tridimensional.</p> <p>- Novas mídias.</p> <p>- Escultura</p> <p>- Gravura</p> <p>- Instalação</p> <p>- Exploração de texturas</p> <p>- Cores</p> <p>- Elementos da composição visual</p> <p>- Construção de brinquedos</p>
<p>1.Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos</p>		<p>(EF02AR08) Conhecer e experimentar diferentes formas da dança, cultivando o repertório e a percepção corporal, e a imaginação.</p>	<p>Contextos e práticas</p>	<p>- Expressão e comunicação</p> <p>- Conhecimento e exploração do corpo</p>



<p>e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.</p> <p>2. Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de Informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.</p> <p>3 .Pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais – especialmente aquelas manifestas na arte e nas culturas que constituem a identidade brasileira –, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando-as nas criações em Arte.</p> <p>4. Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, resignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.</p>	<p>Dança</p>	<p>(EF02AR09) Conhecer e explorar as diferentes estruturas corporais, percebendo e se apropriando da organização do próprio corpo enquanto dança.</p> <p>(EF02AR10) Conhecer e experimentar diferentes ritmos e formas de orientação no espaço.</p> <p>(EF02AR11) Conhecer e experimentar os elementos constitutivos e os aspectos estruturais do movimento, de modo individual e coletivo, em movimentos dançados, a partir de um gênero ou estilo específico de danças adequadas à faixa etária.</p>	<p>Danças circulares.</p> <p>Elementos da linguagem</p> <p>Danças circulares.</p> <p>Elementos da linguagem</p> <p>Processos de criação</p>	<p>e espaço</p> <ul style="list-style-type: none">- Noções de estilo e coreografia- Dança cultural e folclórica.- Dança circular- Movimento cultural- Elementos da dança.- Apreciação coreográfica- Consciência corporal.
---	--------------	--	---	---



<p>1.Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.</p> <p>4.Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, resignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.</p> <p>5. Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.</p> <p>8. Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.</p>	Música	<p>(EF02AR12) Dialogar, com respeito e sem preconceito, sobre suas experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola.</p> <p>(EF02AR13) Conhecer e apreciar diferentes gêneros musicais, relacionando-os com diversos contextos da vida cotidiana.</p> <p>(EF02AR14) Conhecer, apreciar e explorar elementos do som, por meio de canções, jogos e brincadeiras.</p> <p>(EF02AR15) Conhecer, apreciar e explorar fontes sonora diversas, reconhecendo características dos elementos constitutivos do som.</p> <p>(EF02AR16) Conhecer e explorar a notação musical convencional e não convencional.</p>	<p>Processos de criação / Contextos e práticas</p> <p>Contextos e práticas</p> <p>Elementos da linguagem</p> <p>Contextos e práticas</p>	<p>- Experiências sonoras</p> <p>- Som.</p> <p>- Música</p> <p>- Gêneros e estilos musicais</p> <p>- Elementos da música</p> <p>- Consciência musical</p> <p>- Construções sonoras</p> <p>- Instrumentos musicais</p> <p>- Paisagem sonora</p>



Música

Notação e registro musical

- Apreciação da musica local e regional
- Produções e recortes musicais.



<p>1.Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.</p> <p>2. Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.</p> <p>4. Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.</p> <p>8.Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.</p>	<p>Teatro</p>	<p>(EF02AR17)Conhecer, apreciar e experimentar a improvisação na produção de sons e a sonorização de histórias.</p> <p>(EF02AR18) Conhecer e apreciar diferentes formas teatrais, presentes em diferentes contextos.</p> <p>(EF02AR19)Perceber teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais.</p> <p>(EF02AR20) Conhecer e explorar processos narrativos na de criação teatral.</p>	<p>Processos de criação</p> <p>Contextos e práticas</p> <p>Elementos da linguagem</p>	<p>- História do teatro</p> <p>- Elementos da linguagem teatral</p> <p>- Exploração teatral: Teatro cotidiano.</p> <p>- Exploração teatral: o esquema corporal</p>
---	---------------	---	---	--



<p>2. Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.</p> <p>3. Pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais – especialmente aquelas manifestas na Arte e nas culturas que constituem a identidade brasileira –, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando-as nas criações em Arte.</p> <p>9. Analisar e valorizar o patrimônio artístico nacional e internacional, material e imaterial, com suas histórias e diferentes visões de mundo.</p>		<p>(EF02AR21) Experimentar a imitação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos, a partir de diferentes estímulos.</p> <p>(EF02AR22A) Compreender o que significa estereótipo na configuração de personagens teatrais.</p> <p>(EF02AR22B) Conhecer e explorar elementos básicos da linguagem teatral, em processos de criação de</p>	<p>Processos de criação</p> <p>Processos de criação</p>	<p>e a escultura humana.</p> <p>- Jogos teatrais</p> <p>- Imaginação e representação .</p> <p>- Mímica.</p> <p>- Improvisação teatral</p> <p>- Estilos : drama, comédia, musical</p>
--	--	--	---	--



	Habilidades integradoras	<p>personagens.</p> <p>Habilidades articuladoras</p> <p>(EF02AR23A) Conhecer e explorar alguns elementos e recursos processuais de diferentes linguagens artísticas. (EF02AR23B) Conhecer o conceito de projeto temático de arte.</p> <p>Habilidade articuladora</p> <p>(EF02AR24) Conhecer e explorar brinquedos, brincadeiras e jogos, de diferentes matrizes estéticas e culturais.</p> <p>Habilidade articuladora</p> <p>(EF02AR25A) Compreender o significado de patrimônio Cultural e dos conceitos: material e imaterial.</p>	<p>Processos de criação</p> <p>Processos de criação</p> <p>Matrizes estéticas e culturais</p>	<p>- Projetos interdisciplinares</p> <p>- Folclore brasileiro</p> <p>- Musica na escola</p>
--	--------------------------	--	---	---



		<p>(EF02AR25B) Conhecer e apreciar (re)produções de obras de diferentes linguagens artísticas, onde seja possível observar elementos das matrizes estéticas e culturais brasileira, indígena e africana de diferentes épocas.</p> <p>Habilidade articuladora</p> <p>(EF02AR26) Conhecer, identificar e explorar diferentes tecnologias e recursos digitais, em processos de criação de diferentes linguagens artísticas.</p>	<p>Patrimônio cultural</p> <p>Arte e tecnologia/ Processos de criação</p>	<ul style="list-style-type: none">- Artistas da região- Arte circense- Brinquedos e brincadeiras - Patrimônio cultural e material
--	--	--	---	--



4.4.3. ANO 3- ARTE				
COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	LINGUAGENS UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADES	OBJETO DE CONHECIMENTO	PRÁTICA DIDÁTICO PEDAGÓGICA
<p>1.Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.</p> <p>3. Pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais– especialmente aquelas Arte e nas culturas que constituem a identidade brasileira –, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando-as nas criações em Arte.</p> <p>4. Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.</p> <p>5. Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.</p>	Artes visuais	<p>(EF03AR03)Conhecer elementos de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais, presentes em manifestações artísticas da cultura local e regional.</p> <p>(EF03AR04)Conhecer, apreciar e experimentar diferentes modalidades das artes visuais, utilizando de forma consciente materiais, instrumentos e técnicas convencionais.</p> <p>(EF03AR05) Experimentar processos de criação, em artes visuais, de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola.</p> <p>(EF03AR06) Dialogar sobre sua produção artística e a de seus colegas, em artes visuais, identificando semelhanças e diferenças.</p>	<p>Matrizes estéticas culturais</p> <p>Materialidades</p> <p>Processos de criação</p>	<p>- Expressão em comunicação</p> <p>- Pesquisa e qualidade material</p> <p>- Construções bidimensionais e tridimensionais. Arte brasileira</p> <p>- Arte indígena</p> <p>- Arte moderna e contemporânea</p> <p>- Cultura popular.</p> <p>- Paisagem</p>



<p>7. Problematicar questões políticas, sociais, econômicas, científicas, tecnológicas e culturais, por meio de exercícios, produções, intervenções e apresentações artísticas.</p> <p>8. Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.</p> <p>9. Analisar e valorizar o patrimônio artístico nacional e internacional, material e imaterial, com suas histórias e diferentes visões de mundo.</p>		<p>(EF03AR07)Conhecer lugares, artistas e artesãos de algumas das diferentes categorias das artes visuais.</p>	<p>Processos de criação</p> <p>Conhecimento e exploração do corpo e do espaço.</p> <p>Sistemas da linguagem</p>	<ul style="list-style-type: none">- Natureza morta- Figura humana- Retrato e autorretrato- Modelagem e bricolagem- Poética pessoal e coletiva
<p>1.Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.</p> <p>2. Compreender as relações entre as</p>		<p>(EF03AR08)Conhecer, apreciar e experimentar diferentes formas da dança, presentes em diferentes contextos da cultura local, cultivando o repertório e a percepção corporal, e a imaginação.</p>	<p>Contextos e práticas</p>	<ul style="list-style-type: none">- Expressão e comunicação- Danças: cultural e folclórica- Conhecimento e exploração do corpo e do espaço



<p>linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de Informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.</p> <p>3 .Pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais – especialmente aquelas manifestas na arte e nas culturas que constituem a identidade brasileira –, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando-as nas criações em Arte.</p> <p>4. Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.</p> <p>5. Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.</p> <p>6. Estabelecer relações entre arte, mídia, mercado e consumo, compreendendo, de forma crítica e problematizadora, modos de produção e de circulação da arte na sociedade.</p> <p>7. Problematizar questões políticas, sociais, econômicas, científicas, tecnológicas e culturais, por meio de</p>	<p>Dança</p>	<p>(EF03AR09) Conhecer e explorar as diferentes estruturas corporais, percebendo e se apropriando da organização do próprio corpo como um sistema vivo, dinâmico e expressivo, enquanto dança.</p> <p>(EF03AR10) Conhecer e experimentar diferentes ritmos e formas de orientação no espaço.</p> <p>(EF03AR11)Conhecer e experimentar os elementos constitutivos, os aspectos estruturais e dinâmicos do movimento, de modo individual e coletivo, em movimentos dançados, a partir de um gênero ou estilo específico de dança adequadas à faixa etária. Processos de criação ritmos.</p> <p>(EF03AR12) Dialogar, com respeito e sem preconceito, sobre suas experiências pessoais e coletivas em</p>	<p>Danças circulares.</p> <p>Elementos da linguagem</p> <p>Danças circulares.</p> <p>Elementos da linguagem</p> <p>Processos de criação</p>	<ul style="list-style-type: none">- Danças circulares- Movimento corporal- Elementos da dança- Esquema corporal- Coreografia- Experiências sonoras- Aspectos estruturais, dinâmicos e expressivos da dança
--	--------------	---	---	--



<p>exercícios, produções, intervenções e apresentações artísticas.</p> <p>8. Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.</p>	<p>Dança</p>	<p>dança vivenciadas na escola, identificando semelhanças e diferenças presentes no repertório corporal.</p>	<p>Processos de criação / Contextos e práticas</p>	
<p>1. Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.</p>	<p>Música</p>	<p>(EF03AR13)Conhecer, apreciar e categorizar diferentes gêneros de expressão musical, analisando as funções da música em diversos contextos da vida.</p> <p>(EF03AR14)Conhecer, perceber e</p>	<p>Contextos e práticas</p>	<p>- Categoria da música</p> <p>- Formas , gêneros e expressões musicais</p>



<p>2. Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.</p> <p>4. Pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais – especialmente aquelas manifestas na arte e nas culturas que constituem a identidade brasileira –, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando-as nas criações em Arte.</p> <p>5. Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.</p> <p>6. Estabelecer relações entre arte, mídia, mercado e consumo, compreendendo, de forma crítica e problematizadora, modos de produção e de circulação da arte na sociedade.</p> <p>8. Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.</p>	<p>Música</p>	<p>explorar os elementos constitutivos do som e da música, por meio de canções, jogos, brincadeiras e práticas diversas de apreciação.</p> <p>(EF03AR15)Conhecer, apreciar e explorar fontes sonoras diversas, reconhecendo características dos elementos constitutivos do som e características de instrumentos musicais variados.</p> <p>(EF03AR16)Conhecer, diferenciar e explorar diferentes formas de notação musical convencional e não convencional.</p> <p>(EF03AR17)Conhecer, apreciar e experimentar a improvisação na produção de sons e a sonorização de histórias de modo individual, coletivo.</p>	<p>Elementos da linguagem / Contextos e práticas</p> <p>Materialidades</p> <p>Notação e registro musical</p> <p>Processos de criação</p>	<ul style="list-style-type: none">- Consciência musical- Elementos da musica- Construções e experiências sonoras- Instrumentos musicais- Notação e registro musical- Expressão e comunicação.
---	---------------	--	--	--



<p>2. Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.</p>				
--	--	--	--	--



<p>4. Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.</p> <p>5. Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.</p> <p>7. Problematizar questões políticas, sociais, econômicas, científicas, tecnológicas e culturais, por meio de exercícios, produções, intervenções e apresentações artísticas.</p> <p>8. Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.</p>	<p>Teatro</p>	<p>(EF03AR18) Conhecer e apreciar diferentes formas teatrais, presentes em diferentes contextos, cultivando a percepção e o imaginário.</p> <p>(EF03AR19) Reconhecer teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais.</p> <p>(EF03AR20) Conhecer e explorar processos narrativos individuais e coletivos, em teatro, explorando a improvisação, a criatividade e a teatralidade dos gestos.</p> <p>(EF03AR21) Exercitar a imitação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos de forma intencional, ao compor e encenar acontecimentos</p>	<p>Contextos e práticas</p> <p>Elementos da</p>	<p>- Consciência e esquema corporal</p> <p>- História e experiências dramáticas.</p> <p>- Movimentos e expressões (Mímica)</p> <p>- Elementos da linguagem teatral (expressões, gestos, narrativas e jogos dramáticos)</p>
---	---------------	---	---	---



<p>3Pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais – especialmente aquelas manifestas na</p> <p>Arte e nas culturas que constituem a identidade brasileira –, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando-as nas criações em Arte.</p> <p>9. Analisar e valorizar o patrimônio artístico nacional e internacional, material e imaterial, com suas histórias e diferentes visões de mundo.</p>		<p>cênicos, a partir de diferentes estímulos.</p> <p>(EF03AR22)Explorar elementos básicos da linguagemteatral,em processos de criação de personagens, identificando estereótipos e dialogando sobre eles.</p> <p>Habilidades articuladoras (EF03AR23A) Conhecer e explorar alguns elementos e recursos processuais de diferentes linguagens artísticas.</p> <p>(EF03AR23B)Conhecer o conceito de projeto temático de arte.</p> <p>Habilidade articuladora (EF03AR24) Conhecer e explorar brinquedos, brincadeiras e jogos, de diferentes matrizes estéticas e culturais.</p> <p>Habilidade articuladora (EF03AR25A)Compreender o significado de patrimônio Cultural e</p>	<p>linguagem</p> <p>Processos de criação</p> <p>Processos de criação</p> <p>Processos de criação</p>	<p>- Improviso teatral</p> <p>- Escultura humana</p>
--	--	---	--	--



	<p>Habilidades integradoras</p>	<p>dos conceitos: material e imaterial. (EF03AR25B) Conhecer e apreciar (re) produções de obras de diferentes linguagens artísticas, onde seja possível observar elementos das matrizes estéticas e culturais brasileira, indígena, africana e europeia de diferentes épocas.</p> <p>Habilidade articuladora</p> <p>(EF03AR26) Conhecer, identificar e explorar diferentes tecnologias e recursos digitais, em processos de criação de diferentes linguagens artísticas.</p>	<p>Processos de criação</p> <p>Matrizes estéticas e culturais</p> <p>Patrimônio cultural</p>	<ul style="list-style-type: none">- Projetos interdisciplinares- Folclore brasileiro- Musica na escola- Artistas da região- Arte circense- Brinquedos e brincadeiras- Patrimônio cultural e material
--	---------------------------------	--	--	--



			Arte e tecnologia/ Processos de criação	



4.4.4. ANO 4 -ARTE				
COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	LINGUAGENS UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADES	OBJETO DE CONHECIMENTO	PRÁTICA DIDÁTICO PEDAGÓGICA
<p>1.Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.</p> <p>3. Pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais– especialmente aquelas Arte e nas culturas que constituem a identidade brasileira –, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando-as nas criações em Arte.</p> <p>4. Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.</p> <p>5.Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro,</p>	Artes visuais	<p>(EF04AR01A) Conhecer e apreciar obras de arte de diferentes modalidades das artes visuais, autores, épocas e culturas, cultivando a percepção, o imaginário, e a capacidade de simbolizar.</p> <p>(EF04AR01B) Conhecer, pesquisar, identificar e apreciar obras de arte de diferentes modalidades das artes visuais, autores, épocas e culturas, ampliando o repertório imagético.</p> <p>(EF04AR02)Conhecer, pesquisar,identificar, interpretar e explorar elementos constitutivos das artes visuais.</p> <p>(EF04AR03A) Conhecer e identificar elementos de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais.</p> <p>(EF04AR03B) Dialogar sobre as</p>	<p>Contextos e práticas</p> <p>Elementos da linguagem</p> <p>Matrizes estéticas e culturais</p>	<p>- Expressão em comunicação</p> <p>- Pesquisa e qualidade materica</p> <p>- Construções bidimensionais e tridimensionais. Arte brasileira</p> <p>- Arte indígena</p> <p>- Arte moderna e contemporânea</p> <p>- Cultura popular.</p> <p>- Paisagem</p>



<p>pesquisa e criação artística.</p> <p>6. Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.</p> <p>7. Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.</p> <p>8. Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.</p> <p>9. Analisar e valorizar o patrimônio artístico nacional e internacional, material e imaterial, com suas histórias e diferentes visões de mundo.</p>		<p>influências de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais, em manifestações artísticas da cultura pessoal, local e regional.</p> <p>(EF04AR04A) Pesquisar, conhecer e apreciar diferentes materialidades presentes nas modalidades das artes visuais.</p> <p>(EF04AR04B) Experimentar e utilizar de forma consciente diferentes materiais, instrumentos e técnicas convencionais e não convencionais.</p> <p>(EF04AR05) Experimentar e organizar processos de criação, em artes visuais, de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.</p> <p>(EF04AR06) Dialogar sobre sua produção artística e a de seus colegas,</p>	<p>Materialidades</p> <p>Processos de criação</p> <p>Processos de criação</p> <p>Elementos da</p>	<ul style="list-style-type: none">- Natureza morta- Figura humana- Retrato e autorretrato- Modelagem e bricolagem- Poética pessoal e coletiva
---	--	--	---	---



		<p>apreciando processos de criação de alguns artistas, em artes visuais, percebendo que, por meio da arte, é possível expressar ideias e sentimentos.</p> <p>(EF04AR07) Conhecer e identificar lugares, artistas, artesãos e profissionais das diferentes categorias do sistema das artes visuais.</p>	<p>linguagem</p> <p>Materialidades</p> <p>Elementos da linguagem</p> <p>Sistemas da</p>	
--	--	--	---	--



			linguagem	
			Conhecimento e exploração do corpo e do espaço.	
<p>1.Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.</p> <p>3 .Pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais – especialmente aquelas manifestas na arte e nas culturas que constituem a identidade brasileira –, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando-as nas criações em Arte.</p>	Dança	<p>(EF04AR08) Conhecer, apreciar e experimentar diferentes formas da dança, presentes em diferentes contextos da cultura local e regional, cultivando a percepção e o repertório corporal, a imaginação, ampliando a capacidade de simbolizar.</p> <p>(EF04AR09) Conhecer e explorar as diferentes estruturas corporais,</p> <p>Percebendo e se apropriando da organização do próprio corpo como um sistema vivo, dinâmico e expressivo, estabelecendo relações entre as partes e destas com o todo corporal na construção do movimento dançado.</p> <p>(EF04AR10)Conhecer e experimentar diferentes aspectos estruturais dinâmicos e rítmicos do movimento, realizando diferentes formas de orientação no espaço na construção do movimento dançado.</p>	Contextos e práticas	<ul style="list-style-type: none">- Expressão e comunicação- Danças: cultural e folclórica- Conhecimento e exploração do corpo e do espaço- Danças circulares- Movimento corporal- Elementos da dança- Esquema corporal= Coreografia.Experiências- Sonoras



		<p>EF04AR11A) Conhecer e experimentar, explorando elementos constitutivos, aspectos estruturais e dinâmicos do movimento, em movimentos dançados, de modo individual e coletivo, a partir de um gênero ou estilo específico de danças adequadas à faixa etária.</p> <p>(EF04AR11B) Organizar e improvisar movimentos dançados explorando elementos constitutivos e aspectos expressivos do movimento, a partir de um gênero ou estilo específico de danças adequadas à faixa etária.</p> <p>EF04AR12) Dialogar, com respeito e sem preconceito, sobre suas experiências pessoais em dança vivenciadas na escola e fora dela, identificando semelhanças e diferenças, como fonte para a construção de vocabulários e repertórios.</p>	<p>Elementos da linguagem</p> <p>Processos de criação</p> <p>Processos de criação /</p>	<p>- Aspectos estruturas, dinâmicos e expressivos da dança</p>
--	--	--	---	--



	Dança		Contextos e práticas	
			Processos de criação	



<p>1. Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.</p> <p>2. Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.</p> <p>3. Pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais – especialmente aquelas manifestas na arte e nas culturas que constituem a identidade brasileira –, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando-as nas criações em Arte.</p>	<p>Música</p>	<p>(EF04AR13) Conhecer, apreciar e categorizar criticamente diferentes gêneros de expressão musical, conhecendo e analisando as funções da música em diversos contextos de circulação.</p> <p>(EF04AR14) Conhecer, perceber e explorar os elementos constitutivos do som e da música, por meio de canções, jogos, brincadeiras e práticas diversas de apreciação composição e execução musical. Elementos da linguagem / Contextos e Práticas.</p> <p>(EF04AR15) Conhecer, apreciar e explorar fontes sonoras diversas, reconhecendo características dos elementos constitutivos do som, da</p>	<p>Contextos e práticas</p> <p>Elementos da linguagem / Contextos e práticas</p>	<ul style="list-style-type: none">- Categoria da musica- Formas , gêneros e expressões musicais- Consciência musical- Elementos da musica- Construções e experiências sonoras- Instrumentos musicais- Expressão e comunicação- Paisagem sonora- Apreciação da musica local e regional



<p>5. Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.</p> <p>2. Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.</p> <p>3. Pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais – especialmente aquelas manifestas na arte</p>	<p>Música</p>	<p>música e de instrumentos musicais variados.</p> <p>(EF04AR16) Conhecer, pesquisar, diferenciar e explorar diferentes formas de notação convencional e não convencional, procedimentos e técnicas de registro em áudio.</p> <p>(EF04AR17) Pesquisar, conhecer, apreciar e experimentar a improvisação na produção de sons e sonorização de histórias de modo individual, coletivo e colaborativo.</p> <p>(EF04AR18) Conhecer, pesquisar, apreciar e diferenciar diferentes formas teatrais, presentes em</p>	<p>Materialidades</p> <p>Notação e registro musical</p> <p>Processos de criação</p>	<p>Produções e recortes musicais.</p> <p>Conhecimento do corpo e do espaço.</p>
--	---------------	--	---	---



<p>e nas culturas que constituem a identidade brasileira –, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando-as nas criações em Arte.</p> <p>4. Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, resignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.</p> <p>5. Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.</p> <p>6. Estabelecer relações entre arte, mídia, mercado e consumo, compreendendo, de forma crítica e problematizadora, modos de produção e de circulação da arte na sociedade.</p> <p>7. Problematizar questões políticas, sociais, econômicas, científicas, tecnológicas e culturais, por meio de exercícios, produções, intervenções e apresentações artísticas.</p> <p>8. Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo</p>	<p>Teatro</p>	<p>diferentes contextos, cultivando a percepção, o imaginário e a capacidade de simbolizar.</p> <p>(EF04AR19) Reconhecer e pesquisar as diversas teatralidades presentes na vida cotidiana, identificando elementos teatrais.</p> <p>(EF04AR20) organizar e explorar processos narrativos criativos teatro, de forma individual, coletiva e colaborativa, explorando elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais. Processos de criação.</p> <p>(EF04AR21) Compor e encenar acontecimentos cênicos, experimentando diferentes personagens, resignificando objetos e fatos de forma intencional e reflexiva, a partir de diferentes estímulos.</p> <p>(EF04AR22) pesquisar e explorar processos de criação de personagens,</p>	<p>Contextos e práticas</p> <p>Elementos da linguagem</p>	<ul style="list-style-type: none">- Consciência e esquema corporal- Historia e experiências dramáticas.- Movimentos e expressões (Mímica)- Elementos da linguagem teatral (expressões, gestos, narrativas e jogos dramáticos)- Improviso teatral- Escultura humana
---	---------------	---	---	--



nas artes.		identificando estereótipos e dialogando sobre eles.	Processos de criação	
			Processos de criação	
			Processos de criação	



3. Pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais – especialmente aquelas manifestas na

Arte e nas culturas que constituem a identidade brasileira –, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando-as nas criações em Arte.

9. Analisar e valorizar o patrimônio artístico nacional e internacional, material e imaterial, com suas histórias e diferentes visões de mundo.

(EF04AR23A) Conhecer e explorar alguns elementos e recursos processuais de diferentes linguagens artísticas.

(EF04AR23B) Conhecer o conceito de



	Habilidades integradoras	<p>projeto temático de arte.</p> <p>(EF04AR24) Conhecer e explorar brinquedos, brincadeiras e jogos, de diferentes estéticas Matrizes culturais.</p> <p>(EF04AR25A) Pesquisar e apreciar obras de diferentes Linguagens artísticas consideradas como patrimônio cultural, material e imaterial do Brasil.</p> <p>(EF04AR25B) Pesquisar, conhecer e valorizar diferentes</p> <p>Elementos constitutivos do contexto sociocultural local, nacional e internacional, entre eles, diversas matrizes estéticas e culturais, cultivando vocabulários e repertórios das diferentes linguagens artísticas.Patrimônio cultural.</p> <p>(EF04AR26) Conhecer, identificar e explorar diferentes tecnologias e recursos digitais, em processos de criação de diferentes linguagens artísticas.</p>	Processos de criação	<ul style="list-style-type: none">- Projetos interdisciplinares- Folclore brasileiro- Musica na escola- Artistas da região- Arte circense
--	--------------------------	--	----------------------	---



			Matrizes estéticas e culturais	- Brinquedos e brincadeiras
			Patrimônio cultural	- Patrimônio cultural e material
			Arte e tecnologia/ Processos de criação	



4.4.5. ANO 5 -ARTE				
COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	LINGUAGENS UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADES	OBJETO DE CONHECIMENTO	PRÁTICA DIDÁTICO PEDAGÓGICA
<p>1.Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.</p> <p>3. Pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais–especialmente aquelas Arte e nas culturas que constituem a identidade brasileira –, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando-as nas criações em Arte.</p> <p>5.Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.</p> <p>8. Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.</p>	Artes visuais	<p>(EF05AR01A) Conhecer e apreciar obras de arte de diferentes modalidades das artes visuais, autores, épocas e culturas, cultivando a percepção, o imaginário, e a capacidade de simbolizar.</p> <p>(EF05AR01B)Pesquisar, identificar e apreciar obras de arte dediferentes modalidades das artes visuais, autores, épocas e culturas, cultivando a percepção e a capacidade de simbolizar.</p> <p>(EF05AR02) Conhecer, pesquisar, identificar, interpretar e explorar elementos constitutivos das artes visuais.</p> <p>(EF05AR03A) Conhecer e identificar elementos de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais.</p>	<p>Contextos e práticas</p> <p>Elementos da linguagem</p> <p>Matrizes estéticas e culturais</p>	<p>- Expressão em comunicação</p> <p>- Pesquisa e qualidade matérica</p> <p>- Construções bidimensionais e tridimensionais. Arte brasileira</p> <p>- Arte indígena</p> <p>- Arte moderna e contemporânea</p>



<p>9. Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.</p>		<p>(EF05AR03B) Analisar e dialogar sobre as influências de elementos de matrizes estéticas e culturais das artes visuais, em manifestações artísticas da cultura pessoal, local.</p> <p>(EF05AR04A) Pesquisar, conhecer e apreciar diferentes materialidades presentes nas modalidades das artes visuais.</p> <p>(EF05AR04B) Experimentar e utilizar de forma consciente diferentes materiais, instrumentos e técnicas convencionais e não convencionais.</p> <p>(EF05AR05) Experimentar e organizar processos de criação, em artes visuais, de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.</p> <p>(EF05AR06) Dialogar sobre sua produção artística e a de seus colegas, apreciando processos de criação de alguns artistas, em arte visuais, percebendo que, por meio da arte, é possível expressar ideias e sentimentos.</p>	<p>Materialidades</p> <p>Processos de criação</p> <p>Processos de criação</p> <p>Elementos da linguagem</p>	<p>- Cultura popular.</p> <p>- Paisagem</p> <p>- Natureza morta</p> <p>- Figura humana</p> <p>- Retrato e autorretrato</p> <p>- Modelagem e bricolagem</p> <p>- Poética pessoal e coletiva</p>
--	--	---	---	--



(EF05AR07) Conhecer e identificar lugares, artistas, artesãos e profissionais das diferentes categorias do sistema das artes visuais.

Materialidades

Elementos da
linguagem

Sistemas da
linguagem

Conhecimento e
exploração do corpo e
do espaço.



<p>1.Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.</p> <p>2.Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas Tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações</p> <p>4. Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.</p>	<p>Dança</p>	<p>(EF05AR08) Conhecer, apreciar e experimentar diferentes formas da dança, presentes em diferentes contextos da cultura local e regional, cultivando a percepção e o repertório corporal, a imaginação, ampliando a capacidade de simbolizar.</p> <p>(EF05AR09) Conhecer e explorar as diferentes estruturas corporais,</p> <p>Percebendo e se apropriando da organização do próprio corpo como um sistema vivo, dinâmico e expressivo, estabelecendo relações entre as partes e destas com o todo corporal na construção do movimento dançado.</p> <p>(EF05AR10) Conhecer e experimentar diferentes aspectos estruturais dinâmicos e rítmicos do movimento, realizando diferentes formas de orientação no espaço na construção do movimento dançado.</p> <p>(EF05AR11A) Conhecer e experimentar, explorando elementos constitutivos, aspectos estruturais e dinâmicos do movimento, em movimentos dançados, de modo individual e coletivo, a partir de um gênero ou estilo específico de</p>	<p>Contextos e práticas</p> <p>Elementos da linguagem</p> <p>Elementos da linguagem</p>	<ul style="list-style-type: none">- Expressão e comunicação- Danças: cultural e folclórica- Conhecimento e exploração do corpo e do espaço- Danças circulares- Movimento corporal- Elementos da dança- Esquema corporal= Coreografia.Experiências- Sonoras- Aspectos estruturas, dinâmicos e expressivos da dança
--	--------------	--	---	--



<p>6. Estabelecer relações entre arte, mídia, mercado e consumo, compreendendo, de forma crítica e problematizadora, modos de produção e de circulação da arte na sociedade.</p>	<p>Dança</p>	<p>danças adequadas à faixa etária.</p> <p>(EF05AR11B) Organizar e improvisar movimentos dançados explorando elementos constitutivos e aspectos expressivos do movimento, a partir de um gênero ou estilo específico de danças adequadas à faixa etária.</p> <p>(EF05AR12) Dialogar, com respeito e sem preconceito, sobre suas experiências pessoais em dança vivenciadas na escola e fora dela, identificando semelhanças e diferenças, como fonte para a construção de vocabulários e repertórios.</p>	<p>Processos de criação</p> <p>Processos de criação / Contextos e práticas</p>	
--	--------------	---	--	--



			Processos de criação	
--	--	--	----------------------	--



<p>2. Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.</p> <p>5. Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.</p> <p>7. Problematizar questões políticas, sociais, econômicas, científicas, tecnológicas e culturais, por meio de exercícios, produções, intervenções e apresentações artísticas.</p> <p>9. Analisar e valorizar o patrimônio artístico nacional e internacional, material e imaterial, com suas histórias e diferentes visões de mundo.</p>	<p>Música</p> <p>Música</p>	<p>(EF05AR13) Conhecer, apreciar e categorizar criticamente diferentes gêneros de expressão musical, conhecendo e analisando as funções da música em diversos contextos de circulação.</p> <p>(EF05AR14) Conhecer, perceber e explorar os elementos constitutivos do som e da música, por meio de canções, jogos, brincadeiras e práticas diversas de apreciação, composição e execução musical. Elementos da linguagem / Contextos e Práticas.</p> <p>(EF05AR15A) Conhecer, apreciar e pesquisar instrumentos musicais, fontes e materialidades sonoras.</p> <p>(EF05AR15B) Reconhecer e explorar as materialidades sonoras presentes nas características dos elementos constitutivos do som, da música e de instrumentos musicais.</p> <p>(EF05AR16) Conhecer, pesquisar, diferenciar e explorar diferentes formas de notação convencional e</p>	<p>Contextos e práticas</p> <p>Elementos da linguagem / Contextos e práticas</p> <p>Materialidades</p> <p>Notação e registro musical</p>	<ul style="list-style-type: none">- Categoria da música- Formas, gêneros e expressões musicais- Consciência musical- Elementos da música- Construções e experiências sonoras- Instrumentos musicais- Expressão e comunicação- Paisagem sonora- Apreciação da música local e regional- Produções e recortes musicais.- Conhecimento do corpo e do espaço.
--	-----------------------------	--	--	--



<p>2. Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.</p> <p>4. Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, resignificando espaços da escola e de fora</p>		<p>não convencional, procedimentos e técnicas de registro em áudio.</p> <p>(EF05AR17) Pesquisar, conhecer, apreciar e experimentar a improvisação na produção de sons e sonorização de histórias de modo individual, coletivo e colaborativo.</p> <p>(EF05AR18) Conhecer, pesquisar, apreciar e diferenciar diferentes formas teatrais, presentes em diferentes contextos, cultivando a percepção, o imaginário e a capacidade de simbolizar.</p> <p>(EF05AR19) Reconhecer e pesquisar as diversas teatralidades presentes na vida cotidiana, identificando elementos teatrais.</p>	<p>Processos de criação</p> <p>Contextos e práticas</p>	
--	--	---	---	--



<p>dela no âmbito da Arte.</p> <p>7. Problematicar questões políticas, sociais, econômicas, científicas, tecnológicas e culturais, por meio de exercícios, produções, intervenções e apresentações artísticas.</p> <p>3. Pesquisar e conhecer distintas</p>	<p>Teatro</p>	<p>(EF05AR20) organizar e explorar processos narrativos criativos teatro, de forma individual, coletiva e colaborativa, explorando elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais. Processos de criação.</p> <p>(EF05AR21) Compor e encenar acontecimentos cênicos, experimentando diferentes personagens, ressignificando objetos e fatos de forma intencional e reflexiva, a partir de diferentes estímulos.</p> <p>(EF05AR22) pesquisar e explorar processos de criação de personagens, identificando estereótipos e dialogando sobre eles.</p> <p>(EF05AR23A) Conhecer e explorar alguns elementos e recursos processuais de diferentes linguagens artísticas.</p> <p>(EF05AR23B) Conhecer o conceito de projeto temático de arte.</p>	<p>Processos de criação</p> <p>Contextos e práticas</p> <p>Processos de criação</p> <p>Elementos da</p>	<ul style="list-style-type: none">- Consciência e esquema corporal- Historia e experiências dramáticas.- Movimentos e expressões (Mímica)- Elementos da linguagem teatral (expressões, gestos,narrativas e jogos dramáticos)- Improviso teatral- Escultura humana
---	---------------	--	---	---



<p>matrizes estéticas e culturais – especialmente aquelas manifestas na Arte e nas culturas que constituem a identidade brasileira –, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando-as nas criações em Arte.</p> <p>9. Analisar e valorizar o patrimônio artístico nacional e internacional, material e imaterial, com suas histórias e diferentes visões de mundo.</p>	<p>Habilidades integradoras</p>	<p>(EF05AR24) Conhecer e explorar brinquedos, brincadeiras e jogos, de diferentes estéticas Matrizes culturais.</p> <p>(EF05AR25A) Pesquisar e apreciar obras de diferentes Linguagens artísticas consideradas como patrimônio cultural, material e imaterial do Brasil.</p> <p>(EF05AR25B) Pesquisar, conhecer e valorizar diferentes Elementos constitutivos do contexto sociocultural local, nacional e internacional, entre eles, diversas matrizes estéticas e culturais, cultivando vocabulários e repertórios das diferentes linguagens artísticas. Patrimônio cultural.</p> <p>(EF05AR26) Conhecer, identificar e explorar diferentes tecnologias e recursos digitais, em processos de criação de diferentes linguagens artísticas.</p>	<p>linguagem</p> <p>Processos de criação</p> <p>Processos de criação</p> <p>Matrizes estéticas e</p>	<p>- Projetos interdisciplinares</p> <p>- Folclore brasileiro</p> <p>- Musica na escola</p>
---	---------------------------------	---	--	---



			<p>culturais</p> <p>Patrimônio cultural</p> <p>Arte e tecnologia/ Processos de criação</p> <p>Arte e tecnologia/ Processos de criação</p>	<ul style="list-style-type: none">- Artistas da região- Arte circense- Brinquedos e brincadeiras- Patrimônio cultural e material
--	--	--	---	---



4.4.6. ORGANIZADOR DAS DIMENSÕES INTEGRADORAS DA APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO INFANTIL - CRIANÇAS BEM PEQUENA

Campo de Experiência	Direitos de aprendizagem	Linguagem	Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento	Intencionalidade Pedagógica
O eu, o outro e o nós	- CONVIVER - PARTICIPAR - EXPRESSAR	• ARTES VISUAIS	(EIO2EO01) Demonstrar e valorizar atitudes de cuidado, cooperação e solidariedade, na interação com crianças e adultos.	- Desenhos ou pinturas coletivas
	- EXPLORAR - CONHECER-SE - EXPRESSAR	• TEATRO		- Jogos teatrais
	- CONVIVER - BRINCAR - EXPLORAR	• MÚSICA		- Brincadeira Cantada
	- CONVIVER - BRINCAR - EXPLORAR	• DANÇA		- Brincadeira Cantada
	- EXPLORAR - CONHECER-SE - EXPRESSAR	• ARTES VISUAIS	(EIO2EO02) Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios, identificando cada vez mais suas possibilidades, de modo a agir para ampliá-las.	- Desenhos livres
	- EXPLORAR - CONHECER-SE - EXPRESSAR	• TEATRO		- Jogos teatrais, pequenas encenações
	- CONVIVER - BRINCAR - EXPLORAR - EXPRESSAR	• MÚSICA		- Criar sons
	- CONVIVER - BRINCAR - EXPLORAR - EXPRESSAR	• DANÇA		- Criar novas coreografias



<i>Campo de Experiência</i>	<i>Direitos de aprendizagem</i>	<i>Linguagem</i>	<i>Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento</i>	<i>Intencionalidade Pedagógica</i>
O eu, o outro e o nós	- CONVIVER - PARTICIPAR - EXPRESSAR	• ARTES VISUAIS	(EI02EO03) Compartilhar os objetos, os temas, as personagens e os espaços com crianças da mesma faixa etária, de faixas etárias diferentes e adultos.	- Desenho e pintura livre coletivo.
	- EXPLORAR - CONHECER-SE - EXPRESSAR	• TEATRO		- Encenação de pequenas peças teatrais.
	- CONVIVER - BRINCAR - EXPLORAR - EXPRESSAR	• MÚSICA		- Criação de objetos musicais. - Coral, jogral.
	- CONVIVER - BRINCAR - EXPLORAR	• DANÇA		- Brincadeira Cantada (roda)
	- CONVIVER - PARTICIPAR - EXPLORAR - EXPRESSAR	• ARTES VISUAIS	(EI02EO04) Comunicar-se com os colegas e os adultos, buscando compreendê-los e fazendo-se compreender, ampliando suas possibilidades expressivas e comunicativas.	- Leitura de Obra de arte
	- CONVIVER - PARTICIPAR - EXPLORAR - EXPRESSAR	• TEATRO		- Recontando histórias, pode haver objetos para auxiliar.
	- CONVIVER - BRINCAR - EXPLORAR - EXPRESSAR	• MÚSICA		- Pedir para a criança apresentar uma música.
	- CONVIVER - BRINCAR - EXPLORAR - EXPRESSAR	• DANÇA		- Criar uma nova coreografia.



Campo de Experiência	Direitos de aprendizagem	Linguagem	Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento	Intencionalidade Pedagógica
O eu, o outro e o nós	- CONVIVER - PARTICIPAR - EXPLORAR - EXPRESSAR	• ARTES VISUAIS	(EIO2EO05) Perceber que as pessoas têm características físicas diferentes, valorizando e respeitando essas diferenças.	- leitura de diversas obras com características físicas diferentes. - desenhar o corpo de si mesmo e demais membros da família.
	- CONVIVER - PARTICIPAR - EXPLORAR - EXPRESSAR	• TEATRO		- Contações de histórias que falem sobre características físicas diferentes.
	- CONVIVER - BRINCAR - EXPLORAR - EXPRESSAR	• MÚSICA		- Músicas que falem das partes do corpo. Ex.: cabeça, ombro, joelho e pé.
	- CONVIVER - BRINCAR - EXPLORAR - EXPRESSAR	• DANÇA		- Fazer brincadeiras de dança onde as crianças precisem localizar partes do seu corpo.
	- CONVIVER - PARTICIPAR - EXPLORAR - EXPRESSAR	• ARTES VISUAIS	(EIO2EO06) Respeitar regras básicas de convívio social nas interações e brincadeiras, identificando e compreendendo seu pertencimento nos diversos grupos dos quais participa.	- Desenhos coletivos
	- CONVIVER - PARTICIPAR - EXPLORAR - EXPRESSAR	• TEATRO		- Jogos teatrais
	- CONVIVER - BRINCAR - EXPLORAR - EXPRESSAR	• MÚSICA		- Jogos musicais



- CONVIVER - BRINCAR - EXPLORAR - EXPRESSAR	• DANÇA		- Coreografias de grupo
Direitos de aprendizagem	Linguagem		Intencionalidade Pedagógica
- CONVIVER - PARTICIPAR - EXPLORAR - EXPRESSAR	• ARTES VISUAIS		- Desenho coletivo, aguardando sua vez e respeitando os demais.
- CONVIVER - PARTICIPAR - EXPLORAR - EXPRESSAR	• TEATRO		- Recontando histórias, pode haver objetos para auxiliar.
- CONVIVER - BRINCAR - EXPLORAR - EXPRESSAR	• MÚSICA		- Cantar respeitando sua vez e ouvindo os demais.
- CONVIVER - BRINCAR - EXPLORAR - EXPRESSAR	• DANÇA		- Dançam respeitando sua vez e aguardando os demais.



<i>Campo de Experiência</i>	<i>Direitos de aprendizagem</i>	<i>Linguagem</i>	<i>Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento</i>	<i>Intencionalidade Pedagógica</i>
O eu, o outro e o nós	- CONVIVER - PARTICIPAR - EXPLORAR - EXPRESSAR	• ARTES VISUAIS	(EI02EO07) Resolver conflitos nas interações brincadeiras, com a orientação do(a) professor(a), por meio do diálogo, utilizando seus recursos pessoais, respeitando as outras crianças e buscando reciprocidade.	- Desenho coletivo, aguardando sua vez e respeitando os demais.
	- CONVIVER - PARTICIPAR - EXPLORAR - EXPRESSAR	• TEATRO		- Recontando histórias, pode haver objetos para auxiliar.
	- CONVIVER - BRINCAR - EXPLORAR - EXPRESSAR	• MÚSICA		- Cantar respeitando sua vez e ouvindo os demais.
	- CONVIVER - BRINCAR - EXPLORAR - EXPRESSAR	• DANÇA		- Dançam respeitando sua vez e aguardando os demais.



Campo de Experiência	Direitos de aprendizagem	Linguagem	Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento	Intencionalidade Pedagógica
Corpo, gestos e movimento	CONVIVER PARTICIPAR EXPLORAR EXPRESSAR	• ARTES VISUAIS	(E102CG01) Apropriar-se de gestos e movimentos de sua cultura no cuidado de si e nos jogos e brincadeiras.	- Obras de arte que falem da nossa cultura – ex.: Folclore, festas populares.
	CONVIVER PARTICIPAR EXPLORAR EXPRESSAR	• TEATRO		- Explorar brincadeiras circenses, com marionetes, fantoches.
	CONVIVER BRINCAR EXPLORAR EXPRESSAR	• MÚSICA		- Brincadeira Cantada
	CONVIVER BRINCAR EXPLORAR EXPRESSAR	• DANÇA		- Danças regionais, populares.
	CONVIVER BRINCAR PARTICIPAR EXPLORAR EXPRESSAR	• TEATRO	(E102CG02) Deslocar seu corpo no espaço, orientando-se por noções como em frente, atrás, no alto, embaixo, dentro, fora etc., ao se envolver em brincadeiras e atividades de diferentes naturezas.	- Jogos circenses
	CONVIVER BRINCAR EXPLORAR EXPRESSAR	• DANÇA		- Brincadeiras cantadas
	CONVIVER BRINCAR PARTICIPAR EXPLORAR EXPRESSAR	• TEATRO		(E102CG03) Explorar formas de deslocamento no espaço (pular, saltar, dançar), combinando movimentos e seguindo orientações.



	- CONVIVER - BRINCAR - EXPLORAR - EXPRESSAR	• DANÇA		- Brincadeiras cantadas
	Direitos de aprendizagem	Linguagem		Intencionalidade Pedagógica
	- CONVIVER - PARTICIPAR - EXPLORAR - EXPRESSAR	• ARTES VISUAIS		- Artesanato, colagem, escultura
	- CONVIVER - PARTICIPAR - EXPLORAR - EXPRESSAR	• TEATRO		- Explorar brincadeiras com marionetes, fantoches, dedoches, teatro de sombras.

Campo de Experiência	Direitos de aprendizagem	Linguagem	Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento	Intencionalidade Pedagógica
Traços, sons, cores e formas	- CONVIVER - BRINCAR - EXPLORAR - EXPRESSAR	• MÚSICA	(EI02TS01) Criar sons com materiais, objetos e instrumentos musicais, para acompanhar diversos ritmos de música.	- Criar instrumentos. - Explorar os sons de diversos objetos. Sugestão: músico Hermeto Pascoal, grupo musical Uakti.



	<ul style="list-style-type: none">- CONVIVER- PARTICIPAR- EXPLORAR- EXPRESSAR	<ul style="list-style-type: none">• ARTES VISUAIS	(EI02TS02) Utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais.	<ul style="list-style-type: none">- Esculturas, artesanato, colagem.
	<ul style="list-style-type: none">- CONVIVER- BRINCAR- EXPLORAR- EXPRESSAR	<ul style="list-style-type: none">• MÚSICA	(EI02TS03) Utilizar diferentes fontes sonoras disponíveis no ambiente em brincadeiras cantadas, canções, músicas e melodias.	<ul style="list-style-type: none">- Brincadeiras cantadas.

Campo de Experiência	Direitos de aprendizagem	Linguagem	Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento	Intencionalidade Pedagógica
Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação	<ul style="list-style-type: none">- CONVIVER- BRINCAR- EXPLORAR- EXPRESSAR	<ul style="list-style-type: none">• MÚSICA	(EI02EF02) Identificar e criar diferentes sons e reconhecer rimas e aliterações em cantigas de roda e textos poéticos.	<ul style="list-style-type: none">- Brincadeiras cantadas.
	<ul style="list-style-type: none">- CONVIVER- PARTICIPAR- EXPLORAR- EXPRESSAR	<ul style="list-style-type: none">• TEATRO	(EI02EF03) Demonstrar interesse e atenção ao ouvir a leitura de histórias e outros textos, diferenciando escrita de ilustrações, e acompanhando, com orientação do adulto-leitor, a direção da leitura (de cima para baixo, da esquerda para a direita).	<ul style="list-style-type: none">- Contação de histórias.



CONVIVER PARTICIPAR EXPLORAR EXPRESSAR	• ARTE VISUAL	(E102EF04) Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos.	- Desenhos sobre partes da história
	• TEATRO		- Recontar parte da história.
	• ARTE VISUAL		- Desenhos sobre partes da história
	• TEATRO		- Recontar parte da história.
	• TEATRO		- Teatro de sombras, fantoches, dedoches, marionetes.
	• ARTE VISUAL		- Pinturas matéricas, com tintas naturais.
	CONVIVER PARTICIPAR EXPLORAR EXPRESSAR		(E102EF05) Relatar experiências e fatos acontecidos, histórias ouvidas, filmes ou peças teatrais assistidos etc.
CONVIVER PARTICIPAR EXPLORAR EXPRESSAR	(E102EF06) Criar e contar histórias oralmente, com base em imagens ou temas sugeridos.		
CONVIVER PARTICIPAR EXPLORAR EXPRESSAR	(E102EF09) Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos.		

Campo de Experiência	Direitos de aprendizagem	Linguagem	Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento	Intencionalidade Pedagógica
Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.	CONVIVER PARTICIPAR EXPLORAR EXPRESSAR	• ARTE VISUAL	(E102ET01) Explorar e descrever semelhanças e diferenças entre as características e propriedades dos objetos (textura, massa, tamanho).	- mostrar esculturas feitas com matérias diferenciados, argila, papel, vidro; e, com tamanhos diferentes.
	CONVIVER PARTICIPAR EXPLORAR EXPRESSAR	• ARTE VISUAL	(E102ET03) Compartilhar, com outras crianças, situações de cuidado de plantas e animais nos espaços da instituição e fora dela.	- obras que relatem o cuidado com a natureza.



- CONVIVER - BRINCAR - EXPLORAR - EXPRESSAR	• MÚSICA		- músicas que relatem o cuidado com a natureza.
--	----------	--	---

<i>Campo de Experiência</i>	<i>Competências</i>	<i>Linguagem</i>	<i>Habilidades</i>	<i>Objeto de conhecimento</i>	<i>Prática Didático Pedagógica</i>	<i>Orientações Complementares</i>
------------------------------------	----------------------------	-------------------------	---------------------------	--------------------------------------	---	--



<p>O eu, o outro e o nós</p>	<p>- CONVIVER - PARTICIPAR - CONHECER-SE</p>	<p>MÚSICA</p>	<p>(EI02EO01) Demonstrar e valorizar atitudes de cuidado, cooperação e solidariedade, na interação com crianças e adultos.</p>	<p>Em construção coletiva no ano de 2020.</p>	<p>Em construção coletiva no ano de 2020.</p>	<p>Com a intervenção e com o exemplo do(a) professor(a), nas diversas situações de interação proporcionadas pela instituição de educação infantil, as crianças devem aprender a valorizar a boa convivência e o cuidado nas relações com as outras crianças e adultos. O(A) professor(a) deve demonstrar atitudes cuidadosas e respeitadas, servindo de bom modelo, e encorajar as crianças a terem atitudes como: partilhar brinquedos, negociar papéis e enredos para as brincadeiras, compartilhar ideias e emoções, atentar-se as emoções dos outros respeitando-as, ter demonstrações de gentileza e afeto.</p>
<p>O eu, o outro e o nós</p>	<p>- EXPRESSAR-SE - CONHECER-SE - PARTICIPAR</p>	<p>MÚSICA</p>	<p>(EI02EO02) Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios, identificando cada vez mais suas possibilidades, de</p>	<p>Em construção coletiva no ano de 2020.</p>	<p>Em construção coletiva no ano de 2020.</p>	<p>O(A) professor(a) deve oportunizar as crianças diversas situações de exploração, interação e participação, onde possam desenvolver progressivamente sua autonomia ao agir, tomar decisões, fazer escolhas e resolver problemas em um</p>



			ampliando _____ sua s possibilidades expressivas _____ _____ e comunicativas.			corpo e da linguagem oral; por meio de produções artísticas ou musicais e nas brincadeiras. Vale lembrar que o domínio progressivo da fala, que acontece durante essa faixa etária, favorece o intercâmbio e a ampliação de ideias, realidades e outras vivências, além da construção de conhecimento sobre si e sobre o outro. A escuta atenta e o olhar cuidadoso do(a) professor(a) são muito importantes para a valorização das diversas manifestações linguísticas das crianças. O(A) professor(a) necessita, por exemplo, promover encontros e interações das crianças e promover sistematicamente momentos de conversas coletivas, nas quais as crianças possam, pouco a pouco, se apropriar de práticas sociais de comunicação da sua cultura. Outra orientação importante é convidar para a roda de conversa outros falantes da sua cultura e assim, promover trocas de saberes e ampliar o círculo de convivência.
--	--	--	--	--	--	--



<p>O eu, o outro e o nós</p>	<p>-CONVIVER -BRINGAR -PARTICIPAR -CONHECER-SE</p>	<p>MÚSICA</p>	<p>(EI02EO05) Perceber que as pessoas têm características físicas diferentes, valorizando e respeitando essas diferenças.</p>	<p>Em construção coletiva no ano de 2020.</p>	<p>Em construção coletiva no ano de 2020.</p>	<p>E importante incentivar as descobertas das crianças sobre si mesmas, suas características físicas, seus gostos e preferências, de forma que também percebam _____ e respeitem a diversidade. Para</p>
------------------------------	--	---------------	--	--	--	--

						<p>isso o(a) professor(a) deve promover situações de interações e brincadeiras, organizando um ambiente rico e variado, que retrate a própria cultura das crianças e de outros povos. É importante que as marcas das crianças e de suas famílias estejam presentes em painéis de fotos, objetos, etc. A presença das famílias em momentos diversos, amplia e valoriza o campo de convivência das crianças com a diversidade cultural de seu entorno.</p>
--	--	--	--	--	--	--



<p>O eu, o outro e o nós</p>	<p>- CONVIVER - BRINGAR - PARTICIPAR - CONHECER-SE</p>	<p>MÚSICA</p>	<p>(EI02EO06) Respeitar regras básicas de convívio social nas interações _____ e brincadeiras, identificando _____ e compreendendo _____ seu pertencimento _____ nos diversos grupos dos quais participa.</p>	<p>Em construção coletiva no ano de 2020.</p>	<p>Em construção coletiva no ano de 2020.</p>	
<p>O eu, o outro e o nós</p>	<p>- CONVIVER - BRINGAR - PARTICIPAR - CONHECER-SE</p>	<p>MÚSICA</p>	<p>(EI02EO07) Resolver conflitos nas interações brincadeiras, com a orientação _____ do(a) _____ professor(a), por meio do diálogo, utilizando seus recursos pessoais, respeitando as outras crianças e buscando reciprocidade.</p>	<p>Em construção coletiva no ano de 2020.</p>	<p>Em construção coletiva no ano de 2020.</p>	<p>As crianças devem ser apoiadas _____ pelo(a) professor(a), para que aprendam resolver seus conflitos gradativamente. O(A) professor(a) e os adultos de sua convivência devem cuidar desses momentos, acolhendo e respeitando a situação por meio de uma escuta atenta e paciente, ajudando as crianças a reconhecerem os fatos, a expressarem _____ seus sentimentos</p>
						<p>e a criarem estratégias para resolver o conflito. Vale lembrar, que os adultos, também, são modelos de atitudes de boa convivência.</p>



<p>O eu, o outro e o nós</p>	<p>- CONVIVER - PARTICIPAR - CONHECER-SE</p>	<p>TEATRO</p>	<p>(EI02EO01) Demonstrar _____ e valorizar atitudes de cuidado, cooperação _____ e solidariedade, _____ a interação com crianças e adultos.</p>	<p>Em construção coletiva no ano de 2020.</p>	<p>Em construção coletiva no ano de 2020.</p>	<p>Com a intervenção e com o exemplo do(a) professor(a), nas diversas situações de interação proporcionadas pela instituição de educação infantil, as crianças devem aprender a valorizar a boa convivência e o cuidado nas relações com as outras crianças e adultos. O(A) professor(a) deve demonstrar atitudes cuidadosas e respeitadas, servindo de bom modelo, e encorajar as crianças a terem atitudes como: partilhar brinquedos, negociar papéis e enredos para as brincadeiras, compartilhar ideias e emoções, atentar-se as emoções dos _____ outros respeitando-as, _____ ter demonstrações de gentileza e afeto.</p>
<p>O eu, o outro e o nós</p>	<p>- EXPRESSAR-SE - CONHECER-SE - PARTICIPAR</p>	<p>TEATRO</p>	<p>(EI02EO02) Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade _____ par a _____ enfrentar dificuldades _____ e desafios, identificando cada vez mais suas possibilidades, _____ de</p>	<p>Em _____ construção o coletiva no ano de 2020.</p>	<p>Em _____ construção o coletiva no ano de 2020.</p>	<p>O(A) professor(a) deve oportunizar as crianças diversas situações de exploração, interação e participação, onde possam desenvolver progressivamente sua autonomia ao agir, tomar decisões, fazer escolhas e resolver problemas em um ambiente acolhedor, seguro e estimulante. Para tanto,</p>



			modo a agir para amplia-las.			e(a)
--	--	--	------------------------------	--	--	------

						professor (a) precisa observar as iniciativas e preferencias das crianças para apoiar e incentivarlas, como forma de garantir que a criança confie em suas próprias ideias e iniciativas.
--	--	--	--	--	--	---



<p>O eu, o outro e o nós</p>	<p>-CONVIVER -BRINCAR -PARTICIPAR</p>	<p>TEATRO</p>	<p>(EI02EO03) Compartilhar _____ os objetos, os temas, as personagens e os espaços _____ com crianças da mesma faixa etária, de faixas etárias diferentes e adultos.</p>	<p>Em construção coletiva no ano de 2020.</p>	<p>Em construção coletiva no ano de 2020.</p>	<p>É importante garantir as crianças diferentes situações de exploração com materiais diversificados, em interações cuidadosas e estimulantes com outras crianças e professores(as). Deve-se promover jogos de imitação e o brincar de faz de conta, para possibilitar experiências significativas de convivência, comunicação e brincadeira. Uma importante orientação para a escolha dos materiais, temas e personagens e a observação das referências que as crianças trazem por meio de suas conversas, brincadeiras, etc. Os materiais que serão explorados pelas crianças, são escolhidos de acordo com suas potencialidades físicas e sua relevância cultural.</p>
<p>O eu, o outro e o nós</p>	<p>-CONVIVER -BRINCAR -PARTICIPAR -EXPRESSAR-SE</p>	<p>TEATRO</p>	<p>(EI02EO04) Comunicar-se com os colegas e os adultos, _____ buscando compreender-los _____ e fazendo-se compreender, ampliando _____ suas possibilidades</p>	<p>Em construção coletiva no ano de 2020.</p>	<p>Em _____ construção o coletiva no ano de 2020.</p>	<p>As crianças precisam ser incentivadas a comunicar-se de forma cada vez mais complexa e elaborada; em diferentes situações de interação; expressando-se por meio do corpo e da linguagem oral; por meio de produções artísticas</p>



			<p>expressivas e comunicativas.</p>			<p>ou musicais e nas brincadeiras. Vale lembrar que o domínio progressivo da fala, que acontece durante essa faixa etária, favorece o intercâmbio e a ampliação de ideias, realidades e outras vivências, além da construção do conhecimento sobre si e sobre o outro. A escuta atenta e o olhar cuidadoso do(a) professor(a) são muito importantes para a valorização das diversas manifestações linguísticas das crianças. O(A) professor(a) necessita, por exemplo, promover encontros e interações das crianças e promover sistematicamente momentos de conversas coletivas, nas quais as crianças possam, pouco a pouco, se apropriar de práticas sociais de comunicação da sua cultura. Outra orientação importante é convidar para a roda de conversa outros falantes da sua cultura e assim, promover trocas de saberes e ampliar o círculo de convivência.</p>
--	--	--	---	--	--	---



O eu, o outro e o nós	- CONVIVER - BRINGAR - PARTICIPAR - CONHECER-SE	TEATRO	(EI02EO05) Perceber que as pessoas têm características físicas diferentes, valorizando e respeitando essas diferenças.	Em construção coletiva no ano de 2020.	Em construção coletiva no ano de 2020.	E importante incentivar as descobertas das crianças sobre si mesmas, suas características físicas, seus gostos e preferências, de forma que também percebam _____ e respeitem a diversidade. Para isso o(a) professor(a) deve promover situações de
						interações e brincadeiras, organizando um ambiente rico e variado, que retrate a própria cultura das crianças e de outros povos. É importante que as marcas das crianças e de suas famílias estejam presentes em painéis de fotos, objetos, etc. A presença das famílias em momentos diversos amplia e valoriza o campo de convivência das crianças com a diversidade cultural de seu entorno.



<p>O eu, o outro e o nós</p>	<p>CONVIVER BRINGAR PARTICIPAR CONHECER-SE</p>	<p>TEATRO</p>	<p>(EI02EO06) Respeitar regras básicas de convívio social nas interações _____ e brincadeiras, identificando _____ e compreendendo _____ seu pertencimento _____ nos diversos grupos dos quais participa.</p>	<p>Em construção coletiva no ano de 2020.</p>	<p>Em construção coletiva no ano de 2020.</p>	<p>O(A) professor(a) deve oportunizar experiências em pequenos e grandes grupos em diferentes momentos da rotina e espaços, em situações de brincadeiras, _____ jogo s _____ colaborativos, organização dos materiais, entre outras, nas quais as crianças _____ possam compartilhar _____ e brinquedos, esperar a vez, ouvir o colega, tomar decisões coletivas, refletir sobre suas ações, usar esclarecimentos _____ e argumentos ligados aos seus sentimentos e ideias. Tudo isso, com o intuito de favorecer o convívio social positivo entre as crianças, intervindo _____ quando necessário.</p>
<p>O eu, o outro e o nós</p>	<p>CONVIVER BRINGAR PARTICIPAR CONHECER-SE</p>	<p>TEATRO</p>	<p>(EI02EO07) Resolver conflitos nas interações e brincadeiras, com a orientação _____ do(a) _____ professor(a), _____ por meio</p>	<p>Em construção coletiva no ano de 2020.</p>	<p>Em construção coletiva no ano de 2020.</p>	
			<p>do diálogo, utilizando seus _____ recursos pessoais, respeitando as outras crianças e buscando reciprocidade.</p>			



<p>O eu, o outro e o nós</p>	<p>CONVIVER PARTICIPAR CONHECER-SE</p>	<p>DANÇA</p>	<p>(EI02EO01) Demonstrar e valorizar atitudes de cuidado, cooperação e solidariedade, na interação com crianças e adultos.</p>	<p>Em construção coletiva no ano de 2020.</p>	<p>Em construção coletiva no ano de 2020.</p>	<p>Com a intervenção e com o exemplo do(a) professor(a), nas diversas situações de interação proporcionadas pela instituição de educação infantil, as crianças devem aprender a valorizar a boa convivência e o cuidado nas relações com as outras crianças e adultos. O(A) professor(a) deve demonstrar atitudes cuidadosas e respeitadas, servindo de bom modelo, e encorajar as crianças a terem atitudes como: partilhar brinquedos, negociar papéis e enredos para as brincadeiras, compartilhar ideias e emoções, atentar-se às emoções dos outros respeitando-as, ter demonstrações de gentileza e afeto.</p>
<p>O eu, o outro e o nós</p>	<p>EXPRESSAR-SE CONHECER-SE PARTICIPAR</p>	<p>DANÇA</p>	<p>(EI02EO02) Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios, identificando cada vez mais suas possibilidades, de</p>	<p>Em construção coletiva no ano de 2020.</p>	<p>Em construção coletiva no ano de 2020.</p>	<p>O(A) professor(a) deve oportunizar as crianças diversas situações de exploração, interação e participação, onde possam desenvolver progressivamente sua autonomia ao agir, tomar decisões, fazer escolhas e resolver problemas em um ambiente acolhedor, seguro e estimulante. Para tanto,</p>



			modo a agir para amplia-las.			e(a)
--	--	--	------------------------------	--	--	------

						professor (a) precisa observar as iniciativas e preferencias das crianças para apoiá-las e incentivá-las, como forma de garantir que a criança confie em suas próprias ideias e iniciativas.
O eu, o outro e o nós	CONVIVER BRINCAR PARTICIPAR	DANÇA	(EI02EO03) Compartilhar ____ o s objetos, os temas, as personagens e os espaços com crianças da mesma faixa etária, de faixas etárias diferentes e adultos.	Em construção coletiva no ano de 2020.	Em construção coletiva no ano de 2020.	E importante garantir as crianças diferentes situações de explorações com materiais diversificados, em interações cuidadosas e estimulantes com outras crianças e professores(as). Deve-se promover jogos de imitação e brincar de faz de conta, para possibilitar _____ experiências significativas de convivência, comunicação e



						<p>_____ brincadeira. Uma importante orientação para a escolha dos materiais, temas e personagens e a observação das referências que as crianças trazem por meio de suas conversas, brincadeiras, etc. Os materiais que serão explorados pelas crianças, são escolhidos de acordo com suas potencialidades físicas e sua relevância cultural.</p>
<p>O eu, o outro e o nós</p>	<p>- CONVIVER - BRINCAR - PARTICIPAR - EXPRESSAR-SE</p>	<p>DANÇA</p>	<p>(EI02EO04) Comunicar-se com os colegas e os adultos, _____ buscando o _____ compreende-los _____ e fazendo-se compreender, ampliando _____ suas possibilidades expressivas _____ e</p>	<p>Em construção coletiva no ano de 2020.</p>	<p>Em construção coletiva no ano de 2020.</p>	<p>As crianças precisam ser incentivadas a comunicar-se de forma cada vez mais complexa e elaborada; em diferentes situações de interação;</p> <p>expressando-se por meio de corpo e da linguagem oral; por meio de produções artísticas ou musicais e nas brincadeiras.</p>



			comunicativas.			<p>Vale lembrar que o domínio progressivo da fala, que acontece durante essa faixa etária, favorece o intercâmbio e a ampliação de ideias, realidades e outras vivências, além da construção do conhecimento sobre si e sobre o outro. A escuta atenta e o olhar cuidadoso do(a) professor(a) são muito importantes para a valorização das diversas manifestações linguísticas das crianças. O(A) professor(a) necessita, por exemplo, promover encontros e interações das crianças e promover sistematicamente momentos de conversas coletivas, nas quais as crianças possam, pouco a pouco, se apropriar de práticas sociais de comunicação da sua cultura. Outra orientação importante é convidar para a roda de conversa outros falantes da sua cultura e assim, promover trocas de saberes e ampliar o círculo de convivência.</p>
--	--	--	----------------	--	--	---



<p>O eu, o outro e o nós</p>	<p>– CONVIVER – BRINGAR – PARTICIPAR – CONHECER-SE</p>	<p>DANÇA</p>	<p>(EI02EO05) Perceber que as pessoas têm características físicas diferentes, valorizando e respeitando essas diferenças.</p>	<p>Em construção coletiva no ano de 2020.</p>	<p>Em construção coletiva no ano de 2020.</p>	<p>E importante incentivar as descobertas das crianças sobre si mesmas, suas características físicas, seus gostos e preferências, de forma que também percebam e respeitem a diversidade. Para isso o(a) professor(a) deve promover situações de interações e brincadeiras, organizando um</p>
						<p>ambiente rico e variado, que retrate a própria cultura das crianças e de outros povos. É importante que as marcas das crianças e de suas famílias estejam presentes em painéis de fotos, objetos, etc. A presença das famílias em momentos diversos, amplia e valoriza o campo de convivência das crianças com a diversidade cultural de seu entorno.</p>



<p>O eu, o outro e o nós</p>	<p>-CONVIVER -BRINCAR -PARTICIPAR -CONHECER-SE</p>	<p>DANÇA</p>	<p>(EI02EO06) Respeitar regras básicas de convívio social nas interações _____ e brincadeiras, identificando _____ e compreendendo _____ seu pertencimento _____ nos diversos grupos dos quais participa.</p>	<p>Em construção coletiva no ano de 2020.</p>	<p>Em construção coletiva no ano de 2020.</p>	<p>O(A) professor(a) deve oportunizar experiências em pequenos e grandes grupos em diferentes momentos da rotina e espaços, em situações de brincadeiras, _____ jogos colaborativos, organização dos materiais, entre outras, nas quais as crianças possam compartilhar objetos e brinquedos, esperar a vez, ouvir o colega, tomar decisões coletivas, refletir sobre suas ações, usar esclarecimentos e argumentos ligados aos seus sentimentos e ideias. Tudo isso, com o intuito de favorecer o convívio social positivo entre as crianças, intervindo quando necessário.</p>
<p>O eu, o outro e o nós</p>	<p>-CONVIVER -BRINCAR -PARTICIPAR -CONHECER-SE</p>	<p>DANÇA</p>	<p>(EI02EO07) Resolver conflitos nas interações e brincadeiras, com a orientação _____ do(a) _____ professor(a), por meio do _____ diálogo, utilizando</p>	<p>Em construção coletiva no ano de 2020.</p>	<p>Em construção coletiva no ano de 2020.</p>	<p>As crianças devem ser apoiadas _____ pelo(a) professor(a), para que aprendam resolver seus conflitos gradativamente. O(A) professor(a) e os adultos de sua convivência devem cuidar</p>



			seus _____ recursos pessoais, respeitando as outras crianças e buscando reciprocidade.			desses _____ momentos, acolhendo e respeitando a situação por meio de uma escuta atenta e paciente, ajudando as crianças a reconhecerem os fatos, a expressarem _____ seus sentimentos e a criarem estratégias para resolver o conflito. Vale lembrar, que os adultos, também, são modelos de atitudes de boa convivência.
O eu, o outro e o nós	CONVIVER PARTICIPAR CONHECER-SE	ARTES VISUAIS	(EI02EO01) Demonstrar _____ e valorizar atitudes de cuidado, cooperação _____ e solidariedade, _____ n a interação com crianças e adultos.	Em construção coletiva no ano de 2020.	Em _____ construção o coletiva no ano de 2020.	Com a intervenção e com o exemplo do(a) professor(a), nas diversas situações de interação proporcionadas pela _____ instituição _____ de educação infantil, as crianças devem prender a valorizar a boa convivência e o cuidado nas relações com as outras crianças e adultos. O(A) professor(a) deve demonstrar atitudes cuidadosas e respeitadas, servindo de bom modelo, e encorajar as crianças a terem atitudes como: partilhar _____ brinquedos, negociar papéis e enredos para as brincadeiras, compartilhar _____ ideias _____ e emoções, atentar-se as emoções dos _____ outros respeitando-as, _____ ter demonstrações de gentileza e afeto.



O eu, o outro e o nós	- EXPRESSAR-SE - CONHECER-SE - PARTICIPAR	ARTES VISUAIS	(EI02EO02) Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para	Em construção coletiva no ano de 2020.	Em _____ construção o coletiva no ano de 2020.	O(A) professor(a) deve oportunizar as crianças diversas situações de exploração, interação e participação, onde possam
			enfrentar dificuldades e desafios, identificando cada vez mais suas possibilidades, _____ d e modo a agir para amplia-las.			desenvolver progressivamente sua autonomia ao agir, tomar decisões, fazer escolhas e resolver problemas em um ambiente acolhedor, seguro e estimulante. Para tanto, o(a) professor (a) precisa observar as iniciativas e preferências das crianças para apoiá-las e incentivá-las, como forma de garantir que a criança confie em suas próprias ideias e iniciativas.



O eu, o outro e o nós	-CONVIVER -BRINGAR -PARTICIPAR	ARTES VISUAIS	(EI02EO03) Compartilhar _____o s objetos, os temas, as personagens e os espaços _____ com crianças da mesma faixa etária, de faixas etárias diferentes e adultos.	Em construção coletiva no ano de 2020.	Em construção coletiva no ano de 2020.	E importante garantir as crianças diferentes situações de explorações com _____ materiais diversificados, _____ em interações cuidadosas e estimulantes com outras _____ crianças _____ e professores(as). Deve-se promover jogos de imitação e o brincar de faz de conta, para possibilitar _____ experiências significativas _____ de convivência, comunicação e brincadeira. Uma importante orientação para a escolha dos materiais, temas e personagens _____ e a observação das referências que as crianças trazem por meio de suas conversas, brincadeiras, _____ etc. Os materiais _____ que _____ serão explorados pelas crianças, são escolhidos de acordo com suas potencialidades físicas e sua relevância cultural.
O eu, o outro	-CONVIVER	ARTES	(EI02EO05) _____Percebe f	Em construção	Em construção	E importante incentivar as descobertas das crianças sobre



e o nós	-BRINCAR -PARTICIPAR -CONHECER-SE	VISUAIS	que as pessoas têm características físicas diferentes, valorizando e respeitando essas diferenças.	coletiva no ano de 2020.	coletiva no ano de 2020.	si mesmas, suas características físicas, seus gostos e preferências, de forma que também percebam e respeitem a diversidade. Para isso o(a) professor(a) deve promover situações de interações e brincadeiras, organizando um ambiente rico e variado, que retrate a própria cultura das crianças e de outros povos. É importante que as marcas das crianças e de suas famílias estejam presentes em painéis de fotos, objetos, etc. A presença das famílias em momentos diversos, amplia e valoriza o campo de convivência das crianças com a diversidade cultural de seu entorno.
--------------------	--	--------------------	---	-------------------------------------	-------------------------------------	--

Campo de Experiência	Competências	Linguagem	Habilidades	Objeto de conhecimento
O eu, o outro e o nós	Em construção coletiva no ano de 2020.	MÚSICA	(EI03E001) Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir.	Em construção coletiva no ano 2020.



○ eu, o outro e o nós	Em construção coletiva no ano de 2020.	MÚSICA	(EI03E002) Agir de maneira independente confiança em suas capacidades, reconhecer conquistas e limitações.	Em construção coletiva no ano 2020.
--------------------------	---	--------	---	--

○ eu, o outro e o nós	Em construção coletiva no ano de 2020.	MÚSICA	(EI03E003) Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação, cooperação e solidariedade, em brincadeiras e em momentos de interação.	Em construção coletiva no ano 2020.
○ eu, o outro e o nós	Em construção coletiva no ano de 2020.	MÚSICA	(EI03E004) Comunicar suas ideias, sentimentos, preferências e vontades a pessoas e grupos diversos, em brincadeiras e nas atividades cotidianas por meio de diferentes linguagens.	Em construção coletiva no ano 2020.
○ eu, o outro e o nós	Em construção coletiva no ano de 2020.	MÚSICA	(EI03E005) Demonstrar valorização das características de seu corpo e respeitar as características dos outros (crianças e adultos) com os quais convive, aproximando-se do cuidado e respeito com o outro em situações mediadas pelo(a) professor(a).	Em construção coletiva no ano 2020.
○ eu, o outro e o nós	Em construção coletiva no ano de 2020.	MÚSICA	(EI03E006) Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida, do passado e do presente, valorizando as marcas culturais do seu grupo de origem e de outros grupos.	Em construção coletiva no ano 2020.
○ eu, o outro e o nós	Em construção coletiva no ano de 2020.	TEATRO	(EI03E001) Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir.	Em construção coletiva no ano 2020.
○ eu, o outro e o nós	Em construção coletiva no ano de 2020.	TEATRO	(EI03E002) Agir de maneira independente confiança em suas capacidades, reconhecem conquistas e limitações.	Em construção coletiva no ano 2020.



○ eu, o outro e o nós	Em construção coletiva no ano de 2020.	TEATRO	(EI03EO03) Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação, cooperação e solidariedade, em brincadeiras e em momentos de interação.	Em construção coletiva no ano 2020.
○ eu, o outro e o nós	Em construção coletiva no ano de 2020.	TEATRO	(EI03EO04) Comunicar suas ideias, sentimentos, preferências e vontades a pessoas e grupos diversos, em brincadeiras e nas atividades cotidianas por meio de diferentes linguagens.	Em construção coletiva no ano 2020.
○ eu, o outro e o nós	Em construção coletiva no ano de 2020.	TEATRO	(EI03EO05) Demonstrar valorização das características de seu corpo e respeitar as características dos outros (crianças e adultos) com os quais convive, aproximando-se do cuidado e respeito com o outro em situações mediadas pelo(a) professor(a).	Em construção coletiva no ano 2020.
○ eu, o outro e o nós	Em construção coletiva no ano de 2020.	TEATRO	(EI03EO06) Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida, do passado e do presente, valorizando as marcas culturais do seu grupo de origem e de outros grupos.	Em construção coletiva no ano 2020.
○ eu, o outro e o nós	Em construção coletiva no ano de 2020.	TEATRO	(EI03EO07) Usar estratégias pautadas no respeito mútuo para lidar com conflitos nas interações com crianças e adultos, conhecendo, respeitando e utilizando regras elementares de convívio social.	Em construção coletiva no ano 2020.
○ eu, o outro e o nós	Em construção coletiva no ano de 2020.	DANÇA	(EI03EO01) Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir.	Em construção coletiva no ano 2020.
○ eu, o outro e o nós	Em construção coletiva no ano de 2020.	DANÇA	(EI03EO02) Agir de maneira independente com confiança em suas capacidades reconhecendo conquistas e limitações.	Em construção coletiva no ano 2020.



O eu, o outro e o nós	Em construção coletiva no ano de 2020.	DANÇA	(EI03EO03) Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação, cooperação e solidariedade, em brincadeiras e em momentos de interação.	Em construção coletiva no ano 2020.
O eu, o outro e o nós	Em construção coletiva no ano de 2020.	DANÇA	(EI03EO04) Comunicar suas ideias, sentimentos, preferências e vontades a pessoas e grupos diversos, em brincadeiras e nas atividades cotidianas por meio de diferentes linguagens.	Em construção coletiva no ano 2020.
O eu, o outro e o nós	Em construção coletiva no ano de 2020.	DANÇA	(EI03EO05) Demonstrar valorização das características de seu corpo e respeitar as características dos outros (crianças e adultos) com os quais convive, aproximando-	Em construção coletiva no ano 2020.

O eu, o outro e o nós	Em construção coletiva no ano de 2020.	TEATRO	(EI03EO05) Demonstrar valorização das características de seu corpo e respeitar as características dos outros (crianças e adultos) com os quais convive, aproximando-se do cuidado e respeito com o outro em situações mediadas pelo(a) professor(a).	Em construção coletiva no ano 2020.
O eu, o outro e o nós	Em construção coletiva no ano de 2020.	TEATRO	(EI03EO06) Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida, do passado e do presente, valorizando as marcas culturais do seu grupo de origem e de outros grupos.	Em construção coletiva no ano 2020.
O eu, o outro e o nós	Em construção coletiva no ano de 2020.	TEATRO	(EI03EO07) Usar estratégias pautadas no respeito mútuo para lidar com conflitos nas interações com crianças e adultos, conhecendo, respeitando e utilizando regras elementares de convívio social.	Em construção coletiva no ano 2020.
O eu, o outro e o nós	Em construção coletiva no ano de 2020.	DANÇA	(EI03EO04) Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir.	Em construção coletiva no ano 2020.



O eu, o outro e o nós	Em construção coletiva no ano de 2020.	DANÇA	(EI03EO02) Agir de maneira independente com confiança em suas capacidades reconhecendo conquistas e limitações.	Em construção coletiva no ano 2020.
O eu, o outro e o nós	Em construção coletiva no ano de 2020.	DANÇA	(EI03EO03) Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação, cooperação e solidariedade, em brincadeiras e em momentos de interação.	Em construção coletiva no ano 2020.
O eu, o outro e o nós	Em construção coletiva no ano de 2020.	DANÇA	(EI03EO04) Comunicar suas ideias, sentimentos, preferências e vontades a pessoas e grupos diversos, em brincadeiras e nas atividades cotidianas por meio de diferentes linguagens.	Em construção coletiva no ano 2020.
O eu, o outro e o nós	Em construção coletiva no ano de 2020.	DANÇA	(EI03EO05) Demonstrar valorização das características de seu corpo e respeitar as características dos outros (crianças e adultos) com os quais convive, aproximando-	Em construção coletiva no ano 2020.
e o nós	2020.	VISUAIS	interações com crianças e adultos, conhecendo, respeitando e utilizando regras elementares de convívio social.	

Campo de Experiência	Competências	Linguagem	Habilidades	Objeto de conhecimento
Corpo, Gestos e Movimentos	Em construção coletiva no ano de 2020.	MÚSICA	(EI03CG01) Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música, produzindo e reproduzindo diversas sonoridades e ritmos.	Em construção coletiva no ano de 2020.



Corpo, Gestos E Movimentos	Em construção coletiva no ano 2020.	MÚSICA	(EI03CG02) Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades, expressando-se por meio de diferentes linguagens.	Em construção coletiva no ano de 2020.
Corpo, Gestos E Movimentos	Em construção coletiva no ano 2020.	MÚSICA	(EI03CG03) Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música, (re)inventando jogos simbólicos e reproduzindo papéis sociais.	Em construção coletiva no ano de 2020.
Corpo, Gestos E Movimentos	Em construção coletiva no ano 2020.	MÚSICA	(EI03CG04) Adotar hábitos de autocuidado relacionados a higiene, alimentação, conforto e aparência, atuando de forma progressiva e autônoma nos cuidados essenciais, de acordo com suas necessidades.	Em construção coletiva no ano de 2020.
	Em construção coletiva no ano		(EI03CG05) Coordenar suas habilidades	Em construção coletiva no

Corpo, Gestos E Movimentos	2020.	MÚSICA	manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas, explorando diferentes materiais.	ano de 2020.
Corpo, Gestos E Movimentos	Em construção coletiva no ano 2020.	TEATRO	(EI03CG01) Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música, produzindo e reproduzindo diversas sonoridades e ritmos.	Em construção coletiva no ano de 2020.



Corpo, Gestos E Movimentos	Em construção coletiva no ano de 2020.	TEATRO	(EI03CG02) Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades, expressando-se por meio de diferentes linguagens.	Em construção coletiva no ano de 2020.
Corpo, Gestos E Movimentos	Em construção coletiva no ano de 2020.	TEATRO	(EI03CG03) Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música, (re)inventando jogos simbólicos e reproduzindo papéis sociais.	Em construção coletiva no ano de 2020.
Corpo, Gestos E Movimentos	Em construção coletiva no ano de 2020.	TEATRO	(EI03CG04) Adotar hábitos de autocuidado relacionados a higiene, alimentação, conforto e aparência, atuando de forma progressiva e autônoma nos cuidados essenciais, de acordo com suas necessidades.	Em construção coletiva no ano de 2020.
Corpo, Gestos E Movimentos	Em construção coletiva no ano de 2020.	DANÇA	(EI03CG01) Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música, produzindo e reproduzindo diversas sonoridades e ritmos.	Em construção coletiva no ano de 2020.
Corpo, Gestos E Movimentos	Em construção coletiva no ano de 2020.	DANÇA	(EI03CG02) Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades, expressando-se	Em construção coletiva no ano de 2020.

			por meio de diferentes linguagens.	
--	--	--	------------------------------------	--



Corpo, Gestos E Movimentos	Em construção coletiva no ano de 2020.	DANÇA	(EI03CG03) Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música, (re)inventando jogos simbólicos e reproduzindo papéis sociais.	Em construção coletiva no ano de 2020.
Corpo, Gestos E Movimentos	Em construção coletiva no ano de 2020.	ARTES VISUA S	(EI03CG02) Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e relato de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades, expressando-se por meio de diferentes linguagens.	Em construção coletiva no ano de 2020.
Corpo, Gestos E Movimentos	Em construção coletiva no ano de 2020.	ARTES VISUA S	(EI03CG05) Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas, explorando diferentes materiais.	Em construção coletiva no ano de 2020.

Campo de Experiência	Competências	Linguagem	Habilidades	Objeto de conhecimento
Traços, sons, cores e formas	Em construção coletiva no ano de 2020.	MÚSICA	(EI03TS01) Utilizar sons produzidos por materiais, objetos e instrumentos musicais e pelo próprio corpo durante brincadeiras de faz de conta, encenações, criações musicais, festas, possibilitando a apreciação e valorização da linguagem musical.	Em construção coletiva no ano de 2020.
Traços, sons, cores e	Em construção coletiva no ano de	MÚSICA	(EI03TS02) Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem,	Em construção coletiva no ano de 2020.



formas	2020.		dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais, e produzindo espontaneamente trabalhos com a linguagem artística.	
Traços, sons, cores e formas	Em construção coletiva no ano de 2020.	MÚSICA	(EI03TS03) Reconhecer as qualidades do som (intensidade, duração, altura e timbre), utilizando-as em suas produções sonoras e ao ouvir músicas e sons.	Em construção coletiva no ano de 2020.
Traços, sons, cores e formas	Em construção coletiva no ano de 2020.	MÚSICA	(EI03TS04) Analisar apresentações de teatro, música, dança, circo, cinema e outras manifestações artísticas de sua comunidade e de outras culturas, expressando sua opinião verbalmente ou de outra forma.	Em construção coletiva no ano de 2020.
Traços, sons, cores e formas	Em construção coletiva no ano de 2020.	TEATRO	Em construção coletiva no ano de 2020.	Em construção coletiva no ano de 2020.
Traços, sons, cores e formas	Em construção coletiva no ano de 2020.	TEATRO	Em construção coletiva no ano de 2020.	Em construção coletiva no ano de 2020.
Traços, sons, cores e formas	Em construção coletiva no ano de 2020.	DANÇA	Em construção coletiva no ano de 2020.	Em construção coletiva no ano de 2020.
Traços, sons, cores e formas	Em construção coletiva no ano de 2020.	DANÇA	Em construção coletiva no ano de 2020.	Em construção coletiva no ano de 2020.
Traços, sons, cores e formas	Em construção coletiva no ano de 2020.	DANÇA	Em construção coletiva no ano de 2020.	Em construção coletiva no ano de 2020.
Traços, sons, cores e formas	Em construção coletiva no ano de 2020.	ARTES VISUAIS	Em construção coletiva no ano de 2020.	Em construção coletiva no ano de 2020.



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

293

Traços, sons, cores e formas	Em construção coletiva no ano de 2020.	ARTES VISUAIS	Em construção coletiva no ano de 2020.	Em construção coletiva no ano de 2020.
Traços, sons, cores e formas	Em construção coletiva no ano de 2020.	ARTES VISUAIS	Em construção coletiva no ano de 2020.	Em construção coletiva no ano de 2020.

DISCIPLINAS ESPECÍFICAS



EDUCAÇÃO FÍSICA



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

5. REFERENCIAL CURRICULAR DA DISCIPLINA DE EDUCAÇÃO FÍSICA

5.1. PLANO DE REVISÃO DA PROPOSTA CURRICULAR: APRESENTAÇÃO DA ÁREA EDUCAÇÃO FÍSICA

A Proposta Curricular em Educação Física foi adequada conforme orientações da BNCC, adotando os apontamentos a seguir:

- As orientações complementares foram tachadas da organização curricular de Educação Física.
- Também foram consideradas as adequações já dialogadas, desde 2018 na REDE, pelos (as) Professores (as) da disciplina (Educação Física) em reuniões e ações coletivas, iniciou as discussões sobre a proposta e prosseguiram em 2019 com construções e no início de 2020 a Proposta passou por alterações feitas no coletivo .
- No ano 1 foi inserido apenas uma prática pedagógica dentro da unidade temática brincadeiras e jogos (passa anel).
- As competências específicas 2/7/5/6 foram contempladas em brincadeiras e jogos.
- As competências específicas 10/2 foram contempladas em esporte.
- As competências específicas 8/6 foram contempladas em ginástica.
- As competências específicas 8/7 foram contempladas em danças.
- No ano 2 a competência específica 6 foi contemplada em corpo e movimento junto com as práticas didático pedagógicas (estafeta, mimica e estátua), as competências específicas 10/6/2/5 foram contempladas em brincadeiras e jogos junto as práticas didático pedagógicas (desenho, relatos escritos, lenço atrás, pula – corda, esconde – esconde, jogos em dia de chuva, voleibol sentado).
- As competências específicas 10/3 foram contempladas em esporte.
- As competências específicas 6/2 foram contempladas em ginástica.
- As competências específicas 6/1 foram contempladas em danças.
- Na Educação Infantil as competências específicas 6/7/9/10 foram contempladas junto as habilidades EI02ET04 / EI03EO03/ EI03EO04/EI03EO07 e a unidade temática brincadeiras e jogos com complementação dos objetos do conhecimento e práticas didático pedagógicas.
- As competências específicas 1/6/8/10/3 foram contempladas junto as habilidades EI02CG03 / EI02ET04/ EI03EO02/EI03CG03 e a unidade temática ginástica com complementação dos objetos do conhecimento e práticas didático pedagógicas.



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

5.2. PROPOSTA CURRICULAR DA DISCIPLINA ESPECÍFICA DE EDUCAÇÃO FÍSICA

~~Segundo o Currículo Paulista Versão 2,~~ A Base Nacional Comum Curricular estabelece para a disciplina específica de Educação Física, os conhecimentos, as competências e as habilidades que se espera que todos os estudantes desenvolvam ao longo da escolaridade básica, juntamente aos propósitos que direcionam a educação brasileira para a formação humana integral e para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.

Apresenta a Educação Física como um componente curricular que aborda a construção histórica da cultura corporal relacionada ao movimento humano, considerando o contexto em que o movimento ocorre, construindo assim sentidos e significados em contextos históricos relacionados à sociedade contemporânea e as sociedades passadas.

A Educação Física é o componente curricular que vai integrar o estudante na cultura corporal de movimento, por meio da experiência, aprofundamento e ampliação dessa cultura, e descreve práticas essenciais que devem ser consideradas para que se assegure o desenvolvimento de uma Educação Integral.

A cultura corporal de movimento, neste contexto, se expressa por meio das brincadeiras e jogos; dos esportes; das danças; das ginásticas; das lutas e das práticas de aventura, visando desenvolvimento de dez competências específicas do componente, ~~associados aos princípios do Currículo Paulista,~~ articuladas as oito dimensões do conhecimento propostas para a área.

São elas:

5.3. AS DEZ COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	AS DIMENSÕES DO CONHECIMENTO
<p>1. Compreender a origem da cultura corporal de movimento e seus vínculos com a organização da vida coletiva e individual.</p> <p>2. Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo.</p> <p>3. Refletir criticamente sobre as relações entre a realização das práticas corporais e qualidade de vida, inclusive no contexto das</p>	<p>- Experimentação: Significa se apropriar de aprendizagens que ocorrem através da só podem ser acessadas — pela experiência corporal, ou seja, devem ser que foram efetivamente vivenciadas através dos movimentos.</p> <p>- Uso e apropriação: Possibilita ao aluno ter condições de realizar de forma autônoma uma determinada prática corporal não só durante as aulas, como também além delas.</p> <p>- Fruição: Relaciona-se às aprendizagens que permitem ao aluno desfrutar da realização de uma determinada prática corporal ou apreciá-la quando realizada por</p>



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

<p>atividades laborais.</p> <p>4. Identificar a multiplicidade de padrões</p>	<p>outros.</p> <p>- Reflexão sobre a ação: refere-se aos conhecimentos originados na observação e na análise das próprias</p>
<p>de desempenho, saúde, beleza e estética corporal, analisando, criticamente, os modelos disseminados na mídia e discutindo posturas consumistas e preconceituosas.</p> <p>5. Identificar as formas de produção dos preconceitos, compreendendo seus efeitos e combatendo posicionamentos discriminatórios em relação às práticas corporais e aos seus participantes.</p> <p>6. Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam.</p> <p>7. Reconhecer as práticas corporais como elementos constitutivos da identidade cultural de povos e grupos.</p> <p>8. Usufruir das práticas corporais de forma autônoma para potencializar o envolvimento em contextos de lazer, ampliar as redes de sociabilidade e a promoção da saúde.</p> <p>9. Reconhecer o acesso às práticas</p>	<p>vivências corporais e daquelas realizadas por outros.</p> <p>- Construção de valores: vincula-se aos conhecimentos originados em discussões e vivências no contexto da tematização das práticas corporais, que possibilitam a aprendizagem de valores e normas voltadas ao exercício da cidadania em prol de uma sociedade democrática.</p> <p>- Análise: está associada aos conceitos necessários para entender as características e o funcionamento das práticas corporais (saber sobre). Essa dimensão reúne conhecimentos como a classificação dos esportes, os sistemas táticos de uma modalidade, o efeito de determinado exercício físico no desenvolvimento de uma capacidade física, entre outros. (BNCC, 2017)</p> <p>- Compreensão: está relacionada a temas que permitem aos estudantes interpretar as manifestações da cultura corporal de movimento em relação às dimensões éticas e estéticas, à época e à sociedade que as gerou e as modificou, às razões da sua produção e transformação e à vinculação local, nacional e global. Por exemplo, pelo estudo das condições que permitem o surgimento de uma determinada prática corporal em uma dada</p>



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

<p>corporais como direito do cidadão, propondo e produzindo alternativas para sua realização no contexto comunitário.</p> <p>10. Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.</p>	<p>região e época ou os motivos pelos quais os esportes praticados por homens têm uma visibilidade e um tratamento midiático diferente dos esportes praticados por mulheres. (BNCC, 2017)</p> <p>- Protagonismo comunitário: refere-se às atitudes/ações e conhecimentos necessários para os estudantes participarem de forma confiante e autoral em decisões e ações orientadas a democratizar o acesso das pessoas às práticas corporais, tomando como referência valores favoráveis à convivência social. Contempla a reflexão sobre as possibilidades que eles e a comunidade têm (ou não) de acessar uma determinada prática no lugar em que moram, os recursos disponíveis (públicos e privados) para tal, os agentes envolvidos nessa configuração, entre outros, bem como as iniciativas</p>
	<p>que se dirigem para ambientes além da sala de aula, orientadas a interferir no contexto em busca da materialização dos direitos sociais vinculados a esse universo. (BNCC, 2017)</p>
<p>*Não existe uma temporalidade para as dimensões do conhecimento, e nem uma sequência necessária, cada uma delas exige diferentes abordagens e graus de complexidade para que se tornem relevantes e significativas.</p>	

Pensando em um currículo de Educação Integral na Educação Básica, é importante ressaltar a transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental, considerando que as crianças já tiveram experiências relacionadas ao corpo e ao movimento. Essas experiências vivenciadas pela



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

criança são importantes para que a mesma adquira progressivamente, consciência corporal, conhecimentos sobre si, sobre o outro, sobre o universo social e cultural, reconhecendo assim suas sensações e funções de seu corpo, possibilitando identificar suas potencialidades e seus limites.

Nesta transição é essencial que as vivências lúdicas e o protagonismo infantil não se percam, pois é importante que nesta fase a criança seja percebida como um ser em desenvolvimento e em progressiva evolução. Neste sentido, a proposta para os primeiros e segundos anos do Ensino Fundamental, que a experimentação seja objeto principal da Educação Física, uma vez que na Educação Infantil as propostas relacionadas ao corpo e ao movimento, estão focadas nas vivências motoras.

Ainda considerando a Educação Integral, se faz necessário refletir sobre o processo de avaliação no componente curricular. Nesta perspectiva a avaliação surge como um processo da aprendizagem que requer uma perspectiva crítica, formativa e diversa tanto para os professores quanto para os estudantes.

A avaliação acompanha o processo de aprendizagem dos alunos e fundamenta-se na observação e no registro do seu desenvolvimento, em seus aspectos cognitivos, afetivos e relacionais, decorrente das propostas de ensino (SEE,2008). Nesse sentido a avaliação deverá estar contextualizada nas habilidades e objetos de conhecimento propostos, considerando o uso de instrumentos avaliativos e formas de registros diversificados que possam realmente contribuir para o desenvolvimento integral do estudante.

A aprendizagem das práticas corporais é potencializada por meio do planejamento e uso de estratégias voltadas a resolução de desafios. Tais estratégias são originadas na observação e análise das próprias experiências corporais e daquelas realizadas por outros, e permitem o envolvimento do estudante no processo de ampliação do acervo cultural neste campo de estudo. O acesso ao conhecimento é um determinante crítico para o bem-estar e é essencial para o exercício das liberdades individuais, da autonomia e da autoestima. A educação é fundamental para expandir as habilidades das pessoas para que elas possam decidir sobre seu futuro. Ela constrói confiança, confere dignidade e amplia os horizontes e as perspectivas de vida. (PNUD, 2017).

Apresentamos a seguir o organizador curricular, em colunas que trazem as práticas corporais por meio de unidades temáticas: Brincadeiras e jogos, Danças, Lutas, Ginásticas, Esportes. O Organizador Curricular de Educação Física confere as contemplações já existentes e as necessidades de adequação ao referencial Curricular de Várzea Paulista.

5.4. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR EDUCAÇÃO FÍSICA



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

300

5.4.1. EDUCAÇÃO FÍSICA– ANO 1

COMPETÊNCIA	Habilidades	Unidades temáticas	Objetos de conhecimento	Práticas Didático-Pedagógicas	Orientações complementares
1 Compreender a origem da cultura corporal de movimento e seus vínculos com a organização da vida coletiva e individual.	(EF01EF01A) Identificar as brincadeiras e jogos tradicionais da sua família em atividades de baixa complexidade reconhecendo as sensações em seu corpo. (EF01EF01B) Experimentar e fruir diferentes brincadeiras e jogos do contexto familiar valorizando a cultura popular presente no contexto comunitário e regional.	Brincadeiras e jogos	Brincadeiras e jogos de cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	Pega pegas variados Acorda seu urso Nunca 3 Batata quente Corda Amarelinha Passa Anel	Propor atividades que proporcionem aos alunos o conhecimento sobre o corpo com exigência de habilidades motoras das mais simples para as mais complexas. Entrevistar seus familiares, ou pessoas da comunidade. Projetos interdisciplinares que abordem os aspectos culturais que constituíram a sociedade ao redor.



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

301

<p>2 Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo.</p>	<p>(EF01EF01C) Criar regras e aplicá-las durante a vivência das brincadeiras e jogos, compreendendo a importância das regras para as relações humanas.</p>				
<p>7 Reconhecer as práticas corporais como elementos constitutivos da identidade cultural dos povos e grupos.</p>	<p>(EF01EF02) Demonstrar por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto familiar, valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.</p>	<p>Brincadeiras e jogos</p>	<p>Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.</p>	<p>Desenho</p>	<p>Identificar as origens dos jogos e brincadeiras do contexto comunitário e regional, reconhecendo que essas práticas foram transmitidas de geração em geração e sofreram transformações e adaptações de acordo com as características do ambiente.</p> <p>As linguagens utilizadas para demonstrar as brincadeiras e jogos, deverão ser diversificadas.</p>



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

<p>6 Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam.</p>	<p>(EF01EF03) Identificar os desafios das brincadeiras e jogos populares do contexto familiar e construir estratégias para resolvê-los, reconhecendo as características dessas práticas.</p>	<p>Brincadeiras e jogos</p>	<p>Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.</p>		<p>Identificar as características das brincadeiras e jogos como o número de participantes, materiais, regras, espaços, assim como as exigências físicas e habilidades motoras necessárias para a sua prática. Reconhecer os desafios exigidos pelas práticas e planejar soluções para sua realização.</p>
<p>5 Identificar as formas de produção dos preconceitos, compreender seus efeitos e combater posicionamentos discriminatórios em relação às práticas corporais e aos seus participantes, compreender seus efeitos e combater posicionamentos discriminatórios em relação às práticas corporais e aos seus participantes.</p>	<p>(EF01EF13) Experimentar e fruir diferentes brincadeiras e jogos inclusivos respeitando as diferenças individuais.</p>	<p>Brincadeiras e jogos</p>	<p>Brincadeiras e jogos inclusivos</p>	<p>Batata quente com os olhos vendados</p>	<p>Propor brincadeiras e jogos inclusivos que possibilitem a participação de todos. Discutir as modificações que podem ou não ser feitas nas regras e nos materiais.</p>



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

303

<p>10 Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.</p>	<p>EF01EF05) Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a essas práticas.</p>	<p>Esportes</p>	<p>Práticas lúdicas, esportivas de marca e precisão.</p>	<p>Marca: atletismo, levantamento de peso; Precisão: boliche, derruba garrafas, golfe, tiro ao alvo. Jogo de futebol reduzido</p>	<p>Desenvolver o tema em forma de práticas lúdicas identificando a importância do protagonismo que prevalece nas modalidades individuais, mas que também é trabalhada nos esportes coletivos, visto que o aluno deve se empenhar em realizar a sua função para o bem coletivo.</p>
<p>2 Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo.</p>	<p>(EF01EF06A) Compreender a importância das normas e das regras dos esportes de marca e de precisão para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes.</p>	<p>Esportes</p>	<p>Práticas lúdicas, esportivas de marca e precisão.</p>	<p>Recorte e colagem de figuras sobre esportes Derruba garrafas com organização dos alunos derruba garrafa sentado</p>	<p>Refletir sobre a função da regra, explorando o sentido de organização social. Refletir sobre o papel de cada um. Associar as regras a outros espaços e tempos e não somente a prática esportiva.</p>



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

<p>8 Usufruir das práticas corporais de forma autônoma para potencializar o envolvimento em contextos de lazer, ampliar as redes de sociabilidade e a promoção da saúde.</p>	<p>(EF01EF07) Experimentar, fruir e identificar diferentes elementos básicos da ginástica (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais) e da ginástica geral, de forma individual e em pequenos grupos, adotando procedimentos de segurança.</p>	<p>Ginásticas</p>	<p>Ginástica geral</p>	<p>Elementos básicos e deslocamento e equilíbrios: Coelho na toca Pega – pega com comandos Pega – pega avião Pega – pega vela Acrobacias: Rolamentos Roda</p>	<p>Propor inicialmente a vivência dos elementos básicos da ginástica, associando-os ao conhecimento sobre o corpo. Observar quais procedimentos precisam adotar para conseguir realizá-los de forma segura. Incluir nas vivências as técnicas de segurança necessárias para a realização dos movimentos.</p>
--	--	-------------------	------------------------	---	---



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

305

<p>6 Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam.</p>	<p>(EF01EF08) Construir e utilizar diferentes possibilidades para a execução de diferentes elementos básicos da ginástica em geral da ginástica geral de forma individual ou em pequenos grupos.</p>	<p>Ginásticas</p>	<p>Ginástica geral</p>	<p>Imitação de animais Construção de obstáculos</p>	<p>Depois de discutirem sobre as técnicas de segurança, poderão se reorganizar para realizar novamente o movimento construindo novas possibilidades de execução.</p> <p>Propor a vivência de diferentes elementos das ginásticas (saltos, giros, rolamentos, atividades de equilíbrio e manipulação de objetos) inicialmente de forma individual, e posteriormente em pequenos grupos.</p>
<p>8 Usufruir das práticas corporais de forma autônoma para potencializar o envolvimento em contextos de lazer, ampliar as redes de sociabilidade e a promoção da saúde.</p>	<p>(EF01EF09) Participar da Ginástica geral, identificando as potencialidades e os limites do corpo, e respeitando as diferenças individuais.</p>	<p>Ginásticas</p>	<p>Ginástica geral</p>	<p>Brincadeira do espelho Brincadeira do espelho sentado</p>	<p>Identificar a ação das regiões corporais e as suas possibilidades de movimentos, como movimentar-se utilizando as mãos, os pés, os braços, o tronco, a cabeça e o pescoço, assim como em outros movimentos que os alunos realizam em seu dia a dia.</p> <p>Estabelecer relações com o componente curricular Ciências</p>



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

306

<p>6 Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam.</p>	<p>(EF01EF08) Construir e utilizar diferentes possibilidades para a execução de diferentes elementos básicos da ginástica em geral da ginástica geral de forma individual ou em pequenos grupos.</p>	<p>Ginásticas</p>	<p>Ginástica geral</p>	<p>Imitação de animais Construção de obstáculos</p>	<p>Depois de discutirem sobre as técnicas de segurança, poderão se reorganizar para realizar novamente o movimento construindo novas possibilidades de execução.</p> <p>Propor a vivência de diferentes elementos das ginásticas (saltos, giros, rolamentos, atividades de equilíbrio e manipulação de objetos) inicialmente de forma individual, e posteriormente em pequenos grupos.</p>
<p>8 Usufruir das práticas corporais de forma autônoma para potencializar o envolvimento em contextos de lazer, ampliar as redes de sociabilidade e a promoção da saúde.</p>	<p>(EF01EF09) Participar da Ginástica geral, identificando as potencialidades e os limites do corpo, e respeitando as diferenças individuais.</p>	<p>Ginásticas</p>	<p>Ginástica geral</p>	<p>Brincadeira do espelho Brincadeira do espelho sentado</p> <p>Fui no Itororó Laranja baiana</p>	<p>Identificar a ação das regiões corporais e as suas possibilidades de movimentos, como movimentar-se utilizando as mãos, os pés, os braços, o tronco, a cabeça e o pescoço, assim como em outros movimentos que os alunos realizam em seu dia a dia.</p> <p>Estabelecer relações com o componente curricular Ciências</p>



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

<p>6 Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam.</p>	<p>(EF01EF10) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita e audiovisual), as características dos elementos básicos da ginástica geral, identificando a presença desses elementos em distintas práticas corporais vivenciadas.</p>	Ginásticas	Ginástica geral	Desenhando e pintando a ginástica	<p>Desenhar os movimentos da ginástica que foram estudados e outros que o aluno reconhece como elemento gímnico.</p> <p>Reconhecer em figuras quais as que pertencem as ginásticas</p>
<p>8 Usufruir das práticas corporais de forma autônoma para potencializar o envolvimento em contextos de lazer, ampliar as redes de sociabilidade e a promoção da saúde.</p>	<p>(EF01EF11) Experimentar e usufruir diferentes danças do contexto comunitário e regional (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), respeitando as diferenças individuais.</p>	Danças	Danças do contexto comunitário e regional	<p>Brincadeiras cantadas movimentos esons:</p> <p>Corre cutia</p> <p>Variação de corre cutia</p> <p>Fui morar numa casinha</p> <p>Vamos recriar essas brincadeiras?</p>	<p>Priorizar as rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas presentes no contexto dos alunos, e após partir para o contexto regional. Desenvolvimento da expressão corporal. Utilização de diferentes gestos para marcar o ritmo: como palmas, sapateados, percussão corporal ou em latas, baldes ou bastões contra o chão, utilizando seu repertório corporal para o improviso e a criação. Associar a habilidade ao conhecimento sobre o corpo</p>



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

308

				Fui no Itororó Laranja baiana	
7 Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam.	(EF01EF12) Identificar os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das danças do contexto comunitário e regional, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas.	Danças	Danças o contexto comunitário e regional	Brincadeiras cantadas ritmo: Borboletinha Experimentar vários ritmos (coreografia simples e curta), cantar as cantigas em diferentes ritmos (rap, forró, samba). Apresentação para os colegas Jipe do padre Construção de valores = deficiência visual, deficiência física, deficiência intelectual.	Priorizar e mediar a discussão acerca das diferentes manifestações culturais enfatizando o respeito a essa diferença para que os alunos reconheçam que essas práticas foram transmitidas de geração em geração e sofreram transformações e adaptações, essa percepção gera um sentido de continuidade, respeito e valorização às manifestações de diferentes culturas.



5.4.2. EDUCAÇÃO FÍSICA– ANO 2

COMPETÊNCIAS	Habilidades	Unidades temáticas	Objetos de conhecimento	Práticas Didático-Pedagógicas	Orientações complementares
6 Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam.	(EF02EF14) Identificar as sensações que ocorrem em seu corpo na prática das brincadeiras e jogos, nas práticas lúdicas esportivas, nas danças e nas ginásticas, reconhecendo a importância dessas sensações nas diferentes práticas.	Corpo e Movimento	Corpo e Movimento	Estafetas (circuito para passar por baixo, por cima, zig zag, alto e baixo com corda) Mímica Estátua	Desenvolvimento de atividades que estimulem os diferentes aspectos do conhecimento sobre o corpo como: o esquema corporal; a lateralidade; a direção; a noção espaço-temporal; o equilíbrio e a coordenação.
10 Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.	(EF02EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional em atividades de alta complexidade, reconhecendo e diferenciando as experiências e as sensações corporais.	Brincadeiras e jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.	Pesquisa sobre os jogos do contexto regional Dança das cadeiras competitiva e cooperativa. Elástico	Recriar as brincadeiras e jogos a partir da vivência anterior. Propor uma organização com a prática de brincadeiras e jogos com exigência de habilidades motoras mais complexas.



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

			Cinco marias
--	--	--	--------------

6. Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam.	(EF02EF02) Explicar por meio de múltiplas linguagens e formas de registro (corporal, visual, relato oral, desenho e escrita), reconhecendo e valorizando a importância dessas brincadeiras e jogos para suas culturas de origem.	Brincadeiras e jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.	Em construção coletiva no ano de 2020. Desenhos Relatos escritos	Realizar uma retomada, propondo que eles relacionem as vivências que tiveram às diferentes origens. As linguagens utilizadas para demonstrar essa unidade deverão ser diversificadas. Trabalho interdisciplinar com o professor polivalente onde os relatos dos alunos sobre as brincadeiras e jogos poderá ser o ponto de partida para o desenvolvimento dessa habilidade
2 Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de	(EF02EF03) Planejar e desenvolver, estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das Características dessas práticas.	Brincadeiras e jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.	Em construção coletiva no ano de 2020. Lenço atrás Pular corda Esconde - esconde	Planejar novas possibilidades para resolver esses desafios, é importante propor vivências que oportunizem a prática dessas novas estratégias.



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

311

ampliação do acervo cultural nesse campo.					
---	--	--	--	--	--

2 Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo.	(EF02EF04) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos, para divulgá-las na escola e na comunidade.	Brincadeiras e jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.	Em construção coletiva no ano de 2020. Jogos de dia de chuva (dominó, uno, tá – te – ti).	Os alunos deverão propor alternativas para a prática das brincadeiras e jogos em pequenos e grandes espaços por meio de um registro, que pode ser em forma de texto (corporal, relato oral, desenho, visual ou escrito) para divulgar na escola e comunidade que poderá inclusive ser construído de maneira interdisciplinar com o professor polivalente.
--	---	----------------------	---	--	---



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

312

<p>5 Identificar as formas de produção dos preconceitos, compreender seus efeitos e combater posicionamentos discriminatórios em relação às práticas corporais e aos seus efeitos e combater posicionamentos discriminatórios em relação as praticas corporais e aos seus participantes.</p>	<p>(EF02EF13*) Fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos inclusivos valorizando o trabalho em equipe e a participação de todos.</p>	<p>Brincadeiras e jogos</p>	<p>Brincadeiras e Jogos Inclusivos</p>	<p>Voleibol sentado</p>	<p>Recriar brincadeiras e jogos inclusivos tendo como objetivo a participação de pessoas com diferentes capacidades, habilidades e possibilidades.</p>
<p>10 Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.</p>	<p>(EF02EF05) Reconhecer os elementos comuns das práticas lúdicas esportivas de marca e precisão prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo.</p>	<p>Esporte</p>	<p>Práticas lúdicas esportivas de Marca e de precisão.</p>	<p>Pesquisa com os familiares (esportes praticados e ou assistidos)</p>	<p>Realizar o levantamento das práticas lúdicas esportivas de marca e precisão que os alunos já vivenciaram no primeiro ano e propor que eles reconheçam os elementos comuns dos mesmos, enfatizando a importância do protagonismo e do</p>
				<p>Vivenciar um esporte (handebol adaptado) Vivenciar o</p>	<p>trabalho em equipe nas diferentes práticas.</p>



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

				esporte escolhido (pesquisa)	
3 Refletir, criticamente, sobre as relações entre a realização das práticas corporais e os processos de saúde/doença, inclusive no contexto das atividades laborais.	(EF02EF06) Discutir a importância da observação das normas e das regras das práticas lúdicas esportivas de marca e de precisão, para assegurar a integridade própria e a dos demais participantes.	Esporte	Práticas lúdicas esportivas de Marca e de precisão.	Atletismo – corridas, saltos e lançamentos/ arremesso. Análise de imagens. Atletismo para pessoas com deficiência.	Conversar sobre a importância das regras por meio de uma roda de conversa, tendo como objetivo assegurar a própria segurança e dos demais.
6 Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos	(EF02EF07) Identificar e fruir diferentes elementos básicos da ginástica geral: equilíbrios, saltos,			Elementos básicos saltos e giros Saltar como os animais	Retomar os elementos estudados e



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

que delas participam.	giros, rotações, acrobacias, (com e sem materiais) de forma individual e em pequenos grupos, adotando procedimentos de segurança.	Ginástica	Ginástica Geral	Saltos grupado, carpado e estendido Saltar juntos (forma coletiva e sincronizado) Saltar juntos e separados (cooperar com colegas com deficiência visual) Noite e dia Giro no circulo Giro em duplas	propor que eles sugiram procedimentos de segurança com foco na vivência em pequenos grupos.



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

315

<p>2 Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo.</p>	<p>(EF02EF08) Planejar e aplicar estratégias para a execução de combinações de elementos básicos da ginástica geral, de forma individual e em pequenos grupos.</p>	<p>Ginástica</p>	<p>Ginástica Geral</p>	<p>Acrobacias (parada de cabeça e de mão) Rolamentos e roda</p>	<p>Propor aos alunos o planejamento de novas estratégias para a realização de combinações de elementos básicos da ginástica.</p>
				<p>Pega-pega avestruz O mundo de cabeça para baixo Carrinho de mão Caminho acrobático</p>	



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

316

6 Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam.	(EF02EF09) Identificar suas potencialidades e os limites do próprio corpo, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal de si e do outro.	Ginástica	Ginástica Geral	Parada de cabeça com os olhos vendados (perceber a posição do corpo sem a referência visual)	Analisar a execução de seus próprios movimentos, observando quais movimentos são mais fáceis de executar, quais movimentos tem um grau maior de dificuldade e quais estratégias podem ser utilizadas para facilitar a realização destes movimentos.
6 Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam.	(EF02EF10) Expressar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita e audiovisual), as características das combinações dos elementos básicos da ginástica geral, comparando a presença desses elementos nas demais práticas corporais.	Ginástica	Ginástica Geral	Construção de obstáculos	Propor a realização de uma apresentação com combinações dos elementos básicos da ginástica.



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

317

<p>6 Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam.</p>	<p>(EF02EF11A) Fruir e recriar, diferentes danças do contexto comunitário e regional (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.</p> <p>(EF02EF11B) Explorar o processo de criação de movimentos e vivências de movimentos rítmicos, respeitando sua expressão corporal e a dos demais.</p>	<p>Dança</p>	<p>Danças do contexto comunitário e regional.</p>	<p>Danças em diferentes formações</p> <p>Agrupar para dançar Explorar e experimentar os espaços e os gestos em formações diversas</p> <p>Dançar em roda</p> <p>Construção de coreografias.</p> <p>Todos podem dançar as cantigas de roda?</p>	<p>Retomar as rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas, possibilitando momentos em que os alunos possam recriar essas vivências, relacionando-as com os diferentes aspectos do conhecimento sobre o corpo.</p> <p>Mostrar a diversidade da cultura local e regional, apresentando novas manifestações.</p> <p>Sensibilizar os alunos para a questão da deficiência auditiva.</p>
---	--	--------------	---	---	--

<p>1. Compreender a origem da cultura corporal de movimento e seus vínculos com a organização da vida coletiva e individual.</p>	<p>(EF02EF12) Comparar e discutir sobre os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das danças do contexto comunitário regional, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas.</p>	<p>Dança</p>	<p>Danças do contexto comunitário e regional.</p>	<p>As danças</p> <p>circulares</p> <p>sagradas</p>	<p>Promover rodas de conversa acerca das diferentes manifestações culturais, sua origem e a relação com o contexto em que os alunos estão inseridos, enfatizando o respeito a estas diferenças.</p> <p>Aprender a cantiga e explorar os gestos, a ocupação dos espaços e o ritmo das danças em círculo.</p> <p>Estimular a criação de movimentos.</p>
--	--	--------------	---	--	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

318

				Da abóbora faz melão Bola de meia, bola de gude.	Elaborar uma pequena coreografia de dança circular com a canção.
6 Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam.	(EF02EF14*) Identificar e reconhecer as sensações em seu corpo e no corpo dos outros, diferenciando as sensações que ocorrem nas brincadeiras e jogos, nas práticas lúdicas esportivas, na ginástica e na dança.	Corpo e movimento	Corpo e movimento	Músicas com comando e ações sobre o corpo/ em duplas. Imitação do movimento do colega.	Retomar os diferentes aspectos do conhecimento sobre o corpo, e associá-lo às diferentes práticas experimentadas, instigando a percepção do próprio corpo e do outro.



5.4.3. EDUCAÇÃO FÍSICA – ANO 3

COMPETÊNCIAS	Habilidades		Unidades temáticas	Objetos de conhecimento	Práticas Didático-Pedagógicas	Orientações complementares
10 Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.	(EF03EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.		Brincadeiras e jogos	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, matriz indígena e africana.	Queimada Queimada abelha-rainha Queimada meteoro Queimada russa Pique-bandeira Pique-bandeira fut Peteca Pula-sela Escravos de Jó	Identificar o contexto que os alunos estão inseridos, pode-se sugerir que realizem uma pesquisa a cerca destes jogos para verificar se existem comunidades indígenas e quilombolas em sua comunidade. Priorizar inicialmente a prática dos jogos desse contexto, discutir com eles a influência dessas comunidades nas brincadeiras e jogos, propondo momentos de discussão sobre o contexto histórico e cultural destes, fazendo esta relação com a cultura indígena e africana.



<p>2 Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo.</p> <p>5 Identificar as formas de produção dos preconceitos, compreender seus efeitos e combater posicionamentos discriminatórios em relação às práticas corporais e aos seus participantes.</p>	<p>(EF03EF02A) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo incluindo os da matriz indígena.</p> <p>(EF03EF02B) Criar estratégias para resolução de conflitos durante a participação em brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo incluindo os da matriz indígena.</p>	<p>Brincadeiras e jogos</p>	<p>Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, matriz indígena e africana.</p>	<p>Jogos competitivos x jogos cooperativos</p> <p>Travessia do rio</p> <p>Agrupando</p> <p>Paraquedas</p>	<p>Identificar as habilidades motoras envolvidas nas Brincadeiras e jogos e criar estratégias para a participação segura de todos. Durante a prática das brincadeiras e jogos podem surgir conflitos, é importante mediar discussões, buscando a resolução dos mesmos.</p>
--	---	-----------------------------	---	---	---



7 Reconhecer as práticas corporais como elementos constitutivos da identidade cultural dos povos e grupos.	(EF03EF03) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares do Brasil e do mundo incluindo os da matriz indígena, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas.	Brincadeiras e jogos	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, matriz Indígena e africana.	Confeccionar desenhos e cartazes	Essa habilidade poderá ser aprofundada por meio de textos orais, escritos, corporais e audiovisuais tendo como foco da discussão a importância da vivência das brincadeiras e jogos na manutenção da cultura da comunidade.



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

322

5 Identificar as formas de produção dos preconceitos, compreender seus efeitos combater posicionamentos discriminatórios em relação às práticas corporais e aos seus participantes.	(EF03EF16*) Descrever por meio de múltiplas linguagens as brincadeiras e jogos inclusivos explicando a importância desses jogos para a participação de todos.	Brincadeiras e jogos	Brincadeiras e Jogos Inclusivos	Queimada com limitações. Passando o bambolê.	Discutir a adaptação das regras e dos materiais para que todos possam participar da atividade. Refletir sobre os diversos tipos de deficiências
10 Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.	(EF03EF17*) Experimentar e fruir jogos de tabuleiro de baixa complexidade, observando as estratégias que são desenvolvidas por meio destes jogos.	Brincadeiras e jogos	Jogos de Tabuleiro	Dama Trilha	Propor jogos de tabuleiro que possuem regras de fácil compreensão e trabalhar em conjunto com o componente curricular Matemática.



<p>10 Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.</p> <p>3 Refletir, criticamente, sobre as relações entre a realização das práticas corporais e os processos de saúde/doença, inclusive no contexto das atividades laborais.</p>	<p>(EF03EF05A) Experimentar e fruir diversos tipos de jogos pré-desportivos de campo e taco rede/parede, invasão, identificando seus elementos comuns, reconhecendo a importância do trabalho em equipe para o alcance de um objetivo comum.</p> <p>(EF03EF05B) Refletir sobre as vivências das práticas corporais os jogos pré-desportivos, reconhecendo as habilidades motoras que incidem sobre elas.</p>	<p>Esporte</p>	<p>Jogos Pré Desportivos de campo e taco, de rede/parede e de invasão.</p>	<p>Elementos dos esportes de invasão</p> <p>Minijogos de futebol</p> <p>Minijogos de handebol</p> <p>Jogos de futebol para meninas e meninos.</p> <p>Características dos esportes de rede</p> <p>Vôlei</p>	<p>Para os alunos reconhecerem os elementos comuns dos jogos pré-desportivos vivenciados é importante que eles identifiquem as Habilidades Motoras.</p> <p>Realizar uma roda de conversa para a reflexão acerca da importância do trabalho coletivo para alcançar um objetivo comum.</p> <p>Discutir sobre a participação das mulheres no futebol</p>
---	--	----------------	--	--	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

324

<p>1 Compreender a origem da cultura corporal de movimento e seus vínculos com a organização da vida coletiva e individual.</p>	<p>(EF03EF06) Conhecer os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que os constituem.</p>	<p>Esporte</p>	<p>Jogos Pré Desportivos de campo e taco, de rede/parede, de invasão.</p>	<p>Diferença entre jogos e esporte Jogo e esporte como conteúdos da educação física escolar Transformação do jogo em esporte. Basquetebol: do jogo ao esporte Surgimento de jogos e esportes. Basquetebol para cadeirantes.</p>	<p>Refletir sobre os elementos que estão presentes no jogo e no esporte, que os diferenciam. Durante as atividades, deverá ser proposto diferentes práticas para que os alunos percebam a diferença do jogo e esporte. Experimentar movimentos de basquetebol. Compreender a possibilidade do surgimento de novos jogos e esportes a partir de determinada modalidade esportiva. Vivenciar o jogo adaptado para pessoas com deficiência física de membros inferiores.</p>
---	--	----------------	---	--	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

325

<p>10 Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.</p> <p>2 Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo</p>	<p>(EF03EF07A) Experimentar e fruir, combinações de diferentes elementos da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, com e sem materiais), valorizando o trabalho coletivo.</p> <p>(EF03EF07B) Planejar e apresentar coreografias com combinações dos diferentes elementos da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, com e sem materiais) e com diferentes elementos da cultura regional.</p>	<p>Ginástica</p>	<p>Ginástica Geral</p>	<p>Elementos básicos</p> <p>Circuito das acrobacias</p> <p>Rolamentos para frente e para trás, roda, parada de cabeça e de mãos.</p> <p>O rodante e a ponte</p> <p>Passagem pela ponte</p> <p>Rodante no bambolê</p> <p>A ginástica rítmica.</p> <p>Estátua</p> <p>A fita e seus movimentos</p> <p>As maçãs</p> <p>Ginástica rítmica de conjunto</p> <p>Mesmos movimentos, sensações diferentes (sequência de movimentos com limitações diversas).</p>	<p>Proporcionar aos alunos atividades que levem a vivência dos diferentes tipos de equilíbrio, saltos, giros, rotações, incluindo ou não alguns materiais. Propor a elaboração de coreografias em grupos maiores, destacando a importância de compartilhar objetivos, responsabilidades, respeitarem as diferenças e relacionar os elementos da ginástica geral com os elementos da cultura local com foco na valorização desta.</p> <p>Praticar as acrobacias básicas da ginástica.</p> <p>Experimentar e fruir de forma individual e coletiva, identificar e experimentar a manipulação dos aparelhos.</p>
--	---	------------------	------------------------	--	---



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

326

<p>10 Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.</p>	<p>(EF03EF13) Experimentar e fruir diferentes lutas presentes no contexto comunitário e regional incluindo as da matriz indígena e africana.</p>	<p>Lutas</p>	<p>Lutas do contexto comunitário e regional Matriz Indígena e africana</p>	<p>Estátua de lutas Variação da estátua de lutas A saudação Teatro de lutas Luta com a bolha de sabão Luta de dedos Imite o mestre As mulheres nas lutas</p>	<p>Jogos contextualizados de lutas, onde o aluno possa identificar conceitos e elementos comuns das lutas, identificar as lutas presentes na região e em outras regiões reconhecendo as que são de matriz indígena e africana, sem excluir lutas de outras origens.</p> <p>Poderá ser desenvolvida em conjunto com os componentes Curriculares de História e Geografia.</p> <p>Reconhecer e valorizar a prática de lutas por mulheres.</p>
---	--	--------------	--	--	---



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

327

<p>3 Refletir, criticamente, sobre as relações entre a realização das práticas corporais e os processos de saúde/doença, inclusive no contexto das atividades laborais.</p>	<p>(EF03EF14) Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas do contexto comunitário da matriz indígena, respeitando o colega como oponente e as normas de segurança.</p>	<p>Lutas</p>	<p>Lutas do contexto comunitário e regional Matriz Indígena e africana.</p>	<p>Esquiva e imobilização O Dojo Prontos para a luta (equipamentos de segurança) Pega rabo Variação do jogo pega rabo Estoura balões de festa Pisa-pé Pega-prendedores Variação do jogo pega-prendedores Captura do coelho</p>	<p>Associar a Unidade temática Corpo, movimento e saúde, refletindo com os alunos sobre as situações vivenciadas e quais outras possibilidades de realização dos movimentos. Propor vivências em que eles possam colocar em prática as estratégias planejadas. Explicar aos alunos a importância da segurança para a realização de uma luta. Reconhecer e valorizar a participação das pessoas com deficiência nas lutas.</p>
---	--	--------------	---	--	---



**PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**

328

Sem limites



**PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**

329



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

330

<p>5 Identificar as formas de produção dos preconceitos, compreender seus efeitos e combater posicionamentos discriminatórios em relação às práticas corporais e aos seus participantes.</p>	<p>(EF03EF15) Identificar as características das lutas do contexto comunitário da matriz indígena, reconhecendo as diferenças entre lutas e brigas.</p>	<p>Lutas</p>	<p>Lutas do contexto comunitário e Regional Matriz Indígena e africana</p>	<p>Avaliação diagnóstica para identificar o que os alunos sabem sobre lutas</p> <p>O conceito de luta</p> <p>As saudações nas lutas</p> <p>Desenhando uma luta.</p>	<p>Identificar quais características compõem uma luta, discutindo questões como: qual relação se constrói com o oponente em uma luta e em uma briga?</p> <p>Explorar os conhecimentos prévios dos alunos, especialmente os relacionados à associação entre luta e violência.</p>
--	---	--------------	--	---	--



<p>6 Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam.</p> <p>7 Reconhecer as práticas corporais como elementos constitutivos da identidade cultural dos povos e grupos.</p>	<p>(EF03EF09) Experimentar, e fruir danças do Brasil e do Mundo incluindo de matriz indígena e africana, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem.</p>	<p>Dança</p>	<p>Danças do Brasil e do mundo de matriz indígena e africana.</p>	<p>Danças indígenas</p> <p>Conhecer e valorizar, experimentar e fruir, experimentar gestos, espaços e ritmos</p> <p>As danças indígenas Dança do bate-pau Dança matipú.</p>	<p>Identificar junto aos alunos as danças que influenciam o contexto em que estão inseridos. A partir daí refletir sobre suas origens e transformações, posteriormente relacionar as danças de matriz indígena, africana, e de outras culturas em parceria com</p>
<p>10 Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.</p>	<p>(EF03EF10) Identificar os elementos constitutivos comuns e diferentes (ritmo, espaço, gestos) em danças do Brasil e do Mundo incluindo de matriz indígena.</p>	<p>Dança</p>	<p>Danças do Brasil e do mundo de matriz indígena e africana.</p>	<p>Danças populares do Brasil: a catira</p> <p>Mobilização inicial</p> <p>Aprendizagem dos passos</p> <p>Variação</p> <p>Criação de coreografia</p>	<p>Atividades que trabalhem os diferentes ritmos, espaços e gestos envolvidos nas danças.</p>



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

332

				Construção de valores (deficiência física, deficiência auditiva, deficiência visual).	
--	--	--	--	---	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

333

<p>5 Identificar as formas de produção dos preconceitos, compreender seus efeitos e combater posicionamentos discriminatórios em relação às práticas corporais e aos seus participantes.</p>	<p>(EF03EF12) Identificar situações de conflito e/ou preconceitos geradas e/ou presentes no contexto das danças e demais práticas corporais e discutir alternativas para superá-las.</p>	<p>Dança</p>	<p>Danças do Brasil e do mundo de matriz indígena e africana.</p>	<p>Propor momentos em que os alunos possam identificar a origem do preconceito relacionado às danças. O destaque para a matriz indígena e africana, não exclui outros tipos de danças. É importante ressaltar a valorização das diferentes culturas, e as práticas das diferentes danças de acordo com a sua origem e o ambiente social em que se manifestam. Será importante trabalhar o respeito às diversas culturas e suas manifestações.</p>
--	--	--------------	---	---



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

<p>6 Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam.</p> <p>8 Usufruir das práticas corporais de forma autônoma para potencializar o envolvimento em contextos de lazer, ampliar as redes de sociabilidade e a promoção da saúde.</p>	<p>(EF03EF18*) Identificar as habilidades motoras envolvidas nas brincadeiras e jogos, nos jogos pré esportivos, nas danças, nas ginásticas e nas lutas, comparando as habilidades motoras envolvidas nas diferentes práticas.</p>	<p>Corpo e movimento</p>	<p>Corpo e movimento</p>		<p>Conhecer as habilidades motoras básicas de locomoção, estabilização e manipulação, e que consigam identificar e diferenciar as habilidades Motoras utilizadas nas diferentes práticas.</p>
--	--	--------------------------	--------------------------	--	--



5.4.4. EDUCAÇÃO FÍSICA – ANO 4

COMPETÊNCIAS	Habilidades	Unidades temáticas	Objetos de conhecimento	Práticas Didático-Pedagógicas	Orientações complementares
7 Reconhecer as práticas corporais como elementos constitutivos da identidade cultural dos povos e grupos.	(EF04EF01) Identificar as diferentes brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.	Brincadeiras e jogos	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo incluindo de matriz indígena e matriz africana.	As pinturas e os jogos. As brincadeiras e os jogos populares do mundo Cabra-cega Daruma –san ga koronda (conhecer um jogo popular do japão, recriá-lo e discutir sobre a importância da linguagem corporal	Relembrar as vivências já estudadas propondo momentos de reflexão sobre a importância da prática dos mesmos na valorização da cultura.



**PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**

336

<p>1 Compreender a origem da cultura corporal de movimento e seus vínculos com a organização da vida coletiva e individual.</p> <p>7 Reconhecer as práticas corporais como elementos constitutivos da identidade cultural dos povos e grupos.</p>	<p>(EF04EF03) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares do Brasil e do mundo incluindo da matriz africana, explicando suas características e importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas.</p>	<p>Brincadeiras e jogos</p>	<p>Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo incluindo de matriz indígena e matriz africana.</p>	<p>Os espaços de brincadeira e jogos</p> <p>Levantamento, por escrito, dos espaços em que eles costumam brincar.</p> <p>Os espaços atuais de lazer</p> <p>Gincana (corrida da colher, corrida do saco, corrida balões, encontrando o sapato).</p>	<p>Diversificar a linguagem utilizada nos anos anteriores, tendo como foco a cultura de origem de diferentes brincadeiras e jogos vivenciados, refletindo sobre como sua prática permite a preservação das diferentes culturas e valorização desse patrimônio cultural.</p>
---	---	-----------------------------	--	---	--

<p>5 Identificar as formas de produção dos preconceitos, compreender seus efeitos e combater posicionamentos discriminatórios em relação às práticas corporais e aos seus participantes.</p>	<p>(EF04EF16*) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática de brincadeiras e jogos inclusivos produzindo textos audiovisuais para divulgá-los na escola.</p>	<p>Brincadeiras e jogos</p>	<p>Brincadeiras e Jogos inclusivos.</p>		<p>Produzir um texto que tenha como foco novas possibilidades para a prática de brincadeiras e jogos inclusivos.</p>
--	---	-----------------------------	---	--	---



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

337

2	Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo	(EF04EF17*) Identificar, nos jogos de tabuleiro, a importância das regras, para planejar e utilizar diferentes estratégias.	Brincadeiras e jogos	Jogos de Tabuleiro		Jogos de tabuleiro um pouco mais complexos, por exemplo: iniciar a apresentação das peças do xadrez e suas movimentações. Pode ser trabalhada em conjunto com o componente curricular Matemática.
10	Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.	(EF04EF05) Identificar os elementos comuns dos jogos pré-desportivos de campo e taco, e invasão, criando estratégias individuais e coletivas básicas para sua execução, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo.	Esporte	Jogos pré- Desportivos de campo e taco, de invasão	Esporte não tem gênero Jogos de lutas Lutas e ginásticas rítmicas com os olhos vendados	Diversificar os jogos pré-desportivos já vivenciados pelos alunos privilegiando o trabalho coletivo e o protagonismo, ressaltando a importância de valores como: o respeito mútuo, o respeito às diferenças de desempenho, a construção e respeito às regras dos jogos, a tolerância, a solidariedade, o "fair play", entre outros.



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

338

<p>8 Usufruir das práticas corporais de forma autônoma para potencializar o envolvimento em contextos de lazer, ampliar as redes de sociabilidade e a promoção da saúde.</p>	<p>(EF04EF06) Identificar as características que constituem o esporte na contemporaneidade e suas manifestações (profissional e comunitária/lazer).</p>	<p>Esporte</p>	<p>Jogos pré-desportivos de campo e taco, de invasão.</p>	<p>Esportes de campo e taco</p> <p>O beisebol e o softbol</p> <p>Jogo de taco (bets)</p> <p>Jogo de base quatro</p> <p>Criar jogos de campo e taco.</p>	<p>Conhecer as diferentes manifestações do esporte: profissional, comunitária e lazer.</p> <p>Refletir sobre a formação de equipes mistas para participação nas atividades.</p>



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

339

<p>2 Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo.</p>	<p>(EF04EF07) Fruir e criar de forma coletiva, combinações de diferentes elementos da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais), propondo coreografias com diferentes elementos da cultura local.</p>	<p>Ginástica</p>	<p>Ginástica geral</p>	<p>A ginástica artística e seus aparelhos</p> <p>Cada macaco no seu galho (barra fixa e barras paralelas)</p>	<p>Relacionar os elementos da ginástica geral com diferentes temas da sua cultura.</p> <p>Sensibilizar para a deficiência visual.</p>
<p>10 Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.</p>				<p>Meu mestre mandou (trave de equilíbrio) Troca de lugares (solo)</p> <p>Pula-sela (salto sobre a mesa)</p> <p>Vivenciar um apoio invertido com os olhos fechados.</p>	



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

340

<p>2 Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo</p> <p>3 Refletir, criticamente, sobre as relações entre a realização das práticas corporais e os processos de saúde/doença, inclusive no contexto das atividades laborais.</p>	<p>(EF04EF08A) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios na execução de elementos básicos de apresentações coletivas de ginástica geral.</p> <p>(EF04EF08B) Reconhecer as potencialidades e os limites do corpo adotando procedimentos de segurança.</p>	<p>Ginástica</p>	<p>Ginástica geral</p>	<p>Ginástica acrobática As acrobacias</p> <p>Conhecer algumas figuras acrobáticas</p> <p>Equilíbrios individuais</p> <p>Desafio dos apoios</p> <p>Construção das figuras em grupos</p> <p>Figuras acrobáticas diferentes (dupla, trio ou quarteto com limitações)</p>	<p>Reconhecer as estruturas corporais que são solicitadas nos diferentes movimentos da ginástica, e assim propor que os alunos criem novas estratégias, para a solução dos desafios encontrados nas apresentações em grupo, levando em consideração suas possibilidades e seus limites. Planejar e utilizar estratégias para desafios em grupo</p>
--	---	------------------	------------------------	---	---

--	--	--	--	--	--



**PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**

341

<p>10. Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.</p>	<p>(EF04EF13) Experimentar, fruir diferentes lutas presentes no contexto comunitário e regional incluindo lutas de matriz indígena e africana.</p>	<p>Lutas</p>	<p>Lutas do contexto comunitário e regional – matriz indígena e africana</p>	<p>A base (guarda) do lutador: equilíbrio e desequilíbrio</p> <p>Luta do saci, do equilíbrio, ajoelhado, agachado,</p> <p>Empurra-empurra, empurrar com as costas, puxa-puxa, puxa-puxa triplo, dono da arena, fortaleza, no ringue.</p> <p>Interagindo com as diferenças -</p> <p>Simular uma deficiência</p>	<p>Retomar as Lutas vivenciadas no terceiro ano, para que os alunos possam aprofundar as lutas de matriz africana, experimentar e reconhecer a possibilidade da prática de lutas por pessoas com diferentes características físicas.</p>
<p>2 Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural</p>	<p>(EF04EF14) Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas do contexto comunitário e regional incluindo lutas de matriz africana, respeitando o colega como oponente e as normas de</p>	<p>Lutas</p>	<p>Lutas do contexto comunitário e regional – matriz</p>	<p>Lutas e desenhos animados</p> <p>A violência nos desenhos</p>	<p>Reconhecer as habilidades motoras envolvidas nas lutas e propor que eles planejem outras possibilidades de realização de movimentos;</p>



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

342

nesse campo.	segurança.		indígena e africana	animados e a formação da criança A personagem Criação de histórias Desenho Mulan.	
--------------	------------	--	---------------------------	--	--

					também será importante proporcionar momentos em que os alunos possam colocar em prática as novas possibilidades. Reconhecer a luta como prática para ambos os gêneros
--	--	--	--	--	--



**PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**

343

<p>1 Compreender a origem da cultura corporal de movimento e seus vínculos com a organização da vida coletiva e individual.</p>	<p>(EF04EF15) Identificar as características das lutas do contexto comunitário e regional incluindo lutas de matriz africana, reconhecendo as diferenças entre lutas e as demais práticas corporais.</p>	<p>Lutas</p>	<p>Lutas do contexto comunitário e regional – matriz indígena e africana</p>		<p>Identificar as características que compõe a luta, o esporte, a dança, etc. percebendo a diferença entre as lutas e as demais práticas corporais.</p>
<p>6 Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam.</p> <p>10 experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo</p>	<p>(EF04EF09) Experimentar e fruir danças do Brasil e do Mundo incluindo as danças de matriz indígena e africana, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem africana, respeitando o colega como oponente e as normas de segurança.</p>	<p>Dança</p>	<p>Danças do Brasil e do mundo - matriz indígena e africana.</p>	<p>Quadrilhas Juninas A festa junina</p> <p>A quadrilha Recriar a quadrilha animados ea formação da criança</p> <p>A personagem Criação de histórias Desenho Mulan.</p>	<p>Retomar as vivências trabalhadas no terceiro ano, para aprofundar o conhecimento sobre as danças de matriz indígena e africana.</p>



5.4.5. EDUCAÇÃO FÍSICA – ANO 5

COMPETÊNCIAS	Habilidades	Unidades temáticas	Objetos de conhecimento	Práticas Didático-Pedagógicas	Orientações complementares
<p>1 Compreender a origem da cultura corporal de movimento e seus vínculos com a organização da vida coletiva e individual.</p> <p>9 Reconhecer o acesso às práticas corporais como direito do cidadão, propondo e produzindo alternativas para sua realização no contexto comunitário.</p>	<p>(EF05EF01) Buscar novas brincadeiras e novos jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.</p> <p>(EF05EF04) Recriar e experimentar individual e coletivamente, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana.</p>	<p>Brincadeiras e jogos</p>	<p>Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo – matriz africana e matriz indígena.</p>	<p>Jogos digitais</p> <p>Debate sobre jogos digitais</p> <p>Os jogos digitais</p> <p>Benefícios, limites e malefícios dos mesmos</p> <p>Quadribol.</p> <p>Campo minado.</p>	<p>Recriar a partir das vivências que tiveram e das atividades que trouxeram. É importante que eles vivenciem as brincadeiras e jogos que criaram, na escola e em outros espaços: praças, parques, etc.</p>



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

345

<p>2 Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo</p>	<p>(EF05EF16*) Propor e aplicar estratégias que exercitem o raciocínio lógico presente nos jogos de tabuleiro, avançando na prática dos mesmos.</p>	<p>Brincadeiras e jogos</p>	<p>Jogos de Tabuleiro</p>		<p>Avançar em relação ao nível de exigência e complexidade dos jogos de tabuleiro, por exemplo: as diversas movimentações do xadrez e algumas jogadas clássicas.</p> <p>Podem ser trabalhados em conjunto com o componente curricular Matemática.</p>
--	---	-----------------------------	---------------------------	--	---

<p>1 Compreender a origem da cultura corporal de movimento e seus vínculos com a organização da vida coletiva e individual.</p> <p>10 Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos,</p>	<p>(EF05EF05B) Associar as práticas lúdicas esportivas e os jogos pré-desportivos aos esportes de campo taco, rede / parede e invasão reconhecendo os elementos comuns dos esportes.</p> <p>(EF05EF05A) Buscar novos tipos de esportes de campo taco, invasão e rede/parede, comparando seus elementos comuns, criando estratégias individuais e coletivas básicas para</p>	<p>Esportes</p>	<p>Esportes de campo e taco, de rede/parede, e de invasão</p>	<p>Esportes de rede/quadra dividida e parede de rebote/muro</p> <p>Observação de imagens</p> <p>Para conhecer o voleibol</p> <p>Voleibol com bola grande de plástico</p> <p>Classificação dos esportes</p>	<p>Acrescentar novos elementos do esporte, e auxiliá-los na relação das vivências lúdicas as classificações dos esportes. Podemos propor que eles escolham uma vivência e pesquisem sobre um esporte em questão. Sugere-se realizar uma roda de conversa sobre a importância da cooperação em busca de um objetivo comum, assim como de papéis ativos que assumem em diversos momentos durante a prática esportiva.</p>
---	---	-----------------	---	--	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

346

danças, ginásticas, esportes, lutas e sua execução, prezando pelo práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.

trabalho coletivo e pelo protagonismo.

Síntese das categorias esportivas contempladas durante os anos iniciais

Modelo de classificação dos esportes

Classificação dos esportes



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

347

<p>5 Identificar as formas de produção dos preconceitos, compreender seus efeitos e combater posicionamentos discriminatórios em relação às práticas corporais e aos seus participantes.</p>	<p>(EF05EF17*) Experimentar e fruir diferentes jogos e brincadeiras inclusivos respeitando as diferenças individuais.</p>	<p>Esportes</p>	<p>Esportes paralímpicos</p>	<p>Voleibol paralímpico</p>	<p>Vivenciar os diferentes esportes paralímpicos, discutir suas origens e transformações para garantir a participação de todos.</p>
<p>9 Reconhecer o acesso às práticas corporais como direito do cidadão, propondo e produzindo alternativas para sua realização no contexto comunitário.</p>	<p>(EF05EF07) Planejar e experimentar coletivamente novas combinações de diferentes elementos da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais), com diferentes temas do cotidiano.</p>	<p>Ginásticas</p>	<p>Ginástica geral</p>	<p>Ginástica geral Vídeo sobre ginástica geral A ginástica geral Gymnaestrada na escola Coreografia para todos</p>	<p>Elaborar de forma coletiva novas combinações com os elementos da ginástica geral relacionados a temas de seu cotidiano. Realizar apresentações das combinações feitas pelos alunos, realizando um festival de ginástica, ou uma mostra cultural. Planejar e elaborar uma coreografia de ginástica geral reconhecendo a importância da inclusão de todos.</p>



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

348

<p>8 Reconhecer o acesso às práticas corporais como direito do cidadão, propondo e produzindo alternativas para sua realização no contexto comunitário.</p> <p>4 Identificar a multiplicidade de padrões de desempenho, saúde, beleza e estética corporal, analisando, criticamente, os modelos disseminados na mídia e discutir posturas consumistas e preconceituosas.</p>	<p>(EF05EF08A) Criar e aplicar estratégias para resolver desafios na execução de elementos básicos de apresentações coletivas de ginástica geral.</p> <p>(EF05EF08-B) Propor ações, que superem os limites do corpo valorizando suas potencialidades e adotando procedimentos de segurança.</p>	<p>Ginásticas</p>	<p>Ginástica geral</p>	<p>A classificação da ginástica</p> <p>Roda de conversa sobre as ginásticas que os alunos conhecem</p> <p>A classificação da ginástica: para a saúde, competitiva, demonstrativa, de condicionamento físico, alternativa (ioga).</p> <p>Vivência de ginástica acrobática e ginástica localizada.</p> <p>Robô com comandos.</p>	<p>Identificar desafios junto aos alunos, e propor que pensem em diferentes possibilidades para superar estas dificuldades, ou propor novos movimentos, pensando em propostas que ajudem a superar seus limites.</p> <p>Praticar as sequências planejadas com os olhos vendados.</p>
--	---	-------------------	------------------------	--	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

349

<p>10 Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.</p>	<p>(EF05EF13) Fruir e recriar diferentes lutas presentes no contexto comunitário e regional, incluindo a matriz indígena e africana.</p>	<p>Lutas</p>	<p>Lutas do contexto comunitário e regional- indígena e africana</p>	<p>Varição dos elementos das lutas</p> <p>Recortes de revistas sobre equilíbrio, desequilíbrio, esquiva e imobilização.</p> <p>Transformação dos jogos de lutas</p> <p>Disputa pela bola</p> <p>Luta do saci variado</p> <p>Disputa sobre o banco</p> <p>Cabo de guerra Fuga do círculo Sobra um</p> <p>A caça e o caçador</p> <p>Conquista do país</p> <p>Luta e deficiência visual</p>	<p>Retomar as vivências e propor que recriem as mesmas, relacionando aos jogos contextualizados nas lutas.</p>
---	--	--------------	--	--	---



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

350

<p>6 Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam.</p>	<p>(EF05EF15) Comparar as semelhanças e diferenças das lutas do contexto comunitário e regional, incluindo a matriz indígena e africana.</p>	<p>Lutas</p>	<p>Lutas do contexto comunitário e regional-indígena e africana</p>	<p>A origem das lutas Roda de conversa Um olhar histórico sobre as lutas As lutas nas cavernas Dramatização da origem da luta Os homens das cavernas Batalha romana A discriminação nas lutas é algo antigo</p>	<p>Identificar as características que compõe as lutas e propor atividades que proporcionem ao aluno comparar as semelhanças e diferenças entre as diversas lutas.</p>
---	--	--------------	---	---	--



<p>6 Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam.</p> <p>7 Reconhecer as práticas corporais como elementos constitutivos da identidade cultural dos povos e grupos.</p>	<p>(EF05EF09) Recriar e fruir danças populares do Brasil e do mundo, danças de matriz indígena e africana, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem.</p> <p>(EF05EF10) Comparar e identificar os elementos constitutivos comuns e diferentes (ritmo, espaço, gestos) em danças populares do Brasil e do mundo, incluindo danças de matriz indígena e africana.</p>	<p>Danças</p>	<p>Danças do Brasil e do mundo: Danças de matriz indígena e Africana</p> <p>Danças do Brasil e do mundo: Danças de matriz indígena e Africana.</p>	<p>No passo do hip-hop</p> <p>Exibição de filme</p> <p>A cultura hip-hop</p> <p>A dança de rua e seus estilos.</p> <p>Passos básicos e suas variações</p> <p>Locking Breaking Batalha de dança de rua</p> <p>Apresentação da canção</p> <p>Maculelê</p> <p>Passos do Maculelê</p> <p>Freestyle adaptado</p> <p>Apresentação de dança de rua sem utilizar os membros inferiores.</p> <p>A discriminação nas lutas é algo antigo</p>	<p>Aprofundar o conhecimento, partindo das vivências anteriores. Os alunos poderão trazer novos estilos de danças, identificando características marcantes da sua cultura de origem.</p>
---	--	---------------	--	--	---



**PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**

352

--	--	--	--	--	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

353

					Identificar os elementos que constituem a dança: movimento corporal, espaço e tempo, analisando como esses elementos estão presentes nos diferentes tipos de danças vivenciadas.
2 Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo	(EF05EF11) Formular e utilizar estratégias para a execução de elementos constitutivos das danças populares do Brasil e do mundo, incluindo as danças de matriz indígena e africana.	Danças	Danças do Brasil e do mundo: Danças de matriz indígena e africana.		Retomar os elementos constitutivos das danças e solicitar que os alunos recriem e vivenciem novas estratégias para a execução dos mesmos.
5 Identificar as formas de produção dos preconceitos, compreender seus efeitos e combater posicionamentos discriminatórios em relação às práticas corporais e aos seus participantes.	(EF05EF12) Propor alternativas para superar situações de injustiça e preconceito geradas e/ou presentes no contexto das danças e demais práticas corporais.	Danças	Danças do Brasil e do mundo: Danças de matriz indígena e africana.	Maculelê adaptado (movimentos sem utilizar os membros inferiores)	Trabalhar a aceitação dos alunos quanto ao objeto de conhecimento, pois podem surgir aspectos importantes para a discussão. Ressaltamos a valorização das diferentes culturas, e das diversas práticas de danças que existem de acordo com a sua origem e o ambiente social em que se manifestam. Poderá ser proposto aos alunos que



**PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**

354

					mobilizem a unidade escolar em prol das diferentes culturas.
4 Identificar a multiplicidade de padrões de desempenho, saúde, beleza e estética corporal, analisando, criticamente, os modelos disseminados na mídia e discutir posturas consumistas e preconceituosas	(EF05EF18*) Associar o conhecimento sobre o corpo e sobre as habilidades motoras à prática das brincadeiras e jogos, da ginástica geral, das danças, dos esportes e das lutas, reconhecendo as sensações que ocorrem em seu corpo nas diferentes práticas.	Corpo e Movimento	Corpo e Movimento		Associar o conhecimento sobre o corpo e sobre as habilidades motoras para criar estratégias e superar os desafios que ocorrem em apresentações coletivas nas práticas da ginástica geral; nas danças, nas lutas, nos esportes e nas brincadeiras e jogos os alunos precisam reconhecer as sensações de seu próprio.

5.4.6. ORGANIZADOR DAS DIMENSÕES INTEGRADORAS DA APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO INFANTIL - CRIANÇAS BEM PEQUENAS

Comunicação/Oralidade,	Espaço, tempo e Movimento	Ética, Diversidade e sustentabilidade	Convivência e	Objetos de Conhecimento de Educação Física para a Educação Infantil de
------------------------	---------------------------	---------------------------------------	---------------	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

355

Leitura e escrita			Solidariedade.	Várzea Paulista
(EI02EF01) Dialogar com crianças e adultos, expressando seus desejos, necessidades, sentimentos, preferências, saberes, Vivências, dúvidas e opiniões, ampliando gradativamente suas possibilidades de comunicação e expressão.	(EI02CG03) Explorar formas de deslocamento no espaço (pular, saltar, dançar etc.), combinando movimentos e seguindo orientações em jogos, brincadeiras e outras situações.	(EI02CG01) Apropriar-se de gestos e movimentos de sua cultura no cuidado de si e nos jogos e brincadeiras, reproduzindo papéis sociais que vão conhecendo e expressando-se de diversas formas.	(EI02EO01) Demonstrar e valorizar atitudes de cuidado, cooperação e solidariedade na interação com crianças e adultos.	_ Habilidades motoras: Básicas: andar, correr, saltar, rolar e escalar. Manipulativas: arremessar, quicar, chutar, rebater, lançar e receber. _ Conhecimento corporal
(EI02EF02) Identificar e criar diferentes sons, reconhecer rimas e aliterações em cantigas de roda e textos poéticos, brincando com a linguagem, desenvolvendo a imaginação e a criatividade.	(EI02CG05) Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros, explorando materiais, objetos e brinquedos diversos.	(EI02EO02) Demonstra imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios, identificando cada vez mais suas possibilidades, de modo a agir para ampliá-las.	(EI02EO03) Compartilhar os objetos, os temas, as personagens e os espaços com crianças da mesma faixa etária, de faixas etárias diferentes e adultos.	_ Jogos de perseguição (Pega-Pega e suas variações): Corre cotia; Pato/ganso; Acorda seu urso; Nunca três; Mãe da rua. _ Música e dança: Estilos de dança e ritmos



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

356

				<p>; Escravos de jó; Cantigas de roda; Dança da cadeira Estátua.</p> <p>_ Ginásticas e lutas: Ginástica Rítmica; Ginastica Artística; Judô; Capoeira; Karatê.</p> <p>_ Modalidades esportivas (adaptadas a faixa etária): Jogos pré- desportivos; Jogos cooperativos; Jogos competitivos.</p>
(EI02EF03) Demonstrar interesse e atenção ao ouvir a leitura de histórias e outros textos, diferenciando escrita de ilustrações, acompanhando, com orientação do adulto leitor, a direção da leitura (décima para baixo, da esquerda para a direita), atentando-se ao comportamento leitor do(a) professor(a).	(EI02EF05) Relatar experiências e fatos acontecidos, histórias ouvidas, filmes ou peças teatrais assistidos etc., em sequências temporal e causal, com apoio do(a) professor(a).	(EI02EO05) Perceber que as pessoas têm características físicas diferentes, valorizando e respeitando essas diferenças.	(EI02EO06) Respeitar regras básicas de convívio social nas interações e brincadeiras, identificando e compreendendo seu pertencimento nos diversos grupos dos quais participa.	



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

(EIO2EF04) Expressar ideias, formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, tais como: "quem?", "o quê?", "quando?", "como?" e "por quê?", com apoio do(a) professor(a), identificando cenários, personagens e principais acontecimentos.	(EF06AR02) Conhecer e analisar diferentes modalidades das Artes visuais, de diferentes autores, épocas e culturas, contextualizando as ao seu contexto sociocultural.	(EIO2ET02) Observar, relatar e descrever incidentes do cotidiano e fenômenos naturais (luz solar, vento, chuva etc.), levantando hipóteses sobre tais acontecimentos e fenômenos.	(EIO2EO07) Resolver conflitos nas interações e brincadeiras, com a orientação do(a) professor(a), por meio do diálogo, utilizando seus recursos pessoais, respeitando as outras crianças e buscando reciprocidade.
(EIO2EF06) Criar e contar histórias oralmente, com base em imagens ou temas sugeridos, utilizando-se de termos próprios dos textos literários.	(EIO2ET06) Identificar relações temporais e utilizar conceitos básicos de tempo (agora, antes, durante, depois, ontem, hoje, amanhã, lento, rápido, depressa, devagar), ampliando o vocabulário.	(EIO2ET03) Compartilhar, com outras crianças, situações de cuidado de plantas e animais, participando de pesquisas e experiências, nos espaços da instituição e fora dela	(EF06AR04) Conhecer e analisar alguns elementos constitutivos das artes visuais, percebendo suas relações expressivas em diferentes produções artísticas. (amplia a habilidade 2 do 5º ano)
(EIO2EF07) Manusear diferentes portadores textuais (livros, revistas, gibis, jornais, cartazes, catálogos etc.), inclusive em suas brincadeiras, demonstrando reconhecer seus usos sociais.	(EIO2ET06) Identificar relações temporais e utilizar conceitos básicos de tempo (agora, antes, durante, depois, ontem, hoje, amanhã, lento, rápido, depressa, devagar), ampliando o vocabulário adequado ao conceito em uso.		



**PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**

358

(EIO2EF08) Manipular textos e participar de situações de escuta para ampliar seu contato com diferentes gêneros textuais (parlendas, histórias de aventura, tirinhas, cartazes de sala, cardápios, bilhetes, notícias etc.), ampliando suas experiências por meio do contato com a língua escrita.	(EIO2ET08) Registrar com números a quantidade de crianças (meninas e meninos, presentes e ausentes) e a quantidade de objetos da mesma natureza (bonecas, bolas, livros etc.), com auxílio do(a) professor(a).		
--	--	--	--

(EIO2EF09) Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos escrevendo, mesmo que de forma não convencional.	(EIO2CG02) Deslocar seu corpo no espaço, orientando e por noções como em frente, atrás, no alto, embaixo, dentro, fora etc., aperfeiçoando seus recursos de deslocamento e ajustando suas habilidades motoras, ao se envolver em brincadeiras e atividades de diferentes naturezas		
--	--	--	--



**PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**

359

<p>(EI02EO04) Comunicar-se com os colegas e os adultos, buscando compreendê-los e fazendo-se compreender, ampliando suas possibilidades expressivas e comunicativas.</p>	<p>(EI02TS02) Utilizar materiais variados com diversas possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar, água, areia, terra, tintas, etc.), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais.</p>			
--	--	--	--	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

360

COMPETÊNCIAS	Habilidades	Unidades temáticas	Objetos de conhecimento	Práticas Didático-Pedagógicas	Orientações complementares
1 - Compreender a origem da cultura corporal do movimento e seus vínculos com a organização da vida coletiva e individual.	(EI02CG02) Deslocar seu corpo no espaço, orientando por noções como em frente, atrás, no alto, embaixo, dentro, fora, etc.	Conhecimento Corporal	Identificar as partes do corpo e suas possibilidades de movimento.	- Siga o mestre - Estátua	Em construção coletiva no ano de 2020.
6 - Usufruir das práticas corporais de forma autônoma para potencializar o envolvimento em contexto de lazer, ampliar as redes de sociabilidade e a promoção da saúde.	Aperfeiçoando seus recursos de deslocamento e ajustando suas habilidades motoras, ao se envolver em brincadeira e atividades de diferentes naturezas.		Explorar a imaginação, integração e socialização.	- Músicas que englobam esquema corporal. - Circuitos de deslocamentos.	
10 - Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos danças, ginásticas e esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.	(EI03EO01) Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir. (EI03EO05) Demonstrar				



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

361

	<p>valorização das características de seu corpo e respeitar as características dos outros (crianças e adultos) com os quais</p> <p>convive, aproximando-se do cuidado e respeito com o outro em situações mediadas pelo(a) professor(a).</p>				
--	--	--	--	--	--

<p>1- Planejar e empregar estratégias para resolver desafios para aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo.</p> <p>10 - Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas e esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.</p>	<p>(EI02CG03) Explorar formas de deslocamento no espaço (pular, saltar, dançar e etc), combinando movimentos e seguindo orientações em jogos, brincadeiras e outras situações.</p> <p>(EI03EO02) Agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas</p>		<p>Desenvolver as habilidades motoras básicas: andar, correr, saltar, rolar e escalar.</p>	<p>- Saltos em deslocamento.</p> <p>- Saltos em altura.</p> <p>- Saltos em distância.</p> <p>- Manipulação de materiais diversos.</p> <p>- Diferentes rolamentos.</p>	<p>Em construção coletiva no ano de 2020.</p>



**PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**

362

<p>conquistas e limitações. (EI03CG05) Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas, explorando diferentes materiais.</p>	<p>Habilidades Motoras</p>	<p>Manipulativas: arremessar, quicar, chutar, rebater, lançar e receber.</p>		
--	--------------------------------	--	--	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

<p>- Compreender a origem da cultura corporal do movimento e seus vínculos com a organização da vida coletiva e individual.</p> <p>3 - Identificar a multiplicidade de padrões de desempenho, saúde, beleza e estética corporal, analisando, criticamente, os modelos disseminados na mídia e discutindo posturas consumistas e preconceituosas.</p> <p>5- Identificar as formas de produção dos preconceitos, compreendendo seus efeitos e combatendo posicionamentos discriminatórios em relação as práticas corporais e a seus participantes.</p> <p>7 - Reconhecer as práticas corporais como elementos constitutivos da identidade corporal de povos e grupos.</p>	<p>(EI02TS01) Criar sons com materiais, objetos, instrumentos musicais e com o próprio corpo, para acompanhar ritmos de músicas.</p> <p>(EI02ET06) Identificar relações temporais e utilizar conceitos básicos de tempo (agora, antes, durante, depois, ontem, hoje, amanhã, lento, rápido, depressa e devagar), ampliando o vocabulário adequado ao conceito em uso.</p> <p>(EI03CG01) Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música, produzindo e reproduzindo diversas sonoridades e ritmos.</p> <p>(EI03CG03) Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música, (re) inventando jogos simbólicos e reproduzindo papéis sociais.</p>	<p>Músicas e Danças</p>	<p>Realizar atividades diversificadas utilizando músicas e danças.</p>	<p>- Rodas cantadas (ciranda cirandinha; corre cotia; se eu fosse um peixinho; fui morar numa casinha; adoleta; etc...)</p> <p>- Brincadeiras musicais (dança da cadeira; dança da vassoura; escravos de Jó; dança do espelho; etc...)</p> <p>- Danças (populares; folclóricas; indígenas; africanas; etc...)</p>	<p>Em construção coletiva no ano de 2020.</p>
---	--	---------------------------------	--	---	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

364

<p>10 - Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos danças, ginásticas e esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.</p>	<p>(EI03TS01) Utilizar sons produzidos por materiais, objetos e instrumentos musicais e pelo próprio corpo durante brincadeiras de faz de conta, encenações, criações musicais, festas, possibilitando a apreciação e valorização da linguagem musical.</p> <p>(EI03TS04) Analisar apresentações de teatro, música, dança, circo, cinema e outras manifestações artísticas de sua comunidade e de outras culturas, expressando sua opinião verbalmente ou de outra forma.</p> <p>(EI03TS03) Reconhecer as qualidades do som(intensidade, duração, altura e timbre), utilizando-as em suas produções sonoras e ao ouvir músicas e sons.</p> <p>(EI03EO06) Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida, do passado e do presente, valorizando as marcas culturais do seu grupo de origem e de outros grupos.</p>				
---	---	--	--	--	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

<p>6 - Interpretar e recriar os valores, os sentimentos e os significados atribuídos a diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam.</p> <p>7 - Reconhecer as práticas corporais como elementos constitutivos da identidade corporal de povos e grupos.</p> <p>9 - Reconhecer o acesso as práticas corporais como direito do cidadão, propondo e produzindo alternativas para sua realização no contexto comunitário.</p> <p>10 - Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas e esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.</p>	<p>EI02ET04: Identificar e explorar relações espaciais (dentro e fora, encima, embaixo, acima, abaixo, entre e do lado) ampliando seu vocabulário.</p> <p>EI03EO03: Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação, cooperação e solidariedade, em brincadeiras e em momentos de interação.</p> <p>EI03EO04: Comunicar suas ideias, sentimentos, preferências e vontades a pessoas e grupos diversos, em brincadeiras e nas atividades cotidianas por meio de diferentes linguagens.</p> <p>EI03EO07: Usar estratégias pautadas no respeito mútuo para lidar com conflitos nas interações com crianças e adultos, conhecendo e respeitando e utilizando regras elementares de convívio social.</p>	<p>BRINCADEIRAS E JOGOS</p>	<p>Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.</p>	<p>Jogos de perseguição e suas variações</p> <p>Brincadeiras populares (correcotia, pato ganso, mãe da rua, batata quente; mamãe polenta, elefantinho colorido, o mestre mandou, passa anel, amarelinha, esconde esconde, mocinhos e mocinhas da Europa etc)</p> <p>- Jogos simbólicos (acorda seu curso, vampiro vampirão, seu lobo, serpente, etc)</p> <p>- Jogos com materiais (peteca, queimada, alerta, casa limpa, boliche, etc)</p>	
---	---	-----------------------------	--	--	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

366

<p>1 - Planejar e empregar estratégias para resolver desafios para aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo.</p> <p>4 - Identificar as formas de produção dos preconceitos, compreendendo seus efeitos e combatendo posicionamentos discriminatórios em relação as práticas</p>	<p>(EI02CG03) Explorar formas de deslocamento no espaço (pular, saltar, dançar e etc), combinando movimentos e seguindo orientações em jogos, brincadeiras e outras situações.</p> <p>(EI02ET04) Identificar e explorar relações espaciais (dentro e fora, em cima, embaixo, acima, abaixo, entre e do lado) ampliando seu vocabulário.</p> <p>(EI03EO02) Agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações.</p>	<p>Gestos Esportivos</p>	<p>Desenvolver gestos esportivos adaptados a faixa etária: jogos</p> <p>Pré desportivos, cooperativos,</p> <p>competitivos e jogos de oposição.</p>	<p>Bola ao cesto ; Rebater bexiga; Chute ao gol; “Bobinho”; Acertar o alvo fixo e em movimento; Diferentes tipos de corridas; Limpe a área; etc...)</p>	<p>Em construção coletiva no ano de 2020.</p>
---	---	--------------------------	---	---	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

corporais e a seus participantes.

(EI03EO07) Usar estratégias pautadas no respeito mútuo para lidar com conflitos nas interações com crianças e adultos, conhecendo, respeitando e utilizando regras elementares de convívio social.

5 - Identificar as formas

de produção dos preconceitos, compreendendo seus efeitos e combatendo posicionamentos discriminatórios em relação as práticas corporais e a seus participantes.

7 - Usufruir das práticas corporais de forma autônoma para potencializar o envolvimento em contexto de lazer, ampliar as redes de sociabilidade e a promoção da saúde.

8 - Reconhecer o acesso as práticas corporais como direito do cidadão, propondo e produzindo alternativas para sua realização no contexto comunitário.



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

<p>10 - Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos danças, ginásticas e esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.</p>					
---	--	--	--	--	--

<p>1 - Compreender a origem da cultura corporal de movimento e seus vínculos com a organização da vida coletiva e individual.</p> <p>6 - Interpretar e recriar os</p>	<p>(EI02CG03) Explorar formas de deslocamento no espaço (pular, saltar, dançar e etc), combinando movimentos e seguindo orientações em jogos, brincadeiras e outras situações.</p>		<p>Ginástica geral</p> <p>Apresentar e desenvolver diferentes tipos de ginásticas e</p>	<p>Alongamentos</p> <p>Circuitos</p> <p>Imitar animais</p>	



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

<p>valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam.</p> <p>8 - Usufruir das práticas corporais de forma autônoma para potencializar o envolvimento em contextos de lazer, ampliar as redes de sociabilidade e a promoção da saúde.</p> <p>10 - Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.</p> <p>03: Refletir criticamente sobre as relações entre as realizações das práticas corporais e qualidade de vida, inclusive no</p>	<p>(EI02ET04) Identificar e explorar relações espaciais (dentro e fora, em cima, embaixo, acima, abaixo, entre e do lado) ampliando seu vocabulário.</p> <p>(EI03EO02) Agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações.</p> <p>(EI03EO05) Demonstrar valorização das características de seu corpo e respeitar as características dos outros (crianças e adultos) com os quais convive, aproximando-se do cuidado e respeito com o outro em situações mediadas pelo(a)</p>	<p>GINÁSTICAS</p>	<p>suas possibilidades respeitando e adequando a faixa etária e suas individualidades.</p>	<p>Ginástica Geral (equilíbrio, flexibilidade, rolamentos, alongamento, manipulação de materiais-arcos, fita e bolas)</p>	
--	--	--------------------------	--	---	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

370

<p>contexto das atividades laborais.</p> <p>05: Identificar as formas de produção dos preconceitos, compreendendo seus efeitos e combatendo posicionamentos discriminatórios em relação as práticas corporais e a seus participantes.</p> <p>10: Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos danças, ginásticas e esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.</p>	<p>professor(a).</p> <p>(EI02CG02) Deslocar seu corpo no espaço, orientando por noções como em frente, atrás, no alto, embaixo, dentro, fora, etc. Aperfeiçoando seus recursos de deslocamento e ajustando suas habilidades motoras, ao se envolver em brincadeira e atividades de diferentes naturezas.</p> <p>(EI03EO02) Agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações.</p> <p>(EI03CG03) Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música, (re) inventando jogos simbólicos e reproduzindo papéis sociais.</p>				
--	--	--	--	--	--



6. AVALIAÇÃO

Quanto ao processo de avaliação, salientamos que é importante que o professor faça a avaliação contínua do desempenho do aluno, realizando as intervenções pedagógicas sempre que necessário, acompanhando o seu processo de desenvolvimento, só assim será possível saber se os alunos alcançaram de fato as habilidades esperadas, no sentido de desenvolver as competências estabelecidas para o componente curricular.

Neste sentido, trata-se de uma Avaliação Emancipatória, num processo contínuo, participativo, diagnóstico e investigativo, onde o currículo se apresenta de maneira provisória e singular, na medida em que contribui com o tempo adequado de aprendizagem para cada um e para o todo.

A finalidade da Avaliação Emancipatória é diagnosticar avanços e obstáculos, para que assim haja ação, intervenção, problematização e redefinição dos rumos a serem percorridos. (Proposta Curricular Pedagógica de Várzea Paulista). Trata-se de um conjunto de fases que se condicionam e formam um sistema, fornecendo informações sobre o processo pedagógico, permitindo intervenções e ajustes que garantam a aprendizagem dos alunos.

Dentro da rede de ensino de Várzea Paulista, utiliza-se o Portfólio como um dos instrumentos avaliativos, pois este permite a **documentação dos avanços** e conquistas dos alunos, ao longo do processo de aprendizagem, pautada em uma análise sobre registros variados e amostra de trabalhos produzidos pelo aluno no dia a dia de sala de aula. Para a construção do Portfólio, a prática de registro e a observação devem integrar o fazer pedagógico do professor, sendo essencial no processo de avaliação.

Considerando estes apontamentos os professores das Disciplinas Específicas (Línguas Estrangeiras (Espanhol e Inglês), Filosofia, **Educação Física, Arte e** Informática) irão produzir seus registros e observações de acompanhamento dos alunos, fazendo seus apontamentos quanto ao acompanhamento sobre o processo de desenvolvimento e aprendizagem por turma e quando estes forem solicitados e/ou indicarem o avanço significativo de alunos, acompanhados na Síntese de Acompanhamento Pedagógico (SINAPE), estes deverão estar disponíveis para compor o portfólio do mesmo.

Para a elaboração destes registros, o professor deverá seguir as orientações contidas neste Referencial (Capítulo sobre Avaliação - Portfólio), que contém os conceitos e as diretrizes sobre os documentos que compõem o Portfólio.

É importante salientar que este documento deve permitir a visualização sobre o que o aluno sabe e é capaz de desenvolver, ou seja, seus avanços (aspectos qualitativos), expondo com clareza o que foi desenvolvido com o aluno e as estratégias utilizadas nas diferentes linguagens. Este movimento, também implica em um contexto de cooperação e participação entre professores, aluno e gestores, de forma interdisciplinar para análise e seleção de material, de forma criativa e reflexiva.

7. BIBLIOGRAFIA

ALMEIDA, José Al., SILVA, Maria da Graça M., FRANCO, Mônica M. Gardelli, materiais mediadores e abertos para construção de conhecimento – maraberto: Quem os produz, para quem são produzidos e eles pertencem a quem? Qual a relação deles com o currículo? Currículo sem Fronteiras, v. 12, n. 3, p. 97-124, Set/Dez 2012 -



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

<http://www.curriculosemfronteiras.org/vol12iss3articles/almeida-silva-franco.pdf>

(acessado em dez.2018)

372

ARENDR, Hannah. Entre o passado e o futuro. São Paulo, SP: Editora Perspectiva S.A, 2005

_____. A promessa da política. Rio de Janeiro: DIFEL, 2008

_____. A condição humana. Rio de Janeiro: Forense, 2011.

BRASIL. MEC Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física. Brasília, v. 7, 1997.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade. Documento Nacional Preparatório à VI Conferência Internacional de Educação de Adultos (VI CONFINTEA) / Ministério da Educação (MEC). – Brasília: MEC; Goiânia: FUNAPE/UFMG, 2009.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação; Câmara de Educação Básica. Parecer nº7, de 7 de abril de 2010. Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Básica. Diário Oficial da União, Brasília, 9 de julho de 2010, Seção 1, p. 10.

<http://portal.mec.gov.br/docman/julho-2013-pdf/13677-diretrizes-educacao-basica-2013-pdf/file> Disponível em: Acesso em: fev/2019.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. Base nacional comum curricular- BNCC. Brasília, DF, 2018. Disponível em:

<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/download-da-bncc> (acessado em: dez.2018)

CARLOS, Elter Manuel, Tese - Palavravundo: a leitura como experiência de formação.

2009 <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/18033/2/tesemestpalavravundo000068022.pdf>

(acesso out/2018)

CARVALHO, José Sérgio Fonseca de. Tese- Educação: *uma herança sem testamento*.

2015 <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/livredocencia/48/tde-04032015-143155/pt-br.php> (acesso out/2018)

CIEB –Centro de Inovação para a Educação Brasileira: Currículo De Referencia Em Tecnologia E Computação – 2018, <http://www.cieb.net.br/> (acessado em dez.2018)

DARIDO, S. C. e Rangel, I. C. A. Educação física na escola: implicações para a prática pedagógica. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan. 2005.



PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

DOLL Jr., William E. Currículo: uma perspectiva pós-moderna. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

HOFFMAN, Jussara. Avaliação: mito & desafio. Uma perspectiva construtivista. Porto Alegre: Mediação, 2003.

Maria Inês Fini; coordenação de área, Alice Vieira. – 2. ed. – São Paulo: SE, 2011., 260 p.

ONU. PNUD- Relatório do Desenvolvimento Humano Nacional. Movimento é vida. Atividades Físicas e Esportivas para todas as pessoas. 2017. Brasília. 392p.

Referência para Organização do trabalho Pedagógico e Administrativo das Unidades Escolares de Várzea Paulista – Ano 2018.

RIBEIRO, Mendes Ribeiro. Justiça como equidade na escola, igualdade de base, currículo e avaliação externa. CadernosCenpec | São Paulo | v.3 | n.1 | p.63-78 | jun.2013. Disponível em:<http://cadernos.cenpec.org.br/cadernos/index.php/cadernos/article/view/204/234>. Acesso em 27/07/2018.

RODRIGUES, Cae. Avaliação em Educação Física Escolar. Disponível em <http://www.efdeportes.com/efd127/avaliacao-na-educacao-fisica-escolar.htm> Revista Digital, Buenos Aires, Ano 13, dezembro de 2008. Acesso em 05/11/2018

SÃO PAULO. Secretaria da Educação. Caderno do professor: gestão do currículo na escola / Secretaria da Educação; coordenação, Maria Inês Fini; elaboração, Lino de Macedo, Maria Eliza Fini, Zuleika de Felice Murrie. - São Paulo : SEE, 2008.

SÃO PAULO. Secretaria da Educação. Educação Física Anos Iniciais. Coordenação Geral: Sérgio Roberto Silveira. São Paulo: SE, 2014. 328p.

UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO:

Magali Oliveira Augusto de Souza

Gestora Municipal de Educação

Geraldo Aparecido Spolli

Gestor Executivo de Administração Geral



**PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA
UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**

Ivete Ap . Musseli César

Diretora Administrativa

374

Margarete Regina Leme

Diretora Pedagógica

Equipe Pedagógica:

Elen Fernandes de Matos Fonseca

Glauce Rocco Parazzi

Marina Francisca de Melo Barban

Nilsa Sirlene Victorino

Diretores de Ensino:

Edileine Fernades

Roseli Pereira Rosa Lima

Silvia Lúcia Jenuino

Coordenadores das Disciplinas Específicas:

Fabiano Mantovani

Viviane Rocha Costa Cardim

Diretora de Projetos Especiais e EJA:

Vani de Paula Martins

Coordenadora Pedagógica da EJA – Educação de Jovens e Adultos:

Mari Elen Guizé da Silva