

VOLUME 04



COMPONENTES CURRICULARES - ÁREAS ESPECÍFICAS

**Arte – Educação Física – Espanhol –
Inglês – Filosofia e Informática.**



SUMÁRIO

1.	6	
1.1.	6	
1.2.	DESENVOLVIMENTO DOS MAPAS DE FOCO: IMPACTOS DA FORMAÇÃO DOCENTE NAS AÇÕES DE FLEXIBILIZAÇÃO CURRICULAR.	8
1.2.1.	OS MAPAS DE FOCO E O IMPACTO SOBRE O CURRÍCULO BIANUAL 2023/2024	8
1.2.2.	ELEMENTOS FUNDAMENTAIS DA IMPLEMENTAÇÃO DO MAPEAMENTO ESTRATÉGICO.	9
1.2.3.	PERCURSO FORMATIVO.	10
1.3.	ADEQUAÇÃO NA ESTRUTURA DO ORGANIZADOR CURRICULAR INTEGRANDO OS MAPAS DE FOCO.	12
1.4.	INTERDISCIPLINARIDADE	14
1.4.1.	INTERDISCIPLINARIDADE E A BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR	14
2.	16	
2.1.	DIRETRIZES PARA O ENSINO DO COMPONENTE CURRICULAR	17
2.2.	COMPONENTE CURRICULAR INGLÊS	
2.3.	COMP24	26
3.	28	
3.1.	DIRETRIZES PARA O ENSINO DO COMPONENTE CURRICULAR	52
3.2.	PROPOSTAS METODOLÓGICAS PARA O ENSINO DE FILOSOFIA	54
3.3.	ARTICULAÇÃO E ADEQUAÇÃO DO REFERENCIAL DA PROPOSTA CURRICULAR DO MUNICÍPIO DE VARZEA PAULISTA – COMPONENTE CURRICULAR FILOSOFIA – COM AS ORIENTAÇÕES DA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR	55
3.4.	ESPECIFICIDADES DO COMPONENTE CURRICULAR: COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DE FILOSOFIA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL	57
3.5.	ORGANIZADOR CURRICULAR DE FILOSOFIA	59
3.5.1.	FILOSOFIA - ANO 1	60
3.5.2.	FILOSOFIA - ANO 2	72
3.5.3.	FILOSOFIA - ANO 3	82
4.	77	
4.1.	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	94
4.2.	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DE ENSINO DE INFORMÁTICA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL (ANOS 1 AO 5)	97
4.3.	ORGANIZADOR CURRICULAR DE INFORMÁTICA (COMPUTAÇÃO).	110
4.3.1.	1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL CURRÍCULO DE REFERÊNCIA EM TECNOLOGIA E COMPUTAÇÃO	111



4.3.2.	2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL CURRÍCULO DE REFERÊNCIA EM TECNOLOGIA E COMPUTAÇÃO	136
4.3.3.	3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL - CURRÍCULO DE REFERÊNCIA EM TECNOLOGIA E COMPUTAÇÃO	158
4.3.4.	4º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL -CURRÍCULO DE REFERÊNCIA EM TECNOLOGIA E COMPUTAÇÃO	181
4.3.1.	5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL -CURRÍCULO DE REFERÊNCIA EM TECNOLOGIA E COMPUTAÇÃO	201
5.	209	
5.1.	O COMPONENTE CURRICULAR DE ARTES EM COLABORAÇÃO AO REFERENCIAL CURRICULAR DO MUNICÍPIO DE VÁRZEA PAULISTA NA EDUCAÇÃO INFANTIL	223
5.2.	ORGANIZADOR CURRICULAR DE ARTE	227
5.2.1.	ANO 1 - ARTE	228
5.2.2.	ANO 2 - ARTE	236
5.2.3.	ANO 3- ARTE	244
5.2.4.	ANO 4 -ARTE	249
5.2.5.	ANO 5 -ARTE	255
5.2.6.	ORGANIZADOR DAS DIMENSÕES INTEGRADORAS DA APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO INFANTIL -CRIANÇAS BEM PEQUENA	262
6.	261	
6.1.	AS DEZ COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	274
6.2.	ORGANIZAÇÃO CURRICULAR EDUCAÇÃO FÍSICA	277
6.2.1.	EDUCAÇÃO FÍSICA– ANO 1	278
6.2.2.	EDUCAÇÃO FÍSICA– ANO 2	283
6.2.3.	EDUCAÇÃO FÍSICA– ANO 3	288
6.2.4.	EDUCAÇÃO FÍSICA– ANO 4	296
6.2.5.	EDUCAÇÃO FÍSICA– ANO 5	301
6.2.6.	ORGANIZADOR DAS DIMENSÕES INTEGRADORAS DA APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO INFANTIL -CRIANÇAS BEM PEQUENAS	308
6.2.7.	ORGANIZADOR DAS DIMENSÕES INTEGRADORAS DA APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO INFANTIL -CRIANÇAS PEQUENAS	311
7.	303	

ÁREAS ESPECÍFICAS



ORGANIZADOR CURRICULAR:





1. ORGANIZADOR CURRICULAR DAS ÁREAS ESPECÍFICAS

O Organizador Curricular é composto por textos com diretrizes conceituais e práticas, fundamentados e alinhados a Base Nacional Comum Curricular - BNCC, seguidos de um conjunto de HABILIDADES E COMPETÊNCIAS (Gerais e específicas por componente curricular) com seus objetivos de aprendizagem, que definem o que é essencial que todos os alunos aprendam ao fim do seu percurso escolar no Ensino Fundamental, Ciclo 1 (ano 1 ao Ano 3) e Ciclo 2 (Ano 4 ao Ano 5), na Rede de Ensino, nos Componentes Curriculares nas Áreas Específicas, colaborando com sua formação e fundamentação para continuidade no Ensino Fundamental.

Desta forma, o VOLUME 4 do documento, defini as aprendizagens essenciais, considerando as necessidades dos estudantes da Rede, nos Componentes Curriculares nas Áreas Específicas de Arte, Educação Física, Filosofia, Línguas Estrangeiras (Espanhol – Ano 4 e Inglês – Ano 5) e Informática (Computação), trazendo os saberes nestas áreas de conhecimento que apoiam o acesso do aluno a sociedade no século XXI, com todas as suas complexidades e exigências.

Neste contexto, todas as aprendizagens tem como viés, atitudes e valores, que se expressam em cidadania com dimensão local e global, o que coloca o aluno dentro no centro de um processo de formação integral.

Portanto, neste documento norteador, o Professor Especialista encontrará um repertório que fundamente as suas práticas e que apoia os processos educativos, com informações sobre: o que ensinar, orientações e dicas de como ensinar e de como avaliar as aprendizagens.

1.1. ADEQUAÇÕES DA PROPOSTA DOS COMPONENTES CURRICULARES ESPECIALISTAS: FUNDAMENTAÇÃO NA BNCC E NO MAPEAMENTO ESTRATÉGICO.

O desenvolvimento do currículo, organizado no plano de ensino anual e fundamentado na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), qualificando e formalizando o trabalho docente nas unidades escolares, procurando agenciar a equidade, promovendo correções das desigualdades educacionais, pautados nos direitos de aprendizagem e não mais em expectativas de aprendizagem.

Desde que a BNCC foi homologada, em 2018, conhece-se a relação de distanciamento entre as aprendizagens esperadas (organizadas no documento em forma de competências e habilidades) e aquelas aprendizagens efetivas dos estudantes (no percurso de sua formação), no contexto da transição de adequações de currículos a Base e sua implementação nos Planos de aulas nas UES. Este “distanciamento nas aprendizagens” gera desafios pedagógicos aos professores, impactando no Planejamento e Organização de ações pedagógicas.

Diante desta realidade, no ano de 2021 entidades não governamentais¹ elaboraram parcerias que instrumentalizaram as Redes de Ensino com os MAPAS DE FOCO: ferramenta para subsidiar a transição e a implementação curricular, fundamentado nos conceitos e orientações da BNCC, apresentando novas proposições sobre o ensino e inovações pedagógicas, buscando apoiar a melhoria da qualidade de ensino e dos resultados nas aprendizagens dos alunos, traduzidos pela base em competências e habilidades.²

Com os impactos da pandemia (desde janeiro de 2020) nos processos educativos dos alunos, os desafios da implementação da base (nos currículos da rede), sobre as distorções e desvantagens educacionais foram ampliados, agregando-se as dificuldades com o distanciamento social, como: impacto no uso de mídias digitais e dificuldades de adequação na comunicação e processos pedagógicos (em várias vertentes: professores, alunos e responsáveis).

Assim, ao pensar nestas lacunas (com as distorções e agravamentos com a pandemia) adotamos na Rede de Ensino de Várzea Paulista a proposta dos Mapas de Foco, que apoiam a gestão da educação no país, orientando a flexibilização do currículo, priorizando as aprendizagens. Nesta perspectiva, vem considerar a organização das habilidades com suas progressões, objetos de conhecimento e o desenvolvimento integral, objetivando a redução da distância entre as aprendizagens propostas no Currículo dos Componentes Curriculares nas Áreas Específicas, alinhado a BNCC, e as aprendizagens reais da maioria dos alunos da rede.

Esta priorização não substituiu o que dispõe os currículos de referência, que apresentam os direitos de aprendizagem de todos os estudantes. O Mapeamento Estratégico tem como alicerce o Referencial Curricular nos Componentes Curriculares das Áreas Específicas e se converteu, com o apoio dos professores (em cada componente curricular/especialidade) em estratégias que direcionam ações pedagógicas sobre aprendizagens essenciais (aprendizagens FOCAIS), priorizando e estabelecendo foco nas habilidades fundamentadas nestas aprendizagens, que são esquematizadas nos Plano de Ensino e depois implementadas nos planos de aula.

Este foco, define as aprendizagens estruturantes e essenciais que caracterizam cada Área de Conhecimento em sua especificidade (Componentes Curriculares) e fundamentam a progressão (horizontal- mesmo ano e vertical- entre os anos), estas aprendizagens foram definidas, pelos professores especialistas, seguindo critérios fundamentais e não arbitrários.

¹ <https://www.institutoeuna.org.br/projeto/mapas-de-foco-bncc> e <https://pve.institutovotorantim.org.br/wp-content/uploads/Apresenta%C3%A7%C3%A3o-Mapas-de-foco-PVE-maio-de-2020.pdf>

² Os Mapas de Foco das disciplinas específicas está disponível no Drive das equipes conforme organização coletiva orientada pela equipe técnica e professores responsáveis pelos componentes curriculares.



Nesta perspectiva a relação de priorização é fundamentada não na relação número de habilidades/tempo, mas com foco na aprendizagem entendida como EDUCAÇÃO INTEGRAL, assim como orienta a BNCC. Desta forma, no processo de Mapeamento Estratégico das habilidades em cada componente curricular, foram consideradas para a classificação das habilidades, os GRUPOS DE APRENDIZAGEM FOCAIS E COMPLEMENTARES, definidos e organizados pelas equipes de professores Especialistas e Coordenadores da UGME, em uma trilha formativa reflexiva e ativa, elaborada e desenvolvida em parceria com a EGDS – Escola de Governo e Desenvolvimento do Servidor, que resultou no documento aqui apresentado.

1.2. DESENVOLVIMENTO DOS MAPAS DE FOCO: IMPACTOS DA FORMAÇÃO DOCENTE NAS AÇÕES DE FLEXIBILIZAÇÃO CURRICULAR.

O Estudo dos documentos que regem o processo educativo da rede de ensino e os diálogos com os pares, são pontos chaves para a compreensão de como os conceitos que os perpassam, impactam nas práticas diárias nas Unidades Escolares, buscando contemplar efetivamente as aprendizagens dos alunos. Desta forma exige de todos os atores envolvidos com o processo educativo (diretores, coordenadores e professores) ações docentes de leitura, interpretação e ação sobre o currículo.

Neste sentido, segue alguns pontos de consideração sobre esta responsabilidade.

1.2.1. OS MAPAS DE FOCO E O IMPACTO SOBRE O CURRÍCULO BIANUAL 2023/2024

A) Compreender e apropriar-se das adequações na proposta curricular do município frente a homologação da BNCC.

Em uma perspectiva da reflexão-sobre-a-ação (Schön³), a contextualização das ações sobre o currículo aqui apresentadas, desde a homologação da BNCC e outros documentos que regem as ações docentes na rede, oportunizaram diálogos sobre:

- Entendimento da estrutura do documento da BNCC e os impactos sobre o currículo em cada campo do conhecimento.
- Abordagens e conceitos: ensino por competência e habilidade, educação integral, projeto de vida e dimensão socioemocional do processo educativo.
- Leitura e compreensão da estrutura das habilidades e das competências (Gerais e Específicas).

³ SCHÖN, Donald A. *Formar professores como profissionais reflexivos*. In: NÓVOA, António (Coord.). Os professores e sua formação. Lisboa: Dom Quixote, 1992. A *reflexão-sobre-a-ação*, para Schön, estabelece uma relação direta com a ação presente, constituindo-se em uma reconstrução mental retrospectiva da ação buscando analisá-la, compreendendo um ato natural com uma nova entendimento da ação.



- Compreensão da relação entre as competências Gerais/ Específicas e habilidades.
- Verbos ativos (pirâmide de Bloom).
- Reflexão sobre os impactos nas práticas.
- Adequação do Plano de ensino e Plano de aula.

Compreender como estas temáticas perpassam a construção curricular e sua implementação, projetam a compreensão do Professor sobre possíveis demandas de articulação com a prática docente, no direcionamento de ações, diante da necessidade de se implementar processos de ensino e suas aprendizagens na perspectiva da base (ensino por competência e habilidade) em cada área específica.

B) Sistematizar e Registrar ações sobre o CURRÍCULO BIANUAL 2023/2024.

Com a relação observada entre impacto do distanciamento social na pandemia e as aprendizagens, as lacunas provenientes deste cenário vêm fundamentar o mapeamento estratégico das aprendizagens. Este entendimento orienta um olhar e a responsabilidade para diálogos educacionais, bem como ações pedagógicas coletivas que busque diminuir estas lacunas. Por isso a importância dos mapas de foco e a importância dos registros de acompanhamentos das Progressões em cada ANO/ETAPA sobre o Currículo.

Estes mapas focais, efetivam a sistematização de um estudo intencional sobre quais habilidades priorizar, direcionando ações pedagógicas sobre APRENDIZAGENS ESSENCIAIS: estabelecendo as aprendizagens como FOCALIS OU COMPLEMENTARES nas habilidades. Nesta perspectiva, cabe ressaltar que o foco é na aprendizagem do aluno (desenvolvimento de habilidades e competências em uma progressão curricular) e não na organização de conteúdo.

Desta forma, traz impactos sobre a organização do plano de TRABALHO PEDAGÓGICO (Planos de ensino e Planos de aula) e orientando e conduzindo ações de adequação no Planejamento escolar, sem perder de vista a condução do Currículo BIANUAL 2023/2024.

1.2.2. ELEMENTOS FUNDAMENTAIS DA IMPLEMENTAÇÃO DO MAPEAMENTO ESTRATÉGICO.

Para a mapeamento coerente, alguns elementos de análise foram elencados para adequação dos componentes curriculares nas Áreas ESPECÍFICAS (Arte, Educação Física, Filosofia, Espanhol, Inglês e Informática) seguindo as mesmas estratégias já consolidadas na seleção cuidadosa das habilidades da BNCC, para os Mapas focais das áreas de conhecimento para componentes do Ensino Fundamental nos quais a centralidade da progressão das aprendizagens é demarcada nos currículos/BNCC: Língua Portuguesa, Matemática, Ciências, Ciências Humanas(História e Geografia), abarcadas pelo professor polivalente.



Desta forma foram estabelecidos critérios importantes na definição das aprendizagens essenciais, conforme análise estabelecida pela:

- Centralidade na garantia da aprendizagem.
- Pauta na intencionalidade e não na arbitrariedade.
- Relevância, pertinência, viabilidade e integração na progressão.
- Favorecer o desenvolvimento integral.
- Favorecer a interdisciplinaridade entre componentes curriculares e áreas de conhecimento.

Tais critérios evocam representatividade dentro dos seguintes elementos que perpassam a ação educativa:

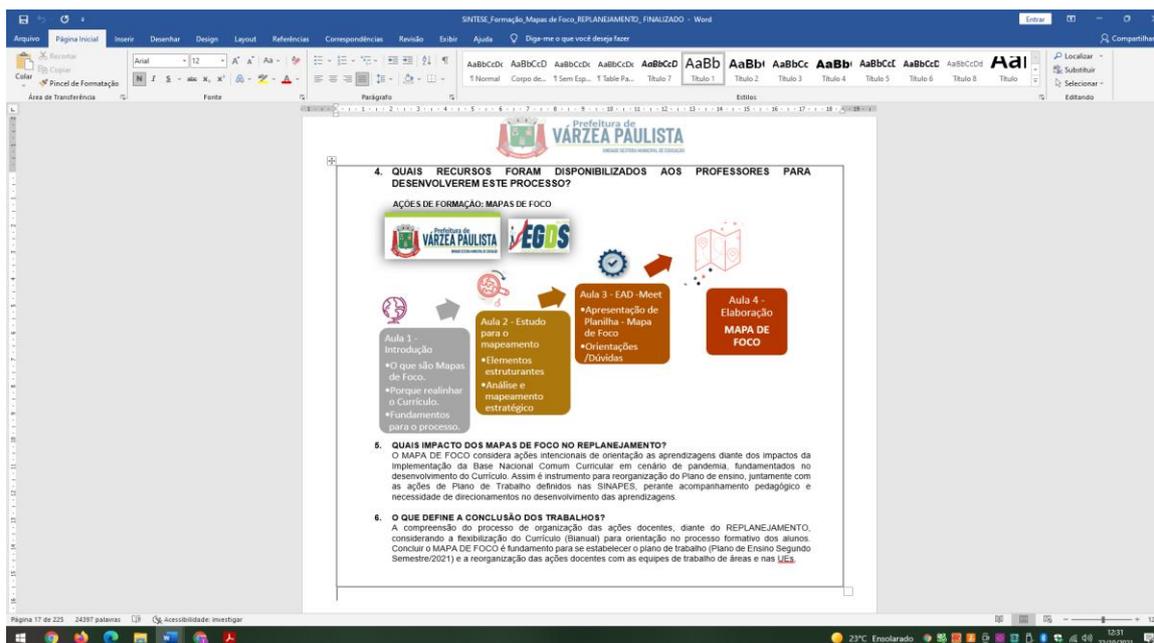
✓ **CONHECIMENTOS PRÉVIOS:** São habilidades que o aluno precisa ter construído previamente para desenvolver a aprendizagem em questão. Essas habilidades podem ser de anos anteriores ou do mesmo ano que a habilidade em análise.

✓ **OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM:** Os objetivos de aprendizagem são descrições concisas, claramente articuladas do que os alunos devem saber e compreender, e do que sejam capazes de fazer numa fase específica de sua escolaridade. Isso ajudará os professores a planejar e monitorar a aprendizagem e a fazer análises sobre o desempenho do aluno. Foram apresentados exemplos de verbos para apoiar a escrita dos OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM (Retomada da Taxonomia de Bloom).

✓ **ANÁLISE DE RELAÇÕES ENTRE AS HABILIDADES:** Aprendizagens focais ou complementares: Nesta análise, deve ser verificado se é possível a articulação ou integração entre habilidades (classificadas como aprendizagens focais ou complementares), se elas se completam em uma abordagem progressiva na construção de outros conhecimentos. Ao se estabelecer uma habilidade Relacional (aprendizagens focais ou complementares), podemos apresentá-la junto com a habilidade focal no desenvolvimento de ações didáticas para estabelecer a progressão nas aprendizagens: avançar em habilidades consolidadas e para retomadas em habilidades não consolidadas.

1.2.3. PERCURSO FORMATIVO.

Todos os temas e abordagens aqui elencados instituiu o desenvolvimento da flexibilização curricular em cada campo de conhecimento nas áreas específicas, consolidadas nos Mapas de Foco, que foram organizados na formação docente – continuada (nos anos de 2021/2022 de forma coletiva) na dinâmica que segue:



A dinâmica de formação, temas e abordagens foi socializada com os coordenadores pedagógicos da Rede, de forma a favorecer os diálogos, acompanhamentos e implementação das ações pedagógicas e didáticas, na perspectiva das aprendizagens focais no segundo semestre de 2021, nas Unidades Escolares.

Esta ciência determina **ações interdisciplinares** e fornece subsídios **aos coordenadores e professores especialistas e polivalentes**, a considerar o processo de formação do aluno na perspectiva de **Educação Integral**, incluindo as dimensões do **saber e do ser**, que perpassam o mapeamento da progressão e conhecimentos prévios, em todas as áreas do conhecimento organizadas no currículo, para além da formação intelectual do aluno, considerando o seu aperfeiçoamento no aspectos físico, social, emocional e cultural.

Neste sentido, segue as ações de fortalecimento e manutenção do currículo nas Unidades Escolares, pelos Professores Especialistas em todas as áreas, apoiados pela direção e coordenação.

ENCAMINHAMENTOS DE AÇÕES IMPORTANTES, SOBRE O CURRÍCULO NAS UNIDADES ESCOLARES

1. **AÇÃO:** Direcionamento de Diálogos sobre Conhecimentos Prévios e Interdisciplinaridade.

SOCIALIZAÇÃO E DIÁLOGO: Importância do diálogo interdisciplinar sobre currículo (em todas as áreas de conhecimento) no contexto das reuniões coletivas na Unidade Escolar, considerando análise da Progressão dos Alunos nas áreas de conhecimento e na dimensão da Educação Integral.

O currículo, fundamentado na BNCC e articulado aos MAPAS DE FOCO, TRAZ EXIGENCIAS E UMA NOVA PERSPECTIVA PARA O FAZER PEDAGÓGICO considerando a atuação dimensão Curricular:



- Estudo, compreensão e prática.
- Compreensão do ato de aprender. (Não é junção curricular!)
- Socialização da prática cotidiana e da teoria que fundamenta os fazeres pedagógicos (entre todos).
- Engajamento, criatividade, descoberta e planejamento na parceria.

2. **AÇÃO:** Socializar na Unidade Escolar o Processo de Elaboração dos Mapas de Foco (Específicos) enquanto referência para o desenvolvimento dos Planos de Ensino.

- Pesquisar sobre **INOVAÇÕES** e socializar possibilidades.
- Participar das **PAUTA/AÇÕES EM HTPC**: Engajar-se na socialização do Currículo (momentos de estudo) e das ações sobre o seu desenvolvimento (oficinas de criação).
- Participar e socializar, coletivamente os resultados das ações interdisciplinares.

3. **AÇÃO** :Encaminhar a coordenação das UEs, sempre que solicitado o Acompanhamento/Registros de Ações (Remotas e Presenciais).



1.3. ADEQUAÇÃO NA ESTRUTURA DO ORGANIZADOR CURRICULAR INTEGRANDO OS MAPAS DE FOCO.

Com a elaboração dos MAPAS DE FOCO, firmado a partir do organizador curricular, fez se necessário incluir a dimensão do mapeamento estratégico das aprendizagens na estrutura do currículo.

Desta forma, para cada área do conhecimento, adequações foram implementadas na estrutura dos quadros de habilidades (estruturados na BNCC), elencando a cada uma delas referencias didáticas que compõe estruturas para reflexão na tomada de decisão quanto a implementação de intervenções pedagógicas, diante das habilidades elencadas na proposta didática, considerando o mapeamento estratégico, sendo incluídas referências a:

A) CLASSIFICAÇÃO DAS APRENDIZAGENS - Os grupos de aprendizagem foram organizados em:

- **APRENDIZAGENS FOCAIS (AF):** São as habilidades relevantes para a vida de hoje inegociáveis e essenciais para aprender e avançar nas aprendizagens (no ano, entre anos e componentes curriculares). São as quais a disciplina se funda e influenciam nas competências gerais, de área e/ou específicas.
- **APRENDIZAGENS COMPLEMENTARES (AC):** Aprendizagens que complementam ou podem ser desenvolvidas junto com as aprendizagens focais. Permitem o avanço do aluno por já terem sido conquistadas as aprendizagens focais.



B) RELAÇÕES ENTRE AS APRENDIZAGENS FOCAIS E COMPLEMENTARES - Nesta análise, verifica-se a **articulação ou integração** entre habilidades (classificadas como aprendizagens focais ou complementares), e a forma como se **completam** em uma abordagem progressiva na construção de outros conhecimentos. Ao estabelecer a habilidade Relacional (aprendizagens focais ou complementares), pode-se apresentá-la junto com a habilidade focal no desenvolvimento de ações didáticas para estabelecer a progressão nas aprendizagens: avançar em habilidades consolidadas e para retomadas em habilidades não consolidadas.

C) OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM QUE COMPÕE A HABILIDADE - Os **objetivos de aprendizagem** são descrições concisas, claramente articuladas do que os **alunos devem saber e compreender**, e do que **sejam capazes de fazer numa fase específica** de sua escolaridade. Isso ajudará os professores a planejar e monitorar a aprendizagem e a fazer análises sobre o desempenho do aluno. É fundamental que nos planejamentos esteja estimado o que efetivamente vai ser ofertado ao aluno. Pensar nos pontos de partida (**diagnósticos de aprendizagem**) e de chegada (**objetivos de aprendizagem**) ajuda a estruturar marcos de aprendizagens para os anos escolares.

D) RELAÇÃO DAS COMPETÊNCIAS (CG- COMPETÊNCIAS GERAIS, CE-COMPETÊNCIAS DE ÁREA/ESPECÍFICAS) COM AS HABILIDADES – Ao se examinar como as práticas NAS ÁREAS ESPECÍFICAS estão relacionadas às competências gerais, específicas, e às aprendizagens focais dos Mapas de Foco, se formaliza que a análise foi pautada na intencionalidade e não na arbitrariedade, contribuindo para a formação do indivíduo orientada pela BNCC.

E) CONHECIMENTOS PRÉVIOS - são habilidades que o aluno precisa ter construído previamente para desenvolver a aprendizagem em questão. Essas habilidades podem ser de anos anteriores ou do mesmo ano que a habilidade em análise, e até em outras áreas do conhecimento. Portanto é necessário avaliar e Registrar a Progressão das Habilidades que antecedem a que está sob foco na análise. *OBS.: O Mapa de Foco da Dos Componentes Curriculares nas Áreas Específicas precisa ajudar a definir o que será avaliado como conhecimento prévio antes de começar o trabalho com uma nova aprendizagem foco.*

1.4. INTERDISCIPLINARIDADE

A **interdisciplinaridade** é tema presente nos diálogos sobre educação no contexto atual, documentos oficiais legitimam sua importância para os alunos, em que sua aplicação de forma adequada as atividades, promovem a conexão entre as áreas do conhecimento trazendo vários benefícios no processo de ensino-aprendizagem.



O trabalho interdisciplinar permite o diálogo entre as diferentes áreas e seus conceitos, de maneira a integrar os conhecimentos distintos e com o objetivo de dar sentido a eles, dentro da atividade/ação do aluno, sobre objetos de conhecimento, direcionando a construção de habilidades e competências, tornando a aprendizagem significativa.

Para Paulo Freire, o processo de construção do conhecimento de um sujeito parte de **sua relação com o contexto, com a realidade e com a cultura**, nesta perspectiva, a interdisciplinaridade é “um processo de construção do conhecimento pelo sujeito devido à sua relação com o contexto sociocultural”, rompendo com a visão fragmentada das áreas do conhecimento, o que contribui com a formação integral dos estudantes.

1.4.1. INTERDISCIPLINARIDADE E A BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR

A BNCC ressalta a importância da interdisciplinaridade na construção do saber dentro a sua própria estrutura. Ao organizar o documento em Áreas do Conhecimento, propõe um trabalho integrado entre elas, subsidiando os alunos a aplicar conceitos, processos e conteúdo, na resolução de problemas, ter autonomia para tomar decisões, ser proativo e buscar soluções, conviver e aprender com as diferenças e diversidades.

A articulação interdisciplinar, pode se dar em diferentes vertentes, sistematizando as práticas pelo **contexto (problematização)**, pelas **competências** a serem desenvolvidas, pelos **conceitos estruturantes** (objetos de conhecimento – enquanto conteúdos, conceitos e processos).

A proposta de atuação interdisciplinar entre os professores, colocando o aluno no centro do processo educativo possibilita: otimização de tempo no desenvolvimento do currículo, evita sobreposição de objetos de conhecimento, promove um olhar menos fragmentado da realizada, favorece a integração entre os atores do processo educativo e solidariedade pedagógica.

O mapa de foco de cada componente curricular faz um convite a equipe pedagógica da Unidade Escolar ao trabalho interdisciplinar, na medida em que coloca o aluno no centro do processo diante da análise de suas aprendizagens, exige reflexões sobre a intencionalidade pedagógica, sobre a progressão das habilidades e análise sobre conhecimentos prévios nos diferentes campos do saber.

COMPONENTE CURRICULAR



ESPANHOL E INGLES



2. PROPOSTA DO COMPONENTE CURRICULAR DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS – INGLÊS E ESPANHOL

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. Desta forma, a base apresenta o conceito de língua franca e amplia a visão de letramento.

2.1. 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.**

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.





2.2. COMPONENTE CURRICULAR INGLÊS

A Rede Municipal de Várzea Paulista, por meio da Unidade Gestora Municipal de Educação entende que o Ensino da Língua Inglesa se faz necessário para a inserção do educando na sociedade atual. Isto se deve por ela ser uma língua de comunicação mundial a qual é utilizada em negócios, artigos científicos, entretenimento e debates mundiais, de acordo com a proposta da BNCC a língua inglesa deve ser aprendida da mesma forma da língua materna, ou seja, por meio de práticas discursivas e linguísticas cotidianas e da reflexão sobre elas, levando os alunos a uma autonomia no uso comunicativo de ambos os idiomas. A partir deste pensamento, a Rede Municipal de Várzea Paulista amplia o ensino da língua Inglesa para o ciclo 2 do Ensino fundamental, valorizando e oportunizando as práticas educacionais que visam a educação integral dos estudantes, por meio de práticas de incentivo educacional e Políticas Públicas.

PAG
F *

Considerando a perspectiva da BNCC para o ensino de Língua Estrangeira como língua franca, colaborando para a ampliação da visão do letramento. A Rede de Ensino de Várzea Paulista oferece o ensino de Língua Inglesa orientado pela base e adequado às particularidades do Município **o foco da função social e a política do ensino da Língua Estrangeira, entrelaçando diferentes semioses e linguagens verbal, visual, corporal, audiovisual e social.**

Este processo de significação contextualizado e dialógico (conceito de multi letramento), 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 e progressivo de formação dos alunos, a oferta se dá a partir dos **ANOS 3, 4 e 5**, subsidiando a continuidade da oferta da língua nos estudos do Ensino Fundamental **a 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 do Inglês, 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, consideramos importante a interação do aluno com a Língua Inglesa na sua totalidade e **não apenas mediante a apresentação de vocábulos e/ou a estruturas gramaticais**, mas na conscientização do uso da **língua como uma prática cultural**, voltando o olhar para as interações com o mundo ao seu redor,



relacionando o contexto em que o aluno se encontra com os mais variados termos e significados provenientes da Língua Inglesa, permitindo contrastar a cultura vivida da cultura associada ao estudo da linguagem não materna.

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, de forma lúdica e prazerosa ao **serem conscientizados da sua relação com a sociedade e com o mundo.**

A Língua Inglesa 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 e as relações que são construídas a partir dos estudos e que fazem parte de um mundo social com interações e movimentos de descobertas a partir do que é novo e se mostra desafiador ao estudante.

Desta forma o ensino da Língua Inglesa na Rede Municipal de Várzea Paulista, deve ser mediado por diversos **materiais 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, produção e de interação social.

O ensino do componente curricular Inglês oportuniza ao estudante agir discursivamente dentro de um mundo globalizado, considerando uma visão pertinente as teorias socioculturais do desenvolvimento humano e a previsão de que a mediação da aprendizagem deve se valer da diversidade cultural que detém a língua alvo, o ensino da língua Inglesa na Rede Municipal de Várzea Paulista deve se valer do uso de inúmeros instrumentos como: mapas, jogos, canções, rimas, desenhos, jogos eletrônicos, socialização em pares entre outros, possibilitando um processo contínuo 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 Inglesa, segue os Eixos[1] organizadores propostos para o componente curricular da Língua:



EIXOS ORGANIZADORES	ABORDAGEM
Eixo Oralidade:	<ul style="list-style-type: none">Envolve a prática de linguagem em situações de uso oral da 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.
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 Estrangeira, 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, 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.
--	--

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 Estrangeira.

“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)



2.3. COMPONENTE CURRICULAR ESPANHOL

Aprender a Língua Espanhola é de suma importância nos dias de hoje pois ela é a segunda língua mais falada mundialmente, perdendo apenas para o mandarim. Segundo o Instituto Cervantes, há mais de 595 milhões de pessoas que falam espanhol como língua nativa, referente aos dados de 2022.

A demanda por trabalhadores bilíngues **nos Estados Unidos mais do que dobrou, segundo um estudo** da New American Economy; um número crescente de empregadores preferem candidatos que falam espanhol fluentemente.

Ter conhecimento de uma nova língua permite aos alunos familiarizar-se com outras culturas e costumes, comparando com seu país de origem experiências interculturais; partindo do princípio que a língua estrangeira cumpre papel fundamental para a participação do mundo globalizado.

Sabe-se que o lúdico auxilia na aprendizagem com objetivos que vão além do simples gosto de brincar, ou seja, ele poderá estimular o cognitivo de acordo com seu objetivo, fazendo com que o aluno possa respeitar limites, socializar, explorar sua criatividade interagindo e aprendendo a pensar.

Conhecer uma língua estrangeira, além do português, facilita o estudo de outras, pois todas elas vêm do latim e ainda compartilham características de gramática, sintaxe e boa parte do vocabulário. Seu estudo em nossos dias seria principalmente a importância que ele assume no mundo moderno, as suas raízes culturais além dos aspectos fronteiriço, editorial e geopolítico.



Vale ressaltar também que a aprendizagem de uma língua estrangeira juntamente com a língua materna é um direito de todo cidadão, conforme a LDB/9.394/96.

Diante de tudo dito, defendemos que a educação intercultural seria uma maneira de acompanhar as exigências do mundo contemporâneo, alcançando a cidadania crítica.

Em conformidade com a Lei nº 11.161/2005, que dispõe sobre o ensino da língua espanhola, em seu Art. 3º, dispõe sobre a implementação de centros de ensino da língua estrangeira, com a oferta da Língua Espanhola. Apesar do Art. 1º deixar claro a obrigatoriedade do ensino da língua no Ensino Médio, a Rede Municipal de Várzea Paulista implementa o centro de línguas entendendo a importância de oportunizar ao aluno munícipe a oferta da mesma.



Objetivo Geral:

Desenvolver habilidades de expressão no nível básico da Língua Espanhola: através de compreensão, conversação, leitura e escrita. Com o objetivo de promover a interação dos(as) alunos(as) nos diferentes contextos culturais, aqueles que fazem parte do convívio social cotidiano e também no contexto cultural da língua em questão.

Metodologia:

O aluno desenvolverá as atividades por meio de material didático, atividades complementares, atividades virtuais, jogos educativos e atividades lúdicas.

v Avaliação diagnóstica a fim de compreender quais conhecimentos prévios os alunos(as), já trazem consigo do contexto cotidiano.

v Elaboração de atividades de introdução a língua com atividades lúdicas.

v Introdução ao método apostilado criado pelas professoras especialistas, com foco na progressão das competências e habilidades elencadas.

v Elaboração de jogos teatrais e de conversação que introduzem o ensino da língua.

v Utilização dos recursos tecnológicos como ferramentas para o cumprimento da proposta.

v Avaliações periódicas do desenvolvimento das turmas.

v Projeto de produto final, em construção gradativa do início ao fim do período anual.



Recursos:

Durante o período de estudos serão utilizados inúmeros matérias que vão desde apostilas (confeção realizada pelas professoras especialistas, com base nos materiais e referenciais do próprio Município, adequados à faixa etária e continuidade do projeto), materiais didáticos, atividades impressas, jogos, rádio, além dos recursos tecnológicos como smartv, tablets, lousa digital, datashow, entre outros.

Desenvolvimento:

O projeto estará pautado em aulas lúdicas com o intuito de tornar para o aluno uma vivência prazerosa do aprendizado, através do auxílio de inúmeros materiais como jogos, recursos tecnológicos e interações entre alunos e professor.

Os estudantes começam a possuir mais acesso às informações da preciosidade que é este dialeto, e observam que este faz parte de seu cotidiano, está nos rótulos dos alimentos, nas vestimentas, nas músicas, ou seja, é nossa cultura, então aprender se torna mais prazeroso porque está contextualizado, há um certo sentido em compreender o espanhol, ou seja, uma mudança na consciência dos estudantes, desta maneira a introdução do aprendizado em uma nova língua acontece de forma natural, tendo em vista uma sequência nos anos seguintes, com uma proposta de ampliar o vocabulário até o quinto ano do ensino fundamental.

Registros:

Todo o processo será registrado e documentado, através de portfólio de acompanhamento individual dos alunos, contendo a evolução e progressão das atividades.

Os registros serão realizados através de fotos, vídeos, atividades práticas e construção de produto final.

Avaliação:

A avaliação acontecerá de maneira contínua de acordo com a realidade e limitações do aluno, através da observação diária do desempenho da realização das atividades escritas do aluno, das situações de conversação e da leitura de diálogos.

E também será disponibilizada uma avaliação escrita ao final de cada semestre para uma comprovação das habilidades assimiladas e de habilidades que ainda precisam ser retomadas.







COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS (ESPAÑHOLA E INGLÊSA)

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 dos Componentes Curriculares de LÍNGUA ESPANHOLA E LÍNGUA INGLESA, na Rede de Ensino de Várzea Paulista:

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 identitárias, relacionando língua, cultura e identidade, para localizar-se e identificar o outro no contexto mais amplo do 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 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 às 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 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.



	GERAIS DA BNCC (CG)
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.	(CG1) - Dimensão do conhecimento (CG3) - Repertório Cultural (CG4) – Comunicação (CG6) - Dimensão do Trabalho e Projeto de vida (CG9) - Empatia e Cooperação
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.	(CG1) - Dimensão do conhecimento (CG3) - Repertório Cultural (CG4) – Comunicação (CG7) – Argumentação (CG8) – Autoconhecimento e Autocuidado (CG9) - Empatia e Cooperação
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 Estrangeira e a Língua Materna, ampliando a possibilidade de comunicação e compreensão.	(CG1) - Dimensão do conhecimento (CG3) - Repertório Cultural (CG4) – Comunicação



<p>4- Utilizar as diferentes linguagens (corporal, musical, plástica, oral e escrita), inclusive novas linguagens tecnológicas (TDICs), de forma ética e responsável, ajustadas às 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**.

COMPONENTE CURRICULAR



FILOSOFIA



3. PROPOSTA DO COMPONENTE CURRICULAR 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 documento norteador visa é orientar as ações pedagógicas no Componente Curricular de Filosofia elaboradas para a Rede de Ensino (para os Anos 1 ao 3) para desenvolver as habilidades de pensamento reflexivo, a inclusão e ideais democráticos, mediante a investigação e discussão de temas filosóficos, a fim de que as crianças possam pensar por si mesmas, no sentido da ampliação da formação em termos de uma **educação integral**.

Segundo Matthew Lipman⁴, 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

⁴Matthew 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.



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 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).

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 “otimismo 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.

3.1. 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.

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, conseqüente (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 Integral⁵, 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**⁶, 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.

⁵Independentemente 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)

⁶Supõe-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.



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.

3.2. 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	<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.



artísticos, fotografia, cinema, pintura e quadrinhos)	<ul style="list-style-type: none">· Ampliar e enriquecer o vocabulário do aluno.· Promover experiências nas quais os alunos possam falar e ouvir.· 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 do Componente Curricular de Filosofia.

3.3. 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 Componente Curricular, propostos 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.

3.4. ESPECIFICIDADES DO COMPONENTE CURRICULAR: COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DE FILOSOFIA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL

Diante dos pressupostos teóricos que subsidiam o ensino de filosofia e a sua prática na rede de ensino 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 as aprendizagens esperadas para cada etapa.

Neste sentido e 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 do Componente Curricular 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 ações pedagógicas do professor e nas relações estabelecidas com os estudantes e com a comunidade escolar.

Cabendo ao professor oferecer oportunidades e condições para que os estudantes exerçam essas competências, num movimento de fortalecimento da identidade do aluno durante o processo de ensino, em que a sua organização deverá oportunizar as aprendizagens esperadas em cada etapa (**anos 1, 2 e 3**), considerando diferentes conhecimentos, habilidades e atitudes, oferecendo condições para o seu desenvolvimento integral. Portanto, estas competências não são valoradas, elas estão postas a desafiar os professores a reflexão e ação sobre as práticas na organização do ensino do componente curricular de Filosofia, orientando o que cada estudante precisa saber desenvolver ao final de cada etapa, saber o que podemos esperar no processo de progressão.



Norteados pela BNCC segue a proposta das **Competências Específicas FILOSOFIA**:

ET AP AS	VER SA sobre:	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS ANO 1	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS ANO 2	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS ANO 3	CONTRIBUIÇÕES COM AS COMPETÊNCIAS GERAIS DA BNCC (CG)	CONTRIBUIÇÕES COM AS COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DO ENSINO RELIGIOSO (ER)
CO M PE TÊ NC IAS	1- O EU O OUT RO E O NÓS	*(CE1FI1) Reconhecer e dialogar a respeito de diferentes saberes sobre modos de pensar, sentir e agir na perspectiva eu, o outro e do outro.	(CE1FI2) Explicar a relação entre diferentes saberes e suas influências nos modos de pensar, sentir e agir, tanto no eu quanto no outro e no nós.	(CE1FI3) Aplicar diferentes saberes para orientar modos de pensar, sentir e agir, na perspectiva do eu, o outro e o nós.	(CG1) Dimensão do conhecimento	(ER1) - Conhecer os aspectos estruturantes das diferentes tradições/movimentos religiosos e filosofias de vida, a partir de pressupostos científicos, filosóficos, estéticos e éticos.
	2- IDEN TIDA DE	(CE2FI1) Reconhecer elementos da própria identidade e das dos outros, identificando e respeitando as diferenças.	(CE2FI2) Descrever os elementos que compõem a identidade pessoal e a dos outros para demonstrar a valorização e o respeito pelas diferenças individuais.	(CE2FI3) Entender a si e aos outros para afirmar a própria identidade.	(CG6) - Dimensão do Trabalho e Projeto de vida	(ER4) - Conviver com a diversidade de crenças, pensamentos, convicções, modos de ser e viver.
	3- EU NO MU NDO	(CE3FI1) Definir as relações entre a própria identidade e a identidade dos outros, reconhecendo conexões e diferenças.	(CE3FI2) Avaliar a importância das interdependências entre as identidades para a compreensão do mundo.	(CE3FI3) Compreender-se no mundo numa perspectiva de interdependência.	(CG8) - Autoconhecimento e autocuidado	(ER3) - Reconhecer e cuidar de si, do outro, da coletividade e da natureza, enquanto expressão de valor da vida.

***(CE1FI3) Referência a:** Competência Específica **1** Filosofia Ano **3**

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

Para garantir o desenvolvimento das competências específicas, apresentamos neste documento referencial um conjunto de habilidades, que 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, seguem as HABILIDADES a serem contempladas no Componente Curricular de Filosofia. Lembrando que ainda deverá ser observada a progressão das habilidades na elaboração dos Planos de Ensino para 2024.

PAG
F *

3.5. ORGANIZADOR CURRICULAR DE FILOSOFIA





OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES	SUGESTÃO (METODOLOGIAS E RECURSOS)
UNIDADE TEMÁTICA: QUEM SOU EU? Abordagem de temas e estratégias para apoiar a formação da identidade, aprimorando as capacidades de situar-se e perceber-se na diversidade, de pensar e agir no mundo de modo empático e respeitoso.		
<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 style="text-align: center;">OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>APRENDIZAGEM FOCAL: Reconhecer-se como sujeito.</p> <p>HABILIDADES RELACIONADAS: (HYPERLINK \I "EF01FI02" EF01FI02) (HYPERLINK \I "EF01FI03" EF01FI03) (HYPERLINK \I "EF01FI04" EF01FI04) (HYPERLINK \I "EF01FI08" EF01FI08)</p> </div> <p style="text-align: center;">DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:</p> <p>(EF01CI04) Comparar características físicas entre os colegas, reconhecendo a diversidade e a importância da valorização, do acolhimento e do respeito às diferenças.</p> <p>(EF01HI03#) Descrever e distinguir os seus papéis e responsabilidades relacionados à família, à escola e à comunidade, destacando a importância do respeito mútuo e a diversidade.</p> <p>(EF01CI02) Localizar, nomear e representar partes do corpo humano (a cabeça, o tronco, os membros e suas partes, as mãos, os pés, os olhos, a boca e o nariz) e explicar suas funções.</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=ausyqIJNFSw (Acessado Nov\2023) ● Brincadeira: Vamos pensar em nomes mais apropriados para as coisas (ex. cadeira-sentador) ● Leitura do Livro: Um nome de Cabrito (Regina Vieira): https://www.youtube.com/watch?v=Nbt1tvLXJCE (Acessado Nov\2023) ● Música: Gente tem sobre nome (Toquinho) https://www.youtube.com/watch?v=16Fc2irUHK8 (Acessado Nov\2023) <p>Normal É Ser Diferente: https://www.youtube.com/watch?v=oueAfq_XJrg</p>



<ul style="list-style-type: none">• SIGNIFICADO DO NOME.• HISTÓRIA DO NOME.• DOCUMENTO: CERTIDÃO DE NASCIMENTO	<p>(EF01FI02). Relembrar e entender que o seu nome e os das demais pessoas os identificam e os diferenciam.</p> <p>OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <p>Aprendizagem COMPLEMENTAR:</p> <p>Nomear elementos culturais pertencentes a língua estrangeira. Reconhecer vocábulos em elementos e produtos culturais de países de língua espanhola.</p> <p>Competências Relacionadas: HYPERLINK \I "CG_BNCC_FILO" CEO3 – HYPERLINK \I "CG_BNCC_FILO" CG2 – CG2– CG7 – HYPERLINK</p> <p>DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:</p> <p>(EF01LP10A#) Nomear as letras do alfabeto e compreender a função social relacionado ao cotidiano.</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> <ul style="list-style-type: none">• Pesquisa na família: História do seu nome.• 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>Música – Todo mundo tem um nome! (Acessado em Nov/2023) https://www.youtube.com/watch?v=c3bw80TCKmo</p> <ul style="list-style-type: none">• 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>Sugestão de Atividade:</p> <p>Ilustração do/com o 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.</p> <ul style="list-style-type: none">• Brincadeiras com Iniciais dos nomes.• Nuvem de Palavras com os nomes: https://wordart.com/create acesso (Nov\2023) https://www.wordclouds.com/ acesso (Nov\2023)
		<ul style="list-style-type: none">• DICA: Consciência corporal - Música: Brincar: Canta e fala todas as partes do corpo, depois uma de cada vez até não falar mais nenhuma: https://www.youtube.com/watch?v=vDee2bF8Xls



- Usar modelos corporais para recortar e colar, para identificar as partes do corpo. e rosto. (acesso (Nov\2023)

**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.**

- **RESPEITO AS DIFERENÇAS – HEREDITARIEDADE-** Leitura O Cabelo de Lelê (Valéria Belém) Slide: <https://pt.slideshare.net/naysataboada/o-cabelo-de-lele> (acesso (Nov\2023)

O Cabelo de Lelê (Valéria Belém) Áudio e vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=RriQiWMnDXU> acesso (Nov\2023)

Respeito as Diferenças - Série Pequenos Filósofos: “Eu sou maior”.

<https://www.youtube.com/watch?v=UYbjHq5ADRG> acesso (Nov\2023)

- **Diálogo sobre Higiene e Cuidados com o corpo.**

UNIDADE TEMÁTICA: SENSAÇÕES

De maneira intencional e vinculada à prática pedagógica dos temas tratados, apoiar os estudantes na identificação de sensações, sentimentos e significados advindos de uma vivência reflexiva com os pares e situações cotidianas, diante dos objetos de conhecimento.



<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>OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <p>Aprendizagem FOCAL:</p> <p>Compreender o conceito de respeito; Entender a importância das regras para o convívio social.</p> <p>HABILIDADES RELACIONADAS: HYPERLINK \ "EF01FI02" EF03FI02</p> <p>Competências Relacionadas: HYPERLINK \</p> <p>DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:</p> <p>(EF01CI02) Localizar, nomear e representar partes do corpo humano (a cabeça, o tronco, os membros e suas partes, as mãos, os pés, os olhos, a boca e o nariz) e explicar suas funções. (OBSERVAÇÃO/FILO: FOCO NOS SENTIDOS).</p>	<p>Resposta as Sensações: (acessado Nov/2023) https://youtu.be/k_qtwppigli</p> <p>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!</p> <p>Compreendeu como a raiva pode deixar a gente “cego” e não ver outras coisas boas a nossa volta?</p> <p>Com muito bom humor e tranquilidade vamos ajudar essa abelhinha a achar o caminho de volta até a sua flor preferida? (Acessado Nov/2023) https://www.jogosgratisparacrianças.com/labirintos/7_jogos_crianças_abelha.php</p> <ul style="list-style-type: none">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? <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/2023)</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 Nov/2023) https://youtu.be/BGiBIQWx8ak</p> <p>Onde Se Fábrica o Pensamento: (Acessado em Nov/2023) https://www.youtube.com/watch?v=FhNJHE0aask</p> <p>Emoções: https://www.youtube.com/watch?v=DqfxLdAS7II&list=PLcQis26HsKHUd1FbV1X2zfn2TD-7owIDZ</p>
<ul style="list-style-type: none">• DOCUMENTOS PESSOAIS.• USO E IMPACTO DAS REDES SOCIAIS.	<p>(EF01FI04). Nomear as diferentes formas de registro (também em meios digitais) das memórias pessoais, familiares e escolares (fotos, músicas, narrativas, álbuns etc.)</p> <p>OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <p>Aprendizagem COMPLEMENTAR:</p> <p>Inferir a prática de respeito como base da convivência ao interagir com grupos de costumes e regras diferentes do seu núcleo familiar.</p> <p>Competências Relacionadas: HYPERLINK \ "Competencia especifica Filo" CEO2 – HYPERLINK \ "OCC BNCC FILO" CC2 CC4 HYPERLINK \</p> <p>DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:</p> <p>(Informática) TD01CRO1: Utilizar a internet para acessar informações.</p> <p>(EF01LP17A) Planejar a produção escrita e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem e legendas para álbuns, fotos ou ilustrações (digitais ou impressos), dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa, o tema/assunto/finalidade do texto. (OBSERVAÇÃO/FILO: <i>Registros de memórias/legendas</i>)</p>	<p>Como funciona a Nossa Memória: (Acessadas Nov/2023) https://www.youtube.com/watch?v=476Y0XYHW-w</p> <p>Memórias e Lembranças: (Acessadas Nov/2023) 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/2023) https://www.youtube.com/watch?v=GOHJLMAJbFI&feature=youtu.be</p> <p>Jogo da Memória - Usando memória de Curto Prazo - (Acessados em Nov/2023) https://rachacuca.com.br/passatempos/jogo-da-memoria/</p> <p>Usando memória de Longo Prazo https://wordwall.net/pt/resource/3213420/jogo-de-aten%C3%A7%C3%A3o-forca</p>



	(EF01LP16B#) Identificar e compreender situações comunicativas e as diferentes linguagens presentes no cotidiano.	
	(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.	
UNIDADE TEMÁTICA: O EU O OUTRO E O NÓS		
Apoiar ações de convivência e reflexão sobre elas, a partir de diferentes linguagens, ampliando o conhecimento de si e do outro, o respeito em relação à cultura e às diferenças entre as pessoas.		
<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 style="text-align: center;">OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <p>Aprendizagem COMPLEMENTAR:</p> <p>Identificar e compreender expressões e movimentos de sua cultura, comparando com outras expressões culturais relacionadas ao ambiente de convivência.</p> <p>Competências Relacionadas: HYPERLINK \1 "Competencia especifica Filo" CEO1 – HYPERLINK \1 "UNICO DNCC FILO" CEO1 – HYPERLINK \1</p> <p style="text-align: center;">DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:</p> <p>(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</p>	<p>POSSIBILITAR REFLEXÕES: Somos feitos de relações: registros de sua história através de imagens: por que você acha que o outro é importante para a gente? Uma pessoa conseguiria viver sozinha, isolada, sem ter contato com mais ninguém?</p> <p>Senso de Justiça- Turma da Mônica- A gente se entende: (Acessados Nov/2023) https://www.youtube.com/watch?v=n6_hbiGeOAU&feature=youtu.be</p> <p>O Nervosinho: (Acessado em Nov/2023) https://www.youtube.com/watch?v=MmldhyncdT4&feature=youtu.be</p> <p>(Acessado em Nov/2023) O QUE É DIVERSIDADE CULTURAL: https://www.youtube.com/watch?v=U-kBqPNpf14</p> <p>Ser diferente é legal: https://www.youtube.com/watch?v=Oi3K9KDt_FY&list=PLhGiJIDC2QJAevb72WQ</p>



relação com colegas, familiares e as demais pessoas com as quais convive.

(EF01CI04) Comparar características físicas entre os colegas, reconhecendo a diversidade e a importância da valorização, do acolhimento e do respeito às diferenças.

[ZtNeQsK1IYSfIV&index=3](#)

Respeito e Tolerância: <https://www.youtube.com/watch?v=sDWQ-QuSXXQ>
 Inclusão: <https://www.youtube.com/watch?v=KCrn8zZbFEs>

História em Quadrinhos:
https://www.gov.br/cgu/pt-br/educacao-cidada/programas/upt/arquivos/Educathon10_autoconhecimento.pdf

UNIDADE TEMÁTICA: SOMOS PARTE DO MUNDO
 Priorizar os estudos a partir do lugar de vivência do estudante, com foco as noções de pertencimento e identidade.

• **RETOMADA DO EU, DO OUTRO E DO NÓS, NO MUNDO A QUE PERTENCEMOS.**

(EF01FI06). Selecionar, classificar e articular, diferentes dados sobre o mundo.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem FOCAL:

Reconhecer e cuidar de si, do outro, da coletividade e da natureza, enquanto expressão de valor da vida.

HABILIDADES RELACIONADAS: HYPERLINK \I "EF01FI07"[EF03FI07](#)

Competências Relacionadas: [HYPERLINK \I "Competencia especifica Filo" CEO2](#) – HYPERLINK \I "CG BNCC FILO" [CG3](#) [CG4](#) HYPERLINK \I

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

Algumas abordagens - FESTAS POPULARES nas diferentes culturas: Festa Junina, Carnaval, Natal entre outras. CUIDADOS com o Meio ambiente. Valorização da vida. ACESSADOS EM Nov/2023.

Cuidando do Meio Ambiente:
<https://www.youtube.com/watch?v=GJ3bIUx2JEY&list=PLcQis26HsKHXX3-XmTyIb1TXxTQwz4jhY&index=9>

Preservação do meio ambiente: Natureza - Turminha do Ecossistema -
<https://www.youtube.com/watch?v=TTdUI3zQluE>
https://www.youtube.com/watch?v=h2B6ks_2w8U&list=PLhGiJIDC2QJAevb72W-QZtNeQsK1IYSfIV&index=30

Jogo- Coleta seletiva:
<https://www.escolagames.com.br/jogos/coletaSeletiva/?deviceType=computer>

Cidadania – Responsabilidade Coletiva – Jogo – Combatendo Vírus Covid-19:



	<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>(Acessado Nov/2023) https://brincandocomarie.com.br/kids-vs-covid/ Motivos para ser Feliz (Contaçã de história): Todos gostariam de ser felizes o tempo todo....., mas nem sempre isso é possível. (Acessado em NOV/2023) https://www.youtube.com/watch?v=H6Bwn5e7UzQ&feature=youtu.be</p> <p>Exploração do Poeminha do Contra - MÁRIO QUINTANA: (Acessado Nov/2023) https://www.youtube.com/watch?v=k2nwlPdyIXw&feature=youtu.be</p> <p>Você é contra/contrário a alguma coisa? Tem algo que dificulta o seu caminho, a sua vida?</p> <p>Turma da Mônica - Juntos Somos Mais: https://www.youtube.com/watch?v=VgyS4unY0eI Turma da Mônica - Todos Juntos https://www.youtube.com/watch?v=zAiD3-2RK_Y Toquinho no mundo da criança - música https://www.youtube.com/watch?v=84q1cwabwFo</p> <p>(Acessado Nov/2023)</p> <p>Abordagem - possibilidade de meninas e meninos serem e brincarem com o que quiserem: https://www.youtube.com/watch?v=2iSk3DVvIYk Autonomia e Responsabilidade: https://www.gov.br/cgu/pt-br/educacao-cidada/programas/upt/arquivos/Educathon_01_Autonomia.pdf</p>
<p>• QUESTIONAMENTO E ARGUMENTAÇÃO</p>	<p>(EF01FI07). Formular conclusões sobre informações observadas e coletadas sobre o mundo.</p> <p>OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <p>Aprendizagem COMPLEMENTAR:</p> <p>Verificar a importância do mundo ao nosso redor.</p> <p>Competências Relacionadas: HYPERLINK \l "Competencia especifica Filo" CEO2 – HYPERLINK \l "Competencia especifica Filo" CEO2</p> <p>DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:</p>	<p>Apresentação de situações de Causa e Efeito para Reflexão e Diálogo.</p> <p>Fazendo escolhas: (Acessado Nov/2023) https://www.youtube.com/watch?v=beE7xQam1hl</p> <p>Estatuto do Idoso: O RESPEITO AOS MAIS VELHOS, EM ESPECIAL NOSSOS VOVÔS E VOVÓS- Jogo: https://wordwall.net/play/19586/736/755</p>



	<p>(EF01GE01) Descrever características observadas de seus lugares de vivência (moradia, escola etc.) e identificar semelhanças e diferenças entre esses lugares.</p> <p>(EF01GE03#) Identificar e relatar semelhanças e diferenças de usos do espaço público (praças, parques) para o lazer e diferentes manifestações, enfatizando a importância do uso consciente do bem público.</p>	
<ul style="list-style-type: none">• SITUAÇÕES PROBLEMAS• DILEMAS PROPOSTOS• O USO DA PALAVRA	<p>(EF01FI08). Desenvolver autonomia no uso da palavra para expressar-se oralmente.</p> <p>OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"><p>Aprendizagem FOCAL:</p><p>Desenvolver a sua capacidade de comunicação a partir da oralidade.</p><p>HABILIDADES RELACIONADAS: HYPERLINK \ "EF01FI07"EF03FI07</p><p>Competências Relacionadas: HYPERLINK \ "Competência específica: Fala" CE03 HYPERLINK</p></div> <p>(EF15LP13) Identificar finalidades da interação oral em diferentes contextos comunicativos (solicitar informações, apresentar opiniões, informar, relatar experiências etc.).</p>	<p>(Acessado em Nov/2023)</p> <p>Lembrando – Comunicação em Libras - Min e as mãozinhas: https://www.youtube.com/channel/UCJtOTvG4EvBGkvtTVVv8Lpg</p> <p>Expressando o que pensa e sente: (Acessado em Nov/2023) https://www.youtube.com/watch?v=iNzOkVkq-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>Resolvendo Problemas: https://www.youtube.com/watch?v=DshiXqyF-pY&list=PLcQis26HsKHXX3-XmTylb1TXxTQwz4jhY</p>
<ul style="list-style-type: none">• SONHO	<p>(EF01FI09). Compreender o mundo como espaço de convivência pacífica.</p>	<p>Turma da Mônica - Respeito e Tolerância: (Acessado Nov/2023) https://www.youtube.com/watch?v=sDWQ-QuSXXQ&feature=youtu.be</p>



<ul style="list-style-type: none"> • UTOPIA • IDEAL 	<p style="text-align: center;">OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <p>Aprendizagem COMPLEMENTAR:</p> <p>Compreender que podemos conviver evitando conflitos.</p> <p>Competências Relacionadas: HYPERLINK \ "Competencia especifica Filo" C.FO2 – HYPFERINK</p> <p style="text-align: center;">DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:</p> <p>(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>Respeitando as regras do jogo: https://www.youtube.com/watch?v=K5rynL8g018 Seja inclusivo: https://www.youtube.com/watch?v=qDyk_u_xhSc&list=PLcQis26HsKHXX3-XmTyIb1TXxTQwz4jhY&index=4</p> <p>(Acessado em Nov/2021) Contextualização - Tema: Profissões https://www.youtube.com/watch?v=3XkEJeNvdCg</p> <p>Palavra Cantada- Criança não Trabalha: https://www.youtube.com/watch?v=lgDOXkKSobM</p>
<p>UNIDADE TEMÁTICA: DIREITOS E DEVERES Abordagem do senso crítico e a percepção dos direitos e deveres no exercício da cidadania.</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • REGULAMENTOS • LEIS • REGRAS • NORMAS DE CONDUTA 	<p>(EF01FI09A). Analisar os símbolos presentes nos vários espaços de convivência.</p> <p style="text-align: center;">OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <p>Aprendizagem COMPLEMENTAR:</p> <p>Entender os símbolos como formas possíveis de expressar-se em espaços de convivência.</p> <p>Competências Relacionadas: HYPERLINK \ "Competencia especifica Filo" C.FO2 – HYPFERINK</p> <p style="text-align: center;">DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:</p> <p>(EF01LP21) Escrever, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, listas de regras e regulamentos que organizam</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. Ex: Semáforo para o trânsito.</p> <p>Os direitos da criança segundo Ruth Rocha – adaptado (Acessado Dez/2023) https://www.youtube.com/watch?v=3fFyPkMpRis</p> <p>Patrimônio Público: https://www.youtube.com/watch?v=AZyU0R96iRI</p> <p>Como são as crianças: Música (Acessado Dez/2023)</p>



	<p>a vida na comunidade escolar, dentre outros gêneros do campo da atuação cidadã, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=uUgv2bCnbv4</p> <p>ECA – O que ela é (Acessado em Dez/2023): https://www.youtube.com/watch?v=ybvolCaNFuU</p>
<ul style="list-style-type: none"> CIDADANIA 	<p>(EF01FI10). Compreender os seus direitos e deveres.</p> <p>OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <p>Aprendizagem FOCAL:</p> <p>Reconhecer-se um sujeito de direitos.</p> <p>HABILIDADES RELACIONADAS: (HYPERLINK \ "EF01FI11" EF01FI11)- (HYPERLINK \ "EF01FI12" EF01FI12)</p> <p>DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:</p> <p>(EF01GE04#) Socializar e elaborar, coletivamente, regras de convívio em diferentes espaços (sala de aula, escola etc.), evidenciando os direitos e deveres de das partes envolvidas.</p> <p>(EF01HI04#) Identificar as diferenças entre os variados ambientes em que vive (doméstico, escolar e da comunidade), reconhecendo as especificidades dos hábitos e das regras que os regem, compreendendo seus direitos, deveres (em cada ambiente).</p>	<p>(Acessado em Nov/2023)</p> <p>Por uma sociedade mais justa: https://www.youtube.com/watch?v=sIJ2oJKaLvQ&list=PLcQis26HsKHXX3-XmTyIb1TXxTQwz4jhY&index=5</p> <p>Direitos para conviver bem: https://www.youtube.com/watch?v=n_K5uaF06Oc&list=PLcQis26HsKHXX3-XmTyIb1TXxTQwz4jhY&index=7</p> <p>História em quadrinhos: https://www.gov.br/cgu/pt-br/educacao-cidada/programas/upt/arquivos/Educathon03_Cidadania.pdf</p> <p>Turma da Mônica - A escolha certa (O que é melhor pra todo mundo): https://www.youtube.com/watch?v=oq8eY5UexjU</p> <p>Tirinhas Diversas - PELA ÉTICA E CIDADANIA: https://avamec.mec.gov.br/ava-mec-ws/instituicao/cgu/conteudo/modulo/4445/uni5/slide3.html</p>
<ul style="list-style-type: none"> MORAL ÉTICA 	<p>(EF01FI11). Comparar os seus direitos dos seus deveres, se apropriando deles de forma significativa;</p> <p>OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <p>Aprendizagem COMPLEMENTAR:</p> <p>Analisar os seus direitos de uma forma significativa enquanto sujeito.</p> <p>Competências Relacionadas: HYPERLINK \</p>	<p>(Acessados em Nov/2023)</p> <p>Direitos Humanos: https://www.youtube.com/watch?v=95pHjoKfeAA https://www.youtube.com/watch?v=HreeDcTnbFE</p> <p>Os direitos da criança segundo Ruth Rocha: https://www.youtube.com/watch?v=3fFyPkMpRis</p> <p>Estatuto da Criança e do Adolescente ECA: https://www.youtube.com/watch?v=l1gR1YxsbUs</p> <p>Honestidade: https://www.youtube.com/watch?v=4f_JmzOcC4I</p>



	<p>DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:</p> <p>(EF01HI04#) Identificar as diferenças entre os variados ambientes em que vive (doméstico, escolar e da comunidade), reconhecendo as especificidades dos hábitos e das regras que os regem, compreendendo seus direitos, deveres (em cada ambiente).</p> <p>(EF01HI06) Conhecer as histórias da família e da escola e identificar o papel desempenhado por diferentes sujeitos em diferentes espaços.</p>	<p>Turma da Mônica – Honestidade: https://www.youtube.com/watch?v=DM3_toYXkwM</p> <p>Turma da Mônica - Diga Não à Corrupção https://www.youtube.com/watch?v=dAuPPKvjql4 https://www.gov.br/cgu/pt-br/educacao-cidada/sala-escola/campanhas/diga-nao https://www.gov.br/cgu/pt-br/educacao-cidada/sala-escola/campanhas/nao-tem-desculpa</p> <p>Ética: https://www.youtube.com/watch?v=KcS2LpgBxSw Diga não a corrupção: https://www.youtube.com/watch?v=dAuPPKvjql4</p> <p>Os cinco fios mágicos Turma da Mônica- Se você tivesse direito a fazer cinco pedidos, quais seriam? https://www.youtube.com/watch?v=Wp8-3GIJq7k</p> <p>História em quadrinhos - Ética: https://www.gov.br/cgu/pt-br/educacao-cidada/programas/upt/arquivos/Educathon06_etica.pdf PUPPETS DIGITAL - Ética https://www.youtube.com/watch?v=KcS2LpgBxSw&t=18s</p> <p>História em quadrinhos - Integridade: https://www.gov.br/cgu/pt-br/educacao-cidada/programas/upt/arquivos/Educathon08_integridade.pdf (Acessados em Nov/2023) História em quadrinhos - Transparência: https://www.gov.br/cgu/pt-br/educacao-cidada/programas/upt/arquivos/Educathon02_transparencia.pdf</p>
UNIDADE TEMÁTICA: VALORES		
<ul style="list-style-type: none"> HONESTIDADE CONCEITO DE EQUIDADE. 	<p>(EF01FI12). Usar valores indispensáveis nas relações e para à formação humana;</p> <p>OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <p>Aprendizagem COMPLEMENTAR:</p> <p>Saber a importância dos valores para a convivência com os amigos e família.</p>	<p>Vídeo - Responsabilidade: (Acessados em Nov/2023) https://www.youtube.com/watch?v=bkiMkxzJRU0 Valores éticos e morais das crianças! https://www.youtube.com/watch?v=dIXRZ_sE500&t=25s</p>



DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(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.

Valores:

O que pensam as crianças - significados que elas dão para a palavra responsabilidade: <https://www.youtube.com/watch?v=r6BwYGtgTyg>

Professor - Dica de atividade de Desenho - Valores:
<https://www.youtube.com/watch?v=FjiouVd9H8M>

Desigualdade, Igualdade, Equidade e Justiça Social
<https://www.youtube.com/watch?v=JqUQ50qOyu4>

<https://www.youtube.com/watch?v=XHUXCdSIkK4>

Para Reflexão - Professor. O Desafio da Igualdade:
<https://www.youtube.com/watch?v=04u0UHEq2f4>



UNIDADE TEMÁTICA: IDENTIDADE E FAMÍLIA

Abordagem pedagógica voltada às vivências e aos conhecimentos construídos pelos estudantes em seu ambiente familiar, valorizando as experiências do seu contexto familiar, social e cultural, seu pertencimento a um grupo.

**OBJETOS DE
CONHECIMENTO**

HABILIDADES

SUGESTÃO (METODOLOGIAS E RECURSOS)



• **A MINHA IDENTIDADE**

• **DOCUMENTO – RG**

• **O MEIO EM QUE VIVO (AMBIENTE DE CONVIVENCIA)**

• **AUTOREFLEXÃO**

• **AUTOESTIMA**

(EF02FI01). Identificar sua autoestima, valorizando a si mediante o autoconhecimento e reflexão sobre a sua história.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem FOCAL:

Identificar o seu nome como representação de sua história pessoal;

Compreender que as suas experiências de vida o definem;

Assumir positivamente a sua história.

Habilidades Relacionadas: HYPERLINK \I

"EF02FI02" [EF02FI02](#); HYPERLINK \I

"EF02FI04" [EF02FI04](#);

Competências Relacionadas: [HYPERLINK \I](#)

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(EF02GE01) **Descrever** a história das migrações no bairro ou comunidade em que vive. (*OBSERVAÇÃO/FILOSOFIA: história da família- migrações*)

(EF02HI04) **Selecionar** e **compreender** o significado de objetos e documentos pessoais como fontes de memórias e histórias nos âmbitos pessoal, familiar, escolar e comunitário.

Cada fase da vida tem suas Alegrias: Tudo no seu tempo. (Acessado em Dez/2023)

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

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.

Ninguém é igual a ninguém (Música): (Acessado DEZ/2020)

[Ninguém é igual a ninguém - Legendado - YouTube](#)

QUEM É VOCÊ?

Oi, eu sou a Mônica: <https://www.youtube.com/watch?v=IVN70CbyU4M>

Dedicação e esforço: (Acessado em DEZ/2023)

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

Você pode ser o que quiser: <https://www.youtube.com/watch?v=2iSk3DVvIYk>

A sua história é tudo aquilo que você já viveu:

- Coisas que você fez;
- Coisas que outras pessoas fizeram para você;
- Coisas que você fez para outras pessoas;
- Coisas que você fez com outras pessoas.

A sua história diz quem você é! Por isso devemos contar a nossa história e gostar de quem somos.

Vídeo - Autoestima: <https://www.youtube.com/watch?v=vmH4HUaamfA>

UNIDADE TEMÁTICA: SENTIMENTO E EMOÇÕES

Considerando as experiências, necessidades e interesses dos estudantes oportunizar expressões e reflexões sobre o uso da forma verbal como meio de expressão de ideias, sentimentos e imaginação.



• **CONSCIENTIZ
AÇÃO SOBRE OS
SENTIMENTOS E O
QUE OS
DESENCADEIAM**

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

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:

Reconhecer a si como ser de razão e emoção;
Compreender a responsabilidade de agir de acordo com valores importantes para uma convivência pacífica;

Assumir racionalmente as escolhas de suas ações baseado na compreensão de que as ações trazem reações.

Competências Relacionadas: [HYPERLINK \|"Competencia especifica Filo" CEO1 – HYPERLINK \|"CG_BNCC_FILO" CG1 – CG5– HYPERLINK \|"CG_BNCC_FILO" CG6 – HYPERLINK \|](#)

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(EF15LP13) **Identificar** finalidades da interação oral em diferentes contextos comunicativos (solicitar informações, apresentar opiniões, informar, relatar experiências etc.).

(Acessado em Nov/2023)

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

Zangado (Acessado em Nov/2021): Lidando com Emoções Negativas: <https://www.youtube.com/watch?v=bzLymkkQYPw>

Evitando Atitudes de Impulso- Animação: (Acessado em Nov/2023) https://www.youtube.com/watch?v=K_qtWPPigLi&feature=youtu.be

Todos Nós já nascemos com emoções:

<https://www.youtube.com/watch?v=czK2bqcXlkQ&t=6s>

(Acessado em Nov/2023)

Convivendo com as emoções: (Acessado em Nov/2023)

<https://www.youtube.com/watch?v=fvFE2aEM6f0&list=PLovV-dbGZ7Uu5OPMEhKjOr2TDAXxFZlfi>

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 Nov/2023)

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

Mostra conflito e solidariedade - Bola de Trapos (Acessado em Nov/2023):

<https://www.youtube.com/watch?v=YQ8zvhhxKjs>

Ex: **MODERAÇÃO:** Existem coisas que gostamos e outras não. Gostamos de doces, mas doces não têm muitas vitaminas né? Nós sempre queremos as coisas que são agradáveis. E queremos ficar longe das coisas desagradáveis. Porém, as coisas nem sempre são fáceis, acontece que nem sempre aquilo que é agradável é o melhor pra gente. Existe uma palavra muito importante que devemos prestar atenção, ela é a **moderação**. Ter moderação é saber que mesmo que tenhamos vontade de fazer algo, temos que fazer aquilo que é o melhor para nós e para todos que estão perto de nós.

Tem hora pra tudo (Acessado em Nov/2023):

<https://www.youtube.com/watch?v=oHkd1EC-BPE>

Paciência: <https://www.youtube.com/watch?v=d-ktYXaYT5M>



• **ALTERIDADE E
COMPREENSÃO DO
OUTRO**

• **CULTURA E
MODOS DE VIDA**

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

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:

Compreender diversas formas de manifestações da sua própria história.

Competências Relacionadas: [HYPERLINK \](#)
["Competencia especifica Filo" CEO2](#) – [HYPERLINK](#)

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(EF15LP13) **Identificar** finalidades da interação oral em diferentes contextos comunicativos (solicitar informações, apresentar opiniões, informar, relatar experiências etc.).

(EF15LP01) **Identificar** a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa cotidianamente (a casa, a rua, a comunidade, a escola) e nas mídias impressa, de massa e digital, reconhecendo para que foram produzidos, onde circulam, quem os produziu e a quem se destinam.

(EF15LP12) **Atribuir** significado a aspectos não linguísticos (paralinguísticos) observados na fala, como direção do olhar, riso, gestos, movimentos da cabeça (de concordância ou discordância), expressão corporal, tom de voz.

(acessado em Nov/2023)

Quando fui criança criei o mundo do faz de conta, nele as pessoas podiam entrar, todas as pessoas que quisessem, mas com uma condição, antes tinham que contar as suas lembranças do mundo real para depois entrar no fantástico mundo do faz de conta.

Pitadinha filosófica: Na filosofia, também existe o mundo do faz de conta, a ele deram o nome de utopia, e usavam esse mundo ideal (a utopia) para ter um objetivo para buscar. Se você quiser pode pesquisar.

Mundo Da Lua - *Episódio 1* - Bem-Vindos ao Mundo da Lua - nele um garoto muito criativo igual a você cria o mundo da lua onde coisas acontecem conforme seus sonhos. <https://www.youtube.com/watch?v=8vwlsxsNy5Y>

(acessado em Nov/2023)

O artista é um eterno habitante do mundo do faz de contas- às vezes eles pintam suas memórias. aquilo que já passou em suas vidas, algumas de suas experiências. HISTÓRIA DE VAN GOGH: <https://www.youtube.com/watch?v=no02waxDYVU>

Por meio de fotos podemos registrar momentos de nossas vidas. Isso quer dizer que podemos contar a nossa história por elas. A menina e a câmera: <https://www.youtube.com/watch?v=l-j5JPRZ3AU&t=157s> (acessado em Nov/2021)

(acessado em Nov/2023)

História sobre memórias: https://www.youtube.com/watch?v=y_QIDi-APic
O que é Memória?

Livro: Guilherme Augusto Araújo Fernandes - Mem Fox
<https://www.youtube.com/watch?v=s0RoAvkvFJs> (acessado em Nov/2023)

Turma da Mônica - Solidariedade

https://www.youtube.com/watch?v=9VNV_KpNswM



UNIDADE TEMÁTICA: COMUNICAÇÃO

Por meio de oportunidades de ouvir e de se expressar, incentivar a sensibilidade e a criatividade; apoiar a comunicação na organização de ideias, opiniões e questionamentos por meio de diferentes linguagens.



- **COMUNICAÇÃO**
- **DIÁLOGO**
- **SABER OUVIR**
- **OUTRO**

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

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM FOCAL:

Assumir que o interlocutor é um ser pensante ;

Refletir sobre como se dá a compreensão daquilo que será dito;

Elaborar logicamente o discurso.

HABILIDADES RELACIONADAS: HYPERLINK \|"EF02FI06" [EF02FI06](#); HYPERLINK \|"EF01FI08" [EF02FI08](#)

Competências Relacionadas: [HYPERLINK \|"Competencia_especifica_Filo" CEO3](#) – HYPERLINK \|"CG_BNCC_FILO" [CG2 – CG7](#) – HYPERLINK \|

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(EF15LP11) **Reconhecer** características da conversação espontânea presencial, respeitando os turnos de fala, selecionando e utilizando, durante a conversação, formas de tratamento adequadas, de acordo com a situação e a posição do interlocutor.

Amizade e Empatia: Bola de trapos (Acessado em Nov/2023)

<https://www.youtube.com/watch?v=YQ8zvhhxKjs>

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 Nov/2023)

https://www.youtube.com/watch?v=qhhRRmigwew&feature=share&fbclid=IwAR0Z7bo-30an2y4-Ai5TP4Z6-FC6nZMVA0m2w_qvLYj738ULqYObUufW46Y

Nem sempre compreendemos bem as coisas sozinhas, por isso precisamos ouvir as outras pessoas para tentarmos entender a verdade. Comunicação: Os cegos e o Elefante! (Acessado em Nov/2023)

<https://www.youtube.com/watch?v=mrGoGfNs8xM>

Cidadania para crianças: Expressando o que pensa e sente: (Acessado em Nov/2023) <https://www.youtube.com/watch?v=iNzOkVkg-40>

Comunicação não Violenta: (Acessado em Nov/2023)

<https://www.youtube.com/watch?v=2PLqwXwEQTA&list=PLovV-dbGZ7Uu5OPMEhKjOr2TDAXxFZlfl&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 e 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 Nov/2023)

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

Sugestão: Criação de um diário pessoal ou da turma.



- **COMUNICAÇÃO**
- **DIÁLOGO**
- **SABER OUVIR**
- **OUTRO**

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

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM FOCAL:

Compreender a definição do termo linguagem;
Reconhecer a linguagem como função importante para a organização do pensamento;
Detectar a importância do, pensar bem, para a ação e para a comunicação.

HABILIDADES RELACIONADAS: HYPERLINK \|"EF02FI03" [EF02FI03](#)

Competências Relacionadas: [HYPERLINK \|"Competencia_especifica_Filo" CEO1](#) – HYPERLINK \|"CG_BNCC_FILO" [CG1 – CG5](#)– HYPERLINK \|"CG_BNCC_FILO" [CG6](#) – HYPERLINK \|

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(EF02LP20) Reconhecer a função de textos utilizados para apresentar informações coletadas em atividades de pesquisa (enquetes, pequenas entrevistas, registros de experimentações).

Acessados Nov/2023

O pensamento acontece de forma natural em nós. Mas, é possível pensar melhor. Como Funciona o Pensamento:

<https://www.youtube.com/watch?v=APsj5-sojXI>

Para pensar bem é preciso organizar o pensamento. Não é muito difícil. Vamos Pensar:

O lobo precisa comer o cordeiro. Dessa forma, para ele e seus filhotes, matar o cordeiro é um bem.

Por outro lado, o cordeiro não quer morrer. Desse modo, fugir do lobo é o bem para o cordeiro.

Oras, o que é um bem para o lobo é o mal para o cordeiro e o que é o bem para o cordeiro é o mal para o lobo.

Afinal, onde está o bem e o mal?

O lobo precisa comer o cordeiro para viver.

O cordeiro precisa fugir do lobo para viver.

Dessa forma, tanto o lobo quanto o cordeiro estão lutando pela vida deles.

Oras... Preservar a própria vida é um bem, dessa forma, tanto o lobo quanto o cordeiro fazem o bem porque eles querem preservar justamente a vida.

Pequenos Cidadãos- Resolvendo Problemas: Acessado (Nov/2023)

<https://www.youtube.com/watch?v=DshiXqyF-pY>

A Cigarra e a Formiga - nela você verá que a atitude da cigarra que parecia ser um mal, foi visto depois como um bem para as formigas, que a ensinaram a ter:

<https://www.youtube.com/watch?v=UdOh8gGruE>

História em quadrinhos: https://www.gov.br/cgu/pt-br/educacao-cidada/programas/upt/arquivos/Educaathon05_Comunicacaorespeito.pdf



UNIDADE TEMÁTICA: PENSAMENTO

Por meio do estímulo ao pensamento criativo, lógico e crítico, oportunizar a exploração da capacidade de fazer perguntas e de avaliar respostas, de argumentar, de interagir com diversas produções culturais, de fazer uso de diferentes linguagens, incluindo tecnologias de informação e comunicação digitais neste processo



• **O PENSAR
POR MEIO DA
LINGUAGEM**

• **LINGUAGEM E
A ORGANIZAÇÃO DO
PENSAMENTO**

• **O SER QUE
PENSA**

(EF02FI06). **Entender** o seu pensamento (admiração) sobre mundo (das coisas e das pessoas), no processo de construção de significados e valores.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:

Compreender a si como sujeito capaz de conhecer;

Conhecer o mundo como objeto de conhecimento;

Assumir a si como sujeito que valora e atribui significado.

Competências Relacionadas: [HYPERLINK \I "Competencia especifica Filo" CEO3 – HYPERLINK \I "CE BNCC FILO" CE3 CE7 HYPERLINK \I](#)

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(EF02GE02) **Comparar** costumes e tradições de diferentes populações inseridas no bairro ou comunidade em que vive, reconhecendo a importância do respeito às diferenças.

(EF02GE04) **Reconhecer** semelhanças e diferenças nos hábitos, nas relações com a natureza e no modo de viver de pessoas em diferentes lugares.

(EF02CI09VP) **Relacionar** a diversidade de hábitos e comportamentos dos seres vivos e suas relações de dependência nos diferentes ambientes. (Relatos dos estudantes sobre a existência de plantas e animais em seu cotidiano. A habilidade permite selecionar, ilustrar e descrever as plantas de seu convívio, que podem ser classificadas de acordo com o seu uso ou função no ambiente onde se encontram.)

(Acessados Nov/2023)

Animação: Comunicação

<https://www.youtube.com/watch?v=C46FsySwXGs>

Comunicação Precisa: <https://www.youtube.com/watch?v=1Jy02simGbQ>

Quintal da Cultura – Telefone sem fio:

https://www.youtube.com/watch?v=FF4_LcfNNvA

Telefone sem Fio - de Ilan Brenman- Contação:

https://www.youtube.com/watch?v=j5ZfV8y_orA

(Acessadas Nov/2023) O cérebro (Para crianças):

<https://www.youtube.com/watch?v=NU5zA9sOWxk&t=75s>

Como funciona a Nossa Memória: (Acessadas Nov/2023)

<https://www.youtube.com/watch?v=476Y0XYHW-w>

(Acessadas Nov/2023) Pensamentos Positivos – Mude o Pensamento seja uma pessoa melhor:

<https://www.youtube.com/watch?v=fXwKOzNb2P4>

Conhecer o Mundo: <https://www.youtube.com/watch?v=dYJNyoXO0cU>

Conhecer Profissões: <https://www.youtube.com/watch?v=AB5ITyDwwDM>

(Acessadas Nov/2023)

De onde vem? <https://www.youtube.com/c/DeOndeVem/videos>

Show da Luna: <https://www.youtube.com/user/OShowDaLuna>

Valorizar a vida que temos: <https://www.youtube.com/watch?v=0-mY55qc70Y>

Com o trânsito não se brinca, é preciso respeito às regras.

Nem sempre o mais fácil é o correto, nem sempre o mais fácil é o ético!

<https://www.youtube.com/watch?v=1ntk268YKks>

Sinto o que sinto: <https://www.youtube.com/watch?v=OEUXZ2uz1a4>



UNIDADE TEMÁTICA: AÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE UMA CULTURA DE PAZ

Na abordagem dos objetos de conhecimento, abarcar suas influências e importância no contexto da construção da cultura de paz, favorecendo o desenvolvimento da tolerância, a construção da empatia e do respeito entre pessoas de diferentes núcleos sociais.



<ul style="list-style-type: none">• ALTERIDADE• RESPEITO• AMIZADE• COOPERAÇÃO• VIVER JUNTOS	<p>(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;</p> <p style="text-align: center;">OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"><p>APRENDIZAGEM FOCAL: Refletir sobre os valores que deverão orientar as tomadas de decisões no contexto social; Assumir a ação ética como prioridade, valorizando os indivíduos numa perspectiva de felicidade comum. HABILIDADES RELACIONADAS: HYPERLINK \ "EF02FI06" EF02FI06; HYPERLINK \ "EF02FI08" EF02FI08 Competências Relacionadas: HYPERLINK \ "Competencia_especifica_Filo" CEO3 – HYPERLINK \ "CC_BNCC_FILO" CC3, CC7 HYPERLINK \ "</p></div> <p style="text-align: center;">DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE</p> <p>(EF02HI01) Reconhecer espaços de sociabilidade e identificar os motivos que aproximam e separam as pessoas em diferentes grupos sociais ou de parentesco.</p>	<p>No mundo, você vai encontrar diferentes pessoas que acreditam em diferentes coisas. É preciso respeitar! No mundo existe violência, intolerância e maldade. Você precisa ser a favor da paz, tolerância e bondade! Ainda bem que no mundo também existe amor. Amar a todos que você puder, amar aquilo que você faz e amar a si mesmo. Eis o segredo da felicidade! (Acessado em Nov/2023)</p> <p>Poema - Saber viver/Cora Coralina: https://www.youtube.com/watch?v=UkD2K1KmN1k É preciso saber viver: https://www.youtube.com/watch?v=4LO3x9ZZYcg</p> <p>Dança da Máscara: Distanciamento social (Acessado em Nov/2023) https://www.youtube.com/watch?v=k3Ny3KoY8IM&feature=youtu.be</p> <p>(Acessado em Nov/2021) Generosidade: https://www.youtube.com/watch?v=dXcx600yTRQ</p> <p>(Acessado em Nov/2021) Gratidão: https://www.youtube.com/watch?v=WZKdW9_yu2E</p> <p>Raiva: Sentimentos de Raiva Durante o Tempo de Brincar https://www.youtube.com/watch?v=nT6DN9TRrx</p> <p>Amizade: https://www.youtube.com/watch?v=3tK58fsOXmU Do Lado Esquerdo do Peito - Bráulio Bessa (para Milton Nascimento)https://www.youtube.com/watch?v=a3qzcW2CYVg O Pincel Mágico (Fazer o bem): https://www.youtube.com/watch?v=xeeRViSeJqU Turma da Mônica – Democracia: https://www.youtube.com/watch?v=CyGgh-jkCsk Turma da Mônica – Republica: https://www.youtube.com/watch?v=8HSDA86hqns Turma da Mônica - Controle Social https://www.youtube.com/watch?v=D8ZdmwhDyL4&t=2s Turma da Mônica - Transparência Pública https://www.youtube.com/watch?v=GJmHZJmSTLM&t=4s</p>
--	---	--



UNIDADE TEMÁTICA: ALTERIDADE

Apoiar o exercício da cidadania, à proposição de ações de intervenção na realidade, orientando o protagonismo e as relações de alteridade.

- **EMPATIA**
- **SOCIEDADE**
- **SER SOCIAL**

(EF02FI08). **Colocar-se** no lugar do outro, reconhecendo e aceitando suas diferenças físicas, culturais ou emocionais.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:

Conhecer o conceito de empatia;
Reconhecer e **respeitar** a diversidade na sociedade.

Competências Relacionadas: [HYPERLINK \|"Competencia_especifica_Filo" CEO3](#) – [HYPERLINK \|"CG_BNCC_FILO" CG2 – CG7](#) – [HYPERLINK \|](#)

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(EF02GE02) **Comparar** costumes e tradições de diferentes populações inseridas no bairro ou comunidade em que vive, reconhecendo a importância do respeito às diferenças.

(EF02HI02#) **Identificar** e **descrever** práticas e papéis sociais que as pessoas exercem em diferentes comunidades, reconhecendo e respeitando à diversidade familiar, social, cultural, política e religiosa.

A importância da Empatia: (Acessado em Nov/2023)

https://www.youtube.com/watch?v=avfZ3XQ1_e4

(Acessado em Nov/2023)

Quando me importo com os outros (Contaço de histórias):

<https://www.youtube.com/watch?v=4wL6jATgkN8>

Empatia: <https://www.youtube.com/watch?v=OQq-H6EfJHo&feature=youtu.be>

História em Quadrinhos – Empatia:

https://www.gov.br/cgu/pt-br/educacao-cidada/programas/upt/arquivos/Educathon07_empatia.pdf

Turma da Mônica - Transparência Pública

<https://www.youtube.com/watch?v=GJmHZJmSTLM&t=4s>

Enquanto a empatia refere-se à capacidade de colocar-se no lugar do outro, sentir a dor do outro de maneira imaginária ou por analogia, a alteridade é a capacidade de reconhecer que o outro é daquele jeito porque ele é, essencialmente, diferente de você.

Empatia - A Pequena Vendedora de Fósforos - História completa:

<https://www.youtube.com/watch?v=m5wb-aE-gD4>





OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES	SUGESTÃO (METODOLOGIAS E RECURSOS)
UNIDADE TEMÁTICA: AUTONOMIA		
Indicar propostas possam orientar o desenvolvimento da autonomia e responsabilidade dos estudantes para gerenciar decisões tanto no coletivo como no individual		
<ul style="list-style-type: none"> • O SER INDEPENDENTE • O SER CIDADÃO 	<p>(EF03FI01). Analisar decisões por si próprio, levando em conta regras, valores, sua perspectiva pessoal, bem como a perspectiva do outro;</p> <p style="text-align: center;">OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Aprendizagem FOCAL: Assumir-se como ser pensante formalizador de opiniões. Compreender o outro também como ser pensante, numa perspectiva de respeito em relação à diversidade de opiniões. Habilidades Relacionadas: HYPERLINK \I "EF03FI02" EF03FI02 Competências Relacionadas: HYPERLINK \I "Competência específica: Filo" CE01 - HYPERLINK</p> </div> <p style="text-align: center;">DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:</p> <p>(Informática) CD03CD01: Apresentar julgamento apropriado quando da navegação em sites diversos.</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>(EF35LP18) Escutar, com atenção, apresentações de trabalhos realizadas por colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário.</p>	<p>(Acessados em Nov/2023) Regras e Exceções: https://www.youtube.com/watch?v=eXZZ4kdclPU</p> <p>(Acessados em Nov/2023) Direitos e Deveres– Cidadania (Música): https://www.youtube.com/watch?v=fsjiMLN6Fbc Turma da Mônica - Estatuto da Criança e do Adolescente ECA: https://www.youtube.com/watch?v=l1gR1YxsbUs&t=3s</p> <p>(Acessados em Nov/2023) Mariana do Contra- Contação de Histórias: https://www.youtube.com/watch?v=wfhvV3xjwKQ&t=95s Jogo dos Dilemas: https://wordwall.net/pt/resource/15192437/jogo-dos-dilemas</p> <p>EF03FI05 - Diferenças: Mesmo Gêmeas são diferentes por dentro. Mika está intrigada: ela viu duas meninas de cara repetida! Como isso é possível? Com a ajuda de Lilá, Mika irá desvendar esse mistério. https://www.youtube.com/watch?v=4LBTWt-Dd3g</p> <p>O ser humano é um ser curioso por natureza. Quer dizer que desde pequenos, nós buscamos conhecer aquilo que nos é misterioso. Mas conforme crescemos, aumentamos nossa capacidade de conhecer e compreender o mundo. Ter curiosidade, fazer perguntas, questionar sobre a realidade buscando diferentes respostas, cada vez mais apropriadas, e aumentar a forma de pensar são atitudes filosóficas. Adriana Calcanhoto - “oito anos”. Quantas perguntas você já deve ter feito: https://www.youtube.com/watch?v=6GTAcouQsl</p>



(EF03HI03#) Identificar e comparar pontos de vista em relação a eventos significativos do local em que vive, aspectos relacionados a condições sociais e à presença de diferentes grupos sociais e culturais, com especial destaque para as culturas africanas, indígenas, de migrantes e refugiados.

Turma da Mônica – Cidadania

<https://www.youtube.com/watch?v=n-nlBHUPBlg>

Tirinhas Diversas - PELA ÉTICA E CIDADANIA: [https://avamec.mec.gov.br/ava-mec-
ws/instituicao/cgu/conteudo/modulo/4445/uni5/slide3.html](https://avamec.mec.gov.br/ava-mec-ws/instituicao/cgu/conteudo/modulo/4445/uni5/slide3.html)

Segurança e ética na Internet:

<https://drive.google.com/file/d/14dOmGge3qKOZMbLLhLXygH9C5mCzGLkl/view>

UNIDADE TEMÁTICA: O SER SOCIAL

As intenções pedagógicas precisam orientar o exercício da empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, oportunizando a promoção do respeito mútuo, com acolhimento e valorização da diversidade dos estudantes, de seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.



• A VIDA EM GRUPO

• SUSTENTABILIDADE

• COMUNICAÇÃO

(EF03FI02). Compreender os diferentes espaços de convivência.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:

Compreender que está inserido em um ambiente familiar, escolar, comunitário e ou religioso.

Aprender e aplicar conhecimentos sobre respeito e colaboração produzidos ambiente familiar, escolar, comunitário e ou religioso nos espaços de convivência.

Competências Relacionadas: [HYPERLINK \|"Competencia especifica Filo" CEO2](#) – [HYPERLINK \|"CG BNCC FILO" CG3 – CG4](#) – [HYPERLINK \|](#)

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(EF03HI10#) **Identificar** as diferenças entre o espaço doméstico, os espaços públicos e as áreas de conservação ambiental, compreendendo a importância dessa distinção, e as relações existentes em cada espaço.

(EF03CI14VP) **Identificar** os recursos necessários para garantir a existência de vida no Planeta Terra.

(Acessados em Nov/2023)

Bibliografia para o Professor - Vida em Grupo:

<https://filosofiaevidadablog.wordpress.com/2015/10/14/vida-em-grupo/>

Na Roça é Diferente (Acessados em Nov/2023):

https://www.youtube.com/watch?v=Bfx_E3zvnjc

Chico Bento no Shopping (Acessados em Nov/2023):

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

(Acessados em Nov/2023):

Espaço de convivência – O Dono da Rua (Animação Mônica):

<https://www.youtube.com/watch?v=Ho-hf-5s1TQ>

(Acessados em Nov/2023):

Covid19- O uso da máscara: <https://www.youtube.com/watch?v=jCjalAqd6JA>

Covid19-: O INIMIGO INVISÍVEL | Animação infantil sobre Covid-19:

<https://www.youtube.com/watch?v=GMWSpaG2hV8>

Dança das Máscaras – Máscara e Distanciamento Social:

<https://www.youtube.com/watch?v=k3Ny3KoY8IM&feature=youtu.be>

(Acessados em Nov/2023):

O Resultado do Trabalho Coletivo- A importância de cada um:

<https://www.youtube.com/watch?v=NidwAYpw6lg>

História em Quadrinhos - Consciência Social: https://www.gov.br/cgu/pt-br/educacao-cidada/programas/upt/arquivos/Educathon04_ExemplosCidadania.pdf

História em Quadrinhos - Participação:

https://www.gov.br/cgu/pt-br/educacao-cidada/programas/upt/arquivos/Educathon09_participacao.pdf

https://www.gov.br/cgu/pt-br/educacao-cidada/programas/upt/arquivos/Educathon09_participacao.pdf

Vídeo - Turma da Mônica - #EuParticipo

<https://www.youtube.com/watch?v=Nw2SZyvuXn4>

Turma da Mônica - Voluntariado

<https://www.youtube.com/watch?v=je1Ygk87f48>



● REGRAS

(EF03FI03) Respeitar regras básicas de convívio social nas interações e brincadeiras.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem FOCAL:

Compreender o conceito de respeito;
Entender a importância das regras para o convívio social.

Habilidades Relacionadas: [HYPERLINK \l "EF03FI02" EF03FI02](#)

Competências Relacionadas: [HYPERLINK \l "Competencia especifica Filo" CEO2](#) – [HYPERLINK](#)

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(EF03LP11#) **Ler e compreender**, com autonomia, textos instrucionais como regras de jogos, instruções de montagem, regras de brincadeiras entre outros gêneros do campo da vida cotidiana. Considerando a estrutura própria desses textos no predomínio dos verbos imperativo ou infinitivo, com autonomia, apresentando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.

(EF03LP14A#) **Planejar** textos instrucionais como regras de jogos, instruções de montagem, regras de brincadeiras entre outros gêneros do campo da vida cotidiana. Considerando a estrutura própria desses textos no predomínio dos verbos imperativo ou infinitivo, com autonomia, apresentando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.

(Acessados em Nov/2021): Regras em Jogos/Brincadeiras:
<https://www.youtube.com/watch?v=K5rynL8g018>

Ao Professor: <https://novaescola.org.br/conteudo/1257/brincando-com-regras>

Possibilidade- Quais as regras deste jogo (Digital) e qual a sua importância para a atividade? <https://wordwall.net/pt/resource/16500718/sistema-monet%C3%A1rio/sistema-monet%C3%A1rio>

OBS: (EF03MA24A) Resolver Situações problema que envolvam a comparação e a equivalência de valores monetários do sistema brasileiro em situações de compra, venda e troca.

Variação: Análise de Jogo desplugado. Criar um jogo com regras.



UNIDADE TEMÁTICA: O QUE É CULTURA

Trata-se de orientar o acolhimento das pessoas em suas singularidades e diversidades, o combate à discriminação e ao preconceito em todas as suas expressões, bem como a afirmação do respeito às diferenças sociais, pessoais, históricas, linguísticas, culturais;

- **COMUNICAÇÃO**
- **DIVERSIDADE CULTURAL**

(EF03FI04). **Analisar** costumes, crenças e formas diversas de viver em variados ambientes de convivências.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:

Inferir a prática de respeito como base da convivência ao interagir com grupos de costumes e regras diferentes do seu núcleo familiar.

Competências Relacionadas: [HYPERLINK \ "Competencia especifica Filo" CEO2](#) – [HYPERLINK \ "CG_BNCC_FILO" CG3 – CG4](#) – [HYPERLINK \ "CG_BNCC_FILO" CG8](#) – [HYPERLINK \](#)

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(EF03GE02) **Identificar**, em seus lugares de vivência, marcas de contribuição cultural e econômica de grupos de diferentes origens.

(Acessados em Nov/2023)

Todos os Povos- Música: <https://www.youtube.com/watch?v=1TuiHeNltbo>

Diversidade Cultural: https://www.youtube.com/watch?v=pc1_RawBzPc

Cultura brasileira e Identidade nacional:

<https://www.youtube.com/watch?v=0v583AWWIHw>

Amor à pátria: <https://www.youtube.com/watch?v=6j4RXqeTC5k>

Turma da Mônica - Povo Brasileiro – Miscigenação:

<https://www.youtube.com/watch?v=BUSJFsz8GQY>

Compilado - Eu e os outros: Cada um tem a sua cultura:

Livro: Eu sou assim - e vou te (somos iguais e geniais, eu você e os animais) mostrar <https://www.youtube.com/watch?v=sGJpinWmg7Y>

<https://www.youtube.com/watch?v=83oMMGIBXrc>

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

Grécia - Em busca do corpo perfeito! Desde a Grécia antiga, os homens correm atrás de um corpo ágil, capaz de alcançar cada vez mais velocidade, força e destreza. Mas a história do esporte, escrita pelos jogos olímpicos, mostra diferentes motivações para essa conquista. Só motivação não basta é preciso seguir regras! Viver em sociedade significa lidar com regras o tempo todo e na escola não é diferente.

Mas será que desde pequeno é preciso conviver com normas?

<https://novaescola.org.br/conteudo/1440/em-busca-do-corpo-perfeito>

Comunicação é importante - O Diário de Mika | Falando Diferente:

<https://www.youtube.com/watch?v= SXJLutGIA6I>

Comunicar é conversar ou dialogar com os outros sobre aquilo que tem sentido e significado para nós e para aquele que nos ouve. Mas nem sempre é fácil! VOCÊ já teve uma conversa atenta com alguém e não entendeu nada do que ela falou? E se alguém falasse com você numa língua que você não conhece, você iria entender o sentido das palavras dela?



- **FORMAÇÃO DE CULTURA**
- **DIFERENÇAS**
- **RESPEITO**
- **CONVIVÊNCIA**
- **AUTORREFLEXÃO**

(EF03FI05). **Apropriar-se** de gestos e movimentos de sua cultura, manifestando interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:

Identificar e compreender expressões e movimentos de sua cultura, comparando com outras expressões culturais relacionadas ao ambiente de convivência.

Competências Relacionadas: [HYPERLINK \U](#)
["Competencia especifica Filo" CEO1](#) – [HYPERLINK \U](#)
["CO ENCO FILO" CC1](#) [CC5](#) [HYPERLINK \U](#)

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(EF03GE03) **Reconhecer** os diferentes modos de vida de povos e comunidades tradicionais em distintos lugares.

(EF03HI03#) **Identificar e comparar** pontos de vista em relação a eventos significativos do local em que vive, aspectos relacionados a condições sociais e à presença de diferentes grupos sociais e culturais, com especial destaque para as culturas africanas, indígenas, de migrantes e refugiados.

(Acessados em Nov/2023)

O Amigo do Rei (convivência e culturas diferentes) – Contaçon de História
<https://www.youtube.com/watch?v=M2Qh5YV37JQ>

Diversidade (Animação- "Quando galeras diferentes se encontram"):

<https://www.youtube.com/watch?v=ZOzD7atOo8&list=PLovV-dbGZ7Uu5OPMEhKjOr2TDAXxFZlfl&index=5>

Na Roça é Diferente:

https://www.youtube.com/watch?v=Bfx_E3zvnjc

Chico Bento no Shopping: <https://www.youtube.com/watch?v=ffKjDBFvPxY>

Diferenças: Mesmo Gêmeas são diferentes por dentro. Mika está intrigada: ela viu duas meninas de cara repetida! Como isso é possível? Com a ajuda de Lilá, Mika irá desvendar esse mistério. <https://www.youtube.com/watch?v=4LBTWt-Dd3g>

Meus Oito Anos - Casimiro de Abreu – Música - Bia Bedran

<https://www.youtube.com/watch?v=RzuTlU5td0>

Recitada- <https://www.youtube.com/watch?v=pVH6LvwJlac>

Cultura e Alegria: Festa Junina - <https://www.youtube.com/watch?v=ueTMLzcYcu0>

Existem pessoas por todo o planeta terra. Apesar de termos algumas características em comum, somos diferentes uns dos outros. Cada pessoa é única. DICA: Explorar imagens de crianças de diferentes países. As crianças podem ser muito diferentes, mas, todas têm os mesmos direitos!

Por que eu nasci dessa cor?

<https://www.youtube.com/watch?v=-GuhS2tcx74>

Direitos humanos: diante da lei, sim! Todos temos os mesmos direitos sem nenhuma diferença! “os direitos humanos universais e os princípios universais de direitos humanos são aqueles que podem ser aceitos por todas as culturas...”. Cultura tem a ver com atitudes, crenças e práticas compartilhadas por um grupo e transmitidas de geração em geração!

Turma da Mônica - Todos são importantes

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



		<p>Existem diversas culturas no mundo todo e cada uma com suas características particulares. Em cada região do Brasil, as crianças também possuem brinquedos que são tradicionais (passados de uma geração para outra) e muito conhecidos de acordo com os costumes das famílias: DICA: Explorar imagens de diferentes brinquedos e brincadeiras.</p> <p>Território do Brincar Série MiniDocs Brincadeira de Elástico - Acupe, BA - https://www.youtube.com/watch?v=twhMauppN_0</p>
<p>UNIDADE TEMÁTICA: O SER E O MEIO AMBIENTE</p> <p>Possibilitar aos estudantes, por meio de ações pedagógicas intencionais, ampliar sua compreensão de si mesmos, do mundo natural e social, das relações dos seres humanos entre si e com a natureza.</p>		



• **O SER HUMANO E O MEIO AMBIENTE**

• **EU, NÓS E A NATUREZA.**

• **NATUREZA E SUSTENTABILIDADE**

(EF03FI06). **Demonstrar** atitudes de respeito pelos outros e pelo meio ambiente, a fim de estabelecer uma relação harmônica;

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem FOCAL:

Reconhecer e cuidar de si, do outro, da coletividade e da natureza, enquanto expressão de valor da vida.

Habilidades Relacionadas: HYPERLINK \I

"EF03FI02" [EF03FI02](#); HYPERLINK \I

"EF03FI04" [EF03FI04](#); HYPERLINK \I

"EF02FI08" [EF03FI08](#)

Compartilhe esta página em: HYPERLINK \I

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(EF03GE09A) **Investigar** os usos dos recursos naturais, com destaque para os usos da água em atividades cotidianas (alimentação, higiene, cultivo de plantas etc.)

(EF03GE09B) **Relacionar** e **socializar** problemas ambientais provocados pelo uso inadequado dos recursos naturais, propondo ações para prevenção, promovendo a responsabilidade ambiental.

Uso de tirinhas e imagens ilustrativas: cuidado com meio ambiente e animais, cuidado com as pessoas e com recursos naturais etc.

Pesquisa - Compilado (realizada Nov/2023)

https://www.youtube.com/results?sp=mAEB&search_query=cuidado+com+o+meio+ambiente

Acessados em Nov/2023.

Convivência – Igualdade Direitos para conviver bem:

https://www.youtube.com/watch?v=n_K5uaF06Oc

Cuidando do Meio Ambiente:

<https://www.youtube.com/watch?v=GJ3bIUx2JEY>

Turma da Mônica – Cuidado com o meio Ambiente:

<https://www.youtube.com/watch?v=xgQwPUrBRY8&t=9s>

Turma da Mônica - Consumo Responsável

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

Enquanto a empatia refere-se à capacidade de colocar-se no lugar do outro, sentir a dor do outro de maneira imaginária ou por analogia, a alteridade é a capacidade de reconhecer que o outro é daquele jeito porque ele é, essencialmente, diferente de você.

Empatia - A Pequena Vendedora de Fósforos - História completa:

<https://www.youtube.com/watch?v=m5wb-aE-gD4>

HISTÓRIA DE UM MENINO QUE QUERIA MUDAR O MUNDO - KARL MARX COLEÇÃO FILOSOFINHOS:

<https://www.youtube.com/watch?v=ldUULnM5iNA>

UNIDADE TEMÁTICA: COMUNICAÇÃO E LINGUAGEM

Problematizar a necessidade de acolher as pessoas em suas singularidades e diversidades, o combate à discriminação, o preconceito e injustiças em todas as suas expressões, bem como a afirmação do respeito às diferenças sociais, pessoais, históricas, linguísticas, culturais;



<ul style="list-style-type: none">• IDENTIDADE E ALTERIDADE• RESPEITO• JUSTIÇA• DIVERSIDADE CULTURAL• TOLERÂNCIA• DIÁLOGO	<p>(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> <p style="text-align: center;">OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"><p>Aprendizagem FOCAL: Reconhecer e avaliar situações de injustiça e aplicar meios de combatê-las; Buscar formas de construir relações solidárias que promovam o respeito e o bem estar social.</p><p>Habilidades Relacionadas: HYPERLINK \I "EF03FI02" EF03FI02; HYPERLINK \I "EF03FI04" EF03FI04; HYPERLINK \I "EF01FI05" EF03FI05 Competências Relacionadas HYPERLINK \I</p></div> <p style="text-align: center;">DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:</p> <p>(EF35LP11) Ouvir gravações, canções, textos falados em diferentes variedades linguísticas, identificando características regionais, urbanas e rurais da fala e respeitando as diversas variedades linguísticas como características do uso da língua por diferentes grupos regionais ou diferentes culturas locais, rejeitando preconceitos linguísticos.</p> <p>(EF15LP12) Atribuir significado a aspectos não linguísticos (paralinguísticos) observados na fala, como direção do olhar, riso, gestos, movimentos da cabeça (de concordância ou discordância), expressão corporal, tom de voz.</p>	<p>Sociedade mais justa: (Acessados em Nov/2023) https://www.youtube.com/watch?v=sIJ2oJKaLvQ</p> <p>Justiça: (Acessado Nov/2021) https://www.youtube.com/watch?v=H88LNdM3v9Q https://www.youtube.com/watch?v=37fhi0diGL4</p> <p>Menino de Todas as Cores: (Acessado Nov/2023) https://www.youtube.com/watch?v=whrqcs6R8Pw&t=205s</p> <p>Formas de se comunicar – podemos usar sinais (Animação (Acessado Nov/2023)): https://www.youtube.com/watch?v=SXJLutGIA6I</p> <p>(Acessados Nov/2023) Turma da Mônica – patrimônio cultural https://www.youtube.com/watch?v=SuSd2sDTPdo&t=11s</p>
--	---	---



UNIDADE TEMÁTICA: RELAÇÃO ENTRE O PÚBLICO E O PRIVADO

Buscar a elaboração de propostas que oriente o reconhecimento e o cuidar de si e do outro, avançando para compreensão de ações coletivas, enquanto vida em comum na coletividade da escola.

● **COLETIVIDADE
E ESCOLA**

(EF03FI08). **Respeitar** o patrimônio público, valorizando-o e se responsabilizando pela sua preservação.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:

Compreender o patrimônio público como bem coletivo que deve ser respeitado e preservado por todos.

Competências Relacionadas: [HYPERLINK \1](#)
"Competencia especifica Filo" CEO3 – HYPERLINK
"COMPENCO FILO" CEO3 CEO7 HYPERLINK \1

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(EF03HI09#) **Mapear** os espaços públicos no lugar em que vive (ruas, praças, escolas, hospitais, prédios da Prefeitura e da Câmara de Vereadores etc.), identificando suas funções e importância para o município.

Cidadania- Cuidado com o Patrimônio Público: (Acessado Nov/2023)

<https://www.youtube.com/watch?v=5m4ugya8RU4&feature=youtu.be>

Turma da Mônica - Patrimônio Público:

<https://www.youtube.com/watch?v=YFEOH8LMTd8>

COMPONENTE CURRICULAR



INFORMÁTICA



4. PROPOSTA DO COMPONENTE CURRICULAR DE INFORMÁTICA (TECNOLOGIA & COMPUTAÇÃO)

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 construir 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)

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)⁷.

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 Informática⁸ 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 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.

⁷<http://www.curriculosemfronteiras.org/vol12iss3articles/almeida-silva-franco.pdf> (acessado em fev/2019)

⁸ 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 forão sendo realocados em outros espaços pedagógicos, nas Unidades Escolares da Rede, para uso dos alunos em 2021. Já os Laboratórios de Informática contam (2023) com lotes de equipamentos novos e modernos, com sistema operacional Windows e com acesso a Internet pelo Programa Inovação Educação Conectada (Governo Federal) e o Tablets na Sala de aula (sendo encaminhados a todos os ciclos até final do primeiro semestre/2023)

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 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.

4.1. 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

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 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, articulado a transversalidade da Cultura Digital presente na BNCC e as experiências acumuladas dos profissionais da Rede no Componente Curricular, fundamentaram a construção desta Proposta, 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

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)



Competências seguem nomeadas dentro de dimensões de formação para facilitar a sua associação, conforme podemos observar no quadro a seguir:





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.

O Componente Curricular de Informática (Computação), organizada no currículo e desenvolvida pela mediação das TDICs (Tecnologias de Digitais de Informação e Comunicação) ou/e em ações desplugadas, 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.

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

Diante dos pressupostos teóricos que subsidiam o ensino de Computação e a sua prática na rede de ensino e as orientações da BNCC quanto às competências Gerais (CG), buscamos no processo de adequação do Currículo de Computação na Rede Municipal de Várzea Paulista articular estas Competências, buscando garantir aos alunos dos **anos 1, 2, 3, 4 e 5** do Ensino Fundamental as aprendizagens esperadas para cada etapa.

Neste sentido e 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 do Componente Curricular de Computação, 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 estudantes e com a comunidade escolar.

Cabendo ao professor oferecer oportunidades e condições para que os estudantes exerçam essas competências, num movimento de fortalecimento da identidade do aluno durante o processo de ensino, em que a sua organização deverá oportunizar as aprendizagens esperadas em cada etapa (**anos 1, 2, 3, 4 e 5**), considerando



diferentes conhecimentos, habilidades e atitudes, oferecendo condições para o seu desenvolvimento integral. Portanto, estas competências não são valoradas, elas estão postas a desafiar os professores a reflexão e ação sobre as práticas na organização do ensino do componente curricular de Computação, orientando o que cada estudante precisa saber desenvolver ao final de cada etapa, saber o que podemos esperar no processo de progressão.

Segue as Competências Específicas de Computação:







ETAPAS	VERSA sobre:	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS <u>ANO 1</u>	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS <u>ANO 2</u>	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS <u>ANO 3</u>	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS <u>ANO 4</u>	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS <u>ANO 5</u>	CONTRIBUIÇÕES COM AS COMPETÊNCIAS GERAIS DA BNCC (CG)
COMPETÊNCIAS	1- INTEGRIDADE E RESPONSABILIDADE (hardware/software/dados)	*(CE1COMP1) Recordar e apontar a necessidade de cuidar dos equipamentos de informática (hardware e software) para mantê-los funcionando.	(CE1COMP2) Demonstrar a importância de manter os equipamentos computacionais em bom estado para proteger os dados neles contidos, compreendendo os impactos negativos do mau uso e negligência em relação à conservação, confirmando a importância da integridade do hardware (como periféricos E/S) e software (diferentes tipos e funções).	(CE1COMP3) Explicar práticas básicas para a conservação de equipamentos, demonstrando cuidado para garantir o bom funcionamento de interfaces (como periféricos E/S e processamento da informação) e a integridade dos dados.	(CE1COMP4) Relacionar a importância da conservação e dos usos dos equipamentos computacionais bem como as práticas de conservação para garantir a integridade dos dados e o bom funcionamento dos equipamentos computacionais (incluindo capacidade de memórias e processamento dos computadores).	(CE1COMP5) Compreender e valorizar (demonstrando ações efetivas) a importância da conservação e dos usos dos equipamentos computacionais, para assegurar o seu bom funcionamento, integridade dos dados (identidades na web – rastros digitais/dados pessoais/direitos autorais) 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.



VERSA sobre:	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS <u>ANO 1</u>	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS <u>ANO 2</u>	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS <u>ANO 3</u>	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS <u>ANO 4</u>	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS <u>ANO 5</u>	CONTRIBUIÇÕES COM AS COMPETÊNCIAS GERAIS DA BNCC (CG)
2- AUTO NOMI A E IDENT IDADE	(CE2COMP1) Identificar a produções digitais e exemplificar.	(CE2COMP2) Compreender o conceito de produções digitais e considerar sua relevância para expressão criativa e identidade pessoal.	(CE2COMP3) Aplicar técnicas básicas para criar produções digitais simples e começar a perceber sua própria contribuição nelas, compreendendo função de um Arquivo digital no armazenamento.	(CE2COMP4) Analisar diferentes tipos de produções digitais e avaliar seu impacto na expressão criativa e na identidade pessoal. Considerando os direitos sobre produções digitais (escrita digital) / apresentações digitais.	(CE2COMP5) Criar suas próprias produções digitais e se reconhecer nelas, para desenvolver a sua criatividade e identidade.	(CG4) – Comunicação (CG5) – Cultura Digital (CG7) – Argumentação (CG8) – Autoconhecimento e Autocuidado (CG10) – Responsabilidade e Cidadania



VERSA sobre:	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS <u>ANO 1</u>	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS <u>ANO 2</u>	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS <u>ANO 3</u>	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS <u>ANO 4</u>	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS <u>ANO 5</u>	CONTRIBUIÇÕES COM AS COMPETÊNCIAS GERAIS DA BNCC (CG)
3- INTEGRIDADE E RESPONSABILIDADE (pessoal)	(CE3COMP1) Relatar conhecimento sobre a importância da seleção cuidadosa de informações ao acessar a internet, reconhecendo potenciais ameaças associadas ao uso inadequado que visa compreender a importância das orientações dos adultos responsáveis.	(CE3COMP2) Compreender os critérios básicos para avaliar a exposição de informações pessoais no meio digital, evitando a exposição e acesso a recursos inadequados, compreendendo a importância do monitoramento dos adultos responsáveis.	(CE3COMP3) Aplicar estratégias para selecionar e utilizar informações provenientes da internet de forma responsável, demonstrando consciência das próprias limitações (compreensão de potenciais ameaças) ao fazer uso da tecnologia, compreendendo a importância do acesso tutelado por um adulto.	(CE3COMP4) Analisar criticamente as informações obtidas na internet, identificando possíveis vieses, distorções ou limitações, enquanto mantém a consciência sobre os impactos e ameaças do uso excessivo ou inadequado para si e para os demais.	(CE3COMP5) Desenvolver autonomia crítica para se proteger das formas de uso e acesso inadequados, sabendo avaliar a qualidade das informações, desde o acesso à internet (consumo e propagação da informação) a produção do saber, incluindo o respeito às suas limitações físicas (uso excessivo e postura), e mentais (acesso a conteúdo e aplicativos inadequados).	(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



VERSA sobre:	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS <u>ANO 1</u>	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS <u>ANO 2</u>	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS <u>ANO 3</u>	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS <u>ANO 4</u>	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS <u>ANO 5</u>	CONTRIBUIÇÕES COM AS COMPETÊNCIAS GERAIS DA BNCC (CG)
4- PROD UÇÃO E PESQ UISA (inter discipl inarid ade e forma ção integr al)	(CE4COMP1) Reconhecer a interdisciplinaridade e a utilização de recursos computacionais para acessar saberes de diversas áreas do conhecimento para diferentes propósitos.	(CE4COMP2) Compreender como os recursos computacionais podem ampliar a visão de mundo ao integrar saberes de diferentes áreas e recursos, percebendo sua influência no acesso à informação e a oportunidades relacionadas à infância.	(CE4COMP3) Utilizar recursos computacionais para explorar e integrar saberes específicos de várias áreas do conhecimento, demonstrando diferentes perspectivas e modos de pensar o mundo.	(CE4COMP4) Analisar criticamente a influência dos saberes interdisciplinares acessados por meio de recursos computacionais, identificando suas implicações nas diversas dimensões (social, cultural, política e econômica).	(CE4COMP5) 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



VERSA sobre:	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS <u>ANO 1</u>	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS <u>ANO 2</u>	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS <u>ANO 3</u>	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS <u>ANO 4</u>	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS <u>ANO 5</u>	CONTRIBUIÇÕES COM AS COMPETÊNCIAS GERAIS DA BNCC (CG)
5- A UTIONOMIA NO USO DAS TDICs (conteúdo de respeito/comprometimento e colaboração/cooperação)	(CE5COMP1) Apontar a importância das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) como ferramentas para a socialização e o compartilhamento de experiências entre culturas diversas.	(CE5COMP2) Compreender como as TDICs, como jogos, plataformas online e softwares educativos, podem facilitar a cooperação, solidariedade e interação social entre pessoas de diferentes origens culturais.	(CE5COMP3) Usar habilidades em TDICs para criar e compartilhar experiências de convívio social e cooperação entre culturas, utilizando jogos, plataformas online e softwares educativos.	(CE5COMP4) Analisar criticamente como o uso das TDICs influencia a criatividade, construção do conhecimento, trabalho coletivo e respeito às diferenças em contextos de interação cultural.	(CE5COMP5) Socializar por meio das TDICs (Jogos, Web x.x 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



VERSA sobre:	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS <u>ANO 1</u>	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS <u>ANO 2</u>	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS <u>ANO 3</u>	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS <u>ANO 4</u>	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS <u>ANO 5</u>	CONTRIBUIÇÕES COM AS COMPETÊNCIAS GERAIS DA BNCC (CG)
6- ESPO NSABI LIDAD E SOCIA L NO USO DAS TDICs (comp reens ão do uso na resolu ção de proble mas de dema ndas do conte xto da comu nidad e)	(CE6COMP1) Mencionar os tipos de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) conhecidos e suas aplicações.	(CE6COMP2) Descriminar como as TDICs podem ser aplicadas para atender às necessidades sociais, culturais e econômicas, reconhecendo seu potencial como ferramentas para resolver problemas.	(CE6COMP3) Demonstrar habilidades específicas das TDICs para atender necessidades sociais, culturais e econômicas, empregando-as na resolução de problemas de forma prática.	(CE6COMP4) Descrever criticamente a eficácia das TDICs selecionadas para abordar diferentes necessidades sociais, culturais e econômicas, avaliando sua contribuição na resolução de problemas.	(CE6COMP5) 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.	(CG1) - Dimensão do conhecimento (CG2) – Pensamento Científico, Crítico e Criativo (CG5) – Cultura Digital (CG6) - Dimensão do Trabalho e Projeto de vida (CG10) – Responsabilidade e Cidadania

***(CE6COMP1) Referência a: Competência Específica 6 COMPUTAÇÃO Ano 1**

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 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 pelo Componente Curricular.

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.





Eixo: Cultura Digital

Remete às relações humanas fortemente mediadas por tecnologias e comunicações por meio digital, aproximando-se de outros conceitos como sociedade da informação, cibercultura e revolução digital. Nesse contexto, a compreensão de textos narrativos, sejam verbais ou não verbais, requer análise e interpretação das informações recebidas, bem como reconhecimento dos diferentes tipos de mídias envolvidas.

- *Conceito: Tecnologia e Sociedade*

Tecnologia e Sociedade trata dos avanços das tecnologias da informação e comunicação e os novos desafios para os indivíduos na sociedade. Aborda a tecnologia que transforma não só as formas de comunicação, mas também as formas de trabalhar, decidir, pensar e viver.

- *Conceito: Cidadania Digital*

Este conceito aborda o uso responsável da tecnologia pelas pessoas e contribui para o uso adequado das inovações tecnológicas que surgem ao nosso redor. Inclui temas como acesso digital, comunicação digital, alfabetização digital, direito digital, responsabilidade digital, segurança digital etc.

- *Conceito: Letramento Digital*

O Letramento Digital se refere aos multiletramentos ou modos de ler e escrever e interpretar informações, códigos e sinais, verbais e não verbais, com o uso do computador e demais dispositivos digitais. Aborda o desenvolvimento de conhecimentos, habilidades e atitudes relacionadas ao uso dos recursos digitais com proficiência, bem como as práticas socioculturais e os sentidos e reflexões sobre a humanidade e o uso de tecnologia.

Eixo: Tecnologia Digital

Neste currículo, Tecnologia Digital representa o conjunto de conhecimentos relacionados a como funcionam os computadores e suas tecnologias, em especial as redes e a internet. Muitos dos conceitos aqui compreendidos são costumeiramente



tratados pela área da computação, como hardware, software, internet, sistemas operacionais, bancos de dados, dentre outros.

- *Conceito: Representação de Dados*

Este conceito trabalha as formas de representar informações que são utilizadas pelo computador, seja para representação de dados textuais ou para sons e imagens, por exemplo. Trabalha também as formas de organização e de recuperação das informações em bancos de dados.

- *Conceito: Hardware e Software*

Aborda o funcionamento do computador e de seus componentes, bem como os softwares básicos necessários para seu funcionamento. Considera também a preocupação com fatores humanos para construção de interfaces de sistemas computacionais.

- *Conceito: Comunicação e Redes*

Em Comunicação e Redes são trabalhados os fundamentos conceituais sobre redes e a internet, construindo conhecimentos necessários para compreender como funcionam as redes, quais as tecnologias envolvidas e a importância da segurança da informação e da criptografia.

Eixo: Pensamento Computacional

Refere-se à capacidade de resolver problemas a partir de conhecimentos e práticas da computação, englobando sistematizar, representar, analisar e resolver problemas. O Pensamento Computacional tem sido considerado como um dos pilares fundamentais do intelecto humano, junto a leitura, a escrita e a aritmética, visto que ele também é aplicado para descrever, explicar e modelar o universo e seus processos complexos.

- *Conceito: Abstração*

A abstração envolve a filtragem e classificação dos dados, criando mecanismos que permitem separar apenas os elementos essenciais em determinado problema.



Também envolve formas de organizar informações em estruturas que possam auxiliar na resolução de problemas.

- *Conceito: Algoritmos*

Trabalha a estratégia ou o conjunto de instruções claras e necessárias, ordenadas para a solução de um problema. Em um algoritmo, as instruções podem ser escritas em formato de diagrama, pseudocódigo (linguagem humana) ou em linguagem de programação.

- *Conceito: Decomposição*

Trabalha o processo que divide os problemas em partes menores para facilitar a resolução. Compreende também a análise dos problemas para identificar as partes que podem ser separadas e formas como podem ser reconstituídas para solucionar o problema como um todo, ajudando a aumentar a atenção aos detalhes.

- *Conceito: Reconhecimento de Padrões*

Trabalha a identificação de características comuns entre os problemas e suas soluções. Ao se realizar a decomposição de um problema complexo, seguidamente se encontram padrões entre os subproblemas gerados, os quais podem ser explorados para que se encontre uma solução mais eficiente.

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.

Segue a Proposta do Componente Curricular de Informática (Computação), 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.



HISTÓRICO

A inclusão da Computação na educação básica foi inicialmente prevista nas Resoluções CNE/CP 02/2017 e CNE/CP 04/2018 em todas as etapas de ensino. Em 17 de fevereiro de 2022, o parecer da Norma sobre Computação na Educação Básica – Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e as Tabelas de Habilidades e Competências foram aprovadas com louvor e unanimidade pelo Conselho Nacional de Educação (CNE).

A norma foi homologada no dia 30 de setembro de 2022 pelo Ministério da Educação (MEC) e publicada no Diário Oficial da União no dia 03 de outubro do mesmo ano.

A Resolução CEB 01/2022 define a norma como complemento à BNCC e dá outros encaminhamentos, tais como: o desenvolvimento de currículos pelas redes, formação inicial e continuada de professores, prazo de implementação e o estabelecimento de políticas públicas. A resolução entrou em vigor no dia 01 de novembro de 2022 definindo um prazo de um ano para as redes de ensino se adequarem. Em outras palavras, a partir do dia 01 de novembro de 2023, a Computação na Educação Básica passou a ser um direito de todos e não privilégio de alguns.

Em paralelo, a Política Nacional de Educação Digital (PNED) tramitou no Congresso e foi sancionada pelo presidente no dia 11 de janeiro de 2023. A Lei nº 14.533/23 que criou a PNED, também altera o artigo 26 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 9394/1996), incluindo o ensino de computação, programação, robótica e outras competências digitais como um novo componente curricular no ensino fundamental e médio. O oitavo artigo da LDB também foi alterado, incluindo a avaliação do letramento e da educação digital nas escolas e das IES. Além disso, o PNED tem o intuito de facilitar o financiamento e formação adequada de professores, adequação das grades curriculares de cursos de licenciatura, oferta de cursos de Licenciatura em Computação, desenvolvimento de material didático, propiciar equipamentos e internet adequados às escolas e dá outros encaminhamentos.

A Computação na Educação Básica está organizada em três eixos:

REFERÊNCIA PARA ORGANIZAÇÃO DO TRABALHO PEDAGÓGICO- COMPONENTE CURRÍCULAR DAS ÁREAS ESPECÍFICAS - UGME/2024



Cultura Digital: Diz respeito à compreensão dos impactos da revolução digital e dos avanços do mundo digital na sociedade contemporânea, à construção de atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais. Também quanto aos usos das diferentes tecnologias digitais e aos conteúdos veiculados. Refere-se, ainda, à fluência no uso da tecnologia digital de forma eficiente, contextualizada e crítica.

Mundo Digital: Compreende artefatos digitais – físicos (computadores, celulares, tablets) e virtuais (internet, redes sociais, programas, nuvens de dados). Mundo digital diz respeito à informação, armazenamento, proteção, e uso de códigos para representar diferentes tipos de informação, formas de processar, transmitir e distribuí-la de maneira segura e confiável.

Pensamento Computacional: Conjunto de habilidades necessárias para compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e soluções de forma metódica e sistemática através do desenvolvimento da capacidade de criar e adaptar algoritmos. Utiliza-se de fundamentos da computação para alavancar e aprimorar a aprendizagem e o pensamento criativo e crítico em diversas áreas do conhecimento. (outras definições)

4.3. ORGANIZADOR CURRICULAR DE INFORMÁTICA (COMPUTAÇÃO).



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

EIXO: CULTURA DIGITAL

UNIDADE TEMÁTICA: objeto(s) de conhecimento	HABILIDADE	EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE
<p>Uso de artefatos digitais: <u>Tecnologias digitais</u></p>	<p>(EF01CO06) Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas.</p>	<p>Esta habilidade tem como proposta a identificação e exploração de tecnologias físicas ou digitais. Para tanto é necessário apoiar os estudantes no reconhecimento de algumas características das tecnologias e proporcionar a exploração de tecnologias digitais, bem como dialogar sobre os modos de uso para atender necessidades humanas no coletivo e no individual.</p>
<p>OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <p>a. APRENDIZAGEM:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Nomear diferentes tecnologias digitais; ● Desenvolver alguma autonomia para usa-las; <p>b. Competências Relacionadas: ?????</p>	<p>AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Identifica as características de tecnologias digitais ● Utiliza tecnologias digitais para algum propósito 	
<p>DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:</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>(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>(EF01FI04). Nomear as diferentes formas de registro (também em meios digitais) das memórias pessoais, familiares e escolares (fotos, músicas, narrativas, álbuns etc.)</p>		
<p>SUGESTÃO DE METODOLOGIAS E RECURSOS</p>		
<p>Desplugadas:</p> <p>a) De forma análoga ao uso de emojis no whatsapp as crianças podem reconhecer emoções através de situações. Para isso, são apresentadas imagens de situações/ ou frases que as crianças podem representar corporalmente enquanto outras utilizam as imagens de emojis que possam expressar uma emoção sobre a situação.</p> <p>b) Levar objetos ou imagens de objetos para as crianças classificarem como digitais ou não.</p> <p>Montar uma tabela com as características que (para as crianças) definem algo como digital ou não. Lembrando da necessidade de transpor as seguintes referências de exemplo:</p>		



CARACTERÍSTICAS DO ARTEFATO DIGITAL VS. NÃO DIGITAL

Característica	Artefato Digital	Artefato Não Digital
Materialidade	Imaterial (existe em telas e sistemas)	Material (físico, palpável)
Interatividade	Responde a comandos, pode ser modificado em tempo real	Fixo, precisa de ação manual para mudar
Armazenamento	Pode ser salvo, copiado e acessado de qualquer lugar	Existe apenas no formato físico
Edição	Pode ser alterado facilmente sem perder a versão original	Alterações podem ser difíceis ou irreversíveis
Distribuição	Compartilhado rapidamente via internet	Depende de transporte ou cópias manuais
Multimídia	Pode incluir som, vídeo, animações	Geralmente estático (como papel e tinta)
Acessibilidade	Pode ser acessado por muitas pessoas ao mesmo tempo	Limitado ao espaço físico onde está
Durabilidade	Pode ser perdido sem backup, mas não se desgasta fisicamente	Pode se deteriorar com o tempo

EXEMPLOS DE ARTEFATOS DIGITAIS E NÃO DIGITAIS

Artefato Não Digital	Artefato Digital
Caderno de anotações	Bloco de notas no celular
Jornal impresso	Site de notícias
Álbum de fotos	Galeria digital (Google Fotos)
Relógio analógico	Relógio digital no celular
Telefone de disco	Smartphone

Plugadas/Desplugadas:

a) Escolha uma música (infantil) que as crianças já conheçam e cantar coletivamente. Depois, chamar atenção para o silêncio, na sequência cantar a música em vários tons todos juntos e também dividindo a turma. Após a brincadeira explorar o Blog Opera: <https://www.crazygames.com.br/jogos/blob-opera>

Plugadas: (Acessados em FEV/2025)

a) De onde vem a TV?: <https://www.youtube.com/watch?v=Wm6bPczw5Ls>

b) Evolução de alguns objetos que conhecemos hoje: https://www.youtube.com/watch?v=jGUaTj0Y_-g

c) Jogo educativo:

https://www.acorujaboo.com/jogos_educativos.php

<https://brincandocomarie.com.br/arie-1/>

<https://zuzubalandia.com.br/jogos.html>



- d) O computador do pato Donald- desenho animado:
<https://www.youtube.com/watch?v=SjZyf7BhaO4>
- e) Aonde mais vemos tecnologia? O computador e as invenções do homem - música: <https://www.youtube.com/watch?v=3ZM65Y3Cjnw>
- f) Tarefas com o computador - música: <https://www.youtube.com/watch?v=4Ffb23dco34>
- g) Será que precisamos usar a tecnologia o tempo todo? Ludovico não sai do celular! <https://www.youtube.com/watch?v=BPVld1UHBXk>
- h) Dê um pause e vem: <https://www.youtube.com/watch?v=hseyoxhzj2E>
- i) O computador auxilia nas profissões- música: <https://www.youtube.com/watch?v=g21E7HcTCXo&list=PLZ6znmZMPdmFTxPOLfGp5IKiFMgdnVC5j&index=4>
- j) Comunicação: <https://www.youtube.com/watch?v=1tivN1xBuIM>
- k) Gerar Memes: <https://www.gerarmemes.com.br/>

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

EIXO: CULTURA DIGITAL

UNIDADE TEMÁTICA: objeto(s) de conhecimento	HABILIDADE	EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM a. APRENDIZAGEM: b. Competências Relacionadas: ?????	AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR): <ul style="list-style-type: none"> ● Identifica as características de tecnologias digitais ● Utiliza tecnologias digitais para algum propósito 	
DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:		
SUGESTÃO DE METODOLOGIAS E RECURSOS		
<p>Desplugadas: a) XXX</p> <p>Plugadas/Desplugadas: a) XXXE</p> <p>Plugadas: (Acessados em FEV/2025) a) De XXXXXX</p>		

1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL CURRÍCULO DE REFERÊNCIA EM TECNOLOGIA E COMPUTAÇÃO
EIXO: CULTURA DIGITAL

UNIDADE TEMÁTICA: objeto(s) de conhecimento	HABILIDADE	EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM c. APRENDIZAGEM: d. Competências Relacionadas: ?????	AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR): <ul style="list-style-type: none"> • Identifica as características de tecnologias digitais • Utiliza tecnologias digitais para algum propósito 	
DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:		
SUGESTÃO DE METODOLOGIAS E RECURSOS		
<p>Desplugadas: b) XXX</p> <p>Plugadas/Desplugadas: b) XXXE</p> <p>Plugadas: (Acessados em FEV/2025) b) De XXXXXX</p>		







- USO DE ARTEFATOS DIGITAIS: TECNOLOGIAS DIGITAIS
EIXO: CULTURA DIGITAL

EF01CO06_A: Reconhecer e manipular tecnologias digitais

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM:

Nomear diferentes tecnologias digitais;
Desenvolver alguma autonomia para usa-las;

Competências Relacionadas:

[?????](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Identifica** as características de tecnologias digitais
- **Utiliza** tecnologias digitais para algum propósito

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(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.

(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.

(EF01FI04). **Nomear** as diferentes formas de registro (também em meios digitais) das memórias pessoais, familiares e escolares (fotos, músicas, narrativas, álbuns etc.)

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

EIXO: CULTURA DIGITAL – CONCEITO: CIDADANIA DIGITAL

SEGURANÇA DIGITAL

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.

CD01CD01: Reconhecer a relação entre idades e usos em meio digital.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:

Conhecer a classificação etária das mídias digitais;

Identificar o que pode ou não acessar usando computador ou outras tecnologias digitais (smart tv, jogos, aplicativos);

Competências Relacionadas:

[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO1](#) –
[HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" CG1](#) –
[CG5](#) – [HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info"](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Reconhece** as exigências de idade para navegar em ambiente digital.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(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.

(Todos Acessados em Nov/2023)

Diálogos sobre perigos na Internet –
Metáfora: assim como em qualquer outro

lar 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 perseguido?

<https://www.youtube.com/watch?v=BIhm0KCE&feature=youtu.be>

atividades Segurança na Net off-line:

<https://internetsegura.br/criancas/>

Segurança na Internet – Canal Família +Internet Segura (diversos recursos):

<https://www.youtube.com/channel/UCD-FbGlcB2iy4WorXlrKvPA>

Net para crianças:

<https://www.youtube.com/watch?v=AJluXR UJY6o>



Dicas de Segurança – Dicas vídeo com boneco:
<https://www.youtube.com/watch?v=TfAO8P5oVel>

Leitura semiótica – Aplicativo (apresentação de imagens sobre o assunto) com nuvem de palavras (no coletivo): <https://wordart.com/>

Uso responsável da internet:
<https://www.youtube.com/watch?v=PiEQ0DTYiK4>

Dinâmica no chat: Como forma de experienciar.

Queremos uma internet segura pra brincar:
https://www.youtube.com/watch?v=aIRGPy_nRJC8

Para Pais e professores:
Segurança na web - Infância e adolescência
<https://escoladainteligencia.com.br/seguranca-digital-como-proteger-seus-filhos-dos-perigos-da-internet/>
Segurança na web - Infância e adolescência
<https://www.welivesecurity.com/br/2016/12/05/idade-ideal-para-criancas/>

Impactos da Internet e Segurança:
<https://www.youtube.com/watch?v=RHphngsS-ec&t=3s>



EIXO: CULTURA DIGITAL – CONCEITO: TECNOLOGIA E SOCIEDADE

IMPACTOS DA TECNOLOGIA NO COTIDIANO (DO ALUNO E SUA FAMÍLIA)

1.Reconhecendo diferentes tecnologias e seu uso no dia a dia, por exemplo, usando material de sucata para criar a representação de uma tecnologia TD01HS01a que conheça e falar a respeito, destacando sua utilização;

2. Analisando realidades locais, incluindo família, escola e outros, por exemplo, descrevendo como são utilizadas as tecnologias em sua casa, comparando com os colegas.

CD01TS01: Identificar a presença de tecnologia no cotidiano

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM FOCAL:

Identificar as tecnologias;

Reconhecer o uso da tecnologia no cotidiano em seu ambiente familiar e escolar;

Habilidades Relacionadas: HYPERLINK \I "CD01CD01" [CD01CD01](#);

Competências Relacionadas:

[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO1 –](#)

[HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" CG1 –](#)

[CG1 – HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" CG1 –](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Identifica** diferentes tipos de tecnologia e

(Acessados Nov/2023)

Impacto para as brincadeiras:

https://www.youtube.com/watch?v=NI_AXaqY3R0

O Celular do Pato:

<https://www.youtube.com/watch?v=AYmYdfnwjjeature=youtu.be>

Impactos na Vida da Família:

<https://www.youtube.com/watch?v=ReyK93PUm>

Video Clip “O computador e as invenções do homem”:

<https://www.youtube.com/watch?v=3ZM65Y3Cj&t=33s>

Video Clip “tarefas com o computador”:

<https://www.youtube.com/watch?v=4Ffb23dco34>

Tecnologia e a Inclusão:

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



		<p>DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:</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>NRE https://www.vlibras.gov.br/ Vamos brincar: https://www.discoverykidsplus.com.br/jogos/via-gem-ao-espaco https://brincandocomarie.com.br/arie-patinhos-alfabeto/ https://www.youtube.com/watch?v=TPuxl9I2LQc&t=32s História para Crianças - Aula de Tecnologias: https://www.youtube.com/watch?v=NI AXaqY3Ro Profissões: https://www.youtube.com/watch?v=g21E7HcTCXo&list=PLZ6znmZMPdmFTxPOLfGp5IKiFMgdnVC5j&index=5 Brincando no espaço: https://www.discoverykidsplus.com.br/jogos/via-gem-ao-espaco</p>
			<p>(Todos acessados em Nov/2023)</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=sMnnpn8GyCrM</p> <p>Como é brincar com? Brinquedos de Sucata Pião de tampinha de detergente (Competição): https://www.youtube.com/watch?v=-5FXGlbJ2UQ</p> <p>Brinquedos de sucata: http://www.artesanatoereciclagem.com.br/3838</p>



[-brinquedos-de-sucata-dicas-e-modelos.html](#)

Tecnologias digitais: <https://www.pocket-lint.com/pt-br/parentalidade/guias-comprador/142793-melhores-brinquedos-de-tecnologia-robos-de-brinquedos-conectados-e-mu>

As Brincadeiras de ontem e hoje:
https://www.youtube.com/watch?v=Ddv9tbHOC_Y

Mudanças tecnológicas:
https://www.youtube.com/watch?v=qvd1O9N7E_mC

Tecnologia e Cotidiano (Realidade Virtual e realidade aumentada):
<https://www.youtube.com/watch?v=oJvFwen0ExI&list=PLVJJ-8OxXXckIyoGv8XaxDVwAsmHwOII9&index=2>

EIXO:TECNOLOGIA DIGITAL – CONCEITO: REPRESENTAÇÃO DE DADOS

CÓDIGOS DE REPRESENTAÇÃO DE DADOS (GRÁFICOS E NUMÉRICOS)

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

TD01RD01: Classificar objetos que contêm códigos usando diferentes critérios.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:

Agrupar e contar os objetos que têm códigos de mesma natureza, por exemplo: material dourado ou reciclável;

Descobrir em seu cotidiano objetos com um tipo de código (por exemplo organizar uma lista de nomes através do alfabeto);

Competências Relacionadas:

[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO4 –](#)
[HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info"CG1 –](#)
[HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info"CG1 –](#)

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), a segunda barrinha a turma – por quantidade (1 barrinha turma A – 2 barrinhas turma B- 3 barrinhas turma C) e por último o número da atividade (dar cores diferentes do 1 ao 10) obs. não podem ser diferentes das cores já utilizadas nos critérios anteriores. Depois de estabelecer as



cujo código (numérico, código de barras) inicie com o número 1, depois com o número 2, e assim por diante.

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Agrupar** adequadamente objetos com base no tipo de código
- **Distingue** características e partes de um código
- **Agrupar** adequadamente objetos com base em características de um código

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(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.

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.

Montar Gráficos online (coletivo ou individual):
<https://spark.adobe.com/express-apps/chart/>

(Acessados em Nov/2023)

Jogo online - Classificar objetos (por cor):

<https://www.coquinhos.com/jogo-classificar-por-cores/play/>

Encontre o inseto: (obs.: Visual – nós humanos classificamos pelas características e o computador? Usará códigos em sua programação)

<https://www.coquinhos.com/percepcao-visual-encontre-o-inseto/play/>

Ordenação e agrupamento:

<https://www.coquinhos.com/ordenacao-e-agrupamento-de-bolas/play/>



(Acessados Nov/2023)

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 nov/2021) 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.)

QRCODE:

<https://www.youtube.com/watch?v=NfRghB9hms>

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>

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 visitação dos pais.



EIXO: TECNOLOGIA DIGITAL – CONCEITO: HARDWARE E SOFTWARE

**PARTES DO COMPUTADOR
E PROGRAMAS
(APLICATIVOS)**

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.

2. Ilustrando que alguns programas podem funcionar em diferentes máquinas - por exemplo, mostrando um exibidor de vídeo em um computador e também em um

TD01HS01: Compreender os conceitos de hardware e software.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM FOCAL:

Definir software como programa ou parte lógica e hardware como máquina, parte física;
Identificar quais são os hardwares do computador, os programas e aplicativos

Habilidades Relacionadas: HYPERLINK \l "TD01CR01" [TD01CR01](#); HYPERLINK \l "PC01AB01" [PC01AB01](#); HYPERLINK \l "PC01AL01" [PC01AL01](#); HYPERLINK \l "PC01DE01" [PC01DE01](#); HYPERLINK \l "PC01RP01" [PC01RP01](#);

Competências Relacionadas:

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

Estabelecendo:
 - A diferença entre hardware e Software (suas funções), conceituando-os de forma lúdica.
 Relação entre Hardware e periféricos.
 Relação entre Hardware e Software.
 (Acessados em Nov/2023)
 Entendendo a usar o computador:
https://www.youtube.com/watch?v=_pdSAN6PO
 O que é hardware e software:
<https://www.youtube.com/watch?v=G0IMlqWuPJI&feature=youtu.be>
 Ilustrando a diferença entre Hardware e Software:
<https://www.youtube.com/watch?v=a-5dD-BVwAc>
 Computador do vovô Pig:



	<p>celular</p>	<p>Descreve com suas palavras o conceito de software.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descreve com suas palavras o conceito de hardware, bem como as partes do computador. <p>DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE: (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>https://www.youtube.com/watch?v=n22ynA590248&feature=youtu.be</p> <p>Vocabulário (Computador e suas partes): https://www.youtube.com/watch?v=7p4sNrGiTnY</p> <p>Periféricos: https://www.youtube.com/watch?v=AgDHVNMM1YA</p> <p>O mouse (música): https://www.youtube.com/watch?v=B54i0im8mHo</p>
			<p>O teclado: (Acessados Nov/2023) https://www.youtube.com/watch?v=yAfR9q9RNB8&t=69s</p> <p>O teclado/música: https://www.youtube.com/watch?v=4RGgRAo4QOk</p> <p>Vídeo Clip: “Cuidados com o computador”- Música: https://www.youtube.com/watch?v=HQZB-VoYkUw&list=PLZ6znmZMPdmFTxPOLfGp5IKiFmgdnVC5j&index=3</p> <p>Teste de digitação: https://www.coquinhos.com/teste-de-digitacao/play/</p> <p>(Acessados Nov/2023)</p>



Pintando Periféricos on line:
https://www.colorirgratis.com/desenho-de-dispositivos-acess%c3%b3rios-de-computador_17013.html

EIXO: TECNOLOGIA DIGITAL – CONCEITO: COMUNICAÇÃO E REDES

INTERNET E PESQUISA

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.
2. Utilizando websites com atividades para a faixa etária - por exemplo, jogos e histórias infantis.

TD01CR01: Utilizar a internet para acessar informações.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:

Acessar websites com atividades para a faixa etária com auxílio do professor ou responsável, por exemplo, jogos infantis ou histórias;

Competências Relacionadas:

[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO5](#) –
[HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" CG1_](#)
[CG5](#)– [HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" CG6](#) – [CG9](#) – [CG10](#).

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Interage** com sites.
- **Fornecer** endereços (URLs) para direcionar a

(Acessados Nov/2023)
Meios de comunicação | telefone, internet, carta, tv, rádio e jornal
<https://www.youtube.com/watch?v=IXeMp6wgV>

na da Mônica - Educação Digital:
<https://www.youtube.com/watch?v=mOZ5JW-E&t=1s>
da Internet para Crianças: Atividade Off-line:
<https://internetsegura.br/criancas/>
o professor: Brasil Escola – Internet
<https://brasilecola.uol.com.br/informatica/inter.htm>

Como a Internet Funciona:
<https://www.youtube.com/watch?v=KPCficyO3fg&t=12s>
Internet: o que podemos fazer na Internet –
<https://www.youtube.com/watch?v=QyOhW->



navegação.

- **Compreende** a lógica da navegação na internet.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(EF01LP16B#) **Identificar** e **compreender** situações comunicativas e as diferentes linguagens presentes no cotidiano.

(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.

(EF15AR24). **Caracterizar** e **experimentar** brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.

(EF01HI05). **Identificar** semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras atuais e de outras épocas e lugares.

cOpT0

Desenvolver alguma autonomia para, com segurança, acessar recursos:

Internet para jogar:

<https://poki.com.br/g/unblock-it>

Internet para procurar Informação:

<https://www.google.com.br/>

Internet para ouvir música:

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

Internet para pesquisar vídeos:

https://www.youtube.com/results?search_query=kids

Diferença entre internet e navegador de internet:

<https://www.youtube.com/watch?v=Jt4uZ3wMP10&t=31s>

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL – CONCEITO: ABSTRAÇÃO



LÓGICA (INSTRUÇÃO PROGRAMADA)

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

PC01AB01: Compreender que os computadores apenas realizam o que é programado.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:

Debater sobre o papel do ser humano na criação de programas de computador;

Predizer que o computador executa somente o que é programado;

Competências Relacionadas:

[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO1](#) – [HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" CG1 – CG5](#) – [HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info"](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Exemplifica** com argumentos sólidos situações em que programas/computadores são utilizados em diferentes profissões.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(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.

Contextualização:

Nós humanos, quando nascemos aprendemos a: andar, comer, estudar, brincar entre outras coisas.

Somos inteligentes e aprendemos muitas coisas!

Os computadores não são assim como nós! precisam ser programados.

Computadores podem até fazer diversas coisas ao mesmo tempo, como tocar uma música enquanto jogamos!

Tudo isso só acontece porque uma pessoa programou essas atividades nele, através de uma linguagem de programação.

Essa pessoa é o programador!

(Acessados em Nov/2021)

Robô fora de Controle:

https://www.youtube.com/watch?v=JF_7U6zvbpQ

Utilizar imagens de Robôs Humanoides: O que são capazes de realizar?

Robô humanoid Nao e Pepper:

<https://www.youtube.com/watch?v=hsagnE3hFVI>

https://www.youtube.com/watch?v=jxDwl_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: (Te ajuda a desenhar)

<https://www.autodraw.com/>

Inteligência Artificial: (Descobrimo seu desenho)

<https://quickdraw.withgoogle.com/>

Programação de Computadores:

<https://www.youtube.com/watch?v=ZYuqrJ7M4>



EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL – CONCEITO: ALGORITMOS



SEQUÊNCIA DE INSTRUÇÕES (SÍMBOLOS GRÁFICOS E PORTUGUÊS ESTRUTURADO)

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.

PC01AL01: 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.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:
Imaginar e formalizar (com a ajuda do professor) passos de um algoritmo simples com exemplos do cotidiano escolar ou familiar (rotina antes de ir para a escola ou escovar os dentes);
Competências Relacionadas:
[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO1](#) – [HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" CG1 – CG5](#) – [HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" CG6 – CG9 – CG10](#).

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Cria e executa** algoritmos de forma coesa, justificando as alterações efetuadas em sua sequência.
- **Segue** instruções descritas corretamente.
- **Encontra** erros e faz correções.
- **Reconhece** notações para instruções.

(Acessados em Nov/2023)

Contextualizando: Já estudamos que um programador de software, jogos e outros aplicativos, precisa ensinar o passo a passo de uma tarefa para o computador poder executá-la. Imagine um Robô cozinheiro que deverá ser

programado!
Trabalhando com receitas em infográfico:
Exemplos: <http://mixidao.com.br/receita-tradada-de-pao-de-lo/>
<http://mixidao.com.br/tag/infografico-receita/page/6/>
Exemplos: <http://mixidao.com.br/category/videos->

Exemplo: Caso algum passo seja trocado ou seja esquecido, qual resultado? Existe uma sequência correta? Por que?

Algoritmo (Aula pode ser adaptada para as diferentes etapas): Desplugada
<https://programae.github.io/blocos/pdf/Ficha%2006-Algoritmos.pdf>

Algoritmo: Utilizando a Música trabalhar Repetição:
<https://www.youtube.com/watch?v=w80dCl1a1y4&feature=youtu.be>



DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

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.

(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.

(Acessados em Nov/2023)

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

Para Professores (Inglês):

<https://codewizardshq.com/coding-for-kids-free/#free-coding-websites>

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

Atividades:

<https://www.computacional.com.br/index.html#atividades>

Turma da Mônica - Mapa/Caminhos

<http://www.computacional.com.br/atividades/por/02-Monica-Caminhos.zip>

Scratch Jr.

<https://www.scratchjr.org/>



EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL – CONCEITO: DECOMPOSIÇÃO

DECOMPOSIÇÃO DE ATIVIDADES PRINCIPAIS (ROTINEIRAS) EM SECUNDÁRIAS

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.

PC01DE01: Exercitar a decomposição, por meio da quebra de atividades rotineiras em diversos passos ou instruções

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:

Demonstrar passos de um algoritmo simples com decomposição (ex: receita passo-a-passo, separar os ingredientes, misturar, assar);

Competências Relacionadas:

[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO1](#) –
[HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" CG1 – CG5](#) –
[HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" CG6 – CG9 – CG10](#).
[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO6](#) –

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Exemplifica** pelo menos três decomposições de atividades que fazem parte de sua rotina.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(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.

(Acessados em Nov/2023)

Exercitar prioritariamente os pilares de Abstração, Decomposição e Algoritmos através da criação de uma lista de instruções

essárias para atingir seis objetivos
huns do cotidiano.

<https://www.youtube.com/watch?v=pdhqwWf4U>

ruções:

ar 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#FlexiCard>

<https://www.computacional.com.br/#atividades>



EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL – CONCEITO: RECONHECIMENTO DE PADRÕES

**TIPOS DE SOFTWARES E
PROFISSIONAIS DA ÁREA
DE PROGRAMAÇÃO**

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.

PC01RP01: Identificar que todos os softwares são programados.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:
Conhecer e reconhecer quem faz os softwares (programador);

Competências Relacionadas:
[HYPERLINK \ | "COMP_ESP_INFO" CEO1 –](#)
[HYPERLINK \ | "COMP_Gerais_BNCC_Info"CG1 –](#)
[CG5– HYPERLINK \ | "COMP_Gerais_BNCC_Info"](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Exemplifica** pelo menos três usos de softwares na vida cotidiana.
- **Define** o que é software.

(Acessados em Nov/2023)

Reconhecimento de Padrões:

<https://www.ojogos.com.br/jogo/combinando-roes>

ramento Computacional Brasil (atividade ntre Remoto")

<https://www.computacional.com.br/>

ckly Games é uma série de jogos educacionais ensinam programação. Ele é projetado para

crianças que não tiveram experiência anterior com programação de computadores.

<https://blockly.games/?lang=pt-br>



DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(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.



4.3.2.

OBJETOS DE CONHECIMENTO	Práticas (Possibilidades de como desenvolver esta habilidade)	HABILIDADES ¹	Metodologias
EIXO: CULTURA DIGITAL - CONCEITO: LETRAMENTO DIGITAL			
RECURSOS EM MÍDIAS DIGITAIS	1.Explorando as mídias, por exemplo, procurando e agrupando informações sobre tipos de animais, utilizando diferentes recursos como foto, vídeo, texto.	<p>CD02LD01: Interagir com as diferentes mídias.</p> <p style="text-align: center;">OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <p>APRENDIZAGEM FOCAL: Utilizar as mídias com assertividade e coordenação. Habilidades Relacionadas: HYPERLINK \I "CD02LD02" CD02LD02 Competências Relacionadas: HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO4 – HYPERLINK \I "COMP_Geral_BNCC_Info" CG1</p>	<p>Mídias Digitais: Dialogar sobre mídias digitais que possibilitam - J</p> <p>Caça-palavras: https://learningapps.org/watch?v=p2efu3gh321</p> <p>Softwares – Jogos Educativos: Material dourado: (acessado nov/2023) https://www.escolagames.com.br/ http://www.escolagames.com.br/</p>



Para colorir (online) Ex: Aplicativo no computador- Ex. Paint:
<https://www.colorir-online.com/>
Softwares – Ouvir músicas (online): <https://www.ouvirmusica.com>

História do Tangram: <https://www.youtube.com/watch?v=I-RxCV>
Software Educativo- tangram.
<https://rachacuca.com.br/raciocinio/tangram/>
Folclore: <http://www.escolagames.com.br/jogos/lendasDoFolclo>
Animais e Como vivem: Live com o zoológico - <https://www.youtu>

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Demonstra** assertividade na interação com as mídias.
- **Utiliza** as mídias com coordenação.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(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.

EIXO: CULTURA DIGITAL - CONCEITO: LETRAMENTO DIGITAL

EDITOR DE TEXTO

1.Criando textos curtos em meio digital, por exemplo, em um jogo de perguntas e respostas. (sempre contextualizar a função da escrita)

CD02LD02: Produzir textos curtos em meio digital.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:

Conhecer e utilizar recursos do teclado.com alguma autonomia.
Conhecer e utilizar recursos básicos de meios digitais na edição de texto.

Competências Relacionadas:

[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO1](#) –
[HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" CG1](#)
– [CG5](#)– [HYPERLINK \I](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

(Acessados em Nov/2023)
A HISTÓRIA DA ESCRITA:
<https://www.youtube.com/watch?v=hKrBBuiivaY>
Circulação da informação e meios de comunicação: <https://www>
Editores de Imagem (Paint) – Elaboração de Cartaz – tema a defin
Editor de Texto online: <http://www.editordetextos.com.br/>
Uso do Emoji:
<https://www.emoticonsparaoface.com/emoji/>
<https://www.emoticonsignificado.com.br/lista-emojis-pessoas-w/>
Criar Emoji: <https://www.1001jogos.com.br/criancas/emoji-make>
Editor: <https://sumo.app/paint/pt>
OOo4Kids Pacote office para crianças (editor de texto para crianç
<http://educoo.org/OOo4Kids.php>
Editores de Texto Simples: contextualizar a escrita de um bilhete.
Email: Edição de um email coletivo (Contato com autores e revista
Produção de Nuvens de Palavras- Criando um contexto para o uso



- **Demonstra** autonomia no uso do teclado na edição de textos curtos.
- **Demonstra** alguma autonomia no uso de recursos básicos em meio digital para editar textos curtos em meio digital.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(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.

EIXO: CULTURA DIGITAL - CONCEITO: CIDADANIA DIGITAL

**RECURSOS
TECNOLÓGICOS NO
COTIDIANO**

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.

CD02CD01: Reconhecer e analisar a apropriação da tecnologia pela família e pelos alunos no dia a dia.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM FOCAL:

. **Relacionar** os diferentes usos da tecnologia pelas pessoas da família.

Habilidades Relacionadas: HYPERLINK \l "CD02CD02" [CD02CD02](#)

Competências Relacionadas:
HYPERLINK \l "COMP ESP INFO" CEO1 –

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Relaciona** os diferentes usos da tecnologia pelas pessoas da família

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(Acessados em Nov/2021)

Como o avanço tecnológico provocou modificações na forma de apenas de tecnologia Digital.

<https://www.youtube.com/watch?v=mpHP2eNYvMw>

(algumas tecnologias – dispositivos) acessado 2021

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). Sob

direcionando ao entendimento sobre as relações entre o velho e

Como era antes da Internet? (no imaginário dos alunos) - Proble

<https://www.youtube.com/watch?v=LbBHTPbtNxo&list=PLVJJ-8C>

Live zoológico: https://www.youtube.com/watch?v=Yg-A_n80GM



(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.

Contextualizando para o professor:

<https://lunetas.com.br/infancia-e-tecnologia/>

Evolução tecnológica:

<https://www.youtube.com/watch?v=eK1vUVsXYM8&feature=youtu.be>

Emoji: <https://www.emoticonsparaoface.com/emoji/>

(Acessados Dez/2021)

Impacto para as brincadeiras: <https://www.youtube.com/watch?v=...>

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

Impactos na Vida da Família: <https://www.youtube.com/watch?v=...>

Vídeo Clip “O computador e as invenções do homem”: <https://www.youtube.com/watch?v=...>

Vídeo Clip “tarefas com o computador”:

<https://www.youtube.com/watch?v=4Ffb23dco34> Vídeo Clip “Pro

Tecnologia e a Inclusão: <https://www.youtube.com/watch?v=WL...>

<https://www.vlibras.gov.br/>

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=WaiaJFoaThs>

EIXO: CULTURA DIGITAL - CONCEITO: CIDADANIA DIGITAL



**SEGURANÇA E
PRIVACIDADE NA
INTERNET**

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.

CD02CD02: Analisar e refletir sobre as trilhas de impressões em meio digital.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:

Reconhecer o que são dados pessoais;
Reconhecer os riscos de divulgar dados pessoais em meio digital.

Identificar situações em que estes dados são solicitados.

Competências Relacionadas:

[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO1 –](#)
[HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info"CG1 –](#)
[CG5–](#) [HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info"](#)
[CG6 – CG9 – CG10](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Reconhece** os riscos de divulgar dados pessoais em meio digital.
- **Manifesta** os cuidados relativos a navegação.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(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.

Para consulta dos professores: (Notícias, opiniões e análises da c
<https://www.welivesecurity.com/br/>

Você sabe com quem está falando? Criança Mais Segura na Intern
<https://www.youtube.com/watch?v=ESxcGbzfmG0>

Segurança na internet. Dicas sobre segurança na internet:
<https://www.youtube.com/watch?v=rRuaQv8Q3b4>

Uso responsável da tecnologia | Primeiro Celular, Cyberbullying, F
<https://www.youtube.com/watch?v=SolpR-kbRcA&t=316s>

EIXO: CULTURA DIGITAL - CONCEITO: TECNOLOGIA E SOCIEDADE



**RECURSOS DE BUSCA
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.

CD02TS01: Realizar pesquisas na internet

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM FOCAL:

Avaliar o resultado das buscas.

Compreender a sistemática de realizar buscas na internet. Ler e compreender as informações acessadas.

Habilidades Relacionadas: HYPERLINK \I "TD02CR01" [TD02CR01](#)

Competências Relacionadas:
[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO3 –](#)
[HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info"CG1 –](#)
[CG5 HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info"](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Compreende** a sistemática de realizar buscas na internet.
- **Avalia** os resultados das buscas.
- **Lê e compreende** as informações acessadas.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(EF12LP02). **Buscar, selecionar e ler**, com a mediação do professor (leitura compartilhada), textos que circulem em meios impressos ou digitais, de acordo com as necessidades e interesses.

(Acessados Dez/2023)
Dialogar com os alunos sobre:
O que é pesquisa?

Como fazer pesquisa na internet e ter um resultado rápido.
<https://www.youtube.com/watch?v=HcMMz9nJ8AA>

(Acessados Dez/2023)
Buscador para crianças: <https://www.kiddle.co/>

EIXO: TECNOLOGIA DIGITAL - CONCEITO: REPRESETAÇÃO DE DADOS



CÓDIGOS DE REPRESENTAÇÃO DE DADOS (GRÁFICOS E NUMÉRICOS/ALFANUMÉRICOS)

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.
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.

TD02RD01: Construir um sistema de representação de informações.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:

Construir com coerência um sistema de representação de informações com base em códigos.

Criar novas formas de usar códigos para representar informações.

Competências Relacionadas:

[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO2](#) –
[HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info"CG5 – CG7](#)– [HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info"CG8 – CG10](#).
[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO4](#) –
[HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info"CG3](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Constrói** com coerência um sistema de representação de informações com base em códigos.
- **Cria** novas formas de usar códigos para representar informações.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(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)

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/2023)

Escrevendo códigos Secreto (Estratégias- Vídeo) <https://www.youtube.com/watch?v=g-FuxgPxD5E>

Receita em códigos: (Acessados Dez/2023)

<https://www.pinterest.pt/pin/297659856619171585/>

<https://www.youtube.com/watch?v=g-FuxgPxD5E>



Palavra oculta:

<https://www.digipuzzle.net/minigames/codedwords/codedword/index.htm>

EIXO: TECNOLOGIA DIGITAL - CONCEITO: HARDWARE E SOFTWARE



**PARTES DO
COMPUTADOR E SUAS
FUNÇÕES**

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.

TD02HS01: Compreender o conceito de periférico como dispositivo de hardware.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM FOCAL:

Diferenciar corretamente hardware de software.

Descrever componentes de hardware que são periféricos.

Habilidades Relacionadas: HYPERLINK \ "CD02CD01" [CD02CD01](#).

Competências Relacionadas:

[HYPERLINK \ "COMP_ESP_INFO" CEO2](#) –
HYPERLINK \ "COMP_Gerais_BNCC_Info" [CG5 – CG7](#) –
HYPERLINK \ "COMP_Gerais_BNCC_Info" [CG8 – CG10](#).

[HYPERLINK \ "COMP_ESP_INFO" CEO4](#) –
HYPERLINK \ "COMP_Gerais_BNCC_Info" [CG3](#) –

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Diferencia** corretamente hardware de software.
- **Descreve** componentes de hardware que são periféricos

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

Trabalho com gêneros textuais como Manuais e Histórias e Quadrinhos com explicações sobre as partes do computador e suas funções.

Apresentando o computador e suas partes, com suas funções, est

Sobre periféricos: (acessado em nov/2023)
<https://www.youtube.com/watch?v=1BUaQSpGfxc>
(Acessados Nov/2023)

Bits e Bytes — Que mundo é esse? - <https://www.youtube.com/v>
(Acessados Nov/2023)
<https://www.youtube.com/watch?v=8SDLfSSfvDE&list=PL86BAC>

(Acessados Nov/2023)
O teclado (interação com jogos):
<https://brincandocomarie.com.br/kids-vs-covid/>
Teste de digitação: <https://www.coquinhos.com/teste-de-digita>

(Acessados Nov/2023)
Pintando Periféricos on line: <https://www.colorirgratis.com/dese>



(Acessados Nov/2023)

Partes do computador básicas e suas funções:

<https://www.youtube.com/watch?v=pdSAN6PO6w>

Partes Básicas do computador: (Acessados Nov/2023)

<https://www.youtube.com/watch?v=yAfR9q9RNB8>

Para o professor adequar: (Acessados Nov/2023)

<https://www.diferenca.com/dispositivos-de-entrada-e-saida/>

Processador: (Acessados Nov/2023)

https://www.youtube.com/watch?v=zzx5p_VGf44

Multiprocessador:(Acessados Nov/2023)

<https://www.youtube.com/watch?v=QPALJTFho2Q>

(Acessados Nov/2023)

Como funciona o computador:

<https://www.youtube.com/watch?v=Uu4liuf3gps&feature=youtu>

EIXO: TECNOLOGIA DIGITAL - CONCEITO: HARDWARE E SOFTWARE



**TIPOS DE SOFTWARE
(APLICATIVOS E SUAS
FUNÇÕES)**

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.

TD02HS02: Compreender o conceito de aplicativos como diferentes tipos de softwares.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM FOCAL:

Diferenciar corretamente hardware de software.

Descrever componentes de hardware que são periféricos.

Habilidades Relacionadas: HYPERLINK \ "CD02CD01" [CD02CD01](#).

Competências Relacionadas: HYPERLINK \ "COMP ESP INFO" CEO1 –

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Identifica** softwares que são aplicativos e os classifica (game, editores, música, vídeo etc.).

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(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.

(Acessados Nov/2023)

Utilizando imagens ilustrativas de aplicações conhecidas do cotidiano, traçando paralelos sobre softwares e suas funcionalidades e bem

(Acessados Nov/2023)

Fonte para o professor: <https://canaltech.com.br/software/o-qu>

História para Crianças - Aula de Tecnologias

https://www.youtube.com/watch?v=NI_AXaqY3Ro

Hardware e Software: (Acessados Nov/2021)

<https://www.youtube.com/watch?v=G0IMlqWuPJI>



(Acessados Nov/2023)

Aplicativo X Site: <https://www.youtube.com/watch?v=llgel3FO7>

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) – Acessar controles: <https://w>

Editor de Texto online (Acessar controles): <http://www.editordet>

Visita da Lista de categorias de aplicativos da App Store:

https://play.google.com/store/apps/category/WEATHER?hl=pt_B

EIXO: TECNOLOGIA E SOCIEDADE - CONCEITO: COMUNICAÇÃO E REDES



(Todos acessados em Nov/2023)

Uma introdução- Internet - Tecnologia II - Vocabulário para crianças
<https://www.youtube.com/watch?v=g0-Yz1g31ig&t=49s>

Cuidados na Internet – para adequação a turma:
<https://convexnet.com.br/seguranca-no-computador-para-criancas>

Uso responsável da internet: <https://www.youtube.com/watch?v=...>

Segurança nas redes sociais – prevenir riscos: <https://www.youtube.com/watch?v=...>

Otimizar tempo em ações de pesquisa: <https://www.youtube.com/watch?v=...>

Subsidio para professor: (acessados em Nov/2021)

NICBR: Como funciona a Internet? Parte 1: O protocolo IP

<https://classic.csunplugged.org/wp-content/uploads/2014/12/CS>

MECANISMOS DE BUSCA NA INTERNET

1. 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.

2. 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.

TD02CR01: Compreender o funcionamento de um mecanismo de busca da internet.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM FOCAL:

Compreender o funcionamento de um mecanismo de busca.

Utilizar critérios para ordenação dos resultados.

Habilidades Relacionadas: HYPERLINK \I "CD02CD01" [CD02CD01](#).

Competências Relacionadas:

[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO1](#) –

[HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info"CG1](#) –

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Descreve** com suas palavras o funcionamento de um mecanismo de busca.
- **Percebe e usa** critérios para ordenação dos resultados.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(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.

(EF02GE09). Identificar objetos e lugares de vivência (escola e moradia) em imagens aéreas e mapas (visão vertical) e fotografias (visão oblíqua).



AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Identifica a** “repetição no algoritmo”.
- **Compreende a** sua função no Algoritmo.
- **Faz uso de repetição** em seus algoritmos de forma coerente com a resolução do problema.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(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.

SE X=3 OU X=6: PAUSA
X ← X + 1
SE X<10, REPETIR ESTROFE

Apresentar situações de trabalho com sequencias numéricas (Rep)
14 – 13 – 12 – 11 - ?
2 – 6 – 10 – ? – 18

(acessados 2023)

Repetições:

<https://studio.code.org/s/pre-express-2019/stage/7/puzzle/1>

<https://studio.code.org/s/pre-express-2019/stage/2/puzzle/2>

Code.org: dedicada a expandir o acesso à ciência da computação

Mumuki: <https://mumuki.io/home/pt/>

Codecombat: <https://br.codecombat.com/>

ScratchJr

Programação para crianças pequenas : <http://scratchjr.org/>

Hora do código:

<https://hourofcode.com/br/learn>



EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL - CONCEITO: ALGORITMOS

**PORTUGUÊS
ESTRUTURADO**

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)

PC02AL02: Escrever algoritmos simples em português estruturado.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:

Entender a função do algoritmo.

Estabelecer o passo a passo na resolução de problemas simples

Formalizar por meio da escrita (em português estruturado.).

Competências Relacionadas:

[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO2 –](#)

[HYPERLINK \I "COMP_Gerais BNCC Info"CG4](#)

[– CG5– HYPERLINK \I](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Escreve** algoritmos simples e corretos em português estruturado.

Acessados Dez/2023

Diversas atividades:

<https://www.computacional.com.br/index.html#atividades>

Turma da Mônica – Decomposição (Arquivos Zipados)

<http://www.computacional.com.br/atividades/por/01-Mon>

Algoritmos:

<https://www.youtube.com/watch?v=iEVLDKOLgQk&t=45s>

FlexiCard

<http://www.computacional.com.br/index.html#FlexiCard>

Sequência de passos - Iniciando:

<https://studio.code.org/s/course1/stage/4/puzzle/1>

<https://studio.code.org/s/course1/lessons/4/levels/1>



- Localiza erros de execução no algoritmo.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(EF02MA08). **Resolver** e elaborar problemas envolvendo dobro, metade, triplo e terça parte, com o suporte de imagens ou material manipulável, utilizando estratégias pessoais.

(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.

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL - CONCEITO: ALGORITMOS



OPERADORES RELACIONAIS (MAIOR > E MENOR <) EM OPERAÇÕES RELACIONAIS (VALOR LÓGICO V OU F)

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 $(5 > 3)$

PC02AL03: Compreender o que são operações relacionais.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:
Compreender a relação dos operadores com na representação de dados em problemas reais.
Estabelecer relação entre dados e operadores.

Competências Relacionadas:
[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO2 –](#)
[HYPERLINK \I "COMP_Gerais BNCC Info"CG4 – CG5–](#) [HYPERLINK \I "COMP_Gerais BNCC Info" CG7 – CG8 – CG10](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Avalia** valores resultantes de uma operação relacional.
- **Compreende** a função do resultado da operação e sua função na resolução de problemas.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(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.

Acessados em Dez/2023

Para Introdução - Diferença entre maior que e menor que / ig
<https://www.youtube.com/watch?v=amDvPLY5NR4>

Figuras correspondente as palavras: (relacionar objeto ao nom
<https://www.digipuzzle.net/pt/matosmedeiros/hiddenobjects/palavras/index.htm>

Relacionar a cor a operação matemática:
<https://www.digipuzzle.net/minigames/draw/mysterypictures/a-ate-10/index.htm>

Operadores Relacionais: <https://www.coquinhos.com/compara>

Operadores Relacionais:
<https://www.coquinhos.com/compare-com-o-crocodilo-menc>

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL - CONCEITO: DECOMPOSIÇÃO

<p>INTERAÇÕES DO USUÁRIO COM EQUIPAMENTOS DIGITAIS</p>	<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>PC02DE01: Decompor, identificar e explicar a função das partes e sensores encontrados em dispositivos digitais e seus usos em algoritmos.</p> <p>OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <p>APRENDIZAGEM FOCAL: Identificar os diversos componentes que formam um dispositivo e quais outras fontes de dados ele utiliza. Habilidades Relacionadas: HYPERLINK \I "CD02CD01" CD02CD01, HYPERLINK \I "TD02HS01" TD02HS01, HYPERLINK \I "TD02HS02" TD02HS02, HYPERLINK \I "PC02AB01" PC02AB01 e HYPERLINK \I "PC02AL03" PC02AL03. Competências Relacionadas:</p> <p>AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Identifica os diversos componentes que formam um dispositivo e quais outras fontes de dados ele utiliza ● - Trabalha colaborativamente com outros colegas para simular o funcionamento de um dispositivo integrado ● - Cria pelo menos um novo dispositivo com uma maneira alternativa de interação <p>DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE: (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>(Acessados 2023) Para o professor- Iniciar com uma observação sobre os autômatos: conheca-6-robos-imaginados-antiguidade.htm</p> <p>Algoritmos (passo a passo): https://www.youtube.com/watch?v=iEVLDKOLgQk&t=45s</p> <p>Sensores (Usos no cotidiano) - Inglês https://www.youtube.com/watch?v=8bMZCQqTlxw Ilustrativo: https://www.youtube.com/watch?v=Md66JxF8</p> <p>Capturas de movimentos humanos (Sensores): https://www.youtube.com/watch?v=LZ-esdw2ZWg https://www.youtube.com/watch?v=x92IzSGuKxE</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,</p>	

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL - CONCEITO: RECONHECIMENTO DE PADRÕES

		transparência etc.)	
<p>RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS (USO DE RECURSOS COMPUTACIONAIS OU NÃO)</p>	<p>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.</p>	<p>PC02RP01: Identificar, entender e explicar em que situações o computador pode ou não ser utilizado para solucionar um problema.</p> <p>OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <p>APRENDIZAGEM FOCAL: Diferenciar situações em que o computador pode ou não pode auxiliar na resolução de um problema. Habilidades Relacionadas: HYPERLINK \l "CD02CD01" CD02CD01, HYPERLINK \l "TD02HS01" TD02HS01, HYPERLINK \l "TD02HS02" TD02HS02, HYPERLINK \l "PC02AB01" PC02AB01 e HYPERLINK \l</p> <p>AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compreende o potencial e os limites do uso da tecnologia na resolução de problemas. <p>DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE: (EF15LP08). Utilizar software, inclusive programas de edição de texto, para editar e publicar os textos produzidos, explorando os recursos multissemióticos disponíveis.</p>	<p>Acessados Dez/2023</p> <p>Para o professor: https://www.youtube.com/watch?v=VbJg3vM https://www.youtube.com/watch?v=4zdhXEWzBE</p> <p>http://fundacaotelefonicao.org.br/noticias/computador-ou-ce</p> <p>O computador ajuda a melhorar o desempenho humano em muitas situações, como:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Criatividade, emoções e empatia: ex.: <i>emoção/sentimentos, como sorrisos e gargalhadas.</i> • Movimentos motores complexos: ex.: <i>custo elevado para</i> <p>https://www.youtube.com/watch?v=dvPD2dPDxIU</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planejamento estratégico • Abstração <p>Robôs Colhendo Tomate - Agricultura de Precisão: https://www.youtube.com/watch?v=tpispVjJiNk</p> <p>Sistema de Cirurgia Robótica: https://www.youtube.com/watch?v=wwe6LV4Qy94</p>

4.3.3.			
OBJETOS DE CONHECIMENTO	Práticas (Possibilidades de como	HABILIDADES)	Metodologias

		desenvolver esta habilidade)			
EIXO: CULTURA DIGITAL – CONCEITO: LETRAMENTO DIGITAL					
<p>GÊNEROS TEXTUAIS CONTEMPORÂNEOS.</p>	<p>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.</p>	<p>CD03LD01: Investigar e experimentar novos formatos de leitura da realidade.</p> <p>OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <p>APRENDIZAGEM FOCAL: Compreender e identificar novos formatos de leitura da realidade. Habilidades Relacionadas: HYPERLINK \ "PC03RP01" PC03RP01. Competências Relacionadas: HYPERLINK \ "COMP_ESP_INFO" CEO3 – HYPERLINK \ "COMP_Gerais_BNCC_Info" CG1 – CG5– CG6– HYPERLINK \ "</p> <p>AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apresenta capacidade de leitura e pesquisa sobre o mundo em meio digital 	<p>Acessados Dez/2023</p> <p>Importante contextualizar o uso de cada formato apresentado: Tabelas, Gráficos e Infográficos:</p> <p>Atividades para coletar dados, registrar em tabela e construir gráfico de-grafico</p> <p>Para professor: https://rockcontent.com/br/blog/infografico/</p> <p>Exemplos de Infográfico animado: https://www.youtube.com/watch?v=BYDYz0zik1E&t=33s https://www.youtube.com/watch?v=6ysXK9pGxKA https://www.youtube.com/watch?v=K_HAHqbGziM https://www.youtube.com/watch?v=BYDYz0zik1E https://www.youtube.com/watch?v=bcrSrbNQ4by</p> <p>Sites para criar infográficos: https://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/noticias/conhecendo</p> <p>Gerar Memes: https://www.gerarmemes.com.br/</p>		
		<p>DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:</p> <p>(EF03MA28). Realizar pesquisa envolvendo variáveis categóricas em um universo de até 50 elementos, organizar os</p>	<p>Acessados Dez/2023</p> <p>Nuvem de palavras: https://wordart.com/nwl5dq0aletg/nuvem-c</p> <p>Podcast – o que é?:</p>		



		<p>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>(EF15LP04) Identificar o efeito de sentido produzido pelo uso de recursos expressivos gráfico-visuais em textos multissemióticos</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=QvCTXJu8wFw</p> <p>Podcast – algumas histórias: https://open.spotify.com/show/0CjR</p> <p>O que é E-mails?: https://www.youtube.com/watch?v=QkJJaCT6</p> <p>Gif – O que é e como usar?: https://www.tecmundo.com.br/inter</p> <p>Criar um Gif: https://www.youtube.com/watch?v=zcoqQ1Ruxqs https://ezgif.com/maker</p> <p>Chat: https://www.youtube.com/watch?v=ESxcGbzfmG0&t=23s Brincar e conversar (opção sem cadastro): https://gartic.io/</p>
--	--	---	--

EIXO: CULTURA DIGITAL – CONCEITO: LETRAMENTO DIGITAL

<p>RECURSOS DE BUSCA DE INFORMAÇÕES NA INTERNET (MULTIMÍDIAS)</p> <p>EDITORES DE DOCUMENTOS DIGITAIS (MULTIMÍDIAS)</p>	<p>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;</p> <p>2. Criando documentos de autoria, por exemplo, contando uma história sobre suas férias em editor de texto.</p>	<p>CD03LD02: Pesquisar, acessar e reter informações de diferentes fontes digitais para autoria de documentos.</p> <p>OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <p>APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR: Coletar informações na web e produzir texto em meio digital.</p> <p>Competências Relacionadas: HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO2 – HYPERLINK \I "COMP_Gerais BNCC Info"CG4 – CG5– HYPERLINK \I "COMP_Gerais BNCC Info" CG7 – CG8 – CG10</p>	<p>Acessados Dez/2021</p> <p>Buscadores: O que são? Como funcionam? Acervo de Revistas Especiais: http://turmadamonica.uol.com</p> <p>Otimizar tempo em ações de pesquisa: https://www.youtube.com/watch?v=HcMMz9nJ8AA</p> <p>OOo4Kids Pacote office para crianças (editor de texto para http://educoo.org/OOo4Kids.php</p> <p>Editores de Texto Simples: contextualizar a escrita de um bi Email: Edição de um email coletivo (Contato com autores e Produção de Nuvens de Palavras- Criando um contexto para</p>
--	--	---	--



		<p>AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coleta informação na web. • Produz texto em meio digital. <p>DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:</p> <p>(EF15LP08). Utilizar software, inclusive programas de edição de texto, para editar e publicar os textos produzidos, explorando os recursos multissemióticos disponíveis.</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>Histórias em quadrinhos: http://porvir.org/7-ferramentas-p</p>
--	--	---	---

EIXO: CULTURA DIGITAL – CONCEITO: LETRAMENTO DIGITAL

<p>SOFTWARES EDUCACIONAIS PARA EXPERIMENTAÇÃO E PRODUÇÃO</p>	<p>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.</p>	<p>CD03LD03: Usar softwares educacionais.</p> <p>OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <p>APRENDIZAGEM FOCAL: Reconhecer um software educacional. Engajar-se no uso de software educacional.</p> <p>Habilidades Relacionadas: HYPERLINK \l "TD03CR02" TD03CR02 Competências Relacionadas: HYPERLINK \l "COMP_ESP_INFO" CEO3 – HYPERLINK \l</p> <p>AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconhece o software educacional como um recurso para aprender. • Demonstra engajamento nas interações em softwares educativos. 	<p>Plataforma Integrada MEC RED - software educacional (Ao Profes (Acessados 2023) https://plataformaintegrada.mec.gov.br/ Torre de Hanói: https://www.somatematica.com.br/jogos/hanoi/ https://www.youtube.com/watch?v=9vY_kv2UWQg Tangram: https://rachacuca.com.br/raciocinio/tangram/ Números (soma): https://www.noas.com.br/ensino-fundamental-1/matematica/ba sudoku: https://mypuzzle.org/sudoku-for-kids Inteligência Artificial: (Te ajuda a desenhar) https://www.autodraw.com/ Exemplos de Infográfico animado: https://www.youtube.com/wa https://www.youtube.com/watch?v=BYDYz0zjk1E&t=33s https://www.youtube.com/watch?v=6ysXK9pGxKA https://www.youtube.com/watch?v=K_HAHqbGziM</p>
---	---	--	---



DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

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

<https://www.youtube.com/watch?v=BYDYz0zik1E>
<https://www.youtube.com/watch?v=bcrSrbNQ4bY>

Sites para criar infográficos:

<https://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/noticias/conhecendo>
<https://brincandocomarie.com.br/jogos/>

EIXO: CULTURA DIGITAL – CONCEITO: CIDADANIA DIGITAL

**ÉTICA E
TECNOLOGIA**

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.

CD03CD01: Apresentar julgamento apropriado quando da navegação em sites diversos.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM FOCAL:

Reconhecer um software educacional.
Engajar-se no uso de software educacional.

Habilidades Relacionadas: HYPERLINK \l "TD03CR02" [TD03CR02](#)

Competências Relacionadas:
[HYPERLINK \l "COMP_ESP_INFO" CEO3 –](#)
[HYPERLINK \l](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Reconhece** os perigos ao navegar na internet.
- **Expressa** como é possível evitar os perigos na ao navegar na internet.

(acessados 2023)

Possibilidade de Contextualização: Em nenhum destes lugares (Mo...
verdade? Mesmo gostando de ir ao parque, sempre deve estar acompa...
No uso das tecnologias digitais é a mesma coisa, principalmente nas mídi...
públicos que vemos nas imagens: sabemos que tem muitas pessoas, vem...
ficar sozinha. Então fique esperto(a).

Jogo Cittadino, (Cidadão em Italiano) – Proposta de Gamificação o...
<https://www.colegiodante.com.br/com-atividade-inovadora-dant>

Tirinhas sobre Respeito- Ebook: <https://drive.google.com/file/d/>

Segurança e Ética na Tecnologia- HQ:
<https://drive.google.com/file/d/14dOmGge3qKOZMblLhLXygH9C>

https://youtu.be/3AJAKXwXW_s

Dicas sobre segurança na internet:

<https://www.youtube.com/channel/UCKBDygy5gCPloy8rntvWOZ>



DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(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.

(EF03FI01). **Analisar** decisões por si próprio, levando em conta regras, valores, sua perspectiva pessoal, bem como a perspectiva do outro;

EIXO: CULTURA DIGITAL – CONCEITO: CIDADANIA DIGITAL

VULNERABILIDADE NA WEB

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.

2.Demonstrando de que forma o meio digital marca nossa presença constantemente, por exemplo, apresentando nosso histórico de acesso nos navegadores.

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.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:

Coletar informações na web e produzir texto em meio digital.

Competências Relacionadas:

[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO2 –](#)
[HYPERLINK \I](#)
["COMP_Gerais BNCC Info"CG4 – CG5–](#)
[HYPERLINK \I "COMP_Gerais BNCC Info"](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Identifica** e compreende os perigos dos jogos

Explorar vídeos e jogos na interação com os alunos, mediando o processo.
(Acessados em Dez/2023)

Gerenciar sua reputação on-line:

<https://www.youtube.com/watch?v=um2FLkEEexI&feature=youtu.be>

Guia da Internet para Crianças

<https://internetsegura.br/criancas/>

Cuidados com dados pessoais:

<https://new.safernet.org.br/content/jogue-com-criancas>

Informações para serem trabalhadas: <https://new.safernet.org.br/content/jogue-com-criancas>

Fonte para professor: <https://new.safernet.org.br/content/jogue-com-criancas>

Dicas sobre segurança na internet:

<https://www.youtube.com/channel/UCKBDygy5gCPloy8rntvWOZ>



on-line

- - **Reconhece** a identidade digital das pessoas.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(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.

(Acessados 2023)

Como jogar e manter a segurança on-line

<https://www.youtube.com/watch?v=nrA4gT99c-Y&feature=emb>

Para Montar: bonecos de papel tridimensionais da turma do bem

<https://internetsegura.br/personagensparamontar/>

Dicas de segurança na Internet:

<https://www.youtube.com/watch?v=TfAO8P5oVel>

<https://internetsegura.br/criancas/>

Pegadas Digitais – Versão de nós que escolhemos mostrar: <https://www.youtube.com/watch?v=...>

Tecnologia Digital e Saúde (demanda de profissões): <https://www.youtube.com/watch?v=...>

Tecnologia auxiliando no retorno as aulas no cenário da Pandemia

<https://www.youtube.com/watch?v=D79cNh4PVb4>

Máquinas na Indústria de alimentos: <https://www.youtube.com/watch?v=...>

EIXO: CULTURA DIGITAL – CONCEITO: TECNOLOGIA E SOCIEDADE

RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS DA COMUNIDADE COM O USO DA TECNOLOGIA

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.

CD03TS01: Relacionar o uso da tecnologia com as questões socioeconômicas, locais e regionais

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM FOCAL:
Reconhecer o contexto local criando possíveis soluções com a tecnologia.

Habilidades Relacionadas: HYPERLINK \I "CD03LD01" [CD03LD01](#) HYPERLINK \I "CD03LD02" [CD03LD02](#)

Competências Relacionadas:
[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO1 – HYPERLINK \I "COMP Gerais RNC.C. Info"CG1 – CG5–](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Reconhece** o contexto local e seus problemas
- **Propõe soluções** aplicando tecnologia (digital ou não).

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(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.

(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

(Acessados 2023)
 Economia digital: <https://www.youtube.com/watch?v=edZ8o0ku>

Meio ambiente e Tecnologia:
 Educação ambiental- <https://www.youtube.com/watch?v=YgTdD>

Tecnologia no Saneamento básico:
<https://www.youtube.com/watch?v=4iY9a3v4R0A>

Como banheiros são importantes:
<https://www.youtube.com/watch?v=ByFQ06qm7hQ>

Mobilidade Urbana:
 Como a tecnologia digital ajuda a melhorar a mobilidade urbana?
<https://www.youtube.com/watch?v=nngbWCehXc>

<https://www.youtube.com/watch?v=K14cBwMZCDU>

EIXO:TECNOLOGIA DIGITAL – CONCEITO: REPRESENTAÇÃO DE DADOS



CÓDIGOS DE REPRESENTAÇÃO DE INFORMAÇÃO (TEXTO, CÓDIGO, DESENHOS, SONS) E SUAS CARACTERÍSTICAS

FORMATOS DE ARQUIVO

1. Representando uma mesma informação usando diferentes formatos, por exemplo, registrando os brinquedos do pátio da escola usando texto, códigos, desenhos, sons e vídeo

TD03RD01: Caracterizar diferentes formatos de informação: número, texto, imagem, áudio e vídeo.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:

Identificar diferentes formatos de informação.

Competências Relacionadas:

[HYPERLINK \ "COMP_ESP_INFO" CEO3 –](#)

[HYPERLINK \](#)

["COMP Gerais BNCC Info"CG1 – CG5–](#)

[HYPERLINK \ "COMP Gerais BNCC Info"](#)

[CC0 – CC7, CC8, CC10](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Reconhece** diferentes formatos de informação.
- **Manipula** diferentes formatos de arquivo e reconhece suas características.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(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.

(EF03CI11VP) **Reconhecer**, **identificar** e **listar** as características de animais do cotidiano e das regiões brasileiras.

(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.

- Reconhece diferentes formatos de informação.

Montagem de gráficos online: <https://spark.adobe.com/express->

Gráficos e Tabelas:

<https://escoladigital.org.br/odas/brincando-e-aprendendo-com-g>

Computação Desplugada - Colorindo com Números:

<https://classic.csunplugged.org/wp-content/uploads/2014/12/CS>

Tipos de periféricos: <https://www.youtube.com/watch?v=1BUaO>

Diferentes tipos de arquivo: <https://www.youtube.com/watch?v>

Uso de metáforas na organização de arquivos: Imagine um armário que você precisa organizar para não ficar uma bagunça! **Contextu**

vídeos e filmes no celular. Organizando arquivos: <https://www.yo>

Tipos de arquivos: <https://www.youtube.com/watch?v=7Vck3Vv>

EIXO:TECNOLOGIA DIGITAL – CONCEITO: REPRESENTAÇÃO DE DADOS



CONCEITO DE ARQUIVOS

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.

TD03RD02: Compreender o conceito de arquivo.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM FOCAL:

Entender a função de um arquivo digital .
Identificar um arquivo na organização computacional.

Reconhecer os diferentes formatos.

Habilidades Relacionadas: HYPERLINK \I "CD03LD02" [CD03LD02](#)

Competências Relacionadas:
[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO2 –](#)
[HYPERLINK \I](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Reconhece** a função de um arquivo.
- - **Reconhece** os diferentes formatos de arquivos e suas extensões.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

Uso de diferentes tipos de mídias digitais.

O que é arquivo e como organizar: <https://www.youtube.com/watch?v=...>
(consultar **TD03RD01**)

EIXO: TECNOLOGIA DIGITAL – CONCEITO: HARDWARE E SOFTWARE



DISPOSITIVOS COMPUTACIONAIS E SUAS FUNÇÕES (ENTRADA E SAÍDA DE DADOS)

- 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.
- 2.Categorizando, contando e listando os dispositivos classificados.
- 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).

TD03HS01: Identificar os componentes de um dispositivo computacional classificando-os em entrada, processamento e saída.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM FOCAL:

Classificar corretamente dispositivos em entrada e saída

Perceber a ocorrência do processamento e sua relação com hardware e software.

Habilidades Relacionadas: HYPERLINK \l "PC03AB01" [PC03AB01](#)

Competências Relacionadas:

[CE01 – HYPERLINK \l](#)

["COMP Gerais BNCC: Inf"CG1 – CG5–](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Compreende** os que são dados de entrada e de saída.
- **Compreende** o que é processamento.
- **Percebe** a função dos dispositivos em relação aos dados de entrada e de saída.
- **Percebe** a relação do Software com os dados de entrada e de saída.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(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.

(Acessado 2023)

Retomada básica – Partes do computador e funções:

<https://www.youtube.com/watch?v=pdSAN6PO6w>

<https://www.youtube.com/watch?v=yAfR9q9RNB8&t=60s>

Dispositivos de entrada/saída (direcionar adequações): <https://www.youtube.com/watch?v=mEzrJC4mbk>

<https://www.youtube.com/watch?v=mEzrJC4mbk>

Função do processador: <https://www.youtube.com/watch?v=zzx>

Treinando uso do teclado: <https://www.freetypinggame.net/play>

Viagem dentro do computador- Intel Inside Experience [dublado]

Funcionamento do HD: <https://www.youtube.com/watch?v=Uu4>

O que são periféricos?

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

EIXO:TECNOLOGIA DIGITAL – CONCEITO: HARDWARE E SOFTWARE



CAPACIDADE DE ARMAZENAMENTO

1. Percebendo a existência da memória e da sua capacidade de armazenamento, por exemplo, que a quantidade de fotos e/ou vídeos que um celular armazena é limitada e finita.

TD03HS02: Identificar a presença de memória nos dispositivos computacionais

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM FOCAL:

Reconhecer a existência e função das memórias.
Compreender que elas tem capacidade finita de armazenamento.

Habilidades Relacionadas: HYPERLINK \I "TD03RD02" [TD03RD02](#) HYPERLINK \I "PC03AB01" [PC03AB01](#)

Competências Relacionadas:

[CEO1 – CG1 – CG5–CG6 – CG9 – CG10..](#)
[CEO4 – CG1 – CG3–CG4 – CG5 – CG6 – CG7](#)

AValiação – (O QUE OBSERVAR):

- **Reconhece** a existência de memórias nos dispositivos.
- **Reconhece** a função da memória nos dispositivos.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

Capacidade de armazenamento, unidades de medidas.

Acessados em Dez/2023

Jogo da Memória – Metáfora com memória humana (Principal e s
<https://brincandocomarie.com.br/arie-1-memoria>
<https://www.escolagames.com.br/jogos/memoriaAnimal/>

Jogo da memória: <https://rachacuca.com.br/passatempos/jogo-c>

Viagem dentro do computador- Intel Inside Experience [dublado]

Funcionamento da memória RAM: <https://www.youtube.com/w>
https://www.youtube.com/watch?v=_gsPdownmCIY

EIXO:TECNOLOGIA DIGITAL – CONCEITO: COMUNICAÇÃO E REDES



REDE SEM FIO E CABEADA

1. Identificando a presença de redes sem fio (wi-fi ou 3G/4G/5G) 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.

TD03CR01: Compreender a diferença entre redes sem fio e cabeadas quanto ao tráfego de informações.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:

Reconhecer a associação entre o volume do tráfego de informações, o tempo e a tecnologia de comunicação utilizada.

Competências Relacionadas:

[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO3 – HYPERLINK \I "COMP_Gerais BNCC Info"CG1 – CG5–](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Reconhece** que os dados possuem um volume (medida).
- **Reconhece** a relação de Tráfego de informação com a relação volume/tempo/tecnologia (Cabeada/wi-fi).
- **Reconhece** que a tecnologia de comunicação utilizada impacta na velocidade.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(EF03MA17). **Reconhecer** que o resultado de uma medida depende da unidade de medida utilizada.

Acessados Dez/2023

Rede Wifi: <https://www.youtube.com/watch?v=7Q4dkAgo>

NICBR: Como funciona a Internet? Parte 1: O protocolo IP <https://www.youtube.com/watch?v=HNQD0qJ0TC4>

EIXO: TECNOLOGIA DIGITAL – CONCEITO: COMUNICAÇÃO E REDES



URL: FUNÇÃO E ESTRUTURA

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).

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

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:

Identificar as partes mais comuns de uma URL (endereço de internet).

Competências Relacionadas:

[HYPERLINK \ \ "COMP_ESP_INFO" CEO3 –](#)

[HYPERLINK \ \](#)

["COMP Gerais BNCC: Info"CG1 – CG5–](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Compreende** a função da URL.
- **Identifica** tipos de serviços básicos e onde se encontra a referência a sites brasileiros ou estrangeiros.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

Mapas/Brasil/mundo

Acessados Dez/2023

Consulta e adequação do Professor: 1. NICBR: Como funciona a In

<https://www.youtube.com/watch?v=HNQD0qJ0TC4>

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=KPCfjcyO3fg&t=12s>

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL – CONCEITO: ABSTRAÇÃO



**DADOS E
INFORMAÇÕES:
REGISTRO DE DADOS
NOS DISPOSITIVOS
DIGITAIS**

1. Entendendo a maneira como as informações são registradas em dispositivos, por exemplo, convertendo um conjunto de números em uma imagem e vice-versa

PC03AB01: Compreender a distinção entre dado e informação, representando-os de maneiras alternativas (números, instruções ou imagem).

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM FOCAL:

Reconhecer a distinção entre de um dado e uma informação e sua função.

Reconhecer meios de representação de dados e informações (números, instruções ou imagens).

Habilidades Relacionadas: HYPERLINK \I "PC03AB02" [PC03AB02](#) - HYPERLINK \I "TD03RD01" [TD03RD01](#)

Competências Relacionadas:

[HYPERLINK \I "COMP ESP INFO" CEO2 –](#)
[HYPERLINK \I "COMP Gerais BNCC Info" CG4 – CG5–CG7 – CG8 – CG10..](#)

[HYPERLINK \I "COMP ESP INFO" CEO3 –](#)
[HYPERLINK \I "COMP Gerais BNCC Info" CG4](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Identifica** a diferença entre dado e informação.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(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.

Acessados Dez/2023

Dados e informações: <https://www.youtube.com/watch?v=DrMn>

Criptografia de dados: <https://www.youtube.com/watch?v=L-qJ8>

EIXO:PENSAMENTO COMPUTACIONAL – CONCEITO: ABSTRAÇÃO



NÚMEROS BINÁRIOS

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

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

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:

Identificar números binários.

Compreender o que é bit.

Explorar representações binárias.

Competências Relacionadas:

[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO4 –](#)

[HYPERLINK \I](#)

["COMP_Gerais BNCC Info"CG1 – CG3–](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Representa** um caráter em número binário.
- **Compreende** bit como unidade de medida (menor parcela de informação processada por um computador)

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(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.

EIXO:PENSAMENTO COMPUTACIONAL – CONCEITO: ABSTRAÇÃO



**DIAGRAMAS/
FLUXOGRAMAS
(REPRESENTAR
ALGORITMOS)**

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.

PC03AB03: Criar diagramas/fluxogramas para expressar soluções de um problema ou facilitar sua compreensão.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM FOCAL:

Decompor problemas em processos menores.
Representar processos graficamente.
Compreender o fluxo do passo a passo.
Compreender a função dos diagramas – fluxogramas.

Habilidades Relacionadas: HYPERLINK \I "PC03DE01" [PC03DE01](#)

Competências Relacionadas:

[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO2 –](#)
[HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" CG4 – CG5–CG7 – CG8 – CG10..](#)
[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO3 –](#)
[HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" CG1](#)
[CG5 CG6 CG7 CG8 CG10](#)

AValiação – (O QUE OBSERVAR):

- Cria diagramas coerentes.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(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.

Acessados Dez/2023

Algoritmos e instruções:

<https://www.youtube.com/watch?v=iEVLDKOLgQk&t=45s>

Criar fluxograma de ações no dia a dia, e depois de interação

Ajudando o ROBO organizar as caixas:

<https://rachacuca.com.br/raciocinio/robox/cafe-com-leite/>

Animação:

<https://pivotanimator.net/Download.php>

EIXO:PENSAMENTO COMPUTACIONAL – CONCEITO: ALGORITMO



Acessados Dez/2023

Algoritmo da adição e subtração:

<https://sabermatematica.com.br/adicao-de-numeros-naturais.htm>

Subtrair:

<https://www.youtube.com/watch?v=HRxRADF0AX8>

Somar:

<https://www.youtube.com/watch?v=6s7KvGcXhhU>

Multiplicar:

https://www.youtube.com/watch?v=YNT0Y_QquHU

Dividir:

<https://www.youtube.com/watch?v=NZLYwCid388&list=PLVJJ-8C>**OPERAÇÕES
ARITMÉTICAS (PASSO
A PASSO)**

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.

PC03AL01: Descrever os algoritmos de operações aritméticas simples.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM**APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:**

Compreender o passo a passo das operações aritméticas.

Compreender quais são os dados de entrada e quais são os dados de saída.

Competências Relacionadas:

[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO2 – HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" CG4 – CG5–CG7 – CG8 – CG10..](#)

[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO3 – HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" CG1](#)

AValiação – (O QUE OBSERVAR):

- **Descrever** os passos de uma operação aritmética na forma de um algoritmo.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(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.

EIXO:PENSAMENTO COMPUTACIONAL – CONCEITO: ALGORITMO



CONCEITO DE VARIÁVEL

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 ($x < -1$) ou o resultado de uma operação aritmética ($x < -2 + 3$) e ainda a possibilidade de uma variável ter diferentes valores ao longo da execução de um algoritmo.

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

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM FOCAL:

Decompor problemas em processos menores.

Representar processos graficamente.

Compreender o fluxo do passo a passo, com suas entradas, saídas e processamentos.

Habilidades Relacionadas: HYPERLINK \I "PC03AL01" [PC03AL01](#) - HYPERLINK \I "PC03RP02" [PC03RP02](#)

Competências Relacionadas:

[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO2 -](#)
[HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" CG4 - CG5 - CG7 - CG8 - CG10..](#)
[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO3 -](#)
[HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" CG1 - CG5 - CG6 - CG7 - CG8 - CG10](#)
[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO4 -](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

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

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(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.

Acessados Dez/2023

Somando: (exemplo: associar variável a capacidade do ninho no v

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

<https://www.youtube.com/watch?v=e8wLOkm24ps>

Jogo auxilia na Correlação com “variável”:

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

Usar Metáforas: exemplo- utilizando caixinhas colocando (nomea outra para idade e assim por diante.

Identificar as variáveis dentro de um jogo: O que será que é variável

Variáveis: Dimensões de um triângulo- Triangle Game

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

Acessado em Nov/2023

Abstração de tipos de dados (objetos, conjuntos, propriedades):

<https://www.digipuzzle.net/pt/matosmedeiros/hiddenobjects/hiddenobjects/index.htm>

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL – CONCEITO: DECOMPOSIÇÃO

<p>DIAGRAMAS/ FLUXOGRAMAS (REPRESENTAR ALGORITMOS)</p>	<p>1. Identificando passos/etapas e decisões em um algoritmo, representando-o por meio de um diagrama, como, por exemplo, criando um fluxograma de execução.</p>	<p>PC03DE01: Decompor um algoritmo em processos menores para representação em diagramas (vide PC03AB03)</p> <p>OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <p>APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR: Compreender o passo a passo de atividades e tarefas. Registrar o passo a passo em português estruturado. Transpor português estruturado para diagrama e vice-versa..</p> <p>Competências Relacionadas: HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO2 – HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" CG4 – CG5–CG7 – CG8 – CG10.. HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO3 – HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" CG1</p> <p>AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sabe converter um algoritmo em um diagrama de fluxo de execução. <p>DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:</p> <p>(EF03MA16). Reconhecer figuras congruentes, usando sobreposição e desenhos em malhas quadriculadas ou triangulares, incluindo o uso de tecnologias digitais.</p>	<p>Acessados Dez/2023</p> <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-Pensamento</p> <p>Algoritmos (Atividade Desplugada) https://programae.github.io/blocos/pdf/Ficha%204-Programacao</p> <p>Exercitar prioritariamente os pilares de Abstração, Decomposição e Algoritmos, atingindo seis objetivos comuns do cotidiano.</p>
			<p>Acessados Dez/2023</p> <p>Instruções:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entregar uma folha para cada estudante • Pedir aos estudantes para escrever os passos necessários



um problema grande em diversos menores.
Após os estudantes terminarem, faz-se a correção oral, inserindo antes de cavar um buraco, esquecer de tapar o buraco, etc.

Fonte:

<https://www.computacional.com.br/index.html#atividades>

Depois das correções representar em fluxograma.

Decompor processo: lavar as mãos <https://www.ludoeducativo.c>

EIXO:PENSAMENTO COMPUTACIONAL – CONCEITO: RECONHECIMENTO DE PADRÕES

<p>INTERFACES COMPUTACIONAIS</p>	<p>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.</p>	<p>PC03RP01: Identificar e propor novas maneiras de interação ou interface (entrada e saída) em dispositivos computacionais</p> <p>OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <p>APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR: Identificar dispositivos de interação com computadores. Sugerir um novo dispositivo com maneiras alternativas de interação. Competências Relacionadas: HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO2 – HYPERLINK \I "COMP_Gerais BNCC Info" CG4 – CG5 – CG7 – CG8 – CG10.. HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO4 –</p> <p>AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Projeta pelo menos um novo dispositivo com uma maneira alternativa de interação. <p>DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:</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>Acessados Dez/2021</p> <p>Proposta de Atividade para refletir sobre computadores e suas at https://www.computacional.com.br/atividades/criecomputadore Computação Desplugada - (atividade 20: Human interface design) https://classic.csunplugged.org/wp-content/uploads/2014/12/CS</p>
<p>EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL – CONCEITO: RECONHECIMENTO DE PADRÕES</p>			

**ENGENHARIA REVERSA
(PADRÕES DE
ENTRADA E SAÍDA DOS
ALGORITMOS)**

(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.

PC03RP02: Prever o resultado de algoritmos e identificar padrões de entrada/saída.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:

Analisar o algoritmo prevendo o passo a passo.
Reconhecer o padrão ao analisar o algoritmo. (exemplo de resultado: 1 2 3 4 5 ou 2 4 6 8 10 por que este é o resultado do algoritmo?)

Recriar a lógica ou cálculo matemático utilizado para se chegar a um resultado (engenharia reversa).

Competências Relacionadas:

[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO2 –
HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" CG4
– CG5–CG7 – CG8 – CG10..](#)
[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO4 –
HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" CG1
– CG3–CG4 – CG5 – CG6 – CG7](#)
[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO6 –](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Identifica** e **recria** a lógica ou cálculo matemático utilizado para se chegar a um resultado (engenharia reversa).

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(EF03MA03) **Construir** e **utilizar** fatos básicos da adição e da multiplicação para o cálculo mental ou escrito.

(EF03MA05) **Utilizar** diferentes procedimentos de cálculo mental e escrito para resolver problemas significativos envolvendo adição e subtração com números naturais.

Acesso Dez/2023

Sugestão de jogos para pensar padrões de entrada e saída:

<http://www.escolagames.com.br/jogos/mestreDaTabuada/?devi>

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

Depois o aluno faz uma busca por jogos, joga-os, observa entrada

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

Fazendo deduções: Se eu digitar? o que vai acontecer?

Acesso Dez/2023

Reconhecimento de Padrões:

<https://www.coquinhos.com/sequencias-com-folhas-de-outono/>

OBJETOS DE CONHECIMENTO	Práticas (Possibilidades de como desenvolver esta habilidade)	HABILIDADES ¹	Sugestão de Metodologias e Recursos
EIXO: CULTURA DIGITAL – CONCEITO: LETRAMENTO DIGITAL			
MÍDIAS DE COMUNICAÇÃO E PRODUÇÃO DE CONTEÚDOS DIGITAIS	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.	<p>CD04LD01: Agregar diferentes conhecimentos para explorar linguagens midiáticas</p> <p style="text-align: center;">OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>APRENDIZAGEM FOCAL: Reconhecer os recursos midiáticos como imagens, ícones, textos e hipertextos, vídeos e animações na sociedade. Reconhecer seu impacto e utilização comunicativa. Fazer uso de recursos midiáticos na expressão de ideias e conceitos específicos. Utilizar as possíveis linguagens utilizando, Vídeos, Imagens. Textos a fim de que venha a construir a sua produção.</p> <p>Habilidades Relacionadas: CD04LD02. Competências Relacionadas: HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO2 – HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" CG4 – CG5–CG7 – CG8 – CG10..</p> </div> <p style="text-align: center;">AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Produz texto on-line e de forma colaborativa. 	<p>Acesso Dez/2023</p> <p>Realidade Virtual x realidade Aumentada: https://www.youtube.com/watch?v=oJvFwen0ExI&list=PLVJJ-8OxXXcklyoGv8XaxDVwAsmHwOI19&index=2</p> <p>Gerar memes: https://www.gerarmemes.com.br/</p>
		<p style="text-align: center;">DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:</p> <p>(EF15LP06). Releer e revisar o texto produzido com a ajuda do</p>	



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).

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

EIXO: CULTURA DIGITAL – CONCEITO: LETRAMENTO DIGITAL



EDITOR DE APRESENTAÇÃO/DOCUMENTOS
PESQUISA NA INTERNET

1. Experimentando a apresentação em meio digital, por exemplo, usando um editor de apresentações para um projeto ou atividade.

CD04LD02: Usar recursos midiáticos para agrupar informações para apresentações.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:

Estabelecer palavras chaves para pesquisa coerentes com temas específicos.

Realizar pesquisa na Internet de diversidade midiática sobre o tema.

Utilizar dados de pesquisa para compor produções midiáticas.

Competências Relacionadas:

[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO2 –](#)
[HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" CG4 – CG5 – CG7 – CG8 – CG10..](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Pesquisa** informações em meios digitais para criação de uma apresentação.
- **Faz** uso de dados de pesquisa para editar documentos.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

Abordagem de temas específicos de outras áreas de conhecimento. Ex: (**EF03CI11VP**) Reconhecer, identificar e listar as características de animais do cotidiano e das regiões brasileiras.

(**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.

Acesso Dez/2023

Contextualizar as produções:

Criar avatar para apresentações (tutorial, receita, notícia, poesia, charada etc):

<https://www.voki.com/site/create>

Leitura semiótica – Aplicativo (apresentação de imagens sobre o assunto) com nuvem de palavras (no coletivo): <https://wordart.com/>

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

EIXO: CULTURA DIGITAL – CONCEITO: LETRAMENTO DIGITAL



SIMULADORES EDUCACIONAIS

1. Apresentando a 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.

CD04LD03: Usar simuladores educacionais.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:

Reconhecer simuladores como recurso para aprender.

Utilizar simuladores caracterizando seu aprendizado (o que aprendo com uso).

Competências Relacionadas:

[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO4 – HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" CG1 – CG3–CG4 – CG5 – CG6 – CG7](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Utiliza** simuladores e o reconhece como recurso que favorece seu aprendizado.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(EF15LP06). Reler 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.
- Identifica o simulador educacional como um recurso para aprender

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

Acesso Dez/2023

Simuladores:

https://phet.colorado.edu/pt_BR/

https://phet.colorado.edu/pt_BR/simulations/filter?sort=alpha&view=grid

Simuladores:

<http://www.ideiasnacaixa.com/laboratoriovirtual/index.htm>

Inteligência Artificial: (Te ajuda a desenhar)

<https://www.autodraw.com/>

<https://canalciencia.ibict.br/ciencioteca2/jogos>

EIXO: CULTURA DIGITAL – CONCEITO: CIDADANIA DIGITAL



**ÉTICA E TECNOLOGIA
(REFERÊNCIAS E
FONTES DE PESQUISA).**

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.

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

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM FOCAL:

Julgar a questão ética relacionada ao uso da tecnologia.

Relacionar suas referências de pesquisa.

Habilidades Relacionadas: HYPERLINK \ "CD04LD02" [CD04LD02](#).

Competências Relacionadas:

[HYPERLINK \ "COMP_ESP_INFO" CEO3](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Compreende** a questão de autoria.
- **Reconhece** a questão de identidade em meio digital.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(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.

Acesso Dez/2023

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

Uso responsável da tecnologia | Primeiro Celular, Cyberbullying, Fake News e Privacidade Online
<https://www.youtube.com/watch?v=SolpR-kbRcA&t=316s>

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

EIXO: CULTURA DIGITAL – CONCEITO: CIDADANIA DIGITAL



<p>VISUALIZAÇÃO DE VÍDEOS NA INTERNET</p> <p>RECURSOS DE BUSCA</p>	<p>1.Utilizando o Youtube ou similar para identificar vídeos disponíveis para cada idade, em diferentes canais e suas respectivas indicações de idade apropriada.</p>	<p>CD04CD02: Selecionar e visualizar vídeos disponíveis na internet.</p> <p>OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <p>APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR: Pesquisar mídias digitais. Reconhecer a relação de idade com acesso e uso a recursos digitais. Competências Relacionadas: HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO2 – HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" CG4 – CG5–CG7 – CG8 – CG10</p> <p>AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):</p> <ul style="list-style-type: none">● Compreende as limitações etárias.● Visualiza vídeos para a sua faixa etária na Internet. <p>DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:</p> <p>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.</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>Acesso Dez/2023</p> <p>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</p> <p>https://www.youtubekids.com/</p>
<p>EIXO: CULTURA DIGITAL – CONCEITO: TECNOLOGIA E SOCIEDADE</p>			



**EXPRESSÕES
CRIATIVAS COM O USO
DA TECNOLOGIA
DIGITAL**

1. Propondo e demonstrando ideias criativas, por exemplo, criando apresentações digitais para um projeto ou atividade.

CD04TS01: Expressar-se usando tecnologias.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:

Reconhecer os meios de expressão nos recursos midiáticos disponíveis na internet..

Elaborar textos, desenhos, áudios, vídeos etc. como forma de expressão

Competências Relacionadas:

[HYPERLINK \I "COMP ESP INFO" CEO2 –
HYPERLINK \I "COMP Gerais BNCC Info" CG4 –
CG5–CG7 – CG8 – CG10..](#)

[HYPERLINK \I "COMP ESP INFO" CEO3](#)

[HYPERLINK \I "COMP Gerais BNCC Info" –](#)

[CG1 CG2 CG3 CG4 CG5 CG6 CG7 CG8 CG9 CG10](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Apresenta** soluções criativas com uso de tecnologias diversificadas

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(EF15AR05). Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.

(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.

Acesso Dez/2023

Exemplos:

- 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.

EIXO: CULTURA DIGITAL – CONCEITO: TECNOLOGIA E SOCIEDADE



DIREITOS AUTORAIS

1. Apresentando a definição de direito autoral e explorando questões relacionadas a esse tema, por exemplo, discutindo sobre download de músicas e filmes na web.

CD04TS02: Reconhecer e refletir sobre direitos autorais.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:

Reconhecer que os textos, vídeos, imagens têm direitos autorais e devem ser respeitados.

Competências Relacionadas:

[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO3](#)

[HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" –](#)

[CG1 – CG5–CG6 – CG7 – CG8 – CG10](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Dialoga** sobre direito autoral de músicas e filmes e sobre a prática de pirataria.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(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.

Acesso Dez/2023

Download:

<https://www.youtube.com/watch?v=IV677zrFeYc>

EIXO:TECNOLOGIA DIGITAL – CONCEITO: REPRESENTAÇÃO DE DADOS



SISTEMA DE NUMERAÇÃO BINÁRIA (RELAÇÃO ENTRE NÚMEROS DECIMAIS E NÚMEROS BINÁRIOS)

1. Relacionando números decimais com números binários, por exemplo, fazendo a relação e progressão de 1 (001) até 7 (111).

TD04RD01: Conhecer o sistema de numeração binário.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM FOCAL:

Entender que o computador só trabalha com linguagem binária.

Habilidades Relacionadas: HYPERLINK \I

"TD04RD02" [TD04RD02](#) - HYPERLINK \I

"TD04RD03" [TD04RD03](#) - HYPERLINK \I

"PC04DE01" [PC04DE01](#) - HYPERLINK \I

"PC04AB01" [PC04AB01](#) - HYPERLINK \I

"PC04AB02" [PC04AB02](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Compreende** e **escreve** os correspondentes binários para os números decimais de 0 até 7.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(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.

Acesso Dez/2023

Codificando em código Binário:

<https://www.invertexto.com/codigo-binario>

Sistema Binário:

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

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>

EIXO:TECNOLOGIA DIGITAL – CONCEITO: REPRESENTAÇÃO DE DADOS



**UNIDADE DE MEDIDA
(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.

TD04RD02: Compreender o conceito de bit e byte.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:

Compreender que o bit é menor unidade de transmissão de dados utilizada pelo computador.

Compreender que o 1 Byte é composto por oito bits.

Competências Relacionadas:

[HYPERLINK \I "COMP ESP INFO" CEO4 –](#)
[HYPERLINK \I "COMP Gerais BNCC Info" CC4](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Reconhece** o bit e o byte como unidades de medida de informação.
- **Identifica** regularidades nas informações medidas em bytes.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(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.

Acesso Dez/2023

TV Escola: Bits e Bytes — Que mundo é esse? - Hardware e Software

Parte 1:

<https://www.youtube.com/watch?v=ztDZySk4qlw>

Parte 2:

<https://www.youtube.com/watch?v=ztDZySk4qlw>

Hardware e Software:

<https://www.youtube.com/watch?v=G0IMlqWuPJI&list=PLVJJ-8OxXXckGH9xGtiFVX2anxD6qfkg8>

EIXO: TECNOLOGIA DIGITAL – CONCEITO: REPRESENTAÇÃO DE DADOS



GERENCIAMENTO DE ARQUIVOS (TAMANHOS DE ARQUIVOS)

1.Reconhecendo que os arquivos do computador são mensurados em bytes, por exemplo, mostrando o tamanho dos arquivos em um sistema gerenciador de arquivos.

TD04RD03: Compreender que as informações digitais são representadas em bytes.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:

Compreender que um BYTE representa um único caractere em linguagem computador.

Competências Relacionadas:

[HYPERLINK \I "COMP ESP INFO" CEO4 –](#)
[HYPERLINK \I "COMP Gerais BNCC Info" CG1 – CG3–CG4 – CG5 – CG6 – CG7](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Identifica** o tamanho de arquivos em um dispositivo.
- **Compreende que** as unidades de medida bit e byte correspondem a formas de mesurar arquivos digitais.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(EF04MA20). **Medir e estimar** comprimentos (incluindo perímetros), massas e capacidades, utilizando unidades de medida padronizadas mais usuais, valorizando e respeitando a cultura local.

Acesso Dez/2023

TV Escola: Bits e Bytes — Que mundo é esse? - Arquivos de Computador:

<https://www.youtube.com/watch?v=vGfIVmgiu3o>

O que é um arquivo:

<https://www.youtube.com/watch?v=DfxtCcoV7EU>

Como os Computadores Contam? E representam imagens, letras e sons ?

<https://www.youtube.com/watch?v=FN1gjZ4KMqk>

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

EIXO:TECNOLOGIA DIGITAL – CONCEITO: HARDWARE E SOFTWARE



FUNCIONAMENTO DOS COMPUTADORES (PROCESSADOR E MEMÓRIA)

1. Apresentando a 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.

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.

TD04HS01: Identificar componentes fundamentais do computador: Processador e Memória.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM FOCAL:

Entender qual é a função e importância do processador.

Entender qual é a função e importância da memória.

Identificar características destes componentes que os qualificam.

Habilidades Relacionadas: HYPERLINK \I "TD04HS02" [TD04HS02](#) HYPERLINK \I "TD04CR01" [TD04CR01](#)

Competências Relacionadas:

[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO4 -](#)
[HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" CG1](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Reconhece** processador e memória como componentes fundamentais de um computador.
- **Relaciona** diferentes tipos de processadores e algumas de suas características.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

Acesso Dez/2023

Funcionamento da memória RAM:

<https://www.youtube.com/watch?v=pt6n5uy5n7w>
<https://www.youtube.com/watch?v=gsPdwnmCIY>

Processador e Multiprocessador - Velocidade:

<https://www.youtube.com/watch?v=QPALJTFho2Q>

Processador (Funcionamento):

<https://www.youtube.com/watch?v=4H1O1BzrNMY>

Processador

<https://www.infoescola.com/informatica/processador/>
/

EIXO:TECNOLOGIA DIGITAL – CONCEITO: HARDWARE E SOFTWARE



**FUNCIONAMENTO
DOS COMPUTADORES**

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.

TD04HS02: Distinguir memória volátil (RAM) e memória persistente.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:

Perceber a diferença entre as memórias Volátil e não Volátil.

Compreender como as memórias possuem relação com suas produções digitais.

Compreender como as memórias possuem relação com os Aplicativos.

Competências Relacionadas:

[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO4 –
HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" CG1
– CG3–CG4 – CG5 – CG6 – CG7](#)

[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO5
HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info"](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Descreve** a diferença entre memória volátil e memória persistente

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

Acesso Dez/2023

Memória:

Parte 1-

<https://www.youtube.com/watch?v=zsEi0DkXeZc&feature=youtu.be>

Parte 2-

<https://www.youtube.com/watch?v=zsEi0DkXeZc&feature=youtu.be>

Como funciona o computador:

<https://www.youtube.com/watch?v=jH5gOJvvCSQ>

EIXO:TECNOLOGIA DIGITAL – CONCEITO: COMUNICAÇÃO E REDES



TRÁFEGO DE INFORMAÇÕES

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.
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.

TD04CR01: Compreender o tráfego de informações e o conceito de largura de banda.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:

Conhecer as unidades de medidas de tamanho computacionais e suas grandezas.
Relacionar as grandezas com estimativas “muita ou pouca” informação.

Competências Relacionadas:

[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO4 –](#)
[HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" CG1 – CG3–CG4 – CG5 – CG6 – CG7](#)
[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO5](#)
[HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" – CG1 – CG5–CG6 – CG9 –CG10](#)
[CE06 HYPERLINK \I](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Relaciona** o tempo de transmissão com o volume da informação e seu tipo (vídeo, áudio, texto).
- **Compara** quantitativamente diferentes velocidades de tráfego da internet.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(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.

Acesso Dez/2023

Fios, cabos, e Wi-Fi | Ciência da Computação – Comunicação com Bits:
https://www.youtube.com/watch?v=2akkAvyiy_8

Medindo a Velocidade da Internet:
<https://fast.com/pt/>

Protocolo IP:
<https://www.youtube.com/watch?v=HNQD0qJ0TC4&t=148s>

Como a internet Funciona
https://www.youtube.com/watch?v=C5qNAT_j63M

Criptografia:
<https://www.youtube.com/watch?v=goV0IQc7Kml>

A revolução da internet móvel (1G a 5G – Gerações de conectividade Móvel):
<https://www.youtube.com/watch?v=HCZIROlcbYQ>

EIXO:PENSAMENTO COMPUTACIONAL – CONCEITO: ABSTRAÇÃO



<p>P e n s a m e n t o C o m p u t a c i o n a l</p>	<p>CÓDIGOS DE REPRESENTAÇÃO DA INFORMAÇÃO (PADRÕES DE CÓDIGOS E MENSAGENS CODIFICADAS)</p>	<p>1.Relacionando e representando os caracteres por um padrão de código, por exemplo, escrevendo mensagens codificadas em números, padrões de codificação distintos ou código binário.</p>	<p>PC04AB01: Entender que cada letra, número ou símbolo é representado por um padrão de caracteres.</p> <p>OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <p>APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR: Conhecer as unidades de medidas de tamanho computacionais e suas grandezas. Relacionar as grandezas com estimativas “muita ou pouca” informação. Competências Relacionadas: HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO4 – HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" CG1 – CG3–CG4 – CG5 – CG6 – CG7</p> <p>AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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. <p>DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:</p> <p>(EF04LP20). Reconhecer a função de gráficos, diagramas e tabelas em textos, como forma de apresentação de dados e informações.</p>	<p>Acesso Dez/2023</p> <p>Montar Gráficos online: https://spark.adobe.com/express-apps/chart/</p> <p>Tipos de gráfico: https://brasilecola.uol.com.br/matematica/graficos.htm</p> <p>acessado em Nov/2023 Gráficos para análise (Contextualiza o uso da internet por crianças): https://lunetas.com.br/infancia-e-tecnologia/</p>
<p>EIXO:PENSAMENTO COMPUTACIONAL – CONCEITO: ABSTRAÇÃO</p>				



<p>PLANILHAS ELETRÔNICAS (ORGANIZAÇÃO DE DADOS EM TABELAS)</p>	<p>1. Inserindo dados em uma tabela de acordo com alguns quesitos, por exemplo, uma lista de compras separadas por setores do mercado</p>	<p>PC04AB02: Compreender que dados podem ser estruturados em tabelas para torná-los úteis e mais fáceis de manipular.</p> <p>OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <p>APRENDIZAGEM FOCAL: Desenvolver tabelas com autonomia. Compreender a estrutura de uma tabela (linha e coluna) Buscar dados em uma tabela. Representar dados em uma tabela..</p> <p>Habilidades Relacionadas: HYPERLINK \I "PC04AL02" PC04AL02</p> <p>Competências Relacionadas: HYPERLINK \I "COMP ESP INFO" CEO2 – HYPERLINK \I "COMP Gerais BNCC Info" CG4</p> <p>AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cria uma tabela com dados seguindo uma lógica ou condição. • Localiza informações em uma tabela. <p>DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:</p> <p>(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.</p>	<p>Acesso Dez/2023</p> <p>Gráficos e Tabelas:</p> <p>https://novaescola.org.br/plano-de-aula/1699/interpretando-grafico-e-seus-elementos</p> <p>https://novaescola.org.br/plano-de-aula/1110/aprofundando-o-estudo-de-grafico-e-tabelas</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Kwt92IO6DP5</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=ETKjgzSqs70</p>
<p>EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL – CONCEITO: ALGORITMOS</p>			



**PORTUGUÊS
ESTRUTURADO
(OPERADORES
RELACIONAIS E
LÓGICOS)**

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.

PC04AL01: Executar algoritmos simples, em português estruturado, que contenham decisões que utilizam operadores relacionais e lógicos.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM FOCAL:

Transpor uma situação problema para português estruturado, considerando operadores relacionais.

Definir o passo a passo de uma tarefa ou atividade dentro de uma situação problema fazendo uso de operadores relacionais (receitas que faltam ingredientes, trajetos mais curto etc.)

Habilidades Relacionadas: HYPERLINK \I "PC04RP01" [PC04RP01](#)

Competências Relacionadas:

[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO2 –](#)
[HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" CG4 – CG5–CG7 – CG8 – CG10..](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- Executa algoritmos em português que contêm decisões baseadas em operações relacionais e lógicas.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(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.

(EF04MA05). **Utilizar** as propriedades das operações para desenvolver estratégias de cálculo.

Acesso Dez/2023

Desenvolvido por Laurent Haan . Interface por Zenobia Homan . Robot por surt . Música de hektikmusic . Conceito original: lightbot.com
<https://www.lightbot.lu/>

Algoritmos (Desplugada)

<https://programae.github.io/blocos/pdf/Ficha%204-Programacaoempapelquadriculado.pdf>

Condicionais (Desplugada):

<https://programae.github.io/blocos/pdf/Ficha%2010-Condicionais.pdf>

EIXO:PENSAMENTO COMPUTACIONAL – CONCEITO: ALGORITMOS



**CONCEITO DE VETORES
CONCEITO DE
MATRIZES
(ALOCÇÃO DE LETRAS
OU DESENHOS NAS
ESTRUTURAS UNI OU
BIDIMENSIONAL)**

1. Apresentando a 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.

PC04AL02: Compreender o conceito de vetores e matrizes bidimensionais.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:

Imaginar (abstração) como se localizam/organizam as coisas em seus respectivos locais e fazer a relação com matrizes e vetores. Ex: Os apartamentos em edifício, as carteiras na sala de aula etc.

Criar matriz unidimensional para acomodar/organizar coisas. (ex. nomes).

Competências Relacionadas:

[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO2 –
HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" CG4
– CG5–CG7 – CG8 – CG10..](#)

[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO4 –
HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" CG1](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Cria** vetores unidimensionais e bidimensionais.
- **Localiza** informações dentro de estruturas bidimensionais.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(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.

Acesso Dez/2023

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/>

EIXO:PENSAMENTO COMPUTACIONAL – CONCEITO: DECOMPOSIÇÃO

<p style="text-align: center;">DISPOSITIVOS DIGITAIS (TAMANHO, UTILIDADE, FUNÇÃO ETC.)</p>	<p>1. Encontrando semelhanças e diferenças entre dispositivos e caracterizando-os conforme seus atributos, por exemplo, dividindo-os em grupos de acordo com o tamanho, utilidade, função etc.</p>	<p>PC04DE01: Classificar dispositivos digitais de acordo com suas características, usos ou funcionalidades.</p> <p style="text-align: center;">OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR: Estabelecer critérios para categorizar dispositivos digitais. Categorizar dispositivos digitais. Diferenciar os diversos dispositivos digitais de acordo com suas características e funcionalidades. Competências Relacionadas: HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO6 – HYPERLINK \I "COMP_Gerais BNCC Info" CG1 – CG2–CG5 – CG6 –CG10</p> </div> <p style="text-align: center;">AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consegue categorizar dispositivos digitais de acordo com critérios próprios ou pré-estabelecidos. <p style="text-align: center;">DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:</p> <p>(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.</p>	<p>Acesso Dez/2023</p> <p>Socialização do conceito de dispositivo: https://conceito.de/dispositivo</p> <p>Dispositivos para cozinha; observar quais são digitais ou não e porquê: https://www.youtube.com/watch?v=rF87LlnBBDI</p> <p>Gadgets: https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/05/o-que-e-gadget-descubra-o-significado-tecnologico-da-palavra.ghtml</p> <p>Tipos de computadores: https://revistaaz.com.br/conheca-os-10-tipos-de-computadores.html</p>
EIXO:PENSAMENTO COMPUTACIONAL – CONCEITO: RECONHECIMENTO DE PADRÕES			

<p>ITERAÇÃO EM SITUAÇÕES NO COTIDIANO (REPRESENTAÇÃO DE CICLOS DE REPETIÇÃO - LAÇOS)</p>	<p>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.</p>	<p>PC04RP01: Identificar semelhanças e diferenças em situações que se repetem e aplicar iteração em um conjunto de passos ou instruções.</p> <p>OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <p>APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR: Reconhecer que existem situações que podem ser automatizadas através de sequências de instruções. Identificar a possibilidade de transformar uma atividade/tarefa em uma sequência de passos com iterações. Competências Relacionadas: HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO6 – HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" CG1 – CG2–CG5 – CG6 –CG10</p> <p>AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exemplifica situações presentes no seu dia a dia que possam ser automatizadas por uma única sequência de instruções. <p>DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE: (EF04MA11). Identificar regularidades em sequências numéricas compostas por múltiplos de um número natural.</p>	<p>Acesso Dez/2023</p> <p>Iniciar Reconhecendo Padrões na matemática: https://br.ixl.com/matematica/padroes Complete o padrão: https://br.ixl.com/math/3-ano/complete-o-padr%C3%A3o-repetido</p> <p>Forme padrões: https://br.ixl.com/math/3-ano/forme-um-padr%C3%A3o-repetido</p> <p>Padrões e Repetição: Jogar e analisar https://www.crazygames.com.br/jogos/360-connect</p>
---	--	--	--

OBJETOS DE CONHECIMENTO	Práticas (Possibilidades de como desenvolver esta habilidade)	HABILIDADES ¹	Sugestão de Metodologias e Recursos
EIXO: CULTURA DIGITAL – CONCEITO: LETRAMENTO DIGITAL			
COMPACTADORES DE ARQUIVO	1. Conhecendo o propósito de um compactador de arquivos e usando-o, por exemplo, para criar um arquivo compactado contendo diferentes tipos de arquivos.	<p>CD05LD01: Utilizar compactadores de arquivos.</p> <p style="text-align: center;">OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR: Compreender a importância dos compactadores de arquivo e sua função. Identificar um arquivo compactado. Competências Relacionadas: HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO2 – HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" CG4 – CG5–CG7 – CG8 – CG10.. HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO4 –</p> </div> <p style="text-align: center;">AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Identifica o propósito dos compactadores de arquivos. ● Analisa a taxa de compactação dos diferentes tipos de arquivos <p style="text-align: center;">DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:</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>Acessados em Dez/2023</p> <p>Como funciona a compactação de arquivos https://www.youtube.com/watch?v=ajncQV0z3qY https://www.tecmundo.com.br/tecmundo-explica/54730-tecmundo-explica-funciona-compactacao-arquivos-video.htm</p>
EIXO: CULTURA DIGITAL – CONCEITO: LETRAMENTO DIGITAL			



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

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

CD05LD02: Integrar os diferentes formatos de arquivos.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM FOCAL:

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

Habilidades Relacionadas: HYPERLINK \ "CD05LD01" [CD05LD01](#) - HYPERLINK \ "CD05LD03" [CD05LD03](#)

Competências Relacionadas: [HYPERLINK \ "COMP_ESP_INFO" CEO2](#) – [HYPERLINK \ "COMP_Gerais_BNCC_Info" CG4](#) – CG5–CG7 – CG8 – CG10..

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Integra** arquivos de diferentes formatos em um documento.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(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.

Acessados em Dez/2023

Exemplos desta integração em Apresentações:

Fazendo Mágica com PowerPoint!

<https://www.youtube.com/watch?v=CeZB73BxglU>

<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=GUX6VNPfR0w>

EIXO: CULTURA DIGITAL – CONCEITO: LETRAMENTO DIGITAL



<p>EDITOR DE TEXTO, PLANILHAS ELETRÔNICAS, APRESENTAÇÃO DE SLIDES E EDITOR DE IMAGENS</p>	<p>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.</p>	<p>CD05LD03: Experimentar as mídias digitais e suas convergências.</p> <p>OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <p>APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR: Produzir textos, planilhas e apresentações, agrupando diferentes mídias digitais. Competências Relacionadas: HYPERLINK \ "COMP ESP INFO" CEO2 – HYPERLINK \ "COMP Gerais BNCC Info" CG4 – CG5–CG7 – CG8 – CG10.. HYPERLINK \ "COMP ESP INFO" CEO4 – HYPERLINK \ "COMP Gerais BNCC Info" CG1</p> <p>AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza os recursos digitais para produção de texto, planilha ou apresentação, experimentando suas convergências. <p>DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:</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>Acessados em Dez/2023</p> <p>Navegadores (Diferentes navegadores com diferentes recursos): https://www.youtube.com/watch?v=7bgOWImWaXI&feature=youtu.be</p> <p>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>
			<p>Acessados em Dez/2023</p> <p>Audiolivro- https://www.youtube.com/watch?v=P6fL-D9jl4M https://www.youtube.com/watch?v=1DSiSCXYw7s Inteligência Artificial: (Te ajuda a desenhar) https://www.autodraw.com/ Inteligência Artificial: (Descobrimo seu desenho) https://quickdraw.withgoogle.com/ Como jogar e manter a segurança on-line: https://www.youtube.com/watch?v=nrA4gT99c-</p>



[Y&feature=youtu.be](#)

EIXO: CULTURA DIGITAL – CONCEITO: CIDADANIA DIGITAL

**ÉTICA E
RESPONSABILIDADE
NA INTERNET
(VALORES E ATITUDES
RESPONSÁVEIS - FAKE
NEWS**

1. Propondo a reflexão de valores e atitudes responsáveis relacionadas ao uso de dados em ambiente digital, por exemplo, trabalhando com fake news.

CD05CD01: Distinguir informações verdadeiras e falsas, conteúdos bons dos prejudiciais, e conteúdos confiáveis.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM FOCAL:

Diferenciar informações falsas e verdadeiras.

Refletir sobre valores e atitudes responsáveis relacionadas ao uso de dados em ambiente digital.

Entender o que são fake News e seus impactos no meio social.

Habilidades Relacionadas: HYPERLINK \I

"CD05CD02" [CD05CD02](#) - HYPERLINK \I

"CD05CD01" [CD05CD01](#)

Acessados em Dez/2023

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/interland>

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Diferencia** informações falsas e verdadeiras.
- **Manifesta** cuidado com suas fontes de pesquisa nas internet.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(EF05HI04). **Associar** a noção de cidadania com os princípios de respeito à diversidade, à pluralidade e aos direitos humanos.

Acessados em Dez/2023

Guia Internet Segura:

<https://internetsegura.br/pdf/guia-internet-segura.pdf>

Chatiqueta - Dicas de comportamento no WhatsApp

<https://www.youtube.com/watch?v=bEAw2fQ4MSI>

Internet segura:

<https://internetsegura.br/criancas/>

<https://internetsegura.br/pdf/guia-internet-segura.pdf>

Crimes na Internet (Sextorsão)

<https://www.youtube.com/watch?v=O28gTvAqvow>

(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.



<https://www.youtube.com/watch?v=hY7MSSwMYxk>

Acessados em Dez/2023

Notícias falsas - Fake News

<https://foconoenem.com/fake-news-redacao-enem/>

O que são as fakes news? - Dicas para reconhecê-las -
Fake news para crianças:

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

Jogo- Rio da Realidade:

<https://beinternetawesome.withgoogle.com/pt-br/interland/rio-realidade>

Nomofobia viciados em celulares: (Medo de ficar sem celular)

<https://www.youtube.com/watch?v=u4R7fUXlpcl>

Ótimo para leitura Semiótica (Nomofobia viciados em celulares):

https://www.youtube.com/watch?v=5_dOA8UbRho



EIXO: CULTURA DIGITAL – CONCEITO: CIDADANIA DIGITAL

DIREITOS AUTORAIS

1. Indicando, em uma produção individual ou coletiva, as fontes ou materiais consultados, por exemplo, em uma redação com bibliografia.

CD05CD02: Citar fontes e materiais utilizados, levando em consideração o respeito à privacidade dos usuários e as restrições pertinentes.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:

Compreender a necessidade de indicar as fontes usadas em pesquisas e trabalhos.

Competências Relacionadas:

[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO3](#)
[HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" – CG1 – CG5–CG6 – CG7 – CG8 – CG10](#)
[HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO5](#)
[HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" –](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Indica** as fontes usadas em pesquisas e trabalhos

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(EF05LP05). **Identificar** a expressão de presente, passado e futuro em tempos verbais do modo indicativo.

Acessados em Dez/2023

Normas ABNT- Citação de fontes em trabalhos
<https://blog.mettzer.com/referencia-de-sites-e-artigos-online/>

Privacidade:
<https://www.youtube.com/watch?v=GS17tf-Z9S0>

Como jogar e manter a segurança on-line: Privacidade
<https://www.youtube.com/watch?v=nrA4gT99c-Y&feature=youtu.be>

Vírus de Computador:
<https://www.youtube.com/watch?v=7IYEyph4uX8&feature=youtu.be>



EIXO: CULTURA DIGITAL – CONCEITO: CIDADANIA DIGITAL

**VÍCIOS COM A
INTERNET
(JOGOS E REDES
SOCIAIS)**

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.

CD05CD03: Reconhecer e refletir sobre os jogos on-line e as informações do usuário.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR:
Pesquisar fontes com informações sobre uso de internet por crianças e adultos
Refletir sobre os dados coletados.
Manifestar opinião sobre o uso da internet.
Competências Relacionadas:
[HYPERLINK \ "COMP_ESP_INFO" CEO3](#)
[HYPERLINK \ "COMP_Gerais_BNCC_Info" – CG1 – CG5–CG6 – CG7 – CG8 – CG10](#)
[HYPERLINK \ "COMP_ESP_INFO" CEO5](#)
[HYPERLINK \ "COMP_Gerais_BNCC_Info" – CG1 – CG5–CG6 – CG9 –CG10](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Reconhece** a questão do tempo gasto em atividades on-line como jogos e redes sociais.

Otimizar tempo em ações de pesquisa:
<https://www.youtube.com/watch?v=3D3U0qgkGvI>



DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(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.

EIXO: CULTURA DIGITAL – CONCEITO: TECNOLOGIA E SOCIEDADE

**EVOLUÇÃO DA
TECNOLOGIA
(SOCIEDADE E MUNDO
DO TRABALHO)**

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

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

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM FOCAL:

Reconhecer as mudanças no mundo do trabalho e as profissões que surgiram com a evolução da tecnologia.

Habilidades Relacionadas: [HYPERLINK \I "CD05LD01" CD05LD01](#)

Competências Relacionadas:
[HYPERLINK \I "COMP ESP INFO" CEO2 –](#)
[HYPERLINK \I "COMP Gerais BNCC Info" CG4 – CG5–CG7 – CG8 – CG10..](#)
[HYPERLINK \I "COMP ESP INFO" CEO5](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Reconhece** as profissões que surgiram com a evolução da tecnologia.

Acessados em Dez/2023

Evolução tecnológica:

<https://www.youtube.com/watch?v=LbBHTPbtNxo&list=PLVJJ-8OxXXckIyoGv8XaxDVwAsmHwOI19>

<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>



DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(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.

EIXO: TECNOLOGIA DIGITAL – CONCEITO: REPRESENTAÇÃO DE DADOS



<p>UNIDADES DE MEDIDA DA INFORMAÇÃO (BYTE, KILOBYTE, MEGABYTE, TERABYTE)</p>	<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>	<p>TD05RD01: Conhecer as medidas usuais de informação digital (byte, Kilobyte, Megabyte, Terabyte).</p> <p>OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <p>APRENDIZAGEM FOCAL: Compreender e distinguir os diversos tamanhos de arquivos. Relacionar suas unidades de medida, velocidades de conexão e o espaços de armazenamento dos dispositivos. Planejar e solucionar questões relativas à unidades básicas de medida do mundo digital. Habilidades Relacionadas: HYPERLINK \l "CD05LD01" CD05LD01 Competências Relacionadas: CEO1 – HYPERLINK \l</p> <p>AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica o tamanho (volume) de arquivos e compara o tamanho de diferentes tipos de arquivos. • Descreve a quantidade de texto (letras) que pode ser armazenado em um quilobyte de informação. • Estima o tamanho de um arquivo de texto com base no número de caracteres. • Reconhece arquivos com mais de 1 Gigabyte 	<p>Acessados em Dez/2023</p> <p>Diferentes tipos de arquivo: https://www.youtube.com/watch?v=7bgOWImWaxI&feature=youtu.be</p>
<p>0 , 6</p>		<p>DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:</p> <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>	



EIXO: TECNOLOGIA DIGITAL – CONCEITO: HARDWARE E SOFTWARE

<p>SISTEMAS OPERACIONAIS</p>	<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>	<p>TD05HS01: Conhecer sistemas operacionais.</p> <p>OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <p>APRENDIZAGEM FOCAL: Entender a definição de sistema operacional como sendo o software que gerencia o uso de outros softwares. Compreender existe diferentes sistemas operacionais para diferentes dispositivos. Por exemplo, computadores (Windows, Linux), tablets e smartphones (Android, IOS). Habilidades Relacionadas: HYPERLINK \I "CD05LD01" CD05LD01 HYPERLINK \I "CD05LD02" CD05LD02 HYPERLINK \I "CD05LD03" CD05LD03 Competências Relacionadas: HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO1 HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" – CG1 – CG5–CG6 – CG9 – CG10..</p> <p>AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descreve com suas palavras o que é um sistema operacional. • Discorre sobre as diferenças entre pelo menos dois sistemas operacionais. 	<p>Acessados Dez/2023</p> <p>Componentes do computador: https://www.youtube.com/watch?v=RRBO9KYuN28</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=DYCO3ddy1DU https://edu.gcfglobal.org/pt/informatica-basica/o-que-e-um-sistema-operacional/1/ https://www.youtube.com/watch?v=C4rczDW52mM&t=7s</p> <p>Sistema operacional trabalhando: Na integra: https://www.youtube.com/watch?v=nt0P8ZAYuUo&t=8s</p>
		<p>DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:</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>	

EIXO: TECNOLOGIA DIGITAL – CONCEITO: COMUNICAÇÃO E REDES

PESQUISAS NA INTERNET – FERRAMENTAS DE PESQUISA RECURSOS DE BUSCA AVANÇADOS	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).	<p>TD05CR01: Realizar pesquisas avançadas na internet.</p> <p style="text-align: center;">OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <p>APRENDIZAGEM FOCAL: Realizar pesquisas eficientes com o uso de aspas e filtros disponíveis nos buscadores. Compreender a função dos operadores para pesquisa avançada. Habilidades Relacionadas: HYPERLINK \ "TD05CR02" TD05CR02 Competências Relacionadas: HYPERLINK \ "COMP_ESP_INFO" CEO2 – HYPERLINK \ "COMP_Gerais_BNCC_Info" CG4 – CG5–CG7 – CG8 – CG10.. HYPERLINK \ "COMP_ESP_INFO" CEO3 HYPERLINK \ "COMP_Gerais_BNCC_Info" – CG1 – CG5–CG6 – CG7 – CG8 – CG10</p> <p style="text-align: center;">AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Concretiza pesquisa usando operadores lógicos. ● Explica de que forma o operador lógico modifica o resultado de uma pesquisa. <p style="text-align: center;">DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:</p> <p>(EF35LP04). Inferir informações implícitas nos textos lidos.</p>	Acessados Dez/2023 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 Otimizar tempo em ações de pesquisa: https://www.youtube.com/watch?v=3D3U0qgkGvI
--	---	---	---

EIXO: TECNOLOGIA DIGITAL – CONCEITO: COMUNICAÇÃO E REDES



BUSCADORES NA INTERNET – FERRAMENTAS DE PESQUISA (ANÁLISE DOS RESULTADOS DOS RECURSOS DE BUSCA)

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.

TD05CR02: Compreender os critérios de ordenação dos resultados de buscadores da internet.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM FOCAL:

Compreender como os resultados da pesquisa são ordenados nos buscadores.

Conhecer alguns critérios de ordenamento.

Habilidades Relacionadas: HYPERLINK \ "TD05CR02" [TD05CR02](#)

Competências Relacionadas:

[CEO2 – CG4 – CG5–CG7 – CG8 – CG10..](#)

[CEO3 – CG1 – CG5–CG6 – CG7 – CG8 – CG10](#)

[CEO4 – CG1 – CG3–CG4 – CG5 – CG6 – CG7](#)

[CEO5 – CG1 – CG5–CG6 – CG9 –CG10](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Descreve** pelo menos dois critérios de ordenamento dos resultados em um mecanismo de busca.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(EF05GE06) **identificar** e **comparar** transformações dos meios de transporte e de comunicação.

Acessados Dez/2023

Para transposição didática do Professor: How Search Works (Em Inglês - legendado)

https://www.youtube.com/watch?time_continue=4&v=BNHR6IQJGZs

https://www.youtube.com/watch?v=LVV_93mBfSU&feature=emb_logo

Google Assistente App:

<https://www.youtube.com/watch?v=rKzOXTLu8rY>

Google – Curiosidade – Jogos escondidos no Google:

<https://www.youtube.com/watch?v=Mhp320WzfSA>

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL – CONCEITO: ABSTRAÇÃO



<p>LISTAS, FILAS E PILHAS</p>	<p>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.</p>	<p>PC05AB01: Conhecer representações concretas para listas, filas e pilhas.</p> <p>OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <p>APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR: Compreender a dinâmica de cada estrutura: pilha, listas e filas Reconhecer a dinâmica de cada estrutura em organizações do dia a dia: pilha, listas e filas Competências Relacionadas: HYPERLINK \I "COMP ESP INFO" CEO2 HYPERLINK \I "COMP Gerais BNCC Info" – CG4 – CG5–CG7 – CG8 – CG10 HYPERLINK \I "COMP ESP INFO" CEO5 HYPERLINK \I "COMP Gerais BNCC Info"</p> <p>AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:</p> <p>(EF05GE09). Estabelecer conexões e hierarquias entre diferentes cidades, utilizando mapas temáticos e representações gráficas.</p>	<p>Acessados Dez/2023</p> <p>Fila: https://www.youtube.com/watch?v=OKhrWtNg9WE</p> <p>HQ em PDF – Fila: http://almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publications/serie5/S5V3small.pdf</p> <p>Computer Science Illustrated (Lists) - Inglês http://csillustrated.berkeley.edu/</p> <p>Computação Desplugada : https://classic.csunplugged.org/wp-content/uploads/2014/12/CSUnpluggedTeachers-portuguese-brazil-feb-2011.pdf https://classic.csunplugged.org/documents/books/portuguese/CSUnpluggedTeachers-portuguese-brazil-feb-2011.pdf</p>
			<p>Acessados Dez/2023</p> <p>Pilhas: http://almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publications/serie5/S5V1small.pdf</p>



Visualizando algoritmos de ordenação:

<http://almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publications/serie5/S5V3small.pdf>

Para transposição didática (Professor)- algoritmos de ordenação:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PL4CetycR1mc9QsxjtD9YJyx1Pv8-xBej>

Selection Sort

<https://pt.khanacademy.org/computing/computer-science/algorithms/sorting-algorithms/a/sorting>

Insertion Sort

<https://pt.khanacademy.org/computing/computer-science/algorithms/insertion-sort/a/insertion-sort>

Merge Sort

<https://pt.khanacademy.org/computing/computer-science/algorithms/merge-sort/a/divide-and-conquer-algorithms>

Quick Sort

<https://pt.khanacademy.org/computing/computer-science/algorithms/quick-sort/a/overview-of-quicksort>

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL – CONCEITO: ABSTRAÇÃO



CONTRIBUIÇÕES DOS COMPUTADORES PARA RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS (PROFISSÕES E ÁREAS DE ATUAÇÃO QUE NÃO REALIZAM AÇÕES REPETITIVAS)

1. Discutindo sobre situações em que os computadores não contribuem para a solução de problemas, por exemplo, em profissões que não realizam ações repetitivas.

PC05AB02: Entender que alguns problemas não podem ser resolvidos com computadores.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM FOCAL:

Entender que existem situações em que os computadores não contribuem para a solução de problemas, por exemplo, em profissões que não realizam ações repetitivas.

Compreender os limites do que pode ser automatizado com o uso dos computadores.

Habilidades Relacionadas: HYPERLINK \l "PC05RP01" [PC05RP01](#)

Competências Relacionadas:

[CEO6 – CG1 – CG2 – CG5 – CG6 – CG10](#)

AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):

- **Dialoga** sobre os limites do que pode ser automatizado com o uso dos computadores, justificando seu ponto de vista.

DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:

(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.

Acessados Nov/2023

Inteligência Artificial

Organização lógica dos dados (Como pensamos para resolver?):

<https://rachacuca.com.br/logica/problemas/fila-do-banco/>

ROBÔ COLABORATIVO:

<https://www.youtube.com/watch?v=ipMfg2KfvTM>

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL – CONCEITO: ALGORITMOS

<p>ALGORITMOS COM REPETIÇÃO</p>	<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>PC05AL01: Conhecer e utilizar algoritmos com repetições resolvidos com computadores.</p> <p style="text-align: center;">OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>APRENDIZAGEM FOCAL: Entender que existem situações em que os computadores não contribuem para a solução de problemas, por exemplo, em profissões que não realizam ações repetitivas. Compreender os limites do que pode ser automatizado com o uso dos computadores. Habilidades Relacionadas: HYPERLINK \ "PC05DE01" PC05DE01 - HYPERLINK \ "PC05RP01" PC05RP01- HYPERLINK \ "PC05AB01" PC05AB01 Competências Relacionadas: HYPERLINK \ "COMP_ESP_INFO" CEO2 HYPERLINK \ "COMP_Gerais_BNCC_Info" – CG4 – CG5–CG7 – CG8 – CG10 HYPERLINK \ "COMP_ESP_INFO" CEO5</p> </div> <p style="text-align: center;">AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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. ● Cria algoritmos com repetições. <p style="text-align: center;">DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:</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>Acessados Nov/2023</p> <p>Repetições: https://studio.code.org/s/pre-express-2019/stage/7/puzzle/1</p> <p>Atividades com algoritmos: https://www.lightbot.lu/</p> <p>Computação Desplugada - Atividade 7 (Sorting Algorithms) https://classic.csunplugged.org/wp-content/uploads/2014/12/CSUnpluggedTeachers-portuguese-brazil-feb-2011.pdf</p> <p>Programação para crianças com tutorial:</p> <p>Segue Jogo (programação reversa): https://www.coquinhos.com/programacao-reversa-para-criancas-para-onde-o-robo-vai/fullscreen/</p> <p>Segue Tutorial: https://www.youtube.com/watch?v=MI9Y0mHDN5E</p> <p>Segue Jogo (programação reversa): https://www.google.com/logos/2017/logo17/logo17.html?hl=pt-BR</p> <p>Segue Tutorial: https://www.youtube.com/watch?v=IS9lvaJkVPk&t=132s</p>
--	--	--	--

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL – CONCEITO: DECOMPOSIÇÃO

<p>EXPRESSÕES ARITMÉTICAS (REGRAS DE PRECEDÊNCIA DE OPERADORES)</p>	<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>	<p>PC05DE01: Identificar e decompor operandos, operações e prioridades em expressões aritméticas</p> <p>OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <p>APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR: Compreender a prioridade de operadores e operações nas expressões aritméticas. Resolver operações na expressão de acordo com regras e prioridades. Competências Relacionadas: HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO2 HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" – CG4 – CG5–CG7 – CG8 – CG10 HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO5 HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" – CG5–CG6 – CG9 –CG10 HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO6</p> <p>AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analisa corretamente uma operação aritmética interpretando a prioridade dos operadores. • Resolve expressões aritméticas corretamente. <p>DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:</p> <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.</p>	<p>Acessados Nov/2023</p> <p>Introdução a decomposição/Reconhecimento de Padrões e Abstração: https://programae.github.io/blocos/pdf/Ficha%203-PensamentoComputacional.pdf</p>
<p>EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL – CONCEITO: RECONHECIMENTO DE PADRÕES</p>			

<p>FUNÇÃO (SEM RETORNO) (SUBALGORITMOS)</p>	<p>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.</p>	<p>PC05RP01: Reconhecer um padrão em um algoritmo e converter em uma função sem retorno.</p> <p>OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p> <p>APRENDIZAGEM COMPLEMENTAR: Reconhecer um padrão no processo dentro do algoritmo. Converter padrões de processo dentro do algoritmo em função. Competências Relacionadas: HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO2 HYPERLINK \I "COMP_Gerais_BNCC_Info" – CG4 – CG5–CG7 – CG8 – CG10 HYPERLINK \I "COMP_ESP_INFO" CEO5</p> <p>AVALIAÇÃO – (O QUE OBSERVAR):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Reconhece um padrão em um algoritmo pré-definido e consegue extrair um trecho significativo para ser convertido em uma função. ● Reconhece que procedimento se repete podendo ser convertido em uma função. <p>DICA DE INTERDISCIPLINARIDADE:</p> <p>(EF05MA22). Apresentar todos os possíveis resultados de um experimento aleatório, estimando se esses resultados são igualmente prováveis ou não.</p>	<p>Acessados Nov/2023</p> <p>Função: (Usando Música) https://programae.github.io/blocos/pdf/Ficha%2012-EscrevendoMusicas.pdf</p> <p>Para Transcrição Didática (Função – em Inglês): https://www.youtube.com/watch?v=ZEsCla92mek</p>
--	--	--	---

COMPONENTE CURRICULAR



ARTE

2. PROPOSTA DO COMPONENTE CURRICULAR DE ARTE

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.

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.

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).

2.1. O COMPONENTE CURRICULAR 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.

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.

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

Competências Específicas de Arte	Competências Gerais da Educação Básica	Competências específicas da Área de Linguagem	Dimensões do conhecimento
<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</p>	<p>1. 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>2. 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>3. 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>4. 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>1. 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>2. 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>3. 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>



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>

PAG 1*



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.	9. 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. 10. 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 fruições, 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.			

PAG
F
1*

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, 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.

2.2. ORGANIZADOR CURRICULAR DE ARTE



2.2.1. ANO 1 - ARTE				
UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADES	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETO DE CONHECIMENTO	PRÁTICA DIDÁTICO PEDAGÓGICA
Artes visuais	(EF01AR01) Conhecer e apreciar diferentes modalidades das artes visuais, de diferentes autores, épocas e culturas.	AF - Nos primeiros anos do ensino Fundamental, o aluno ainda está próximo do brincar da Educação Infantil e a imaginação e a simbolização estão presentes em suas construções, percepções e narrativas. Ao conhecer, identificar e apreciar múltiplas manifestações em artes visuais.	Contextos e práticas	- Leitura e releitura de obra de arte.
	(EF01AR02) Conhecer e experimentar diferentes elementos constitutivos das artes visuais.	AF - permite ao aluno reconhecer, perceber, aprender e manejar os elementos visuais (ponto, linha, cor, forma, espaço, textura, relevo, movimento, luz e sombra, volume bidimensional e tridimensional)	Elementos da linguagem	- Vida e obra de artistas. - Instalações.
	EF01AR03A) Conhecer distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais presentes na cultura local.	AC - Reconhecer e analisar, nesta habilidade, inclui identificar, investigar e refletir em artes visuais a partir das características das manifestações artísticas e culturais locais e de outras comunidades.	Matrizes estéticas culturais	- Apreciação e Compreensão do bidimensional e tridimensional .
	(EF01AR04) Conhecer e experimentar diferentes modalidades das artes visuais, utilizando de modo sustentável diferentes materiais, instrumentos, técnicas e suportes convencionais.	AF - Na experimentação, é possível fazer uso de diferentes: 1. Matérias: materiais ou meios (tinta, argila, sucata, cola, folhas e pedras etc.); 2. Suportes: base onde a obra é realizada (a tela de um quadro, o papel de um desenho, o espaço de uma sala, de um pátio de escola, de um jardim, da rua para a construção de uma instalação etc.); 3. ferramentas: instrumentos/equipamento	Materialidades	- Histórias Infantís. - As Formas (ponto, linha)



<p>Artes visuais</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>os utilizados na produção (pincel, lápis, computador, máquina fotográfica, pinça, martelo etc.); 4. Procedimentos: modos de articular a matéria na criação da obra (pintura, colagem, escultura, dobradura etc.).</p> <p>AF - O desafio para o aluno é desfrutar de novas percepções, elaborar novas formas de proposições estéticas e ser protagonista em sua singularidade, inclusive ao trabalhar no coletivo, quando deve assumir uma atitude de colaboração, ou seja, de fazer junto.</p> <p>AC - O aluno deverá refletir sobre seu processo de criação, construir argumentos, ponderações e também escutar e refletir sobre o fazer e as ponderações dos colegas, ampliando a percepção da pluralidade de significados atribuíveis às manifestações artísticas. Nesse processo, potencializa-se a produção criativa dos alunos.</p> <p>AF - Fazer uso de diferentes: 1. Matérias: materiais ou meios (tinta, argila, sucata, cola, folhas e pedras etc.); 2. Suportes: base onde a obra é realizada (a tela de um quadro, o papel de um desenho, o espaço de uma sala, de um pátio de escola, de um jardim, da rua para a construção de uma instalação etc.); 3. ferramentas: instrumentos/equipamento os utilizados na produção (pincel, lápis, computador, máquina fotográfica, pinça, martelo etc.); 4. Procedimentos: modos de articular a matéria na criação da obra</p>	<p>Processos de criação</p> <p>Processos de criação</p> <p>Conhecimento e exploração do corpo e do espaço.</p>	<p>- Visitação (física, virtual) a museus, galerias, etc...</p>
-----------------------------	---	---	--	---



		(pintura, colagem, escultura, dobradura etc.).		
Dança	<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>AF - Fruir, investigar, testar, fazer e refazer com prazer e, ao mesmo tempo, estranhamento, movimentos corporais que sejam arranjados de forma a constituir diferentes formas de dança, presentes em diversos contextos.</p> <p>AF - Identificar as relações entre as partes do corpo (pés, dedos dos pés, mãos, dedos das mãos, quadris, cabeça, pescoço, musculaturas específicas do abdome, dos joelhos, do rosto etc.) e destas com o todo corporal.</p> <p>AF - Investigar, testar, fazer, refazer e sentir prazer e estranhamento com o corpo, na vivência de espaços, orientações e ritmos diferentes. Movimentar-se muito devagar, tomando minutos inteiros para realizar movimentos simples, como colocar a mão sobre a cabeça e olhar para os lados, e depois repetir esses movimentos muito rapidamente, percorrer trajetos comuns de costas, de lado, ou equilibrar-se em terrenos planos, depois, íngremes, enfim, a experimentação.</p>	<p>Contextos e práticas</p> <p>Danças circulares.</p> <p>Danças circulares.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Cantigas de roda.- Cirandas.- Danças circulares.- Danças Populares- Coreografias- Improvisação- Ritmos- Exploração de espaço.- Registro e notação musical



<p>Dança</p>	<p>(EF01AR11) Conhecer e experimentar os elementos constitutivos do movimento, de modo individual, em movimentos dançados, a partir de um gênero ou estilo específico de danças adequadas à faixa etária.</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>AF - Criar e improvisar movimentos implica fazer e refazer múltiplas experimentações para utilizar e combinar os elementos estruturantes da dança — movimento corporal, espaço e tempo — aos códigos específicos de cada ritmo.</p> <p>AC - Articular a matéria na criação da obra (pintura, colagem, escultura, dobradura etc.). Nesta habilidade, é importante que matéria, suporte, ferramenta e procedimento sejam sustentáveis, ou seja, reduzam resíduos. Nas novas formas de expressão, estão presentes materialidades convencionais e não convencionais.</p>	<p>Processos de criação</p> <p>Processos de criação / Contextos e práticas</p>	<ul style="list-style-type: none">- Expressão corporal- Partes do corpo- Articulações- Gênero e estilos
<p>Música</p>	<p>(EF01AR13) Conhecer e apreciar diferentes gêneros musicais, presentes na vida cotidiana.</p>	<p>AF - Identificar formas musicais, abrangendo gêneros tais como: música clássica, música contemporânea, música popular — incluindo, por exemplo, categorias como pop, samba, MPB, hip-hop, rap, rock, jazz, techno, entre outras. Conhecer as formas musicais é indispensável para que se estabeleça o diálogo sobre elas, estabelecendo relações entre suas funções no contexto social e de circulação — "jingles" de comerciais na rádio e televisão, vinhetas em vídeos da internet, músicas típicas da comunidade executadas em momentos de celebração, músicas religiosas, músicas que fazem crítica social, que tocam nas festas de família, na rádio, trilha sonora</p>	<p>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>Música</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>em filmes, novelas, jogos de vídeo game etc.</p> <p>AF - Perceber e explorar supõem identificar características e testar elementos básicos do som — altura (sons agudos e graves), duração (longos e curtos), intensidade (fortes e fracos) e timbres (a voz do instrumento ou pessoa) — e os elementos da música — o ritmo, a melodia e a harmonia.</p> <p>AF - Investigar e identificar fontes sonoras convencionais, como os instrumentos musicais, e não convencionais, como os sons do próprio corpo. Com base na percepção da percussão corporal e da voz como recurso sonoro e musical, dos objetos sonoros, inclusive os presentes no cotidiano, e dos sons da natureza, pretende-se que o aluno criar e organizar os sons em uma estrutura musical.</p> <p>AC - “Explorar” tem o sentido de investigar, identificar e conhecer notações musicais convencionais e não-convencionais. Portanto, está relacionada a registros gráficos do som.</p> <p>AC - “Experimentar” refere-se a fazer e refazer múltiplas possibilidades de</p>	<p>Elementos da linguagem</p> <p>Contextos e práticas</p> <p>Materialidades</p>	<p>- Apreciação musical.</p> <p>- Propriedades do som.</p> <p>- Espaço cênico. Dramatização</p> <p>- Expressão corporal</p>
----------------------	---	--	---	---



<p>Teatro</p>	<p>(EF01AR17) Conhecer, apreciar e experimentar a sonorização de histórias.</p> <p>(EF01AR18) Conhecer e apreciar diferentes formas teatrais.</p> <p>(EF01AR19) Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais (variadas entonações de voz, diferentes fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas etc.) .</p>	<p>sonorização corporal ou instrumental, o que propicia a elaboração de improvisações e composições de forma individual, coletiva e colaborativa. Para o seu desenvolvimento, é importante que o aluno seja encorajado para o fazer musical, de modo que o medo e a inibição sejam reduzidos.</p> <p>AF - Construção de repertório, adquirido com observação de manifestações do teatro em múltiplas fontes, de diferentes contextos. A prática de observação em diferentes locais públicos permite a percepção múltipla de como as pessoas se expressam com a entonação de voz, gestos, forma de narrar um acontecimento, criação de um personagem relacionado a uma função ou tema, entre outros.</p> <p>AC - “Descobrir”, embasada na investigação e observação, pressupõe o exercício de perceber que, nas situações do dia a dia, é possível observar e identificar elementos básicos do teatro: espaço (local onde ocorre a cena observada), personagem (a pessoa e suas características) e narrativa (a ação, o que está ocorrendo).</p> <p>AF - “Explorar” refere-se ao âmbito do expressar-se. Pode ser desenvolvida por meio de jogos de improvisação a fim</p>	<p>Notação e registro musical</p> <p>Processos de criação</p> <p>Contextos e práticas</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>
----------------------	--	--	---	---



<p>Teatro</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 etária.</p>	<p>de potencializar o processo de criação teatral por meio de cenas, narrativas, gestos e ações presentes no cotidiano. As improvisações contêm uma intencionalidade (os alunos querem improvisar algo) compartilhada com todos os envolvidos na cena, tanto em trabalhos autorais, coletivos como nos colaborativos. A observação de expressões teatrais em outras matrizes culturais amplia o repertório do aluno e possibilita novas criações e improvisações.</p> <p>AF - Exercitar, na dimensão do fazer e refazer, amplia a potencialidade dos exercícios com a imitação e o faz de conta enquanto ferramentas para as ações dramáticas. O exercício com a imitação não se restringe apenas à construção externa de uma imagem ou pessoa, mas pretende que o aluno possa preencher o modelo imitado com novos significados.</p> <p>AF - Experimentar implica investigar, testar, fazer e refazer formas de se movimentar, trejeitos, entonação de voz, bem como gestos que podem caracterizar uma pessoa em um enredo. Isto implica experimentar a expressão de variadas emoções. No processo de criação, é importante o aluno perceber quando o seu personagem é estereotipado, ou seja, quando é apenas uma repetição de um modelo previamente conhecido, o que pode comprometer a sua potência teatral</p> <p>AC - Identificar as características das</p>	<p>Elementos da linguagem</p> <p>Processos de criação</p> <p>Processos de criação</p>	<p>- Diversidade cultural</p>
----------------------	---	---	---	-------------------------------



<p>Habilidades integradoras</p>	<p>(EF01AR24) Conhecer e explorar brinquedos, brincadeiras e jogos, de diferentes matrizes estéticas e culturais.</p> <p>(EF01AR26) Conhecer, identificar e explorar diferentes tecnologias e recursos digitais, em processos de criação de diferentes linguagens artísticas.</p>	<p>diferentes matrizes estéticas e culturais pelo experimentar as formas de expressão de cada cultura, desde os seus brinquedos e brincadeiras. Esta habilidade, nos primeiros anos, se aproxima das atividades dos campos de experiências Traços, sons, cores e formas da Educação Infantil. -</p> <p>AF - Descobrir, conhecer e utilizar os recursos tecnológicos e digitais e sua potencialidade nos processos criativos. Desse modo, espera-se a aproximação do aluno com a imaterialidade na arte, sensibilizando-o para a utilização das ferramentas tecnológicas e eletrônicas</p>	<p>Matrizes estéticas e culturais</p> <p>Arte e tecnologia/ Processos de criação</p>	<p>- Influências culturais</p> <p>- Projetos</p> <p>-Patrimônio histórico e cultural.</p>
--	---	--	--	---



2.2.2. ANO 2 - ARTE				
UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADES	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETO DE CONHECIMENTO	PRÁTICA DIDÁTICO PEDAGÓGICA
Artes visuais	(EF02AR01) Conhecer e apreciar diferentes modalidades das artes visuais, de diferentes autores, épocas e culturas, cultivando a percepção e a imaginação.	AC - Reconhecer, enquanto apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas é sentir deleite, prazer, estranhamento e abertura para se sensibilizar na fruição dessas manifestações, tais como: desenho, pintura, escultura, gravura, instalação, fotografia, cinema, animação, vídeo, arte computacional, entre outras, viabilizando a construção de um repertório pessoal.	Contextos e práticas	- Monotipia
	(EF02AR02) Conhecer, Identificar, interpretar e explorar elementos constitutivos das artes visuais.	AF - Explorar e reconhecer permite ao aluno perceber, apreender e manejar os elementos visuais (ponto, linha, cor, forma, espaço, texturas, relevo, movimento, luz e sombra, volume bi e tridimensional), identificando-os nas diversas formas de expressão das artes plásticas, audiovisuais, gráficas e tecnológicas e nas linguagens analógica e digital.	Elementos da linguagem	- Maquete - Colagem - Desenho - Exploração do ponto. - Exploração da linha. - Luz e sombra. - Matérias e suportes.
	(EF02AR03) Conhecer elementos de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais, presentes em manifestações artísticas da cultura local e	AC - Inclui identificar, investigar e refletir em artes visuais a partir das características das manifestações		- Pintura.



<p>Artes visuais</p>	<p>regional.</p> <p>(EF02AR04) Conhecer, apreciar e experimentar diferentes modalidades das artes visuais, utilizando de forma consciente, materiais, instrumentos e 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>artísticas e culturais locais e de outras comunidades. A habilidade inclui não somente o reconhecimento desses elementos, como também a análise da influência de diferentes matrizes estéticas e culturais nessas manifestações, ou seja, a investigação sobre as origens e influências dos elementos identificados,</p> <p>AF - Reconhecer, construir e elaborar, a habilidade está relacionada à ação de dar concretude a uma obra, seja ela visual, audiovisual, gráfica.</p> <p>AC - Investigar, testar, fazer, refazer e escolher recursos e espaços para a produção de artes visuais, potencializando o processo de criação dentro e fora da escola.</p> <p>AC - Refletir sobre seu processo de criação, construir argumentos, ponderações e também escutar e refletir sobre o fazer e as ponderações dos colegas, ampliando a percepção da pluralidade de significados atribuíveis às manifestações artísticas.</p> <p>AF - Conhecer, verificar, apreciar semelhanças e diferenças entre categorias do sistema das artes visuais.</p>	<p>Matrizes estéticas culturais</p> <p>Materialidades</p> <p>Processos de criação</p> <p>Processos de criação</p> <p>Processos de criação</p>	<ul style="list-style-type: none">- Teoria da cor.- Exploração do bidimensional e do tridimensional.- Novas mídias.- Escultura- Gravura- Instalação- Exploração de texturas- Cores- Elementos da composição visual- Construção de brinquedos
-----------------------------	---	---	---	---



Dança	<p>(EF02AR08) Conhecer e experimentar diferentes formas da dança, cultivando o repertório e a percepção corporal, e a imaginação.</p>	<p>AF - Fruir, investigar, testar, fazer e refazer com prazer e, ao mesmo tempo, estranhamento, movimentos corporais que sejam arranjados de forma a constituir diferentes formas de dança, presentes em diversos contextos. A experimentação de movimentos em determinados ritmos amplia a construção de repertório e significado do movimento corporal. Apreciar seus próprios movimentos e de outros, presencialmente ou por meio da projeção de vídeos de diferentes manifestações da dança, amplia o repertório corporal, a imaginação, a percepção e a construção de significado do movimento corporal.</p>	<p>Conhecimento e exploração do corpo e do espaço.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Expressão e comunicação- Conhecimento e exploração do corpo e espaço- Noções de estilo e coreografia- Dança cultural e folclórica.- Dança circular
Dança	<p>(EF02AR09) Conhecer e explorar as diferentes estruturas corporais, percebendo e se apropriando da organização do próprio corpo enquanto dança.</p>	<p>AF - Executar, demonstrar, testar e interpretar, identificar as relações entre as partes do corpo (pés, dedos dos pés, mãos, dedos das mãos, quadris, cabeça, pescoço, musculaturas específicas do abdome, dos joelhos, do rosto etc.) e destas com o todo corporal.</p>	<p>Contextos e práticas</p>	<ul style="list-style-type: none">- Movimento cultural- Elementos da dança.
	<p>(EF02AR10) Conhecer e experimentar diferentes ritmos e formas de orientação no espaço.</p>	<p>AC - Investigar, testar, fazer, refazer e sentir prazer e estranhamento com o corpo, na vivência de espaços, orientações e ritmos diferentes.</p>		<ul style="list-style-type: none">- Apreciação coreográfica



<p>Dança</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>(EF02AR12) Dialogar, com respeito e sem preconceito, sobre suas experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola.</p>	<p>Movimentar-se muito devagar, tomando minutos inteiros para realizar movimentos simples, como colocar a mão sobre a cabeça e olhar para os lados, e depois repetir esses movimentos muito rapidamente, percorrer trajetórias comuns de costas, de lado, ou equilibrar-se em terrenos planos, depois, íngremes, enfim, a experimentação nesta habilidade contribui para a compreensão da tríade corpo-espaco-movimento e o entendimento do espaço para além do mero lugar, reconhecendo-o como onde o corpo se move, realiza formas conforme se mexe e dança.</p> <p>AF - Criar e improvisar movimentos implica fazer e refazer múltiplas experimentações para utilizar e combinar os elementos estruturantes da dança — movimento corporal, espaço e tempo — aos códigos específicos de cada ritmo.</p> <p>AF - Descrever, escutar, construir argumentos, ponderações e refletir sobre as experiências individuais e coletivas vivenciadas em dança. No desenvolvimento desta habilidade, é importante cuidar para evitar considerações fechadas e preconceituosas, problematizando imitações ou julgamentos baseados em estereótipos. O desafio é criar um clima de abertura e respeito dos alunos sobre suas próprias expressões e as do outro. Esta habilidade contribui para a construção de vocabulário e repertório próprios, que consideram a pluralidade e</p>	<p>Danças circulares.</p> <p>Danças circulares.</p> <p>Processos de criação</p>	<p>- Consciência corporal.</p>
---------------------	---	--	---	--------------------------------



		respeitam diferenças.		
Música	(EF02AR13) Conhecer e apreciar diferentes gêneros musicais, relacionando-os com diversos contextos da vida cotidiana.	AF - Escutar atenta e criticamente materiais sonoros, identificando formas musicais, abrangendo gêneros tais como: música clássica, música contemporânea, música popular — incluindo, por exemplo, categorias como pop, samba, MPB, hip-hop, rap, rock, jazz, techno, entre outras. Conhecer as formas musicais é indispensável para que se estabeleça o diálogo sobre elas, estabelecendo relações entre suas funções no contexto social e de circulação	Processos de criação / Contextos e práticas	- Experiências sonoras - Som. - Música - Gêneros e estilos musicais
Música	(EF02AR14) Conhecer, apreciar e explorar elementos do som, por meio de canções, jogos e brincadeiras.	AF - Perceber e explorar supõe identificar características e testar elementos básicos do som — altura (sons agudos e graves), duração (longos e curtos), intensidade (fortes e fracos) e timbres (a voz do instrumento ou pessoa) — e os elementos da música — o ritmo, a melodia e a harmonia.	Contextos e práticas	- Elementos da musica - Consciência musical - Construções sonoras
Música	(EF02AR15) Conhecer, apreciar e explorar fontes sonora diversas, reconhecendo características dos elementos constitutivos do som.	AF - investigar e identificar fontes sonoras convencionais, como os instrumentos musicais, e não convencionais, como os sons do próprio corpo. Com base na percepção da percussão corporal e da voz como recurso sonoro e musical, dos objetos sonoros, inclusive os presentes no cotidiano, e dos sons da natureza, pretende-se que o aluno criar e organizar os sons em uma estrutura musical.	Elementos da linguagem	- Instrumentos musicais - Paisagem sonora - Apreciação da musica local e regional



<p>Música</p>	<p>(EF02AR16) Conhecer e explorar a notação musical convencional e não convencional.</p>	<p>AC - investigar, identificar e conhecer notações musicais convencionais e não-convencionais. Portanto, está relacionada a registros gráficos do som. A notação musical convencional possui uma pauta com cinco linhas e quatro espaços onde são anotadas as notas musicais. A notação não convencional está relacionada aos sons em registros gráficos utilizando desenhos, elementos das artes visuais, fonema ou palavra (onomatopeia), criação de sinais gráficos, dentre outros modos.</p>	<p>Notação e registro musical</p>	<p>- Produções e recortes musicais.</p>
<p>Teatro</p>	<p>(EF02AR17) Conhecer, apreciar e experimentar a improvisação na produção de sons e a sonorização de histórias.</p>	<p>AC - Fazer e refazer múltiplas possibilidades de sonorização corporal ou instrumental, o que propicia a elaboração de improvisações e composições de forma individual, coletiva e colaborativa. Para o seu desenvolvimento, é importante que o aluno seja encorajado para o fazer musical, de modo que o medo e a inibição sejam reduzidos. Do mesmo modo, é fundamental reconhecer, respeitar e valorizar o fazer musical dos alunos.</p>	<p>Processos de criação</p>	<p>- História do teatro</p> <p>- Elementos da linguagem teatral</p> <p>- Exploração teatral: Teatro cotidiano.</p>
	<p>(EF02AR18) Conhecer e apreciar diferentes formas teatrais, presentes em diferentes contextos.</p>	<p>AF - construção de repertório, adquirido com observação de manifestações do teatro em múltiplas fontes, de diferentes contextos. A prática de observação em diferentes locais públicos permite a percepção múltipla de como as pessoas se expressam com a entonação de voz, gestos, forma de narrar um</p>	<p>Contextos e práticas</p>	<p>- Exploração teatral: o esquema corporal e a escultura humana.</p> <p>- Jogos teatrais.</p>



<p>Teatro</p>	<p>(EF02AR19) Perceber teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais.</p>	<p>acontecimento, criação de um personagem relacionado a uma função ou tema, entre outros.</p> <p>AC - observar e identificar elementos básicos do teatro: espaço (local onde ocorre a cena observada), personagem (a pessoa e suas características) e narrativa (a ação, o que está ocorrendo). A teatralidade de cada dia pode estar, por exemplo, no camelô que inventa um personagem para atrair compradores, nos jovens fazendo malabarismos nos sinais de trânsito, nos devotos que pregam suas religiões na praça, nos políticos e militantes que fazem campanha, nos músicos que se apresentam na rua, entre outras formas de desempenho de papéis nas relações humano-sociais.</p>	<p>Elementos da linguagem</p>	<p>- Imaginação e representação .</p> <p>- Mímica.</p> <p>- Improvisação teatral</p> <p>- Estilos : drama, comédia,musical</p>
<p>Teatro</p>	<p>(EF02AR20) Conhecer e explorar processos narrativos na de criação teatral.</p>	<p>AC - Expressar-se. Pode ser desenvolvida por meio de jogos de improvisação a fim de potencializar o processo de criação teatral por meio de cenas, narrativas, gestos e ações presentes no cotidiano. As improvisações contêm uma intencionalidade (os alunos querem improvisar algo), e compartilhada com todos os envolvidos na cena, tanto em trabalhos autorais, coletivos como nos colaborativos.</p>	<p>Processos de criação</p>	
	<p>(EF02AR21) Experimentar a imitação e o faz de conta, resignificando objetos e fatos, a partir de diferentes estímulos.</p>	<p>AC - fazer e refazer, amplia a potencialidade dos exercícios com a imitação e o faz de conta enquanto ferramentas para as ações dramáticas. O exercício com a imitação não se restringe apenas à construção externa de uma imagem ou pessoa, mas pretende que o aluno possa preencher o</p>	<p>Processos de criação</p>	



<p>Habilidade articuladora</p>	<p>(EF02AR24) Conhecer e explorar brinquedos, brincadeiras e jogos, de diferentes matrizes estéticas e culturais.</p> <p>(EF02AR26) Conhecer, identificar e explorar diferentes tecnologias e recursos digitais, em processos de criação de diferentes linguagens artísticas.</p>	<p>modelo imitado com novos significados. Além disso, a utilização de recursos das outras linguagens da arte amplia e potencializa o exercício na composição e encenação de acontecimentos cênicos.</p> <p>AC - Identificação das características das diferentes matrizes estéticas e culturais pelo experimentar as formas de expressão de cada cultura, desde os seus brinquedos e brincadeiras. Esta habilidade, nos primeiros anos, se aproxima das atividades dos campos de experiências Traços, sons, cores e formas da Educação Infantil.</p> <p>AC - identificar, caracterizar, investigar, experimentar e refletir sobre as manifestações culturais de sua e de outras comunidades. A habilidade inclui o experimentar brincadeiras, jogos, danças, canções, histórias e expressões das diferentes matrizes estéticas e culturais, principalmente as pertencentes à cultura brasileira.</p>	<p>Matrizes estéticas e culturais</p> <p>Arte e tecnologia/ Processos de criação</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
---------------------------------------	---	--	--	--



--	--	--	--	--

2.2.3. ANO 3- ARTE				
UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADES	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETO DE CONHECIMENTO	PRÁTICA DIDÁTICO PEDAGÓGICA
Artes visuais	<p>(EF03AR01) Conhecer, apreciar e identificar diferentes modalidades das artes visuais, de diferentes autores, épocas e culturas, ampliando a percepção e a imaginação.</p> <p>(EF03AR02) Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).</p> <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>AF - Construir repertório pessoal. Conhecer, identificar e apreciar múltiplas manifestações em Artes Visuais.</p> <p>AF - Perceber, apreender e manejar elementos visuais. Identificando e interpretando-os nas diversas formas de expressão em Artes Visuais.</p> <p>AF - Construção de repertório pessoal. Identificando e analisando características das manifestações artísticas culturais (locais e de outras comunidades).</p> <p>AF - Conhecer e experimentar diferentes técnicas artísticas, buscando, principalmente, elementos que sejam sustentáveis, ou seja, elementos que reduzam resíduos.</p>	<p>Processos de criação</p> <p>Matrizes estéticas culturais</p> <p>Processos de criação</p> <p>Materialidades</p>	<ul style="list-style-type: none">- Expressão em comunicação- Pesquisa e qualidade matérica- Construções bidimensionais e tridimensionais.- Arte brasileira- Arte indígena- Arte moderna e contemporânea



<p>Artes visuais</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>(EF03AR07) Conhecer lugares, artistas e artesãos de algumas das diferentes categorias das artes visuais.</p>	<p>AF - Investigar, testar, fazer e escolher recursos e espaços para a produção de artes visuais, potencializando o processo de criação dentro e fora da escola. Elaborar projetos.</p> <p>AC - Refletir sobre seu processo de criação, construir argumentos, ponderações e também escutar e refletir sobre o fazer e as ponderações dos colegas, ampliando a percepção da pluralidade de significados atribuíveis às manifestações artísticas.</p> <p>AC - Conhecer, descrever e analisar semelhanças e diferenças entre categorias do sistema das artes visuais</p>	<p>Processos de criação</p> <p>Processos de criação</p> <p>Conhecimento e exploração do corpo e do espaço.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Cultura popular.- Paisagem- Natureza morta- Figura humana- Retrato e autorretrato- Modelagem e bricolagem- Poética pessoal e coletiva
<p>Dança</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>(EF03AR09) Conhecer e explorar as diferentes estruturas corporais, percebendo e se apropriando da</p>	<p>AF - Fruir, investigar, testar, fazer movimentos corporais arranjados de forma a constituir diferentes formas de dança, presentes em diversos contextos.</p> <p>AF - Identificar as relações entre as partes do corpo. Adquirir consciência corporal.</p>	<p>Contextos e práticas</p> <p>Danças circulares.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Expressão e comunicação- Danças: cultural e folclórica- Conhecimento e exploração do corpo e do espaço



<p>Dança</p>	<p>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 dança vivenciadas na escola, identificando semelhanças e diferenças presentes no repertório corporal.</p>	<p>AC – investigar, testar, fazer, refazer e sentir prazer e estranhamento com o corpo, na vivência de espaços, orientações e ritmos diferentes.</p> <p>AF - Criar e improvisar movimentos, experimentando e combinando elementos estruturais da dança.</p> <p>AC - descrever, escutar, construir argumentos, ponderações e refletir sobre as experiências individuais e coletivas vivenciadas em dança.</p>	<p>Danças circulares.</p> <p>Processos de criação</p> <p>Processos de criação / Contextos e práticas</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>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 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</p>	<p>AF - Escutar atenta e criticamente materiais sonoros, identificando formas musicais, abrangendo diferentes gêneros.</p> <p>AF - Escutar atenta e criticamente materiais sonoros, identificando formas musicais, abrangendo diferentes gêneros.</p> <p>AF - Investigar e identificar fontes</p>	<p>Contextos e práticas</p> <p>Elementos da linguagem / Contextos e práticas</p> <p>Materialidades</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Categoria da música - Formas, gêneros e expressões musicais - Consciência musical - Elementos da música



<p>Música</p> <p>Teatro</p>	<p>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>(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>sonoras convencionais e não convencionais.</p> <p>AC - investigar, identificar e conhecer notações musicais convencionais e não-convencionais. Portanto, está relacionada a registros gráficos do som.</p> <p>AC - “Experimentar” refere-se a fazer e refazer múltiplas possibilidades de sonorização corporal ou instrumental, o que propicia a elaboração de improvisações e composições de forma individual, coletiva e colaborativa.</p> <p>AF - Construir repertório a partir da observação e análise de diferentes manifestações teatrais e também lhe é possível, categorizar diferentes contextos. Aqui o aluno também adquire subsídios para o desenvolvimento da percepção corporal, da memória, da imaginação e da reflexão, estudos que serão inseridos em sua própria criação, posteriormente.</p> <p>AC - “descobrir”, embasada na investigação e observação, pressupõe o exercício de perceber que, nas situações</p>	<p>Notação e registro musical</p> <p>Processos de criação</p> <p>Contextos e práticas</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Construções e experiências sonoras - Instrumentos musicais - Notação e registro musical - Expressão e comunicação. - Consciência e esquema corporal - História e experiências dramáticas. - Movimentos e expressões (Mímica)
---	--	---	---	--



<p>Teatro</p> <p>Habilidades articuladoras</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 cênicos, a partir de diferentes estímulos.</p> <p>(EF03AR22) Explorar elementos básicos da linguagem teatral, em processos de criação de personagens, identificando estereótipos e dialogando sobre eles.</p> <p>(EF03AR24) Conhecer e explorar brinquedos, brincadeiras e jogos, de diferentes matrizes estéticas e culturais.</p> <p>(EF03AR26) Conhecer, identificar e explorar diferentes tecnologias e recursos</p>	<p>do dia a dia, é possível observar e identificar elementos básicos do teatro: espaço (local onde ocorre a cena observada), personagem (a pessoa e suas características) e narrativa (a ação, o que está ocorrendo).</p> <p>AF - Expressar-se e desenvolver ação narrativa por meio de jogos de improvisação de cenas, ações e gestos presentes no dia a dia com trabalhos autorais e coletivos</p> <p>AC - fazer e refazer, amplia a potencialidade dos exercícios com a imitação e o faz de conta enquanto ferramentas para as ações dramáticas.</p> <p>AF - Essa habilidade leva o aluno a investigar, fazer e refazer formas de movimentos, trejeitos, vozes e gestos caracterizando um personagem em um enredo.</p> <p>AF - Experimentar a coletividade no fazer artístico, ampliar o conhecimento sobre os elementos que constituem as diferentes Matrizes estéticas e culturais. Reconhecer o papel dessas matrizes na identidade cultural brasileira.</p> <p>AC - Explorar no sentido de descobrir, conhecer e utilizar os recursos tecnológicos e digitais e sua</p>	<p>Elementos da linguagem</p> <p>Processos de criação</p> <p>Processos de criação</p> <p>Processos de criação</p> <p>Processos de criação</p> <p>Matrizes estéticas e culturais</p> <p>Arte e tecnologia/ Processos de criação</p>	<p>- Elementos da linguagem teatral (expressões, gestos, narrativas e jogos dramáticos)</p> <p>- Improviso teatral</p> <p>- Escultura humana</p> <p>- Projetos interdisciplinares</p> <p>- Folclore brasileiro</p>
--	--	---	--	--



	digitais, em processos de criação de diferentes linguagens artísticas.	potencialidade nos processos criativos.		<ul style="list-style-type: none"> - Musica na escola - Artistas da região - Arte circense - Brinquedos e brincadeiras
--	--	---	--	--

2.2.4. ANO 4 -ARTE				
UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADES	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETO DE CONHECIMENTO	PRÁTICA DIDÁTICO PEDAGÓGICA
Artes visuais	<p>(EF04AR01) Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.</p> <p>(EF04AR02) Conhecer, pesquisar, identificar, interpretar e explorar elementos constitutivos das artes visuais.</p> <p>(EF04AR03) Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais.</p>	<p>AF - Ampliar o repertório pessoal da criança em artes visuais. Apreciar diferentes modalidades das artes visuais. Desenvolvimento da sensibilidade estética.</p> <p>AF - Se apropriar da linguagem visual.</p> <p>AC - identificar, investigar e refletir em artes visuais a partir das características das manifestações artísticas e culturais locais e de outras comunidades.</p>	<p>Contextos e práticas</p> <p>Elementos da linguagem</p> <p>Matrizes estéticas e culturais</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Expressão em comunicação - Pesquisa e qualidade matérica - Construções bidimensionais e tridimensionais. - Arte brasileira



<p>Artes visuais</p>	<p>(EF04AR04A) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos 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, 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>AF - Conhecer várias técnicas artísticas.</p> <p>AF - Elaborar projetos.</p> <p>AC - Refletir sobre seu processo de criação, construir argumentos, ponderações e também escutar e refletir sobre o fazer e as ponderações dos colegas, ampliando a percepção da pluralidade de significados atribuíveis às manifestações artísticas.</p> <p>AC - conhecer, descrever e analisar semelhanças e diferenças entre categorias do sistema das artes visuais.</p>	<p>Processos de criação</p> <p>Processos de criação</p> <p>Materialidades</p> <p>Conhecimento e exploração do corpo e do espaço.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Arte indígena - Arte moderna e contemporânea - Cultura popular. - Paisagem - Natureza morta - Figura humana - Retrato e autorretrato - Modelagem e bricolagem - Poética pessoal e coletiva
-----------------------------	---	--	--	--



	<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>AF - Ampliar o repertório relacionado a dança.</p>	Contextos e práticas	- Expressão e comunicação
Dança	<p>(EF04AR09) Conhecer e explorar as diferentes estruturas corporais, 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>AF - Desenvolver a consciência corporal na dança.</p>	Elementos da linguagem	- Danças: cultural e folclórica
	<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>	<p>AC - Investigar, testar, fazer, refazer e sentir prazer e estranhamento com o corpo, na vivência de espaços, orientações e ritmos diferentes.</p>	Elementos da linguagem	- Conhecimento e exploração do corpo e do espaço
Dança	<p>(EF04AR11) 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>AC - Criar e improvisar movimentos implica fazer e refazer múltiplas experimentações para utilizar e combinar os elementos estruturantes da dança — movimento corporal, espaço e tempo — aos códigos específicos de cada ritmo.</p>	Processos de criação / Contextos e práticas	- Danças circulares
	<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</p>	<p>AC - Descrever, escutar, construir argumentos, ponderações e refletir sobre as experiências individuais e coletivas vivenciadas em dança.</p>	Processos de criação	- Movimento corporal
				- Elementos da dança
				- Esquema corporal
				- Coreografia.
				- Experiências Sonoras
				- Aspectos estruturas, dinâmicos e expressivos da dança



	vocabulários e repertórios.			
Música	(EF04AR13) Conhecer, apreciar e categorizar criticamente diferentes gêneros de expressão musical, conhecendo e analisando as funções da música em diversos contextos de circulação.	AF - Desenvolver a escuta e o discernimento dos gêneros musicais.	Contextos e práticas	- Categoria da musica
	(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.	AF - Se apropriar da linguagem musical.	Elementos da linguagem / Contextos e práticas	- Formas , gêneros e expressões musicais - Consciência musical - Elementos da musica
	(EF04AR15) Conhecer, apreciar e explorar fontes sonoras diversas, reconhecendo características dos elementos constitutivos do som, da música e de instrumentos musicais variados.	AC - Investigar e identificar fontes sonoras convencionais, como os instrumentos musicais, e não convencionais, como os sons do próprio corpo.	Materialidades	- Construções e experiências sonoras - Instrumentos musicais
Música	(EF04AR16) Conhecer, pesquisar, diferenciar e explorar diferentes formas de notação convencional e não convencional, procedimentos e técnicas de registro em áudio.	AC - Investigar, identificar e conhecer notações musicais convencionais e não-convencionais. Portanto, está relacionada a registros gráficos do som.	Notação e registro musical	- Expressão e comunicação - Paisagem sonora
	(EF04AR17) Pesquisar, conhecer, apreciar e experimentar a improvisação na produção de sons e sonorização de histórias de modo individual, coletivo e colaborativo.	AC - Fazer e refazer múltiplas possibilidades de sonorização corporal ou instrumental, o que propicia a elaboração de improvisações e composições de forma individual, coletiva e colaborativa.	Processos de criação	- Apreciação da musica local e regional - Produções e recortes musicais. - Conhecimento do corpo e do espaço.



<p>Teatro</p>	<p>(EF04AR18) Conhecer, pesquisar, apreciar e diferenciar diferentes formas teatrais, presentes em diferentes contextos, cultivando a percepção, o imaginário e a capacidade de simbolizar.</p>	<p>AF - Se apropriar da linguagem teatral.</p>	<p>Contextos e práticas</p>	<p>- Consciência e esquema corporal</p> <p>- Historia e experiências dramáticas.</p>
<p>Teatro</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, ressignificando objetos e fatos de forma intencional e reflexiva, a partir de diferentes estímulos.</p> <p>(EF04AR22) pesquisar e explorar processos de criação de personagens, identificando estereótipos e dialogando sobre eles.</p>	<p>AF - Desenvolver a percepção teatral.</p> <p>AF - Desenvolver a ação narrativa, estética e cultural.</p> <p>AC - Fazer e refazer, amplia a potencialidade dos exercícios com a imitação e o faz de conta enquanto ferramentas para as ações dramáticas.</p> <p>AC - Investigar, testar, fazer e refazer formas de se movimentar, trejeitos, entonação de voz, bem como gestos que podem caracterizar uma pessoa em um enredo. Isto implica experimentar a expressão de variadas emoções.</p>	<p>Elementos da linguagem</p> <p>Processos de criação</p> <p>Processos de criação</p> <p>Processos de criação</p>	<p>- Movimentos e expressões (Mímica)</p> <p>- Elementos da linguagem teatral (expressões, gestos,narrativas e jogos dramáticos)</p> <p>- Improviso teatral</p> <p>- Escultura humana</p>



<p>Habilidades integradoras</p>	<p>(EF04AR23) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.</p>	<p>AC - reconhecer e o experimentar supõem investigar, pesquisar e explorar a relação e as possibilidades de criação com as linguagens da arte, reunindo e utilizando elementos e recursos processuais específicos de cada uma na realização de um projeto.</p>	<p>Processos de criação</p>	<p>- Projetos interdisciplinares</p> <p>- Folclore brasileiro</p> <p>- Musica na escola</p>
<p>Habilidades integradoras</p>	<p>(EF04AR24) Conhecer e explorar brinquedos, brincadeiras e jogos, de diferentes estéticas Matrizes culturais.</p>	<p>AC - identificação das características das diferentes matrizes estéticas e culturais pelo experimentar as formas de expressão de cada cultura, desde os seus brinquedos e brincadeiras.</p>	<p>Matrizes estéticas e culturais</p>	<p>- Artistas da região</p> <p>- Arte circense</p>
	<p>(EF04AR25) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.</p>	<p>AC - identificar, caracterizar, investigar, experimentar e refletir sobre as manifestações culturais de sua e de outras comunidades. A habilidade inclui o experimentar brincadeiras, jogos, danças, canções, histórias e expressões das diferentes matrizes estéticas e culturais, principalmente as pertencentes à cultura brasileira.</p>	<p>Patrimônio cultural</p>	<p>- Brinquedos e brincadeiras</p> <p>- Patrimônio cultural e material</p>
	<p>(EF04AR26) Conhecer, identificar e explorar diferentes tecnologias e recursos digitais, em processos de criação de diferentes linguagens artísticas.</p>	<p>AC - Descobrir, conhecer e utilizar os recursos tecnológicos e digitais e sua potencialidade nos processos</p>	<p>Arte e tecnologia/ Processos</p>	



		criativos.	de criação	
--	--	------------	------------	--

2.2.5. ANO 5 -ARTE				
UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADES	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETO DE CONHECIMENTO	PRÁTICA DIDÁTICO PEDAGÓGICA
	(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.	AF - Na habilidade, identificar está relacionado a reconhecer, enquanto apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas é sentir deleite, prazer, estranhamento e abertura para se sensibilizar na fruição dessas manifestações, tais como: desenho, pintura, escultura, gravura, instalação, fotografia, cinema, animação, vídeo, arte computacional, entre outras, viabilizando a construção de um repertório pessoal. Lembre-se que a criança começa a simbolizar na Educação Infantil, quando dá início a representar uma experiência verbalmente ou por símbolos visuais e auditivos: é o faz de conta. Nos primeiros anos do Ensino Fundamental, o aluno ainda está próximo do brincar da Educação Infantil, e a imaginação e a	Contextos e práticas	<ul style="list-style-type: none">- Expressão em comunicação- Pesquisa e qualidade matérica- Construções bidimensionais e tridimensionais. Arte brasileira- Arte indígena



<p>Artes visuais</p>	<p>(EF05AR02) Conhecer, pesquisar, identificar, interpretar e explorar elementos constitutivos das artes visuais.</p> <p>(EF05AR03) Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais.</p> <p>(EF05AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos 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,</p>	<p>simbolização estão presentes em suas construções, percepções e narrativas. Ao identificar e apreciar múltiplas manifestações em artes visuais, o aluno amplia a capacidade de simbolizar e, conseqüentemente, seu repertório imagético.</p> <p>AF - Conhecer viabiliza a construção do repertório pessoal fazendo com que o aluno utilize elementos visuais nas diversas formas de expressão das artes visuais, audiovisuais, gráficas e tecnológicas.</p> <p>AF - Conhecer permite ao aluno construir seu repertório pessoal, reconhecendo, identificando em artes visuais características das manifestações artísticas, culturais, locais e de outras comunidades.</p> <p>AF - A habilidade está relacionada à ação de dar concretude a uma obra, seja ela visual, audiovisual, gráfica, tecnológica ou digital.</p> <p>AF - A habilidade supõe que, em trabalhos coletivos, o aluno possa prender e dialogar sobre o processo de criação e negociar e justificar suas escolhas.</p> <p>AC – Refletir sobre seu processo de</p>	<p>Elementos da linguagem</p> <p>Matrizes estéticas e culturais</p> <p>Materialidades</p> <p>Processos de criação</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Arte moderna e contemporânea - Cultura popular. - Paisagem - Natureza morta - Figura humana - Retrato e autorretrato - Modelagem e bricolagem - Poética pessoal e coletiva
-----------------------------	---	---	---	---



	<p>percebendo que, por meio da arte, é possível expressar ideias e sentimentos.</p> <p>(EF05AR07) Conhecer e identificar lugares, artistas, artesãos e profissionais das diferentes categorias do sistema das artes visuais.</p>	<p>criação, construir argumentos, ponderações e também escutar e refletir sobre o fazer e as ponderações dos colegas, ampliando a percepção da pluralidade de significados atribuíveis às manifestações artísticas.</p> <p>AF - Conhecer, descrever e analisar semelhanças e diferenças entre categorias do sistema das artes visuais como: 1- Espaços de criação e produção. 2- Espaços de catalogação, difusão e preservação. 3- Espaços de exposição e comercialização.</p>	<p>Elementos da linguagem</p> <p>Conhecimento e exploração do corpo e do espaço.</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, 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>AF - Fruir, investigar, testar, fazer e refazer com prazer e ao mesmo tempo movimentos corporais que sejam arranjos de forma a construir diferentes formas de dança presentes em diversos contextos.</p> <p>AF - Identificar as relações entre as partes do corpo (pés, dedos dos pés, mãos, dedos das mãos, quadris, cabeça, pescoço, musculaturas específicas do abdome, dos joelhos, do rosto, etc.)</p> <p>AF - Investigar, testar, fazer, refazer e sentir prazer e estranhamento com o corpo, na vivência de espaços, orientações e ritmos diferentes.</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



<p>Dança</p>	<p>(EF05AR11) Criar e improvisar movimentos dançados de modo individual, coletivo e colaborativo, considerando os aspectos estruturais, dinâmicos e expressivos dos elementos constitutivos do movimento, com base nos códigos de dança.</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>AF - Improvisar movimentos, fazer e refazer múltiplas experimentações para utilizar e combinar os elementos estruturantes da dança - movimento corporal, espaço e tempo - aos códigos específicos de cada ritmo.</p> <p>AC - Descrever, escutar, construir argumentos, ponderações e refletir sobre as experiências individuais e coletivas vivenciadas em dança.</p>	<p>Processos de criação / Contextos e práticas</p> <p>Processos de criação</p>	<p>- Esquema corporal</p> <p>- Coreografia.Experiências</p> <p>- Sonoras</p> <p>- Aspectos estruturas, dinâmicos e expressivos da dança</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>AF - Supõe que o aluno possa escutar atenta e criticamente materiais sonoros, identificando formas musicais, abrangendo gêneros tais como: música clássica, música contemporânea, música popular — incluindo, por exemplo, categorias como pop, samba, MPB, hip-hop, rap, rock, jazz, techno, entre outras. Conhecer as formas musicais é indispensável para que se estabeleça o diálogo sobre elas, estabelecendo relações entre suas funções no contexto social e de circulação — "jingles" de comerciais na rádio e televisão, vinhetas em vídeos da internet, músicas típicas da comunidade executadas em momentos de celebração, músicas religiosas, músicas que fazem crítica social, que tocam nas festas de família, na rádio, trilha sonora em filmes, novelas, jogos de vídeo game etc.</p> <p>AF - Perceber e explorar supõe identificar características e testar</p>	<p>Contextos e práticas</p>	<p>- Categoria da musica</p> <p>- Formas , gêneros e expressões musicais</p> <p>- Consciência musical</p> <p>- Elementos da musica</p> <p>- Construções e experiências sonoras</p> <p>- Instrumentos musicais</p>



<p>Música</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>(EF05AR15) Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados.</p> <p>(EF05AR16) Conhecer, pesquisar, diferenciar e explorar diferentes formas de notação convencional e 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>elementos básicos do som — altura (sons agudos e graves), duração (longos e curtos), intensidade (fortes e fracos) e timbres (a voz do instrumento ou pessoa) — e os elementos da música — o ritmo, a melodia e a harmonia. Para o desenvolvimento da habilidade é necessário que o aluno possa inventar e reinventar relações e sentidos com o sonoro e o musical, por meio de práticas lúdicas, sem a exigência da reprodução de modelos musicais.</p> <p>AF - “Explorar” significa investigar e identificar fontes sonoras convencionais, como os instrumentos musicais, e não convencionais, como os sons do próprio corpo. Com base na percepção da percussão corporal e da voz como recurso sonoro e musical, dos objetos sonoros, inclusive os presentes no cotidiano, e dos sons da natureza, pretende-se que o aluno criar e organizar os sons em uma estrutura musical.</p> <p>AC - investigar, identificar e conhecer notações musicais convencionais e não-convencionais. Portanto, está relacionada a registros gráficos do som. A notação musical convencional possui uma pauta com cinco linhas e quatro espaços onde são anotadas as notas musicais.</p> <p>AC - Fazer e refazer múltiplas possibilidades de sonorização corporal ou instrumental, o que propicia a elaboração de improvisações e composições de forma individual, coletiva e colaborativa.</p>	<p>Elementos da linguagem / Contextos e práticas</p> <p>Notação e registro musical</p> <p>Processos de criação</p> <p>Contextos e práticas</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Expressão e comunicação - Paisagem sonora - Apreciação da musica local e regional - Produções e recortes musicais. - Conhecimento do corpo e do espaço.
----------------------	--	---	--	---



<p>Teatro</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>(EF05AR20) organizar e explorar processos narrativos criativos teatro, de forma individual, coletiva e colaborativa,</p>	<p>AF - O desenvolvimento desta habilidade pressupõe a construção de repertório, adquirido com observação de manifestações do teatro em múltiplas fontes, de diferentes contextos. A prática de observação em diferentes locais públicos permite a percepção múltipla de como as pessoas se expressam com a entonação de voz, gestos, forma de narrar um acontecimento, criação de um personagem relacionado a uma função ou tema, entre outros.</p> <p>AC - Investigar e observar, pressupõe o exercício de perceber que, nas situações do dia a dia, é possível observar e identificar elementos básicos do teatro: espaço (local onde ocorre a cena observada), personagem (a pessoa e suas características) e narrativa (a ação, o que está ocorrendo).</p> <p>AC - “Experimentar” refere-se ao âmbito do expressar-se. Pode ser desenvolvida por meio de jogos de improvisação a fim de potencializar o processo de criação teatral por meio de cenas, narrativas,</p>	<p>Processos de criação</p> <p>Contextos e práticas</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 style="text-align: center;">Teatro</p> <p style="text-align: center;">Habilidades integradoras</p>	<p>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>(EF05AR24) Conhecer e explorar brinquedos, brincadeiras e jogos, de diferentes estéticas Matrizes culturais.</p> <p>(EF05AR26) Conhecer, identificar e explorar diferentes tecnologias e recursos digitais, em processos de criação de diferentes linguagens artísticas.</p>	<p>gestos e ações presentes no cotidiano.</p> <p>AC - fazer e refazer, amplia a potencialidade dos exercícios com a imitação e o faz de conta enquanto ferramentas para as ações dramáticas. O exercício com a imitação não se restringe apenas à construção externa de uma imagem ou pessoa, mas pretende que o aluno possa preencher o modelo imitado com novos significados.</p> <p>AC - Experimentar implica investigar, testar, fazer e refazer formas de se movimentar, trejeitos, entonação de voz, bem como gestos que podem caracterizar uma pessoa em um enredo. Isto implica experimentar a expressão de variadas emoções.</p> <p>AC - identificação das características das diferentes matrizes estéticas e culturais pelo experimentar as formas de expressão de cada cultura, desde os seus brinquedos e brincadeiras.</p> <p>AC - Descobrir, conhecer e utilizar os recursos tecnológicos e digitais e sua potencialidade nos processos criativos. Desse modo, espera-se a aproximação do aluno com a imaterialidade na arte, sensibilizando-o para a utilização das ferramentas tecnológicas e eletrônicas.</p>	<p>Processos de criação</p> <p>Elementos da linguagem</p> <p>Processos de criação</p> <p>Matrizes estéticas e culturais</p> <p>Arte e tecnologia/ Processos de criação</p>	<p>- Projetos interdisciplinares</p> <p>- Folclore brasileiro</p> <p>- Musica na escola</p> <p>- Artistas da região</p>
---	---	---	--	---



				<ul style="list-style-type: none"> - Arte circense - Brinquedos e brincadeiras - Patrimônio cultural e material
--	--	--	--	--

2.2.6. 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	(EI02EO01) Demonstrar e valorizar atitudes de cuidado, cooperação e solidariedade, na interação com crianças e adultos.	- Desenhos ou pinturas coletivas
	- EXPLORAR - CONHECER-SE - EXPRESSAR	• TEATRO	AC - As crianças bem pequenas têm interesse pela interação com seus pares e com adultos e, quanto mais experiências de interações positivas tiverem, maior a oportunidade de que aprendam e valorizem a convivência em grupo e o cuidado com as relações. Nas situações de interação, principalmente em pares ou em pequenos grupos, aprendem como os seres humanos agem e tratam uns aos outros e têm a oportunidade de demonstrar	- Jogos teatrais
	- CONVIVER - BRINCAR - EXPLORAR	• MÚSICA		- Brincadeira Cantada



	<ul style="list-style-type: none"> - CONVIVER - BRINCAR - EXPLORAR 	<ul style="list-style-type: none"> • DANÇA 	<p>atitudes de cuidado e solidariedade com seus colegas e professores(as). Nesse contexto, é importante que as crianças bem pequenas tenham a oportunidade de construir vínculos profundos e estáveis com professores(as), que lhes garantam confiança e segurança e que sejam responsivos às suas manifestações por meio de atitudes cuidadosas e respeitadas. Também é importante que construam vínculos com outras crianças, por meio de brincadeiras e ações compartilhadas, nas quais têm a oportunidade de realizar ações como dividir brinquedos, negociar enredos para a brincadeira, atentar e apreciar ações e gestos dos colegas, compartilhar ideias e emoções, oferecer um brinquedo ao colega que está triste, abraçar o colega quando está chateado, brincar de esconder-se, de cuidar de animais domésticos, de ouvir e contar histórias, observar aspectos do ambiente, colecionar objetos, participar de brincadeiras de roda, brincar de faz de conta, dentre outras experiências realizadas com diferentes parceiros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Brincadeira Cantada
	<ul style="list-style-type: none"> - EXPLORAR - CONHECER-SE - EXPRESSAR 	<ul style="list-style-type: none"> • ARTES VISUAIS 		<ul style="list-style-type: none"> - Desenhos livres
	<ul style="list-style-type: none"> - EXPLORAR - CONHECER-SE - EXPRESSAR 	<ul style="list-style-type: none"> • TEATRO 	<p>(EI02EO02) 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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Jogos teatrais, pequenas encenações
	<ul style="list-style-type: none"> - CONVIVER - BRINCAR - EXPLORAR - EXPRESSAR 	<ul style="list-style-type: none"> • MÚSICA 	<p>AC - Construir a visão de si com relação ao outro percebendo -se como indivíduo dentro de um contexto coletivo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Criar sons
	<ul style="list-style-type: none"> - CONVIVER - BRINCAR - EXPLORAR - EXPRESSAR 	<ul style="list-style-type: none"> • DANÇA 		<ul style="list-style-type: none"> - Criar novas coreografias



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	(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	AC - As crianças bem pequenas aprendem com todo o seu corpo e seus sentidos, por meio de ações sobre os objetos e brinquedos e da interação com outras crianças e adultos. Ao realizar variadas situações de explorações de diferentes objetos e brinquedos, começam a formar uma imagem mental desses materiais, vivendo, assim, suas primeiras experiências de representação criativa. No contato com outras crianças e com as pessoas em geral, têm a oportunidade de variar e enriquecer suas experiências, aprendendo por meio da imitação ou de suas ações sobre os objetos. Nesse contexto, é importante garantir às crianças bem pequenas diversas situações de explorações, com materiais diversificados e em situações de interação cuidadosas e estimulantes com outras crianças e professores(as). Favorecer jogos de imitação, nessa faixa etária, promove experiências significativas de comunicação e brincadeiras entre as crianças bem pequenas.	- 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	AC - À medida que evoluem em suas capacidades de linguagem e de representação, as crianças pequenas ganham confiança e maior independência nas suas formas de comunicar ideias e sentimentos a pessoas e grupos diversos. Nesse contexto, é importante oportunizar diferentes situações em que as crianças pequenas sejam convidadas e incentivadas a se comunicar com independência, a fazer coisas por si mesmas, bem como a iniciar uma atividade e persistir por si próprias nas ações e interações necessárias para seu sucesso. É importante que suas diferentes formas de comunicação, seja pelo corpo, pela música, pela narrativa, pela arte ou mesmo pela linguagem verbal possam ser	- Recontando histórias, pode haver objetos para auxiliar.
	- CONVIVER - BRINCAR - EXPLORAR - EXPRESSAR	• MÚSICA		- Pedir para a criança apresentar uma música.



	<ul style="list-style-type: none"> - CONVIVER - BRINCAR - EXPLORAR - EXPRESSAR 	<ul style="list-style-type: none"> • DANÇA 	<p>valorizadas e incentivadas, evitando a ideia de que a linguagem verbal deve ser a mais valorizada na escola como forma de expressão e comunicação das crianças.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - CONVIVER - PARTICIPAR - EXPLORAR - EXPRESSAR 	<ul style="list-style-type: none"> • ARTES VISUAIS 	<p>(EI02EO05) Perceber que as pessoas têm características físicas diferentes, valorizando e respeitando essas diferenças.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - leitura de diversas obras com características físicas diferentes. - desenhar o corpo de si mesmo e demais membros da família.
	<ul style="list-style-type: none"> - CONVIVER - PARTICIPAR - EXPLORAR - EXPRESSAR 	<ul style="list-style-type: none"> • TEATRO 	<p>AC - As crianças pequenas aprendem a valorizar suas características e a respeitar as dos outros por meio de diversas situações em que podem se expressar de formas variadas, observar as expressões e ações de seus colegas, descobrir seus gostos e preferências, bem como perceber que possuem interesses e características semelhantes e diferentes de seus companheiros, apreciando a descoberta dessa diversidade. Nesse contexto, é importante que as crianças pequenas possam envolver-se em situações de brincadeiras compartilhadas, em brincadeiras com música,</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Contações de histórias que falem sobre características físicas diferentes.
	<ul style="list-style-type: none"> - CONVIVER - BRINCAR - EXPLORAR - EXPRESSAR 	<ul style="list-style-type: none"> • MÚSICA 	<p>dança, mímica, dramatização, bem como atividades diversas de expressão e representação, preparar uma exposição de objetos relativos as atividades e profissões dos familiares e dos adultos da unidade de Educação Infantil, realizar com maior autonomia ações de escovar os dentes, colocar sapatos ou o agasalho, pentear os cabelos, servir-se sozinha nas refeições, utilizar talheres adequados, lavar as mãos antes das refeições e depois de usar tinta ou brincar com terra ou areia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Músicas que falem das partes do corpo. Ex.: cabeça, ombro, joelho e pé.
	<ul style="list-style-type: none"> - CONVIVER - BRINCAR - EXPLORAR - EXPRESSAR 	<ul style="list-style-type: none"> • DANÇA 	<p>dança, mímica, dramatização, bem como atividades diversas de expressão e representação, preparar uma exposição de objetos relativos as atividades e profissões dos familiares e dos adultos da unidade de Educação Infantil, realizar com maior autonomia ações de escovar os dentes, colocar sapatos ou o agasalho, pentear os cabelos, servir-se sozinha nas refeições, utilizar talheres adequados, lavar as mãos antes das refeições e depois de usar tinta ou brincar com terra ou areia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Fazer brincadeiras de dança onde as crianças precisem localizar partes do seu corpo.
	<ul style="list-style-type: none"> - CONVIVER - PARTICIPAR - EXPLORAR - EXPRESSAR 	<ul style="list-style-type: none"> • ARTES VISUAIS 	<p>(EI02EO06) Respeitar regras básicas de convívio social nas interações e brincadeiras, identificando e compreendendo seu pertencimento nos diversos grupos dos quais participa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Desenhos coletivos
	<ul style="list-style-type: none"> - CONVIVER - PARTICIPAR - EXPLORAR - EXPRESSAR 	<ul style="list-style-type: none"> • TEATRO 	<p>AC – Ser capaz de construir e cumprir as regras da sala de aula e da escola. apropriar-se das convenções sociais de seus grupos de convívio, percebendo e respeitando as diferenças. Reconhecer as diferenças físicas e culturais dos grupos de convívio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Jogos teatrais



	<ul style="list-style-type: none"> - CONVIVER - BRINCAR - EXPLORAR - EXPRESSAR 	<ul style="list-style-type: none"> • MÚSICA 		<ul style="list-style-type: none"> - Jogos musicais
	<ul style="list-style-type: none"> - CONVIVER - BRINCAR - EXPLORAR - EXPRESSAR 	<ul style="list-style-type: none"> • DANÇA 		<ul style="list-style-type: none"> - Coreografias de grupo
Campo de Experiência			Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento	Intencionalidade Pedagógica
O eu, o outro e o nós		<ul style="list-style-type: none"> • 	(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.	<ul style="list-style-type: none"> - Desenho coletivo, aguardando sua vez e respeitando os demais.

Campo de Experiência	Direitos de aprendizagem	Linguagem	Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento	Intencionalidade Pedagógica
Corpo, gestos e movimento	<ul style="list-style-type: none"> - CONVIVER - PARTICIPAR - EXPLORAR - EXPRESSAR 	<ul style="list-style-type: none"> • ARTES VISUAIS 	(EI02CG01) Apropriar-se de gestos e movimentos de sua cultura no cuidado de si e nos jogos e brincadeiras. AF - Construir a visão de si na relação com o outro, percebendo-se como indivíduo dentro de um contexto coletivo.	<ul style="list-style-type: none"> - Obras de arte que falem da nossa cultura – ex.: Folclore, festas populares.
	<ul style="list-style-type: none"> - CONVIVER - PARTICIPAR - EXPLORAR - EXPRESSAR 	<ul style="list-style-type: none"> • TEATRO 		<ul style="list-style-type: none"> - Explorar brincadeiras circenses, com marionetes, fantoches.
	<ul style="list-style-type: none"> - CONVIVER - BRINCAR - EXPLORAR - EXPRESSAR 	<ul style="list-style-type: none"> • MÚSICA 		<ul style="list-style-type: none"> - Brincadeira Cantada
	<ul style="list-style-type: none"> - CONVIVER - BRINCAR - EXPLORAR - EXPRESSAR 	<ul style="list-style-type: none"> • DANÇA 		<ul style="list-style-type: none"> - Danças regionais, populares.



<ul style="list-style-type: none">- CONVIVER- BRINCAR- PARTICIPAR- EXPLORAR- EXPRESSAR	•	TEATRO	<p>(EI02CG02) 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.</p>	- Jogos circenses
<ul style="list-style-type: none">- CONVIVER- BRINCAR- EXPLORAR- EXPRESSAR	•	DANÇA	<p>AC - As crianças pequenas aprendem a aprimorar suas habilidades corporais e a adequar seus movimentos às suas intenções na medida em que os(as) professores(as) as apoiam a pensar sobre a consequência de seus movimentos e comportamentos frente às suas experiências de explorações e descobertas. Nesse contexto, é importante proporcionar práticas às crianças pequenas, em pequenos grupos, trios, pares e individualmente, em que possam testar diferentes formas de controlar e adequar o uso do seu corpo, como, por exemplo, dançar ao som de músicas de diferentes gêneros, imitando, criando e coordenando seus movimentos com os dos companheiros, usando diferentes materiais (lenços, bola, fitas, instrumentos etc.), explorando o espaço (em cima, embaixo, para frente, para trás, à esquerda e à direita) e as qualidades do movimento (rápido ou lento, forte ou leve), a partir de estímulos diversos (proposições orais, demarcações no chão, mobiliário, divisórias no espaço) crianças pequenas aprendem a aprimorar suas habilidades corporais e a adequar seus movimentos às suas intenções na medida em que os(as) professores(as) as apoiam a pensar sobre a consequência de seus movimentos e comportamentos frente às suas experiências de explorações e descobertas. Nesse contexto, é importante proporcionar práticas às crianças pequenas, em pequenos grupos, trios, pares e individualmente, em que possam testar diferentes formas de controlar e adequar o uso do seu corpo, como, por exemplo, dançar ao som de músicas de diferentes gêneros, imitando, criando e coordenando seus movimentos com os dos companheiros, usando diferentes materiais (lenços, bola, fitas, instrumentos etc.), explorando o espaço (em cima, embaixo, para frente, para trás, à esquerda e à direita) e as qualidades do movimento (rápido ou lento, forte ou leve), a partir de estímulos diversos (proposições orais, demarcações no chão, mobiliário, divisórias no espaço etc.). É importante, também, participarem de situações em que possam regular e adaptar seu comportamento em função das necessidades do grupo e/ou de seus colegas em situações de interação e em função das normas de funcionamento do grupo, conquistando progressivamente a autorregulação de suas ações.</p>	- Brincadeiras cantadas



- CONVIVER - BRINCAR - PARTICIPAR - EXPLORAR - EXPRESSAR	•	TEATRO	(EI02CG03) Explorar formas de deslocamento no espaço (pular, saltar, dançar), combinando movimentos e seguindo orientações.	- Jogos circenses
- CONVIVER - BRINCAR - EXPLORAR - EXPRESSAR	•	DANÇA	AC - Explorar o espaço e movimentos, desenvolver foco e atenção.	- Brincadeiras cantadas
Direitos de aprendizagem		Linguagem	(EI02CG05) Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros, explorando materiais, objetos e brinquedos diversos. (EI03CG05) Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas, explorando diferentes materiais.	Intencionalidade Pedagógica
- CONVIVER - PARTICIPAR - EXPLORAR - EXPRESSAR	•	ARTES VISUAIS		- Artesanato, colagem, escultura
- CONVIVER - PARTICIPAR - EXPLORAR - EXPRESSAR	•	TEATRO	AF - Experimentar e explorar diversos materiais e suportes	- Explorar brincadeiras com marionetes, fantoches, deboches, 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. AF - *Explorar instrumentos convencionais ou confeccionados (bandinha rítmica).	- Criar instrumentos. - Explorar os sons de diversos objetos. Sugestão: músico Hermeto Pascoal, grupo musical Uakti.
	CONVIVER PARTICIPAR EXPLORAR EXPRESSAR	• 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. AF - Experimentar, explorar diversos materiais e suportes.	- Esculturas, artesanato, colagem.
	CONVIVER BRINCAR EXPLORAR EXPRESSAR	• MÚSICA	(EI02TS03) Utilizar diferentes fontes sonoras disponíveis no ambiente em brincadeiras cantadas, canções, músicas e melodias. AF - Experimentar, explorar diversos sons.	- Brincadeiras cantadas.



Campo de Experiência	Direitos de aprendizagem	Linguagem	Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento	Intencionalidade Pedagógica
Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação	CONVIVER BRINCAR EXPLORAR EXPRESSAR	• MÚSICA	(EI02EF02) Identificar e criar diferentes sons e reconhecer rimas e aliterações em cantigas de roda e textos poéticos. AF - Oportunizar a escuta de textos poéticos; - imitar gestos e entonações das personagens; - valorizar a cultura para o desenvolvimento da linguagem oral e escrita	- Brincadeiras cantadas.
	CONVIVER PARTICIPAR EXPLORAR EXPRESSAR	• 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). AF - Organizar seu pensamento e fala para o diálogo diante do conhecimento exposto.	- Contação de histórias.
	CONVIVER PARTICIPAR EXPLORAR EXPRESSAR	• ARTE VISUAL	(EI02EF04) Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos. AC - As crianças pequenas aprendem a construir e representar histórias	- Desenhos sobre partes da história



	<ul style="list-style-type: none"> - CONVIVER - PARTICIPAR - EXPLORAR - EXPRESSAR 	<ul style="list-style-type: none"> • TEATRO 	<p>conforme têm a oportunidade de participar de situações em que podem se apropriar da estrutura da narrativa, identificando seus personagens e cenários, sua trama e sua sequência cronológica, bem como de situações em que possam brincar com o conteúdo de suas narrativas. Nesse contexto, é importante que as crianças pequenas participem de diversas situações de escuta de histórias, seja por meio da leitura pelo(a) professor(a), por outra criança, por apresentações de teatro, dança, assistindo a filmes ou escutando áudios. A partir da participação nessas situações, as crianças têm a oportunidade de se apropriar das narrativas e se interessam por conversar e brincar com elas, desenvolvendo sua imaginação e sua criatividade, ao mesmo tempo em que se apropriam de noções da linguagem e da escrita. Favorecer que as crianças possam ter um conjunto de histórias conhecidas, sobre as quais tenham conversado acerca dos elementos da estrutura narrativa, identificando personagens, cenários, trama e sequência cronológica, as apoia na construção de roteiros de vídeos ou encenações.</p>	<p>Recontar parte da história.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - CONVIVER - PARTICIPAR - EXPLORAR - EXPRESSAR 	<ul style="list-style-type: none"> • TEATRO 	<p>(EI02EF06) Criar e contar histórias oralmente, com base em imagens ou temas sugeridos.</p> <p>AF - As crianças pequenas interessam-se por produzir suas histórias e por escrevê-las, registrando-as de diferentes formas, pela escrita espontânea, ditando ao(à) professor(a), desenhando, brincando de faz de conta etc. Ao ter a oportunidade de produzir suas histórias e comunicá-las em situações com função social significativa, reforçam sua imagem de comunicadores competentes e valorizam sua criatividade. Nesse contexto, é importante que as crianças pequenas tenham a oportunidade de escutar diversas vezes as mesmas histórias, de forma a se apropriarem de elementos de sua estrutura narrativa e memorizar partes do texto, podendo recontá-lo em contextos de função social, como em saraus literários, em uma peça de teatro, na construção da narrativa de uma encenação etc. Da mesma forma, um repertório de histórias conhecidas apoia as crianças na criação de suas próprias narrações, que podem ser contadas nas mesmas situações descritas anteriormente ou, ainda, que possam criar uma história de aventuras, definindo o ambiente em que ela ocorre, e as características e desafios de seus personagens.</p>	<p>Teatro de sombras, fantoches, deboches, marionetes.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - CONVIVER - PARTICIPAR - EXPLORAR - EXPRESSAR 	<ul style="list-style-type: none"> • ARTE VISUAL 	<p>(EI02EF09) Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos.</p> <p>AC - Manusear diferentes instrumentos e suportes para a escrita, desenho e outros traçados, escrevendo mesmo de forma não convencional.</p>	<p>Pinturas matéricas, com tintas naturais.</p>



Campo de Experiência	Direitos de aprendizagem	Linguagem	Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento	Intencionalidade Pedagógica
Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.	<ul style="list-style-type: none"> - CONVIVER - PARTICIPAR - EXPLORAR - EXPRESSAR 	<ul style="list-style-type: none"> • ARTE VISUAL 	<p>(EI02ET01) Explorar e descrever semelhanças e diferenças entre as características e propriedades dos objetos (textura, massa, tamanho).</p> <p>AC - As crianças pequenas aprendem sobre as características e propriedades dos objetos usando todos os seus sentidos em situações de exploração e investigação. A partir da oportunidade de realizarem repetidas explorações, elas começam a construir conclusões baseadas em suas percepções físicas imediatas, a fazer comparações entre os objetos e a descrever suas diferenças. Nesse contexto, é importante que as crianças pequenas tenham a oportunidade de realizar diversas situações de exploração e investigação de objetos em suas brincadeiras ou em atividades organizadas pelos(as) professores(as), seja individualmente, em duplas, trios ou pequenos grupos; seja no espaço da sala, organizado de forma a desafiá-las e atraí-las em suas investigações, seja no espaço externo, sensibilizadas pelos diferentes elementos da natureza e a diversidade de formas possíveis de explorá-las. É importante que possam participar de situações como explorar relações de peso, tamanho e volume de formas bidimensionais ou tridimensionais e explorar materiais como argila e massa de modelar, percebendo a transformação do espaço tridimensional em bidimensional e vice-versa, a partir da construção e desconstrução. A observação e a escuta atenta do(a) professor(a) permite que converse com as crianças, valorizando seus interesses, necessidades e suas falas, cada vez mais elaboradas, sobre suas explorações, comparações e as descobertas que fazem.</p>	<p>-mostrar esculturas feitas com matérias diferenciados, argila, papel, vidro; e, com tamanhos diferentes.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - CONVIVER - PARTICIPAR - EXPLORAR - EXPRESSAR 	<ul style="list-style-type: none"> • ARTE VISUAL 	<p>(EI02ET03) Compartilhar, com outras crianças, situações de cuidado de plantas e animais nos espaços da instituição e fora dela.</p>	<p>- obras que relatem o cuidado com a natureza.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - CONVIVER - BRINCAR - EXPLORAR - EXPRESSAR 	<ul style="list-style-type: none"> • MÚSICA 	<p>AF - Desenvolver na criança o olhar curioso da pesquisa. Observar causas e efeitos. Porque e como acontecem na exploração de objetos e suas propriedades.</p>	<p>- músicas que relatem o cuidado com a natureza.</p>

COMPONENTE CURRICULAR



EDUCAÇÃO FÍSICA



3. PROPOSTA DO COMPONENTE CURRICULAR DE EDUCAÇÃO FÍSICA

A Base Nacional Comum Curricular estabelece para o Componente Curricular de Educação Física, conhecimentos, 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, articuladas as oito dimensões do conhecimento propostas para a área.

São elas:

3.1. AS DEZ COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	AS DIMENSÕES DO CONHECIMENTO
1. Compreender a origem da cultura corporal de movimento e seus vínculos com a organização da vida coletiva e individual.	- Experimentação: Significa se apropriar de aprendizagens que ocorrem através da-experiência corporal, ou seja, que foram efetivamente vivenciadas através dos movimentos.
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.	- 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.
3. Refletir criticamente sobre as relações entre a realização das práticas corporais e qualidade de vida, inclusive no contexto das atividades laborais.	- Fruição: Relaciona-se às aprendizagens que permitem ao aluno desfrutar da realização de uma determinada prática corporal ou apreciá-la quando realizada por outros.
4. Identificar a multiplicidade de padrões	- Reflexão sobre a ação: refere-se aos conhecimentos originados na observação e na análise das próprias



<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 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>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 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</p>
---	--



	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
	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
*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.	

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 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.

3.2. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR EDUCAÇÃO FÍSICA



3.2.1. EDUCAÇÃO FÍSICA– ANO 1

UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DE CONHECIMENTO	PRÁTICAS DIDÁTICO-PEDAGÓGICAS
Brincadeiras e jogos	(EF01EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.	AF – Experimentar e Recriar.	Brincadeiras e jogos de cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.	Pega pegas variados
	(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.	AC - Identificar as origens dos jogos e brincadeiras do contexto comunitário e regional. - Reconhecer as práticas transmitidas de geração em geração que sofreram transformações e adaptações de acordo com as características do ambiente.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.	Acorda seu urso Nunca 3
	(EF01EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário local e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.	AC - Identificar, planejar e construir novas possibilidades de vivenciar as atividades; entender a função e necessidade das regras e como elas interferem em todas as esferas da vida; ser protagonista das mudanças.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.	Batata quente Corda Amarelinha Passa Anel
	(EF01EF04) Colaborar na proposição e produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas corporais tematizadas na			Desenho da brincadeira favorita



<p>Brincadeiras e jogos</p>	<p>escola, produzindo textos (orais, escritas e audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade</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>AC - 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 sua prática. - Reconhecer os desafios exigidos pelas práticas e planejar soluções para sua realização.</p> <p>AF - 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 sua função para o bem coletivo.</p> <p>AC - 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>	<p>Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.</p> <p>Práticas lúdicas, esportivas de marca e precisão.</p> <p>Práticas lúdicas, esportivas de marca e precisão.</p>	<p>Marca: atletismo, levantamento de peso;</p> <p>Precisão: boliche, derruba garrafas, golfe, tiro ao alvo. Jogo de futebol reduzido</p> <p>- Recorte e colagem de figuras sobre esportes.</p> <p>- Derrubar garrafas com organização dos alunos</p> <p>- Derruba garrafa sentado</p>
<p>Esportes</p>	<p>(EF01EF06) Discutir 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>(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>(EF01EF08) Planejar e utilizar, estratégias para a execução de diferentes elementos básicos da ginástica e da ginástica geral.</p> <p>(EF01EF09) Participar da Ginástica geral, identificando as potencialidades e os limites do corpo, e respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.</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.</p>	<p>AF - Propor inicialmente a vivência dos elementos básicos da ginástica, associando-os ao conhecimento sobre o corpo. - Observar quais procedimentos precisa adotar para conseguir realizá-los de forma segura. - Incluir nas vivências as técnicas de segurança necessária para realização dos movimentos.</p> <p>AC - Aplicação do que foi aprendido; trabalho em grupo e de forma coletiva; aplicação de estratégias.</p>	<p>Ginástica geral</p> <p>Ginástica geral</p>	<p>-Elementos básicos deslocamento e equilíbrios:</p> <p>- Coelho na toca</p> <p>- Pega – pega com comandos</p> <p>- Pega – pega avião</p> <p>- Pega – pega vela Acrobacias:</p> <p>- Rolamentos</p> <p>- Roda</p> <p>- Imitação de animais</p> <p>- Construção de obstáculos</p>
--------------------------	---	--	---	---



<p>Ginásticas</p>	<p>(EF01EF11) Experimentar e fruir diferentes danças do contexto comunitário e regional (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.</p>	<p>AC - Identificar a ação das regiões corporais e as suas possibilidades de movimentos, como movimentar-se utilizando: as mãos, os pés, os braços, o tronco, cabeça e o pescoço; assim como em outros movimentos que os alunos realizam em seu dia-dia. - Estabelecer relações como componente curricular Ciências.</p>	<p>Ginástica geral</p>	<p>- Brincadeira do espelho - Brincadeira do espelho sentado - Fui no Itororó Laranja baiana</p>
	<p>(EF01EF12) Identificar os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das danças do contexto comunitário e regional, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas.</p>	<p>AC - Desenhar os movimentos da ginástica que foram estudados e outros que o aluno reconhece como elemento gímnico. - Reconhecer em figuras quais as que pertencem as ginásticas.</p>	<p>Ginástica geral</p>	<p>- Desenhando e pintando a ginástica</p>
<p>Danças</p>		<p>AF - Priorizar as rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas presentes no contexto dos alunos, e após partir para o contexto regional. - Desenvolver a expressão corporal utilizando 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>	<p>Danças do contexto comunitário e regional</p>	<p>- Brincadeiras cantadas movimentos e sons: Corre cutia Variação de corre cutia Fui morar numa casinha</p>



<p>Danças</p>		<p>AC - priorizar e mediar a discussão acerca das diferentes manifestações culturais enfatizando o respeito a essa diferença para que os alunos reconheça 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.</p>	<p>Danças o contexto comunitário e regional</p>	<p>Vamos recriar essas brincadeiras?</p> <p>Fui no Itororó Laranja baiana</p>
----------------------	--	--	---	---



3.2.2. EDUCAÇÃO FÍSICA– ANO 2

UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DE CONHECIMENTO	PRÁTICAS DIDÁTICO-PEDAGÓGICAS
Brincadeiras e jogos	<p>(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.</p> <p>(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.</p>	<p>AF - Experimentar, fruir, recriar, reconhecer, brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional significa se apropriar de aprendizagens que só podem ser acessadas pela experiência corporal, ou seja, devem ser efetivamente vivenciadas.</p> <p>AF - Explicar, reconhecer e valorizar, identificar as origens dos jogos e brincadeiras do contexto comunitário e regional, os alunos devem reconhecer que essas práticas foram transmitidas de geração em geração e sofreram transformações e adaptações de acordo com as características do ambiente físico e social no qual foram praticadas até chegar a eles.</p>	<p>Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.</p> <p>Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.</p>	<p>- Pesquisa sobre os jogos do contexto regional.</p> <p>- Dança das cadeiras competitiva e cooperativa.</p> <p>- Elástico.</p> <p>- Cinco marias.</p> <p>- Desenhos.</p> <p>- Relatos escritos.</p>



<p>Brincadeiras e jogos</p>	<p>(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.</p>	<p>AC - Planejar, desenvolver e utilizar estratégias refere-se ao conhecimento originado pela observação e análise das próprias experiências corporais e daquelas realizadas por outros.</p>	<p>Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lenço atrás - Pular corda - Esconde - esconde
	<p>(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.</p>	<p>AC - Propor e colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática refere-se às aprendizagens que possibilitam ao aluno ter condições de realizar de forma autônoma uma determinada prática corporal não só durante as aulas, como também para além delas.</p>	<p>Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Jogos de dia de chuva: Dominó. Uno. Tá – te – ti.
<p>Esporte</p>	<p>(EF02EF05) 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>AF – Reconhecer e apropriar de aprendizagens que só podem ser acessadas pela experiência corporal, ou seja, devem ser efetivamente vivenciadas. O fruir se relaciona às aprendizagens que permitem ao aluno desfrutar da realização de uma determinada prática corporal ou apreciá-la quando realizada por outros. O trabalho coletivo e o protagonismo são ações importantes presentes nos esportes.</p>	<p>Práticas lúdicas esportivas de Marca e de precisão.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pesquisa com os familiares (esportes praticados e ou assistidos) - Vivenciar um esporte (handebol adaptado) - Vivenciar o esporte escolhido (pesquisa)



<p>Esporte</p>	<p>(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 as dos demais participantes.</p>	<p>AC - Discutir e analisar a situação, defender pontos de vista, levantar questões e, que nesse grupo etário, pode representar o escutar as falas do professor e colegas, formular perguntas sobre o tema, solicitar esclarecimentos quando necessário e procurar expressar-se com clareza para ser bem compreendido.</p>	<p>Práticas lúdicas esportivas de Marca e de precisão.</p>	<p>Atletismo :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Corridas, saltos e lançamentos/ arremesso. <p>Análise de imagens.</p> <p>Atletismo para pessoas com deficiência.</p>
<p>Ginástica</p>	<p>(EF02EF07) Experimentar, identificar e fruir diferentes elementos básicos da ginástica geral: equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, (com e sem materiais) de forma individual e em pequenos grupos, adotando procedimentos de segurança.</p>	<p>AF – Identificar, fruir os elementos básicos da ginástica significa se apropriar de aprendizagens que só podem ser acessadas pela experiência corporal, ou seja, devem ser efetivamente vivenciadas.</p>	<p>Ginástica Geral</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Elementos básicos: - Saltos e giros. - Saltar como os animais. - 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.
	<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>AC - Planejar, aplicar estratégias refere-se ao conhecimento originado pela observação e análise das próprias</p>	<p>Ginástica Geral</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Acrobacias (parada de cabeça e de mão).



<p>Ginástica</p>	<p>(EF02EF09) Participar da Ginástica geral, identificando as potencialidades e os limites do corpo, e respeitando as diferenças individuais.</p> <p>(EF02EF10) 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>	<p>vivências corporais e daquelas realizadas por outros.</p> <p>AF - Identificar e respeitar, apropriar de aprendizagens que só podem ser acessadas pela experiência corporal, ou seja, devem ser efetivamente vivenciadas. A ginástica geral tem como características a não competição, a diversidade musical, a utilização de elementos da cultura e o prazer pela prática.</p> <p>AF - Expressar, comparar e descrever as características dos elementos básicos da ginástica e da ginástica geral pressupõe que os alunos devem se apropriar e saber utilizar os quatro tipos de linguagens propostas na habilidade: 1. Linguagem corporal: forma de comunicação não-verbal que abrange gestos, posturas, expressões faciais, movimentos do corpo, entre outros; 2. Linguagem oral: utilizando a fala e em presença de interlocutor; 3. Linguagem escrita: na qual o contato com o interlocutor é indireto; 4. Linguagem audiovisual: que utiliza as linguagens verbal, sonora e visual para transmitir uma mensagem.</p>	<p>Ginástica Geral</p> <p>Ginástica Geral</p>	<p>- Rolamentos e roda.</p> <p>- Pega-pega avestruz.</p> <p>O mundo de cabeça para baixo.</p> <p>Carrinho de mão.</p> <p>Caminho acrobático.</p> <p>- Parada de cabeça com os olhos vendados (perceber a posição do corpo sem a referência visual)</p> <p>- Construção de obstáculos</p>
-------------------------	--	--	---	--



<p>Dança</p>	<p>(EF02EF11) Experimentar e fruir diferentes danças do contexto comunitário e regional (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.</p> <p>(EF02EF12) Identificar os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das danças do contexto comunitário e regional, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas.</p>	<p>AC - Fruir, recriar e respeitar. Apropriar de aprendizagens que só podem ser acessadas pela experiência corporal, ou seja, devem ser efetivamente vivenciadas. O fruir se relaciona às aprendizagens que permitem ao aluno desfrutar da realização de uma determinada prática corporal ou apreciá-la quando realizada por outros. Danças do contexto comunitário e regional são aquelas que os alunos reconhecem, praticam e observam outros praticando no ambiente social que frequentam.</p> <p>AF - Explorar e respeitar, os alunos devem constatar, por meio da vivência e observação, quais são os elementos constitutivos das danças: 1. Ritmo: é uma qualidade presente nas danças, em outras práticas corporais, como pular corda, e em diferentes situações do dia a dia.</p>	<p>Danças do contexto comunitário e regional.</p> <p>Danças do contexto comunitário e regional.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Danças em diferentes formações.- Agrupar para dançar Explorar e experimentar os espaços e os gestos em formações diversas- Dançar em roda- Construção de coreografias.- Todos podem dançar as cantigas de roda?- As danças circulares.- Da abóbora faz melão.- Bola de meia, bola de gude.
---------------------	---	---	---	---

3.2.3. EDUCAÇÃO FÍSICA– ANO 3

UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DE CONHECIMENTO	PRÁTICAS DIDÁTICO-PEDAGÓGICAS
<p>Brincadeiras e jogos</p>	<p>(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.</p>	<p>AF - Realizar uma pesquisa acerca dos jogos e brincadeiras para verificar se existem comunidades indígenas e quilombolas em sua comunidade. Priorizar a prática dos jogos desse contexto, discutir a influência dessas comunidades nas brincadeiras e jogos e sobre o contexto histórico e cultural destes, fazendo esta relação com a cultura indígena e africana.</p>	<p>Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, matriz indígena e africana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Queimada - Queimada abelha- rainha - Queimada meteoro - Queimada russa - Pique-bandeira - Pique-bandeira fut - Peteca - Pula-sela



Brincadeiras e jogos	(EF03EF02) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos populares do Brasil e matriz indígena e africana.	AC - Identificar as habilidades motoras envolvidas nas brincadeiras e jogos e criar estratégias para a participação segura de todos mediando possíveis conflitos.	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, matriz indígena e africana.	<ul style="list-style-type: none"> - Escravos de Jó - Jogos competitivos x jogos cooperativos. - Travessia do rio. - Agrupando Paraquedas.
	(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.	AC - Utilizar 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.	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, matriz indígena e africana.	<ul style="list-style-type: none"> - Confeccionar desenhos e cartazes.
	(EF03EF04) Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e demais práticas corporais tematizadas na escola,	AC - Realizar rodas de conversas. Praticar diferentes brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo e debater as mudanças das regras de acordo com as necessidades e as adequações aos espaços.	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, matriz indígena e africana	<ul style="list-style-type: none"> - Queimada - Queimada com limitações. - Queimada abelha- rainha - Queimada meteoro - Jogos competitivos x jogos



<p>Esportes</p>	<p>adequando-as aos espaços públicos disponíveis.</p> <p>(EF03EF05) Experimentar e fruir diversos tipos de esporte de campo e taco, rede/parede e invasão, identificando seus elementos comuns e criando estratégias individuais e coletivas básicas para sua execução, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo.</p>	<p>AC - Buscar novos tipos de esportes de campo / taco, invasão e rede/parede, comparando seus elementos comuns, criando estratégias individuais e coletivas básicas para a sua execução, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo.</p>	<p>Jogos Pré Desportivos de campo e taco, de rede/parede e de invasão</p>	<p>cooperativos.</p> <ul style="list-style-type: none">- Jogos de Tabuleiro.- Elementos dos esportes de invasão.- Mini jogos de futebol.- Mini jogos de handebol.- Jogos de futebol para meninas e meninos.- Características dos esportes de rede Vôlei.- Diferença entre jogos e esporte
<p>Esportes</p>	<p>(EF03EF06) Conhecer os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que os constituem.</p>	<p>AF - Discutir, analisar a situação, defender pontos de vista ao escutar as falas do professor e colegas, formular perguntas sobre o tema, solicitar esclarecimentos quando necessário e procurar expressar-se com clareza para ser bem compreendido.</p>	<p>Jogos Pré Desportivos de campo e taco, de rede/parede e de invasão</p>	<p>da educação física escolar</p> <ul style="list-style-type: none">- Transformação do jogo em esporte.- Basquetebol: do jogo ao esporte.- Surgimento de jogos e esportes.- Basquetebol para cadeirantes.- Elementos básicos



<p>Ginástica</p>	<p>(EF03EF07) Experimentar e fruir, de forma coletiva combinações de diferentes elementos da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias com e sem materiais), propondo coreografias com diferentes temas do cotidiano.</p>	<p>AF - Vivenciar os diferentes tipos de equilíbrio, saltos, giros, rotações, incluindo ou não alguns materiais.</p>	<p>Ginástica Geral</p>	<ul style="list-style-type: none">- Circuito das acrobacias- Rolamentos para frente e para trás, roda, parada de cabeça e de mãos.- O rodante e a ponte- Passagem pela ponte- Rodante no bambolê- A ginástica rítmica.- Estátua- A fita e seus movimentos
<p>Ginástica</p>	<p>(EF03EF08) 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>AC - Elaborar 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>Ginástica Geral</p>	<ul style="list-style-type: none">- As maçãs- Ginástica rítmica de conjunto- Mesmos movimentos, sensações diferentes (sequência de movimentos com limitações diversas).



<p>Lutas</p>	<p>(EF03EF13) Experimentar e fruir diferentes lutas presentes no contexto comunitário e regional incluindo as da matriz indígena e africana.</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>AC - Realizar jogos contextualizados de lutas, identificar conceitos e elementos comuns das lutas e as que estão presentes na região reconhecendo as que são de matriz indígena e africana, sem excluir lutas de outras origens.</p> <p>AC - Vivenciar jogos e brincadeiras para aplicar estratégias nas lutas, bem como adaptar as regras do jogo afim de respeitar e prezar pela segurança do oponente.</p>	<p>Lutas do contexto comunitário e regional Matriz Indígena e africana</p> <p>Lutas do contexto comunitário e regional Matriz Indígena e africana.</p>	<ul style="list-style-type: none">- 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 - Esquiva e imobilização- O Dojo - Prontos para a luta (equipamentos de segurança) - Pega rabo- Variação do jogo pega rabo - Estoura balões de festa
---------------------	---	--	--	--



<p>Lutas</p>				<ul style="list-style-type: none">- Pisa-pé- Pega-prendedores- Variação do jogo pega-prendedores- Captura do coelho- Sem limites
<p>Lutas</p>	<p>(EF03EF15) Identificar as características das lutas do contexto comunitário da matriz indígena, reconhecendo as diferenças entre lutas e brigas.</p>	<p>AF- Identificar quais características compõe uma luta, discutindo questões como: qual relação se constrói com o oponente em uma luta e em uma briga? Explorar os conhecimentos prévios, especialmente os relacionados á</p>	<p>Lutas do contexto comunitário e regional Matriz Indígena e africana.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Avaliação diagnóstica para identificar o que os alunos sabem sobre lutas- O conceito de luta.- As saudações nas lutas.- Desenhando uma luta.



<p>Danças</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>(EF03EF10) Identificar os elementos constitutivos comuns e</p>	<p>associação entre luta e violência.</p> <p>AF - Identificar as danças que influenciam o contexto em que estão inseridos, refletir sobre suas origens e transformações e relacionar as danças de matriz indígena, africana e de outras culturas em parceria com o componente curricular História.</p> <p>AC - Desenvolver atividades que trabalhem os diferentes ritmos, espaços</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>- Danças populares do Brasil: a catira</p> <p>- Mobilização inicial</p>
----------------------	--	---	---	--



<p>Danças</p>	<p>diferentes (ritmo, espaço, gestos) em danças do Brasil e do Mundo incluindo de matriz indígena.</p> <p>(EF03EF11) Formular e utilizar estratégias para a execução de elementos constitutivos das danças populares do Brasil e do mundo, e danças de matrizes indígenas e africanas.</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 supera- lá.</p>	<p>e gestos envolvidos nas danças.</p> <p>AC - Realizar danças e demais práticas corporais populares do Brasil e do mundo, com propostas de atividades adaptadas para execução de elementos constitutivos. Realizar rodas de conversas, debates e mostrar vídeos de mídias.</p> <p>AF - Identificar a origem do preconceito relacionado às danças e realizar rodas de conversa, debates e mostrar vídeos (mídias), para criar e realizar propostas, superar as situações de preconceito, criar alternativas, superar injustiças e preconceitos.</p>	<p>Danças do Brasil e do mundo de matriz indígena e africana.</p> <p>Danças do Brasil e do mundo de matriz indígena e africana.</p> <p>Danças do Brasil e do mundo de matriz indígena e africana.</p>	<p>- Aprendizagem dos passos</p> <p>- Variação.</p> <p>- Criação de coreografia.</p> <p>- Construção de valores (deficiência física, deficiência auditiva, deficiência visual).</p>
----------------------	---	---	---	---





3.2.4. EDUCAÇÃO FÍSICA– ANO 4

UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DE CONHECIMENTO	PRÁTICAS DIDÁTICO-PEDAGÓGICAS
Brincadeiras e jogos	(EF04EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.	AF - Reconhecer e vivenciar brincadeiras e jogos da própria cultura; valorizar a influência africana e indígena; Identificar jogos e brincadeiras de outras partes do mundo.	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 – sanga koronda (conhecer um jogo popular do japão, recriá-lo e discutir sobre a importância da linguagem corporal.
	(EF04EF02) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos, em brincadeiras e jogos populares do Brasil e da matriz indígena e africana.	AC - Organizar brincadeiras e jogos de forma segura a todos os participantes.	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo incluindo de matriz indígena e matriz africana.	- Queimada - Queimada abelha- rainha. - Queimada meteoro.
	(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.	AC - Discutir a influência de várias culturas, explicando a importância de cada uma delas, e como o preconceito é um pensamento ignorante.		- Queimada russa. - Pique-bandeira. - Pique-bandeira fut. - Peteca
	(EF04EF04) Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana e	AC - Compartilhar conhecimentos, previamente adquiridos na escola, com a comunidade.		- Jogos cooperativos. - jogos competitivos.



<p>Esportes</p>	<p>demais praticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis. (EF04EF05) Experimentar e fruir diversos tipos de esportes de campo e taco, rede/parede e invasão, identificando seus elementos comuns e criando estratégias individuais e coletivas básicas para sua execução, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo.</p>	<p>AF - compreender jogos pré-desportivos de rede, quadra e invasão; debater a importância do trabalho coletivo.</p>	<p>Jogos pré- Desportivos de campo e taco e de invasão.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Esporte não tem gênero. - Jogos de lutas. - Lutas e ginásticas rítmicas com os olhos vendados. - Esportes de campo e taco. - O beisebol e o softbol.
	<p>(EF04EF06) Diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que constituem o esporte na contemporaneidade e suas manifestações (profissional e comunitária/lazer).</p>	<p>AC - Reproduzir de diversas formas os gestos técnicos esportivos, sem preocupação com a performance.</p>	<p>Jogos pré- Desportivos de campo e taco e de invasão</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Jogo de taco (bets). - Jogo de base quatro. - Criar jogos de campo e taco.
<p>Ginástica</p>	<p>(EF04EF07) Experimentar e fruir 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>AF - Executar os elementos da ginástica, desenvolvendo a qualidade dos movimentos através da prática.</p>	<p>Ginástica geral</p>	<ul style="list-style-type: none"> - A ginástica artística e seus aparelhos. - Cada macaco no seu galho (barra fixa e barras paralelas). - Ginástica acrobática.
	<p>(EF04EF08) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios na execução de elementos básicos de apresentações coletivas de ginástica geral. Reconhecer as potencialidades e os limites do corpo adotando procedimentos de</p>	<p>AC - Adaptar situações de aprendizagem, com foco na melhora da autoestima da criança. Identificar as</p>	<p>Ginástica geral</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conhecer algumas figuras acrobáticas - Equilíbrios individuais. - Desafio dos apoios.



Lutas	segurança.	sensações de levar o corpo ao seu limite atual.		- Construção das figuras em grupos Figuras acrobáticas diferentes (dupla, trio ou quarteto com limitações) - A base (guarda) do lutador: Equilíbrio e desequilíbrio Luta do saci, do equilíbrio, ajoelhado, agachado, Empurra-empurra, empurrar com as costas, puxa-puxa, puxa-puxa triplo, dono da arena, fortaleza, no ringue. Interagindo com as diferenças Simular uma deficiência
	(EF04EF13) Experimentar, fruir diferentes lutas presentes no contexto comunitário e regional incluindo lutas de matriz indígena e africana.	AF - Praticar, de forma lúdica, as lutas conhecidas pelos alunos, conhecer as demais modalidades de luta.	Lutas do contexto comunitário e regional – matriz indígena e africana.	- Lutas e desenhos animados - A violência nos desenhos animados e a formação da criança. - Criação de histórias. - Desenho Mulan.
	(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 segurança.	AC - Diferenciar brigas e lutas, respeitando as regras das diversas modalidades.	Lutas do contexto comunitário e regional – matriz indígena e africana.	- Lutas diversas. - MMA.
	(EF04EF15) Identificar as características das lutas do contexto comunitário e regional	AC - Diferenciar lutas de curta, média e	Lutas do contexto comunitário e regional – matriz indígena e africana.	



Danças	<p>incluindo lutas de matriz africana, reconhecendo as diferenças entre lutas e as demais práticas corporais.</p>	<p>longa distância.</p>		<p>- Lutas olímpicas.</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.</p>	<p>AF - Lembrar os diferentes sentidos das danças conhecidas pelos alunos.</p>	<p>Danças do Brasil e do mundo matriz indígena e africana.</p>	<p>- Quadrilhas Juninas</p> <p>- A festa junina</p>
	<p>(EF04EF10) Identificar os elementos constitutivos comuns e diferentes (ritmo, espaço, gestos) em danças populares do Brasil e do mundo incluindo às danças de matriz africana.</p>	<p>AC - Executar, coletivamente, e variar os ritmos e gestos das diferentes formas de dançar.</p>	<p>Danças do Brasil e do mundo matriz indígena e africana.</p>	<p>- Danças culturais de regiões do Brasil e do Mundo.</p> <p>- A quadrilha Recriar a quadrilha.</p>
	<p>(EF04EF11) Formular e utilizar estratégias para a execução de elementos constitutivos das danças populares do Brasil e do mundo, e das danças de matriz indígena e africana.</p>	<p>AC - Reconstruir coreografias das danças populares.</p>	<p>Danças do Brasil e do mundo matriz indígena e africana.</p>	<p>- Dança de salão.</p>
	<p>(EF04EF12) Identificar situações</p>			



	de injustiça e preconceito geradas e/ou presentes no contexto das danças e demais práticas corporais e discutir alternativas para superá-las.	AC - Listar atitudes preconceituosas ocorridas nas danças e no ambiente escolar, e buscar maneiras de combatel-as no cotidiano.	Danças do Brasil e do mundo matriz indígena e africana.	
--	---	--	---	--



3.2.5. EDUCAÇÃO FÍSICA – ANO 5

UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DE CONHECIMENTO	PRÁTICAS DIDÁTICO-PEDAGÓGICAS
Brincadeiras e jogos	(EF05EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.	AF - Apropriar-se de aprendizagens que só podem ser acessadas pela experiência corporal, ou seja, devem ser efetivamente vivenciadas. O fruir se relaciona às aprendizagens que permitem ao aluno desfrutar da realização de uma determinada prática corporal ou apreciá-la quando realizada por outros. Os alunos devem reconhecer e valorizar que as brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, fazem parte do patrimônio cultural de um povo, constituindo um conjunto de práticas que remetem à história, à memória e à identidade desse povo.	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo – matriz africana e matriz indígena.	- Jogos digitais. - Debate sobre jogos digitais.
	(EF05EF02) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana.	AC - Planejar e utilizar estratégias referente ao conhecimento originado pela observação e análise das próprias experiências corporais e daquelas realizadas por outros.	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo – matriz africana e matriz indígena.	- Os jogos digitais: - Benefícios, limites e malefícios dos mesmos Quadribol. - Campo minado.
	(EF05EF03) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as	AF - Identificar quais as habilidades motoras e capacidades físicas necessárias, quais as regras, os materiais,	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo – matriz africana e matriz	



<p>Brincadeiras e jogos</p>	<p>brincadeiras e os jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas.</p> <p>(EF05EF04) Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.</p>	<p>os espaços ou o número de participantes, a fim de que tenham informações para planejar as modificações e adaptações às práticas para que todos participem.</p> <p>AC - Os alunos observem e analisem os espaços disponíveis, tanto na escola como em outros locais que frequentam no seu dia a dia, como praças, ruas, terrenos vazios, praias, dialoguem sobre possibilidades de adequações das brincadeiras e jogos às características desses espaços e se organizem para recriar essas práticas utilizando os materiais disponíveis.</p> <p>AF - 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>AC - Os alunos após identificarem as características do jogo e do esporte, observem e descrevam as principais</p>	<p>indígena.</p> <p>Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo – matriz africana e matriz indígena.</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>Esportes</p>	<p>(EF05EF05) Experimentar e fruir diversos tipos de esportes de campo e taco, rede/parede e invasão, identificando seus elementos comuns e criando estratégias individuais e coletivas básicas para sua execução, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo.</p> <p>(EF05EF06) Diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que os constituem na contemporaneidade e suas manifestações (profissional e</p>			



<p>Ginásticas</p>	<p>comunitária/lazer).</p> <p>(EF05EF07) Experimentar e fruir, de forma coletiva, combinações de diferentes elementos da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais), propondo coreografias com diferentes temas do cotidiano.</p> <p>(EF05EF08) 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>diferenças entre as duas práticas. A habilidade propõe que os alunos identifiquem as diferenças entre as práticas corporais do jogo e do esporte. Apesar de terem características comuns, no esporte formal, há regras rígidas, direcionamento para a competição e o resultado, treinamento físico e técnico e profissionalização, enquanto no jogo, apesar da presença da competição, é possível a flexibilização de regras, materiais e espaços para a sua prática, e constitui uma manifestação voltada para o lazer.</p> <p>AF - Experimentar os elementos de ginástica geral significa se apropriar de aprendizagens que só podem ser acessadas pela experiência corporal, ou seja, devem ser efetivamente vivenciadas. O fruir se relaciona às aprendizagens que permitem ao aluno desfrutar da realização de uma determinada prática corporal ou apreciá-la quando realizada por outros. A ginástica geral tem como características a não competição, a diversidade musical, a utilização de elementos da cultura e o prazer pela prática.</p> <p>AC - Empregar estratégias de observação e análise para: (a) resolver desafios peculiares à prática realizada; (b) apreender novas modalidades; (c) adequar as práticas aos interesses e às possibilidades próprios e aos das pessoas com quem compartilha a sua realização. A</p>	<p>Esportes de campo e taco, de rede/parede, e de invasão</p> <p>Ginástica geral</p>	<ul style="list-style-type: none">- Para conhecer o voleibol.- Voleibol com bola grande de plástico.- Classificação dos esportes- Síntese das categorias esportivas contempladas durante os anos iniciais- Modelo de classificação dos esportes- Classificação dos esportes. - Ginástica geral.- Vídeo sobre ginástica geral.- Gym na estrada na escola.- Coreografia para todos.
--------------------------	--	---	--	--



<p>Danças</p>	<p>(EF05EF09) Experimentar, recriar e fruir danças populares do Brasil e do mundo e danças de matriz indígena e africana, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem.</p>	<p>ginástica geral tem como características a não competição, a diversidade musical, a utilização de elementos da cultura e o prazer pela prática.</p> <p>AF - Experimentar danças populares do Brasil e do mundo e danças de matriz indígena e africana significa se apropriar de aprendizagens que só podem ser acessadas pela experiência corporal, ou seja, devem ser efetivamente vivenciadas. Recriar é um processo complexo, que demanda uma série de outras aprendizagens e que, nesse grupo etário, pode se desenvolver, por exemplo, solicitando aos alunos que utilizem as aprendizagens prévias sobre gestos, ritmos e espaços para movimentar-se nas danças populares do Brasil e do mundo e danças de matriz indígena e africana. O fruir se relaciona às aprendizagens que permitem ao aluno desfrutar da realização de uma determinada prática corporal ou apreciá-la quando realizada por outros. Ao identificar as origens das danças populares do Brasil e do mundo e danças</p>	<p>Ginástica geral</p> <p>Danças do Brasil e do mundo: Danças de matriz indígena e Africana</p>	<ul style="list-style-type: none">- A classificação da ginástica.- Roda de conversa sobre as ginásticas que os alunos conhecem.- A classificação da ginástica: para a saúde, competitiva, demonstrativa, de condicionamento físico, alternativa (ioga).- Vivência de ginástica acrobática e ginástica localizada.- No passo do hip-hop.- Exibição de filme.- A cultura hip-hop.- A dança de rua e seus estilos.
----------------------	---	--	---	--



<p style="text-align: center;">Danças</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>(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.</p>	<p>de matriz indígena e africana, os alunos devem reconhecer que essas práticas foram transmitidas de geração em geração e sofreram transformações e adaptações de acordo com as características do ambiente físico e social até chegar a eles. Essa percepção gera um sentido de continuidade, preservação e valorização dos significados das danças para as culturas nas quais se originaram.</p> <p>AC - Comparar e identificar os elementos constitutivos comuns e diferentes significa que os alunos devem perceber como se manifestam os elementos de (1) ritmo, que é um movimento que ocorre com uma recorrência regular; (2) espaço, que se refere ao ambiente físico no qual nos movimentamos em uma relação de interação, adaptação e transformação; (3) gesto, que é o movimento aliado a um significado, que constitui a expressão daquilo que é observado nos movimentos de quem dança.</p> <p>AC - Formular e utilizar estratégias refere-se ao conhecimento originado pela observação e análise das próprias experiências corporais e daquelas realizadas por outros.</p> <p>AF - Identificar situações de injustiça e</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>- Passos básicos e suas variações</p> <p>Locking Breaking Batalha de dança de rua.</p> <p>- Apresentação da canção Maculelê.</p> <p>- Passos do Maculelê.</p> <p>- Freestyle adaptado Apresentação de</p>
--	--	---	---	--



<p>Danças</p>	<p>(EF05EF12) Identificar situações de injustiça e preconceito geradas e/ou presentes no contexto das danças e demais práticas corporais e discutir alternativas para superá-las.</p>	<p>preconceito presentes nas práticas corporais; discutir de que forma podemos superar essas situações; Reconhecer que o preconceito é construído culturalmente; Perceber que a dança, assim como as práticas corporais, podem ser realizadas por meninos e meninas; Respeitar as escolhas de cada indivíduo.</p>	<p>Danças do Brasil e do mundo: Danças de matriz indígena e Africana</p>	<p>dança de rua sem utilizar os membros inferiores.</p> <p>- A discriminação nas lutas é algo antigo.</p> <p>- Maculelê adaptado (movimentos sem utilizar os membros inferiores).</p>
<p>Lutas</p>	<p>(EF05EF13) Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas presentes no contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena e africana.</p>	<p>AF - Os alunos identificam e reconhecem no ambiente social no qual vivem. Já as lutas de matriz indígena e africana são as originadas nessas culturas, e possuem significados que variam de acordo com o seu contexto de prática, manifestando-se de diversas formas, como em celebrações, ritos de passagem, disputas entre grupos, jogos ou apresentações.</p>	<p>Lutas do contexto comunitário e regional- indígena e africana</p>	<p>- Variação dos elementos das lutas.</p>



<p>Lutas</p>	<p>(EF05EF14) Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas do contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena e africana experimentadas, respeitando o colega como oponente e as normas de segurança.</p> <p>(EF05EF15) Identificar as características das lutas do contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena e africana, reconhecendo as diferenças entre lutas e brigas e entre lutas e as demais práticas corporais.</p>	<p>AC - Planejar e utilizar estratégias referente ao conhecimento originado pela observação e análise das próprias experiências corporais e daquelas realizadas por outros.</p> <p>AF - Reconhecer que estas são práticas onde estão presentes o enfrentamento físico direto, um conjunto de regras estabelecidas, a oposição entre indivíduos, um objetivo centrado no corpo da outra pessoa, ações de caráter simultâneo entre os participantes e a imprevisibilidade. Reconhecer as diferenças entre brigas e lutas significa que os alunos devem aprender que as lutas são modalidades esportivas compostas de regras e técnicas de golpes sistematizados, enquanto que a briga é o enfrentamento entre duas ou mais pessoas, sem regras ou fundamentos pedagógicos, com a intenção de agredir e com o uso de violência desmedida.</p>	<p>Lutas do contexto comunitário e regional-indígena e africana</p> <p>Lutas do contexto comunitário e regional-indígena e africana</p>	<ul style="list-style-type: none">- Recortes de revistas sobre equilíbrio, desequilíbrio, esquiva e imobilização.- Transformação dos jogos de lutas.- Disputa pela bola.- Luta do saci variado.- Disputa sobre o banco.- Cabo de guerra Fuga do círculo sobra um.- A caça e o caçador.- Conquista do país.- Luta e deficiência visual.
---------------------	--	--	---	--



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

UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DE CONHECIMENTO	PRÁTICAS DIDÁTICO-PEDAGÓGICAS
Conhecimento Corporal	(EI02EO02) 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.	AF - Desenvolver autonomia e autoconfiança, identificando seus limites e suas possibilidades de construção.	Ética, Diversidade e sustentabilidade	<p>Habilidades motoras: Básicas: andar, correr, saltar, rolar e escalar.</p> <p>Manipulativas: arremessar, quicar, chutar, rebater, lançar e receber.</p>
	(EI02EO04) Comunicar-se com os colegas e os adultos, buscando compreendê-los e fazendo-se compreender, ampliando suas possibilidades expressivas e comunicativas.	AF - Explorar a comunicação verbal e corporal, percebendo a importância dos gestos e movimentos na comunicação.		
Conhecimento Corporal/ Ginástica	(EI02EO05) Perceber que as pessoas têm características físicas diferentes, valorizando e respeitando essas diferenças.	AC - Identificar através da vivência da criança, as diferenças físicas de cada um. Compreendendo e respeitando a individualidade de cada pessoa.	Ética, Diversidade e sustentabilidade	<p>Conhecimento corporal</p> <p>Jogos de perseguição (Pega-Pega e suas variações): Corre cotia; Pato/ganso; Acorda seu urso; Nunca três; Mãe da rua.</p>
Gestos Esportivos	(EI02EO06) Respeitar regras básicas de convívio social nas interações e brincadeiras.	AF - Demonstrar respeito ao próximo em situações de conflitos, durante as atividades desenvolvidas e no convívio social.	Convivência e Solidariedade	Música e dança:
Brincadeiras e Jogos/ Gestos Esportivos	(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-	AF - Representar as relações sociais através das brincadeiras. Reproduzindo por meio gestos e movimentos sua cultura corporal.	Ética, Diversidade e sustentabilidade	Estilos de dança e ritmos.



<p>Conhecimento Corporal/ Ginástica</p>	<p>se de diversas formas. (EI02CG02) Deslocar seu corpo no espaço, orientado por noções de 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.</p>	<p>AF - Reconhecer e identificar as partes do corpo e suas possibilidades de movimento, podendo proporcionar a interação e socialização através das diversas brincadeiras.</p>	<p>Espaço, tempo e Movimento</p>	<p>Escravos de jó; Cantigas de roda; Dança da cadeira Estátua.</p>
<p>Habilidades Motoras/ Gestos Esportivos</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>AF - Identificar formas diferentes para se deslocar, experimentar, através de jogos e brincadeiras, movimentos novos para seu repertório motor, utilizar esses movimentos com autonomia.</p>	<p>Espaço, tempo e Movimento</p>	<p>Ginásticas e lutas:</p>
<p>Música e Dança</p>	<p>(EI02TS01) Criar sons com materiais, objetos, instrumentos musicais e com o próprio corpo, para acompanhar ritmos de músicas.</p>	<p>AF - Favorecer a descoberta de diferentes sons, desenvolvendo e explorando os sons do próprio corpo e de diferentes objetos.</p>	<p>Espaço, tempo e Movimento</p>	<p>Ginastica Artística;</p> <p>Judô;</p> <p>Capoeira;</p>
<p>Música e Dança</p>	<p>(EI02TS03) Utilizar diferentes fontes sonoras disponíveis no ambiente em brincadeiras cantadas, canções, músicas e melodias.</p>	<p>AC - Favorecer a descoberta de diferentes sons através das brincadeiras e músicas.</p>	<p>Espaço, tempo e Movimento</p>	<p>Karatê.</p> <p>Modalidades esportivas (adaptadas a faixa etária):</p>
<p>Conhecimento Corporal/</p>	<p>(EI02EF01) Dialogar com crianças e adultos, expressando</p>	<p>AC - Expressar sentimentos, vontades e opiniões. E demonstrar respeito pelo outro.</p>	<p>Comunicação/Oralidade, Leitura e</p>	



Habilidades Motoras	seus desejos, necessidades, sentimentos e opiniões.		escrita	Jogos pré- desportivos;
Brincadeiras e Jogos/ Gestos Esportivos	(EI02EF05) Relatar experiências e fatos acontecidos, histórias ouvidas, filmes ou peças teatrais assistidos, etc.	AC - Conhecer e explorar brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.	Comunicação/Oralidade, Leitura e escrita	Jogos cooperativos;
Habilidades Motoras	(EI02ET01) Explorar e descrever as características e propriedades dos objetos (textura, massa, tamanho).	AC - Explorar diferentes materiais com diversas formas, dimensões, espessuras e suas possibilidades.	Comunicação/Oralidade, Leitura e escrita	Jogos competitivos.
Brincadeiras e Jogos/ Gestos Esportivos	(EI02ET04) Identificar e explorar relações espaciais (dentro e fora, em cima, embaixo, acima, abaixo, entre e do lado) ampliando seu vocabulário.	AF - Conhecer e explorar brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.	Espaço, tempo e Movimento	
Música e Dança	(EI02ET06) 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.	AC - Realizar atividades diversificadas utilizando músicas e danças, explorando as diferentes possibilidades rítmicas e corporais.	Espaço, tempo e Movimento	



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

UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DE CONHECIMENTO	PRÁTICAS DIDÁTICO-PEDAGÓGICAS
Conhecimento Corporal	(EI03EO01) Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir.	AC - Identificar as partes do corpo e suas possibilidades de movimento. Explorar a imaginação, integração e socialização	Espaço, tempo e Movimento	- Siga o mestre - Estátua - Músicas que englobam esquema corporal.
Habilidades Motoras, Ginásticas e Gestos Esportivos	(EI03EO02) Agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações.	AF - Apresentar e desenvolver diferentes habilidades através das unidades temáticas apresentadas.	Espaço, tempo e Movimento	- Circuitos de deslocamentos. - Saltos em deslocamento. - Saltos em altura. - Saltos em distância.
Brincadeiras e Jogos	(EI03EO03) Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação, cooperação e solidariedade, em brincadeiras e em momentos de interação.	AF - Conhecer e explorar brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.	Convivência e Solidariedade	- Brincadeiras musicais dança da cadeira; dança da vassoura; escravos de Jó; dança do espelho;
Brincadeiras e Jogos	(EI03EO04) Comunicar suas ideias, sentimentos, preferências e vontades a pessoas e grupos diversos, em brincadeiras e nas	AC - Conhecer e explorar brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.	Convivência e Solidariedade	Corre cotia, pato ganso, mãe da rua, batata quente; mamãe polenta, elefantinho colorido, o mestre mandou,



<p>Conhecimento Corporal/ Ginástica</p>	<p>atividades cotidianas por meio de diferentes linguagens.</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) professor(a).</p>	<p>AC - Identificar as partes do corpo e suas possibilidades de movimento. Explorar a imaginação, integração e socialização.</p>	<p>Espaço, tempo e Movimento</p>	<p>passa anel, amarelinha, esconde esconde, mocinhos e mocinhas da Europa etc)</p>
<p>Música e Dança</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>	<p>AC - Realizar atividades diversificadas utilizando músicas e danças.</p>	<p>Espaço, tempo e Movimento</p>	<p>Diferentes rolamentos. Equilíbrio, flexibilidade, rolamentos, alongamento, manipulação de materiais- arcos, fita e bolas)</p>
<p>Gestos Esportivos e Brincadeiras e Jogos</p>	<p>(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.</p>	<p>AC - Desenvolver gestos esportivos adaptados a faixa etária e brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.</p>	<p>Espaço, tempo e Movimento</p>	<p>Rodas cantadas (ciranda cirandinha; corre cotia; se eu fosse um peixinho; fui morar numa casinha; adoleta; etc...)</p>
<p>Música e Dança e</p>	<p>(EI03CG03) Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades</p>	<p>AF - Realizar atividades diversificadas utilizando músicas e danças, apresentar e desenvolver diferentes tipos de</p>		<p>- Alongamentos. - Circuitos. - Imitar animais.</p>



<p>Ginástica</p>	<p>artísticas como dança, teatro e ginásticas e suas possibilidades musicais, (re) inventando jogos respeitando e adequando a faixa etária e simbólicos e reproduzindo papéis suas individualidades. sociais.</p>		<p>Espaço, tempo e Movimento</p>	
<p>Habilidades Motoras</p>	<p>(EI03CG05) Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas, explorando diferentes materiais.</p>	<p>AF - Desenvolver as habilidades motoras básicas: andar, correr, saltar, rolar e escalar. Manipulativas: arremessar, quicar, chutar, rebater, lançar e receber.</p>	<p>Espaço, tempo e Movimento</p>	<p>Corre cotia, 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 de perseguição e suas variações</p>
<p>Música e Dança</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>AC - Realizar atividades diversificadas utilizando músicas e danças</p>	<p>Espaço, tempo e Movimento</p>	<p>- acorda seu urso. - vampiro vampirão. - seu lobo. - serpente.</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>AC - Realizar atividades diversificadas utilizando músicas e danças.</p>	<p>Espaço, tempo e Movimento</p>	<p>Jogos com materiais (peteca, queimada, alerta, casa limpa, boliche, etc) Bola ao cesto ; Rebater bexiga; Chute ao gol; "Bobinho";</p>
<p>Brincadeiras e Jogos</p>	<p>(EI03EF02) Inventar brincadeiras cantadas, poemas e canções, criando rimas, aliterações e</p>	<p>AC - Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.</p>	<p>Espaço, tempo e Movimento</p>	<p>Acertar o alvo fixo e em movimento;</p>



	<p>ritmos.</p> <p>(E103ET05) Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças</p>	<p>AC - Desenvolver gestos esportivos adaptados a faixa etária: jogos pré-desportivos, cooperativos, competitivos e jogos de oposição</p>	<p>Espaço, tempo e Movimento</p>	<p>Diferentes tipos de corridas; Limpe a área; etc...)</p>
--	--	--	---	--



4. 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 - <http://www.curriculosemfronteiras.org/vol12iss3articles/almeida-silva-franco.pdf> (acessado em dez.2018)

ARENDDT, 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/UFG, 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.

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.

GUIA DE AÇÃO AVALIATIVA - Avaliação: Guia apoia desenvolvimento de instrumentos avaliativos alinhados à BNCC: <https://observatorio.movimentopelabase.org.br/bncc-e-avaliacao-guia-apoia-desenvolvimento-de-instrumentos-avaliativos-alinhados-a-bncc/> (acessado em dez/2021)

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. Cadernos Cenpec | 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

Margarete Regina Leme
Diretora Administrativa

Glauce Rocco Parazzi
Diretora Pedagógica

Coordenadoria Técnica (UGME):

Elen Fernandes de Matos Fonseca

Fabiano Mantovani

Fabiola Heg de Oliveira Arteiro

Jaqueline Rodrigues da Rosa

Rute de Paula Ramos

Viviane Rocha Costa Cardim

Diretores de Ensino:

Tânia Cristina de Godoy Gonçalves

Gislene Cristiliane Santos

Marilene Mendes Porphirio

Diretora de Projetos Especiais e EJA:

Vani de Paula Martins

Prof.ª Coordenadora Pedagógica da EJA – Educação de Jovens e Adultos:

Meri Elen Guizé da Silva