



 contato@educadorpontocom.com.br

 (51) 99847.6156

 www.educadorpontocom.com.br

CNPJ Nº 27.900.272/0001-02

Insc. Municipal nº 39420

www.educadorpontocom.com.br

BNCC – BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR E REFORMAS DO ENSINO MÉDIO

- A BNCC E AS COMPETÊNCIAS -

Estudos sobre a BNCC nº 2

1 - INTRODUÇÃO

Em 15 de Dezembro de 2017, o CNEC – Conselho Nacional de Educação aprovou a **BNCC – Base Nacional Comum Curricular**, que foi homologada pelo então Ministro da Educação José Mendonça Filho, em 20 de Dezembro de 2017.

A BNCC é um documento 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 e já estava prevista na LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação, ainda no texto original, de 20 de Dezembro de 1996.

Vejam que, embora previsto na LDB desde 1996 e somente agora aprovada, mais de 20 anos depois, não significa que não havia uma base nacional curricular. Esta base comum já vinha sendo contemplada pelas DCN's – Diretrizes Curriculares Nacionais e pelos PCN's – Parâmetros Curriculares Nacionais. O primeiro documento, definindo as formas de organização e detalhando o que está disposto na LDB e nas leis complementares e o segundo, uma proposta curricular comum para todo o Brasil.

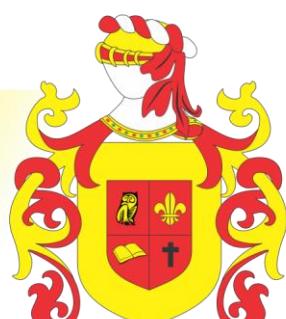
A aprovação da BNCC não invalida ou extingue as Diretrizes Curriculares Nacionais ou os Parâmetros Curriculares Nacionais, principalmente porque os dois documentos estão contemplados no conteúdo da BNCC.

A BNCC avançou na exigência de sua execução por todas as escolas do Brasil.

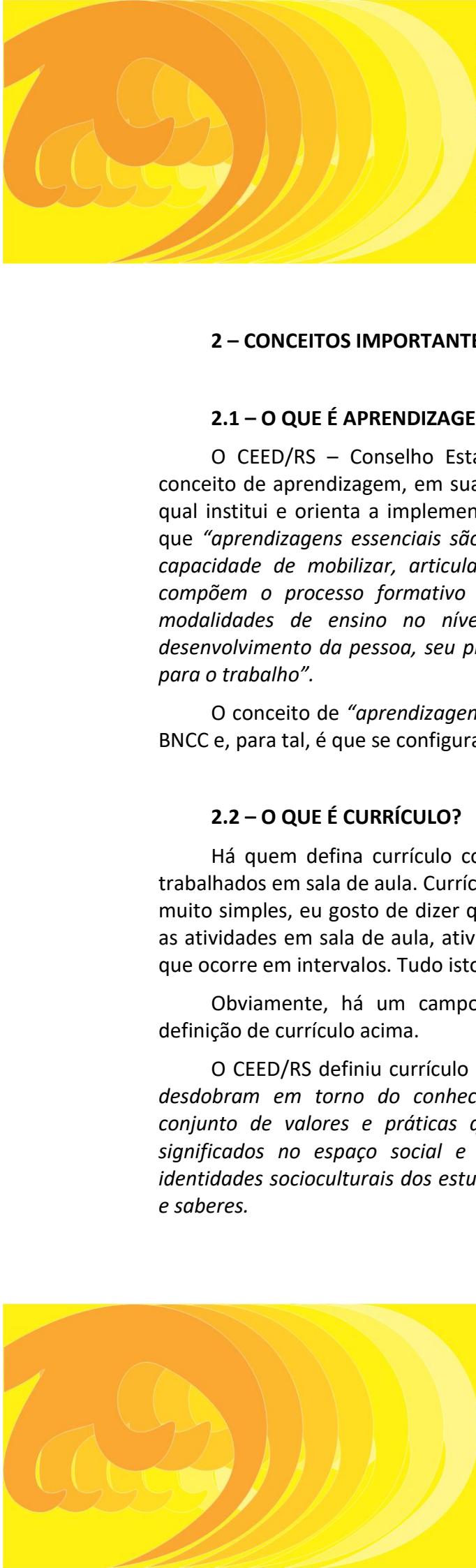
Os Sistemas Estaduais e Municipais, por intermédio de seus Conselhos Estaduais de Educação estão traduzindo a BNCC nacional para as suas realidades estaduais e regionais.



www.educadorpontocom.com.br



EDUCADORPONTOCOM
Capacitação e Desenvolvimento



 contato@educadorpontocom.com.br

 (51) 99847.6156

 www.educadorpontocom.com.br

CNPJ Nº 27.900.272/0001-02

Insc. Municipal nº 39420

www.educadorpontocom.com.br

2 – CONCEITOS IMPORTANTES NA BNCC

2.1 – O QUE É APRENDIZAGEM?

O CEED/RS – Conselho Estadual de Educação do RS traduziu muito bem o conceito de aprendizagem, em sua Resolução nº 345, de 12 de Dezembro de 2018, a qual institui e orienta a implementação do *Referencial Curricular Gaúcho*, definindo que “*aprendizagens essenciais são conhecimentos, habilidades, atitudes, valores e a capacidade de mobilizar, articular e integrar, expressando-se em competências e compõem o processo formativo de todos os estudantes ao longo das etapas e modalidades de ensino no nível da Educação Básica, como direito de pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e qualificação para o trabalho*”.

O conceito de “*aprendizagens essenciais*” está expresso desta forma na própria BNCC e, para tal, é que se configuraram as **10 competências gerais da BNCC**.

2.2 – O QUE É CURRÍCULO?

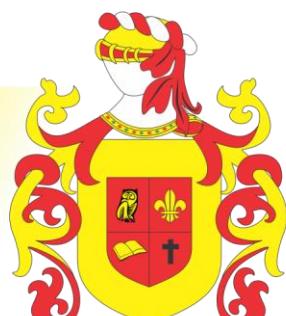
Há quem defina currículo como um programa que elenca conteúdos a serem trabalhados em sala de aula. Currículo é um conceito muito mais amplo. De uma forma muito simples, eu gosto de dizer que “*currículo é tudo o que se faz na escola*”. Desde as atividades em sala de aula, atividades de campo, eventos, oficinas, até a interação que ocorre em intervalos. Tudo isto se inclui no que podemos denominar de currículo.

Obviamente, há um campo formal e obrigatório, portanto mais rígido, na definição de currículo acima.

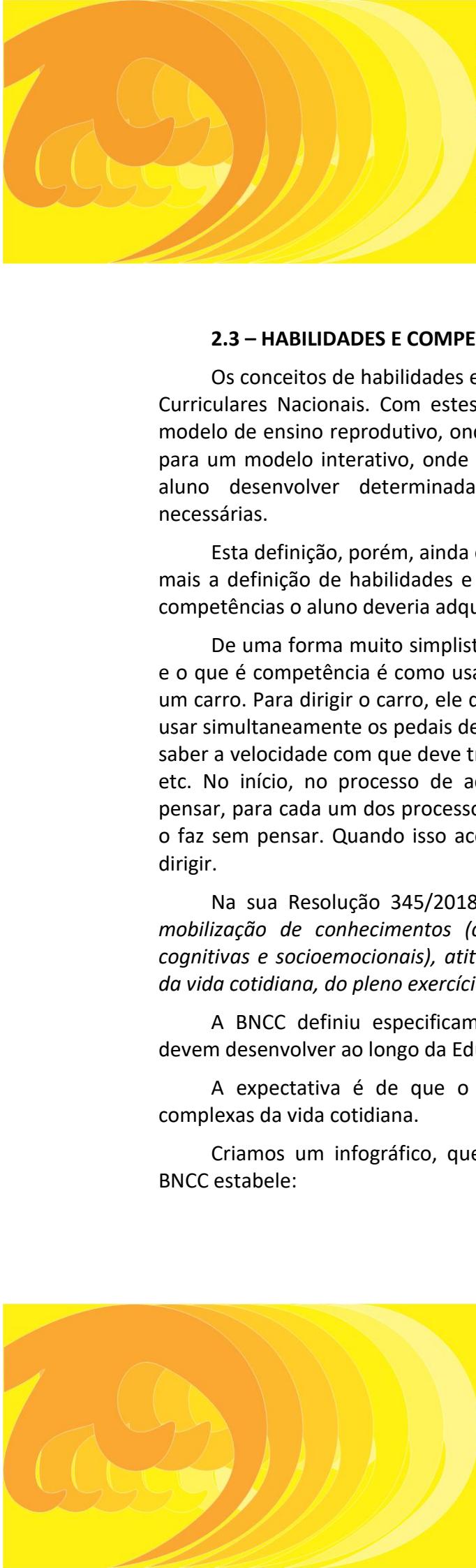
O CEED/RS definiu currículo como o conjunto de “*experiências escolares que se desdobram em torno do conhecimento historicamente acumulado, bem como o conjunto de valores e práticas que proporcionam a produção, a socialização de significados no espaço social e contribuem intensamente para a construção de identidades socioculturais dos estudantes, por meio da articulação com suas vivências e saberes*



www.educadorpontocom.com.br



EDUCADORPONTOCOM
Capacitação e Desenvolvimento



 contato@educadorpontocom.com.br

 (51) 99847.6156

 www.educadorpontocom.com.br

CNPJ Nº 27.900.272/0001-02

Insc. Municipal nº 39420

www.educadorpontocom.com.br

2.3 – HABILIDADES E COMPETÊNCIAS

Os conceitos de habilidades e competências já vinham presentes nos Parâmetros Curriculares Nacionais. Com estes conceitos, as escolas exercitaram a saída de um modelo de ensino reproduutivo, onde o professor repassava ao aluno o conhecimento, para um modelo interativo, onde o professor cria cenários e situações que visem ao aluno desenvolver determinadas habilidades, para adquirir as competências necessárias.

Esta definição, porém, ainda esteve muito no campo conceitual, onde se clareava mais a definição de habilidades e competências, sem ter um norte que defina quais competências o aluno deveria adquirir.

De uma forma muito simplista, mas bastante didática, definir o que é habilidade e o que é competência é como usar o exemplo de um indivíduo que aprende a dirigir um carro. Para dirigir o carro, ele deverá adquirir determinadas habilidades, tais como usar simultaneamente os pedais de embreagem e acelerador, para fazer o carro andar, saber a velocidade com que deve trocar o câmbio, usar os instrumentos de sinalização, etc. No início, no processo de aquisição destas habilidades, o indivíduo necessita pensar, para cada um dos processos. Na medida em que desenvolve as habilidades, já o faz sem pensar. Quando isso acontece, ele adquire a competência necessária para dirigir.

Na sua Resolução 345/2018, o CEED/RS define **competência** como sendo “*a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores, para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho*”.

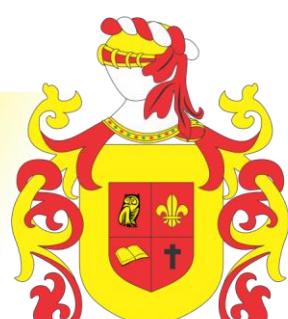
A BNCC definiu especificamente **competências e habilidades** que os alunos devem desenvolver ao longo da Educação Básica.

A expectativa é de que o aluno esteja preparado para resolver demandas complexas da vida cotidiana.

Criamos um infográfico, que pode ajudar a entender as competências que a BNCC estabele:



www.educadorpontocom.com.br



EDUCADORPONTOCOM
Capacitação e Desenvolvimento



 contato@educadorpontocom.com.br

 (51) 99847.6156

 www.educadorpontocom.com.br

CNPJ Nº 27.900.272/0001-02

Insc. Municipal nº 39420

www.educadorpontocom.com.br



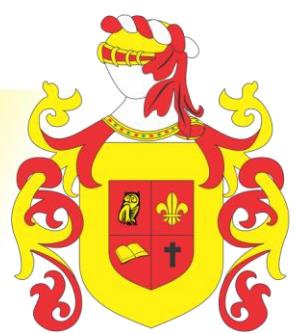
Valorizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital.



Exercício da curiosidade intelectual, envolvendo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, sendo capaz de investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções.



www.educadorpontocom.com.br



EDUCADORPONTOCOM
Capacitação e Desenvolvimento



 contato@educadorpontocom.com.br

 (51) 99847.6156

 www.educadorpontocom.com.br

CNPJ Nº 27.900.272/0001-02

Insc. Municipal nº 39420

www.educadorpontocom.com.br

senso
estético

Valorização das manifestações artísticas e culturais e participação nas práticas diversificadas de produção artístico-cultural.

comunicação

Utilização das diferentes linguagens – verbal, corporal, visual, sonora e digital, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica.

cultural
digital

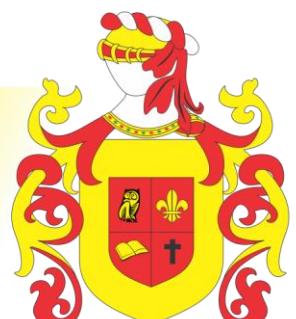
Compreensão, utilização e criação de tecnologias digitais de informação e comunicação.

autogestão

Valorização da diversidade de saberes e vivências culturais



www.educadorpontocom.com.br



EDUCADORPONTOCOM
Capacitação e Desenvolvimento



 [contato@educadorpontocom.com.br](mailto: contato@educadorpontocom.com.br)

 (51) 99847.6156

 www.educadorpontocom.com.br

CNPJ Nº 27.900.272/0001-02

Insc. Municipal nº 39420

www.educadorpontocom.com.br



Capacidade de argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns.



Capacidade de conhecer-se, apreciar-se e cuidar da sua saúde física e emocional.



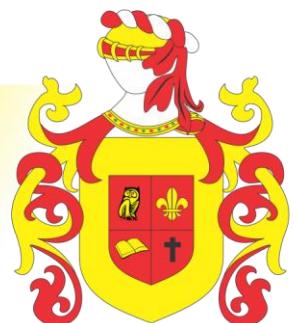
Exercer a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e cooperação.



Capacidade de agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação.



www.educadorpontocom.com.br



EDUCADORPONTOCOM
Capacitação e Desenvolvimento



 [contato@educadorpontocom.com.br](mailto: contato@educadorpontocom.com.br)

 (51) 99847.6156

 www.educadorpontocom.com.br

CNPJ Nº 27.900.272/0001-02

Insc. Municipal nº 39420

www.educadorpontocom.com.br

2.4 – METODOLOGIAS ATIVAS

Muito se ouve dizer que as “Metodologias Ativas” são um novo método de ensino. Não são. Metodologias Ativas não passam de uma nova nomenclatura para uma metodologia há muito usada, onde o professor é um “MEDIADOR” do processo.

A novidade nas metodologias ativas é o uso da tecnologia.

Neste modelo, o aluno é o personagem principal pelo processo de aprendizagem. Sendo assim, o objetivo desse modelo é incentivar que os alunos desenvolvam a capacidade de aprender de forma autônoma e participativa, incentivando o aluno a assumir a tarefa de agente principal na construção do conhecimento.

A estratégia usada para que o aluno aprenda é estimular o mesmo a resolver problemas por meio da lógica, da criatividade e da reflexão profunda. Isso ocorre por intermédio de desafios propostos pelo professor, que passa a ser o MEDIADOR em uma abordagem na qual o aluno é PROTAGONISTA. Nesta abordagem, o aluno busca o professor como forma de auxílio e não fonte principal do saber.

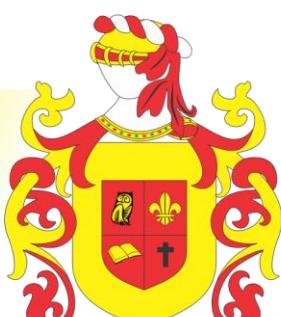
O aluno é estimulado a participar de debates, expondo os seus pensamentos e reflexões a fim de resolver problemas e tarefas propostas. Em conjunto com sua turma, ele partilha o seu conhecimento e une o que entende ao que os colegas já sabem.

Nas Metodologias Ativas, o aluno vivencia na prática a resolução de problemas que antes eram apresentados apenas em problemas teóricos.

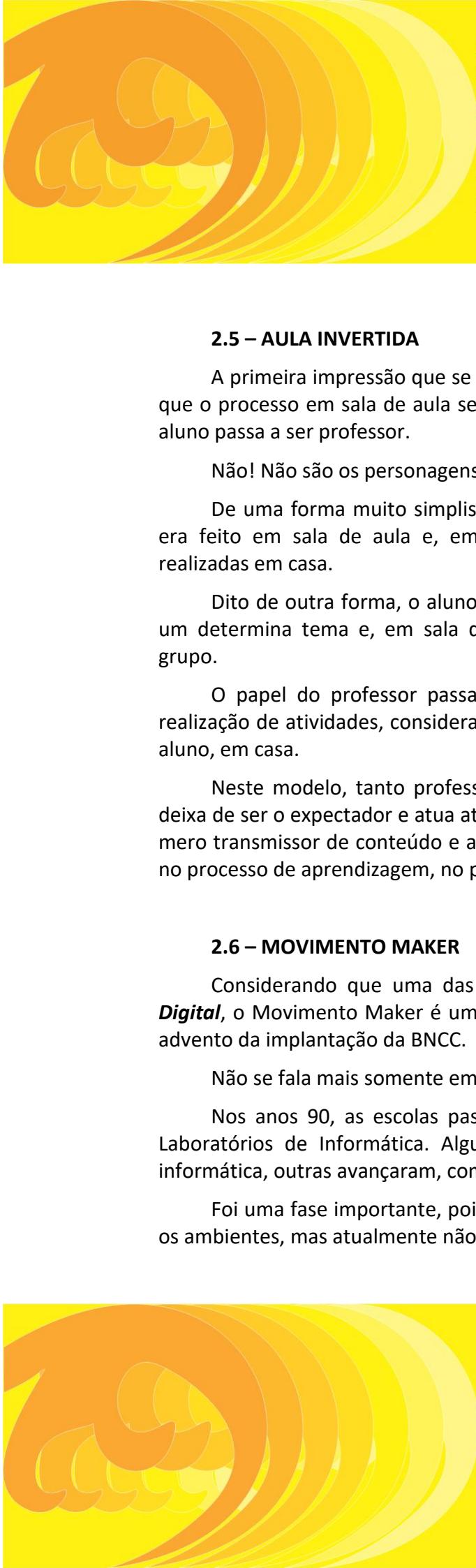
O professor, na condição de MEDIADOR, passa a utilizar de estratégias onde o aluno tem maior participação e não a postura de mero ouvinte. Os temas a serem debatidos em sala de aula tem uma antecipação por intermédio de leitura prévia, por parte dos alunos, são utilizados desafios e jogos que estimulem a reflexão e a análise, há um grande incentivo para o trabalho em conjunto, são ofertados problemas práticos e casos reais para análise e busca de solução, usa-se a prática da aula invertida, etc.



www.educadorpontocom.com.br



EDUCADORPONTOCOM
Capacitação e Desenvolvimento



 [contato@educadorpontocom.com.br](mailto: contato@educadorpontocom.com.br)

 (51) 99847.6156

 www.educadorpontocom.com.br

CNPJ Nº 27.900.272/0001-02

Insc. Municipal nº 39420

www.educadorpontocom.com.br

2.5 – AULA INVERTIDA

A primeira impressão que se tem, ao ouvir a nomenclatura “Aula Invertida”, é de que o processo em sala de aula se inverte. Ou seja: o professor passa a ser aluno e o aluno passa a ser professor.

Não! Não são os personagens que se invertem, mas o processo é que se inverte.

De uma forma muito simplista, Aula Invertida consiste em fazer em casa o que era feito em sala de aula e, em sala de aula, as atividades designadas a serem realizadas em casa.

Dito de outra forma, o aluno busca em casa os conhecimentos necessários para um determinado tema e, em sala de aula, resolve problemas e realiza trabalhos em grupo.

O papel do professor passa a ser o de mediar e orientar as discussões e a realização de atividades, considerados os conhecimentos previamente acessados pelo aluno, em casa.

Neste modelo, tanto professor quanto aluno mudam de postura. O estudante deixa de ser o expectador e atua ativamente. O professor, por sua vez, deixa de ser um mero transmissor de conteúdo e assume uma posição próxima do aluno, auxiliando-o no processo de aprendizagem, no papel de orientador e tutor.

2.6 – MOVIMENTO MAKER

Considerando que uma das 10 competências previstas na BNCC é a **Cultura Digital**, o Movimento Maker é uma das principais estratégias que despontam, com o advento da implantação da BNCC.

Não se fala mais somente em tecnologia ou ambientes informatizados.

Nos anos 90, as escolas passaram por uma revolução, com a implantação de Laboratórios de Informática. Algumas escolas se detiveram ao ensino do uso da informática, outras avançaram, com o uso de ambientes de aprendizagem.

Foi uma fase importante, pois introduziu a tecnologia nas escolas e informatizou os ambientes, mas atualmente não é mais o suficiente.



www.educadorpontocom.com.br



EDUCADORPONTOCOM
Capacitação e Desenvolvimento



 contato@educadorpontocom.com.br

 (51) 99847.6156

 www.educadorpontocom.com.br

CNPJ Nº 27.900.272/0001-02

Insc. Municipal nº 39420

www.educadorpontocom.com.br

Neste contexto, surge o **Movimento Maker**, nascido da cultura “*Do-it-Yourself*” (Faça você mesmo) e que migra para algo mais parecido com “*Do-it-Together*” (Faça junto).

O modelo utiliza a oportunidade para construir, consertar, modificar e fabricar os mais diversos tipos de projetos e objetos, usando equipamentos de tecnologia como impressoras 3D, CNC, Cortadora Laser, etc.

A base deste modelo é a **Aprendizagem Criativa** e se baseia no processo exploratório e criativo para construir e sedimentar o conhecimento de forma significativa. Com a Aprendizagem Criativa, temos os pilares para entender a ponte entre os ambientes “*maker*” e os objetivos da BNCC.

As bases se aproximam das bases lançadas nos anos 90, por Seymour Papert, quando fundamentado o Construcionismo, na medida em que a Aprendizagem Significativa vem de uma relação emocional afetiva do aprendiz com o objeto do conhecimento ou habilidade.

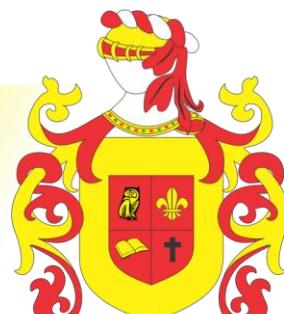
A relação entre o educador e o educando está nos micromundos propostos por Papert, onde o educador propõe um ambiente para esta criação significativa.

Prof. Uwe Roberto Strauss

EDUCADОРPONTOCOM Capacitação e Desenvolvimento



www.educadorpontocom.com.br



EDUCADОРPONTOCOM
Capacitação e Desenvolvimento