PREFEITURA MUNICIPAL DE PIRAQUARA

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

COMPONENTE CURRICULAR DE EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

PIRAQUARA

2025

Prefeito

Marcus Mauricio de Souza Tesserolli

Vice Prefeita

Loireci Dalmolin de Oliveira

Secretária Municipal de Educação

Rubian Mara de Paula

Direção Pedagógica

Andreia de Fátima Caldas

Elaboração

Angela Cristina de Arruda

Elenise Cordeiro

Colaboração - COORDENADORAS PEDAGÓGICAS - SMED

Adriana da Silva Santi

Adriana de Souza Alves

Andréia de Fátima Caldas

Beatriz de Oliveira

Beatriz Santos Leite

Bruna Cordeiro Charello

Bruna Yasmim de Freitas

Claudete Morelis Ribeiro

Cristina Mara Mansano Cordeiro

Denise Carvalho de Souza Pinheiro

Fabíola Fernanda Ferreira de Lima

Jéssica Aparecida Alberti Beneti

Ketllin Cristine de Camargo Gouvea

Lanna Silva Inácio

Leandra Santos Zeni

Luciana Xavier Morais dos Santos

Marlon Boganika

1ª VERSÃO PRELIMINAR

Mirian Mirley Ferreira Oliveira

Renata de Souza Martins

Rosimeri Arruda de Souza de Oliveira

Silvânia Martins de Freitas

Simone do Rocio Baptista Salgueiro

Sônia Belão Simião

Tatiana Bahr de Oliveira

Tatiana do Rocio Moreira

Thaís Aparecida Matias Pereira

Zilda Luciane da Silva Nossol

Colaboração - Grupo de Estudos Educação Digital e Computação

Adriane Ferreira

Angela Camargo Zambão

Daniele Batista Salgueiro Vergilio

Flavia Regina De Abreu

Jociane Biscotto Darif

Josiane Ribeiro Silveira Valdomiro

Juli Meri Alves Dos Santos Ramos

Kleber Klaar Ferreira Lima

Lidia Vasti De Oliveira

Lucas Antonio Darif Ribas

Luciana Xavier Morais Dos Santos

Marilia Ledoux

Melissa Tanganelli

Pamela Aparecida Plucenio

Renata De Souza Martins

Regina Mansano De Oliveira

Ruth Venâncio De Oliveira

Sara Alves De Oliveira Leite De Lima

Tiago Batista Tavares

Viviane De Paula Cristina Ribeiro Sauer

1ª VERSÃO PRELIMINAR

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Parecer CNE/CBE nº 02/2022..... 10
Figura 2 - Elementos da Educação Digital Escolar - PNED..... 10
Figura 3 - Macrocampo Tecnologias da Informação, da Comunicação e Uso de Mídias.....12
FIGURA 4 - estratégias necessárias para promover a integração da Computação e das TDIC ao currículo.....13
Figura 5 - Transversalidade do componente curricular de Educação Digital e Computação ao currículo da Rede Municipal de Ensino de Piraquara.....14
Figura 6 - Computação Plugada e Desplugada.....15
Figura 7 - Amarelinha Africana e suas possíveis representações algoritmos por meio de imagens..... 16
Figura 8 - Atividades envolvendo circuitos, Amarelinha e jogo Twister na Rede Municipal de Ensino.....17
Figura 9 - Uso do Google Earth na Rede Municipal de Ensino..... 18
Figura 10 - Práticas Envolvendo E-Mail, E-Books, Memes e Mensagens de texto na Rede Municipal de Ensino.....18
Figura 11 - Eixos do Componente Curricular de Educação Digital e Computação..... 19
Figura 12 - Esquema dos eixos de Pensamento Computacional para resolução de problemas.....20
Figura 13 - Usando os pilares do Pensamento Computacional..... 21
Figura 14 - Pilares do eixo Mundo Digital.....22
Figura 15 - Esquema Cultura Digital.....23
Figura 16 - Jogo da Verdade: Fato ou Fake.....24
Figura 17 - Articulação entre os eixos da Educação Digital e Computação.....26
Figura 18 - Trabalho pedagógico da Educação Digital e Computação na Educação Infantil27
Figura 19 - Trabalho pedagógico da Educação Digital e Computação no Ensino Fundamental.....27
Figura 20 - Organização dos Objetivos de Aprendizagem da BNCC Computação para a Educação Infantil..... 28
Figura 21 - Organização dos Códigos dos Objetivos de Aprendizagem para a Educação Infantil..... 29
Figura 22 - Jogos com sequências de passos e comandos.....31
Figura 23 - Atividade Hora do Show - Plataforma Zabran.....31
Figura 24 - Jogo de Verdadeiro ou Falso na Plataforma Wordwall..... 32
Figura 25 - Atividades envolvendo dispositivos eletrônicos e não eletrônicos.....33
Figura 26 - Atividades usando diferentes tipos de Tecnologias Digitais.....33
Figura 27 - Produção de desenho realizada no Paint..... 34
Figura 28 - Organização dos Objetivos De Aprendizagem da BNCC Computação Educação Especial - Educação Infantil..... 36
Figura 29 - Organização dos Objetivos de Aprendizagem da BNCC Computação Educação Especial - Ensino Fundamental.....37
Figura 30 - Organização dos Códigos dos Objetivos de Aprendizagem na Educação Especial..... 38
Figura 31 - Articulação entre a Computação e as TDIC e o Currículo do Ensino Fundamental.....39

VERSÃO PRELIMINAR

Figura 32 - Conhecimentos Computação No Ensino Fundamental..... 41
Figura 33 - Organização dos objetivos de aprendizagem da BNCC Computação - Ensino Fundamental.....48
Figura 34 - Organização dos objetivos de aprendizagem da BNCC Computação - Educação de Jovens e Adultos..... 49
Figura 21 - Organização dos Códigos do Objetivos de Aprendizagem do Ensino Fundamental.....50

1ª VERSÃO PRELIMINAR

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Premissas do trabalho pedagógico com a Computação na Educação Infantil. 30
Quadro 2 - Relação Entre a Computação e as Áreas do Conhecimento.....42
Quadro 3 - Eixos e Objetivos.....45
Quadro 4: Objetos do Conhecimento dos 3 Eixos com Explicação e Exemplos..... 45

1ª VERSÃO PRELIMINAR

SUMÁRIO

1. COMPONENTE CURRICULAR - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO..... 8
1.1 EDUCAÇÃO INFANTIL..... 29
1.2 EDUCAÇÃO ESPECIAL..... 36
1.3 ENSINO FUNDAMENTAL E EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS..... 39
GLOSSÁRIO..... 52
REFERÊNCIAS..... 54
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO INFANTIL.....58
EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL..... 59
EIXO: MUNDO DIGITAL..... 90
EIXO: CULTURA DIGITAL..... 101
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - 1º ANO- ENSINO FUNDAMENTAL..... 108
EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL.....110
EIXO: MUNDO DIGITAL..... 134
EIXO: CULTURA DIGITAL..... 147
EIXO: CULTURA DIGITAL..... 156
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - 2º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL..... 160
EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL..... 161
EIXO: MUNDO DIGITAL..... 178
EIXO: CULTURA DIGITAL..... 187
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - 3º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL..... 196
EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL..... 197
EIXO: MUNDO DIGITAL..... 214
EIXO: CULTURA DIGITAL..... 224
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM- 4º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL..... 238
EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL..... 239
EIXO: MUNDO DIGITAL..... 254
EIXO: CULTURA DIGITAL..... 260
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM- 5º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL..... 271
EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL..... 272
EIXO: MUNDO DIGITAL..... 287
EIXO: CULTURA DIGITAL..... 294
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM- EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS.....308
EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL..... 310
EIXO: MUNDO DIGITAL..... 333
EIXO: CULTURA DIGITAL..... 339
EDUCAÇÃO ESPECIAL - EDUCAÇÃO INFANTIL.....348
EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL..... 349
EIXO: MUNDO DIGITAL..... 369
EIXO: CULTURA DIGITAL..... 382

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EDUCAÇÃO ESPECIAL - ENSINO FUNDAMENTAL..... 391
EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL..... 392
EIXO: MUNDO DIGITAL..... 411
EIXO: CULTURA DIGITAL..... 421

1ª VERSÃO PRELIMINAR

1. COMPONENTE CURRICULAR - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

A Educação Digital e Computação está prevista nos diferentes documentos norteadores da Educação Básica (tais como a Base Nacional Comum Curricular, as Diretrizes Curriculares, entre outros) e assegurada nas legislações atuais, as quais sustentam e fortalecem este componente curricular. Apesar dos diferentes termos utilizados nestes documentos e legislações, considera-se que todos contribuem para o reconhecimento do **uso das Tecnologias Digitais[1] (TD) nas práticas pedagógicas.** Com isso, **o objeto de estudo deste componente curricular é o uso das TD de forma crítica, criativa, segura, saudável e ética, em que sejam utilizados os princípios da computação para resolver problemas de maneira lógica e criativa, analisando dados e compreendendo o funcionamento das TD nas diferentes práticas sociais e escolares (Brasil, 2022a)**. Tal questão converge para a **consolidação da Educação Digital e Computação como um componente curricular imprescindível para a formação integral das crianças/estudantes** atendidos pela rede municipal de ensino, bem como fundamental para favorecer a inclusão e cidadania digital.

A justificativa deste componente curricular está articulada às necessidades emergentes da Sociedade da Informação (Werthein, 2000) em relação às TD, que vão muito além do seu uso, mas a compreensão de que em um mundo mediado por telas e ambientes digitais é preciso entender como a dinâmica entre a sociedade e as tecnologias podem influenciar nossa percepção e relação com o mundo e os demais indivíduos.

VERSÃO PRELIMINAR

[1] Há de se diferenciar os termos Tecnologia, Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) e Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) ou Tecnologias Digitais (TD). Bueno (1999, p. 97, apud Brito; Purificação, 2011) conceitua tecnologia como "um processo contínuo através do qual a humanidade molda, modifica e gera a sua qualidade de vida. Há uma constante necessidade do ser humano de criar a sua capacidade de interagir com a natureza, produzindo instrumentos desde os primitivos até os mais modernos, utilizando-se de um conhecimento científico para aplicar a técnica e modificar, melhorar, aprimorar os produtos oriundos do processo de interação deste com a natureza e com os demais seres humanos.". Já as TIC correspondem às tecnologias baseadas "no uso da linguagem oral, da escrita e da síntese entre som, imagem e movimento, o processo de produção." (KENSKI, 2013, p. 30). Já as TDIC ou as TD referem-se aos "[…] processos e produtos relacionados com os conhecimentos provenientes da eletrônica, da microeletrônica e das telecomunicações. Essas tecnologias caracterizam-se por serem evolutivas, ou seja, estão em permanente transformação, caracterizam-se também por terem uma base imaterial, ou seja, não são tecnologias materializadas em máquinas ou equipamentos. Seu principal espaço de ação é virtual e sua principal matéria-prima é a informação." (KENSKI, 2012, p. 25).

Com isso, esse componente curricular se faz imprescindível na Educação, diante de diferentes problemáticas emergentes apontados pela Unesco (2023), pela TIC Kids Online Brasil (CGI BR, 2025a) e Estatísticas TIC para crianças de 0 a 8 anos de idade (CGI BR, 2025b), tais como:

- A alta exposição precoce e desprotegida das crianças (imagem e dados) aos ambientes digitais diversos;
- O uso excessivo e inadequado dos ambientes digitais;
- As consequências negativas na aprendizagem e desenvolvimento das crianças que o uso excessivo e inadequado tem gerado (saúde mental e emocional);
- Exposição a conteúdos inadequados e impróprios à idade;
- Disseminação de informações falsas, inclusive, atualmente, geradas por Inteligência Artificial;
- Compreensão de conteúdos selecionados pelos algoritmos e não por escolha própria (conteúdo manipulativo);
- As relações estabelecidas com as ferramentas de Inteligência Artificial de modo ético, seguro e crítico;
- A necessidade de letramento digital crítico, ético e criativo;

Com isso, é necessária uma formação para a cidadania, em que as crianças/estudantes saibam não apenas usar as TD, mas a “ler” e criar TD de modo crítico, criativo e ético, de forma autônoma.

Além disso, os diferentes documentos orientadores da Educação Básica defendem e fortalecem a efetivação desse componente curricular. Inicialmente, as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (Brasil, 2013) destacavam a importância do uso de diferentes tecnologias e da linguagem digital, ressaltando a relevância de sua integração às práticas pedagógicas para promover a inclusão digital. Já na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a Educação Digital perpassa as dez Competências Gerais da Educação Básica. Especificamente, a Competência Geral 5 enfatiza as TD, determinando que crianças/estudantes devem:

> 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. (Brasil, 2018).

1ª VERSÃO PRELIMINAR

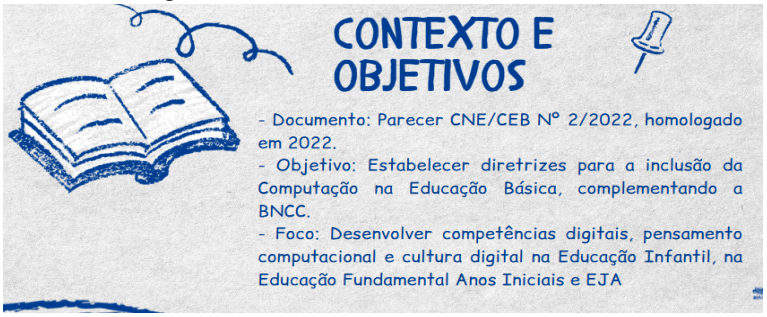
Apesar da relevância desse marco para a Educação Digital, ainda se fazia necessária a produção de documentos capazes de orientar a operacionalização e atuar sobre a complexidade do mundo digital no contexto educacional. Atendendo a essa demanda, foram elaborados documentos complementares que consolidam o marco legal da área:

- O Parecer CNE/CEB 02/2022: Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2022a);
- Resolução CNE/CEB nº 1/2022: Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC (Brasil, 2022b);
- O complemento da BNCC Computação (Brasil, 2022c);
- A Política Nacional de Educação Digital (PNED) - Lei nº 14.533 de 2023: que institui a Política Nacional de Educação Digital e altera as Leis nºs 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), 9.448, de 14 de março de 1997, 10.260, de 12 de julho de 2001, e 10.753, de 30 de outubro de 2003;
- Resolução CNE/CEB nº 2, de 21 de março de 2025: Diretrizes Operacionais Nacionais sobre o uso de dispositivos digitais em espaços escolares e integração curricular de educação digital e midiática. Estas diretrizes orientam a elaboração deste componente e da sua efetivação a partir do ano de 2026.

O Parecer nº 02/2022 do CNE/CEB (Brasil, 2022a) e a Resolução nº 1/2022 (Brasil, 2022b) deram origem ao Complemento da BNCC – Computação (Brasil, 2022c), elaborado especificamente para atender às demandas de aprendizagem relacionadas à Educação Digital, que constituem a base deste componente curricular. O documento apresenta quadros organizados em eixos, conteúdos e objetivos de aprendizagem, os quais serão detalhados posteriormente. A Figura 1 ilustra alguns dos principais pontos abordados nesses documentos:

VERSÃO PRELIMINAR

Figura 1 - Parecer CNE/CBE nº 02/2022



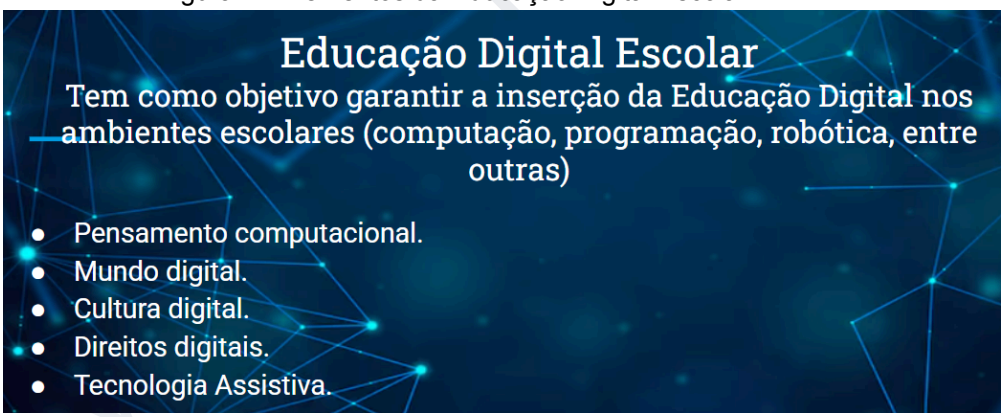
Fonte: elaborado pelos participantes do Grupo de Estudos da Educação Digital e Computação, baseado na BNCC Computação, 2025.

Posteriormente, a Política Nacional de Educação Digital (PNED), instituída pela Lei nº 14.533/2023, elevou a Educação Digital Escolar à condição de eixo estruturante. Seu objetivo central, conforme definido no Art. 3º, é o de:

> [...] garantir a inserção da educação digital nos ambientes escolares, em todos os níveis e modalidades, a partir do estímulo ao letramento digital e informacional e à aprendizagem de computação, de programação, de robótica e de outras competências digitais" (Brasil, 2023).

A seguir, apresentam-se na figura 2, de forma sintética, os principais tópicos da PNED, conforme sistematizado pelo Grupo de Estudos da Educação Digital e Computação:

Figura 2 - Elementos da Educação Digital Escolar - PNED



Fonte: elaborado pelos participantes do Grupo de Estudos da Educação Digital e Computação, baseado na BNCC Computação, 2025.

Como desdobramento da PNED, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 9.394/1996) foi alterada, incorporando a Educação Digital entre as garantias que devem ser asseguradas pelos estabelecimentos de ensino. Assim, o Art. 4º passou a incluir explicitamente a Educação Digital como um direito a ser efetivado no âmbito escolar:

> Art. 4º O dever do Estado com educação escolar pública será efetivado mediante a garantia de:

> XII - educação digital, com a garantia de conectividade de todas as instituições públicas de educação básica e superior à internet em alta velocidade, adequada para o uso pedagógico, com o desenvolvimento de competências voltadas ao letramento digital de jovens e adultos, criação de conteúdos digitais, comunicação e colaboração, segurança e resolução de problemas. (Incluído pela Lei nº 14.533, de 2023) (Vide Decreto nº 11.713, de 2023)
> Parágrafo único. Para efeitos do disposto no inciso XII do **caput** deste artigo, as relações entre o ensino e a aprendizagem digital deverão prever técnicas, ferramentas e recursos digitais que fortaleçam os papéis de docência e aprendizagem do professor e do aluno e que criem espaços coletivos de mútuo desenvolvimento. (Incluído pela Lei nº 14.533, de 2023)
> Art. 26. Os currículos da educação infantil, do ensino fundamental e do ensino médio devem ter base nacional comum, a ser complementada, em cada sistema de ensino e em cada estabelecimento escolar, por uma parte diversificada, exigida pelas características regionais e locais da sociedade, da cultura, da economia e dos educandos. (Redação dada pela Lei nº 12.796, de 2013)
> § 11. A educação digital, com foco no letramento digital e no ensino de computação, programação, robótica e outras competências digitais, será componente curricular do ensino fundamental e do ensino médio. (Incluído pela Lei nº 14.533, de 2023).

Essa alteração consolida a Educação Digital não apenas como uma diretriz, mas como um componente curricular obrigatório, integrado à Base Nacional Comum Curricular. Dessa forma, a Educação Digital passa a assegurar que crianças/estudantes da Educação Básica desenvolvam os conhecimentos necessários para **atuar de maneira ética, segura, saudável, responsável e qualificada no uso das TD**, garantindo sua participação plena na sociedade contemporânea (Brasil, 2023a).

Nesse sentido, entende-se que a Educação Digital abrange não apenas o acesso aos dispositivos e recursos tecnológicos, mas também **o conjunto de conhecimentos indispensáveis para a formação integral e para o exercício da cidadania digital** — elementos essenciais à participação plena na sociedade contemporânea.

Cabe destacar que a rede municipal de ensino possui um histórico em relação à integração das TD desde 2007, com a criação dos laboratórios de informática por meio do ProInfo - Programa Nacional de Tecnologia Educacional e com o encaminhamento de Lousas Digitais às instituições em 2015. Além disso, em 2012, com o Programa de Implantação de Salas de Recursos Multifuncionais foi disponibilizado diferentes equipamentos, tais como Computadores, Notebooks, Scanners, impressoras e entre outros, “para a organização das salas e a oferta do atendimento educacional especializado.” (Brasil, 2010).

1ª VERSÃO PRELIMINAR

Contudo, a falta de continuidade desses programas e de novos investimentos fez com que esses projetos fossem descontinuados ao longo dos anos. Com a Pandemia de Covid-19, em 2021 as TD foram utilizadas para dar continuidade aos processos educativos na rede municipal de ensino, sendo necessária a retomada de investimentos na área, em ações como formação continuada, recursos educacionais digitais e infraestrutura. Entre as ações realizadas, destacam-se:

- Formação continuada voltada às Tecnologias Digitais (TD);
- Aquisição de notebooks, tablets e mesas digitais;
- Uso de notebooks, tablets, mesas digitais, lousas digitais e óculos de realidade virtual pelas instituições de ensino;
- Aquisição e aprimoramento da infraestrutura de internet;Implantação da plataforma digital Zabran;
- Implantação da plataforma Matific;
- Experiências com o uso das TD nos projetos da Educação Infantil, conforme DCNEI (Brasil, 2009);
- Elaboração e implantação do Macrocampo Tecnologias da Informação, da Comunicação e Uso de Mídias na Proposta Curricular de Atividades de Ampliação da Jornada Escolar, conforme apresentado na Figura 3:

Figura 3 - Macrocampo Tecnologias da Informação, da Comunicação e Uso de Mídias

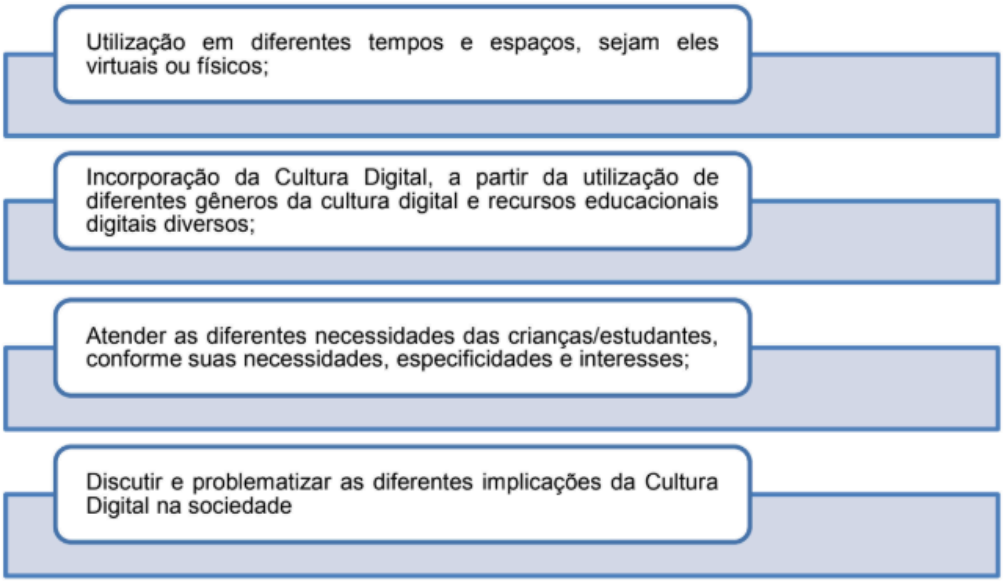
Fonte: elaborado pelos participantes do Grupo de Estudos da Educação Digital e Computação, baseado na BNCC Computação, 2025.

Além disso, na Proposta Curricular do Ensino Fundamental (Piraquara, 2024), o ensino de Computação e o uso das Tecnologias Digitais da Informação e

1ª VERSÃO PRELIMINAR

Comunicação (TDIC) compõem os fundamentos estruturantes do trabalho pedagógico, manifestando-se de forma integrada, articulada e transversal às demais áreas do conhecimento, o que Scherer (2015) chama de um “novo inteiro”. As práticas que envolvem a Computação e as TDIC contemplam estratégias específicas para sua integração ao currículo, as quais estão representadas na Figura 4:

Figura 4 - estratégias necessárias para promover a integração da Computação e das TDIC ao currículo



Fonte: Piraquara, 2024b.

Com isso, a integração ocorre por meio de estratégias e práticas desenvolvidas em diferentes tempos e espaços — físicos e virtuais —, incorporando a Cultura Digital ao utilizar diversos recursos educacionais digitais e seus diferentes gêneros. Essa integração também considera as necessidades, especificidades e interesses das crianças/estudantes, além de promover a reflexão sobre as múltiplas implicações da Cultura Digital na sociedade. Por meio dessas estratégias, busca-se promover o desenvolvimento do pensamento crítico, a resolução de problemas, a colaboração e o uso seguro das TD.

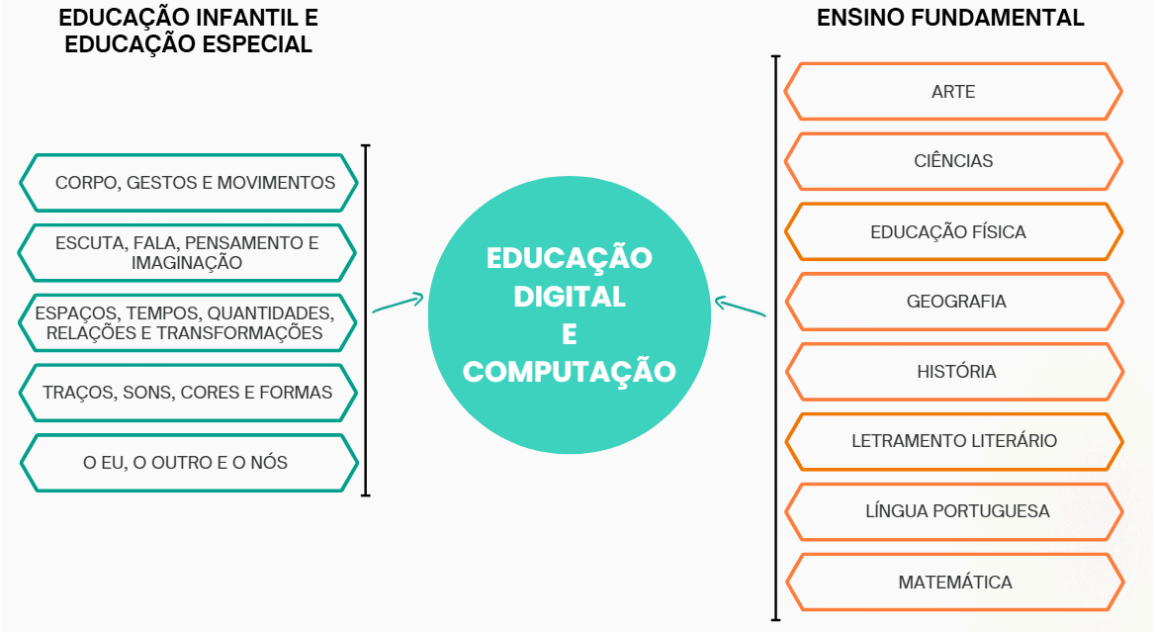
Partindo desses princípios e considerando as orientações propostas pela Deliberação CEE/PR nº 04/2025 — que estabelece normas e orienta o processo de implementação da Educação Digital e da Computação na Educação Básica, em complemento à BNCC Computação, no Sistema Estadual de Ensino do Paraná —, seu Art. 8º estabelece que:

> […] a possibilidade de desenvolvimento transversal das competências e habilidades da Educação Digital e Computação na Educação Básica por

> professores em suas áreas de conhecimento/componentes curriculares e/ou por meio de projetos, sempre em conformidade com a Proposta Pedagógica Curricular dos cursos da instituição de ensino. (Paraná, 2025a, Art. 8º).

Dessa forma, o Componente Curricular de Educação Digital e Computação será **TRANSVERSAL aos Campos de Experiências da Educação Infantil e da Educação Especial**, bem como às **áreas do conhecimento do Ensino Fundamental — incluindo a Educação de Jovens e Adultos (EJA)**, conforme ilustrado na Figura 5:

Figura 5 - Transversalidade do componente curricular de Educação Digital e Computação ao currículo da Rede Municipal de Ensino de Piraquara

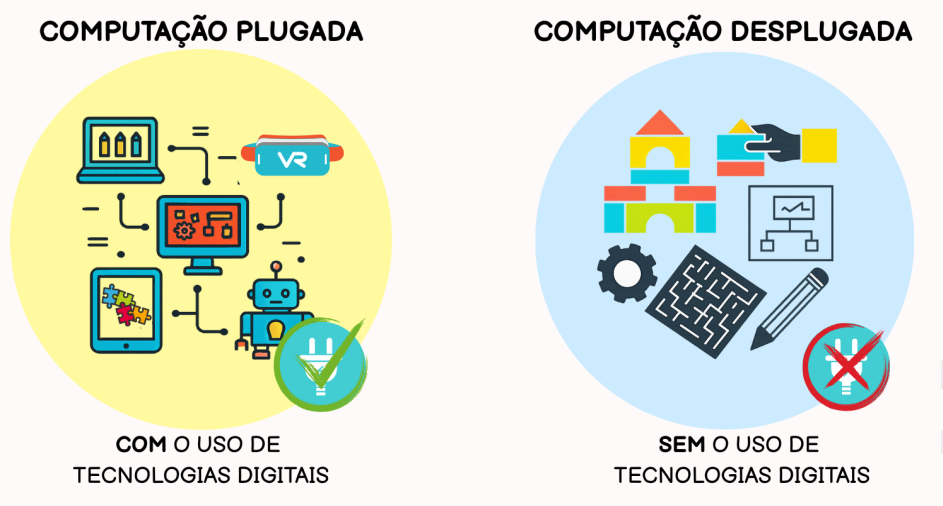


Fonte: Elaborado no Canva (2025) conforme Deliberação 04/2025 - CEE/PR (Paraná, 2025a).

Ressalta-se que essa articulação já se faz presente nas diferentes práticas da Rede Municipal de Piraquara. No entanto, com a implementação deste componente curricular, as práticas pedagógicas das Áreas de Conhecimento e dos Campos de Experiências passarão a ser sistematizadas com maior detalhamento, alinhando-se de forma mais direta aos objetivos de aprendizagem e aos conteúdos da BNCC Computação.

No trabalho com Educação Digital e Computação, serão adotadas duas estratégias didáticas principais: **Computação Plugada** e **Computação DesPlugada**, conforme ilustrado na Figura 6:

Figura 6 - Computação Plugada e Desplugada



Fonte: Elaborada pela autora com assistência de inteligência artificial generativa (Gemini, 2025) e editada no Canva (2025) a partir de Paraná (2025b).

A partir dessas estratégias didáticas, torna-se possível trabalhar conhecimentos relacionados à Computação **sem o uso de Tecnologias Digitais** — na **Computação Desplugada** — ou **com o uso de Tecnologias Digitais** — na **Computação Plugada**.

Entre os exemplos de atividades realizadas com **Computação DesPlugada**, destacam-se:

- Brincadeiras que envolvem sequências de objetos, cores, sons, formas e movimentos corporais, bem como suas representações simbólicas (exemplo: *Amarelinha Africana*), conforme apresentado na Figura 7:

1ª VERSÃO PRELIMINAR

Figura 7 - Amarelinha Africana e suas possíveis representações algoritmos por meio de imagens

Fonte: Grebogy; Castilho, 2022.

- Textos de gêneros instrucionais que demonstrem um passo a passo (receita, lista de tarefas, tutorial, manual de instruções);
- Contos de repetição / Contos cumulativos;
- Caça ao tesouro, jogos de labirinto, amarelinha, entre outros, conforme demonstrado na Figura 8:

Figura 8 - Atividades envolvendo circuitos, Amarelinha e jogo Twister na Rede Municipal de Ensino

Fonte: Piraquara, 2024b.

- Brincadeiras com blocos de montar;
- Classificação de objetos: agrupar itens (blocos, folhas, botões) por cor, forma, tamanho ou função (Reconhecimento de Padrões);
- Desafios de decodificação de informação: criar códigos simples de substituição (ex.: cada letra do alfabeto corresponde a um número ou símbolo) para trocar mensagens secretas;
- Pixel Arte;
- Malha quadriculada;
- Circuitos;
- Jogos de tabuleiro, entre outros.

Para as práticas que utilizam **Computação Plugada**, é necessário o uso de TD (como tablets, notebooks, mesas digitais e telas interativas) por meio de softwares, aplicativos e plataformas. Entre os recursos utilizados (Piraquara, 2024a), destacam-se:

- Uso de plataformas de noções de programação (Scratch JR, Light Bot, Código Espacial na Zabran);
- Realização de atividades de noções espaciais em formato digital (como Ponto Pix no Arka Digital e quebra-cabeças digitais);
- Exploração e Criação de jogos digitais no Wordwall, Puzzle.org, entre outros ;
- Criação de animações, Stop Motion, GIFs, narrativas digitais, podcasts…;

- Navegação e pesquisa em sites;
- Uso de plataformas de mapeamento e localização (Google Earth), como demonstrado na Figura 9:

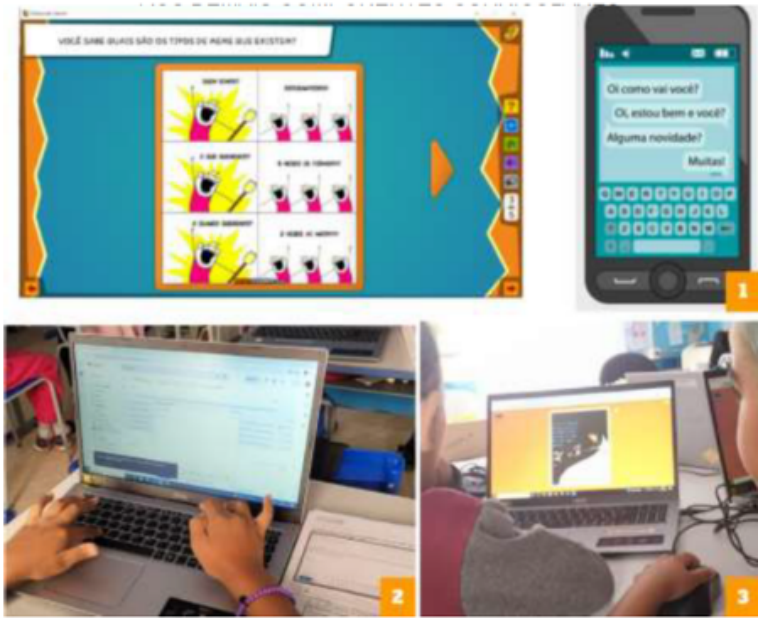
Figura 9 - Uso do Google Earth na Rede Municipal de Ensino

Figura 8.1 Figura 8.2

Fonte: Piraquara, 2024b.

- Manipulação e edição de arquivos digitais (documentos de texto, planilhas, apresentações, vídeos, imagens, áudios);
- Produção de gêneros textuais usando ferramentas digitais (Canva, Word, Paint, Apresentação de Slides);
- Exploração de Realidade Virtual e Realidade Aumentada;
- Produção de e-books, audiobooks e e-mail, como apresentado na Figura 10:

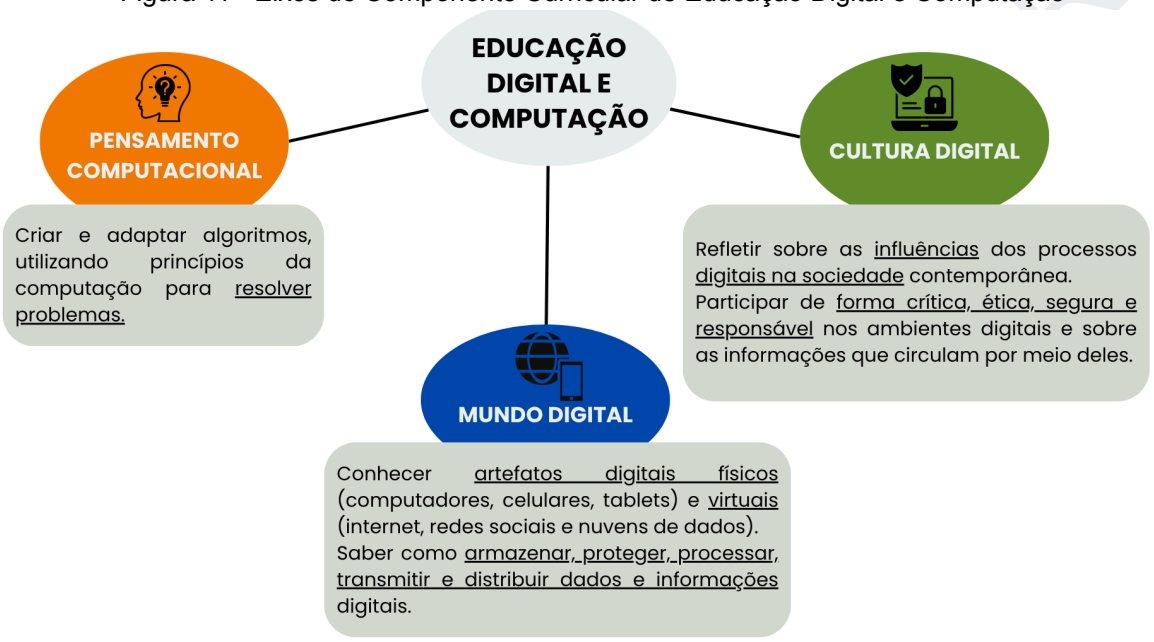
Figura 10 - Práticas Envolvendo E-Mail, E-Books, Memes e Mensagens de texto na Rede Municipal de Ensino



Fonte: Piraquara, 2024b.

Essa diversidade de práticas, tanto Plugadas quanto Desplugadas, compõe as estratégias que serão utilizadas para desenvolver os eixos estruturantes do Componente Curricular de Educação Digital e Computação — **Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital** — conforme definidos no Parecer nº 02/2022 (Brasil, 2022), e apresentados na Figura 11 e descritos na sequência desse texto.

Figura 11 - Eixos do Componente Curricular de Educação Digital e Computação



Fonte: Elaborado baseado em Araújo, Pires e Rocha (2025).

O eixo **PENSAMENTO COMPUTACIONAL** aborda os conhecimentos relacionados à linguagem computacional e seus usos na resolução de problemas. Nesse eixo, são trabalhados conceitos iniciais da Ciência da Computação que auxiliam as crianças/estudantes a enfrentar desafios por meio das experiências propostas nas atividades pedagógicas. Como afirma Brackmann (2017, p. 29):

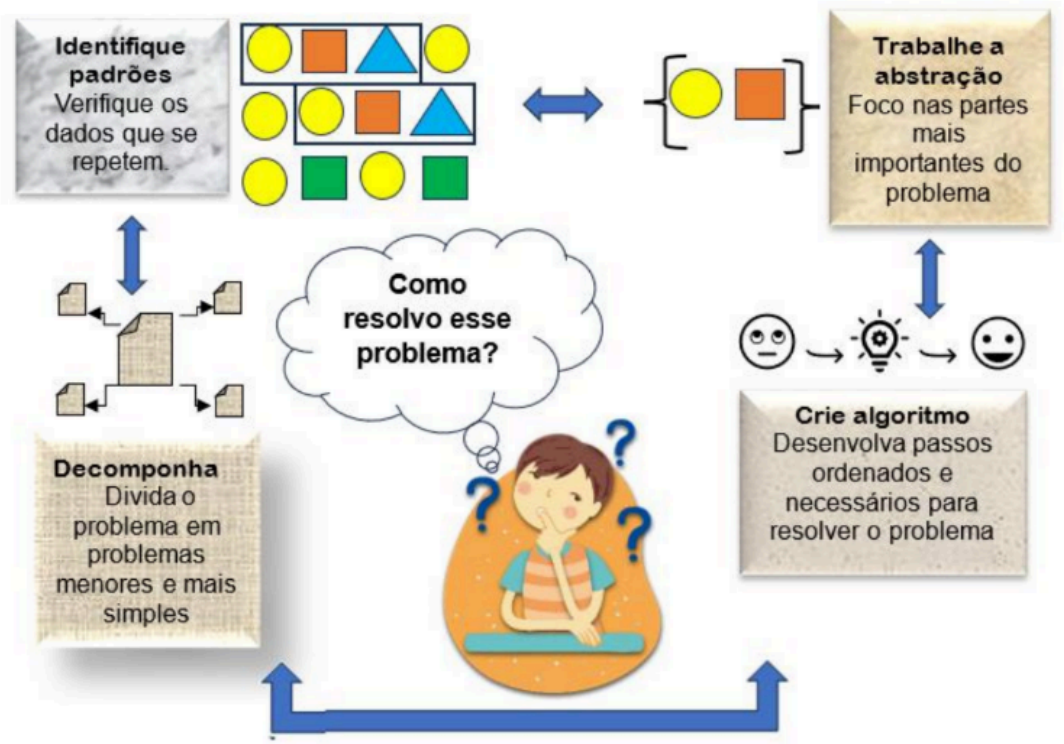
> O Pensamento Computacional é uma distinta capacidade criativa, crítica e estratégica humana de saber utilizar os fundamentos da Computação, nas mais diversas áreas do conhecimento, com a finalidade de identificar e resolver problemas, de maneira individual ou colaborativa, através de passos claros, de tal forma que uma pessoa ou uma máquina possam executá-los eficazmente.

Brackmann (2017) sistematiza o Pensamento Computacional em quatro pilares fundamentais, que servem como base para a compreensão e escolha de estratégias de resolução de problemas:

- **Decomposição:** consiste em dividir um problema complexo em partes menores e mais manejáveis;
- **Reconhecimento de padrões:** envolve identificar semelhanças, diferenças e relações entre problemas ou situações;
- **Abstração:** refere-se à capacidade de ignorar detalhes irrelevantes e focar nas informações essenciais para a solução;
- **Algoritmos:** corresponde à criação de uma sequência lógica e ordenada de passos que orientam a resolução de um problema.

Almeida (2024) apresenta uma ilustração desses pilares (Figura 12), o que facilita a compreensão de cada um deles e evidencia como se articulam no processo de resolução de problemas.

Figura 12 - Esquema dos eixos de Pensamento Computacional para resolução de problemas



Fonte: Almeida, 2025.

Dessa forma, as atividades de Pensamento Computacional, sejam elas Plugadas ou Desplugadas, terão como foco a resolução de problemas por meio da aplicação de seus pilares, conforme exemplificado na Figura 13:

Figura 13 - Usando os pilares do Pensamento Computacional

Fonte: Elaborada pela autora com assistência de inteligência artificial generativa (Gemini, 2025) e editada no Canva (2025).

No que diz respeito ao eixo **MUNDO DIGITAL**, este aborda os conhecimentos relacionados ao funcionamento das TD que permeiam a vida cotidiana das crianças/estudantes. Envolve aprendizagens sobre elementos físicos (computadores, celulares, tablets) e virtuais (internet, redes sociais, nuvem de dados) (Brasil, 2022a), incluindo também a compreensão dos processos que explicam o funcionamento do mundo digital.

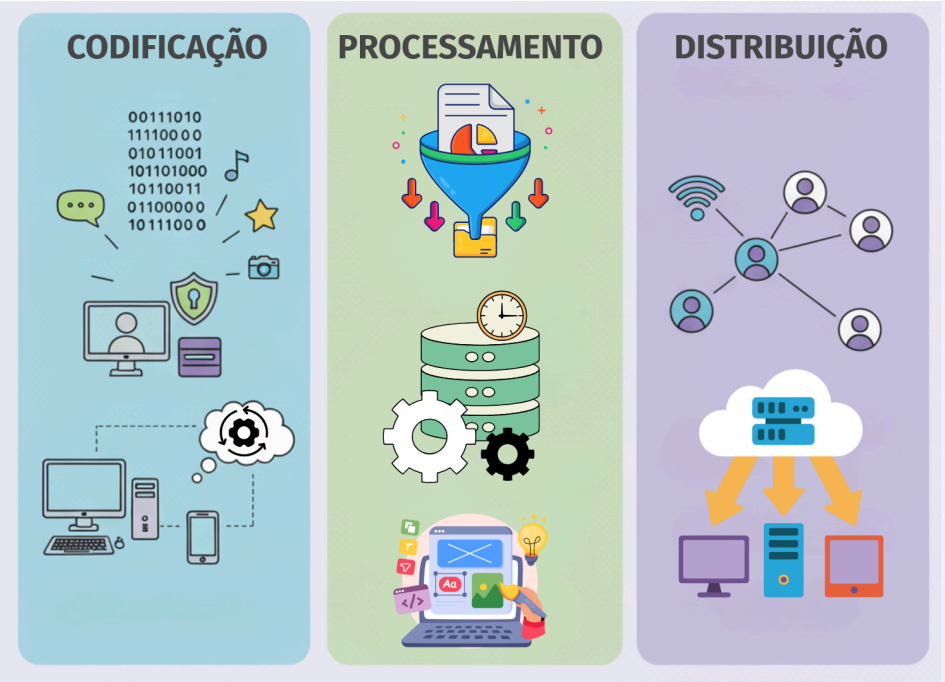
Para que essa compreensão ocorra, o Mundo Digital organiza-se em três pilares:

- **Codificação:** refere-se às diferentes formas pelas quais a informação pode ser apresentada, como imagens, sons, textos, entre outras.
- **Processamento:** diz respeito à capacidade de manipular dados e informações de maneira ágil, ou seja, aos processos que o computador realiza para transformar dados em resultados de forma rápida e automatizada.
- **Distribuição:** corresponde às formas pelas quais as informações circulam pela rede.

A Figura 14 a seguir, apresenta um esquema que sintetiza esses pilares:

1ª VERSÃO PRELIMINAR

Figura 14 - Pilares do eixo Mundo Digital



Fonte: Elaborada pela autora com assistência de inteligência artificial generativa (Gemini, 2025) e editada no Canva (2025).

Assim, o objetivo do Mundo Digital é possibilitar que as crianças/estudantes **observem, comparem e explorem dispositivos físicos e virtuais, reconhecendo suas partes, funções e interfaces**. Para isso, podem ser desenvolvidas atividades que envolvam:

- Desenhos em malha quadriculada, explorando a lógica do pixel e a representação de imagens digitais;
- Jogos de representação, nos quais uma mesma informação é expressa por linguagens (escrita, desenho, sons), como na *carta enigmática*, além de brincadeiras como telefone sem fio;
- Exploração de dispositivos — lanterna, calculadora, televisão, celular, mesas digitais, notebooks e tablets — para diferenciar dispositivos eletrônicos de não eletrônicos e reconhecer suas funções;
- Uso de jogos e recursos digitais, permitindo conhecer diferentes formas de interação e identificar componentes básicos dos dispositivos (ex.: no tablet, o toque; no notebook, o mouse);
- Integração das Tecnologias Digitais nos contextos das Áreas do Conhecimento e dos Campos de Experiência, ampliando a compreensão de seus usos e aplicações.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

Quanto ao último eixo, **CULTURA DIGITAL**, este está relacionado ao letramento em Tecnologias Digitais (Paraná, 2025b) e tem como finalidade promover a participação consciente e democrática das crianças/estudantes no mundo digital, tanto nas práticas sociais quanto nas práticas escolares. Nesse sentido, o eixo prevê a construção de conhecimentos que orientem **o uso e a criação de tecnologias e objetos digitais de maneira crítica, reflexiva, saudável, responsável, ética, segura e criativa**.

O trabalho desenvolvido nesse eixo envolve a problematização das complexas relações entre as TD e a sociedade da informação, abordando temas emergentes e atuais, como segurança física e emocional, proteção de dados, ética, responsabilidade no uso das TD, entre outros.

Dessa forma, busca-se desenvolver junto às crianças/estudantes a "fluência no uso da tecnologia digital para proposição de soluções e manifestações culturais contextualizadas e críticas" (França; Falcão, 2025, p. 19), favorecendo práticas que promovam a cidadania digital, conforme ilustrado na Figura 15:

Figura 15 - Esquema Cultura Digital

Fonte: elaborado pela autora no Canva (2025).

A partir desse eixo, podem-se propor atividades que envolvam:

- Comparação de resultados obtidos em diferentes buscas na internet, analisando fontes, formatos e critérios de confiabilidade da informação;
- Exploração de textos, vídeos, jogos, brincadeiras e outros recursos digitais, possibilitando reconhecer e discutir as consequências do

compartilhamento de informações pessoais ou de seus pares, bem como os cuidados necessários para uma participação segura e responsável no ambiente digital, como exemplificado na Figura 16:

Figura 16 - Jogo da Verdade: Fato ou Fake

Fonte: Grebogy; Castilho, 2025.

- Criação de vídeos, vídeos curtos, GIFs e animações, explorando diferentes linguagens e formatos audiovisuais;
- Produção de diferentes gêneros textuais — como cartazes, convites, contos ou receitas — utilizando ferramentas digitais;
- Desenho e arte digital, explorando recursos de pintura, edição e composição para criar desenhos originais, memes ou até mesmo ebooks ilustrados;
- Criação e exploração de podcasts e audiobooks, ampliando formas de expressão e comunicação;
- Identificação e comparação de informações confiáveis, incluindo a análise e reconhecimento de *fake news*;

1ª VERSÃO

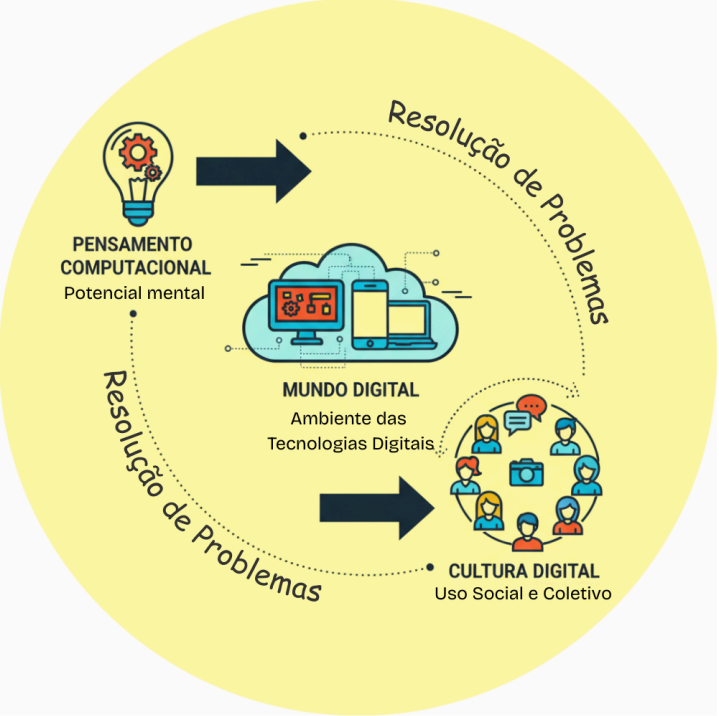
- Navegação segura e consciente, por meio da análise de textos, vídeos, jogos e brincadeiras que permitam discutir riscos como *phishing*[2] e golpes online;
- Realização de pesquisas com relevância social, utilizando palavras-chave adequadas e desenvolvendo postura crítica diante das informações encontradas;
- Confronto e verificação das informações fornecidas por sistemas de Inteligência Artificial, analisando sua precisão e confiabilidade;
- Uso crítico, ético e criativo de ferramentas de Inteligência Artificial, de modo a promover autoria e originalidade, evitando a simples reprodução;
- Utilização de jogos e práticas gamificadas, como o *Jogo da Memória – Soluções Tecnológicas* ou a *Corrida das Soluções*, para identificar e selecionar as ferramentas computacionais e não computacionais mais adequadas à resolução de problemas (Grebogy; Castilho, 2025).

Embora cada eixo da Educação Digital e Computação possua suas especificidades e objetivos próprios, todos se encontram profundamente interligados e articulados. Em síntese, o Pensamento Computacional corresponde ao potencial mental e ao raciocínio lógico aplicado à criação e à solução de problemas; esses processos se materializam no Mundo Digital, entendido como o conjunto de tecnologias e ambientes digitais; e o uso social e coletivo desses recursos dá origem à Cultura Digital, marcada pelas expressões, práticas e comportamentos mediados pelas tecnologias (Paraná, 2025b), conforme ilustrado na Figura 17.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

[2] “Phishing é uma técnica de engenharia social usada para enganar usuários e obter informações confidenciais. Para cometer as fraudes eletrônicas, os criminosos utilizam mensagens aparentemente reais, onde os usuários geralmente são atraídos por comunicações que parecem vir de redes sociais, sites de leilões, bancos, processadores de pagamento on-line ou administradores de TI. E-mails de bancos talvez sejam o exemplo mais comum. Uma mensagem tão real quanto possível faz solicitações de “recadastramento” de dados bancários, alteração da senha eletrônica ou outro pedido. No entanto, o usuário é direcionado a um site falso, com a mesma aparência do site legítimo que pretende imitar para inserir essas informações pessoais” (UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO, 2025, s.p.)

Figura 17 - Articulação entre os eixos da Educação Digital e Computação



Fonte: Elaborada pela autora com assistência de inteligência artificial generativa (Gemini, 2025) e editada no Canva (2025).

A partir desses conceitos, as possibilidades educativas da Educação Digital e Computação devem estar sempre permeadas pela ludicidade, entendida como princípio orientador das práticas pedagógicas. Nesse sentido, os objetivos de aprendizagem e os conteúdos propostos apresentam um contínuo de complexidade, fundamentado, conforme o Parecer nº 02/2022 (Brasil, 2022a), nas seguintes premissas:

1) Desenvolvimento e reconhecimento de padrões básicos de objetos (Educação Infantil);
2) Compreensão da computação e seus modos de explicação de experiências, artefatos e impactos na realidade social, no meio ambiente, na economia, na ciência, nas artes (Ensino Fundamental).

Considerando, portanto, as especificidades de cada etapa e modalidade atendida pela Rede Municipal de Ensino, apresentam-se nas Figuras 18 e 19, os esquemas elaborados pelo Grupo de Estudos de Educação Digital e Computação, as sínteses das particularidades de cada uma delas.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

Figura 18 - Trabalho pedagógico da Educação Digital e Computação na Educação Infantil

Fonte: elaborado pelos participantes do Grupo de Estudos da Educação Digital e Computação, baseado na BNCC Computação, 2025.

Figura 19 - Trabalho pedagógico da Educação Digital e Computação no Ensino Fundamental

Fonte: elaborado pelos participantes do Grupo de Estudos da Educação Digital e Computação, baseado na BNCC Computação, 2025.

Na sequência, descreve-se a organização do trabalho pedagógico para cada etapa e/ou modalidade, orientada pelos eixos estruturantes Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital.

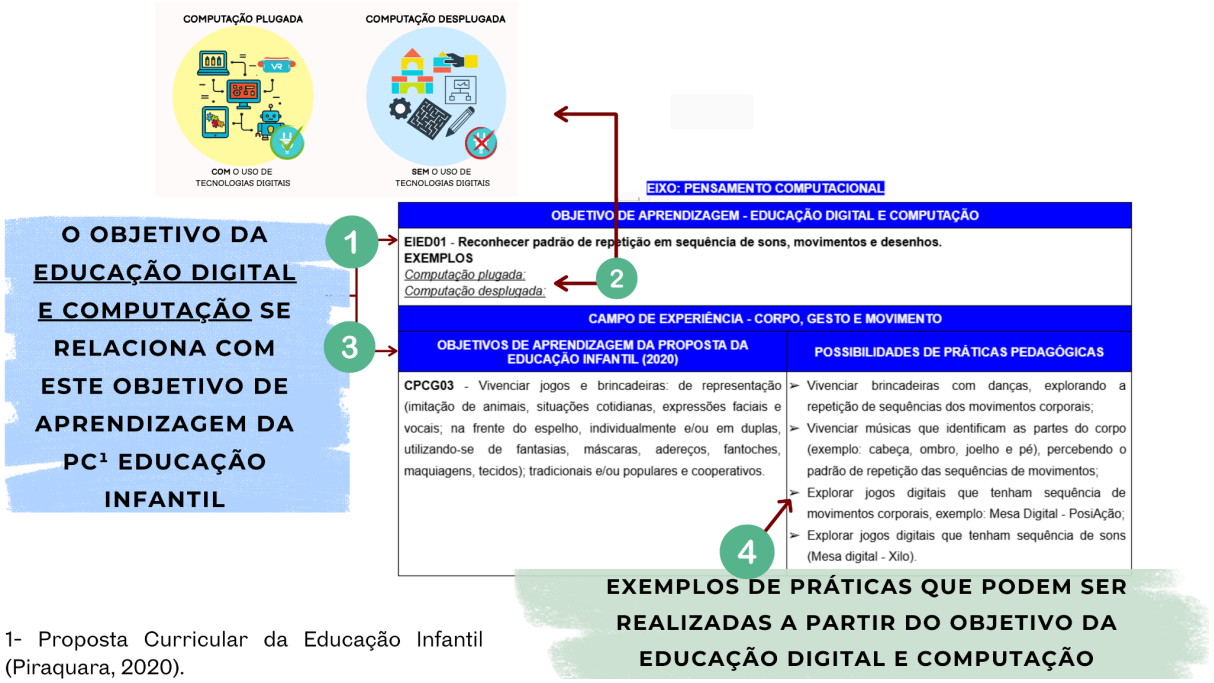
1.1 EDUCAÇÃO INFANTIL

No trabalho pedagógico da Educação Infantil, o Componente Curricular de Educação Digital e Computação articula-se de forma direta, contextualizada e significativa com as práticas educativas e com os objetivos de aprendizagem dos Campos de Experiências previstos na Proposta Curricular Municipal (Piraquara, 2020), bem como com os eixos estruturantes das interações, brincadeiras e natureza.

Embora essa articulação já esteja presente nas práticas da Educação Infantil, com os Campos de Experiências, ressalta-se que, no âmbito do Componente Curricular de Educação Digital e Computação, o foco recai sobre o uso das TD de maneira **crítica, criativa, segura, saudável e ética**. Isso implica mobilizar **princípios da computação para resolver problemas de forma lógica e inventiva, analisar dados e compreender o funcionamento das TD nas diferentes práticas sociais e escolares** (Brasil, 2022).

Dessa forma, o quadro com os objetivos de aprendizagem específicos da Educação Digital e Computação, de acordo com a BNCC Computação, está organizado conforme a Figura 20, apresentado a seguir:

Figura 20 - Organização dos Objetivos de Aprendizagem da BNCC Computação para a Educação Infantil



1- Proposta Curricular da Educação Infantil (Piraquara, 2020).

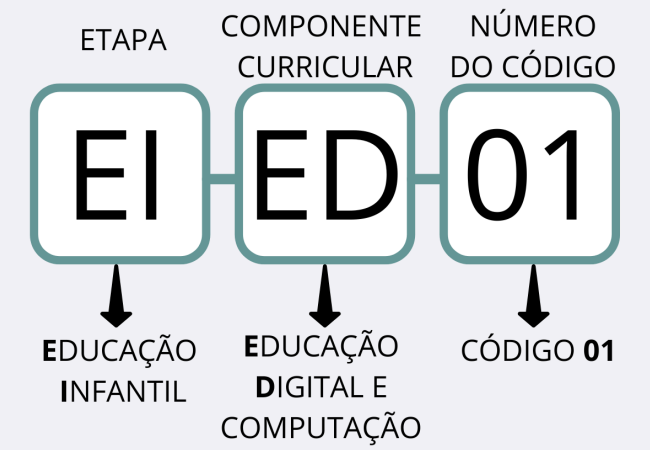
Fonte: elaborado pela autora no Canva a partir do quadro de conteúdos do Componente Curricular de Educação Digital e Computação da Educação Infantil, 2025.

AO PRELIMINAR

Nessa organização, o quadro inicia apresentando o objetivo de aprendizagem da Educação Digital e Computação **(1)**, seguido de exemplos de atividades Plugadas e Desplugadas **(2)**. Na coluna Objetivos de Aprendizagem da Proposta Curricular da Educação Infantil (2020) **(3)**, estão listados os objetivos já desenvolvidos nas práticas pedagógicas das instituições municipais e que se relacionam diretamente ao objetivo da Educação Digital e Computação. Por fim, na coluna Possibilidades de Práticas Pedagógicas **(4)**, apresentam-se sugestões de atividades que podem ser realizadas para a efetivação do trabalho pedagógico com a Educação Digital e Computação, articulada à Proposta Curricular da Educação Infantil.

No que diz respeito aos códigos dos objetivos de aprendizagem, eles devem estar organizados conforme a Figura 21, apresentada a seguir.

Figura 21 - Organização dos Códigos dos Objetivos de Aprendizagem para a Educação Infantil.



Fonte: elaborado pela autora no Canva a partir do quadro de conteúdos do Componente Curricular de Educação Digital e Computação da Educação Infantil, 2025.

Neste sentido, o trabalho educativo, neste componente, deve ocorrer conforme a Proposta Curricular Municipal da Educação Infantil, a partir de práticas intencionalmente planejadas, que "[...] oportunizem aprendizagens significativas, desafiadoras, contextualizadas, mobilizadoras, que suscitam o interesse das crianças, que as enriqueçam, que contribuam para o processo educativo." (Piraquara, 2020, p. 31).

Considera-se, assim, que o principal objetivo a ser trabalhado nesta etapa é o desenvolvimento das noções de computação, não se tratando do ensino formal de códigos ou algoritmos, mas sim do pensamento computacional de forma lúdica e

exploratória, por meio de atividades que estimulem a resolução de problemas, o reconhecimento de padrões, a decomposição de tarefas e o raciocínio lógico (Paraná, 2025a, p. 12).

Dessa forma, propõem-se práticas envolvendo a Educação Digital e Computação por meio de atividades **Plugadas e Desplugadas**, como "jogos de encaixe, sequências de cores e formas, brincadeiras de construção e exploração de aplicativos educativos" (Paraná, 2025a, p. 17), além de circuitos, brincadeiras, contação de histórias e outras práticas descritas nas Possibilidades de Práticas na página XX.

Para orientar o trabalho da Educação Infantil com a Educação Digital e Computação, são definidas quatro premissas, apresentadas no Quadro 1:

Quadro 1 - Premissas do trabalho pedagógico com a Computação na Educação Infantil

PREMISSAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL	
1	Desenvolver **o reconhecimento e a identificação de padrões**, construindo conjuntos de objetos com base em diferentes critérios como: quantidade, forma, tamanho, cor e comportamento.
2	Vivenciar e identificar diferentes formas de **interação mediadas por artefatos computacionais**, compreendendo a tecnologia como parte do cotidiano e reconhecendo seu potencial para ampliar formas de expressão e comunicação.
3	Criar e testar algoritmos, **brincando com objetos do ambiente e com movimentos do corpo**, de maneira individual ou em grupo, favorecendo a antecipação de ações e a organização de ideias.
4	**Solucionar problemas por meio da decomposição**, identificando etapas, ciclos ou repetições que possam ser generalizados e reutilizados em novas situações, estimulando o raciocínio lógico e a criatividade.

Fonte: Paraná, 2025b.

Além disso, considerando os eixos **Pensamento Computacional**, **Mundo Digital** e **Cultura Digital**, o Parecer nº 02/2022 apresenta diversas possibilidades para a exploração da Educação Digital e Computação na Educação Infantil. Entre elas, destacam-se:

- Interação entre diferentes dispositivos digitais;
- Observação comparativa e contextualização de fenômenos digitais e analógicos;
- Uso de jogos, códigos, linguagens e objetos voltados ao reconhecimento de padrões e similaridades;
- Práticas de computação Desplugada;
- Compreensão inicial sobre o funcionamento da internet;

1ª VERSÃO PRELIMINAR

- Orientações sobre segurança on-line;
- Temas relacionados à sustentabilidade no contexto digital;
- Introdução a noções básicas de Inteligência Artificial;
- Exploração da criatividade por meio de arte, imaginação e produção de artefatos digitais.

No que se refere ao **eixo Pensamento Computacional** na Educação Infantil, são apresentados seis objetivos de aprendizagem que abordam noções fundamentais de computação, tais como:

- A construção e experimentação de algoritmos, entendidos como sequências de passos para realizar tarefas ou resolver problemas, conforme exemplificado na Figura 22.

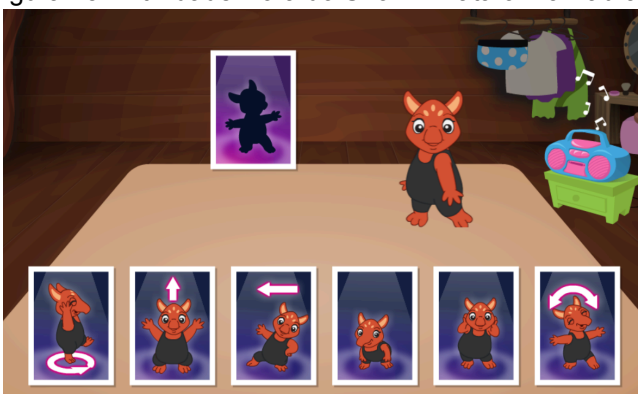
Figura 22 - Jogos com sequências de passos e comandos

Fonte: https://www.segs.com.br/educacao/389779-5-ferramentas-criativas-para-trabalhar-o-pensamento-computacional-com-criancas-nas-escolas

- Identificação de padrões, que envolve reconhecer semelhanças, diferenças e regularidades em objetos, situações ou informações, contribuindo para a organização do pensamento e a resolução de problemas (Figura 23).

1ª VERSÃO PRELIMINAR

Figura 23 - Atividade Hora do Show - Plataforma Zabran



Fonte: Plataforma Zabran (2025).

- Noções de verdadeiro e falso, compreendidas como condições básicas para tomada de decisão e validação de informações, favorecendo o desenvolvimento do raciocínio lógico — conforme exemplo apresentado na Figura 24.

Figura 24 - Jogo de Verdadeiro ou Falso na Plataforma Wordwall

Fonte: elaborado pela autora na plataforma Wordwall, 2025.

Esses objetivos visam proporcionar às crianças experiências que promovam o raciocínio lógico e a capacidade de tomar decisões estruturadas, preparando-as para interações significativas com o mundo digital desde os primeiros anos de escolaridade.

Quanto ao 2º eixo, o **Mundo Digital** contempla três objetivos de aprendizagem, voltados para o uso de equipamentos eletrônicos, interfaces e formas de interação. Nesse sentido, propõem-se brincadeiras e atividades que permitam trabalhar:

- O conceito de ligado/desligado, como: Seu Mestre Mandou; Mãe Cola. Estátua;

TAVERA PRELIMINAR

- Atividades de exploração de dispositivos eletrônicos como lanterna, calculadora, televisão, celular e tablets para: Compreender e reconhecer a ação e os estados de ligar/ligado e desligar/desligado;
- Diferenciar dispositivos eletrônicos e não eletrônicos (Figura 25).

Figura 25 - Atividades envolvendo dispositivos eletrônicos e não eletrônicos[3]

Fonte: Piraquara, 2020; 2024.

- Uso de jogos educacionais ou outros recursos digitais, que possibilitem a exploração dos diferentes tipos de interação por meio de dispositivos como tablets, mesas e telas interativas, computadores, além de recursos de Realidade Aumentada e Realidade Virtual (Figura 26).

1ª VERSÃO PRELIMINAR

[3] Imagens retiradas dos materiais da Formação: “Possibilidades do uso das Tecnologias Digitais e organização dos espaços” realizada pela Coordenação Pedagógica de Tecnologias Educacionais com as professoras de Infantil III, IV e V durante o ano de 2025.

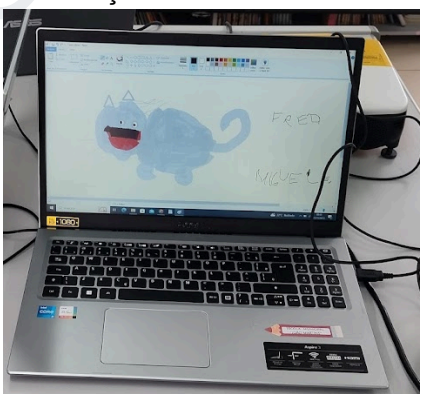
Figura 26 - Atividades usando diferentes tipos de Tecnologias Digitais[4]

Fonte: CMEI e escolas municipais, 2024.

Ao abordarmos o último eixo – **Cultura Digital**, este será trabalhado a partir de dois objetivos de aprendizagem, ambos relacionados ao uso consciente, seguro e saudável das tecnologias digitais. Nesse contexto, além das práticas já mencionadas envolvendo o uso dessas tecnologias, propõem-se situações que permitam:

- Realizar brincadeiras que estimulem as crianças a analisar e refletir sobre o uso seguro das tecnologias, como jogos ou atividades de navegação orientada na internet (por exemplo, uma “caça ao tesouro” digital);
- Utilizar as tecnologias digitais como meio de expressão e comunicação em diferentes situações, conforme ilustrado na Figura 27.

Figura 27 - Produção de desenho realizada no Paint



Fonte: A autora, 2023.

[4] Imagens retiradas dos materiais da Formação: “Possibilidades do uso das Tecnologias Digitais na Sala de Recursos” realizada pela Coordenação Pedagógica de Tecnologias Educacionais no ano de 2025.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

- Envolver as famílias na educação das crianças/estudantes sob um olhar crítico sobre o uso das TD, referente ao tempo de tela, conteúdo e segurança.

Ressalta-se que o trabalho pedagógico com Educação Digital e Computação na Educação Infantil deve ser realizado de forma Plugada e Desplugada, considerando a faixa etária a partir de 3 anos completos (correspondente às turmas de Infantil III, IV e V), sempre de maneira intencionalmente planejada, mediada e coletiva, articulada às interações e brincadeiras próprias da Educação Infantil. É igualmente importante observar o tempo de exposição das crianças aos equipamentos digitais durante as atividades, respeitando as orientações da **Sociedade Brasileira de Pediatria**[5] (SBC). Essa atenção se faz necessária, pois muitas crianças já têm acesso a esses dispositivos em seus contextos familiares. Além disso, a SBC recomenda que crianças menores de 2 anos **não sejam expostas a telas**, nem de forma passiva, restringindo, portanto, as práticas Plugadas a crianças desta faixa etária.

Essas práticas visam desenvolver a autonomia das crianças na gestão de seu uso de tecnologia, estimulando decisões conscientes e hábitos saudáveis, ao mesmo tempo em que reforçam a construção de valores relacionados à cidadania digital desde a Educação Infantil.

O quadro com os objetivos de aprendizagem da Educação Digital e Computação encontram-se na página 59.

1.2 EDUCAÇÃO ESPECIAL

A implementação da Educação Digital e Computação no contexto educacional da Educação Especial visa ampliar e fortalecer as ações já existentes na rede municipal de ensino. Com isso, ela reconhece a “diversidade de habilidades e necessidades entre as crianças/estudantes, que perpassa todos os níveis e etapas do desenvolvimento e busca garantir que todos tenham acesso a uma educação de qualidade” (Piraquara, 2024, p. 865).

Embora a BNCC Computação não detalhe objetivos de aprendizagem para o público da Educação Especial, a PNED apresenta que a Educação Digital Escolar

[5] A SBC orienta o limite de tempo de tela de no “máximo de 1 hora/dia, sempre com supervisão de pais/cuidadores/ responsáveis.” (SBC, 2024).

VERSÃO PRELIMINAR

deve englobar estratégias que promovam a inclusão das pessoas com deficiência a partir de “[...] produtos, recursos, metodologias, estratégias, práticas e serviços que objetivam promover a funcionalidade e a aprendizagem,com foco na inclusão de pessoas com deficiência ou mobilidade reduzida.” (Brasil, Art. 3º, § V). Além disso, defende-se, como estratégias prioritárias para a Educação Digital a “adoção de critérios de acessibilidade, com atenção especial à inclusão das crianças/estudantes com deficiência” (Art. 3º, parágrafo 1º, inciso V).

Assim, defende-se, a partir de uma **perspectiva inclusiva**, a implementação desse componente curricular também na modalidade de ensino. Essa iniciativa é respaldada pelo **direito fundamental à educação**, pela necessidade de enfrentar problemáticas emergentes — que afetam com maior intensidade crianças/ estudantes da Educação Especial, como o uso inadequado de telas — e pelo potencial das TD de atuarem como ferramentas capazes de eliminar barreiras e favorecer a inclusão, especialmente por meio das **Tecnologias Assistivas**.

Com base nessas premissas, o objetivo da Educação Digital e Computação para a Educação Especial é propor **o uso das TD de forma crítica, criativa, segura, saudável, ética e INCLUSIVA,** utilizando os princípios da computação para **resolver problemas de maneira lógica e criativa**, **analisar dados** e **compreender o funcionamento das TD** nas diferentes práticas sociais e escolares (Brasil, 2022).

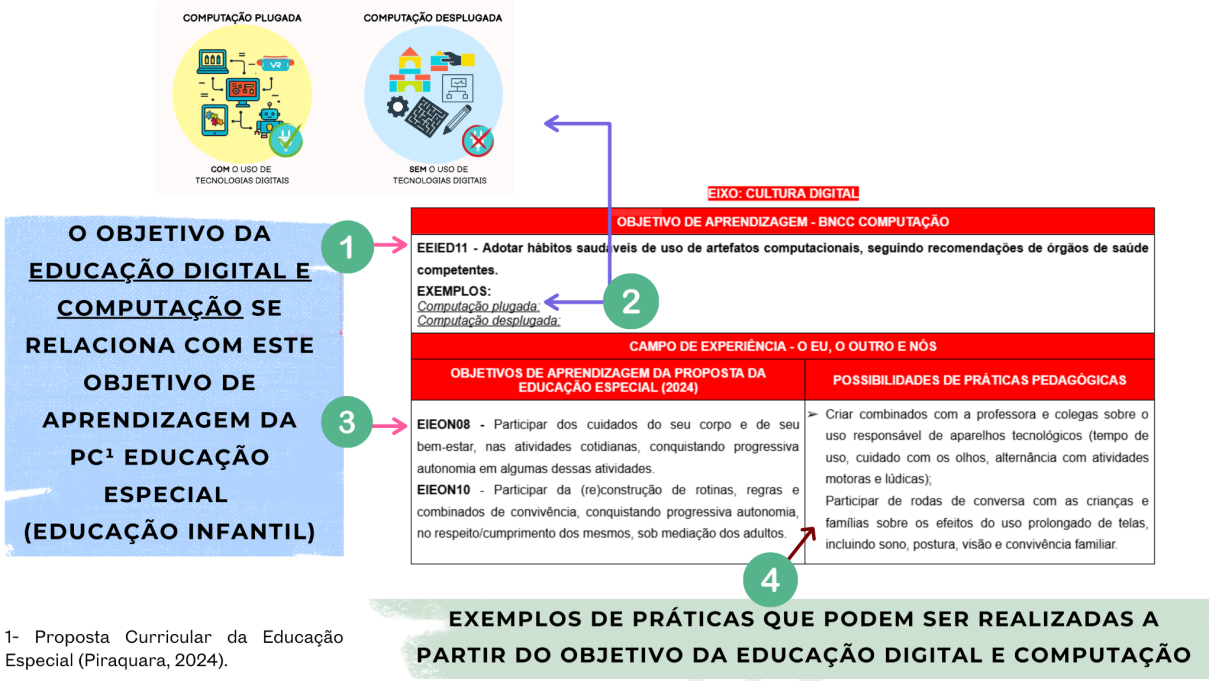
Dessa forma, propõe-se que a **Educação Digital** pode contribuir para:

- O processo de flexibilização curricular;
- O atendimento às necessidades, especificidades e interesses das crianças/estudantes;
- Potencializar a Aprendizagem por meio de Recursos de Acessibilidade e Tecnologias Assistivas.

Dessa forma, o Componente Curricular de Educação Digital e Computação, por sua natureza transversal na Rede Municipal de Piraquara, articula-se de modo direto, contextualizado e significativo com as práticas educativas e os objetivos de aprendizagem dos Campos de Experiência da Proposta Curricular Municipal da Educação Especial (Piraquara, 2024).

Os quadros com os objetivos de aprendizagem específicos da Educação Digital e Computação para a Educação Especial, conforme a BNCC Computação, estão organizados para a Educação Infantil e Ensino Fundamental, conforme os esquemas representados nas Figuras 28 e 29.

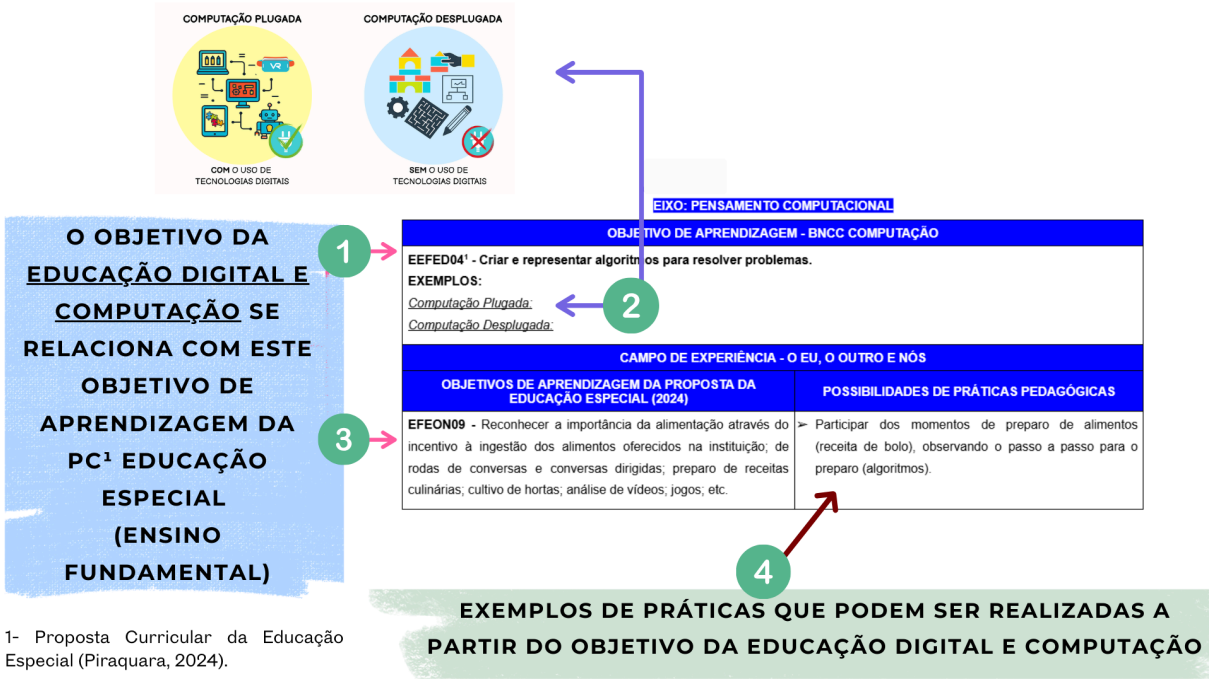
Figura 28 - Organização dos Objetivos De Aprendizagem da BNCC Computação Educação Especial - Educação Infantil



1- Proposta Curricular da Educação Especial (Piraquara, 2024).

Fonte: elaborado pela autora no Canva a partir do quadro de conteúdos do Componente Curricular de Educação Digital e Computação da Educação Especial: Educação Infantil, 2025.

Figura 29 - Organização dos Objetivos de Aprendizagem da BNCC Computação Educação Especial - Ensino Fundamental



1- Proposta Curricular da Educação Especial (Piraquara, 2024).

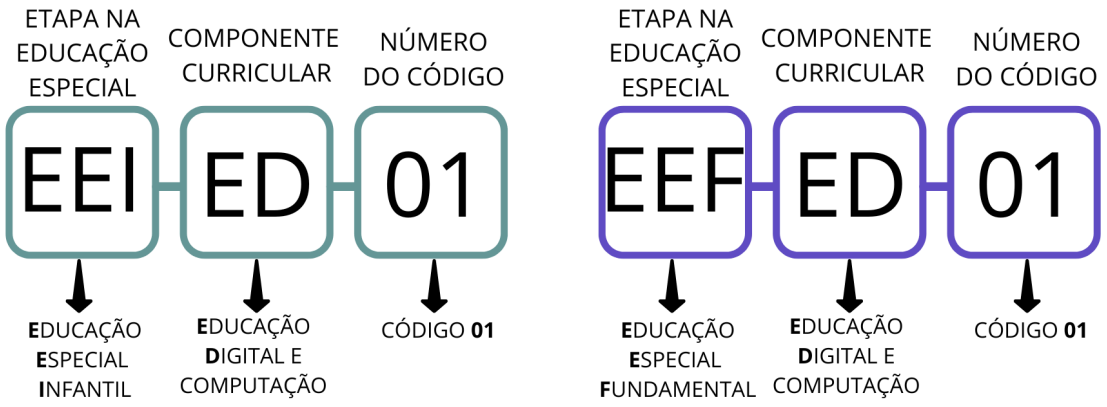
Fonte: elaborado pela autora no Canva a partir do quadro de conteúdos do Componente Curricular de Educação Digital e Computação da Educação Especial: Ensino Fundamental, 2025.

Nesta organização, o quadro apresenta, inicialmente, o objetivo de aprendizagem da Educação Digital e Computação **(1)**, acompanhado de alguns

exemplos de atividades Plugadas e Desplugadas **(2)**. Na coluna Objetivos de Aprendizagem da Proposta Curricular da Educação Especial (2024) **(3)**, estão listados os objetivos que já são trabalhados nas práticas pedagógicas das instituições municipais e que se conectam ao objetivo da Educação Digital e Computação. Já na coluna Possibilidades de Práticas Pedagógicas **(4)**, encontram-se sugestões de atividades que podem ser desenvolvidas para efetivar o trabalho pedagógico, articulando a Educação Digital e Computação com a Proposta Curricular da Educação Especial, tanto no Ensino Fundamental quanto na Educação Infantil.

Para os registros dos códigos dos objetivos de aprendizagem na Educação Especial, a organização se dará conforme ilustrado na Figura 30 abaixo:

Figura 30 - Organização dos Códigos dos Objetivos de Aprendizagem na Educação Especial



Fonte: elaborado pela autora no Canva a partir do quadro de conteúdos do Componente Curricular de Educação Digital e Computação da Educação Infantil, 2025.

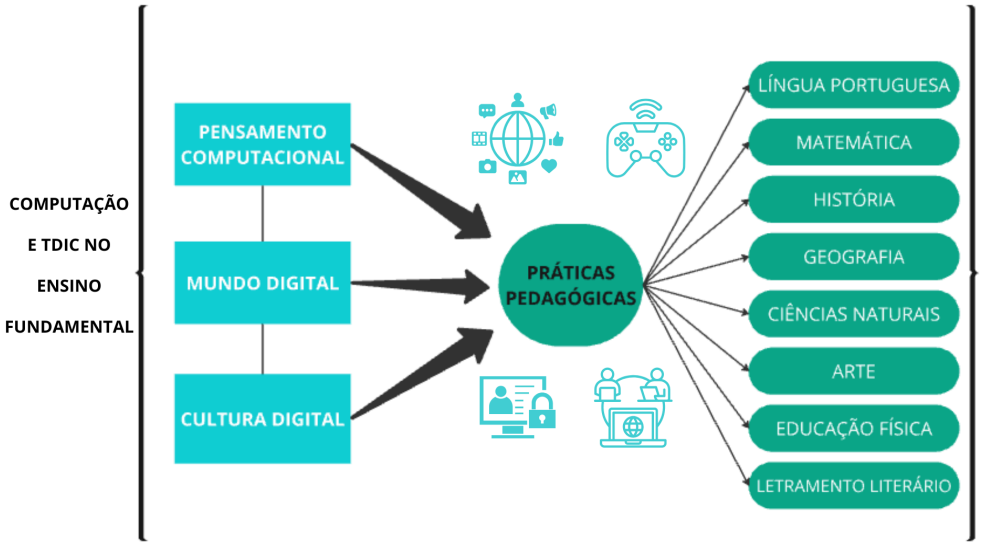
1.3 ENSINO FUNDAMENTAL E EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS[6]

No trabalho pedagógico do Ensino Fundamental, o Componente Curricular de Educação Digital e Computação articula-se de maneira direta, contextualizada e significativa com as práticas educativas e com os conteúdos propostos nas Áreas do Conhecimento da Proposta Curricular Municipal do Ensino Fundamental (Piraquara, 2024), constituindo-se como um "novo inteiro"[7] (Scherer, 2015).

[6] Como modalidade da Educação, a Educação de Jovens de Adultos, na rede municipal de ensino está incluída no Ensino Fundamental das Séries Iniciais.
[7] Refere-se a integração das TD aos componentes curriculares de forma transversal, articulada e entrelaçada,

Nessa perspectiva, o docente deve integrar, de forma intencional, os objetivos de aprendizagem desse componente às demais Áreas do Conhecimento, fazendo uso das metodologias específicas de cada área para favorecer uma sistematização integrada dos saberes. Essa diretriz está alinhada ao que estabelece a Proposta Curricular do Ensino Fundamental (Piraquara, 2024b) e encontra-se ilustrada na Figura 31, a partir dos eixos **Pensamento Computacional**, **Mundo Digital** e **Cultura Digital**.

Figura 31 - Articulação entre a Computação e as TDIC e o Currículo do Ensino Fundamental



Fonte: Piraquara, 2024b.

Apesar dessa articulação entre áreas, é fundamental reconhecer que cada uma delas possui objetivos e objetos de estudo específicos. Nesse contexto, a Educação Digital e Computação desempenha um papel central ao promover o uso crítico, criativo, seguro, saudável e ético das TD, contribuindo para o desenvolvimento de competências essenciais à participação ativa nas práticas sociais e escolares contemporâneas.

Assim, a **Educação Digital e Computação** consolida-se como um componente curricular **imprescindível para a formação integral das crianças/ estudantes**, constituindo-se como elemento fundamental para a inclusão e o exercício da cidadania digital.

Esse componente apresenta objetivos de aprendizagem progressivos, que se iniciam a partir das premissas estabelecidas já apresentadas na Educação Infantil. No Ensino Fundamental, o objetivo geral é que os estudantes deverão “compreender e aplicar a Computação, desenvolvendo seu pensamento criativo, lógico e crítico,

em prol de um protagonismo na cultura digital, utilizando esses recursos de forma segura e responsável" (França; Diniz, 2025, p. 11, apud Brasil, 2022c).

A partir desse objetivo amplo, busca-se promover aprendizagens que possibilitem aos estudantes (Brasil, 2022a; 2022b; 2022c, grifo nosso):

1. Compreender a Computação como uma área de conhecimento capaz de explicar e transformar o mundo, analisando seus impactos sociais, ambientais, culturais, econômicos, científicos e éticos;
2. Reconhecer as implicações dos artefatos computacionais na sociedade, debatendo desafios sociais, ambientais, culturais, econômicos, científicos, tecnológicos, legais e éticos;
3. Expressar e compartilhar informações, ideias, sentimentos e soluções por meio de linguagens e tecnologias computacionais de maneira criativa, crítica, reflexiva e ética;
4. Aplicar conhecimentos da Computação para resolver problemas de forma cooperativa e inovadora, integrando diferentes áreas do conhecimento e considerando seus impactos;
5. Analisar, avaliar e argumentar sobre soluções computacionais com base em informações confiáveis, respeitando a diversidade de opiniões, saberes e contextos;
6. Desenvolver projetos utilizando-se da Computação e suas tecnologias nos contextos educacionais e sociais, utilizando ferramentas computacionais para automatizar processos, de forma ética, sustentável e inclusiva;
7. Agir com autonomia, responsabilidade e consciência, utilizando conhecimentos da Computação para tomar decisões conscientes em situações pessoais e coletivos.

Sintetiza-se na Figura 32, abaixo os conhecimentos apresentados, evidenciando a organização dos eixos e dos objetivos de aprendizagem que estruturam a Computação no Ensino Fundamental.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

Figura 32 - Conhecimentos Computação No Ensino Fundamental

Fonte:elaborada pela autora com assistência de inteligência artificial generativa (Gemini, 2025) e editada no Canva (2025).

Tendo em vista as características das crianças/estudantes do Ensino Fundamental, a Educação Digital e Computação deve ser inserida no trabalho pedagógico por meio de JOGOS e BRINCADEIRAS que promovam a consolidação dos conhecimentos relacionados à compreensão da língua e das linguagens, à identificação de padrões, à sistematização e consolidação dos conhecimentos matemáticos e lógicos, à leitura e análise de informações, ao reconhecimento de fontes confiáveis, com foco no processo da alfabetização (Brasil, 2025).

No que se refere à Educação de Jovens e Adultos (EJA), a ludicidade também deve estar presente; entretanto, deve assumir um caráter formativo que dialogue com a perspectiva emancipatória apresentada na Proposta Curricular da

EJA (Piraquara, 2024) e com o reconhecimento das “gentes” que compõem esse público. Orientada pelo trabalho como princípio educativo, essa abordagem deve partir dos saberes e experiências que os estudantes construíram ao longo de suas trajetórias de vida e laborais, articulando-se a situações contextualizadas que respondam a necessidades reais do mundo do trabalho, da gestão da vida cotidiana e do exercício da cidadania. De modo especial, deve favorecer a **inclusão digital** e promover a **autonomia** dos jovens e adultos.

Considerando esses elementos, as Diretrizes Operacionais defendem que, para a construção do Currículo dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, deve-se contemplar:

> I - a prioridade à alfabetização;
> II - o pensamento computacional para consolidar conhecimentos matemáticos e lógicos;
> III - a educação digital e midiática para consolidar a autonomia de leitura, apresentar os ambientes digitais e suas funções sociais, e introduzir conceitos essenciais da educação midiática como autoria e propósito dos conteúdos, evidências, representação e outros; e
> IV - a promoção da segurança e dos direitos digitais, assegurando proteção sem comprometer a autonomia, garantindo o direito à informação e incentivando o uso ético e crítico das mídias. (BRASIL, 2025, Art. 33)

Partindo desses princípios, o Quadro 2 apresenta algumas propostas de atividades articuladas às áreas do conhecimento, em consonância com os fundamentos teórico-metodológicos da Proposta Curricular do Ensino Fundamental (Piraquara, 2024).

Quadro 2 - Relação Entre a Computação e as Áreas do Conhecimento

COMPONENTE CURRICULAR	PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
ARTE	- Utilizar computadores, projetores, tablets e telas interativas para apreciação de imagens, vídeos, espetáculos, etc; - Utilizar diferentes softwares educativos; - Representar graficamente através de software próprios para desenho digital; - Utilizar jogos digitais e tecnologias interativas envolvendo imagens e contextos das linguagens da arte; - Utilizar fotografia e audiovisuais produzidos pelos estudantes com recursos tecnológicos, de captura de imagem, movimento e som; - Pesquisar audição de músicas; - Realizar exposições imersivas que se utilizam de recursos da tecnologia para aproximar a reprodução da obra de arte ao público; - Visitar Museus e Galerias virtuais através de sites de museus nacionais e internacionais, onde pode-se acessar diversas representações artísticas (obras de arte) atentando-se a fontes de pesquisa confiáveis; - Visitar virtualmente utilizando o Street View da localização dos espaços expositivos (museus, galerias, teatros, monumentos em praças, arquitetura, fachadas, etc), bem como regiões onde moram os produtores de arte;

1a VERS

	- Organizar portfólio digital de imagens trabalhadas com os estudantes para acesso espontâneo. (Galeria de Imagens e artistas); - Criar acervo digital de imagens, sons, vídeos – Biblioteca.
CIÊNCIAS	- Utilizar aplicativos para identificação de fauna e flora, tais como canto ou espécies de pássaros. - Utilizar o Google Lens para identificar espécies da fauna e flora do jardim ou da horta; - Utilizar sites científicos para aprofundar conhecimento sobre novas espécies na fauna e flora da região; - Utilizar para pesquisa de experimentos e materiais que complementam os planos de trabalho na área do conhecimento de ciências naturais; - Utilizar vídeos de canais para ilustrar assuntos/conteúdos científicos; - Utilizar sites para obter materiais informativos para horta escolar e jardins urbanos; - Utilizar sites para pesquisar curiosidades sobre o mundo animal; - Utilizar plataformas de jogos digitais para complementar atividades dos planos de trabalho da área do conhecimento de ciências naturais, em temas como animais em extinção, alimentação saudável, água, fauna, entre outros;
EDUCAÇÃO FÍSICA	- Realizar entrevistas com atletas, utilizando videochamadas; - Pesquisar/analisar imagens, vídeos, informações, músicas, jogos, brincadeiras etc. relacionados aos conteúdos sistematizados; - Explorar mesas digitais: Futebol de Tampinhas, PosiAção, Divertron – jogos de tabuleiro; - Utilizar jogos em videogame com sensor de movimento; - Gravar/analisar a realização de práticas corporais do movimento.
GEOGRAFIA	- Utilizar imagens de satélite e fotos aéreas (Google Earth e Google Maps) para o trabalho com cartografia (percursos, escalas, endereços, pontos de referência) e a análise das paisagens (semelhanças/diferenças e permanências/mudanças); - Acessar o recurso viajante do Google Earth, que possibilita tours guiados e pode ser utilizado para conhecer os diferentes tipos de moradias e escolas existentes no mundo; - Acessar reportagens, mapas, vídeos, mídias sociais, infográficos para auxiliar na explicação de conceitos sistematizados pelo(a) professor(a); - Utilizar e-mail para solicitar aos órgãos públicos informações a respeito de ações que são realizadas no município; - Pesquisar dados estatísticos e demais informações em sites, a fim de complementar/enriquecer os conteúdos sistematizados.
HISTÓRIA	- Desenhar ou pintar utilizando aplicativos como Tux Paint e Sketchpad, relacionados aos conteúdos sistematizados; - Conhecer e explorar músicas que tratam de eventos/contextos históricos, formas de viver; - Produzir narrativas digitais utilizando aplicativos tais como Story Spark e Flipbook Online com AI; - Pesquisar e analisar diferentes contextos históricos utilizando a internet; - Acessar e analisar documentários, filmes, desenhos animados e vídeos dos documentos sistematizados; - Elaborar a Linha do Tempo interativa utilizando ferramentas digitais; - Encenar pequenas peças ou dramatizações sobre personagens históricos utilizando videoconferência ou gravações em vídeo; - Utilizar aplicativos de Realidade Aumentada (RA) que apresentam figuras/contextos históricos, permitindo que os estudantes interajam com personagens e diferentes formas de viver; - Produzir diário virtual para registros de descobertas sobre diferentes épocas históricas e maneiras de viver;

1ª VERSÃO PRELIMINAR

	- Realizar visitas virtuais a museus e sítios históricos utilizando plataformas que oferecem tours virtuais.
LETRAMENTO LITERÁRIO	- Produzir novas versões (início, meio, fim) para obras literárias sistematizadas; - Criar jogos relacionados às obras literárias sistematizadas; - Explorar jogos relacionados ao Letramento Literário em aplicativos diversos; - Utilizar aplicativos para criação e animação de personagens e histórias (exemplos: CHATTER PIX; STORYMAKER; FANZINE DIGITAL); - Pesquisar/explorar gêneros literários diversos; - Gravar contações de histórias e dramatizações; - Acessar E-books e contações de histórias.
LÍNGUA PORTUGUESA	- Produzir gênero individual ou em duplas com utilização do notebook; - Reescrever, coletivamente, textos utilizando um documento de texto compartilhado, notebook ou projetor; - Realizar pesquisas diversas: escrita de palavras, significado de palavras, regras ortográficas e gramaticais, gêneros específicos e diversos, assuntos relacionados ao tema trabalhado para ampliação de repertório, etc.; - Utilizar jogos de plataformas educativas on-line e ou off-line, com objetivos diversos: formação de palavras, identificação das letras do alfabeto, separação silábica, correspondência entre palavras e imagens, diferenciação de letras, números e outros símbolos, identificação de rimas e aliterações e etc.; - Utilizar sites diversos e ou E-book para leituras informativas e deleite; - Filmar os estudantes no momento da leitura de um livro ou um gênero para posteriormente apresentar para o coletivo; - Utilizar caixa de som e microfone nos momentos da leitura; - Apresentar/visualizar de vídeos de histórias e músicas; - Produzir podcast e telejornal para apresentação coletiva: na turma, na escola, para as famílias, em outros espaços; - Realizar a leitura em casa e enviar para a professora através de aplicativo de mensagem; - Gravar entrevistas realizadas com funcionários da escola, familiares, colegas, para posterior apresentação coletiva; - Realizar a divulgação das produções dos estudantes nas redes sociais; - Produzir gênero textual e-mail. Elaborar portfólios das produções/reescritas dos estudantes.
MATEMÁTICA	- Elaborar/analisar quadros, tabelas e gráficos de diferentes tipos; - Pesquisar e visualizar formas tridimensionais em movimento e planificação; - Utilizar calculadoras para cálculos e observação de regularidades numéricas; - Elaborar e explorar jogos digitais diversificados que possibilitem ampliar o conhecimento matemático de algum conceito ou abordá-lo de forma diferente e lúdica; - Representar, reduzir e ampliar diferentes formatos proporcionalmente ou não; - Criar animações para demonstrar procedimentos de cálculos com uso simultâneo de material manipulável; - Resolver problemas de forma escrita (digitada) ou com outros recursos de desenho digital (paint, por exemplo); - Acessar sites, vídeos, imagens, músicas etc, relacionados aos conteúdos da Matemática.

Fonte: Piraquara, 2024.

VERSÃO PRELIMINAR

No Ensino Fundamental, a BNCC Computação organiza seus objetos de conhecimento e habilidades específicas de forma progressiva ao longo da escolaridade, distribuindo-os entre os eixos Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital. Cada um desses eixos, conforme apontam França e Falcão (2025), apresentam objetivos próprios, sintetizados no Quadro 3.

Quadro 3 - Eixos e Objetivos

EIXOS	OBJETIVOS (França e Falcão, 2025)
Pensamento Computacional	Identificar diferentes formas de organizar e representar informações; Elaborar e simular algoritmos para resolver problemas; Realizar operações lógicas; Aplicar a estratégia de decomposição para enfrentar desafios mais complexos.
Mundo Digital	Entender que a Computação utiliza várias formas de organizar dados de maneira estruturada, onde cada tipo de informação (como imagens, representadas por pixels) exige uma estratégia específica de representação; Compreender o funcionamento dos computadores; Conhecer o conceito de Sistema Operacional e sua importância na integração entre software e hardware.
Cultura Digital	Identificar como funcionam as tecnologias digitais e reconhecer seus diferentes usos no dia a dia das pessoas dentro e fora da escola; Entender a necessidade de usar a tecnologia digital com segurança e responsabilidade.

Fonte: elaborado a partir das ideias de França e Falcão, 2025.

Para facilitar a compreensão dos conteúdos previstos na BNCC Computação para o Ensino Fundamental, o Quadro 4 apresenta uma descrição organizada dos objetos de conhecimento distribuídos por ano, bem como exemplos de como podem ser trabalhados na prática. Dessa forma, torna-se possível visualizar, de maneira detalhada e progressiva, o desenvolvimento das habilidades ao longo da escolaridade.

Quadro 4: Objetos do Conhecimento dos 3 Eixos com Explicação e Exemplos

PENSAMENTO COMPUTACIONAL		
ANO	**OBJETO DO CONHECIMENTO**	**EXPLICAÇÃO E EXEMPLO**
1º	Organização de objetos	Agrupar objetos segundo características comuns para facilitar a localização.
	Conceituação de algoritmo	Identificar o passo a passo para a realização de uma tarefa.
2º	Modelagem de objetos	Criar categorias definindo quais características serão usadas para agrupar os objetos.

VERSÃO PRELIMINAR

	Algoritmos com repetição simples	Descrever um passo a passo por meio de desenhos, escrita, fala, criando sequências, onde certas ações se repetem um número específico de vezes.
3º	Lógica computacional	Transformar perguntas e fatos em respostas claras de SIM (Verdadeiro) ou NÃO (Falso), e saber usar a palavra "NÃO" para inverter essas respostas.
	Algoritmo com repetições condicionais simples	Descrever um passo a passo por meio de desenhos, escrita, fala, criando sequências, onde certas ações se repetem um número específico de vezes.
	Decomposição	Dividir um problema grande em partes menores, resolver cada uma separadamente e depois juntar as soluções para resolver o problema original.
4º	Matrizes e registros	Organizar melhor a informação por meio de tabelas (linhas e colunas), onde cada dado tem um 'endereço' fixo, facilitando localizar, acessar e modificar os dados quando necessário.
	Algoritmos com repetição simples e aninhadas	Identificar e construir repetições dentro de repetições (Laços), onde um ciclo contém outro ciclo em sua estrutura, para resolver tarefas mais complexas.
5º	Listas e grafos	Organizar itens em sequência (um após o outro), permitindo adicionar, remover ou modificar itens, mantendo uma ordem lógica, como uma fila.
	Lógica computacional	Operar com VERDADEIRO e FALSO usando NÃO, E e OU para obter novos resultados lógicos
	Algoritmo com seleção condicional	Tomar decisões com base em condições (verdadeiro ou falso), executando diferentes ações dependendo do resultado.
MUNDO DIGITAL		
ANO	**OBJETO DO CONHECIMENTO**	**EXPLICAÇÃO E EXEMPLO**
1º 3º 4º	Codificação da informação	Representar uma mesma informação de várias maneiras (com palavras, desenhos, gestos ou sons), para que possa ser armazenada ou transmitida a outras pessoas.
2º	Instrução de Máquina	Compreender que os computadores funcionam seguindo listas de comandos básicos (como uma receita culinária), onde cada passo deve ser simples e claro, e a ordem de execução é fundamental para o resultado final. Cada tipo de máquina compreende seu próprio conjunto de instruções específicas.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

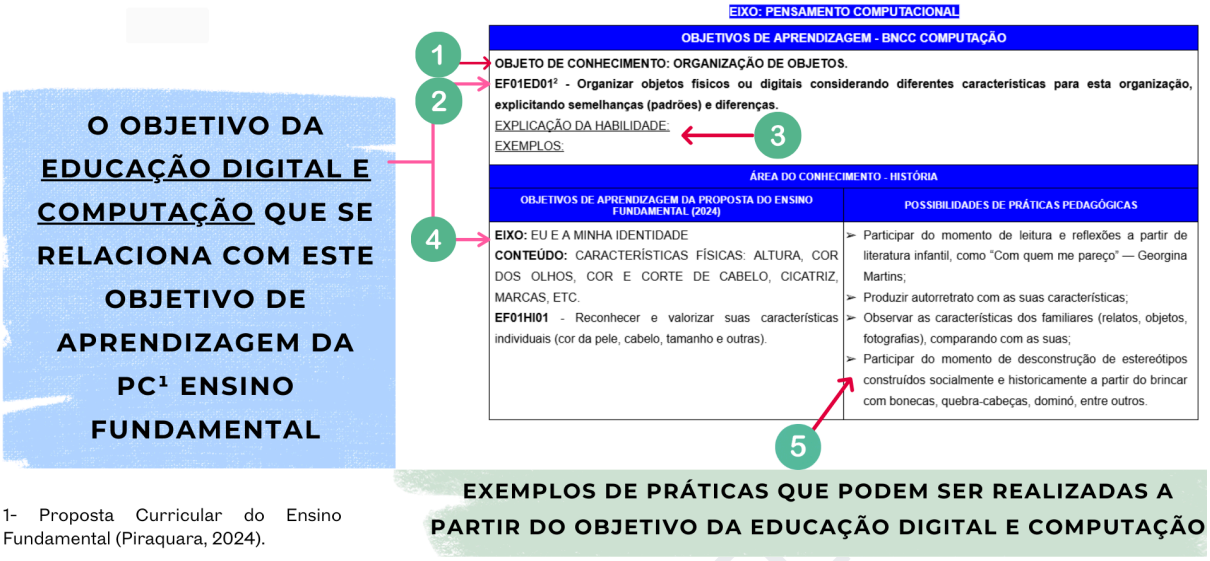
	Hardware e Software	Identificar e explorar os diferentes tipos de dispositivos (tablets, notebooks, mesas digitais) e cada um possui um Software (programação interna) diferente.
3º	Interface Física	Identificar e explorar os diferentes tipos de periféricos (mouse, teclado, monitores…).
5º	Arquitetura de Computadores	Compreender que o computador possui diferentes partes e funções: uma que armazena, outra que processa, capta as informações.
	Armazenamento de Dados	Compreender que podemos guardar nossas informações em diferentes lugares: em um computador/celular, em pendrives, na nuvem.
	Sistema Operacional	Compreender que os computadores são gerenciados a partir de um sistema operacional e que controla e coordena as suas partes. Exemplo: o Windows, Android.
CULTURA DIGITAL		
ANO	**OBJETO DO CONHECIMENTO**	**EXPLICAÇÃO E EXEMPLO**
TODOS (1º ao 5º)	Uso de artefatos computacionais	Reconhecer as características e usos das Tecnologias Digitais no cotidiano escolar e pessoal, desenvolvendo as seguintes capacidades: navegação online segura e crítica na internet; produção criativa com ferramentas digitais (editores de texto, imagem, vídeo, apresentações, entre outros); seleção e uso contextualizado de ferramentas digitais em práticas sociais e escolares.
TODOS (1º ao 5º)	Segurança e responsabilidade no uso de tecnologia computacional	Aprender a usar a tecnologia com segurança e responsabilidade e cidadania digital - protegendo suas informações, respeitando os outros e usando as ferramentas de forma consciente, tomando os cuidados quanto à proteção de seus dados (imagens, senhas, entre outros) e de forma ética (compartilhamento de conteúdo, direitos autorais).

Fonte: elaborado pela autora a partir do quadro de conteúdo do Componente Curricular de Educação Digital e Computação do Ensino Fundamental, 2025.

Os quadros com os objetivos de aprendizagem específicos da Educação Digital e Computação para o Ensino Fundamental, conforme a BNCC Computação, estão organizados por ano para o Ensino Fundamental Regular (1º, 2º, 3º, 4º e 5º anos) e por Etapa (Etapa I, II e III) para a EJA, conforme os esquemas abaixo:

1ª VERSÃO PRELIMINAR

Figura 33 - Organização dos objetivos de aprendizagem da BNCC Computação - Ensino Fundamental



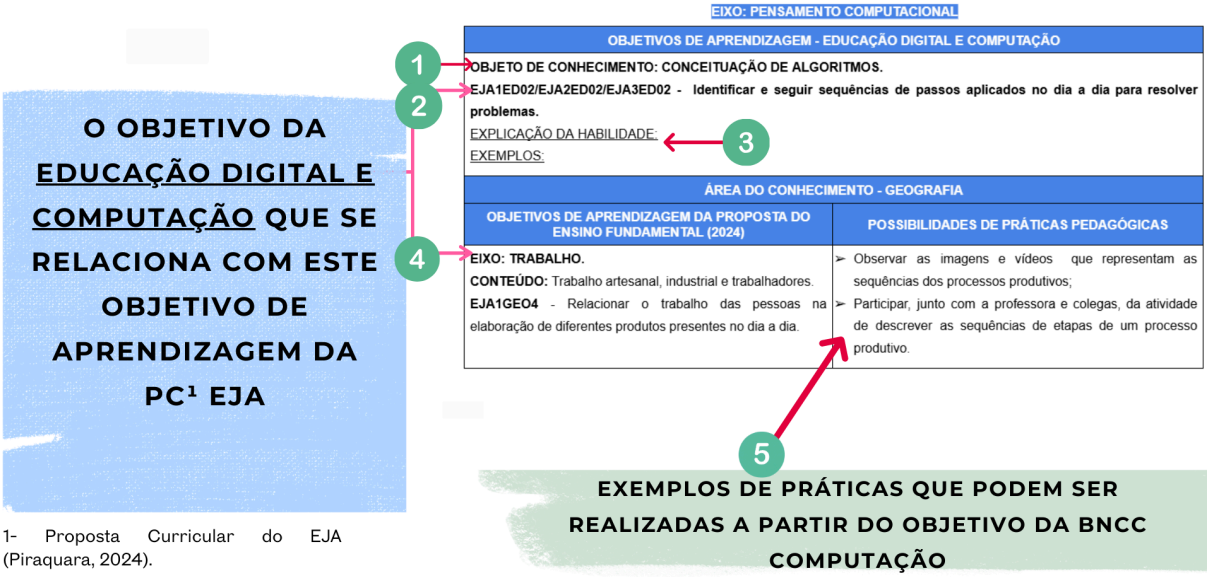
1- Proposta Curricular do Ensino Fundamental (Piraquara, 2024).

Fonte: elaborado pela autora no Canva a partir do quadro de conteúdos do Componente Curricular de Educação Digital e Computação do Ensino Fundamental, 2025.

Nesta organização, o quadro inicia indicando Objeto do Conhecimento **(1),** na sequência o Objetivo de Aprendizagem **(2)** da Educação Digital e Computação, sua explicação e exemplos **(3)** conforme a BNCC Computação. Logo abaixo estão os Conteúdos e/ou Objetivos de Aprendizagem das Áreas do Conhecimento **(4)** que se relacionam com o objetivo da BNCC Computação. Na coluna Possibilidades de Práticas Pedagógicas **(5)** estão elencadas sugestões de atividades que podem ser realizadas para a efetivação do trabalho pedagógico com a Educação Digital e Computação articulada àquela Área do Conhecimento.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

Figura 34 - Organização dos objetivos de aprendizagem da BNCC Computação - Educação de Jovens e Adultos



Fonte: elaborado pela autora no Canva a partir do quadro de conteúdos do Componente Curricular de Educação Digital e Computação da EJA, 2025.

A organização do quadro com os objetivos de aprendizagem da EJA inicia indicando o Objeto do Conhecimento **(1)** e o respectivo Objetivo de Aprendizagem **(2)** da Educação Digital e Computação, sua explicação e exemplos **(3)**. Logo abaixo, estão os Conteúdos e/ou Objetivos de Aprendizagem das Áreas do Conhecimento **(4)** que estão na Proposta Curricular da EJA e que se relacionam com o objetivo da BNCC Computação. Na coluna Possibilidades de Práticas Pedagógicas **(5)** estão elencadas sugestões de atividades que podem ser realizadas para a efetivação do trabalho pedagógico com a Educação Digital e Computação articulada àquela Área do Conhecimento.

Os códigos dos objetivos de aprendizagem do Ensino Fundamental (regular) e da EJA estão organizados conforme a figura abaixo:

1ª VERSÃO PRELIMINAR

Figura 21 - Organização dos Códigos do Objetivos de Aprendizagem do Ensino Fundamental

Fonte: elaborado pela autora no Canva a partir do quadro de conteúdos do Componente Curricular de Educação Digital e Computação da Educação Infantil, 2025.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

GLOSSÁRIO

Abstração: pilar do Pensamento Computacional que consiste em identificar as informações essenciais para resolver um problema, ignorando detalhes irrelevantes.

Algoritmos: sequência lógica, ordenada e finita de passos (instruções) para a realização de uma tarefa ou para a solução de um problema. Pode ser representado por meio de desenhos, escrita ou fala. Exemplos do cotidiano: uma receita culinária, as regras de uma brincadeira ou o passo a passo para chegar a um local.

Algoritmos com Repetições Aninhadas: algoritmo que contém um ciclo de repetição (laço) dentro de outro ciclo de repetição. É usado para resolver problemas mais complexos onde uma tarefa repetitiva precisa ser realizada dentro de outra tarefa repetitiva.

Algoritmos com Repetições Condicionais Simples: algoritmo que inclui uma repetição (iteração) controlada por uma condição. O bloco de instruções é repetido enquanto uma sentença lógica for verdadeira, e o número de repetições não é conhecido de antemão. É também chamado de iteração indefinida.

Algoritmos com Repetições Simples: algoritmo que inclui uma sequência de instruções que se repete um número específico de vezes. É também chamado de iteração definida.

Algoritmos com Seleção Condicional: estrutura de algoritmo que permite a tomada de decisões com base em condições (valores lógicos Verdadeiro ou Falso). Dependendo do resultado da avaliação de uma condição, um diferente conjunto de instruções é executado.

Armazenamento de Dados: refere-se às diferentes formas e locais onde os dados podem ser guardados, seja em um dispositivo local (como o disco rígido do computador ou um pendrive) ou de forma remota (em servidores na internet, conhecido como "nuvem").

Arquitetura de Computadores: refere-se à identificação e compreensão dos componentes principais que formam um computador, como dispositivos de entrada e saída, processadores (CPU) e unidades de armazenamento (memória RAM, disco rígido).

Conjunção (Operação Lógica): operação lógica que combina duas sentenças usando o operador "E". O resultado final só será "Verdadeiro" se ambas as sentenças originais forem verdadeiras.

Codificação (Codificação da Informação): forma de representar uma informação para que possa ser armazenada, processada ou transmitida. Uma mesma informação pode ser codificada de diferentes maneiras (por palavras, desenhos, gestos, sons, números ou pixels).

Disjunção (Operação Lógica): operação lógica que combina duas sentenças usando o operador "OU". O resultado final será "Verdadeiro" se pelo menos uma das sentenças originais for ver

Computação: área do conhecimento que estuda os fundamentos, a linguagem, os processos e as tecnologias para a solução automática de problemas por meio de algoritmos e o funcionamento dos sistemas digitais. Seu ensino visa desenvolver o Pensamento Computacional.

Computação DesPlugada: estratégia didática para ensinar conceitos da Computação sem o uso de dispositivos digitais (como computadores ou tablets), por meio de atividades manuais, brincadeiras, jogos corporais e analógicos.

Computação Plugada: estratégia didática para ensinar Computação com o uso de Tecnologias Digitais (TD), como computadores, tablets, softwares, aplicativos e plataformas digitais.

Cultura Digital: eixo da Educação Digital e Computação relacionado ao letramento digital. Envolve a participação consciente, democrática, crítica, criativa, ética e segura no mundo digital, compreendendo as complexas relações entre a tecnologia e a sociedade.

Decomposição: pilar do Pensamento Computacional que consiste em dividir um problema complexo em partes menores e mais gerenciáveis para facilitar sua resolução.

Educação Digital: processo de ensino e aprendizagem que visa o desenvolvimento de competências para o uso crítico, criativo, ético e seguro das Tecnologias Digitais (TD), promovendo a cidadania e a inclusão digital. Na legislação atual, é um componente curricular obrigatório.

Grafos: estrutura de dados usada para representar relações entre objetos. É composta por vértices (ou nós, que representam os objetos) e arestas (que representam as conexões ou relações entre

VERSÃO PRELIMINAR

eles). Exemplos do mundo real: mapas, redes sociais e árvores genealógicas.

Hardware: componentes físicos de um sistema computacional. Inclui todos os dispositivos eletrônicos, magnéticos e mecânicos que compõem um computador, como teclado, mouse, monitor, processador e disco rígido.

Inteligência Artificial (IA): Campo da ciência da computação voltado ao desenvolvimento de sistemas e máquinas capazes de realizar tarefas que normalmente exigiriam inteligência humana. Esses sistemas utilizam algoritmos complexos e grandes volumes de dados para: Simular processos cognitivos como aprendizado, raciocínio e percepção; adaptar-se a novas situações e informações; tomar decisões e resolver problemas de forma autônoma; e reconhecer padrões em diferentes tipos de informação (texto, imagem, áudio).

Modelagem de Objetos: ato de criar uma representação (modelo) de um objeto do mundo real, identificando e selecionando seus padrões e atributos essenciais. Diferentes modelos podem ser criados para um mesmo objeto, dependendo das características escolhidas para representá-lo.

Matrizes: estrutura de dados que organiza informações em uma grade bidimensional de linhas e colunas. Cada elemento da matriz ocupa uma posição específica, definida por coordenadas (ex.: linha 2, coluna 3). É análoga a uma tabela. Exemplo: um tabuleiro de xadrez ou de batalha naval.

Mundo Digital: eixo da Educação Digital e Computação que aborda os conhecimentos sobre o funcionamento das tecnologias digitais (elementos físicos e virtuais). Estruturado nos pilares de Codificação, Processamento e Distribuição da informação.

Sistema Operacional: software fundamental que atua como um intermediário entre o usuário e o hardware do computador. É responsável por gerenciar todos os recursos do sistema (como processador, memória e dispositivos de entrada/saída) e por executar outros programas. Exemplos: Windows, Linux, macOS e Android.

Software: conjunto de instruções (programas) e dados que fornecem as ordens para o hardware executar suas funções. É a parte lógica e intangível do computador. Exemplos: sistemas operacionais, aplicativos e jogos.

Pensamento Computacional: habilidade de resolver problemas de forma criativa, crítica e estratégica utilizando os fundamentos da Computação. Seus quatro pilares são: Decomposição, Reconhecimento de Padrões, Abstração e Algoritmos.

Reconhecimento de Padrões: pilar do Pensamento Computacional que consiste em identificar semelhanças, diferenças, regularidades ou tendências em problemas, para facilitar a sua resolução.

Fonte: elaborado pela autora a partir do texto do Componente Curricular de Educação Digital e Computação e da Deliberação CEE/PR nº 04/2025 (Paraná, 2025a) com auxílio de Inteligência Artificial Generativa Deep Seek em 30/11/2025.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Fabíola Pantoja Oliveira. PIRES, Yomara Pinheiro. ROCHA, Julciane Castro da. Fundamentos da Educação Digital no Brasil. Campo Grande: UFMS, 2025. Material Didático. Disponível em: https://repositorio.ufms.br/handle/123456789/11825. Acesso em: 30 nov. 2025.

ALMEIDA, Sonia Regina Mincov de; MOTTA, Marcelo Souza. O pensamento Computacional no contexto de sala de aula dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. 1.ed. Curitiba - Pr, Pr, UTFPR, 2025. Disponível em: https://computacionalmatematico.com.br/#page=52. Acesso em: 15 dez. 2025.

BRACKMANN, Christian Puhlmann. Desenvolvimento do pensamento computacional através de atividades Desplugadas na educação básica. 2017. 226 f. Tese (Doutorado em Informática na Educação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Centro de Estudos Interdisciplinares em Novas Tecnologias na Educação, Porto Alegre, 2017. Disponível em: https://lume.ufrgs.br/handle/10183/172208. Acesso em: 30 nov. 2025.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei Nº 9394/96. Brasília: Centro Gráfico, 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 30 nov. 2025.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. Resolução No 05/2009: Fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 18 de dezembro de 2009b, Seção 1, p. 18. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/cne/resolucoes/resolucoes-ceb-2009. Acesso em: 30 nov. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. Manual de orientação: Programa de Implantação de Sala de Recursos Multifuncionais. Brasília: MEC, SEESP, 2010. Disponível em: https://feapaesp.org.br/material_download/568_MEC%202010%20-%20Orienta%C3%A7%C3%A3o%20para%20salas%20de%20recursos%20multifuncionais.pdf. Acesso em: 15 dez. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Diretrizes curriculares nacionais gerais para a Educação Básica. Brasília, Distrito Federal: Ministério da Educação, 2013. Disponível em: https://observatorio.movimentopelabase.org.br/wp-content/uploads/2022/01/diretrizes-curriculares-nacionais-2013.pdf. Acesso em 30 nov. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/. Acesso em: Acesso em 30 nov. 2025.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação (CNE). Câmara Educação Básica (CEB). Parecer no 02/2022. Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), de 17 de fevereiro

VERSÃO PRELIMINAR

de 2022. Diário Oficial da União, Brasília: CNE/CEB, 2022a. Disponível em: https://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=235511-pceb002-22&category_slug=fevereiro-2022-pdf&Itemid=30192. Acesso em 30 nov. 2025.

BRASIL. Resolução CNE/CEB nº 1, de 6 de outubro de 2022. Define normas sobre computação na educação básica como complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Diário Oficial da União, Brasília, DF, seção 1, p. 73, 7 out. 2022. Disponível em: https://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=241671-rceb001-22&category_slug=outubro-2022-pdf&Itemid=30192. Acesso em 30 nov. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Computação Básica - Complemento à BNCC. Brasília: MEC, 2022b. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/escolas-conectadas/BNCCComputaoCompletodiagramado.pdf. Acesso em: 30 nov. 2025.

BRASIL. Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023. Institui a Política Nacional de Educação Digital e altera as Leis nºs 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), 9.448, de 14 de março de 1997, 10.260, de 12 de julho de 2001, e 10.753, de 30 de outubro de 2003. Diário Oficial da União, Brasília, DF, ed. extra, 11 jan. 2023. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/l14533.htm. Acesso em: 30 nov. 2025.

BRASIL. Resolução CNE/CEB nº 2, de 21 de março de 2025. Institui as Diretrizes Operacionais Nacionais sobre o uso de dispositivos digitais em espaços escolares e integração curricular de educação digital e midiática. Diário Oficial da União, Brasília, DF, seção 1, p. 34, 24 mar. 2025. Disponível em: https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/resolucao-cne/ceb-n-2-de-21-de-marco-de-2025-619301726. Acesso em: 30 nov. 2025.

BRITO, Glaucia. PURIFICAÇÃO, Ivonélia. Educação e Novas Tecnologias: um (re) pensar. Curitiba: InterSaberes, 2011.

CGI BR. Cetic.br. TIC Kids Online Brasil: 2024. Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2025. 287 p. Disponível em: https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20250512154312/tic_kids_online_2024_livro_eletronico.pdf. Acesso em: 30 nov. 2025.

CGI BR. Cetic.br. ESTATÍSTICAS TIC para crianças de 0 a 8 anos de idade São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2025. 143 p. Disponível em: https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20250210193221/estatisticas_tic_criancas.pdf. Acesso em: Acesso em: 30 nov.2025.

FRANÇA, Rozelma Soares de. FALCÃO, Taciana Pontual da Rocha. Estrutura do Currículo de Educação Digital na Educação Básica. Campo Grande: UFMS, 2025.

VERSÃO PRELIMINAR

Material Didático. Disponível em: https://repositorio.ufms.br/handle/123456789/12325. Acesso em: 30 nov. 2025.

FRANÇA, Rozelma Soares de. DINIZ, Juliana Regueira Basto. Caminhos para implementação do currículo de educação digital. Campo Grande: UFMS, 2025. Material Didático. Disponível em: https://repositorio.ufms.br/handle/123456789/12325. Acesso em: 30 nov. 2025.

GREBOGY, Elaine Cristina. CASTILHO, Marcos Alexandre. Computar brincando: abordagem Desplugada para o estímulo ao pensamento computacional nos anos iniciais do ensino fundamental, 2022. Disponível em:https://mecred.mec.gov.br/recurso/360487?collectionId=16389. Acesso em: 30 nov. 2025.

GREBOGY, Elaine Cristina; CASTILHO, Marcos Alexandre. Computar Brincando - Cultura Digital: 4º e 5º ano ensino fundamental. Universidade Federal do Paraná, Programa de Pós Graduação em Informática - PPGINF UFPR 2025. Disponível em: https://mecred.mec.gov.br/recurso/367593. Acesso em: 30 nov. 2025.

KENSKI, Vani Moreira. Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação. 8ª ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

KENSKI, Vani Moreira. Tecnologias e tempo docente. 1. ed. Campinas: Papirus, 2013. 176 p.

PARANÁ. Conselho Estadual de Educação. Deliberação CEE/PR nº 04, de 08 de agosto de 2025. Estabelece normas e orientações para a implementação da Educação Digital e Computação na Educação Básica, em complemento à BNCC Computação, no Sistema Estadual de Ensino do Paraná. Diário Oficial do Estado do Paraná, Curitiba, 08 ago. 2025. Disponível em: https://www.cee.pr.gov.br/sites/cee/arquivos_restritos/files/documento/2025-08/deliberacao_04_25_ok.pdf. Acesso em: 30 nov. 2025.

PARANÁ. Referencial Curricular do Paraná: Educação Digital e Computação. Volume 2. Curitiba: SEED, 2025. 102 p. Disponível em: https://www.referencialcurriculardoparana.pr.gov.br/sites/referencial-curricular/arquivos_restritos/files/documento/2025-09/referencial_vol2_educacao_digital_computacao.pdf. Acesso em: 30 nov. 2025.

PIRAQUARA. Proposta Curricular da Educação Infantil. 2020. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1mIYILhq4lavTwbKFu1XJ7ZgULV6aOba4/view. Acesso em: 30 nov. 2025.

PIRAQUARA. Proposta Pedagógica Curricular Atividades de Ampliação de Jornada Escolar. Secretaria Municipal de Educação de Piraquara. 2024a.

PIRAQUARA. Proposta Curricular do Ensino Fundamental. Secretaria Municipal de Educação de Piraquara, 2024b. Disponível em: https://piraquara.pr.gov.br/storage/content/midias/file-20250526110550-propostacompletacerta.pdf. Acesso em: 30 nov. 2025.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. Manual de orientação: menos telas, mais saúde. Rio de Janeiro: SBP, 2024. Disponível em: https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/24604c-MO__MenosTelas__MaisSaude-Atualizacao.pdfb. Acesso em: 30 nov. 2025.

SCHERER. Suely. Integração de tecnologias digitais ao currículo dos anos iniciais do ensino fundamental: Quais os desafios? In: SCHERER. Suely (org). Tecnologias Digitais no Currículo dos Anos Inicias: relatos de práticas em uma escola. Campo Grande: Life Editora, 2019. p. 11 - 16. Disponível em: http://www.lifeeditora.com.br/loja/produto/tecnologias-digitais-no-curriculo-dos-anos-inicias-relatos-de-praticas-em-uma-escola-ebook/. Acesso: 20 mar. 2022.

UNESCO. A tecnologia na educação: uma ferramenta a serviço de quem? Paris: UNESCO, 2023. Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386147_por. Acesso em: 30 nov. 2025.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO. O que é phishing? Grupo de Segurança em Tecnologia da Informação e Comunicação, [S. l.], 2025. Disponível em: https://seguranca.tic.ufrj.br/o-que-e-phishing/. Acesso em: 15 dez. 2025.

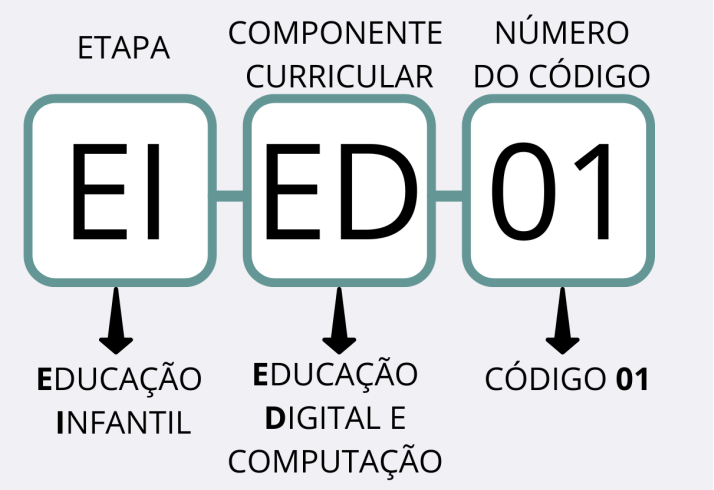
WERTHEIN, Jorge. A sociedade da informação e seus desafios. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 29, n. 2, p. 71-77, maio/ago. 2000. Disponível em: https://revista.ibict.br/ciinf/issue/view/70. Acesso em: 10 out. 2025.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO INFANTIL
EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

EIXO	EDUCAÇÃO INFANTIL
PC	EIED01 - Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos e desenhos.
	EIED02 - Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada.
	EIED03 - Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.
	EIED04 - Criar e representar algoritmos para resolver problemas.
	EIED05 - Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema.
	EIED06 - Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso).
MD	EIED07 - Reconhecer dispositivos eletrônicos (e não eletrônicos), identificando quando estão ligados ou desligados (abertos ou fechados).
	EIED08 - Compreender o conceito de interfaces para comunicação com objetos (des)plugados.
	EIED09 - Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação.
CD	EIED10 - Utilizar tecnologia digital de maneira segura, consciente e respeitosa.
	EIED11 - Adotar hábitos saudáveis de uso de artefatos computacionais, seguindo recomendações de órgãos de saúde competentes.

VERSÃO PRELIMINAR



EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

Refere-se à habilidade de compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções de forma metódica e sistemática, através do desenvolvimento da capacidade de criar e adaptar algoritmos, aplicando fundamentos da computação para alavancar e aprimorar a aprendizagem e o pensamento criativo e crítico nas diversas áreas do conhecimento. Alguns conceitos importantes: DECOMPOSIÇÃO: dividir a questão em problemas menores e, portanto, mais fáceis de resolver; GENERALIZAÇÃO: identificar o padrão ou os padrões que geram o problema e/ou levam à sua solução; ABSTRAÇÃO: ignorar os detalhes irrelevantes de uma solução de modo que ela possa ser válida para diversos problemas, concentrando-se nos aspectos mais importantes; ALGORITMO: estipular as etapas ou sequência de passos para resolver um dado problema.

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

EIED01[8] - Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos e desenhos.

EXEMPLOS

Computação plugada:

1) Criar padrões de repetição em sequência com formas e cores diferentes: por meio de editor de desenho; por meio de ferramenta online (Pattern Shapes: https://apps.mathlearningcenter.org/pattern-shapes/).

2) Completar a sequência de figuras de acordo com o padrão estabelecido por meio de jogo online: Shape Pattern (https://www.topmarks.co.uk/ordering-and-sequencing/shape-patterns); Chicken Dance (https://pbskids.org/peg/games/chicken-dance).

[8] Na BNCC Computação, este código refere-se à EI03CO01.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

Computação desplugada:

1) Perceber, por meio de tarefas de sua rotina, a repetição de movimentos: comer um sanduíche (morder, mastigar, engolir); respirar (inspirar, expirar).

2) Reconhecer padrão por meio de sons do próprio corpo: perguntar às crianças se sabem o que é um padrão; escolher uma música produzida com sons do corpo; E, após ouvir, fazer questionamentos como: alguma coisa nessa música repete? O quê? Qual padrão você conseguiu observar? Você consegue reproduzir?

3) Criar uma sequência a partir de um padrão de cores ou formas semelhantes, indicando a quantidade de repetições por meio de blocos de montar ou outros materiais.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPCG02 - Vivenciar movimentos corporais, com estímulos sonoros, a partir da exploração contextualizada dos elementos formadores da dança (corpo, espaço e tempo) – movimentar- se de diferentes formas, em diferentes espaços e tempos: deitar; rolar; engatinhar; ficar em pé; equilibrar-se; andar nas pontas dos pés, nos calcanhares; andar com quatro apoios; marchar; rebolar; dançar; manipular objetos variados em diferentes direções, sentidos e superfícies; movimentar-se rápido ou devagar; estender o corpo para os lados; flexionar os joelhos; flexionar o corpo para frente e para trás; tocar o chão com as diferentes partes do corpo;0 bater bolas e bexigas com diferentes partes do corpo; quicar bolas; saltar com um ou dois pés; girar; movimentar-se em filas, duplas, trios; etc. **CPCG03** - Vivenciar jogos e brincadeiras: de representação (imitação de animais, situações cotidianas, expressões faciais e vocais; na frente do espelho, individualmente e/ou em duplas, utilizando-se de fantasias, máscaras, adereços, fantoches,	➢ Vivenciar brincadeiras com danças, explorando a repetição de sequências dos movimentos corporais; ➢ Vivenciar músicas que identificam as partes do corpo (exemplo: cabeça, ombro, joelho e pé), percebendo o padrão de repetição das sequências de movimentos; ➢ Vivenciar jogos e brincadeiras que possibilitem à criança realizar diferentes movimentos, sozinhos ou em duplas, em frente ao espelho, sombras, circuito, jogos de mão, etc; ➢ Realizar os movimentos corporais a partir de cantigas de roda, brincadeiras cantadas (estátua diferente, ou

1ª VERSÃO PRELIMINAR

maquiagens, tecidos); tradicionais e/ou populares e cooperativos. **CPCG04** - Vivenciar brincadeiras cantadas com jogos de mãos de diferentes contextos culturais, experimentando gestos e movimentos. **CPCG07** - Vivenciar cantigas de roda e/ou brinquedos cantados, do cancioneiro folclórico e de diferentes contextos culturais, experimentando e recriando gestos e movimentos. **CPCG11** - Representar e improvisar posições corporais a partir da exploração de imagens e obras de arte, criando novas representações.	tchutchuê, entre outras), bem como recriar os movimentos para a mesma música; ➢ Explorar jogos digitais que tenham sequência de movimentos corporais, exemplo: Mesa Digital - PosiAção; ➢ Explorar jogos digitais que tenham sequência de sons (Mesa digital - Xilo).
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPEF05 - Participar de brincadeiras cantadas, cantigas de roda e cantigas, sendo incentivada a vivenciá-las corporalmente, bem como recriá-las (trocar palavras por outras palavras e/ou gestos). **CPEF06** - Expressar-se através de marcas gráficas/desenhos, de forma livre e dirigida a partir de situações significativas, utilizando-se de riscantes e suportes diversos. **CPEF09** - Vivenciar a leitura e contação de histórias de livros de diferentes gêneros e modos composicionais: narrativos (narrativas visuais, contos acumulativos, de repetição e de adivinhação, contos com temática africana, de autores africanos e/ou afro-brasileiros, e/ou com protagonistas negros, contos com temática indígena, de autores indígenas e/ou com protagonistas indígenas, obras modernas, de autores nacionais e/ou traduções, contos clássicos, de fadas, maravilhosos, de	➢ Vivenciar contos de repetição: A casa sonolenta; A Raposa vai de carro; Mas Papai; A alegre vovó Guida é um bocado distraída; O Elefante em apuros**;** ➢ Participar de brincadeiras cantadas, cantigas de roda que possibilitem a percepção da repetição de palavras; ➢ Explorar diferentes riscantes e suportes nas suas representações a partir de desenho, observando sequências ou padrão de repetição (sequências de cores, formas, quantidade);

1ª VERSÃO PRELIMINAR

autoria, tradução ou reconto; lendas, fábulas, contos populares, folclóricos, nacionais e de origem estrangeira, poéticos (poemas, trava-línguas, canções, parlendas, adivinhas, quadrinhas, brincos, lenga-lenga). **CPEF14** - Explorar jogos diversos confeccionados a partir das histórias ouvidas: jogos de tabuleiro, memória, dominó, bingo, lince, tapa certo, encontre o intruso, caça ao tesouro, caixa tátil, roleta e outros que explorem a sequência da narrativa, os principais fatos e seus personagens. **CPEF15** - Perceber a sequência da história ouvida, a partir de jogos de ordenar figuras relacionadas à história; descobrir numa sequência de imagens relacionadas à história da cena que está faltando.	➢ Vivenciar momentos de histórias com sequência de narrativas ou de imagens (narrativas visuais, jogos de sequência de imagens de histórias, etc.); ➢ Explorar diversos jogos, digitais ou físicos, a partir das histórias ouvidas e observadas, relacionando as imagens do jogo com a história e identificando as imagens que se repetem; ➢ Registrar, através do desenho, a repetição de padrões, nas histórias ouvidas/observadas e músicas vivenciadas; ➢ Criar situações de repetição de padrão e registrar suas ideias por meio do desenho (passos de dança – coreografia, desenhos que se repetem, etc.).
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPTS11 - Explorar elementos da natureza, percebendo cores, formas, texturas, consistências, bem como a possibilidade de confecção de tintas, esculturas, cenários, desenhos, pinturas, colagens, etc. **CPTS12** - Explorar a luz, cores, opacidade, transparências e sombras, através de experiências no	➢ Brincar com materiais estruturados e não estruturados que possibilitem a organização de sequências de cores, formas, tamanhos, texturas, gestos, sons, movimentos

VERSÃO PRELIMINAR

sol e na utilização de lanternas, mesas ou caixas de luz, projetores em espaços escurecidos, utilizando-se de tecidos, plásticos, vidros e potes com transparência, papéis variados, elementos da natureza, materiais estruturados e não estruturados. **CPTS16** - Explorar objetos sonoros, bandinha rítmica, instrumentos musicais, painéis, caixas, livros e parques sonoros durante as atividades de rotinas. **CPTS17** - Vivenciar a audição de brincadeiras cantadas, cantigas, músicas diversas, sobretudo do cancioneiro folclórico, cantar e explorá-las corporalmente, durante as atividades de rotina diária. **CPTS18** - Participar de experiências, nas quais seja incentivado a perceber e produzir sons diversos (da natureza, dos meios de transportes, de animais, do próprio corpo, do cotidiano, dos objetos, dos instrumentos, etc.), como também a ausência de sons. **CPTS19** - Produzir sons, de forma improvisada ou dirigida, com materiais, objetos, movimentos do próprio corpo e instrumentos musicais, durante as brincadeiras, jogos, dramatizações, narrativas de histórias, encenações, **CPTS23** - Participar de experiências e jogos musicais, utilizando-se de sons combinados, produzidos por objetos, instrumentos musicais ou pelo próprio corpo.	corporais, entre outros; ➢ Explorar jogos digitais com sequência de sons, movimentos, formas e desenhos (Tablet, Mesa Digital: Xiló, Trilha dos Caracóis e Croac); ➢ Vivenciar cantigas cumulativas, como, por exemplo, A loja do mestre André, A velha a fiar, entre outras; ➢ Vivenciar contos de repetição, como, por exemplo, A casa sonolenta; A Raposa vai de carro; Mas Papai; A alegre vovó Guida é um bocado distraída; O Elefante em apuros; ➢ Vivenciar experiências com músicas ou não, nas quais seja incentivado a perceber e produzir sons diversos (da natureza, dos meios de transportes, de animais, do próprio corpo, do cotidiano, dos objetos, dos instrumentos, etc.), como também a ausência de sons.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESPAÇO, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPET01 - Explorar corporalmente a posição de objetos, de seu próprio corpo e/ou demais pessoas no espaço: dentro e fora, em cima e embaixo, na frente e atrás, entre e ao lado, antes e depois, último e entre, através da manipulação de materiais estruturados e não estruturados, brincadeiras, jogos, circuitos de movimentos, cantigas e músicas; exploração de imagens, exploração de histórias de livros paradidáticos; exploração dos espaços internos e externos da instituição e em demais situações significativas. **CPET03** Explorar corporalmente propriedades das formas espaciais (tridimensionais) e formas planas (bidimensionais), através da manipulação de materiais estruturados e não estruturados; brincadeiras e jogos; modelagem com materiais variados; exploração de imagens; carimbo de objetos diversos; contorno de objetos com materiais variados; produção de desenhos, esculturas, maquetes e cenários; exploração de histórias de livros paradidáticos e em demais situações significativas; **CPET04** - Manipular e explorar materiais estruturados e não estruturados, comparando, organizando, classificando e agrupando por cor, formas, tamanhos, e/ou outros atributos, através de brincadeiras e jogos, exploração dos cantos temáticos e em demais situações significativas. **CPET05 -** Vivenciar contagens um a um de quantidades de objetos de coleções, a partir de situações de rotinas, histórias de livros paradidáticos, brincadeiras e jogos,	➢ Brincar com materiais estruturados e não estruturados que possibilitem a organização de sequências de cores, formas, tamanhos, texturas, gestos, sons, movimentos corporais, entre outros; ➢ Explorar jogos digitais com sequência de sons, movimentos, formas e desenhos (Tablet, Mesa Digital: Xiló, Trilha dos Caracóis e Croac); ➢ Vivenciar cantigas cumulativas, como, por exemplo, A loja do mestre André, A velha a fiar, entre outras; ➢ Vivenciar experiências com músicas, nas quais seja incentivado a perceber e produzir sons diversos (da natureza, dos meios de transportes, de animais, do próprio corpo, do cotidiano, dos objetos, dos instrumentos, etc.), como também a ausência de sons; ➢ Participar dos momentos de brincadeiras, jogos, situações

VERSÃO PRELIMINAR

cantigas, músicas e demais gêneros textuais lúdicos. **CPET06** Explorar quantidades de objetos de coleções, a partir de situações de rotinas, histórias de livros paradidáticos, brincadeiras e jogos, cantigas, músicas e demais gêneros textuais lúdicos. **CPET16** - Explorar os espaços internos e externos da instituição através do movimento corporal (rastejar, sentar, rolar, escalar, subir, descer, equilibrar, saltar, pular, correr, colocar, tirar e agachar), em brincadeiras, jogos, circuitos de movimentos, cantigas e músicas, danças, atividades de rotinas, exploração dos cantos temáticos e demais situações significativas.	de rotinas, histórias de livros paradidáticos, cantigas, músicas e demais gêneros textuais lúdicos que possibilitem a contagem um a um de quantidades de objetos de coleções, etc.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
EIED02[9] - Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada. **EXEMPLOS:** *Computação plugada:* 1) Experienciar as etapas de execução de tarefas, discutindo como as tarefas são divididas em etapas a partir de jogos digitais como Cookie Monsters Foodie Truck (https://www.sesamestreet.org/games?id=26139) e Ready Set Grow (https://www.sesamestreet.org/games?id=22022). *Computação desplugada:* Expressar as etapas de realização de tarefas diárias por meio de desenhos ou de forma oral; Ordenar uma sequência de imagens que representam as etapas de uma tarefa diária. Exemplo de uma tarefa diária: hora de dormir: (i) tomar banho, (ii) colocar pijama, (iii) escovar os dentes, (iv) ouvir uma história, (v) dormir.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPCG03 - Vivenciar jogos e brincadeiras: de representação (imitação de animais, situações cotidianas, expressões faciais e vocais; na frente do espelho, individualmente e/ou em duplas, utilizando-se de fantasias, máscaras, adereços, fantoches, maquiagens, tecidos); tradicionais e/ou populares. **CPCG04** - Vivenciar brincadeiras cantadas com jogos de mãos de diferentes contextos culturais, experimentando gestos e movimentos. **CPCG07** - Vivenciar cantigas de roda e/ou brinquedos cantados, do cancioneiro folclórico e de diferentes contextos culturais, experimentando e recriando gestos e movimentos.	➢ Brincar com jogos digitais que envolvam movimentos corporais, como, por exemplo, Plataforma Zabran - Hora do Show, observando as etapas desses movimentos; ➢ Vivenciar brincadeiras a partir de danças, explorando etapas para a realização dos movimentos corporais; ➢ Dramatizar diferentes situações do cotidiano, do imaginário, de histórias, de maneira

[9] Na BNCC Computação, este código refere-se à EI03CO02.

12 VERSÃO PRELIMINAR

CPCG08 - Apreciar e experimentar danças de diferentes gêneros/subgêneros (dança étnica, dança folclórica, regional e da brasilidade – danças e brincadeiras de roda com repertório do cancioneiro folclórico; dança de salão; dança de outras culturas), e coreografias ao vivo e/ou através de vídeos, imagens, obras de arte, vivenciando os movimentos e diferentes disposições: individual, dupla, trio, grupo; de forma livre e dirigida, por meio de coreografias simples. **CPCG12** - Dramatizar ações diversas (do cotidiano, do imaginário, de histórias), de maneira improvisada ou criada coletivamente, de forma direta (criando e/ou utilizando-se de fantasias, adereços, maquiagem, máscaras, fantoches, cenários) ou indireta (criando e/ou usando fantoches, dedoches, marionetes, bonecos de luva, de vara, marote, dedoches, bonecos articulados).	improvisada ou criada coletivamente, relatando as etapas destas atividades (rotina da manhã, por exemplo).
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPEF06 - Expressar suas ideias através de desenho, de forma livre e dirigida a partir de situações significativas, utilizando-se de riscantes e suportes diversos. **CPEF13** - Recontar a história e/ou alguns fatos da história ouvida, através de: rodas de conversa; dramatização, utilizando-se da linguagem corporal, de fantoches, máscaras, adereços, fantasias, objetos e materiais diversos (brinquedos, bonecos, tecidos, acessórios, etc.), de desenhos (riscantes e suportes variados), do uso das tecnologias digitais (fotos, vídeos, etc.).	➢ Recontar, através do desenho, as etapas da história e/ou alguns fatos da história ouvida; ➢ Realizar brincadeiras com regras e comandos sequenciais: caça ao tesouro, jogo de tabuleiro, etc; ➢ Brincar com diferentes tipos de jogos (digitais ou físicos) criados a partir de histórias ouvidas, demonstrando perceber as etapas da história; ➢ Explorar diferentes gêneros

1ª VERSÃO PRELIMINAR

CPEF14 - Explorar jogos diversos confeccionados a partir das histórias. **CPEF15** - Participar da representação do contexto em que se passa a história e/ou de algum fato (por exemplo: festa, chá da tarde, floresta, etc.), seja através da leitura da ilustração do livro ou da recordação da história ouvida, utilizando-se de mobiliário, utensílios, objetos, tecidos, flores, brinquedos, etc. **CPEF20** - Participar de situações significativas de leitura de gêneros e tipologias textuais variados adequados às especificidades da Educação Infantil, através da leitura realizada pela professora, da leitura realizada pelas crianças que não sabem ler ("pseudoleitura"), leitura de ilustrações, de textos não verbais. **CPEF21** - Participar da confecção e/ou da exploração dos materiais pedagógicos que compõem a rotina da turma, conforme especificidades da turma (ajudante do dia, chamada, quadro de rotinas, calendário, aniversariantes, observação e registro das condições do tempo, painel do alfabeto, regras de convivência), da organização e da identificação dos materiais de sala, do uso da agenda. **CPEF22** - Vivenciar práticas de produções de escrita e de textos coletivos, com função social, tendo a professora como escriba.	textuais injuntivos: receitas, manuais de instruções, regras de jogos; ➢ Participar da construção de textos coletivos, observando o passo a passo; ➢ Expressar, através do desenho, as etapas da realização de uma tarefa vivenciada com os colegas.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPTS05 - Observar e explorar, à sua altura, imagens de qualidade de obras de arte de diferentes gêneros (retrato ou figura humana, paisagem, natureza-morta,	➢ Explorar as diferentes técnicas para produção de obras de arte, percebendo e/ou relatando as

VERSÃO PRELIMINAR

cenas do cotidiano, cenas religiosas, cenas da mitologia e/ou cenas históricas) e técnicas (bidimensional - desenhos, pinturas, gravuras, fotografias, mosaicos, vitrais; tridimensional – mosaicos, esculturas, móbiles, stábiles, etc.). **CPTS19** - Produzir sons, de forma improvisada ou dirigida, com materiais, objetos, movimentos do próprio corpo e instrumentos musicais, durante as brincadeiras, jogos, dramatizações, narrativas de histórias, encenações, criações de musicais, coreografias e festas. **CPTS21** - Participar da narrativa de histórias, utilizando-se de sons e músicas.	etapas necessárias para finalizar a obra; ➢ Vivenciar brincadeiras em que sejam produzidos diferentes sons (com materiais, objetos, movimentos do próprio corpo e instrumentos musicais), explorando as etapas para a realização dessas produções sonoras; ➢ Realizar reconto de histórias ouvidas/observadas, identificando as etapas das histórias a partir de seus sons e/ou músicas.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESPAÇO, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPET08 - Explorar, gradativamente, os materiais pedagógicos que compõem a rotina (ajudante do dia, chamada, quadro de rotinas, calendário, aniversariantes, observação e registro das condições do tempo, painel de números com materiais manipuláveis), conforme especificidade de cada turma, sempre com significação social. **CPET09** - Vivenciar as noções básicas de tempo: antes, agora e depois, manhã, tarde e noite, ontem, hoje e amanhã, através das rotinas da turma; análise das ações cotidianas realizadas fora da instituição; exploração de histórias de livros paradidáticos, dramatização, brincadeiras e jogos, análise de suas	➢ Explorar livros de Literatura/Paradidáticos que abordam temáticas que contenham etapas de forma clara e ordenada (rotina, manhã, tarde e noite, antes, durante e depois, receitas, calendário); ➢ Explorar jogos digitais que abordam temáticas que contenham etapas de forma clara e ordenada (rotina, manhã, tarde e noite, antes, durante e depois, receitas, calendário);

1ª VERSÃO PRELIMINAR

próprias fotos, em diferentes tempos, e em demais situações significativas. **CPET33** - Explorar animais e vegetais, percebendo suas principais características, suas necessidades básicas para manutenção da vida (água, ar, luz e calor do sol, vegetais, habitat, sol e cuidados), através da manipulação de materiais estruturados e não estruturados, brincadeiras, jogos, análise de imagens e vídeos; observação e contato com animais, exploração de bebedouro e comedouro para pássaros na instituição, criação de animais na instituição, passeios orientados, observação e exploração de elementos da natureza (flores, folhas, galhos, frutas, etc.), cultivo de hortas e jardins; exploração do terrário.	➢ Participar de jogos e brincadeiras que abordam temáticas que contenham etapas de forma clara e ordenada (rotina, manhã, tarde e noite, antes, durante e depois, receitas, calendário); ➢ Realizar observação e registro através de fotos, desenhos, GIFs das etapas do desenvolvimento de diferentes seres vivos; ➢ Explorar as transformações dos seres vivos (como borboletas ou plantas) e representar, por meio de linhas do tempo, a sequência ordenada das etapas de seu ciclo de vida.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
EIED03[10] - Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados. **EXEMPLOS:** Computação plugada: 1) Experienciar a execução de algoritmos por meio de (i) jogos digitais (e.g., Follow the Code: https://www.mathplayground.com/follow_the_code.html; (ii) brinquedos robóticos (e.g., Rope: http://smartfunbrasil.com/). Computação desplugada: 1) Experienciar a execução de algoritmos por meio de percursos realizados a partir de desenhos no chão (ou maquetes), como, por exemplo: (i) jogos de labirinto; (ii) amarelinha; (iii) sequências de números; (iv) sequências de cores; 2) Experienciar a execução de algoritmos por meio de atividades manuais (e.g., dobraduras, bordado, costura). Exemplo: executar o seguinte algoritmo: Passo (1) - Pegar uma folha de papel sulfite; Passo (2) - Dobrar esta folha ao meio; Passo (3) - Dobrar novamente ao meio; Passo (4) - Dobrar novamente ao meio; Avaliar o resultado refletindo sobre: (a) Quantas vezes pode-se repetir este passo? e (b) existem formas diferentes de dobrar o papel ao meio?

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPCG07 - Vivenciar cantigas de roda e/ou brinquedos cantados, do cancioneiro folclórico e de diferentes contextos culturais, experimentando e recriando gestos e movimentos. **CPCG10** - Brincar a partir de desafios e narrativas, utilizando-se de lanternas em espaços escurecidos, movimentando-se livremente e de forma orientada, com ou sem estímulos sonoros, tais como: sons de	➢ Realizar brincadeiras envolvendo circuitos, labirintos, amarelinha, entre outros, em que a criança precise seguir uma sequência de comandos, como "andar para frente", "dar dois pulos", "virar à direita"; ➢ Realizar brincadeiras que

[10] Na BNCC Computação, este código refere-se à EI03CO03.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

instrumentos, músicas, sonoplastia própria para a ação.	possibilitem a criação de sequências de movimentos para uma dança simples ou para montarem um objeto com blocos, por exemplo.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPTS04 - Explorar riscantes e suportes variados, em diferentes posições espaciais e corporais, assim como materiais para modelagem, durante as atividades de rotinas. **CPTS10** - Representar suas ideias através de desenho, de forma livre e/ou dirigida a partir de alguma situação contextualizada (apreciação de obras de arte, audição de histórias e músicas, visualização de vídeos), utilizando-se de riscantes e suportes variados, em diferentes posições espaciais e corporais. **CPTS19** - Produzir sons, de forma improvisada ou dirigida, com materiais, objetos, movimentos do próprio corpo e instrumentos musicais, durante as brincadeiras, jogos, dramatizações, narrativas de histórias, encenações, criações de musicais, coreografias e festas.	➢ Realizar brincadeiras em que se possibilite à criança criar desenhos e símbolos (linguagem pictográfica) para representar as instruções, ajudando na visualização e compreensão da sequência de passos, por exemplo, incluir desenhos de flechas indicando como realizar o circuito; ➢ Realizar brincadeiras com materiais, objetos, instrumentos musicais e/ou o próprio corpo em que a criança vivencie os gestos/movimentos, crie e desenhe símbolos (linguagem pictográfica) para representar as instruções, ajudando na visualização e compreensão da sequência de passos. Por exemplo, desenho de bonecos indicando qual a sequência dos instrumentos a serem tocados, etc.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPEF14 - Explorar jogos diversos confeccionados a partir das histórias ouvidas: jogos de tabuleiro, memória, dominó, bingo, lince, tapa certo, encontre o intruso, caça ao tesouro, caixa tátil, roleta e outros que explorem a sequência da narrativa, os principais fatos e seus personagens. **CPEF20** - Participar de situações significativas de leitura de gêneros e tipologias textuais variados adequados às especificidades da Educação Infantil, através da leitura realizada pela professora, da leitura apontada, da leitura realizada pelas crianças que não sabem ler ("pseudoleitura"), leitura de ilustrações, de textos não verbais, leitura realizada por crianças que, porventura, leiam. **CPEF21 -** Participar da confecção e/ou da exploração dos materiais pedagógicos que compõem a rotina da turma (ajudante do dia, chamada, quadro de rotinas, calendário, aniversariantes, observação e registro das condições do tempo, painel do alfabeto, regras de convivência), da organização e da identificação dos materiais de sala, do uso da agenda.	➢ Explorar jogos de tabuleiro, labirinto, caça ao tesouro, entre outros, criando e percebendo os algoritmos para a sua execução; ➢ Explorar atividades que envolvam receitas culinárias simples, construção de brinquedos, confecção de materiais para a rotina, criando e vivenciando exemplos de algoritmos a serem seguidos, mostrando que cada passo é uma instrução necessária para o resultado final.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESPAÇO, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPET01 - Explorar corporalmente a posição de objetos, de seu próprio corpo e/ou demais pessoas no espaço: dentro e fora, em cima e embaixo, na frente e atrás, entre e ao lado, antes e depois, último e entre, através	➢ Realizar brincadeiras e jogos com regras de ordenação, bem como recriar as regras através da criação de algoritmos;

VERSÃO PRELIMINAR

da manipulação de materiais estruturados e não estruturados, brincadeiras, jogos, circuitos de movimentos, cantigas e músicas; exploração de imagens, exploração de histórias de livros paradidáticos; exploração dos espaços internos e externos da instituição e em demais situações significativas. **CPET03** - Explorar corporalmente a direção de objetos, de seu próprio corpo e/ou demais pessoas no espaço: para cima, para baixo, para frente, para trás e para o lado, através da manipulação de materiais estruturados e não estruturados; brincadeiras; jogos; circuitos de movimentos; cantigas e músicas; exploração de imagens; exploração de histórias de livros paradidáticos; exploração dos espaços internos e externos da instituição e em demais situações significativas. **CPET05** - Realizar contagens um a um de quantidades de objetos de coleções e apresentar o resultado através de registros verbais e/ou simbólicos (pictórico e/ou convencional), a partir de situações de seu interesse e com significação social (situações de rotinas; situações imaginárias, histórias de livros paradidáticos, brincadeiras e jogos, construção de jogos de tabuleiro, cantigas, músicas e demais gêneros textuais lúdicos, exploração do calendário, etc.). **CPET15** - Participar da organização/exploração de dados em tabelas e/ou gráficos, com materiais manipuláveis, a partir de situações contextualizadas e significativas. **CPET16** - Explorar os espaços internos e externos da instituição através do movimento corporal (rastejar, sentar, rolar, escalar, subir, descer, equilibrar, saltar,	➢ Realizar brincadeiras com comandos, como amarelinha africana, amarelinhas tradicionais, circuitos, trilhas, tabuleiros gigantes (crianças sendo os personagens/pinos), etc.; ➢ Participar da construção da rotina e dos combinados da turma; ➢ Participar da elaboração de gráficos, criando algoritmos que representem a resolução de problemas.

pular, correr, colocar, tirar, vestir-se, abotoar, amarrar, agachar), em brincadeiras, jogos, circuitos de movimentos, cantigas e músicas, danças, atividades de rotinas, exploração dos cantos temáticos e demais situações significativas.	

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
EIED04[11] **- Criar e representar algoritmos para resolver problemas.** **EXEMPLOS:** *Computação Plugada:* 1) Explorar jogos digitais, puzzles e jogos de programar que permitem representar uma sequência lógica para resolver problemas. Como exemplos de recursos, temos: (i) LightBot (https://lightbot.com/); (ii) Scratch Jr. (https://www.scratchjr.org/). *Computação Desplugada:* 1) Preparar uma receita (bolo, sorvete) com as crianças, evidenciando os passos para o preparo (algoritmo). Dialogar com elas sobre a ordem das etapas. 2) Criar percursos, de uma origem até um destino, em um tabuleiro (e.g., papel, chão), representando os passos do trajeto. Como sugestão de material de apoio pedagógico, temos o "AlgoCards" (http://www.computacional.com.br/) e "Segue o Trilho" (https://lifes.dc.ufscar.br/computar/segue-o-trilho/).

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPCG03 - Vivenciar jogos e brincadeiras: de representação (imitação de animais, situações cotidianas, expressões faciais e vocais; na frente do espelho, individualmente e/ou em duplas, utilizando-se de fantasias, máscaras, adereços, fantoches, maquiagens, tecidos); tradicionais e/ou populares e cooperativos. **CPCG06** - Vivenciar cantigas e músicas, do cancioneiro folclórico e de diferentes contextos culturais, experimentando e recriando gestos e movimentos, a partir de coreografias. **CPCG07** - Vivenciar cantigas de roda e/ou brinquedos	➢ Participar de brincadeiras como circuitos, labirintos, amarelinha, entre outros, que possibilitem à criança criar algoritmos que auxiliem na resolução de problemas (chegar ao final do circuito); ➢ Vivenciar cantigas, músicas, brincadeiras cantadas, experimentando movimentos e criando algoritmos que representem novos gestos e

[11] Na BNCC Computação, este código refere-se à EI03CO04.

VERSÃO PRELIMINAR

cantados, do cancioneiro folclórico e de diferentes contextos culturais, experimentando e recriando gestos e movimentos. **CPCG10** - Brincar a partir de desafios e narrativas, utilizando-se de lanternas em espaços escurecidos, movimentando-se livremente e de forma orientada, com ou sem estímulos sonoros, tais como: sons de instrumentos, músicas, sonoplastia própria para a ação.	movimentos.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPTS10 - Representar suas ideias através de desenho, de forma livre e/ou dirigida a partir de alguma situação contextualizada (apreciação de obras de arte, audição de histórias e músicas, visualização de vídeos), utilizando-se de riscantes e suportes variados, em diferentes posições espaciais e corporais.	➢ Representar algoritmos utilizando-se de riscantes e suportes variados.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPEF14 - Explorar jogos diversos confeccionados a partir das histórias ouvidas: jogos de tabuleiro, memória, dominó, bingo, lince, tapa certo, encontre o intruso, caça ao tesouro, caixa tátil, roleta e outros que explorem a sequência da narrativa, os principais fatos e seus personagens. **CPEF21 -** Participar da confecção e/ou da exploração dos materiais pedagógicos que compõem a rotina da turma (ajudante do dia, chamada, quadro de rotinas, calendário, aniversariantes, observação e registro das condições do tempo, painel do alfabeto, regras de	➢ Realizar jogos de tabuleiro, labirinto, caça ao tesouro que possibilitem a criação de algoritmos para a resolução de um problema; ➢ Representar, com a professora sendo escriba, um algoritmo criado para a resolução de um problema; ➢ Representar algoritmos a partir de tentativas de escrita

convivência), da organização e da identificação dos materiais de sala, do uso da agenda. **CPEF22** - Vivenciar práticas de produções de escrita e de textos coletivos, com função social, tendo a professora como escriba. **CPEF27 -** Explorar a escrita de palavras, sendo incentivada a fazer associações entre essas, seu próprio nome e os nomes das demais crianças, a partir de jogos pedagógicos; explorações com alfabeto móvel e escrita espontânea.	espontânea.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESPAÇO, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPET01 - Explorar corporalmente a posição de objetos, de seu próprio corpo e/ou demais pessoas no espaço: dentro e fora, em cima e embaixo, na frente e atrás, entre e ao lado, antes e depois, último e entre, através da manipulação de materiais estruturados e não estruturados, brincadeiras, jogos, circuitos de movimentos, cantigas e músicas; exploração de imagens, exploração de histórias de livros paradidáticos; exploração dos espaços internos e externos da instituição e em demais situações significativas. **CPET03** - Explorar corporalmente a direção de objetos, de seu próprio corpo e/ou demais pessoas no espaço: para cima, para baixo, para frente, para trás e para o lado, através da manipulação de materiais estruturados e não estruturados; brincadeiras; jogos; circuitos de movimentos; cantigas e músicas; exploração de imagens; exploração de histórias de livros	➢ Realizar brincadeiras com jogos digitais que envolvam a criação e representação de um algoritmo: Mesa Digital - Croac, Trilha dos Caracóis, PosiAção; Zabran: Código Espacial; Kodable, ScratchJr, Lightbot; ➢ Realizar brincadeiras, jogos, circuitos de movimentos, cantigas que explorem as posições espaciais corporais e que possibilitem à criança representar algoritmos utilizando-se de riscantes e suportes variados; ➢ Participar de jogos e brincadeiras que abordam temáticas como rotina, manhã,

VERSÃO PRELIMINAR

paradidáticos; exploração dos espaços internos e externos da instituição e em demais situações significativas; **CPET08** - Explorar, gradativamente, os materiais pedagógicos que compõem a rotina (ajudante do dia, chamada, quadro de rotinas, calendário, aniversariantes, observação e registro das condições do tempo, painel de números com materiais manipuláveis), conforme especificidade de cada turma, sempre com significação social.	tarde e noite, antes, durante e depois, receitas, calendário que oportunizem às crianças criar e representar através de algoritmos a resolução de problemas (execução da brincadeira).

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
EIED05[12] **- Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema.** **EXEMPLOS:** *Computação Plugada:* 1) Comparar diferentes rotas executadas pelas crianças a partir de um jogo digital de labirinto. *Computação Desplugada:* 1) Comparar diferentes rotas executadas pelas crianças a partir de um labirinto marcado no chão; 2) Comparar diferentes formas de se realizar tarefas diárias, como: (i) Escovar os dentes, (ii) tomar banho, (iii) colocar roupa.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPCG03 - Vivenciar jogos e brincadeiras: de representação (imitação de animais, situações cotidianas, expressões faciais e vocais; na frente do espelho, individualmente e/ou em duplas, utilizando-se de fantasias, máscaras, adereços, fantoches, maquiagens, tecidos); tradicionais e/ou populares e cooperativos.	➢ Brincar com jogos digitais com resolução de problemas, solicitando que as crianças relatem como conseguiram resolver o problema; ➢ Brincar com jogos e brincadeiras, como amarelinha, circuitos, labirinto, etc., oportunizando que as crianças contem para a professora e colegas como chegaram ao resultado.

[12] Na BNCC Computação, este código refere-se à EI03CO05.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPTS10 - Representar suas ideias através de desenho, de forma livre e/ou dirigida a partir de alguma situação contextualizada (apreciação de obras de arte, audição de histórias e músicas, visualização de vídeos), utilizando-se de riscantes e suportes variados, em diferentes posições espaciais e corporais.	➢ Pedir que as crianças representem com algoritmos como realizaram a brincadeira de labirinto, circuitos, etc., utilizando-se de riscantes e suportes variados, e comparar com os colegas qual a solução encontrada por cada criança ou grupo.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPEF04 - Expressar suas ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências e sobre assuntos e/ou temas debatidos no coletivo, por meio da linguagem oral, durante as atividades de rotina, rodas de conversa, conversas coletivas, conversas dirigidas, relatos de experiências, discussões sobre entrevistas e enquetes realizadas com as famílias. **CPEF06** - Expressar-se através de marcas gráficas/desenhos, de forma livre e dirigida a partir de situações significativas, utilizando-se de riscantes e suportes diversos. **CPEF22** - Vivenciar práticas de produções de escrita e de textos coletivos, com função social, tendo a professora como escriba. **CPEF23** - Participar de produções de escrita, com função social, utilizando-se da escrita espontânea.	➢ Realizar, nas rodas de conversa e durante as vivências, a comparação entre as diferentes formas de resolução de um mesmo problema. Exemplo: chegar a um determinado lugar, como escovar os dentes, colocar roupas, etc.; ➢ Explorar diferentes riscantes e suportes nas suas representações a partir de desenho, comparando as suas soluções com as dos colegas.

VERSÃO PRELIMINAR

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESPAÇO, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPET01 - Explorar corporalmente a posição de objetos, de seu próprio corpo e/ou demais pessoas no espaço: dentro e fora, em cima e embaixo, na frente e atrás, entre e ao lado, antes e depois, último e entre, através da manipulação de materiais estruturados e não estruturados, brincadeiras, jogos, circuitos de movimentos, cantigas e músicas; exploração de imagens, exploração de histórias de livros paradidáticos; exploração dos espaços internos e externos da instituição e em demais situações significativas. **CPET04** - Manipular e explorar materiais estruturados e não estruturados, comparando, organizando, classificando e agrupando por cor, formas, tamanhos, e/ou outros atributos, através de brincadeiras e jogos, exploração dos cantos temáticos e em demais situações significativas. **CPET05** - Realizar contagens um a um de quantidades de objetos de coleções e apresentar o resultado através de registros verbais e/ou simbólicos (pictóricos e/ou convencionais), a partir de situações de seu interesse e com significação social (situações de rotinas; situações imaginárias, histórias de livros paradidáticos, brincadeiras e jogos, construção de jogos de tabuleiro, cantigas, músicas e demais gêneros textuais lúdicos, exploração do calendário, etc.). **CPET06 -** Explorar quantidades de objetos de coleções, a partir de situações de rotinas, histórias de livros paradidáticos, brincadeiras e jogos, cantigas, músicas e	➢ Brincar com jogos digitais que promovam a resolução de problemas e a comparação das estratégias e resultados entre as crianças; ➢ Vivenciar jogos e brincadeiras como amarelinha, jogos da memória, quebra-cabeça, trilhas, e pedir que as crianças comparem as soluções algorítmicas entre si, para resolver um mesmo problema; ➢ Realizar, nas rodas de conversa e durante as vivências, a comparação entre as diferentes formas de resolução de um mesmo problema — exemplo: chegar a um determinado lugar.

VERSÃO PRELIMINAR

demais gêneros textuais lúdicos. **CPET13** - Explorar corporalmente noções básicas de distância: perto e longe, através de brincadeiras, jogos e circuitos de movimentos, exploração dos diversos espaços internos e externos da instituição, exploração de histórias de livros paradidáticos, exploração de imagens diversas e em demais situações significativas.	

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
EIED06[13] **- Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso).** **EXEMPLOS:** *Computação plugada:* 1) Criar um jogo digital a partir de um conjunto de perguntas com base em uma história, personagens ou tema de interesse da turma e avaliar as perguntas respondendo verdadeiro ou falso. Como sugestão de ferramentas para criação da atividade, temos: (i) Wordwall (https://wordwall.net/pt) e (ii) Jamboard (https://jamboard.google.com/). *Computação desplugada:* 1) Criar um conjunto de perguntas com base em uma história, personagens ou temas de interesse da turma. Cada criança recebe duas cartas, uma verde (verdadeiro) e uma vermelha (falso). Para cada pergunta, a criança apresenta o resultado da sua avaliação e, em conjunto, discutem os erros e acertos. 2) Realizar a brincadeira popular de "morto e vivo" (e suas variações) em que, ao invés de morto e vivo, sejam utilizadas frases passíveis de serem julgadas como verdadeiras (vivo) ou falsas (morto).

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPCG03 - Vivenciar jogos e brincadeiras: de representação (imitação de animais, situações cotidianas, expressões faciais e vocais; na frente do espelho, individualmente e/ou em duplas, utilizando-se de fantasias, máscaras, adereços, fantoches, maquiagens, tecidos); tradicionais e/ou populares e cooperativos.	➢ Brincar de "morto e vivo" com suas variantes, mudando as frases para "verdadeiro e falso", etc.

[13] Na BNCC Computação, este código refere-se à EI03CO06.

VERSÃO PRELIMINAR

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPTS08 - Explorar e/ou participar da construção de jogos diversos elaborados a partir de imagens de obras de arte apreciadas: jogo da memória, dominó, sobreposição, quebra-cabeça, encaixe, bingo, lince, tapa certo, 7 erros, etc.	➢ Brincar com jogos no Wordwall sobre a história lida/ouvida/observada, relacionando o personagem à ação apresentada, pontuando se a informação é verdadeira ou falsa; ➢ Brincar e explorar jogos de cartas com imagens de cenas, espaços e personagens da história lida/ouvida/observada, oportunizando que as crianças opinem se cada carta representa algo verdadeiro ou falso na narrativa; ➢ Realizar jogos, digitais ou não, em que a criança tenha apenas duas opções de resposta, como "verdadeiro ou falso" ou "sim ou não".
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPEF05 - Participar de brincadeiras cantadas, cantigas de roda e cantigas, vivenciando-as corporalmente, bem como recriando-as (trocar palavras por outras palavras e/ou gestos), de maneira individual e/ou coletiva. **CPEF13** - Recontar a história e/ou alguns fatos da história ouvida, assim como recriar seu “início, meio ou	➢ Realizar jogos, digitais ou não, em que a criança tenha apenas duas opções de resposta, como "verdadeiro ou falso" ou "sim ou não"; ➢ Brincar e explorar jogos de

VERSÃO PRELIMINAR

fim", através de: rodas de conversa; dramatização, utilizando-se da linguagem corporal, de fantoches, máscaras, adereços, fantasias, objetos e materiais diversos (brinquedos, bonecos, tecidos, acessórios, etc.); de desenhos (riscantes e suportes variados); do uso do retroprojetor, utilizando-se de desenhos em transparência, objetos e o próprio corpo; do uso das tecnologias digitais (fotos, vídeos, etc.); de modelagem; com recorte e colagem de imagens (revistas, encartes, de materiais escritos diversos, etc.). **CPEF14** - Explorar jogos diversos confeccionados a partir das histórias ouvidas: jogos de tabuleiro, memória, dominó, bingo, lince, tapa certo, encontre o intruso, caça ao tesouro, caixa tátil, roleta e outros que explorem a sequência da narrativa, os principais fatos e seus personagens.	cartas com imagens de cenas, espaços e personagens da história lida/ouvida/observada, oportunizando que as crianças opinem se cada carta representa algo verdadeiro ou falso na narrativa; ➢ Dramatizar momentos/cenas das histórias ouvidas/observadas, tendo cenas/personagens "intrusos" e que, nos momentos de interação e conversa dirigida às demais crianças, possam interagir relatando se aquela cena dramatizada seria verdadeira ou falsa.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESPAÇO, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPET01 - Explorar corporalmente a posição de objetos, de seu próprio corpo e/ou demais pessoas no espaço: dentro e fora, em cima e embaixo, na frente e atrás, entre e ao lado, antes e depois, último e entre, através da manipulação de materiais estruturados e não estruturados, brincadeiras, jogos, circuitos de movimentos, cantigas e músicas; exploração de imagens, exploração de histórias de livros paradidáticos; exploração dos espaços internos e externos da instituição e em demais situações significativas.	➢ Realizar brincadeiras em que a criança use seu próprio corpo ou objetos e que só tenha duas opções durante o momento, como, por exemplo: dentro e fora, morto e vivo, em cima e embaixo, frente e atrás, leve e pesado, cheio e vazio, etc.

PRELIMINAR

CPET02 - Explorar corporalmente a direção de objetos, de seu próprio corpo e/ou demais pessoas no espaço: para cima, para baixo, para frente, para trás e para o lado, através da manipulação de materiais estruturados e não estruturados; brincadeiras; jogos; circuitos de movimentos; cantigas e músicas; exploração de imagens; exploração de histórias de livros paradidáticos; exploração dos espaços internos e externos da instituição e em demais situações significativas; **CPET10** - Explorar corporalmente as noções básicas de tamanho de objetos, de si próprio e/ou de demais pessoas: grande e pequeno, curto e comprido, alto e baixo, grosso e fino, largo e estreito, através de manipulação, observação e comparação de materiais estruturados e não estruturados, jogos e brincadeiras, medição da altura das crianças, exploração de histórias de livros paradidáticos e em demais situações significativas. **CPET11** - Explorar corporalmente as noções básicas de massa: leve e pesado, de objetos, de si própria e/ou demais pessoas, através de manipulação, observação e comparação de materiais estruturados e não estruturados, experimentação com seu próprio corpo e/ou instrumentos padronizados para pesagem de objetos, pesagem das crianças e demais pessoas para comparação, jogos e brincadeiras, exploração de histórias de livros paradidáticos e em demais situações significativas. **CPET12** - Explorar corporalmente as noções básicas de capacidade: cheio e vazio, através de manipulação, observação e comparação de materiais estruturados e não estruturados, jogos e brincadeiras, preparo de	

1ª VERSÃO PRELIMINAR

receitas culinárias, mistura de tintas e outros materiais (areia, sagu, macarrão, fubá, etc.), exploração de histórias de livros paradidáticos e em demais situações significativas. **CPET13** - Explorar corporalmente noções básicas de distância: perto e longe, através de brincadeiras, jogos e circuitos de movimentos, exploração dos diversos espaços internos e externos da instituição, exploração de histórias de livros paradidáticos, exploração de imagens diversas e em demais situações significativas. **CPET14** - Explorar corporalmente as noções básicas de velocidade: devagar (lento) e depressa (rápido), através de brincadeiras, jogos e circuitos de movimentos, exploração dos diversos espaços internos e externos da instituição, exploração de histórias de livros paradidáticos, cantigas, músicas e demais gêneros textuais lúdicos e em demais situações significativas.	

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: MUNDO DIGITAL

Envolve aprendizagens sobre artefatos digitais, compreendendo tanto elementos físicos (computadores, celulares, tablets) quanto virtuais (internet, redes sociais e nuvens de dados). Compreender o mundo contemporâneo requer conhecimento sobre o poder da informação e a importância de armazená-la e protegê-la, entendendo os códigos utilizados para a sua representação em diferentes tipologias informacionais, bem como as formas de processamento, transmissão e distribuição segura e confiável.

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

EIED07[14] **- Reconhecer dispositivos eletrônicos (e não eletrônicos), identificando quando estão ligados ou desligados (abertos ou fechados).**

EXEMPLOS:

Computação (Des)plugada:

1) Propor atividades de visualização ou exploração de dispositivos eletrônicos (e.g., lanterna, calculadora, televisão, celular, rádio, tablets) de forma a:

(i) Possibilitar que as crianças possam ligar e desligar os aparelhos (ii) reconhecer quando estão ligados ou desligados, e (iii) diferenciar dos dispositivos não eletrônicos.

2) Participar de brincadeiras que demonstrem dois estados (ligado e desligado). Como brincadeiras de exemplo: (i) Seu Mestre Mandou; (ii) Pega-gelo / Pega-congelou; (iii) Estátua.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
CPCG03 - Vivenciar jogos e brincadeiras: de representação (imitação de animais, situações cotidianas, expressões faciais e vocais; na frente do espelho, individualmente e/ou em duplas, utilizando-se de fantasias, máscaras, adereços, fantoches, maquiagens, tecidos); tradicionais e/ou populares e cooperativos.	➢ Participar de brincadeiras que demonstrem dois estados (ligado e desligado). Como brincadeiras de exemplo: Seu Mestre Mandou, Pega-gelo/Pega-congelou, Estátua.

[14] Na BNCC Computação, este código refere-se à EI03CO07.

VERSÃO PRELIMINAR

CPCG10 - Brincar a partir de desafios e narrativas, utilizando-se de lanternas em espaços escurecidos, movimentando-se livremente e de forma orientada, com ou sem estímulos sonoros, tais como: sons de instrumentos, músicas, sonoplastia própria para a ação.	
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPTS12 - Explorar a luz, cores, opacidade, transparências e sombras, através de experiências no sol e na utilização de lanternas, mesas ou caixas de luz, projetores em espaços escurecidos, utilizando-se de tecidos, plásticos, vidros e potes com transparência, papéis variados, elementos da natureza, materiais estruturados e não estruturados.	➢ Participar de brincadeiras com lanternas, mesas ou caixas de luz, projetores em espaços escurecidos e explorar na oralidade se a criança identifica se os equipamentos estão ligados ou desligados, se são ou não dispositivos eletrônicos, etc.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPEF04 - Expressar suas ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências e sobre assuntos e/ou temas debatidos no coletivo, por meio da linguagem oral, durante as atividades de rotina, rodas de conversa, conversas coletivas, conversas dirigidas, relatos de experiências, discussões sobre entrevistas e enquetes realizadas com as famílias. **CPEF06** - Expressar suas ideias através de desenho, de forma livre e dirigida a partir de situações significativas, utilizando-se de riscantes e suportes diversos.	➢ Realizar brincadeiras em que a criança manipule e explore materiais estruturados e não estruturados, comparando, organizando, classificando e/ou agrupando por aberto e fechado, ligado e desligado, diferenciando dispositivos não eletrônicos dos eletrônicos; ➢ Propor momentos de rodas de conversa em que a criança possa expor a sua opinião sobre

1ª VERSÃO PRELIMINAR

	as brincadeiras realizadas, identificando se os objetos manipulados estavam abertos e fechados, ligados e desligados, diferenciando dispositivos não eletrônicos dos eletrônicos.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESPAÇO, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPET04 - Manipular e explorar materiais estruturados e não estruturados, comparando, organizando, classificando e agrupando por cor, formas, tamanhos, e/ou outros atributos, através de brincadeiras e jogos, exploração dos cantos temáticos e em demais situações significativas. **CPET18** - Observar e explorar a paisagem da instituição e de seus arredores (objetos, mobiliários, função e utilização, elementos naturais e culturais), através de jogos e brincadeiras, atividades de rotinas, (re)organização dos espaços da instituição (cantos temáticos e materiais produzidos pelas crianças em exposição), passeios orientados, análise de imagens variadas, fotos e vídeos.	➢ Realizar brincadeiras em que a criança manipule e explore materiais estruturados e não estruturados, comparando, organizando, classificando e/ou agrupando por aberto e fechado, ligado e desligado, diferenciando dispositivos não eletrônicos dos eletrônicos.

1ª VERSÃO PRELIMI

EIXO: MUNDO DIGITAL

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
EIED08[15] **- Compreender o conceito de interfaces para comunicação com objetos (des)plugados.** **EXEMPLOS:** *Computação Plugada* 1) Reconhecer as diferentes interfaces de aparelhos (micro-ondas, computador, projetor, controle remoto, etc.) e suas partes, diferenciando as formas de comunicar ações. 2) Representar, por meio de editores gráficos (Paint), as diferentes interfaces de aparelhos e suas partes. *Computação Desplugada* 1) Brincar de "telefone sem fio" (brincadeira popular), dialogando sobre o conceito de interface; 2) Criar desenhos representando diferentes formas de interface dos aparelhos e suas partes (criar as teclas de um telefone).

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPCG05 - Brincar nos cantos temáticos disponíveis nos espaços internos e/ou externos da instituição.	➢ Brincar com aparelhos eletrônicos (usados) nos cantos temáticos e/ou, por meio de imagens, reconhecer as diferentes interfaces de aparelhos (micro-ondas, computador, projetor, controle remoto, etc.) e suas partes, diferenciando as formas de comunicar ações.

[15] Na BNCC Computação, este código refere-se à EI03CO08.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPTS10 - Representar suas ideias através de desenho, de forma livre e/ou dirigida a partir de alguma situação contextualizada (apreciação de obras de arte, audição de histórias e músicas, visualização de vídeos), utilizando-se de riscantes e suportes variados, em diferentes posições espaciais e corporais.	➢ Criar desenhos representando diferentes formas de interface dos aparelhos e suas partes (por exemplo: criar as teclas de um telefone).
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPEF03 - Expressar-se através da linguagem oral ao interagir com outras crianças e adultos. **CPEF04** - Expressar suas ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências e sobre assuntos e/ou temas debatidos no coletivo, por meio da linguagem oral, durante as atividades de rotina, rodas de conversa, conversas coletivas, conversas dirigidas, relatos de experiências, discussões sobre entrevistas e enquetes realizadas com as famílias. **CPEF06** - Expressar suas ideias através de desenho, de forma livre e dirigida a partir de situações significativas, utilizando-se de riscantes e suportes diversos.	➢ Criar desenhos representando diferentes formas de interface dos aparelhos e suas partes (por exemplo: criar as teclas de um telefone); ➢ Reconhecer e relatar, em momentos de rodas de conversa, as diferentes interfaces de aparelhos (micro-ondas, computador, projetor, controle remoto, etc.) e suas partes, diferenciando as formas de comunicar ações.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESPAÇO, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPET04 - Manipular e explorar materiais estruturados e não estruturados, comparando, organizando, classificando e agrupando por cor, formas, tamanhos,	➢ Realizar atividades de interação com aparelhos eletrônicos (tanto os que funcionam quanto

VERSÃO PRELIMINAR

e/ou outros atributos, através de brincadeiras e jogos, exploração dos cantos temáticos e em demais situações significativas.	os que não funcionam) ou, por meio de imagens, reconhecendo as interfaces e partes de aparelhos (como micro-ondas, computador e controle remoto), compreendendo suas diferentes formas de interação; ➢ Explorar jogos digitais e sites, entre outros recursos, em dispositivos como notebooks, tablets, projetores e mesas digitais, para identificar as diferentes formas de interação possibilitadas por cada interface.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: MUNDO DIGITAL

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
EIED09[16] - Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação. **EXEMPLOS:** Computação Plugada: 1) Brincar com dispositivos (tablets, mesas e telas interativas, computador, dispositivos robóticos, tecnologias assistivas) por meio de jogos educacionais ou situações de aprendizagem, a fim de que as crianças possam verificar as diferentes formas de utilização de cada uma delas, como: (i) toque de tela em tablets, (ii) uso do mouse no computador, (iii) manipulação de um robô, (iv) comando por voz, (v) reconhecimento facial, (vi) reconhecimento de gestos. Computação Desplugada: 1) Simular um jogo de perguntas e respostas ou adivinhação usando imagens que representam as diferentes formas de interação entre os dispositivos. 2) Representar as diferentes formas de interação (narrativas, storyboards) com dispositivos por meio de atividades manuais (desenhos, maquetes, colagem, modelagem).

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPCG05 - Brincar nos cantos temáticos disponíveis nos espaços internos e/ou externos da instituição.	➢ Brincar com dispositivos eletrônicos nos cantos temáticos (que não funcionam mais), a fim de que as crianças possam identificar e tentar nomear as diferentes formas de utilização de cada uma delas, como: toque de tela em tablets, uso do mouse no computador, caixas de som com comando de voz; ➢ Explorar jogos digitais e sites,

[16] Na BNCC Computação, este código refere-se à EI03CO09.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

	entre outros recursos, em dispositivos como notebooks, tablets, projetores e mesas digitais, para identificar as diferentes formas de interação possibilitadas por cada interface (toque, uso de mouse, entre outros).
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPTS04 - Explorar riscantes e suportes variados, em diferentes posições espaciais e corporais, assim como materiais para modelagem, durante as atividades de rotinas. **CPTS08 -** Explorar e/ou participar da construção de jogos diversos elaborados a partir de imagens de obras de arte apreciadas: jogo da memória, dominó, sobreposição, quebra-cabeça, encaixe, bingo, lince, tapa certo, 7 erros, etc. **CPTS10** - Representar suas ideias através de desenho, de forma livre e/ou dirigida a partir de alguma situação contextualizada (apreciação de obras de arte, audição de histórias e músicas, visualização de vídeos), utilizando-se de riscantes e suportes variados, em diferentes posições espaciais e corporais. **CPTS14** - Participar de visitas mediadas em museus, galerias, ateliês e/ou em exposições de obras de arte em outros espaços, sendo incentivada a apreciar as obras em exposição. **CPTS18** - Participar de experiências, nas quais seja incentivado a perceber e produzir sons diversos (da	➢ Explorar riscantes desenhos digitais por meio de aplicativos no tablet e na mesa digital; ➢ Explorar obras de arte e outras imagens projetadas por meio da interação física, desenhando diretamente sobre a projeção para unir o físico e o digital; ➢ Explorar sons através de aplicativos/sites/vídeos que reproduzem sons de instrumentos musicais; ➢ Explorar jogos da mesa digital: Croac e Xilo; ➢ Brincar com jogos digitais como memória, quebra-cabeça e encaixe, em dispositivos como tablet, mesa digital, entre outros.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

natureza, dos meios de transportes, de animais, do próprio corpo, do cotidiano, dos objetos, dos instrumentos, etc.), como também a ausência de sons. **CPTS21** - Participar da narrativa de histórias, utilizando-se de sons e músicas.	
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPEF04 - Expressar suas ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências e sobre assuntos e/ou temas debatidos no coletivo, por meio da linguagem oral, durante as atividades de rotina, rodas de conversa, conversas coletivas, conversas dirigidas, relatos de experiências, discussões sobre entrevistas e enquetes realizadas com as famílias. **CPEF06** - Expressar suas ideias através de desenho, de forma livre e dirigida a partir de situações significativas, utilizando-se de riscantes e suportes diversos. **CPEF22** - Participar de produções de escrita e de texto coletivo, com função social, tendo a professora como escriba.	➢ Ouvir histórias em diferentes tipos de aparelhos eletrônicos, com mesa digital, com lousa digital, etc., possibilitando à criança perceber as diferentes formas de interação com estes aparelhos; ➢ Simular um jogo de perguntas e respostas ou adivinhação usando imagens que representam as diferentes formas de interação entre os dispositivos; ➢ Brincar com dispositivos eletrônicos disponíveis na instituição (tablets, mesas e telas interativas, notebook), por meio de jogos educacionais ou situações de aprendizagem, a fim de que as crianças possam identificar e tentar nomear as diferentes formas de utilização de cada uma delas, como: toque de tela em tablets, uso

1ª VERSÃO PRELIMINAR

	do mouse no notebook, caixas de som com comando de voz; ➢ Proporcionar momentos de brincadeiras, rodas de conversas que possibilitem às crianças perceber os diferentes modos de interagir com as tecnologias; ➢ Participar, junto com colegas e professora, da produção de texto coletivo sobre os dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESPAÇO, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPET04 - Manipular e explorar materiais estruturados e não estruturados, comparando, organizando, classificando e agrupando por cor, formas, tamanhos, e/ou outros atributos, através de brincadeiras e jogos, exploração dos cantos temáticos e em demais situações significativas. **CPET19** - Perceber semelhanças e diferenças entre aspectos (objetos, mobiliário, estrutura, práticas desenvolvidas, normas de convivência, costumes, pessoas profissionais, etc.) dos espaços da instituição e outros espaços explorados (sua própria moradia, dos colegas e de outras pessoas), através das rodas de conversa, observação e análise de fotos e vídeos,	➢ Atividade de associação para reconhecer, através de suas sombras, os equipamentos tecnológicos do cotidiano; ➢ Brincar com dispositivos eletrônicos disponíveis na instituição (tablets, mesas e telas interativas, computador), por meio de jogos educacionais ou situações de aprendizagem, a fim de que as crianças possam identificar as diferentes formas de utilização de cada uma delas, como:

1ª VERSÃO PRELIMINAR

desenhos, maquetes, cenários e modelagens, entrevistas, passeios orientados; dramatização. **CPET23** - Perceber semelhanças e diferenças entre os brinquedos, brincadeiras, formas de lazer e diversão de sua vivência com as vivências de outras pessoas em outros lugares e outros tempos, através de rodas de conversa, exploração de brinquedos e brincadeiras, exploração de enquetes, análise de fotos, imagens diversas e vídeos, relatos, entrevistas, passeios a espaços de lazer e diversão, organização e vivência de festas e comemorações, etc.	toque de tela em tablets, uso do mouse no computador, caixas de som com comando de voz.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: CULTURA DIGITAL

Envolve aprendizagens voltadas à participação consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, o que pressupõe compreensão dos impactos da revolução digital e seus avanços na sociedade contemporânea, bem como a construção de atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais, e aos diferentes usos das tecnologias e dos conteúdos veiculados, assim como fluência no uso da tecnologia digital para proposição de soluções e manifestações culturais contextualizadas e críticas.

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

EIED10[17] - Utilizar tecnologia digital de maneira segura, consciente e respeitosa.

EXEMPLOS:

Computação plugada:

1) Propor uma caça ao tesouro (e.g., escape room) com desafios que retratam situações reais de uso de tecnologia, segurança e ética. É possível criar ambientes como esse gratuitamente pelo Google Forms, Escape Factory ou Genial.ly;

2) Adaptar o caça ao tesouro para ser jogado de forma cooperativa ou competitiva, individual ou em grupo, podendo ser online, híbrido ou presencial.

3) Produzir um portfólio com dicas para manter-se seguro ao assistir vídeos, jogar online, registrar vídeos e fotos e compartilhar informações na internet. O portfólio deve ser produzido pelas crianças e pode incluir vídeos, imagens, desenhos e escrita espontânea. Como opções para produzir um portfólio online, têm-se: Book Creator, Flipgrid, Canva, entre outros.

Computação desplugada:

1) Propor um caça ao tesouro em que as pistas são situações reais de uso de tecnologia, segurança e ética. Para avançar para a próxima pista, as crianças devem demonstrar ou verbalizar o que fariam em cada situação.

2) Produzir um portfólio físico a partir da mesma realidade apresentada no exemplo plugado. Situações de exemplo (caça ao tesouro): (i) Você está jogando e aparece uma propaganda que deixa você com medo. O que você deve fazer? (ii) Você está participando de uma interação na internet. Alguém que você não conhece pergunta onde você mora. Você conta? (iii) Todo jogo pode ser jogado por crianças da sua idade? Como você descobre se ele será legal ou não?

VERSÃO PRELIMINAR

[17] Na BNCC Computação, este código refere-se à EI03CO10.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPCG05 - Brincar nos cantos temáticos disponíveis nos espaços internos e/ou externos da instituição.	➢ Brincadeiras com os recursos tecnológicos nos cantos temáticos em pequenos grupos; ➢ Proporcionar momentos de brincadeiras, rodas de conversas que possibilitem às crianças perceber como podem usar as tecnologias de maneira segura, consciente e respeitosa.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPTS10 - Representar suas ideias através de desenho, de forma livre e/ou dirigida a partir de alguma situação contextualizada (apreciação de obras de arte, audição de histórias e músicas, visualização de vídeos), utilizando-se de riscantes e suportes variados, em diferentes posições espaciais e corporais. **CPTS13** - Participar da elaboração de exposições de suas produções e dos seus colegas, dialogando sobre as mesmas.	➢ Caça ao tesouro através de cartas com pistas, fotos, desenhos sobre segurança digital; ➢ Produzir exposição com fotos tiradas pelas crianças e/ou vídeos; ➢ Não plugada: exposição de obras de arte na própria instituição para apreciação das crianças.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPEF04 - Expressar suas ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências e sobre assuntos e/ou temas debatidos no coletivo, por meio da	➢ Realizar brincadeiras, peças de teatro, dramatizações que possibilitem à criança perceber e

VERSÃO PRELIMINAR

linguagem oral, durante as atividades de rotina, rodas de conversa, conversas coletivas, conversas dirigidas, relatos de experiências, discussões sobre entrevistas e enquetes realizadas com as famílias.	relatar as situações que são prejudiciais à saúde em relação ao uso excessivo das tecnologias; ➢ Participar do jogo de cartas, onde as pistas são situações reais de uso de tecnologia, segurança e ética. Cada criança tira uma carta e deve demonstrar ou oralizar o que fariam em cada situação e comparar quais situações são boas ou não.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESPAÇO, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPET16 - Explorar os espaços internos e externos da instituição através do movimento corporal (rastejar, sentar, rolar, escalar, subir, descer, equilibrar, saltar, pular, correr, colocar, tirar, vestir-se, abotoar, amarrar, agachar), em brincadeiras, jogos, circuitos de movimentos, cantigas e músicas, danças, atividades de rotinas, exploração dos cantos temáticos e demais situações significativas.	➢ Participar do jogo de cartas, onde as pistas são situações reais de uso de tecnologia, segurança e ética. Cada criança tira uma carta e deve demonstrar ou oralizar o que fariam em cada situação e comparar quais situações são boas ou não.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: CULTURA DIGITAL

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
EIED11[18] **- Adotar hábitos saudáveis de uso de artefatos computacionais, seguindo recomendações de órgãos de saúde competentes.** **EXEMPLOS:** *Computação plugada:* 1) Compreender os potenciais efeitos do uso prolongado de jogos digitais. Como, por exemplo: i) Fazer um levantamento sobre os jogos que as crianças jogam; ii) Acessar um jogo em um dispositivo, ilustrando-o para as crianças; iii) Dialogar sobre características que tornam os jogos estimulantes (visuais, sons, gráficos etc.); iv) Dialogar sobre estratégias usadas para manter o usuário envolvido com o jogo o maior tempo possível (recompensas, fases, bônus etc.); v) Dialogar sobre a sensação que esses jogos geram nas crianças. *Computação desplugada:* 1) Utilizar a mesma estratégia plugada (1), substituindo a tela do computador por um painel de fantoches.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPTS14 - Participar de visitas mediadas em museus, galerias, ateliês e/ou em exposições de obras de arte em outros espaços, sendo incentivada a apreciar as obras em exposição.	➢ Realizar atividades online que propiciem à criança ver outras possibilidades de práticas pedagógicas que podem ser realizadas com as tecnologias, como, por exemplo, visitas guiadas a museus online, etc.

[18] Na BNCC Computação, este código refere-se à EI03CO11.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPEF04 - Expressar suas ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências e sobre assuntos e/ou temas debatidos no coletivo, por meio da linguagem oral, durante as atividades de rotina, rodas de conversa, conversas coletivas, conversas dirigidas, relatos de experiências, discussões sobre entrevistas e enquetes realizadas com as famílias.	➢ Realizar brincadeiras, peças de teatro, dramatizações que possibilitem à criança perceber e relatar as situações que são prejudiciais à saúde em relação ao uso excessivo das tecnologias; ➢ Fazer pesquisa com as famílias e as crianças dos conteúdos digitais que têm acesso; ➢ Criação coletiva de um "Guia Digital das Crianças", com regras, ilustrações e normas de segurança, produzido em cartaz físico ou em formato digital; ➢ Discutir sobre os conteúdos digitais que as crianças têm acesso.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESPAÇO, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - O EU, O OUTRO E O NÓS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO INFANTIL (2020)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CPEO07 - Participar de práticas, nas quais expresse suas ideias, sentimentos, emoções, medos, pontos de vista, assim como escutar os das outras, sendo incentivada a respeitá-las. **CPEO08** - Brincar e interagir com crianças de sua idade, de outras idades e adultos, sendo incentivada a vivenciar e reconhecer,	➢ Participar de rodas de conversas orientadas e rodas de diálogo sobre o uso de celulares, tablets, televisores e computadores, destacando o cuidado, o respeito e o uso responsável; ➢ Participar do momento coletivo de criação de combinados de uso das

VERSÃO PRELIMINAR

gradativamente, a necessidade de algumas ações importantes à boa convivência (trocar, aguardar, ajudar, respeitar, pedir, agradecer, etc.). **CPEO11** - Participar dos cuidados do seu corpo e de seu bem-estar, nas atividades de rotinas e demais atividades cotidianas, conquistando progressiva autonomia em algumas dessas atividades.	tecnologias (tempo, cuidado com os aparelhos, respeito com colegas e regras de convivência). ➢ Criar coletivamente um "Guia Digital das Crianças", com regras, ilustrações e dicas de segurança, produzido em cartaz físico ou em formato digital; ➢ Participar da produção e divulgação de portfólio com dicas para manter-se seguro ao assistir vídeos, jogar online, registrar vídeos e fotos e compartilhar informações na internet.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - 1º ANO- ENSINO FUNDAMENTAL

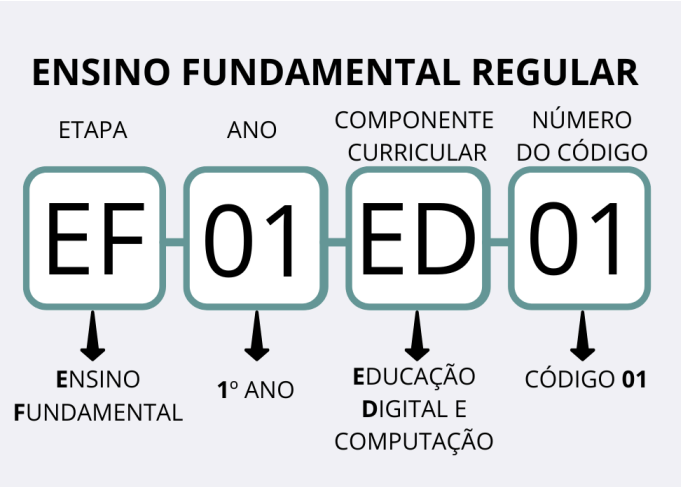
EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

EIXO	1º ANO
PC[19]	OBJETO DE CONHECIMENTO: ORGANIZAÇÃO DE OBJETOS. EF01ED01 - Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, explicitando semelhanças (padrões) e diferenças.
	OBJETO DE CONHECIMENTO: CONCEITUAÇÃO DE ALGORITMOS EF01ED02 - Identificar e seguir sequências de passos aplicados no dia a dia para resolver problemas.
	OBJETO DE CONHECIMENTO: CONCEITUAÇÃO DE ALGORITMOS EF01ED03 - Reorganizar e criar sequências de passos em meios físicos ou digitais, relacionando essas sequências à palavra 'Algoritmos'.
MD[20]	OBJETO DE CONHECIMENTO: CODIFICAÇÃO DA INFORMAÇÃO EF01ED04 - Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios e descrita em várias linguagens.
	OBJETO DE CONHECIMENTO: CODIFICAÇÃO DA INFORMAÇÃO. EF01ED05 - Representar informação usando diferentes codificações**.**
CD[21]	OBJETO DE CONHECIMENTO: USO DE ARTEFATOS COMPUTACIONAIS EF01ED06 - Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas**.**
	OBJETO DE CONHECIMENTO: SEGURANÇA E RESPONSABILIDADE NO USO DE TECNOLOGIA COMPUTACIONAL EF01ED07 - Conhecer as possibilidades de uso seguro das tecnologias computacionais para proteção dos dados pessoais e para garantir a própria segurança.

[19] PENSAMENTO COMPUTACIONAL.
[20] MUNDO DIGITAL.
[21] CULTURA DIGITAL.

VERSÃO PRELIMINAR

1ª VERSÃO PRELIMINAR



EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

Refere-se à habilidade de compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções de forma metódica e sistemática, através do desenvolvimento da capacidade de criar e adaptar algoritmos, aplicando fundamentos da computação para alavancar e aprimorar a aprendizagem e o pensamento criativo e crítico nas diversas áreas do conhecimento. Alguns conceitos importantes: DECOMPOSIÇÃO: dividir a questão em problemas menores e, portanto, mais fáceis de resolver; GENERALIZAÇÃO: identificar o padrão ou os padrões que geram o problema e/ou levam à sua solução; ABSTRAÇÃO: ignorar os detalhes irrelevantes de uma solução de modo que ela possa ser válida para diversos problemas, concentrando-se nos aspectos mais importantes; ALGORITMO: estipular as etapas ou sequência de passos para resolver um dado problema.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

OBJETO DE CONHECIMENTO: ORGANIZAÇÃO DE OBJETOS.

EF01ED01[22] - Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, explicitando semelhanças (padrões) e diferenças.

EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: Objetos de um mesmo conjunto podem ser organizados e agrupados de diferentes maneiras, enfatizando as características desejadas. A organização adequada pode facilitar a busca por um objeto específico dentro deste conjunto.

EXEMPLOS: O professor pode pedir que os alunos organizem um conjunto de personagens por gênero, cor dos olhos, idade, tamanho, nacionalidade etc. Também pode sugerir que os alunos organizem um conjunto de figuras geométricas por cor, por tipo de figura, por tamanho

[22] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF01CO01.

VERSÃO PRELIMINAR

das figuras etc.

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: ARTES VISUAIS **EFARAV02** - Apreciar obras de arte em livros, catálogos, pôsteres, por meio de visitas à biblioteca da escola, ou por meio de apresentação de reproduções de imagem em impressões, *notebook, data-show, tablets*, sites de museus e bibliotecas virtuais, telas interativas etc. **EFARAV05** - Identificar, conhecer e explorar os diferentes gêneros: retrato, paisagem, natureza morta, cenas históricas, do cotidiano e religiosas. (Neste objetivo pode-se agrupar, selecionar obras de arte do mesmo gênero artístico); **EFARAV07** - Apreciar os diferentes meios de comunicação de diferentes culturas do passado e contemporâneas que se expressam mediante sinais, códigos e imagens como publicidade, imprensa, televisão, cartaz, fotografia, desenho, pintura, gravura, escultura, monumentos, placas de trânsito, libras, *emojis* etc. (Organizar grupos de materialidades/objetos, sinais, códigos, que remetem às técnicas artísticas); **EFARAV10** - Reconhecer e valorizar as qualidades plásticas como a linha, a cor, a forma, a luz e sombra, a textura, na paisagem, nos objetos e nas figuras humanas do nosso entorno, como também nas representações artísticas. Neste caso, organizar e selecionar cores, linhas, formas, objetos de um mesmo conjunto ou padrão: ex.: grupos de cores:	➢ Apreciar, junto com a professora e colegas, imagens/obras de arte *em notebook, data-show, tablets*, sites de museus e bibliotecas virtuais, telas interativas etc.; ➢ Participar de atividades e jogos com imagens e obras de arte, seja de forma digital ou não digital; ➢ Observar, identificar e organizar algumas obras de arte pré-selecionadas pela professora, por artista, cores, repertórios musicais, gêneros, sons variados, etc; ➢ Visualizar e organizar cenas ou atos no teatro; ➢ Vivenciar cantigas cumulativas, como, por exemplo, A loja do mestre André, A velha a fiar, entre outras; ➢ Vivenciar experiências com músicas, nas quais seja incentivado a perceber e produzir sons diversos (da natureza, dos meios de transportes, de animais, do próprio corpo, do cotidiano, dos objetos, dos instrumentos, etc.), explicitando as semelhanças e

1ª VERSÃO PRELIMINAR

primárias, secundárias, etc. em imagens/obras de arte. Forma: regular, irregular, geométrica, orgânica, vazia, cheia, etc. **EFARAV15** - Identificar e distinguir as cores primárias, secundárias e terciárias, as cores quentes e frias e seus significados em diferentes representações artísticas e artistas. Neste caso, o/a professor(a) pode apresentar o círculo cromático e explorar com as crianças/estudantes os conjuntos e mesclas de cores primárias e as misturas para chegar às cores secundárias, distinguindo as cores frias e quentes etc. **EIXO:** DANÇA **EFARD02 -** Apreciar a dança por meio da leitura e interpretação de fotografias, em *sites* virtuais ou em reproduções de audiovisual em *data-show*, televisão, *tablets*, telas interativas etc. **EIXO:** MÚSICA Na música, pode-se categorizar diferentes tipos de sons/timbre/identidade do som: do corpo, da natureza, culturais, dos instrumentos musicais, das famílias dos instrumentos: corda, sopro, metais, madeira, percussão, entre outros; **EFARM03 -** Conhecer, apreciar e interagir sonoramente com os diversos espaços. A atividade de audição musical em shows, jogos, concertos virtuais, aplicativos, programas, softwares com possibilidades que envolvam diferentes gêneros musicais. **EFARM04** - Reconhecer as manifestações musicais, desde as formais, como shows, concertos e apresentações, até as informais, como uma roda de samba em comunidade ou encontro familiar.	diferenças.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EFARM05 - Conhecer músicos, intérpretes e compositores de diferentes gêneros, estilos e etnias; músicas do Cancioneiro Infantil, Música Folclórica, MPB, Música Étnica etc. **EIXO:** TEATRO **EFART02** - Conhecer representações artísticas em *sites* virtuais ou por meio de fotografias ou reproduções de trechos em audiovisual no *data-show*, televisão, *tablets* e telas, sempre que possível, primando pela qualidade da imagem e do som e tamanho da tela compatível ao número de crianças/estudantes.	
ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: MATÉRIA E ENERGIA **EF01CIME01** - Perceber que, na variedade de componentes do ecossistema, há seres vivos (pessoas, animais, vegetais, microrganismos) e inanimados (água, pedra, madeira, sol, lua, solo, ar, etc.). **EF01CIME02** - Comparar os elementos que não têm vida (abióticos), percebendo suas semelhanças e diferenças; **EF01CIME03 -** Identificar os materiais (madeira, metal, vidro, papel, plástico, entre outros) que compõem os objetos de uso cotidiano; **EF01CIME04** - Comparar características de diferentes materiais presentes em objetos de uso cotidiano; **EF01CIME05 -** Perceber os modos como os diferentes materiais podem ser usados de forma mais	➢ Identificar, comparar, perceber semelhanças e diferenças no ciclo de vida, seres vivos/que não têm vida, partes do seu corpo, formas de energia.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

consciente e sustentável; **EF01CIME06** - Perceber que a diferença entre os seres vivos e os elementos que não têm vida é o ciclo da vida (nasce, cresce, se reproduz e morre); **EF01CIME07** - Perceber que os animais possuem características semelhantes e diferentes quanto ao modo de nascer, à cor, tamanho, habitat e outros aspectos; **EIXO:** VIDA E SUAS TRANSFORMAÇÕES; **EF01CIVT01 -** Perceber que os corpos são diferentes e se desenvolvem em tempos diferentes; **EF01CIVT02 -** Identificar as principais partes do seu corpo, relacionando as suas respectivas funções básicas. **EF01CITU05** - Identificar e brincar com as diferentes fontes de energia luminosas (naturais e artificiais), diferenciando-as: brincadeira com sombras (jogos, formas com as mãos ou criadas), explorar objetos luminosos: lanternas, pisca-pisca, escurecer ambientes e testar diferentes fontes de energia luminosa, etc.	
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: AUTONOMIA E IDENTIDADE CORPORAL; **CONTEÚDO:** JOGOS E BRINCADEIRAS; **EF01EFJBAIC01 -** Vivenciar diferentes jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas, percebendo o modo peculiar de se fazer em diferentes contextos, respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.	➢ Participar da brincadeira de amarelinha com os colegas e professoras e, em seguida, identificar a organização dos números presentes no desenho (os números precisam ser organizados em uma sequência crescente dentro da área de jogo);

VERSÃO PRELIMINAR

	➢ Brincadeiras e/ou jogos que envolvem classificação de objetos.
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: O SUJEITO E O SEU LUGAR NO MUNDO **CONTEÚDO:** O MODO DE VIDA DAS CRIANÇAS EM DIFERENTES LUGARES. **EF01GE01** - Descrever características observadas de seus lugares de vivência (moradia, escola etc.) e identificar semelhanças e diferenças entre esses lugares, dando enfoque aos atributos e funções dos diferentes locais. **EIXO:** FORMAS DE REPRESENTAÇÃO E PENSAMENTO ESPACIAL. **CONTEÚDO:**FORMAS DE REPRESENTAÇÃO DO ESPAÇO DE VIVÊNCIA. **EF01GE05** - Criar mapas mentais e desenhos com base em itinerários. **EF01GE07** - Elaborar e utilizar mapas simples para localizar elementos do local de vivência, considerando referenciais espaciais (frente e atrás, esquerda e direita, em cima e embaixo, dentro e fora) e tendo o corpo como referência. **EF01GE08** - Representar espaços de vivência através de maquetes, massinha, desenho, mapas, recorte/colagem, entre outros, identificando as funções dos objetos, mobiliários e elementos existentes nos ambientes.	➢ Observar a sua própria moradia e descrever as suas características. Comparar com a casa dos colegas e procurar semelhanças e diferenças (casa térrea/sobrado/apartamento/outros); ➢ Os Cadernos de Atividades Pedagógicas contemplam situações de registros por meio de mapas mentais, com base em itinerários; ➢ Realizar atividades de representação de espaços por meio de maquetes e mapas.
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: EU E A MINHA IDENTIDADE **CONTEÚDO:** CARACTERÍSTICAS FÍSICAS: ALTURA, COR DOS OLHOS, COR E CORTE DE CABELO, CICATRIZ, MARCAS, ETC. **EF01HI01** - Reconhecer e valorizar suas características individuais (cor da pele, cabelo, tamanho e outras).	➢ Participar do momento de leitura e reflexões a partir de literatura infantil, como "Com quem me pareço" — Georgina Martins; ➢ Produzir autorretrato com as suas características; ➢ Observar as características dos familiares (relatos, objetos, fotografias), comparando com as suas; ➢ Participar do momento de desconstrução de estereótipos construídos socialmente e historicamente a partir do brincar com bonecas, quebra-cabeças, dominó, entre outros.
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EF1LL04 - Realizar e/ou vivenciar a leitura e contação de histórias de livros de diferentes gêneros e modos composicionais: narrativos, poéticos e teatro, identificando os elementos que compõem o livro: capa (título, autor, ilustrador, tradutor, ilustração) e contracapa. **EF1LL08** - Recontar a história e/ou alguns fatos da história ouvida e/ou lida, assim como recriar seu "início, meio ou fim", através de: rodas de conversa; dramatização, utilizando-se da linguagem corporal, de fantoches, máscaras, adereços, fantasias, objetos e materiais diversos (brinquedos, bonecos, tecidos, acessórios, etc.); de desenhos (riscantes e suportes	➢ Vivenciar contos de repetição: A casa sonolenta; A raposa vai de carro; Mas Papai; A alegre vovó Guida é um bocado distraída; O Elefante em apuros**;** ➢ Participar de brincadeiras cantadas, cantigas de roda que possibilitem a percepção da repetição de palavras; ➢ Explorar diferentes riscantes e suportes nas suas representações a partir de desenho, observando sequências ou padrão de

1ª VERSÃO PRELIMINAR

variados); do uso do retroprojetor, utilizando-se de desenhos em transparência, objetos e o próprio corpo; do uso das tecnologias digitais (fotos, vídeos, etc.); de modelagem; com recorte e colagem de imagens (revistas, encartes, de materiais escritos diversos, etc.); e da escrita. **EF1LL09** - Explorar jogos diversos confeccionados a partir das histórias ouvidas, assim como realizar a confecção: memória, dominó, bingo, caixa tátil, que explorem a sequência da narrativa, os fatos e seus personagens. **EF1LL10** - Compreender a sequência da história lida e/ou ouvida, a partir de jogos de ordenar figuras relacionadas à história; descobrir numa sequência de imagens relacionadas à história a cena que está faltando; por meio do relato oral, dramatização e/ou da escrita. EF2LL12-Explorar textos do gênero poético (poemas, trava-línguas, canções, parlendas, adivinhas, quadrinhas, brincos, lenga-lenga): leitura dialogada e coral; leitura individual; trocar palavras por outras palavras, gestos, desenhos e/ou escrita; representá-los através de diferentes linguagens (gestos, dramatização, desenho, escrita, modelagem, recorte e colagem), recitar, realizando gravações de áudio e vídeo para explorações, vivenciá-los corporalmente.	repetição (sequências de cores, formas, quantidade); ➢ Vivenciar momentos de histórias com sequência de narrativas ou de imagens (narrativas visuais, jogos de sequência de imagens de histórias, etc.); ➢ Explorar diversos jogos, digitais ou físicos, a partir das histórias ouvidas e observadas, relacionando as imagens do jogo com a história e identificando as imagens que se repetem; ➢ Registrar, através do desenho, a repetição de padrões nas histórias ouvidas/observadas e músicas vivenciadas; ➢ Criar situações de repetição de padrão e registrar suas ideias por meio do desenho (passos de dança – coreografia, desenhos que se repetem, etc.).
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: ALFABETO COMO CONJUNTO DE SÍMBOLOS PRÓPRIOS DA ESCRITA.	➢ Participar de atividades com alfabeto móvel, organizando as

VERSÃO PRELIMINAR

EF01LP01 - Reconhecer e nomear as letras do alfabeto. **EF01LP02** - Distinguir as letras do alfabeto de números, símbolos e de outros sinais gráficos. **EF1LP06 -** Utilizar o conjunto de símbolos próprios da escrita para representar suas ideias em situação de produção de texto mesmo que arbitrariamente. **CONTEÚDO:** RELAÇÃO GRAFEMA/FONEMA **EF01LP32** - Perceber a necessidade de combinar as letras para a grafia das palavras, em produções individuais e coletivas. **EF01LP33** - Entender que determinada letra pode compor a grafia de diversas palavras. **EF01LP34** - Perceber que há maior incidência das vogais na grafia das palavras.	letras iguais. ➢ Participar de jogos e brincadeiras que permitam a organização de sílabas iguais, palavras que terminam ou começam com a mesma sílaba, etc.
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: NÚMEROS **EFO1MANU07** - Organizar agrupamentos para facilitar a contagem e a comparação entre coleções que envolvem quantidades até, pelo menos, a ordem das dezenas. **EFO1MANU08** - Reconhecer padrões de uma sequência numérica para identificar os antecessores, sucessores ou números ausentes. **EFO1MANU09** - Registrar sequências de números em ordem crescente e decrescente. **EIXO:** GEOMETRIA **EFO1MAGE05** - Identificar as características das figuras geométricas espaciais por meio da manipulação, observação e análise de modelos de	➢ Brincar com materiais estruturados e não estruturados que possibilitem a organização de sequências de cores, formas, tamanhos, texturas, gestos, sons, movimentos corporais, entre outros; ➢ Explorar jogos digitais com sequência de formas e desenhos (tablet, mesa digital, notebook) que possibilitem à criança perceber a semelhança e diferenças; ➢ Participar dos momentos de

1ª VERSÃO PRELIMINAR

sólidos geométricos e objetos do cotidiano e classificá-las em figuras arredondadas e não arredondadas. **EFO1MAGE06** - Identificar e nomear figuras geométricas planas (círculo, triângulo, quadrado e retângulo), em diferentes disposições espaciais, nas faces das figuras geométricas espaciais, em objetos do cotidiano, em imagens e desenhos. **EFO1MAGM07** - Estimar, medir e comparar comprimentos, utilizando unidades de medida não padronizadas e padronizadas (metro, centímetro e milímetro) e instrumentos adequados. **EFO1MAGM09** - Estimar, medir e comparar massas, utilizando estratégias e registros pessoais e unidades de medida não padronizadas ou padronizadas (grama e quilograma). **EFO1MAGM10** - Estimar, medir e comparar capacidades, utilizando estratégias e registros pessoais e unidades de medida não padronizadas ou padronizadas (litro, mililitro). **EFO1MAAL04** - Observar e comparar atributos de objetos e figuras (cor, forma, tamanho e outros) para organizá-los, ordená-los e/ou classificá-los de acordo com critérios estabelecidos. **EFO1MAAL05** - Reconhecer os primeiros termos de uma sequência recursiva, sejam eles formados por números naturais, figuras ou objetos, e explicitar o padrão, isto é, esclarecer a regularidade observada, para indicar ou descrever os elementos ausentes.	brincadeiras, jogos, situações de rotinas, blocos lógicos, materiais não estruturados, que possibilitem a contagem um a um de quantidades de objetos de coleções, etc; ➢ Separar e classificar os objetos e figuras geométricas espaciais conforme características de seus formatos (tipo da superfície, quantidade de faces – atributos definidores); ➢ Organizar sequências de diferentes formatos (sólidos geométricos e/ou blocos lógicos) em determinadas posições espaciais; ➢ Continuar a sequência de determinados formatos e inserção de elementos ausentes pela observação de padrões.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
OBJETO DE CONHECIMENTO: CONCEITUAÇÃO DE ALGORITMOS. **EF01ED02[23] - Identificar e seguir sequências de passos aplicados no dia a dia para resolver problemas.** EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: O objetivo é que os alunos possam identificar passos que fazem parte da execução de uma tarefa, bem como seguir uma sequência de passos para realizar uma tarefa (resolver um problema). EXEMPLOS: O professor pode fornecer sequências de passos para resolver problemas como construir origamis simples, seguir caminhos, executar uma receita, construir figuras com Tangram, entre outros, e solicitar que os alunos as executem.

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: ARTES VISUAIS **EFARAV17 -** Representar utilizando-se das diferentes técnicas: desenho, pintura, gravura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc. **EIXO:** MÚSICA **EFARM12 -** Conhecer as diferentes formas de registro das práticas musicais, assim como criar novas formas de registro por meio de partituras alternativas, como desenhos dos sons, símbolos, imagens e procedimentos de técnicas de registro em áudio e audiovisual. **EIXO:** DANÇA **EFARD10 -** Propor exercícios com as ações do movimento de saltar, inclinar, cair, expandir, recolher, girar, gesticular etc., explorando estes movimentos nas composições coreográficas.	**ARTES VISUAIS** ➢ Participar de atividades que envolvam técnicas artísticas como dobradura, modelagem, mosaico, entre outras, há etapas de execução; ➢ A relação do bidimensional no desenho e a perspectiva, luz e sombra em obras bidimensionais e tridimensionais. **MÚSICA** ➢ Participar de brincadeiras com partituras não convencionais, sequência de organização de sons; ➢ Possibilidades de regência de sons - ser maestro; organização

[23] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF01CO02.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EFARD11 - Explorar o movimento cênico, a partir da experimentação de jogos corporais, assim como produzir coreografias e registros gráficos da dança. **EIXO:** TEATRO **EFART06 -** Propor exercícios de forma individual e coletiva, explorando as mais diversas etapas do processo de criação teatral, a expressividade dos movimentos do corpo, as expressões faciais e a voz, estabelecendo relações com práticas da vida cotidiana. **EFART08 -** Trabalhar de maneira coletiva e autoral em improvisações teatrais e processos narrativos em teatro, explorando a teatralidade dos gestos, das ações e objetos do cotidiano e em diferentes contextos culturais.	dos sons: vozes e instrumentos para o tempo e ritmo musical. **DANÇA E TEATRO** ➢ Participar de jogos de regras e brincadeiras que envolvam etapas para conclusão. Coreografias, passos acompanhando o ritmo da música.
ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: VIDA E SUAS TRANSFORMAÇÕES **EF01CIVT03 -** Demonstrar por meio de atitudes e relatos a compreensão sobre a importância dos hábitos de higiene para o cuidado com os corpos (meu e do outro) e para a saúde (individual e coletiva) (ex.: pandemia Covid-19 e disseminação de vírus/doenças).	➢ Identificar o passo a passo que faz parte da execução de uma tarefa/hábito de higiene, bem como seguir uma sequência de passos para realizar uma tarefa (resolver um problema: disseminação de vírus/doenças).
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: SOCIALIZAÇÃO **CONTEÚDO:** JOGOS E BRINCADEIRAS	➢ Participar de jogos e brincadeiras com os colegas e professora, por exemplo, twister, o mestre mandou

VERSÃO PRELIMINAR

EF01EFJBS04 - Apresentar iniciativa para vencer as situações de desafio presentes nos jogos e brincadeiras, atuando com seus pares na busca de superação destes, realizados dentro e/ou fora da instituição escolar, respeitando as individualidades de desempenho de cada integrante;	etc; ➢ Participar de brincadeiras como: caça ao objeto (o professor descreve uma sequência de ações para encontrar um objeto escondido: "ande 5 passos, vire à direita, pule 2 vezes, toque no banco e procure atrás do cone azul."); ➢ Participar das brincadeiras com músicas (a cada parada da música, uma nova instrução de movimento é adicionada, porém apesar do mesmo comando as estratégias e maneira de executar podem ser diferentes entre os participantes.); ➢ Vivenciar a brincadeira mapa simplificado: as crianças recebem um mapa com ícones (andar, pular, virar, rastejar) e devem seguir a rota.
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: MUNDO DO TRABALHO; **CONTEÚDO:** DIFERENTES FORMAS DE MORADIAS E OBJETOS CONSTRUÍDOS PELO HOMEM. **EF01GE03 -** Descrever e comparar diferentes tipos de moradias ou objetos de uso cotidiano (brinquedos, roupas, mobiliários), considerando técnicas e	➢ identificar os diferentes tipos de moradias (em diferentes escalas de análise) através da observação de imagens, conversas entre os colegas, etc; ➢ Observar e classificar diferentes materiais utilizados nas

VERSÃO PRELIMINAR

materiais utilizados em sua produção. **EIXO**: FORMAS DE REPRESENTAÇÃO E PENSAMENTO ESPACIAL. **CONTEÚDO:** FORMAS DE REPRESENTAÇÃO DO ESPAÇO DE VIVÊNCIA. **EF01GE05** - Criar mapas mentais e desenhos com base em itinerários. **EF01GE06** - Realizar brincadeiras utilizando o corpo, localizando elementos do local de vivência, considerando a direção e os referenciais espaciais (frente e atrás, esquerda e direita, em cima e embaixo, dentro e fora), entendendo que são relativos, dependendo dos pontos de referência. **EF01GE07** - Elaborar e utilizar mapas simples para localizar elementos do local de vivência, considerando referenciais espaciais (frente e atrás, esquerda e direita, em cima e embaixo, dentro e fora) e tendo o corpo como referência. **EF01GE08** - Representar espaços de vivência através de maquetes, massinha, desenho, mapas, recorte/colagem, entre outros, identificando as funções dos objetos, mobiliários e elementos existentes nos ambientes.	construções das moradias, através de imagens online, desenhos, conversas dirigidas, etc; ➢ Identificar os cômodos das moradias, bem como sua função e mobiliário, a partir da observação e relato sobre a sua própria moradia, nas moradias dos colegas, imagens, etc; ➢ Representar por meio de desenhos e maquetes o espaço de vivência e do caminho de casa para a escola; ➢ Analisar processos de produção e decompor etapas. No momento de desenhar a sua moradia, pode construir por etapas, até que conclua o seu desenho; ➢ Produzir, com o auxílio da professora, os desenhos de diferentes moradias, bem como dos cômodos que fazem parte, seguindo as coordenadas estabelecidas e solicitadas.
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
---	---
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EF1LL08 - Recontar a história e/ou alguns fatos da	➢ Vivenciar contos de repetição: A

VERSÃO PRELIMINAR

história ouvida e/ou lida, assim como recriar seu "início, meio ou fim", através de: rodas de conversa; dramatização, utilizando-se da linguagem corporal, de fantoches, máscaras, adereços, fantasias, objetos e materiais diversos (brinquedos, bonecos, tecidos acessórios, etc); de desenhos (riscantes e suportes variados); do uso do retroprojetor, utilizando-se de desenhos em transparência, objetos e o próprio corpo; do uso das tecnologias digitais (fotos, vídeos, etc); de modelagem; com recorte e colagem de imagens (revistas, encartes, de materiais escritos diversos, etc); e da escrita. **EF1LL09** - Explorar jogos diversos confeccionados a partir das histórias ouvidas, assim como realizar a confecção: jogos de tabuleiro, memória, dominó, bingo, lince, tapa certo, encontre o intruso, caça ao tesouro, caixa tátil, roleta e outros que explorem a sequência da narrativa, os fatos e seus personagens. **EF1LL10** - Compreender a sequência da história lida e/ou ouvida, a partir de jogos de ordenar figuras relacionadas a história; descobrir numa sequência de imagens relacionadas à história a cena que está faltando; por meio do relato oral, dramatização e/ou da escrita.	casa sonolenta; A raposa vai de carro; Mas Papai; A alegre vovó Guida é um bocado distraída; O Elefante em apuros**;** ➢ Vivenciar momentos de histórias com sequência de narrativas ou de imagens (narrativas visuais, jogos de sequência de imagens de histórias, etc.); ➢ Explorar diversos jogos, digitais ou físicos, a partir das histórias ouvidas e observadas, relacionando as imagens do jogo com a história e identificando as imagens que se repetem; ➢ Registrar, através do desenho, a repetição de padrões nas histórias ouvidas/observadas e músicas vivenciadas; ➢ Criar situações de repetição de padrão e registrar suas ideias por meio do desenho (passos de dança – coreografia, desenhos que se repetem, etc.).
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: FUNÇÃO SOCIAL DA ESCRITA **EF01LP24** - Perceber, em textos lidos, ouvidos e estudados, as diferentes funções da língua escrita,	➢ Trabalho com os gêneros textuais que têm a função social de orientar, sendo alguns deles: receita ou manuais, instruções de uso, instruções de montagem,

VERSÃO PRELIMINAR

tais como: orientar, informar, divertir, emocionar, instruir, registrar, entre outras.	bula, regulamentos, manual de procedimento; ➢ Pesquisar, ler, produzir gêneros textuais a partir do uso de ferramentas digitais.
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: GEOMETRIA **EFO1MAGE02** - Identificar deslocamentos de objetos/pessoas no espaço físico, utilizando a terminologia referente à direção. **EFO1MAGE03** - Representar o espaço, incluindo percursos e trajetos, por meio de registros pessoais, identificando pontos de referência.	➢ Observar e explorar diferentes espaços (internos e externos da escola) com o próprio corpo, seguindo comandos de posição e deslocamento, em percursos determinados (por exemplo: circuitos); ➢ Elaborar, individual ou coletivamente, maquetes, croquis, mapas, esquemas, entre outros, para representar deslocamentos num determinado espaço (exemplo: mapa do tesouro).

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
OBJETO DE CONHECIMENTO: CONCEITUAÇÃO DE ALGORITMOS. **EF01ED03[24] - Reorganizar e criar sequências de passos em meios físicos ou digitais, relacionando essas sequências à palavra 'Algoritmos'.** EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: Ao explicar para alguém como realizar uma tarefa (resolver um problema), se está criando um algoritmo. Esses algoritmos podem ser construídos a partir de um conjunto de passos desordenados, onde o aluno deve identificar a sequência em que esses passos devem ser executados, ou podem ser construídos partindo do zero, na qual esses passos também devem ser determinados, além da sequência desses. Pode-se usar linguagem textual, oral ou pictográfica para descrever os passos de um algoritmo. EXEMPLO: O professor pode fornecer imagens que descrevem os passos para construir um objeto usando peças do tipo 'Lego' e solicitar que os alunos as organizem em uma sequência que permita construir o objeto. Ou ainda, o professor pode solicitar que os alunos expliquem, oralmente ou através de sequências de desenhos, como se joga esconde-esconde ou qualquer outro tipo de jogo.

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
ARTES VISUAIS **EFARAV19 -** Expressar ideias e sentimentos por meio da representação artística em diferentes técnicas, linhas e cores. **MÚSICA** **EFARM11 -** Improvisar e sonorizar histórias, utilizando vozes, sons corporais ou instrumentos musicais convencionais ou não, de modo individual e coletivo. **DANÇA** **EFARD09 -** Explorar o movimento cênico, a partir da experimentação de jogos corporais, assim como	➢ Atividade de Produção Artística nas diferentes linguagens artísticas, nas quais as crianças/estudantes precisam organizar os elementos formais das linguagens para expressar sua ideia/intenção, seja na produção de um desenho, numa sequência melódica, coreográfica e/ou texto teatral.

[24] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF01CO03.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

produzir coreografias e registros gráficos da dança. **TEATRO** **EFART10 -** Encenar acontecimentos por meio de músicas, imagens, textos de forma intencional e reflexiva, inclusive utilizando-se de recortes de cenas de peças teatrais, monólogos etc. **EFART11** - Compor cenas teatrais a partir de narrativas envolvendo o corpo e as formas animadas, como as máscaras, bonecos, sombras, objetos etc.	
ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: VIDA E SUAS TRANSFORMAÇÕES **EF01CIVT04 -** Participar das mais diversas atividades cotidianas, demonstrando cuidados com seu corpo (lavar as mãos, escovar os dentes, tomar banho, etc.) e bem-estar, conquistando progressiva autonomia quanto a cuidados básicos. **EIXO:** TERRA E UNIVERSO **EF01CITU09** - Experimentar e relatar algumas sensações causadas pelo sol no seu corpo (luz, calor), relacionando aos efeitos benéficos e maléficos dos raios solares para os seres vivos.	➢ Relatar, para a professora e colegas, como realiza atividades diárias de higiene pessoal, descrevendo passo a passo através de desenhos, dramatizações, etc; ➢ Descrever, para a professora e colegas, oralmente ou através de sequências de desenhos, dramatizações, quais os cuidados necessários quando se expõem ao Sol.
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: AUTONOMIA E IDENTIDADE CORPORAL **CONTEÚDO:** JOGOS E BRINCADEIRAS **EF01EFJBAIC04 -** Colaborar na proposição e na produção de outras alternativas para a prática de	➢ Participar, com a professora e colegas, sobre as estratégias (passo a passo) utilizadas durante os jogos e brincadeiras para

VERSÃO PRELIMINAR

jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas tematizadas na escola, usufruindo destas práticas corporais de movimento com autonomia para potencializar o envolvimento em contextos de lazer e ampliar as redes de sociabilidade.	resolução dos desafios, ou seja, finalizar o jogo ou ganhar.
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: FORMAS DE REPRESENTAÇÃO E PENSAMENTO ESPACIAL. **CONTEÚDO:** FORMAS DE REPRESENTAÇÃO DO ESPAÇO DE VIVÊNCIA **EF01GE08 -** Representar espaços de vivência através de maquetes, massinha, desenho, mapas, recorte/colagem, entre outros, identificando as funções dos objetos, mobiliários e elementos existentes nos ambientes.	➢ Perceber que, para a realização de maquetes, desenhos, produções textuais, recorte e colagem, é necessário seguir determinado algoritmo (passo a passo) criado por si próprio para a resolução de um problema posto. Exemplos: caminho da escola até em casa, espaços escolares, espaços domiciliares.
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: EU, MEUS DIREITOS, DEVERES E POLÍTICAS PÚBLICAS **CONTEÚDOS:** ATIVIDADES QUE DEVO E NÃO DEVO REALIZAR COMO CRIANÇA. **EF01HI19** - Reconhecer que existem atividades que devem ser desenvolvidas por ele (organizar seu material, seus pertences; arrumar os brinquedos após a brincadeira, etc.).	➢ Participar de conversas dirigidas, discussões coletivas relacionadas às atividades que podem ser desenvolvidas por eles, sem caracterizar exploração do trabalho infantil; ➢ Participar, com a professora e colegas, da confecção de álbum de figurinhas sobre possíveis atividades e formas de realizá-las;

VERSÃO PRELIMINAR

	➢ Realizar o levantamento das semelhanças e diferenças entre atividades relacionadas pelas crianças da nossa sociedade e de outras sociedades.
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EF1LL08 - Recontar a história e/ou alguns fatos da história ouvida e/ou lida, assim como recriar seu "início, meio ou fim", através de: rodas de conversa; dramatização, utilizando-se da linguagem corporal, de fantoches, máscaras, adereços, fantasias, objetos e materiais diversos (brinquedos, bonecos, tecidos acessórios, etc); de desenhos (riscantes e suportes variados); do uso do retroprojetor, utilizando-se de desenhos em transparência, objetos e o próprio corpo; do uso das tecnologias digitais (fotos, vídeos, etc); de modelagem; com recorte e colagem de imagens (revistas, encartes, de materiais escritos diversos, etc); e da escrita. **EF2LL09** - Compreender a sequência da história lida e/ou ouvida, a partir de jogos de ordenar figuras relacionadas a história; descobrir numa sequência de imagens relacionadas à história a cena que está faltando; por meio do relato oral, dramatização e/ou da escrita.	➢ Vivenciar contos de repetição: A casa sonolenta; A raposa vai de carro; Mas Papai; A alegre vovó Guida é um bocado distraída; O Elefante em apuros**;** ➢ Participar de brincadeiras cantadas, cantigas de roda que possibilitem a percepção da repetição de palavras; ➢ Explorar diferentes riscantes e suportes nas suas representações a partir de desenho, observando sequências ou padrão de repetição (sequências de cores, formas, quantidade); ➢ Vivenciar momentos de histórias com sequência de narrativas ou de imagens (narrativas visuais, jogos de sequência de imagens de histórias, etc.); ➢ Explorar diversos jogos, digitais ou físicos, a partir das histórias ouvidas e observadas, relacionando as imagens do jogo

1ª VERSÃO PRELIMINAR

	com a história e identificando as imagens que se repetem; ➢ Registrar, através do desenho, a repetição de padrões nas histórias ouvidas/observadas e músicas vivenciadas; ➢ Criar situações de repetição de padrão e registrar suas ideias por meio do desenho (passos de dança – coreografia, desenhos que se repetem, etc.).
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: FUNÇÃO SOCIAL DA ESCRITA **EF01LP24** - Perceber, em textos lidos, ouvidos e estudados, as diferentes funções da língua escrita, tais como: orientar, informar, divertir, emocionar, instruir, registrar, entre outras.	➢ Realizar a leitura, com a professora e colegas, de textos instrucionais, ou seja, textos que ensinam passo a passo com o objetivo de orientar o leitor a realizar uma tarefa específica, como fazer uma receita ou montar um móvel; ➢ Produzir um texto instrucional, com o auxílio da professora e colegas, indicando passo a passo para a realização de uma tarefa (receita, montar um sanduíche, montar um brinquedo, etc.) através de desenhos, textos, utilizando ferramentas digitais.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: NÚMEROS **EF01MANU09** - Realizar agrupamentos, desagrupamentos e trocas na base 10, reconhecendo as equivalências entre unidades e dezenas. **EF01MANU19** - Resolver problemas de adição com números naturais, envolvendo as ideias de junção e acréscimo, com o apoio de imagens, recursos manipuláveis e/ou digitais, utilizando e comunicando estratégias e formas de registro pessoais. **EF01MANU20** - Resolver problemas de subtração com números naturais, envolvendo as ideias subtrativa, comparativa e aditiva, com o apoio de imagens, recursos manipuláveis e/ou digitais, utilizando e comunicando estratégias e formas de registro pessoais. **EFO1MANU21** - Resolver problemas de multiplicação com números naturais, envolvendo a ideia aditiva, com o apoio de imagens, recursos manipuláveis e/ou digitais, utilizando e comunicando estratégias e formas de registro pessoais. **EFO1MANU22** - Resolver problemas de divisão com números naturais, as ideias repartitiva e subtrativa (de medida), com o apoio de imagens, recursos manipuláveis e/ou digitais, utilizando e comunicando estratégias e formas de registro pessoais.	➢ Realizar agrupamentos de quantidades e trocas na base dez para agilizar a contagem e realizar cálculos; ➢ Construir, individualmente ou em grupo, estratégias, com registros, para resolver problemas com as diversas ideias das diferentes operações com números naturais. Relatar para a professora e colegas como foi pensado/realizado este processo (passo a passo).

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: MUNDO DIGITAL

Envolve aprendizagens sobre artefatos digitais, compreendendo tanto elementos físicos (computadores, celulares, tablets) e virtuais (internet, redes sociais e nuvens de dados). Compreender o mundo contemporâneo requer conhecimento sobre o poder da informação e a importância de armazená-la e protegê-la, entendendo os códigos utilizados para a sua representação em diferentes tipologias informacionais, bem como as formas de processamento, transmissão e distribuição segura e confiável.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

OBJETO DE CONHECIMENTO: CODIFICAÇÃO DA INFORMAÇÃO.

EF01ED04[25] - **Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios e descrita em várias linguagens.**

EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: O objetivo é fazer com que o aluno compreenda o conceito de informação, que uma mesma informação pode ser descrita de diversas formas (usando linguagem oral, imagens, sons etc.) e que tal descrição pode ser armazenada e transmitida. Por exemplo, a informação sobre a existência de um cachorro pode ser representada como uma imagem ou como o som de seu latido, que pode ser transmitida repassando a folha com a imagem para outra pessoa ou reproduzindo o som para outra pessoa (como na brincadeira telefone sem fio) e depois pode ser armazenada em uma pasta ou gravação.

EXEMPLO: Transmitir uma palavra por 'telefone sem fio', enviar um desenho para um colega, gravar uma mensagem de áudio e reproduzi-la para um colega, entre outros.

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
ARTES VISUAIS **EFARAV05** - Identificar, conhecer e explorar os diferentes gêneros: retrato, paisagem, natureza morta, cenas históricas, do cotidiano e religiosas. **EFARAV17** - Representar utilizando-se das diferentes técnicas: desenho, pintura, gravura,	➢ Fortalecer com os estudantes que a informação pode estar contida nas obras de arte (quadros/esculturas/gravuras, fotografias/imagens) e músicas/danças e teatro (sons/expressões — corporais e

[25] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF01CO04.

colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc. **DANÇA** **EFARD06** - Conhecer diferentes tipos de dança, tecendo comentários sobre suas impressões e sentimentos sobre estas diferentes manifestações. **MÚSICA** **EFARM06** - Oportunizar momentos sistemáticos de escuta musical, variando repertório, partindo das experiências musicais conhecidas, e oferecer novos repertórios, variando gêneros, estilos etc. **TEATRO** **EFART05** - Conhecer, apreciar o teatro de formas animadas: máscaras, bonecos, sombras e objetos, ressignificando-os concomitante às manifestações cênicas da atualidade.	movimento), através de códigos que precisam ser organizados para passar esta informação, que, no caso da arte, é a ideia, a intenção do artista; ➢ Participar do momento de apreciação artística: diversas obras e gêneros artísticos: ver, ouvir, sentir a partir de um código — sons, traços, cores, formas, movimentos, gestos; ➢ Perceber que **imagens, sons e movimentos também são códigos** de informação — não apenas letras e números. Ex.: O som de um instrumento musical poderá transmitir uma emoção; ➢ Representar através de desenho pode denotar traços, formas e cores que representam determinados significados.
ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
---	---
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: JOGOS E BRINCADEIRAS **EIXO:** AUTONOMIA E IDENTIDADE CORPORAL	➢ Participar de diferentes jogos e brincadeiras, percebendo o modo peculiar de se fazer em diferentes

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EF01EFJBAIC01 - Vivenciar diferentes jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas, percebendo o modo peculiar de se fazer em diferentes contextos, respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas. **EF01EFJBAIC02** - Explorar jogos e brincadeiras presentes nos diferentes contextos que vive, para ressignificá-los na interação com o seu grupo em diferentes tempos e espaços (recreio, família, nos intervalos entre as atividades dirigidas, entre outros), assim como brincar com brinquedos de diferentes culturas para compreender as diferenças e semelhanças e criar novas possibilidades; **EF01EFJBAIC03** - Realizar com autonomia os movimentos do corpo inerentes aos jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas, recriando outras possibilidades de movimento, considerando que os jogos e as brincadeiras podem apresentar-se como fonte de legitimação de acordos e condutas sociais, nas representações simbólicas, na forma de expressão das emoções e nas experiências de convívio, podendo ser tanto individuais e/ou coletivas;	contextos, respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas (telefone sem fio, jogos simbólicos).
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
.....	.....
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
.....	.....

1ª VERSÃO PRELIMINAR

ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EF1LL03 - Vivenciar a leitura e contação de histórias, realizadas de maneira adequada e variada pelo(a) professor(a) (com ritmo, fluência e entonação adequados ao gênero lido ou contado; com incentivo à participação das crianças/estudantes na história; utilizando-se de objetos, fantoches, fantasias, maquiagem e/ou adereços; com modificação da voz; utilizando-se de sons e/ou músicas; criando "suspense"; etc.). **EF1LL05** - Escolher, explorar e ler livros de diferentes gêneros e modos composicionais, com diferentes projetos gráficos (cartonados, cortados, gigantes e minilivro, livro-brinquedo e livro jogo), assim como outros suportes de escrita **EF1LL08** - Recontar a história e/ou alguns fatos da história ouvida e/ou lida, assim como recriar seu "início, meio ou fim", através de: rodas de conversa; dramatização, utilizando-se da linguagem corporal, de fantoches, máscaras, adereços, fantasias, objetos e materiais diversos (brinquedos, bonecos, tecidos, acessórios, etc.); de desenhos (riscantes e suportes variados); do uso do retroprojetor, utilizando-se de desenhos em transparência, objetos e o próprio corpo; do uso das tecnologias digitais (fotos, vídeos, etc.); de modelagem; com recorte e colagem de imagens (revistas, encartes, de materiais escritos diversos, etc.). **EF2LL12** - Explorar textos do gênero poético (poemas, trava-línguas, canções, parlendas, adivinhas, quadrinhas, brincos, lenga-lenga): leitura	➢ A partir do reconto e/ou de alguns fatos da história ouvida e/ou lida, proporcione que o estudante compreenda que a mesma história pode ser descrita de diversas formas (usando linguagem oral, imagens, sons etc.) e que tal descrição pode ser armazenada e transmitida.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

dialogada e coral; leitura individual; trocar palavras por outras palavras, gestos, desenhos e/ou escrita; representá-los através de diferentes linguagens (gestos, dramatização, desenho, escrita, modelagem, recorte e colagem), recitar, realizando gravações de áudio e vídeo para explorações, vivenciá-los corporalmente. **EF1LL13** - Brincar com textos do gênero poético (poemas, trava-línguas, canções, parlendas, adivinhas, quadrinhas, brincos, lenga-lenga): brincar de ler; realizar pseudo leitura; leitura dialogada e coral; leitura individual; trocar palavras por outras palavras, gestos, desenhos e/ou escrita; representá-los através de diferentes linguagens (gestos, dramatização, desenho, escrita, modelagem, recorte e colagem), recitar, realizando gravações de áudio e vídeo para explorações, vivenciá-los corporalmente.	
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: APREENSÃO DAS IDEIAS DOS TEXTOS LIDOS/ OUVIDOS/ OBSER VADOS. **EF01LP08 -** Realizar a leitura de desenhos/imagens e símbolos que circulam na sociedade (história em quadrinhos, narrativas visuais, imagens em textos publicitários, ilustrações de livros, entre outras), considerando todos os recursos gráficos utilizados para expressar ideias e sentimentos a partir do gênero trabalhado. **CONTEÚDO:** FUNÇÃO SOCIAL DA ESCRITA	➢ Oportunizar aos estudantes conhecer diferentes tipos de textos instrucionais (informações), como uma campanha, por exemplo. ➢ Explorar e produzir, com a professora e colegas, gêneros textuais com informações sobre um determinado assunto. Pode ser produção.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EF01LP24 - Perceber, em textos lidos, ouvidos e estudados, as diferentes funções da língua escrita, tais como: orientar, informar, divertir, emocionar, instruir, registrar, entre outras.	➢ Roda de conversa após a contação de história. Ilustração da história contada.
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: ESTATÍSTICAS E PROBABILIDADES **CONTEÚDO:** LEITURA, COLETA, CLASSIFICAÇÃO, INTERPRETAÇÃO E REPRESENTAÇÃO DE DADOS. **EF01MAEP02** - Ler e compreender dados expressos em listas, tabelas e em gráficos de colunas simples e outros tipos de imagens. **EF01MAEP03** - Elaborar formas pessoais de registro para comunicar informações coletadas em uma determinada pesquisa. **EF01MAEP04** - Representar informações pesquisadas em tabelas, gráficos de colunas e/ou barras, utilizando malhas quadriculadas.	➢ Produção de listas, tabelas e gráficos com auxílio de imagens, desenhos e escrita, para expressar determinadas informações. ➢ Utilização da língua materna na relação com a linguagem matemática na exploração de conceitos matemáticos (por exemplo: duas vezes três = 3 + 3 = 2 X 3 = 6).

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: MUNDO DIGITAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO	
OBJETO DE CONHECIMENTO: CODIFICAÇÃO DA INFORMAÇÃO. **EF01ED05[26] - Representar informação usando diferentes codificações.** EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: Compreender o conceito de representação é um passo importante para a compreensão de como computadores representam as informações e simulam comportamentos, além de ser habilidade importante para o desenvolvimento e uso de abstrações. Um algoritmo executado por um computador opera dados representados de maneira simbólica. Por exemplo, uma imagem pode ser representada por uma grade formada por pequenos quadrados (pixels), cada qual com um número que representa sua cor (por exemplo, 0 branco e 1 preto). Sons podem ser representados por notas musicais etc. EXEMPLO: Mostrar que, ao pintar as áreas de uma imagem com cores predefinidas (codificação), uma imagem é recuperada (informação) ou mostrar a relação de uma música com suas notas musicais.	
ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
ARTES VISUAIS **EFARAV10** - Reconhecer e valorar as qualidades plásticas como a linha, a cor, a forma, a luz e sombra, a textura, na paisagem, nos objetos e nas figuras humanas do nosso entorno, como também nas representações artísticas. **MÚSICA** **EFARM11** - Improvisar e sonorizar histórias, utilizando vozes, sons corporais ou instrumentos musicais convencionais ou não, de modo individual e coletivo. **EFARM12** - Conhecer as diferentes formas de registro das práticas musicais, assim como criar novas formas de registro por meio de partituras	➢ Apreciar obras de arte em livros, catálogos, pôsteres, por meio de visitas à biblioteca da escola, visitas a museus virtuais ou por meio de apresentação de reproduções de imagem em impressões e suas próprias criações. ➢ Representar a informação em símbolos. Algumas técnicas artísticas simulam a ideia da grade de pixels. A malha quadriculada para criar linhas e formas utilizando pontos coloridos.

[26] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF01CO05.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

alternativas, como desenhos dos sons, símbolos, imagens e procedimentos de técnicas de registro em áudio e audiovisual.	Pode-se utilizar o pixel art para realizar a atividade também; ➢ Realizar atividades de mosaico de pastilhas (configuração quadrada). Conversar com os estudantes sobre as cores usadas para representar. Ex.: as cores podem transmitir diferentes sentimentos e emoções. Pode-se criar um código das cores para cada emoção; ➢ Realizar atividades de mosaico de pastilhas (configuração quadrada). Conversar com os estudantes sobre a criação de um símbolo para representar a imagem. Por exemplo: cada estudante escolhe um objeto (ex.: sol, gato, árvore) e cria **um símbolo** para representá-lo. Depois fazem uma "história codificada" só com símbolos. A turma tenta decifrar a história. — um exercício de leitura de códigos visuais.
ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: JOGOS E BRINCADEIRAS **EIXO:** AUTONOMIA E IDENTIDADE CORPORAL	➢ Participar de diferentes jogos e brincadeiras, percebendo as

VERSÃO PRELIMINAR

EF01EFJBAIC01 - Vivenciar diferentes jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas, percebendo o modo peculiar de se fazer em diferentes contextos, respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas. **EF01EFJBAIC02** - Explorar jogos e brincadeiras presentes nos diferentes contextos que vive, para ressignificá-los na interação com o seu grupo em diferentes tempos e espaços (recreio, família, nos intervalos entre as atividades dirigidas, entre outros), assim como brincar com brinquedos de diferentes culturas para compreender as diferenças e semelhanças e criar novas possibilidades; **EF01EFJBAIC03** - Realizar com autonomia os movimentos do corpo inerentes aos jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas, recriando outras possibilidades de movimento, considerando que os jogos e as brincadeiras podem apresentar-se como fonte de legitimação de acordos e condutas sociais, nas representações simbólicas, na forma de expressão das emoções e nas experiências de convívio, podendo ser tanto individuais e/ou coletivas.	diferentes possibilidades de realizar a brincadeira, respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas (ex.: mímica). ➢ Participar de diferentes jogos e brincadeiras (pictionary / desenho e adivinhação). A criança recebe uma informação (objeto, ação, lugar) e precisa codificá-la em desenho. ➢ Práticas Corporais de Aventura Leitura de mapas simples (setas, ícones, legendas).
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: FORMAS DE REPRESENTAÇÃO E	➢ Explorar a própria sala de aula, e

1ª VERSÃO PRELIMINAR

PENSAMENTO ESPACIAL. CONTEÚDO: FORMAS DE REPRESENTAÇÃO DO ESPAÇO DE VIVÊNCIA. **EF01GE05** - Criar mapas mentais e desenhos com base em itinerários. **EF01GE07** - Elaborar e utilizar mapas simples para localizar elementos do local de vivência, considerando referenciais espaciais (frente e atrás, esquerda e direita, em cima e embaixo, dentro e fora) e tendo o corpo como referência.	em seguida, representar a sala por meio de um desenho, onde é necessário transformar os objetos em símbolos. Cada símbolo é uma codificação, uma forma de representar as informações de um outro jeito.
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
.....	.....
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EF1LLO1 - Participar de brincadeiras cantadas, cantigas de roda e cantigas, vivenciando-as corporalmente, bem como recriando-as (trocar palavras por outras palavras e/ou gestos), de maneira individual e/ou coletiva. **EF1LL03** - Vivenciar a leitura e contação de histórias, realizadas de maneira adequada e variada pelo(a) professor(a) (com ritmo, fluência e entonação adequados ao gênero lido ou contado; com incentivo à participação das crianças/estudantes na história; utilizando-se de objetos, fantoches, fantasias, maquiagem e/ou adereços; com modificação da voz; utilizando-se de sons e/ou músicas; criando "suspense"; etc.). **EF1LL05** - Escolher, explorar e ler livros de	➢ Vivenciar contos de repetição: A casa sonolenta; A raposa vai de carro; Mas Papai; A alegre vovó Guida é um bocado distraída; O Elefante em apuros**;** ➢ Participar de brincadeiras cantadas, cantigas de roda que possibilitem a percepção da repetição de palavras; ➢ Explorar diferentes riscantes e suportes nas suas representações a partir de desenho, observando sequências ou padrão de repetição (sequências de cores, formas, quantidade);

1ª VERSÃO PRELIMINAR

diferentes gêneros e modos composicionais, com diferentes projetos gráficos (cartonados, cortados, gigantes e minilivro, livro-brinquedo e livro jogo), assim como outros suportes de escrita. **EF1LL08** - Recontar a história e/ou alguns fatos da história ouvida e/ou lida, assim como recriar seu "início, meio ou fim", através de: rodas de conversa; dramatização, utilizando-se da linguagem corporal, de fantoches, máscaras, adereços, fantasias, objetos e materiais diversos (brinquedos, bonecos, tecidos acessórios, etc); de desenhos (riscantes e suportes variados); do uso do retroprojetor, utilizando-se de desenhos em transparência, objetos e o próprio corpo; do uso das tecnologias digitais (fotos, vídeos, etc); de modelagem; com recorte e colagem de imagens (revistas, encartes, de materiais escritos diversos, etc); e da escrita. **EF2LL12** - Explorar textos do gênero poético (poemas, trava-línguas, canções, parlendas, adivinhas, quadrinhas, brincos, lenga-lenga): leitura dialogada e coral; leitura individual; trocar palavras por outras palavras, gestos, desenhos e/ou escrita; representá-los através de diferentes linguagens (gestos, dramatização, desenho, escrita, modelagem, recorte e colagem), recitar, realizando gravações de áudio e vídeo para explorações, vivenciá-los corporalmente.	➢ Vivenciar momentos de histórias com sequência de narrativas ou de imagens (narrativas visuais, jogos de sequência de imagens de histórias, etc.); ➢ Explorar diversos jogos, digitais ou físicos, a partir das histórias ouvidas e observadas, relacionando as imagens do jogo com a história e identificando as imagens que se repetem. ➢ Registrar, através do desenho, a repetição de padrões nas histórias ouvidas/observadas e músicas vivenciadas.; ➢ Criar situações de repetição de padrão e registrar suas ideias por meio do desenho (passos de dança – coreografia, desenhos que se repetem, etc.).
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: ALFABETO COMO CONJUNTO DE SÍMBOLOS PRÓPRIOS DA ESCRITA	➢ Criar códigos com sílabas: cada sílaba representa um comando ou

VERSÃO PRELIMINAR

EF01LP03 - Reconhecer o alfabeto (em caixa alta) como conjunto de letras que, combinadas entre si, servem para escrever o que se pensa e o que se fala. **EF1LP06** - Utilizar o conjunto de símbolos próprios da escrita para representar suas ideias em situação de produção de texto, mesmo que arbitrariamente. **CONTEÚDO:** APREENSÃO DAS IDEIAS DOS TEXTOS LIDOS/OUVIDOS/OBSERVADOS. **EF01LP08 -** Realizar a leitura de desenhos/imagens e símbolos que circulam na sociedade (história em quadrinhos, narrativas visuais, imagens em textos publicitários, ilustrações de livros, entre outras), considerando todos os recursos gráficos utilizados para expressar ideias e sentimentos a partir do gênero trabalhado. **CONTEÚDO:** APREENSÃO DAS IDEIAS DOS TEXTOS LIDOS/OUVIDOS/OBSERVADOS. **EF01LP14** - Realizar a leitura de narrativas visuais e textos não verbais, socializando as ideias presentes nos mesmos. **CONTEÚDO:** IDEIA DE REPRESENTAÇÃO. **EF01LP28** - Criar símbolos coletivamente para a organização de seu grupo, compreendendo a convencionalidade dos mesmos.	objeto (ex.: PA = pular, CA = caminhar); ➢ Usar letras para representar sons (codificação alfabética); ➢ Criar um texto pictográfico (história usando emojis, desenhos ou símbolos); ➢ Ordenar acontecimentos é uma forma de representar informação por meio de sequência — uma codificação narrativa; ➢ Organizar cartões com imagens para “codificar” uma história passo a passo; ➢ Textos multimodais utilizam diferentes códigos: imagem, cor, escrita, setas, destaque gráfico; ➢ Criar um cartaz em que a criança represente informações usando texto + desenhos + setas + cores; ➢ A criança aprende que um símbolo substitui uma ideia; ➢ Identificar funções de textos do cotidiano (listas, bilhetes, legendas); ➢ Representar informação usando letras e sílabas é uma forma de codificação. Ex.: escrever o nome para identificar-se (informação representada por códigos), ícones, emojis, sinais, cores e imagens são formas de codificação visual. Produzir textos funcionais simples.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: ESTATÍSTICAS E PROBABILIDADES **CONTEÚDO:** LEITURA, COLETA, CLASSIFICAÇÃO, INTERPRETAÇÃO E **EF01MAEP03** - Elaborar formas pessoais de registro para comunicar informações coletadas em uma determinada pesquisa. **EF01MAEP04** - Representar informações pesquisadas em tabelas, gráficos de colunas e/ou barras, utilizando malhas quadriculadas. **EIXO:** ÁLGEBRA **CONTEÚDO:** VARIAÇÃO DE GRANDEZAS **EF01MAAL03** - Expressar com linguagem natural ou pictórica a variação de grandezas.	➢ Realizar a resolução de um problema de diferentes formas (por exemplo: pictórica, geométrica e numérica). ➢ Relatar, à professora e aos colegas, quais as formas utilizadas para a resolução do problema.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: CULTURA DIGITAL

Envolve aprendizagens voltadas à participação consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, o que pressupõe compreensão dos impactos da revolução digital e seus avanços na sociedade contemporânea, bem como a construção de atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais e aos diferentes usos das tecnologias e dos conteúdos veiculados, assim como fluência no uso da tecnologia digital para proposição de soluções e manifestações culturais contextualizadas e críticas.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

OBJETO DE CONHECIMENTO: USO DE ARTEFATOS COMPUTACIONAIS.

EF01ED06[27] **- Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas.**

EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: Esta habilidade tem como proposta a identificação e exploração de tecnologias físicas ou digitais, como, por exemplo, computador, tablets, brinquedos eletrônicos, ferramentas do cotidiano (martelo, alavancas, rampa).

EXEMPLO: O professor poderá utilizar um jogo educacional em ferramentas como computador, tablet, mesas interativas, celular, em que os alunos possam experimentar seus recursos.

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
EIXO: ARTES VISUAIS **EFARAV02** - Apreciar obras de arte em livros, catálogos, pôsteres, por meio de visitas à biblioteca da escola, ou por meio de apresentação de reproduções de imagem em impressões, notebook, data-show, tablets, sites de museus e bibliotecas virtuais, telas interativas etc. **EFARAV17** - Representar utilizando-se das diferentes técnicas: desenho, pintura, gravura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.	➢ Utilizar artefatos computacionais (como computadores, tablets e smartphones) e seus softwares (programas de desenho, edição de imagem e áudio, aplicativos de música) para criar obras de arte digital, música eletrônica e animações; ➢ Explorar artefatos computacionais (como computadores, tablets e smartphones) e seus softwares

[27] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF01CO06.

EFARAV19 - Expressar ideias e sentimentos por meio da representação artística em diferentes técnicas, linhas e cores. **EFARAV20** Criar composições a partir de diferentes técnicas bidimensionais e tridimensionais. **EFARAV21** - Construir imagens a partir da observação do entorno ou da imaginação. **EFARAV22** - Representar e criar composições com figuras geométricas e orgânicas. **EFARAV23** - Criar texturas táteis, visuais, orgânicas ou naturais e artificiais e compor explorando texturas gráficas ou papéis texturizados ou coloridos. **EFARAV24** - Criar composições explorando as relações de figura e fundo, com cores quentes e frias, simetria axial ou radial, movimento ou repouso etc. **EFARAV25** - Criar retratos explorando a expressividade, as cores, o ritmo e o movimento na composição. **EFARAV26** - Explorar diferentes recursos e materiais para as produções artísticas, desde o uso de recursos e técnicas convencionais até materiais e instrumentos não convencionais. **EFARAV27** - Criar produções visuais e instalações em diferentes espaços e suportes da escola: paredes, muros, colunas, corredores, sala de aula, pátio, fachada da escola, jardim etc. **EIXO:** DANÇA **EFARD02** - Apreciar a dança por meio da leitura e interpretação de fotografias, em sites virtuais ou em reproduções de audiovisual em data-show, televisão, tablets, telas interativas etc. **EIXO:** MÚSICA	(programas de desenho, edição de imagem) e solicitar aos estudantes que usem ferramentas simples de desenho digital para criar suas próprias obras; ➢ Explorar museus virtuais, galerias online e vídeos de apresentações artísticas, o que amplia seu repertório cultural e estético; ➢ Utilizar artefatos computacionais (como computadores, tablets) para apreciar jogos educativos ou aplicativos de arte digital que possibilitem a interação do estudante; ➢ Utilizar artefatos computacionais (como computadores, tablets e smartphones) e seus softwares (câmera) para fotografar, filmar ou digitalizar a partir do seu olhar, de forma estática e criativa; ➢ **Desenho Digital:** Utilizar o tablet ou o computador/notebook com um programa de desenho básico para criarem figuras, explorar cores e formas e aprender a salvar seus trabalhos; ➢ **Produção Musical:** Utilizar aplicativos de criação musical com mostras de áudio para compor pequenas sequências sonoras ou trilhas.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EFARM05 - Conhecer músicos, intérpretes e compositores de diferentes gêneros, estilos e etnias; músicas do Cancioneiro Infantil, Música Folclórica, MPB, Música Étnica etc. **EFARM12** - Conhecer as diferentes formas de registro das práticas musicais, assim como criar novas formas de registro por meio de partituras alternativas como desenhos dos sons, símbolos, imagens e procedimentos de técnicas de registro em áudio e audiovisual. **EIXO:** TEATRO **EFART02** - Conhecer representações artísticas em sites virtuais ou por meio de fotografias ou reproduções de trechos em audiovisual no data-show, televisão, tablets e telas, sempre que possível, primando pela qualidade da imagem e do som e tamanho da tela compatível ao número de crianças/estudantes.	
ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: MATÉRIA E ENERGIA **EF01CIME22 -** Perceber que o ser humano cria tecnologias para o uso da água.	➢ Perceber, ao realizar pesquisas, como o ser humano usa os artefatos digitais para resolver suas necessidades (uso social da água).
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: JOGOS E BRINCADEIRAS **EIXO:** AUTONOMIA E IDENTIDADE CORPORAL	➢ Explorar diferentes jogos e brincadeiras presentes nos tablets,

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EF01EFJBAIC02 - Explorar jogos e brincadeiras presentes nos diferentes contextos que vive, para ressignificá-los na interação com o seu grupo em diferentes tempos e espaços (recreio, família, nos intervalos entre as atividades dirigidas, entre outros), assim como brincar com brinquedos de diferentes culturas para compreender as diferenças e semelhanças e criar novas possibilidades.	notebooks e mesas digitais de diferentes culturas para compreender as diferenças e semelhanças e criar novas possibilidades destes jogos e brincadeiras; ➢ Fazer as relações entre as práticas Corporais de Movimento que já ocorreram nas Unidades Temáticas de Educação Física: Jogos e Brincadeiras, Lutas, Ginásticas, Danças, Práticas Corporais de Aventura e Outras Práticas Corporais de Movimento, com as possibilidades de realizá-las por meio das tecnologias digitais.
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: O SUJEITO E O SEU LUGAR NO MUNDO. **CONTEÚDO**: O MODO DE VIDA DAS CRIANÇAS EM DIFERENTES LUGARES. **EF01GE01** - Descrever características observadas de seus lugares de vivência (moradia, escola etc.) e identificar semelhanças e diferenças entre esses lugares, dando enfoque aos atributos e funções dos diferentes locais. **EIXO**: NATUREZA, AMBIENTE E QUALIDADE DE VIDA. **CONTEÚDO**: CONDIÇÕES DE VIDA NOS LUGARES DE VIVÊNCIA. **EF01GE10** - Descrever características de seus	➢ Usar notebooks e tablets para realizar visitas guiadas (moradias pelo mundo, diferentes tipos de escolas, Google Street View e linha do tempo do Google Earth); ➢ Criar em plataformas digitais cartazes, folders, vídeos e/ou campanhas sobre preservação; ➢ Realizar troca de mensagens eletrônicas com outras escolas do município ou de outras escolas de análise para identificar as semelhanças e diferenças entre as

1ª VERSÃO PRELIMINAR

lugares de vivência, relacionadas aos ritmos da natureza (chuva, vento, calor etc.) e às mudanças que estes acarretam no estilo de vida das pessoas e na paisagem. **EIXO**: NATUREZA, AMBIENTE E QUALIDADE DE VIDA. **CONTEÚDO:** PRESERVAÇÃO E POLUIÇÃO PRÓXIMAS AOS ESPAÇOS DE VIVÊNCIA. **EF01GE12** - Analisar e descrever os tipos de poluição em seus lugares de vivência, percebendo-se como sujeito de preservação. **EF01GE13** - Perceber comportamentos e atitudes necessárias para a preservação do meio ambiente, aplicando-os em suas situações de vivência. **EF01GE14** - Perceber os pontos positivos e negativos da ação do homem sobre a natureza.	instituições; ➢ Intensificar o uso de atividades pedagógicas digitais, principalmente relacionadas aos ritmos da natureza; ➢ Realizar atividades pedagógicas em plataformas educacionais, com a orientação da professora e auxílio dos colegas; ➢ Análise de imagens aéreas (Google Earth).
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EF1LLO1 - Participar de brincadeiras cantadas, cantigas de roda e cantigas, vivenciando-as corporalmente, bem como recriando-as (trocar palavras por outras palavras e/ou gestos), de maneira individual e/ou coletiva. **EF1LL03 -** Vivenciar a leitura e contação de histórias, realizadas de maneira adequada e variada pelo(a) professor(a) (com ritmo, fluência e entonação adequados ao gênero lido ou contado; com incentivo	➢ Participar da exploração de obras literárias de diferentes gêneros e modos composicionais por meio de diversas estratégias de leitura promovidas e mediadas pelo(a) professor(a), como computador, tablet, mesas interativas, celular, em que os alunos possam experimentar seus recursos;

1ª VERSÃO PRELIMINAR

à participação das crianças/estudantes na história; utilizando-se de objetos, fantoches, fantasias, maquiagem e/ou adereços; com modificação da voz; utilizando-se de sons e/ou músicas; criando "suspense"; etc.). **EF1LL04** - Realizar e/ou vivenciar a leitura e contação de histórias de livros de diferentes gêneros e modos composicionais: narrativos, poéticos e teatro, identificando os elementos que compõem o livro: capa (título, autor, ilustrador, tradutor, ilustração) e contracapa. **EF1LL05** - Escolher, explorar e ler livros de diferentes gêneros e modos composicionais, com diferentes projetos gráficos (cartonados, cortados, gigantes e minilivro, livro-brinquedo e livro-jogo), assim como outros suportes de escrita. **EF1LL07** - Explorar as histórias lidas e/ou ouvidas, sendo incentivado a relatar seus sentimentos e opinar sobre: como começou e terminou a história, as ações dos personagens, os fatos ocorridos nas histórias, a relação entre as ações e os fatos ocorridos na história e as suas vivências. **EF1LL08 -** Recontar a história e/ou alguns fatos da história ouvida e/ou lida, assim como recriar seu "início, meio ou fim", através de: rodas de conversa; dramatização, utilizando-se da linguagem corporal, de fantoches, máscaras, adereços, fantasias, objetos e materiais diversos (brinquedos, bonecos, tecidos acessórios, etc); de desenhos (riscantes e suportes variados); do uso do retroprojetor, utilizando-se de desenhos em transparência, objetos e o próprio corpo; do uso das tecnologias digitais (fotos, vídeos, etc); de modelagem; com recorte e colagem de	➢ Criação de audiobooks com vozes dos alunos, utilizando aplicativos de gravação e edição de som; ➢ Uso de softwares de desenho digital para ilustrar capas e personagens das histórias; ➢ Produção de curtas-metragens e animações baseadas em contos lidos em sala; ➢ Desenvolvimento de jogos digitais simples (como quiz ou memória sobre personagens e histórias) utilizando ferramentas online; ➢ Montagem de histórias colaborativas em plataformas digitais, com textos e imagens criadas pelos alunos; ➢ Uso de realidade aumentada para explorar livros ilustrados com elementos interativos; ➢ Criação de blogs ou murais virtuais para divulgar produções literárias da turma. ➢ Produção de podcasts literários, nos quais os alunos contem ou discutam histórias e personagens; ➢ Elaboração de storyboards digitais para planejar contações de histórias; ➢ Uso de inteligência artificial educativa (como Canva, Pixton, entre outros) para apoiar a criação de textos e roteiros ilustrados.);

1ª VERSÃO PRELIMINAR

imagens (revistas, encartes, de materiais escritos diversos, etc); e da escrita. **EF2LL12 -** Explorar textos do gênero poético (poemas, trava-línguas, canções, parlendas, adivinhas, quadrinhas, brincos, lenga-lenga): leitura dialogada e coral; leitura individual; trocar palavras por outras palavras, gestos, desenhos e/ou escrita; representá-los através de diferentes linguagens (gestos, dramatização, desenho, escrita, modelagem, recorte e colagem), recitar, realizando gravações de áudio e vídeo para explorações, vivenciá-los corporalmente. **EF1LL18** - Participar da exploração de obras literárias de diferentes gêneros e modos composicionais por meio de diversas estratégias de leitura promovidas e mediadas pelo(a) professor(a), tais como: leitura silenciosa, leitura silenciosa sustentável, leitura compartilhada, leitura	➢ Leitura Interativa com QR code- acesso a vídeos, áudios ou ilustrações complementando as histórias por meio de códigos QR criados pelos próprios alunos; ➢ Produção de e-books colaborativos- compilação de produções literárias dos alunos em formato digital, publicando em blog ou plataforma de leitura; ➢ Recontar histórias de forma colaborativa utilizando recursos multimídia (gravações, slides, narrativas visuais); ➢ Compartilhar jogos literários criados pela turma em ambientes digitais, respeitando direitos autorais e promovendo cooperação; ➢ Brincar com textos poéticos (poemas, canções, trava-línguas, parlendas etc.), realizando leituras, dramatizações e gravações digitais (áudio e vídeo); ➢ Utilizar mídias digitais para representar visualmente as sequências das histórias e apresentá-las de modo interativo (apresentações, vídeos, painéis virtuais); ➢ Desenvolver jogos digitais ou interativos (memória, lince, caça ao tesouro) baseados em histórias

1ª VERSÃO PRELIMINAR

	lidas, utilizando ferramentas digitais.
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: AMPLIAÇÃO VOCABULAR **EF01LP15 -** Perceber que há palavras na nossa língua que possuem o mesmo significado e que podemos utilizá-las em situações de linguagem para enriquecer nosso vocabulário. **EF01LP16 -** Sugerir, em produções coletivas, o uso de palavras cujo significado foi apreendido anteriormente através de reflexões realizadas nos mais diversos ambientes de aprendizagem. **CONTEÚDO:** DIREÇÃO DA ESCRITA **EF01LP17** - Perceber a direção convencional da escrita nos gêneros textuais estudados e refletidos em sala de aula. **EF01LP18** - Utilizar, em suas tentativas de produção de texto, a direção convencional da escrita. **CONTEÚDO:** FUNÇÃO SOCIAL DA ESCRITA **EF01LP24** - Perceber, em textos lidos, ouvidos e estudados, as diferentes funções da língua escrita, tais como: orientar, informar, divertir, emocionar, instruir, registrar, entre outras. **CONTEÚDO:** RELAÇÃO GRAFEMA/FONEMA **EF01LP31** - Participar de produções coletivas, sugerindo letras específicas para a grafia das palavras. **EF01LP32** - Perceber a necessidade de combinar as letras para a grafia das palavras, em produções individuais e coletivas.	➢ Utilizar tablets e notebooks para pesquisas diversas nas produções de textos, jogos em diversas plataformas digitais, uso da inteligência artificial para produzir ilustrações; ➢ Intensificar a utilização e exploração desses artefatos, de acordo com o trabalho realizado nessa área do conhecimento. Por exemplo: pesquisa de outros gêneros textuais a partir do que está sendo estudado, realização de leitura coletiva, exploração dos suportes dentre outros.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EF01LP33 - Entender que determinada letra pode compor a grafia de diversas palavras. **EF01LP34** - Perceber que há maior incidência das vogais na grafia das palavras. **EF01LP35** - Estabelecer relações coerentemente entre sons e letras de palavras exploradas em sala, em suas tentativas de escrita (letras iniciais, finais de palavras instáveis: nomes de produtos, brinquedos, animais, frutas, nome de familiares).	
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EF01MAGM12 - Reconhecer os instrumentos de medida padronizados mais usuais e a sua função social (régua, fita métrica, trena, balança, recipientes graduados, entre outros).	➢ Usar as tecnologias digitais (calculadoras, tablets, celulares, notebooks, entre outros, bem como apps, sites, blogs, plataformas digitais, entre outros) e físicas (balança, trena, fita, materiais de apoio diversos) na exploração dos conceitos de diferentes eixos de conteúdos.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: CULTURA DIGITAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
OBJETO DE CONHECIMENTO: SEGURANÇA E RESPONSABILIDADE NO USO DE TECNOLOGIA COMPUTACIONAL. **EF01ED07[28] - Conhecer as possibilidades de uso seguro das tecnologias computacionais para proteção dos dados pessoais e para garantir a própria segurança.** EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: Esta habilidade propõe que o aluno possa refletir sobre a importância de resguardar dados pessoais como nome, endereço, idade, onde estuda, quando da utilização de tecnologias como celular e tablets, em que não se pode compartilhar essas informações com qualquer pessoa. EXEMPLO: O professor poderá fazer um jogo de imagens de dispositivos como celular, tablet, computador, dentre outros, em que os alunos precisam apresentar o que as pessoas fazem com essas tecnologias. Assim, o professor poderá destacar os cuidados quando usamos esses dispositivos.

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EFART12 - Compor cenas teatrais a partir de narrativas envolvendo o corpo e as formas animadas como as máscaras, bonecos, sombras, objetos etc.	➢ Produzir jogos interativos com imagens/cartas que façam relação com a segurança na era digital; ➢ Refletir sobre a segurança e vulnerabilidade na era digital através de jogos com imagens, perguntas e respostas, certo e errado; ➢ Usar fantoches para simular interações online, onde um personagem compartilha informações de forma insegura e outro (o herói) o ajuda a corrigir o

[28] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF01CO07.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

	erro.
ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
.....	.....
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: JOGOS E BRINCADEIRAS **CONTEÚDO:** AUTONOMIA E IDENTIDADE CORPORAL **EF01EFJBAIC01 -** Vivenciar diferentes jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas, percebendo o modo peculiar de se fazer em diferentes contextos, respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas. **EF01EFJBAIC02** - Explorar jogos e brincadeiras presentes nos diferentes contextos que vive, para ressignificá-los na interação com o seu grupo em diferentes tempos e espaços (recreio, família, nos intervalos entre as atividades dirigidas, entre outros), assim como brincar com brinquedos de diferentes culturas para compreender as diferenças e semelhanças e criar novas possibilidades;	➢ Elaborar um jogo de cartas com imagens (jogo da memória, tapa certo) de dispositivos como celular, tablet, computador, entre outros, em que os estudantes precisam dramatizar o que fazemos com essas tecnologias. ➢ Participar de rodas de conversa em que o professor destacará os cuidados que devemos ter ao usar esses dispositivos.
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO:O SUJEITO E O SEU LUGAR NO MUNDO. **CONTEÚDO**: O MODO DE VIDA DAS CRIANÇAS EM DIFERENTES LUGARES. **EF01GE01** - Descrever características observadas de seus lugares de vivência (moradia, escola etc.) e	➢ Desenhar a sua casa, escola ou bairro. O professor faz alguns questionamentos como: “Se você fosse postar este desenho na internet, o que você NÃO poderia

VERSÃO PRELIMINAR

identificar semelhanças e diferenças entre esses lugares, dando enfoque aos atributos e funções dos diferentes locais.	colocar para ficar seguro? ➢ Explorar a comunidade e os espaços de vivência; conversar sobre quais dados podem ou não ser compartilhados em um celular, computador ou app.
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: REGRAS DE CONVIVÊNCIA COM OS COLEGAS. **EF01HI17** - Conhecer os direitos e deveres de estudante e de amigo. **EF01HI18** - Entender o sentido e razão das regras existirem e serem obedecidas, tendo clareza de que, para qualquer escolha, existem consequências.	➢ Leitura, discussão coletiva e representação com desenhos dos direitos e deveres às crianças no que se refere ao uso uso seguro das tecnologias computacionais para proteção dos dados pessoais e para garantir a própria segurança; ➢ Construção coletiva de regras para viver em sociedade.
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: APREENSÃO DAS IDEIAS DOS TEXTOS LIDOS/ OUVIDOS/ OBSERVADOS. **EF01LP07** - Compreender, através da reflexão de alguns gêneros textuais estudados em sala, as ideias principais dos textos ouvidos/observados	➢ Trabalho com gêneros textuais que proporcionam debates sobre as questões de segurança e cuidados com o uso das tecnologias; ➢ Trabalhar com os estudantes

VERSÃO PRELIMINAR

EF01LP08 - Realizar a leitura de desenhos/imagens e símbolos que circulam na sociedade (história em quadrinhos, narrativas visuais, imagens em textos publicitários, ilustrações de livros, entre outras) considerando todos os recursos gráficos utilizados para expressar ideias e sentimentos a partir do gênero trabalhado. **EF01LP09** - Comentar as ideias dos textos ouvidos/estudados em sala com o grande grupo. **CONTEÚDO:** FUNÇÃO SOCIAL DA ESCRITA **EF01LP24** - Perceber, em textos lidos, ouvidos e estudados, as diferentes funções da língua escrita, tais como: orientar, informar, divertir, emocionar, instruir, registrar, entre outras.	através dos gêneros estudados com a possibilidade de utilização das tecnologias com segurança.
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EF01MANU01 - Reconhecer e utilizar-se dos números naturais como indicadores de quantidade, de ordem, de medida e de código de identificação em diferentes situações cotidianas	➢ Organização de ações de ensino e de aprendizagem, a partir de diferentes contextos - situações de aprendizagem, que possibilitem: ➢ Utilizar o número em senhas explorando a função delas no uso seguro da tecnologia digital.

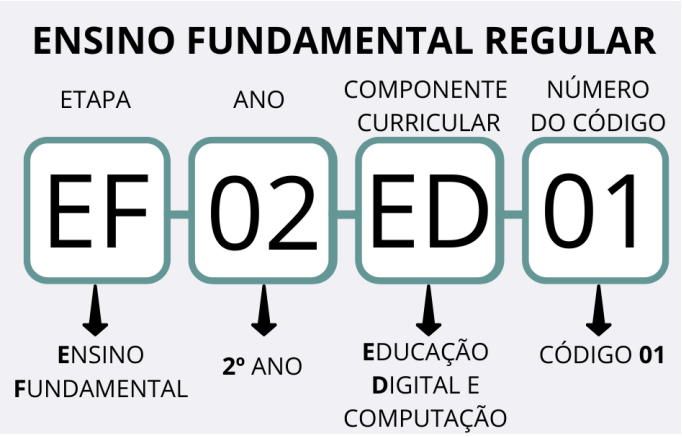
1ª VERSÃO PRELIMINAR

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - 2º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL
EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

EIXO	2º ANO
PC[29]	OBJETO DE CONHECIMENTO: MODELAGEM DE OBJETOS EF02ED01 - Criar e comparar modelos (representações) de objetos, identificando padrões e atributos essenciais.
	OBJETO DE CONHECIMENTO: ALGORITMOS COM REPETIÇÕES SIMPLES EF02ED02 - Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, construídos como sequências com repetições simples (iterações definidas) com base em instruções preestabelecidas ou criadas, analisando como a precisão da instrução impacta na execução do algoritmo.
MD[30]	OBJETO DE CONHECIMENTO: INSTRUÇÃO DE MÁQUINA EF02ED03 - Identificar que máquinas diferentes executam conjuntos próprios de instruções e que podem ser usadas para definir algoritmos.
	OBJETO DE CONHECIMENTO: HARDWARE E SOFTWARE EF02ED04 - Diferenciar componentes físicos (hardware) e programas que fornecem as instruções (software) para o hardware.
CD[31]	OBJETO DE CONHECIMENTO: USO DE ARTEFATOS COMPUTACIONAIS EF02ED05 - Reconhecer as características e usos das tecnologias computacionais no cotidiano dentro e fora da escola.
	OBJETO DE CONHECIMENTO: SEGURANÇA E RESPONSABILIDADE NO USO DE TECNOLOGIA COMPUTACIONAL. EF02ED06 - Reconhecer os cuidados com a segurança no uso de dispositivos computacionais.

VERSÃO PRELIMINAR

[29] PENSAMENTO COMPUTACIONAL.
[30] MUNDO DIGITAL.
[31] CULTURA DIGITAL



EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

Refere-se à habilidade de compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções de forma metódica e sistemática, através do desenvolvimento da capacidade de criar e adaptar algoritmos, aplicando fundamentos da computação para alavancar e aprimorar a aprendizagem e o pensamento criativo e crítico nas diversas áreas do conhecimento. Alguns conceitos importantes: DECOMPOSIÇÃO: dividir a questão em problemas menores e, portanto, mais fáceis de resolver; GENERALIZAÇÃO: identificar o padrão ou os padrões que geram o problema e/ou levam à sua solução; ABSTRAÇÃO: ignorar os detalhes irrelevantes de uma solução de modo que ela possa ser válida para diversos problemas, concentrando-se nos aspectos mais importantes; ALGORITMO: estipular as etapas ou sequência de passos para resolver um dado problema.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

OBJETO DE CONHECIMENTO: MODELAGEM DE OBJETOS.

EF02ED01[32] - Criar e comparar modelos (representações) de objetos, identificando padrões e atributos essenciais.

EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: Um modelo é construído ao se identificarem características essenciais de objetos. Modelos são importantes para classificar objetos e a escolha das características define os agrupamentos.

EXEMPLO: O professor pode distribuir um conjunto de imagens de veículos como motos, bicicletas, automóveis, trens, aviões, caminhões, helicópteros, jet-skis, barcos a vela, lanchas etc. e solicitar que os alunos agrupem as imagens dos veículos que voam ou que possuem rodas, ou ainda os que possuem motor, entre outras características. Chamar a atenção para

[32] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF02CO01

VERSÃO PRELIMINAR

o fato de que diferentes características podem gerar diferentes agrupamentos.

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
ARTES VISUAIS **EFARAV11** - Conhecer e realizar estudos específicos com os elementos formais: a linha, a forma, a cor etc. **EFARAV12** - Conhecer, identificar e representar diferentes ritmos com linhas, formas, cores.	➢ Organizar as obras de arte/representações artísticas por gêneros artísticos; ➢ Selecionar os elementos de composição e agrupar por: cores (primárias, secundárias, quentes, frias, etc.), linhas (retas, curvas), formas, etc.

ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: MATÉRIA E ENERGIA **EF02CIME01 -** Identificar os locais onde a água é encontrada na natureza (rios, lagos, oceanos, mananciais, plantas, animais e “ser humano”, solo, ar, geleiras, poço, nascentes, etc.). **EF02CIME02 -** Compreender que a água pode ser encontrada na natureza de diferentes estados físicos (sólido, líquido e gasoso). **EF02CIME17 -** Perceber que existem solos de diferentes cores; **EF02CIME18 -** Perceber que existem texturas diferentes de solos (granulometria): arenosa (areia), granulação grande, proporcionam boa drenagem e aeração do solo, ou seja, boa permeabilidade do solo, geralmente se apresenta na cor clara (cor areia); siltosa (silte) média granulação, também	➢ Utilizar o Google Lens para identificar espécies da fauna e flora do jardim ou da horta e conversar com a professora e colegas sobre o que sempre aparece nas espécies, padrão de cor, formato, etc; ➢ Utilizar sites para pesquisar curiosidades sobre o mundo animal e em seguida registrar quais padrões se repetem nas características do mundo animal (quantidade de patas, cor, pena, bico, pelo, local de habitat, o que se alimenta, etc.); ➢ Utilizar aplicativos para

1ª VERSÃO PRELIMINAR

podem reter umidade, mas são menos coesas que a argila, geralmente têm cor acinzentada ou rosada; argilosa (argila) granulação mínima, baixa permeabilidade e geralmente de cor avermelhada.	identificação de fauna e flora, tais como canto ou espécies de pássaros, conversar com a professora e colegas sobre o que sempre aparece nas espécies, padrão de cor, formato, etc; ➢ Comparar, observar ao pesquisar imagens e vídeos sobre a água, realizar experimentos sobre os diferentes estados físicos, sua dissolução e formas de transporte; ➢ Comparar, observar ao pesquisar imagens e vídeos sobre o solo, as diferentes texturas, realizar experimentos.
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: JOGOS E BRINCADEIRAS **EIXO:** AUTONOMIA E IDENTIDADE CULTURAL **EF01EFJBAIC01 -** Vivenciar diferentes jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas, percebendo o modo peculiar de se fazer em diferentes contextos, respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas. **EF02EFJBAIC02 -** Realizar jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas presentes nos diferentes contextos que vive, para ressignificá-los na interação com o seu grupo em diferentes tempos e espaços (recreio, família, nos intervalos entre as atividades dirigidas, entre outros), assim como brincar de maneira autônoma com brinquedos de	➢ Representar um jogo por meio de um modelo (desenho, tabela, mapa, fluxograma). Ex.: modelo da amarelinha, do pega-pega, do corre-cotia; ➢ Vivenciar jogos e brincadeiras que possuem padrões de movimento, regras que se repetem, estruturas fixas. Observar padrões: todos correm em uma direção, sempre há um pegador, a brincadeira segue etapas, materiais que sempre aparecem; ➢ Vivenciar e comparar a

1ª VERSÃO PRELIMINAR

diferentes culturas para compreender as diferenças e semelhanças e criar novas possibilidades que atendam as necessidades e interesses do grupo;	"amarelinha brasileira" com versões de outros países; ➢ Analisar diferenças na forma de jogar pega-pega em culturas distintas. Criar modelos de cada versão e identificar as mudanças. O que nunca muda numa brincadeira (ex.: na queimada, sempre há arremesso com bola). O que pode mudar (tipo de bola, tamanho do espaço, quantidade de jogadores).
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: FORMAS DE REPRESENTAÇÃO E PENSAMENTO ESPACIAL. **CONTEÚDO:** LOCALIZAÇÃO, ORIENTAÇÃO E REPRESENTAÇÃO ESPACIAL. **EF02GE05** - Identificar e elaborar diferentes formas de representação (desenhos, mapas mentais, maquetes) para representar componentes da paisagem (elementos naturais e culturais) dos lugares de vivência. **EF02GE06** - Localizar a escola, bem como saber seu endereço e pontos de referência próximos, a fim de a criança/estudante conhecer o espaço onde está localizado.	➢ Usar o Google Earth para localizar o endereço da sua casa, dos colegas e da escola; ➢ Usar o Google Street View para localizar pontos de referência e vivenciar o trajeto do caminho casa-escola; ➢ Participar da construção de maquetes com as imagens do Google Street View, com auxílio da professora e colegas.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDOS: - DIVERSIDADE CULTURAL: BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS QUE OUTRAS CRIANÇAS VIVENCIAM E VIVENCIARAM NO MUNICÍPIO E NO MUNDO: INDÍGENAS, AFRICANAS, AMERICANAS, ETC., HOJE E EM OUTROS TEMPOS. **EF02HI11** - Identificar e comparar semelhanças e diferenças entre brinquedos, jogos e brincadeiras que gosta em relação aos vivenciados em outros lugares. **EF02HI13** - Vivenciar brinquedos e brincadeiras de outras gerações (podendo ser da própria família), identificando o que permaneceu e o que mudou (forma, espaço, para menino e menina, etc.).	➢ Vivenciar jogos e brincadeiras que possuem padrões de movimento, regras que se repetem, estruturas fixas. Observar padrões: todos correm em uma direção, sempre há um pegador, a brincadeira segue etapas, materiais que sempre aparecem; ➢ Vivenciar, identificar e comparar a "amarelinha brasileira" com versões de outros países; ➢ Analisar as diferenças na forma de jogar pega-pega em culturas distintas. Criar modelos de cada versão e identificar as mudanças. O que nunca muda numa brincadeira (ex.: na queimada, sempre há arremesso com bola). O que pode mudar (tipo de bola, tamanho do espaço, quantidade de jogadores).
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EF2LL04 - Realizar e/ou vivenciar a leitura e contação de histórias de livros de diferentes gêneros e modos composicionais: narrativos, poéticos e teatro, identificando os elementos que compõem o livro: capa (título, autor, ilustrador, tradutor,	➢ Realizar e vivenciar a leitura e contação de histórias de livros de diferentes gêneros e modos composicionais: narrativos, poéticos e teatro, identificando os

VERSÃO PRELIMINAR

ilustração) e contracapa. **EF1LL07** - Explorar as histórias lidas e/ou ouvidas, sendo incentivado a relatar seus sentimentos e opinar sobre: como começou e terminou a história, as ações dos personagens, os fatos ocorridos nas histórias, a relação entre as ações e os fatos ocorridos na história e as suas vivências. **EF1LL08** - Recontar a história e/ou alguns fatos da história ouvida e/ou lida, assim como recriar seu "início, meio ou fim", através de: rodas de conversa; dramatização, utilizando-se da linguagem corporal, de fantoches, máscaras, adereços, fantasias, objetos e materiais diversos (brinquedos, bonecos, tecidos, acessórios, etc.); de desenhos (riscantes e suportes variados); do uso do retroprojetor, utilizando-se de desenhos em transparência, objetos e o próprio corpo; do uso das tecnologias digitais (fotos, vídeos, etc.); de modelagem; com recorte e colagem de imagens (revistas, encartes, de materiais escritos diversos, etc.); e da escrita. **EF1LL09** - Explorar jogos diversos confeccionados a partir das histórias ouvidas, assim como realizar a confecção: memória, dominó, bingo, caixa tátil, que explorem a sequência da narrativa, os fatos e seus personagens. **EF1LL10** - Compreender a sequência da história lida e/ou ouvida, a partir de jogos de ordenar figuras relacionadas à história; descobrir numa sequência de imagens relacionadas à história a cena que está faltando; por meio do relato oral, dramatização e/ou da escrita. **EF2LL12** - Explorar textos do gênero poético (poemas, trava-línguas, canções, parlendas,	elementos que compõem o livro: capa (título, autor, ilustrador, tradutor, ilustração) e contracapa, elementos que se repetem, fazer a comparação entre alguns livros (seguem um padrão no texto); ➢ Criação de audiobooks com vozes dos alunos, utilizando aplicativos de gravação e edição de som; ➢ Uso de softwares de desenho digital para ilustrar capas e personagens das histórias; ➢ Produção de curtas-metragens e animações baseadas em contos lidos em sala; ➢ Desenvolvimento de jogos digitais simples (como quiz ou memória) utilizando ferramentas online; ➢ Montagem de histórias colaborativas em plataformas digitais, com textos e imagens criadas pelos alunos; ➢ Uso de realidade aumentada para explorar livros ilustrados com elementos interativos; ➢ Criação de blogs ou murais virtuais para divulgar produções literárias da turma; ➢ Produção de podcasts literários, nos quais os alunos contem ou discutam histórias e personagens; ➢ Elaboração de storyboards digitais para planejar contações de

1ª VERSÃO PRELIMINAR

adivinhas, quadrinhas, brincos, lenga-lenga): leitura dialogada e coral; leitura individual; trocar palavras por outras palavras, gestos, desenhos e/ou escrita; representá-los através de diferentes linguagens (gestos, dramatização, desenho, escrita, modelagem, recorte e colagem), recitar, realizando gravações de áudio e vídeo para explorações, vivenciá-los corporalmente.	histórias. ➢ Uso de inteligência artificial educativa (como Canva, Pixton, entre outros) para apoiar a criação de textos e roteiros ilustrados.); ➢ Leitura Interativa com QR code- acesso a vídeos, áudios ou ilustrações complementando as histórias por meio de códigos QR criados pelos próprios alunos.Produção de e-books colaborativos- compilação de produções literárias dos alunos em formato digital, publicando em blog ou plataforma de leitura.
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: ALFABETO COMO CONJUNTO DE SÍMBOLOS PRÓPRIOS DA ESCRITA **EF02LP01 -** Reconhecer e utilizar as letras do alfabeto em suas tentativas de escrita, diferenciando estes símbolos dos demais. **EF02LP02 -** Reconhecer o alfabeto como um conjunto de letras que, combinadas entre si, servem para escrever o que se pensa e o que se fala. **EF02LP03 -** Reconhecer as letras do alfabeto em suas diferentes formas de uso e traçado (imprensa, cursiva, maiúscula e minúscula). **CONTEÚDO:** RELAÇÃO GRAFEMA/FONEMA **EF02LP47** - Perceber que o padrão de relação consoante/vogal (relações biunívocas ou	➢ Realizar atividades com o alfabeto móvel, organizando as letras iguais, montando palavras que comecem ou terminem com a mesma letra; ➢ Realizar atividades com o alfabeto móvel, oportunizando que as crianças montem palavras com as mesmas sílabas no começo ou no final das palavras; ➢ A partir de jogos online, é possível organizar palavras com as mesmas sílabas, letras ou com a mesma relação fonema-grafema;

1ª VERSÃO PRELIMINAR

monogâmicas) não é único, recorrendo ao professor quando tiver dúvidas. **EF02LP48 -** Entender que determinada letra pode compor a grafia de diversas palavras, inclusive representando sons diferentes;	➢ Agrupar palavras exploradas em sala que começam com as mesmas sílabas, utilizando recursos digitais como o Wordwall, Zabran (dominó de sílabas); ➢ Organizar palavras com a relação monogâmica, por exemplo, V e F; T e D; P e B;
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: GEOMETRIA **CONTEÚDO:** FIGURAS GEOMÉTRICAS ESPACIAIS. **EF02MAGE03** - Identificar e nomear figuras geométricas espaciais (cubo, paralelepípedo, pirâmide, cone, cilindro e esfera), relacionando-as com objetos do mundo físico (natureza e construções humanas). **EF02MAGE04** - Comparar e classificar as figuras geométricas espaciais pelas características de suas superfícies, em arredondadas (superfície curva) e não arredondadas (superfície plana), por meio da manipulação, observação e análise de modelos de sólidos geométricos e objetos do cotidiano. **EIXO:** GEOMETRIA **CONTEÚDO:** FIGURAS GEOMÉTRICAS PLANAS. **EF02MAGE05** - Identificar, comparar e nomear figuras geométricas planas (círculo, triângulo, quadrado e retângulo), em diferentes disposições espaciais, nas faces das figuras geométricas espaciais, em objetos do cotidiano, em imagens e	➢ Observar diferentes formatos de associação entre formatos por semelhanças e classificação por atributos definidores com auxílio de modelos de diferentes formatos; ➢ Observar as regularidades em um determinado recorte numérico (de quanto em quanto os números são registrados) para realizar a leitura e continuar a escrita ou colocar números ausentes; ➢ Separar e classificar objetos e figuras geométricas espaciais conforme características de seus formatos (tipo da superfície, quantidade de faces – atributos definidores); ➢ Organizar sequências de diferentes formatos (sólidos geométricos e/ou blocos lógicos) em determinadas posições

1ª VERSÃO PRELIMINAR

desenhos.	espaciais; ➢ Continuar sequências de determinados formatos e inserção de elementos ausentes pela observação de padrões; ➢ Comparar e ordenar os objetos considerando uma determinada grandeza (comprimento, capacidade, massa).

1ª VERSÃO PRELIMINAR

2º ANO

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
OBJETO DE CONHECIMENTO: ALGORITMOS COM REPETIÇÕES SIMPLES. **EF02ED02**[33] **- Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, construídos como sequências com repetições simples (iterações definidas) com base em instruções preestabelecidas ou criadas, analisando como a precisão da instrução impacta na execução do algoritmo.** EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: Usar linguagem oral, textual ou pictográfica para descrever algoritmos, percebendo a importância de descrevê-los com precisão para que possam ser executados por outras pessoas (ou máquinas). Os algoritmos aqui devem ser descritos através de sequências de instruções (preestabelecidas ou criadas pelos alunos) que podem ser repetidas um determinado número de vezes. Os ciclos de repetição devem ser simples, isto é, não devem conter outros ciclos. EXEMPLO: Os alunos podem construir algoritmos com conjuntos de instruções pré-definidas, como ações para avançar, virar à direita, virar à esquerda, bem como definir seus próprios conjuntos de instruções. Para descrever a tarefa de andar 10 passos, virar à esquerda e andar mais 5 passos, pode-se definir o seguinte algoritmo: 'Ande um passo 10 vezes; vire à esquerda; e ande um passo 5 vezes.

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
ARTES VISUAIS **EFARAV11 -** Conhecer e realizar estudos específicos com os elementos formais: a linha, a forma, a cor etc. **EFARAV12 -** Conhecer, identificar e representar diferentes ritmos com linhas, formas e cores. **EFARAV20** - Criar composições a partir de diferentes técnicas bidimensionais e tridimensionais.	➢ Explorar formas, cores e simetria na criação de padrões visuais, como em mosaicos. Os alunos criam um conjunto de instruções para desenhar um padrão repetitivo; ➢ Criar mosaicos e padrões geométricos. Desenhar um quadrado azul (à direita, desenhar

[33] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF02CO02.

	um quadrado vermelho, à direita, desenhar mais um quadrado azul, repita 5 vezes este padrão; ➢ Explorar formas circulares e simetria, presentes em mandalas ou na natureza (conchas, flores). *Exemplo:* Desenhe uma forma pequena direcionada para um ponto central. Repita o desenho, ao lado da forma, por 8 vezes para formar uma mandala simétrica.
ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
———	———
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: JOGOS E BRINCADEIRAS **EIXO:** AUTONOMIA E IDENTIDADE CULTURAL **EF02EFJBAIC01** - Vivenciar diferentes jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas, compreendendo suas características próprias, tais como gestos, expressões, entre outros presentes nos diferentes contextos de origem, respeitando e rompendo com estereótipos e preconceitos; **EF02EFJBAIC02** - Realizar jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas presentes nos diferentes contextos que vive, para ressignificá-los na interação com o seu grupo em diferentes tempos e espaços (recreio, família, nos intervalos entre as atividades dirigidas, entre outros), assim como	➢ Vivenciar diferentes jogos e brincadeiras com os colegas e, a partir das suas vivências, deverá construir algoritmos com conjuntos de instruções predefinidas para realizar um circuito, como ações para avançar, virar à direita, virar à esquerda, bem como definir seus próprios conjuntos de instruções. Para descrever a tarefa de andar 10 passos, virar à esquerda e andar mais 5 passos, pode-se definir o seguinte algoritmo: 'Ande um passo 10 vezes; vire à

brincar de maneira autônoma com brinquedos de diferentes culturas para compreender as diferenças e semelhanças e criar novas possibilidades que atendam às necessidades e interesses do grupo; **EF02EFJBAIC03 -** Identificar que os jogos e as brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas podem apresentar-se como fonte de legitimação de acordos e condutas sociais, nas representações simbólicas, na forma de expressão das emoções e nas experiências de convívio,, podendo ser tanto individuais e/ou coletivas, recriando com autonomia no espaço escolar jogos e brincadeiras que possibilitem novos acordos e condutas que atendam às necessidades e interesses do grupo envolvido. **EF02EFJBAIC04 -** Demonstrar autonomia ao propor e produzir alternativas para a prática de jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas tematizadas na escola, para outros contextos, usufruindo destas práticas corporais de movimento para potencializar a interação da comunidade em diferentes contextos de lazer e ampliar as redes de sociabilidade. **EF02EFJBCAP02 -** Reconhecer os jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas; valorizar a importância que estes têm para a sua cultura de origem, e para o patrimônio histórico cultural.	esquerda; e ande um passo 5 vezes; ➢ Vivenciar as brincadeiras Caça ao Tesouro das Informações, Tapa Certo das Informações e Jogos de Percurso, a partir das instruções descritas no cartão.
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: FORMAS DE REPRESENTAÇÃO E PENSAMENTO ESPACIAL.	➢ Atividades direcionadas para identificar e elaborar legendas,

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: LOCALIZAÇÃO, ORIENTAÇÃO E REPRESENTAÇÃO ESPACIAL. **EF02GE05** - Identificar e elaborar diferentes formas de representação (desenhos, mapas mentais, maquetes) para representar componentes da paisagem (elementos naturais e culturais) dos lugares de vivência.	➢ Análise de mapas físicos e digitais para localizar os limites do município; ➢ Intensificar o uso das tecnologias; ➢ Criar algoritmos com instruções pré-definidas, como ações para avançar, virar à direita, virar à esquerda, bem como definir seus próprios conjuntos de instruções.
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
———	———
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EF1LL01 - Participar de brincadeiras cantadas, cantigas de roda e cantigas, vivenciando-as corporalmente, bem como recriando-as (trocar palavras por outras palavras e/ou gestos), de maneira individual e/ou coletiva. **EF1LL03** - Vivenciar a leitura e contação de histórias, realizadas de maneira adequada e variada pelo(a) professor(a) (com ritmo, fluência e entonação adequados ao gênero lido ou contado; com incentivo à participação das crianças/estudantes na história; utilizando-se de objetos, fantoches, fantasias, maquiagem e/ou adereços; com modificação da voz; utilizando-se de sons e/ou músicas; criando "suspense"; etc.). **EF1LL04** - Realizar e/ou vivenciar a leitura e contação de histórias de livros de diferentes gêneros	➢ Participar de brincadeiras cantadas, cantigas de roda e cantigas, vivenciando-as corporalmente, bem como recriando-as. ➢ Recontar a história e/ou alguns fatos da história ouvida e/ou lida, assim como recriar seu "início, meio ou fim", através de: rodas de conversa; dramatização, utilizando-se da linguagem corporal, de fantoches, máscaras, adereços, fantasias, objetos e materiais diversos, construídos como sequências com repetições simples.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

e modos composicionais: narrativos, poéticos e teatro, identificando os elementos que compõe o livro: capa (título, autor, ilustrador, tradutor, ilustração) e contracapa. **EF1LL05** - Escolher, explorar e ler livros de diferentes gêneros e modos composicionais, com diferentes projetos gráficos (cartonados, cortados, gigantes e mini livros, livro-brinquedo e livro jogo), assim como outros suportes de escrita. **EF1LL06** - Escolher e manusear livros, apresentando comportamento leitor: virar as páginas, observar e ler as ilustrações, criar histórias a partir da leitura das ilustrações, apontar ilustrações que lhe despertam atenção e realizar a leitura com autonomia. **EF1LL07** - Explorar as histórias lidas e/ou ouvidas, sendo incentivado a relatar seus sentimentos e opinar sobre: como começou e terminou a história, as ações dos personagens, os fatos ocorridos nas histórias, a relação entre as ações e os fatos ocorridos na história e as suas vivências. **EF1LL08** - Recontar a história e/ou alguns fatos da história ouvida e/ou lida, assim como recriar seu "início, meio ou fim", através de: rodas de conversa; dramatização, utilizando-se da linguagem corporal, de fantoches, máscaras, adereços, fantasias, objetos e materiais diversos (brinquedos, bonecos, tecidos acessórios, etc); de desenhos (riscantes e suportes variados); do uso do retroprojetor, utilizando-se de desenhos em transparência, objetos e o próprio corpo; do uso das tecnologias digitais (fotos, vídeos, etc); de modelagem; com recorte e colagem de imagens (revistas, encartes, de materiais escritos diversos, etc); e da escrita.	

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EF2LL09 - Compreender a sequência da história lida e/ou ouvida, a partir de jogos de ordenar figuras relacionadas a história; descobrir numa sequência de imagens relacionadas à história a cena que está faltando; por meio do relato oral, dramatização e/ou da escrita. **EF1LL10** - Compreender a sequência da história lida e/ou ouvida, a partir de jogos de ordenar figuras relacionadas a história; descobrir numa sequência de imagens relacionadas à história a cena que está faltando; por meio do relato oral, dramatização e/ou da escrita. **EF2LL12** - Explorar textos do gênero poético (poemas, trava-línguas, canções, parlendas, adivinhas, quadrinhas, brincos, lenga-lenga): leitura dialogada e coral; leitura individual; trocar palavras por outras palavras, gestos, desenhos e/ou escrita; representá-los através de diferentes linguagens (gestos, dramatização, desenho, escrita, modelagem, recorte e colagem), recitar, realizando gravações de áudio e vídeo para explorações, vivenciá-los corporalmente.	
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: ELEMENTOS DA APRESENTAÇÃO **EF02LP29** - Compreender que a organização dos elementos de apresentação de um texto escrito depende de seu gênero, tipo e suporte. **CONTEÚDO:** IDEIA DE REPRESENTAÇÃO **EF02LP38 -** Compreender as ideias veiculadas aos gêneros textuais refletidos em diferentes ambientes	➢ Descrever alguns comandos através do prompt para inteligência artificial, para criar imagens, ilustrações de livros produzidos nas aulas; ➢ Criar códigos com sílabas: cada sílaba representa um comando ou

VERSÃO PRELIMINAR

de aprendizagem, utilizando-se das diferentes formas de representação (fala, gesto, desenho, som, modelagem, dramatização, escrita, expressões faciais e corporais); **EF02LP39 -** Representar suas ideias utilizando-se de diferentes formas e recursos. **EF02LP40 -** Criar símbolos para a organização de seu grupo, compreendendo a convencionalidade dos mesmos.	objeto (ex.: PA = pular, CA = caminhar); ➢ Criar um texto pictográfico (história usando emojis, desenhos ou símbolos); ➢ Ordenar acontecimentos é uma forma de representar informação por meio de sequência — uma codificação narrativa; ➢ Organizar cartões com imagens para “codificar” uma história passo a passo; ➢ Participar com a professora e colegas da produção de textos multimodais utilizando diferentes códigos: imagem, cor, escrita, setas, destaque gráfico; ➢ Criar um cartaz em que a criança represente informações usando texto + desenhos + setas + cores; ➢ Identificar e produzir textos do cotidiano (listas, bilhetes, legendas); ➢ Representar informação usando letras e sílabas é uma forma de codificação. Ex.: escrever o nome para identificar-se (informação representada por códigos), ícones, emojis, sinais, cores e imagens são formas de codificação visual.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EF02MAGE01 - Identificar e registrar, em linguagem verbal ou não verbal, a localização e os deslocamentos de pessoas/objetos no espaço, com base em pontos de referência, indicando mudanças de direção.	➢ Observar e explorar diferentes espaços (internos e externos da escola) com o próprio corpo, seguindo comandos de posição e deslocamento, em percursos determinados (por exemplo: circuitos); ➢ Elaborar (individual ou coletivamente) maquetes, croquis, mapas, esquemas, entre outros, para representar deslocamentos num determinado espaço (exemplo: mapa do tesouro).

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: MUNDO DIGITAL

Envolve aprendizagens sobre artefatos digitais, compreendendo tanto elementos físicos (computadores, celulares, tablets) e virtuais (internet, redes sociais e nuvens de dados). Compreender o mundo contemporâneo requer conhecimento sobre o poder da informação e a importância de armazená-la e protegê-la, entendendo os códigos utilizados para a sua representação em diferentes tipologias informacionais, bem como as formas de processamento, transmissão e distribuição segura e confiável.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

OBJETO DE CONHECIMENTO: INSTRUÇÃO DE MÁQUINA.

EF02ED03[34] **- Identificar que máquinas diferentes executam conjuntos próprios de instruções e que podem ser usadas para definir algoritmos.**

EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: Para compreender o funcionamento dos computadores, é importante entender que uma máquina disponibiliza um conjunto de instruções (as operações) que, se realizadas em uma dada sequência (algoritmo), produzem algum resultado.

EXEMPLO: Nesta etapa, o aluno poderia começar a identificar que alguns conjuntos de instruções bem definidos (operações aritméticas simples de uma calculadora, operações de dobradura etc.) podem ser usados em sequências bem definidas para produzir coisas (o cálculo de uma expressão simples, um origami etc.).

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
ARTES VISUAIS: **EFARAV20 -** Criar composições a partir de diferentes técnicas bidimensionais e tridimensionais. **DANÇA** **EFARD11** - Explorar o movimento cênico, a partir da experimentação de jogos corporais, assim como produzir coreografias e registros gráficos da dança. **TEATRO**	➢ Fazer a dobradura (origami) com os colegas, seguindo a sequência exata de instruções realizadas pela professora que, se seguidas corretamente, resultam em uma forma de arte específica (um animal, uma flor, etc.); ➢ Fazer uma dobradura simples,

[34] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF02CO03.

VERSÃO PRELIMINAR

EFART06 - Propor exercícios de forma individual e coletiva, explorando as mais diversas etapas do processo de criação teatral, a expressividade dos movimentos do corpo, as expressões faciais e a voz, estabelecendo relações com práticas da vida cotidiana.	passo a passo. Em seguida, em duplas, criam suas próprias "instruções" para uma dobradura simples que inventaram. Trocar as instruções com outra dupla e tentar executar a dobradura apenas seguindo os passos descritos; ➢ Em pequenos grupos, devem escrever uma sequência em cartões, como um Cartão 1: Pular 2 vezes; Cartão 2: Girar; Cartão 3: Bater palmas. Depois de pronto, devem trocar as instruções e o outro grupo deve executar o programa exatamente como escrito.
ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: MATÉRIA E ENERGIA **EF02CIME14 -** Entender que há órgãos responsáveis pela preservação/conservação, tratamento e distribuição da água em Piraquara.	➢ Realizar pesquisas e divulgação sobre as ações de cuidado e preservação ambiental em sua comunidade, por vídeos, gravações e informativos digitais.
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: JOGOS E BRINCADEIRAS **EIXO:** AUTONOMIA E IDENTIDADE CORPORAL **EF01EFJBAIC01 -** Vivenciar diferentes jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas,	➢ Participar da realização da dobradura do Aviãozinho e Barquinho de Papel, seguindo conjuntos de instruções bem

VERSÃO PRELIMINAR

percebendo o modo peculiar de se fazer em diferentes contextos, respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas. **EF01EFJBAIC03** - Realizar com autonomia os movimentos do corpo inerentes aos jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas, recriando outras possibilidades de movimento, considerando que os jogos e as brincadeiras podem apresentar-se como fonte de legitimação de acordos e condutas sociais, nas representações simbólicas, na forma de expressão das emoções e nas experiências de convívio, podendo ser tanto individuais e/ou coletivas; **EF01EFJBAIC04 -** Colaborar na proposição e na produção de outras alternativas para a prática de jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas tematizadas na escola, usufruindo destas práticas corporais de movimento com autonomia para potencializar o envolvimento em contextos de lazer e ampliar as redes de sociabilidade. **EF01EFJBCAP02 -** Explorar jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas;	definidos vivenciando a brincadeira junto com os colegas.
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
.....	.....
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
.....	.....
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**

1ª VERSÃO PRELIMINAR

ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: ALFABETO COMO CONJUNTO DE SÍMBOLOS PRÓPRIOS DA ESCRITA **EF02LP01 -** Reconhecer e utilizar as letras do alfabeto em suas tentativas de escrita, diferenciando estes símbolos dos demais. **EF02LP02 -** Reconhecer o alfabeto como um conjunto de letras que, combinadas entre si, servem para escrever o que se pensa e o que se fala. **CONTEÚDO:** AMPLIAÇÃO VOCABULAR **EF02LP06** - Sugerir em produções coletivas o uso de palavras cujo significado foi apreendido anteriormente através de reflexões realizadas nos mais diversos ambientes de aprendizagem.	➢ Elaborar a palavra do dia com análise de quantidade de sílabas, letra escolhida e construção de frase, de forma coletiva; ➢ Explorar gêneros injuntivos, os quais descrevem ações, ou seja, dão ordens aos leitores, apontando de forma detalhada o que devem fazer e os verbos utilizados são escritos no modo imperativo (EX: receita).
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: NÚMEROS **EF02MANU09 -** Realizar agrupamentos, desagrupamentos e trocas na base 10, reconhecendo as equivalências entre unidades, dezenas e centenas. **EF02MANU19 -** Resolver problemas de adição (sem e com agrupamento) com números naturais, envolvendo as ideias de junção e acréscimo, utilizando e comunicando estratégias de cálculo, com registro, e também os algoritmos formais. **EF02MANU20 -** Resolver problemas de subtração (sem e com desagrupamento) com números naturais,	➢ Organizar ações de ensino e de aprendizagem, a partir de diferentes contextos — situações de aprendizagem que possibilitem: ➢ Realizar agrupamentos de quantidades e trocas na base dez para agilizar a contagem e realizar cálculos; ➢ Construir individual ou coletivamente estratégias, com registros, para resolver problemas com as diversas ideias

VERSÃO PRELIMINAR

envolvendo as ideias subtrativa, comparativa e aditiva, utilizando e comunicando estratégias de cálculo, com registros, e também com os algoritmos formais.	das diferentes operações com números naturais e comunicação para a turma, do que e como foi realizado (passo a passo); ➢ Realizar cálculos utilizando os algoritmos formais das diferentes operações com números naturais na solução de problemas; ➢ Usar a calculadora.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: MUNDO DIGITAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
OBJETO DE CONHECIMENTO: HARDWARE E SOFTWARE. **EF02ED04[35] - Diferenciar componentes físicos (hardware) e programas que fornecem as instruções (software) para o hardware.** EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: O objetivo da habilidade é mostrar aos alunos que em seu cotidiano existem dispositivos físicos (celulares, computadores, calculadoras, máquinas de costura etc.) que são controlados por algo que segue uma sequência de passos lógicos (um app do celular, uma pessoa com a calculadora, uma costureira etc.). EXEMPLO: Pode-se utilizar dispositivos do cotidiano do aluno para diferenciar o dispositivo físico (hardware) daquilo que o controla (software).

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
ARTES VISUAIS **EFARAV07 -** Apreciar os diferentes meios de comunicação de diferentes culturas do passado e contemporâneas que se expressam mediante sinais, códigos e imagens como: publicidade, imprensa, televisão, cartaz, desenho, pintura, gravura, escultura, monumentos, placas de trânsito, libras, *emojis* etc. **EFARAV05** - Identificar, conhecer e explorar os diferentes gêneros: retrato, paisagem, natureza morta, cenas históricas, do cotidiano e religiosas. **EFARAV16** - Identificar e distinguir os diferentes tipos de técnicas bidimensionais e tridimensionais. **EFARAV26** - Explorar diferentes recursos e materiais para as produções artísticas, desde o uso de recursos e técnicas convencionais até materiais e instrumentos não convencionais.	➢ Hardware: Compare o hardware com as ferramentas e o espaço físico de um ateliê de arte: pincéis, tintas, tela, cavalete, argila, etc. (ou, no contexto digital, o computador, monitor, mouse, teclado, impressora, tablet). São os objetos que você pode tocar e sem os quais a obra não pode ser produzida fisicamente; ➢ Software (As Instruções e Técnicas): Compare o software com as instruções, técnicas e criatividade do artista: a ideia da pintura, a receita da argila, as regras de composição, o estilo de pintura (ou, no contexto digital, o

[35] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF02CO04.

	programa de desenho, o aplicativo de edição de imagem, o sistema operacional). São as instruções que dizem ao hardware o que fazer; ➢ Visitas virtuais: explorar imagens de arte digital; ➢ Conversar com a professora e colegas sobre como essas obras foram criadas. Alguns artistas contemporâneos criam instalações interativas que dependem inteiramente de tecnologia. Explique que o trabalho desses artistas envolve tanto a criação dos objetos físicos da instalação (hardware) quanto a programação das interações (software).
ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
———	———
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: JOGOS E BRINCADEIRAS **EIXO:** AUTONOMIA E IDENTIDADE CORPORAL **EF02EFJBAIC01 -** Vivenciar diferentes jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas, compreendendo suas características próprias tais como: gestos, expressões, entre outros presentes nos diferentes.	➢ Vivências das Práticas Corporais de Movimento anteriormente também por meio do uso das tecnologias digitais.

ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
.....	.....
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
.....	.....
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
.....	.....
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: ELEMENTOS DA APRESENTAÇÃO **EF02LP29 -** Compreender que a organização dos elementos de apresentação de um texto escrito depende de seu gênero, tipo e suporte.	➢ Explorar, na produção de texto (que pode ser coletiva), mostrando as funcionalidades do teclado por exemplo, mas pode ser outros como a utilização de aplicativos como o Canva para a realização da produção textual.
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
O objetivo de aprendizagem da Educação Digital pode ser relacionado com todos os conteúdos de Matemática. Como exemplo, o professor (a) pode orientar as crianças na aula de Educação Digital a pesquisar e coletar imagens de diferentes balanças, analógicas (mecânicas) e digitais, antigas e modernas, de diferentes tipos conforme a aplicação,	➢ Uso efetivo da calculadora em sala de aula como um dispositivo físico controlado pelo estudante, que segue seus comandos.

para com elas produzir um material visual, para expor na escola. JUNTE-SE A UM OU DOIS COLEGAS PARA PESQUISAR E SELECIONAR IMAGENS DE DIFERENTES BALANÇAS (ANTIGAS E MODERNAS; ANALÓGICAS E DIGITAIS; PARA MASSAS DE DIFERENTES MAGNITUDES), E PRODUZIR UM CARTAZ PARA APRESENTAR AOS COLEGAS.	

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: CULTURA DIGITAL

Envolve aprendizagens voltadas à participação consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, o que pressupõe compreensão dos impactos da revolução digital e seus avanços na sociedade contemporânea, bem como a construção de atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais e aos diferentes usos das tecnologias e dos conteúdos veiculados, assim como fluência no uso da tecnologia digital para proposição de soluções e manifestações culturais contextualizadas e críticas.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

OBJETO DE CONHECIMENTO: USO DE ARTEFATOS COMPUTACIONAIS

EF02ED05[36] - Reconhecer as características e usos das tecnologias computacionais no cotidiano dentro e fora da escola.

EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: A proposta nessa habilidade é que o aluno verifique as diferentes características das tecnologias de informação e comunicação, identificando como funcionam, principais aspectos, bem como reconhecendo os diferentes usos no dia a dia das pessoas dentro e fora da escola.

EXEMPLO: O professor pode apresentar imagens de diferentes tecnologias (celular, tablets, computador, dentre outros), destacando características de cada uma delas, como tamanho, tipos, bem como diferentes usos no seu cotidiano: celular para ligações, acessar informações; computador para trabalhar com documentos, produzir conteúdo, dentre outros. Criar um portfólio de tecnologias com imagens de tecnologias;

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
ARTES VISUAIS **EFARAV02 -** Apreciar obras de arte em livros, catálogos, pôsteres, por meio de visitas à biblioteca da escola, ou por meio de apresentação de reproduções de imagem em impressões, *notebook, data-show, tablets*, sites de museus e bibliotecas virtuais, telas interativas etc.	➢ Participar de visitas virtuais, utilizando computadores ou tablets para explorar museus virtuais e galerias de arte online. Observar como artistas contemporâneos usam a tecnologia em suas obras, identificando os artefatos (telas,

[36] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF02CO05

EFARAV26 - Explorar diferentes recursos e materiais para as produções artísticas, desde o uso de recursos e técnicas convencionais até materiais e instrumentos não convencionais. **EFARAV27 -** Criar produções visuais e instalações em diferentes espaços e suportes da escola: paredes, muros, colunas, corredores, sala de aula, pátio, fachada da escola, jardim etc.	projetores, softwares); ➢ Participar de rodas de conversa promovendo discussões sobre como a tecnologia mudou a forma como consumimos arte (ex.: ouvir música no celular, ver vídeos, fotos em redes sociais) e onde esses artefatos estão presentes no dia a dia; ➢ Usar aplicativos de desenho ou softwares simples (como o Paint ou ferramentas de desenho em tablets/computadores) para criar suas próprias obras de arte. Isso permite a experimentação com diferentes "pincéis", cores e texturas digitais; ➢ Explorar o uso de câmeras digitais ou smartphones para tirar fotos de elementos na escola e, em seguida, usar aplicativos simples de edição para aplicar filtros, cortar ou ajustar cores, criando novas composições artísticas; ➢ Introduzir conceitos de animação (como *stop motion* simples) usando câmeras ou tablets, permitindo que os alunos criem pequenas histórias visuais em movimento; ➢ Criar um espaço digital (pode ser um blog simples, uma pasta compartilhada ou um mural virtual)

1ª VERSÃO PR

	onde os alunos possam registrar e compartilhar suas produções artísticas, tanto as analógicas (fotografadas) quanto as digitais; ➢ Utilizar ferramentas como projetores ou monitores para que os alunos apresentem suas criações digitais para a turma, praticando a oralidade e a apreciação coletiva.
ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: JOGOS E BRINCADEIRAS **EIXO:** AUTONOMIA E IDENTIDADE CULTURAL **EF01EFJBAIC01 -** Vivenciar diferentes jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas, percebendo o modo peculiar de se fazer em diferentes contextos, respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.	➢ Jogo da memória, Tapa Certo, jogos de orientação em tabuleiro e demais jogos que se utilizem de imagens representadas em peças ou cartas; ➢ BRINCAR COM AS CRIANÇAS DE COELHO NA TOCA.
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: FORMAS DE REPRESENTAÇÃO E PENSAMENTO ESPACIAL. **CONTEÚDO:** LOCALIZAÇÃO, ORIENTAÇÃO E REPRESENTAÇÃO ESPACIAL. **EF02GE05** - Identificar e elaborar diferentes formas	➢ Utilizar recursos tecnológicos (notebook, tablets, celulares) para identificar e elaborar diferentes formas de representação (desenhos, mapas mentais,

de representação (desenhos, mapas mentais, maquetes) para representar componentes da paisagem (elementos naturais e culturais) dos lugares de vivência.	maquetes) para representar as paisagens dos seus lugares de vivência, observando que cada um desses recursos pode auxiliar na execução das atividades, cada uma com as suas características específicas.
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: FUNÇÃO SOCIAL DA ESCRITA **EF02LP35 -** Perceber, em textos lidos e ouvidos, as diferentes funções da língua escrita, tais como: orientar, informar, divertir, emocionar, instruir, registrar, entre outras. **EF02LP36** - Produzir textos individuais e/ou coletivos, percebendo a função social dos mesmos. **EF02LP37** - Identificar a função social de diferentes gêneros que circulam no cotidiano e que foram estudados em sala, sejam estes impressos, orais ou digitais.	➢ Usar as diferentes tecnologias disponíveis (tablets e notebooks) para produção de gêneros textuais (orientativos, informativos), reconhecendo os diferentes usos no dia a dia, ressignificando o uso das tecnologias dentro e fora da escola.

ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
	➢ Possibilitar o maior acesso possível às tecnologias da informação e comunicação para a apropriação de conceitos matemáticos; ➢ Organização de ações de ensino e de aprendizagem, a partir de diferentes contextos - situações de aprendizagem, que possibilitem: ➢ Criar animações para demonstrar procedimentos de cálculos com uso simultâneo de material manipulável; ➢ Resolver de problemas de forma escrita (digitada) ou com outros recursos de desenho digital (paint, por exemplo); ➢ Usar de notebooks e tablets para acesso a sites, vídeos, imagens, músicas etc, relacionados aos conteúdos da Matemática.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: CULTURA DIGITAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
OBJETO DE CONHECIMENTO: SEGURANÇA E RESPONSABILIDADE NO USO DE TECNOLOGIA COMPUTACIONAL. **EF02ED06[37] - Reconhecer os cuidados com a segurança no uso de dispositivos computacionais.** EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: Nesta habilidade temos a perspectiva de trazer um panorama sobre os cuidados com a segurança ao usar dispositivos como celular, tablets, computadores, dentre outros (roubo de dados em dispositivos físicos, rastro de dados online quando da utilização de jogos, por exemplo, etc.). EXEMPLO: O professor poderá criar um portfólio com alguns cuidados ao jogar nos dispositivos como celular e tablets.

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
ARTES VISUAIS: **EFARAV19 -** Expressar ideias e sentimentos por meio da representação artística em diferentes técnicas, linhas e cores. **TEATRO:** **EFART12** - Compor cenas teatrais a partir de narrativas envolvendo o corpo e as formas animadas, como as máscaras, bonecos, sombras, objetos etc.	➢ Realizar atividades lúdicas e artísticas que traduzem conceitos abstratos em práticas concretas; ➢ Solicitar que as crianças desenhem ou criem colagens de um "personagem da segurança digital" e seu "vilão" (ex.: um vírus de computador). No mural, elas podem fixar regras de segurança ilustradas, como "Não falar com estranhos online" ou "Não clicar em links desconhecidos"; ➢ Criar pequenas peças onde os fantoches ou as próprias crianças simulam situações de risco (ex.: um "estranho" virtual pedindo

[37] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF02CO06

1ª VERSÃO PRELIMINAR

	informações pessoais, um link suspeito) e demonstram a ação correta a tomar (ex.: "pedir ajuda a um adulto responsável").
ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
.....	.....
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: JOGOS E BRINCADEIRAS **EIXO:** AUTONOMIA E IDENTIDADE CULTURAL **EF01EFJBAIC01 -** Vivenciar diferentes jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas, percebendo o modo peculiar de se fazer em diferentes contextos, respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.	➢ Participar de jogos online, identificando algumas diferenças quando o jogo é em tabuleiros, alguns cuidados que se deve ter ao jogar nos dispositivos como celular e tablets, visto os dados que são solicitados nas plataformas online.
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
.....	.....
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: PAPEL SOCIAL E FORMA DE SE COMPORTAR NO MUNICÍPIO E EM OUTROS LUGARES (RISCOS, USO RESPONSÁVEL DOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO, HOJE E EM OUTROS TEMPOS). **EF02HI18** - Entender o motivo de se estabelecer	➢ Participar de momentos de leitura, discussão coletiva sobre o uso dos diferentes tipos de tecnologias no dia a dia e criar cartazes com desenhos, no que se refere aos direitos garantidos e negados às

VERSÃO PRELIMINAR

regras e a importância para o seu bem-estar e do outro. **EF02HI19** - Reconhecer qual é o seu papel social mediante hábitos e regras estabelecidos histórica e socialmente, estabelecendo comportamento enquanto cidadão. **EF02HI20** - Identificar que hábitos e regras permanecem e mudam de acordo com a sociedade e tempo.	crianças (acessos, tempo de uso). ➢ Participar de discussão coletiva e construção de regras de segurança para o uso das tecnologias pelas crianças.
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
———	———
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: FUNÇÃO SOCIAL DA ESCRITA **EF02LP35** - Perceber, em textos lidos e ouvidos, as diferentes funções da língua escrita, tais como: orientar, informar, divertir, emocionar, instruir, registrar, entre outras. **EF02LP36** - Produzir textos individuais e/ou coletivos, percebendo a função social dos mesmos. **EF02LP37** - Identificar a função social de diferentes gêneros que circulam no cotidiano e que foram estudados em sala, sejam estes impressos, orais ou digitais.	➢ Participar de debates e discussões coletivas sobre as questões de segurança e cuidados com o uso das tecnologias; ➢ Produzir textos informativos no que se refere à utilização das tecnologias com segurança, através de ferramentas digitais como Microsoft Word, Google Docs, Canva, etc.
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EF02MANU01 - Ler números com diferentes significados em gêneros textuais, compreendendo	➢ Organização de ações de ensino e de aprendizagem, a partir de

aspectos da realidade social, política, cultural e econômica. **EF02MAEP02 -** Ler e comparar informações de pesquisas apresentadas por meio de tabelas de dupla entrada e em gráficos de colunas simples ou barras, para melhor compreender aspectos da realidade próxima. **EF02MAEP03 -** Compreender informações apresentadas em listas, tabelas, gráficos e outros tipos de imagens. **EF02MAEP04 -** Realizar pesquisa em um universo de até 30 elementos, escolhendo até três variáveis categóricas de seu interesse, organizando os dados coletados em listas, tabelas e gráficos de colunas simples com apoio de malhas quadriculadas.	diferentes contextos - situações de aprendizagem, que possibilitem: ➢ Utilizar o número em senhas explorando a função delas no uso seguro da tecnologia digital; ➢ Realizar a leitura de textos que apresentem números com seus diferentes significados e que tratem a respeito da segurança e responsabilidade no uso de tecnologia computacional; ➢ Organizar ações de ensino e de aprendizagem, a partir de diferentes contextos - situações de aprendizagem, que possibilitem: realizar pesquisas a respeito dos cuidados ao usar as tecnologias digitais e apresentação dos dados por meio de tabelas e gráficos.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - 3º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL

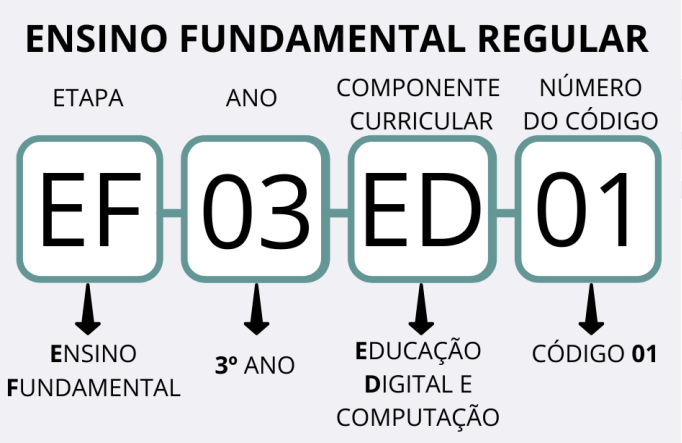
EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

EIXO	3º ANO
PC[38]	OBJETO DE CONHECIMENTO: LÓGICA COMPUTACIONAL EF03ED01 - Associar os valores 'verdadeiro' e 'falso' a sentenças lógicas que dizem respeito a situações do dia a dia, fazendo uso de termos que indicam negação.
	OBJETO DE CONHECIMENTO: ALGORITMOS COM REPETIÇÃO CONDICIONAIS SIMPLES EF03ED02 - Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências e repetições simples com condição (iterações indefinidas), para resolver problemas de forma independente e em colaboração.
	OBJETO DE CONHECIMENTO: DECOMPOSIÇÃO EF03ED03 - Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.
MD[39]	OBJETO DE CONHECIMENTO: CODIFICAÇÃO DA INFORMAÇÃO EF03ED04 - Relacionar o conceito de informação com o de dado.
	OBJETO DE CONHECIMENTO: CODIFICAÇÃO DA INFORMAÇÃO EF03ED05 - Compreender que dados são estruturados em formatos específicos, dependendo da informação armazenada.
	OBJETO DE CONHECIMENTO: INTERFACE FÍSICA EF03ED06 - Reconhecer que, para um computador realizar tarefas, ele se comunica com o mundo exterior com o uso de interfaces físicas (dispositivos de entrada e saída).
CD[40]	OBJETO DE CONHECIMENTO: USO DE TECNOLOGIAS COMPUTACIONAIS EF03ED07 - Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações.

[38] PENSAMENTO COMPUTACIONAL.
[39] MUNDO DIGITAL.
[40] CULTURA DIGITAL.

VERSÃO PRELIMINAR

	OBJETO DE CONHECIMENTO: USO DE TECNOLOGIAS COMPUTACIONAIS EF03ED08 - Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar em diferentes formatos digitais.
	OBJETO DE CONHECIMENTO: SEGURANÇA E RESPONSABILIDADE NO USO DA TECNOLOGIA EF03ED09 - Reconhecer o potencial impacto do compartilhamento de informações pessoais ou de seus pares em meio digital.



EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

Refere-se à habilidade de compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções de forma metódica e sistemática, através do desenvolvimento da capacidade de criar e adaptar algoritmos, aplicando fundamentos da computação para alavancar e aprimorar a aprendizagem e o pensamento criativo e crítico nas diversas áreas do conhecimento. Alguns conceitos importantes: DECOMPOSIÇÃO: dividir a questão em problemas menores e, portanto, mais fáceis de resolver; GENERALIZAÇÃO: identificar o padrão ou os padrões que geram o problema e/ou levam à sua solução; ABSTRAÇÃO: ignorar os detalhes irrelevantes de uma solução de modo que ela possa ser válida para diversos problemas, concentrando-se nos aspectos mais importantes; ALGORITMO: estipular as etapas ou sequência de passos para resolver um dado problema.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

OBJETO DE CONHECIMENTO: LÓGICA COMPUTACIONAL.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EF03ED01[41] **- Associar os valores 'verdadeiro' e 'falso' a sentenças lógicas que dizem respeito a situações do dia a dia, fazendo uso de termos que indicam negação.**

EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: As sentenças lógicas são sentenças declarativas que representam a constatação de um fato pelo emissor, podendo ser afirmativas ou negativas. Quando se faz uma declaração, ela pode ser "verdadeira" ou "falsa". Esses termos definem os possíveis valores (verdade) para as sentenças lógicas. Comparações de tamanho, peso ou cor de objetos têm como resultado um valor lógico ("verdadeiro" ou "falso"). O valor de uma sentença lógica pode ser modificado usando a operação de negação, indicada por termos como NÃO e NÃO É VERDADE QUE.

EXEMPLO: O professor pode apresentar diferentes sentenças lógicas e solicitar que os alunos determinem seus valores verdadeiros, como, por exemplo: Cinco é maior que seis. (Falso) Cinco NÃO é maior que seis. (Verdadeiro) A raiz é uma das partes de uma planta. (Verdadeiro) A raiz NÃO é uma das partes de uma planta. (Falso).

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
MÚSICA **EFARM11** - Improvisar e sonorizar histórias, utilizando vozes, sons corporais ou instrumentos musicais convencionais ou não, de modo individual e coletivo. **EFARM12** - Conhecer as diferentes formas de registro das práticas musicais, assim como criar novas formas de registro por meio de partituras alternativas, como desenhos dos sons, símbolos, imagens e procedimentos de técnicas de registro em áudio e audiovisual.	➢ Explorar a notação musical não convencional e a lógica de repetição; ➢ Criar uma partitura usando símbolos visuais (por exemplo, um sol significa bater palmas, uma nuvem significa bater o pé) para executar uma sequência rítmica; ➢ Estabelecer uma regra condicional: "Se o símbolo for um sol, a ação é verdadeira e você bate palmas. Se não for um sol, a ação é falsa e você estala os dedos.
ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS**

[41] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF03CO01

1ª VERSÃO PRELIMINAR

DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	PEDAGÓGICAS
MATÉRIA E ENERGIA **EF03CIME08** - Perceber que os seres vivos são formados por tudo que comemos, bebemos e respiramos, ou seja, materiais ou substâncias (água, sais minerais, gás oxigênio, gás carbônico, gás nitrogênio, proteínas, óleos, gorduras, vitaminas etc.). **EF03CIME09** - Reconhecer a variedade de animais e vegetais no meio ambiente e que estes se relacionam entre si; **EF03CIME10** - Reconhecer o ser humano como ser vivo integrante de um ecossistema e que suas ações interferem no funcionamento e qualidade deste ambiente. **EF03CIME22** - Compreender que alguns cuidados com a água (evitar desperdício da água, (re)utilizando quando possível, economizando) são necessários para uso consciente desse recurso natural. Compreender que alguns cuidados com a água (evitar desperdício da água, (re)utilizando quando possível, economizando) são necessários para uso consciente desse recurso natural.	➢ Reconhecer a variedade de animais e vegetais no ambiente e a relação entre eles. Participar do quiz com a professora que irá apresentar diferentes sentenças lógicas, dizendo se estas são verdadeiras ou falsas (ex.: a raiz é uma das partes de uma planta. (Verdadeiro) A raiz NÃO é uma das partes de uma planta. (Falso); ➢ Participar de jogos e brincadeiras de perguntas afirmativas ou não sobre os seres vivos, como são formados por tudo que comemos, bebemos e respiramos, ou seja, materiais ou substâncias, tendo como opções verdadeiro ou falso; ➢ Participar de momentos de discussão sobre o uso social da água e realizar uma dramatização sobre os cuidados que precisamos ter e os colegas precisam dizer se aquela atitude dramatizada é verdadeira ou falsa.
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: JOGOS E BRINCADEIRAS **EIXO:** AUTONOMIA E IDENTIDADE CULTURAL **EF01EFJBAIC02** - Explorar jogos e brincadeiras presentes nos diferentes contextos que vive, para	➢ Participar da brincadeira caça ao tesouro, que terá cartas com frases sobre a brincadeira e todos devem coletar informações

a VERSÃO PRELIMINAR

ressignificá-los na interação com o seu grupo em diferentes tempos e espaços (recreio, família, nos intervalos entre as atividades dirigidas, entre outros), assim como brincar com brinquedos de diferentes culturas para compreender as diferenças e semelhanças e criar novas possibilidades;	verdadeiras; cada informação falsa coletada subtrai 01 ponto da equipe; ➢ Participar do Quiz de perguntas e Respostas, onde os estudantes separados em duas filas(equipes) ouvem a pergunta do professor e o primeiro(a) estudante de cada equipe tem a possibilidade de correr e bater em uma campainha pára responder se acertar pontua para sua equipe, após a resposta volta para o final da fila.
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EF1LL04 - Realizar e/ou vivenciar a leitura e contação de histórias de livros de diferentes gêneros e modos composicionais: narrativos, poéticos e teatro, identificando os elementos que compõem o livro: capa (título, autor, ilustrador, tradutor, ilustração) e contracapa.	➢ Participar dos jogos elaborados pela professora, observando os recortes de imagens, cenas relatando para a professora e colegas se esta imagem faz parte do livro ou não, usando as sentenças de verdadeiro ou falso;

EF1LL09 - Explorar jogos diversos confeccionados a partir das histórias ouvidas, assim como realizar a confecção: memória, dominó, bingo, caixa tátil, que explorem a sequência da narrativa, os fatos e seus personagens.	➢ Participar dos jogos elaborados pela professora, sobre a sequência narrativa, os fatos e seus personagens, indicando se faz parte da narrativa ou não, usando verdadeiro ou falso.
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: APREENSÃO DAS IDEIAS DOS TEXTOS LIDOS/OUVIDOS/OBSERVADOS. **EF03LP09** - Perceber, em situações de análise e produção, as ideias principais e secundárias dos textos estudados.	➢ Participar de rodas de conversas com os colegas relatando o que compreenderam das ideias do texto e, em seguida, participar do quiz que a professora irá fazer com perguntas de interpretação com a configuração de verdadeiro ou falso; ➢ Participar do jogo do Word Wall (ou outra plataforma digital) (verdadeiro ou falso) e analisar a escrita correta das palavras (escreve com N ou M ex.bomde - bonde); ➢ Participar do jogo do Word Wall (ou outra plataforma digital) (verdadeiro ou falso) e analisar se as palavras estão acentuadas corretamente; ➢ Participar do jogo do Word Wall (ou outra plataforma digital)

1ª VERSÃO PRELIMINAR

	(verdadeiro ou falso) no jogo de desembaralhar as palavras e relatar se esta palavra está escrita corretamente ou não; ➢ Participar do jogo de cartas que terá sentenças para analisar os sinais de pontuação nas frases. Ex.: ( ) Você está linda! ( ) Que horas você acorda? ( ) Que legal? ( ) Surpresa!
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
Pode ser vinculado a qualquer conceito de matemática, usando sentenças lógicas afirmativas ou negativas.	Exemplo de prática: Assinale V para verdadeiro e F para falso: ( ) o cubo é um poliedro; ( ) o cubo não é um corpo redondo; ( ) o cubo tem 4 faces; ( ) o cubo é uma figura espacial.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
OBJETO DE CONHECIMENTO: ALGORITMOS COM REPETIÇÃO CONDICIONAIS SIMPLES. **EF03ED02[42] - Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências e repetições simples com condição (iterações indefinidas), para resolver problemas de forma independente e em colaboração.** EXPLICAÇÃO HABILIDADE: Os algoritmos aqui devem ser descritos através de sequências de instruções que podem ser repetidas um número de vezes que não é conhecido de antemão. Nestes casos, esta repetição é controlada por alguma condição (sentença lógica). Os ciclos de repetição devem ser simples, isto é, não devem conter outros ciclos. EXEMPLO: Os alunos podem construir algoritmos com conjuntos de instruções como ações para avançar, virar à direita e virar à esquerda. Para descrever a tarefa de andar em um tabuleiro até encontrar um obstáculo, pode-se definir o seguinte algoritmo: "Enquanto a próxima posição estiver vazia, ande um passo". Nesse exemplo, o número de vezes em que a ação "andar um passo" será repetida é determinado pelo valor lógico da sentença "a próxima posição está vazia". Caso o valor seja "verdadeiro", o ciclo de repetição continua; caso contrário, ele será interrompido.

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
ARTES VISUAIS **EFARAV20** - Criar composições a partir de diferentes técnicas bidimensionais e tridimensionais. **DANÇA** **EFARD11** - Explorar o movimento, a partir da experimentação de jogos corporais, assim como produzir coreografias e registros gráficos da dança.	➢ Realizar exercícios de movimento corporal, com ações de sequência para criação de passos de coreografias; ➢ Seguir a sequência de cores do aplicativo, na tela, e vivenciar no tapete colorido; ➢ Dançar com os colegas e professora, em malha quadriculada, onde um estudante

[42] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF03CO02

1ª VERSÃO PRELIMINAR

	é o dançarino e outro o programador. O dançarino deverá seguir os passos descritos na sequência, acompanhando os comandos desenhados nas cartelas; ➢ Criar uma legenda para os comandos. Um segundo nível de complexidade envolve aumentar os comandos da dança, incluindo repetições; ➢ Criar uma sequência (algoritmo) para criar um desenho.
ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: JOGOS E BRINCADEIRAS **EIXO:** AUTONOMIA E IDENTIDADE CULTURAL **EF01EFJBAIC04 -** Colaborar na proposição e na produção de outras alternativas para a prática de jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas tematizadas na escola, usufruindo destas práticas corporais de movimento com autonomia para potencializar o envolvimento em contextos de lazer e ampliar as redes de sociabilidade. **EF01EFJBS02 -** Respeitar as individualidades dos integrantes que compõem o grupo, bem como suas diferenças e/ou limitações corporais, colaborando	➢ Jogos e brincadeiras de orientação em tabuleiro ou espaço externo com a utilização de seu próprio corpo; ➢ Vivenciar diferentes jogos e brincadeiras com os colegas e, a partir das suas vivências, deverá construir algoritmos com conjuntos de instruções predefinidas para realizar um circuito, como ações para avançar, virar à direita, virar à esquerda, bem como definir seus

1ª VERSÃO PRELIMINAR

para a superação dos desafios encontrados, sejam espaciais e/ou corporais, contribuindo para que seja uma experiência significativa para todo o grupo; **EF01EFJBS04 -** Apresentar iniciativa para vencer as situações de desafio presentes nos jogos e brincadeiras, atuando com seus pares na busca de superação destes, realizados dentro e/ou fora da instituição escolar, respeitando as individualidades de desempenho de cada integrante; **EF01EFJBCAP02 -** Explorar jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas; **EF01EFJBCAP03 -** Conhecer a sua cultura de origem e valorizar a importância desse patrimônio histórico cultural.	próprios conjuntos de instruções. Para descrever a tarefa de andar 10 passos, virar à esquerda e andar mais 5 passos, pode-se definir o seguinte algoritmo: 'Ande um passo 10 vezes; vire à esquerda; e ande um passo 5 vezes; ➢ Vivenciar as brincadeiras Caça ao Tesouro das Informações, Tapa Certo das Informações e Jogos de Percurso, a partir das instruções descritas no cartão.
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: FORMAS DE REPRESENTAÇÃO E PENSAMENTO ESPACIAL. **CONTEÚDO:** REPRESENTAÇÕES CARTOGRÁFICAS. **EF03GE11** - Reconhecer e elaborar legendas com símbolos de diversos tipos de representações em diferentes escalas. cartográficas, compreendendo a importância dos símbolos para a leitura cartográfica. **EF03GE12** - Relacionar nascente e poente, associando-os respectivamente a leste e oeste, identificando as demais direções (norte e sul) como uma das possibilidades de orientar-se espacialmente utilizando as direções cardeais a partir da observação da natureza. **EF03GE13** - Identificar os limites do município	➢ A partir de um mapa simples da sala, da escola ou de um tabuleiro quadriculado, cada estudante deverá definir um ponto de saída e outro de chegada. Em seguida, deverá criar um algoritmo para que o colega siga e chegue no destino final (4 passos para frente, vire à direita, repita 2 vezes: 2 passos para frente); ➢ Identificar, através do uso da bússola, as direções cardeais nos diferentes tipos de espaços da escola; ➢ Analisar os mapas físicos e digitais

1ª VERSÃO - ELIMINAR

utilizando as direções cardeais.	e localizar os limites do nosso município com outras regiões.
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: ELEMENTOS DE APRESENTAÇÃO **EF03LP30 -** Compreender, sob orientação, que a organização dos elementos de apresentação de um texto escrito depende de seu gênero e suporte. **EF03LP31** - Organizar, sob orientação, os elementos de apresentação de seu texto, respeitando as exigências da unidade estrutural do gênero trabalhado. **CONTEÚDO:** UNIDADE ESTRUTURAL **EF03LP59** - Entender que existe uma diversidade de gêneros textuais e que apresentam diferentes características quanto à estrutura.	➢ Descrever alguns comandos através do prompt para inteligência artificial, para criar imagens, ilustrações de livros produzidos nas aulas; ➢ recursos pedagógicos voltados para a área de Língua Portuguesa; ➢ Criar códigos com sílabas: cada sílaba representa um comando ou objeto (ex.: PA = pular, CA = caminhar); ➢ Criar um texto pictográfico (história usando emojis, desenhos ou símbolos); ➢ Ordenar acontecimentos é uma forma de representar informação por meio de sequência — uma codificação narrativa;

1ª VERSÃO PRELIMINAR

	➢ Organizar cartões com imagens para “codificar” uma história passo a passo; ➢ Participar com a professora e colegas da produção de textos multimodais utilizando diferentes códigos: imagem, cor, escrita, setas, destaque gráfico; ➢ Criar um cartaz em que a criança represente informações usando texto + desenhos + setas + cores; ➢ Identificar e produzir textos do cotidiano (listas, bilhetes, legendas); ➢ Representar informação usando letras e sílabas é uma forma de codificação. Ex.: escrever o nome para identificar-se (informação representada por códigos), ícones, emojis, sinais, cores e imagens são formas de codificação visual.
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: GEOMETRIA **EF03MAGE01** - Localizar, descrever e representar, por meio de esboços de trajetos ou utilizando croquis e maquetes, a posição e a movimentação de pessoas ou de objetos no espaço, incluindo mudanças de direção, com base em diferentes pontos de referência.	➢ Observar e explorar diferentes espaços (internos e externos da escola) com o próprio corpo, seguindo comandos de posição e deslocamento, em percursos determinados (por exemplo: circuitos); ➢ Elaboração (individual ou coletiva)

VERSÃO PRELIMINAR

	de maquetes, croquis, mapas, esquemas, entre outros, para representar deslocamentos num determinado espaço (exemplo: mapa do tesouro).

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
OBJETO DE CONHECIMENTO: DECOMPOSIÇÃO. **EF03ED03[43] - Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.** EXPLICAÇÃO HABILIDADE: Decomposição é uma das principais técnicas de resolução de problemas, na qual um problema é dividido em subproblemas, os quais são resolvidos independentemente, e cujas soluções são combinadas para construir a solução do problema original. Algumas vantagens da decomposição são: - permitir uma melhor organização e visualização do problema e da solução; - facilitar o trabalho em grupo; - permitir que possamos reutilizar as soluções dos subproblemas em outros problemas. EXEMPLO: Criar uma receita (algoritmo) que descreva a tarefa (problema) de preparar o café da manhã; pode-se dividir essa tarefa em duas etapas (subproblemas): preparar o café e fazer um sanduíche. Cada etapa pode ser descrita por receitas independentes, criadas pela mesma pessoa ou por pessoas diferentes. A solução do problema inicial é obtida combinando as duas receitas (algoritmos). Uma possível combinação é realizar todos os passos da receita do sanduíche e depois todos os passos da receita do café. Outra combinação poderia intercalar os passos das duas receitas, podendo, por exemplo, iniciar aquecendo a água para o café, após preparar o sanduíche e, por fim, terminar o café.

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
ARTES VISUAIS **EFARAV02 -** Apreciar obras de arte em livros, catálogos, pôsteres, por meio de visitas à biblioteca da escola, ou por meio de apresentação de reproduções de imagem em impressões, *notebook, data-show, tablets*, sites de museus e bibliotecas virtuais, telas interativas etc.	➢ Analisar uma obra de arte complexa, decompor a obra em seus elementos constituintes (cor, forma, textura, composição, contexto histórico) para entender como cada elemento contribui para a composição e então combinar essas análises para uma melhor

[43] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF03CO03

	compreensão da obra e seu sentido.
ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: DANÇA **EIXO:** AUTONOMIA E IDENTIDADE CORPORAL **EF02EFDAIC06 -** Colaborar na proposição e na produção de novas composições coreográficas de dança, usufruindo destas práticas corporais de movimentos com autonomia para potencializar o envolvimento em contextos de lazer e ampliar as redes de sociabilidade; **CONTEÚDO: GINÁSTICAS** **EIXO:** AUTONOMIA E IDENTIDADE CORPORAL **EF02EFGAIC01 -** Explorar técnicas das diversas ginásticas presentes em nossa sociedade e os elementos que as configuram, por meio do brincar, investigando possibilidades de movimento do seu corpo;	➢ Participar de coreografias que envolvam elementos ginásticos ou passos de dança que são criados progressivamente e de maneira decomposta, mas que ao final formam um todo; ➢ Festival de Dança ou Ginástico para apresentações das criações dos estudantes.
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: FORMAS DE REPRESENTAÇÃO E PENSAMENTO ESPACIAL. **CONTEÚDO:** REPRESENTAÇÕES CARTOGRÁFICAS.	➢ Utilizamos imagens de satélite para dividir o espaço em partes menores, para entender relações de continuidade e composição;

VERSÃO PRELIMINAR

EF03GE14 - Compreender que determinados espaços estão inseridos em outros, percebendo a composição dos seus elementos numa relação de continuidade.	➢ Construção de mapas de espaços encadeados.

ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EF1LL01 - Participar de brincadeiras cantadas, cantigas de roda e cantigas, vivenciando-as corporalmente, bem como recriando-as (trocar palavras por outras palavras e/ou gestos), de maneira individual e/ou coletiva. **EF1LL08** - Recontar a história e/ou alguns fatos da história ouvida e/ou lida, assim como recriar seu "início, meio ou fim", através de: rodas de conversa; dramatização, utilizando-se da linguagem corporal, de fantoches, máscaras, adereços, fantasias, objetos e materiais diversos (brinquedos, bonecos, tecidos acessórios, etc); de desenhos (riscantes e suportes variados); do uso do retroprojetor, utilizando-se de desenhos em transparência, objetos e o próprio corpo; do uso das tecnologias digitais (fotos, vídeos, etc); de modelagem; com recorte e colagem de imagens (revistas, encartes, de materiais escritos diversos, etc); e da escrita.	➢ Junto com a professora e colegas, a partir das brincadeiras com cantigas, cantigas de roda vivenciadas, crie novos versos, rimas, ritmos de maneira coletiva; ➢ Recrie seu "início, meio ou fim", através de de desenhos (riscantes e suportes variados); do uso do retroprojetor, utilizando-se de desenhos em transparência, objetos e o próprio corpo; do uso das tecnologias digitais (fotos, vídeos, etc); de modelagem; com recorte e colagem de imagens (revistas, encartes, de materiais escritos diversos, etc); e da escrita.

ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**

TRAVERSÃO PRELIMINAR

CONTEÚDO: APREENSÃO DAS IDEIAS DOS TEXTOS LIDOS/OUVIDOS/OBSERVADOS. **EF03LP07 -** Realizar a leitura de desenhos/imagens e símbolos que circulam na sociedade (história em quadrinhos, narrativas visuais, imagens em textos publicitários, ilustrações de livros, entre outras), considerando todos os recursos gráficos utilizados para expressar ideias e sentimentos a partir do gênero trabalhado. **EF03LP08 -** Localizar, pela leitura, versos, estrofes, palavras e expressões em textos estudados e refletidos em diferentes ambientes de aprendizagem. **EF03LP09** - Perceber, em situações de análise e produção, as ideias principais e secundárias dos textos estudados. **CONTEÚDO:** UNIDADE TEMÁTICA **EF03LP63 -** Retomar as ideias trabalhadas de acordo com os gêneros estudados para elaborar sua produção textual, respeitando o tema proposto. **EF03LP64** - Revisar os textos durante o processo de escrita, retomando o que já foi registrado para planejar os trechos seguintes, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	➢ Pode ser dividido os estudantes em equipes para que resolvam algumas situações em relação ao gênero que está sendo trabalho; ➢ Propor organização da estrutura da rotina das crianças na escola e/ou em casa através de cartazes ou na tecnologia (Google Agenda).
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: NÚMEROS **EF03MANU19** - Resolver problemas de adição (sem e com agrupamento) com números naturais, envolvendo as ideias de junção e acréscimo, utilizando, comunicando e comparando diferentes estratégias de cálculo, com registro, inclusive os	➢ A utilização da decomposição de números e das propriedades das operações nos cálculos para a resolução de problemas.

VERSÃO PRELIMINAR

algoritmos formais. **EF03MANU20** - Resolver problemas de subtração (sem e com desagrupamento) com números naturais, envolvendo as ideias subtrativa, comparativa e aditiva, utilizando, comunicando e comparando diferentes estratégias de cálculo, com registro, inclusive os algoritmos formais. **EF03MANU21** - Resolver problemas de multiplicação (por um algarismo no multiplicador) com números naturais, envolvendo as ideias de adição de parcelas iguais e configuração retangular, utilizando, comunicando e comparando diferentes estratégias de cálculo, com registro, inclusive os algoritmos formais. **EF03MANU22** - Resolver problemas de divisão (com um algarismo no divisor) com números naturais, envolvendo as ideias repartitiva e subtrativa (de medida), utilizando, comunicando e comparando diferentes estratégias de cálculo, com registro, inclusive os algoritmos formais.	

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: MUNDO DIGITAL

Envolve aprendizagens sobre artefatos digitais, compreendendo tanto elementos físicos (computadores, celulares, tablets) e virtuais (internet, redes sociais e nuvens de dados). Compreender o mundo contemporâneo requer conhecimento sobre o poder da informação e a importância de armazená-la e protegê-la, entendendo os códigos utilizados para a sua representação em diferentes tipologias informacionais, bem como as formas de processamento, transmissão e distribuição segura e confiável.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

OBJETO DE CONHECIMENTO: CODIFICAÇÃO DA INFORMAÇÃO.

EF03ED04[44] - Relacionar o conceito de informação com o de dado.

EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: Para que um computador possa armazenar, transmitir ou manipular uma informação, é preciso processá-la e representá-la como um conjunto de dados (símbolos). A habilidade trabalha a diferença entre esses dois conceitos.

EXEMPLOS: Podem-se mostrar exemplos de dados que individualmente não possuem significado relevante, mas que, em conjunto, definem alguma informação. Por exemplo, cada um dos dados de um endereço (tipo e nome do logradouro, CEP, município etc.), em conjunto, define a informação de um endereço específico; os dados de dia, mês e ano definem uma data específica; as cores de cada pixel, juntas, definem uma imagem etc.

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
EFARAV10 - Reconhecer e valorar as qualidades plásticas como: a linha, a cor, a forma, a luz e sombra, a textura, na paisagem, nos objetos e nas figuras humanas do nosso entorno como também nas representações artísticas.	➢ Perceber a organização intencional desses elementos (ponto, linha, forma, cor, textura, espaço e volume) pelo artista (composição, combinação) transmite uma mensagem, um sentimento, uma ideia ou uma representação do mundo, que é a informação ou o significado da obra.

[44] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF03CO04

1ª VERSÃO PRELIMINAR

Ensino Fundamental - 3°ANO

ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
----------	----------

EIXO: MUNDO DIGITAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
OBJETO DE CONHECIMENTO: CODIFICAÇÃO DA INFORMAÇÃO. **EF03ED05[45] - Compreender que dados são estruturados em formatos específicos, dependendo da informação armazenada.** EXPLICAÇÃO HABILIDADE: A computação emprega diferentes técnicas para organizar dados de forma estruturada para representar informação. Cada tipo de informação possui uma estratégia de representação. Textos podem ser representados como uma sequência de números decimais, onde cada número representa um caractere (como é feito com o uso da tabela ASCII); uma imagem pode ser representada como uma sequência de números decimais que definem a cor de cada elemento de um reticulado uniforme que divide a imagem (pixel) etc. EXEMPLO: Mostrar que para representar informação às vezes é necessário combinar diferentes tipos de dados. A informação sobre uma data pode ser recuperada pelo processamento de uma composição de dados de um dia, de um mês e de um ano em uma determinada ordem. Imagens podem ser representadas por composições de cores em determinados pontos (pixels) etc.

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
ARTES VISUAIS **EFARAV20 -** Criar composições a partir de diferentes técnicas bidimensionais e tridimensionais.	➢ Proposta: Pixel e cores: criar desenhos usando papel quadriculado, onde cada quadrado preenchido com uma cor representa um "pixel" ou um dado específico; ➢ Mosaico: usar pequenos pedaços de papel, azulejos ou blocos para criar mosaicos. A atividade pode envolver a criação de um "algoritmo" ou um conjunto de

[45] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF03CO05

1ª VERSÃO PRELIMINAR

	instruções (por exemplo, "duas peças azuis, uma vermelha, duas amarelas") para que um colega possa recriar o mesmo padrão e assim sucessivamente.
ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EF03CIME01 - Compreender que um ecossistema é formado por um conjunto de seres vivos (sistema biótico) e elementos que não tem vida (sistema abiótico) em constantes interações e transformações; **EF03CIME02 -** Perceber que a biosfera é o conjunto de ecossistemas da Terra (tanto aquáticos quanto terrestres). **EF03CIME06 -** Identificar um sistema, diferenciando os sistemas abióticos e bióticos; **(EF03CIME09 -** Reconhecer a variedade de animais e vegetais no meio ambiente e que estes se relacionam entre si;	➢ Utilizar aplicativos para identificação de animais e vegetais. Exemplo app (Lupa). Utilizar o Google Lens para identificar espécies presentes na instituição; ➢ Pesquisar diferentes ecossistemas, visualizar a biosfera por sites, realizar através de aplicativos e sites atividades sobre elementos bióticos e abióticos, materiais visiveis e invisiveis, a variedade de animais e vegetais.
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: JOGOS E BRINCADEIRAS **EIXO:** AUTONOMIA E IDENTIDADE CORPORAL **EF02EFJBAIC04 -** Demonstrar autonomia ao propor e produzir alternativas para a prática de jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas tematizadas na escola, para outros contextos, usufruindo destas práticas corporais de movimento	➢ Participar de jogos e brincadeiras de imitação; ➢ Participar de jogos e brincadeiras de representação simbólica; ➢ Usar jogos de tabuleiros (dama, xadrez e trilha); ➢ Separar as crianças em equipes e

VERSÃO PRELIMINAR

para potencializar a interação da comunidade em diferentes contextos de lazer e ampliar as redes de sociabilidade. **EF02EFJBAIC05 -** Compreender a multiplicidade de padrões de movimento presentes nos jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas, interpretando e recriando os sentidos e os significados atribuídos a essas práticas corporais de movimento, bem como aos sujeitos que delas participam.	pedir que cada equipe crie um código para guiar um dos colegas até determinado ponto da sala. O professor desenha setas na sala de saída e chegada e os estudantes podem visualizar qual ação poderão realizar.
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: FORMAS DE REPRESENTAÇÃO E PENSAMENTO ESPACIAL. **CONTEÚDO:** REPRESENTAÇÕES CARTOGRÁFICAS. **EF03GE09** - Identificar e interpretar imagens bidimensionais e tridimensionais em diferentes tipos de representação cartográfica, destacando a passagem da realidade concreta do espaço em que se vive, para a representação sob a forma de mapas e outros recursos cartográficos, tais como maquetes, croquis, plantas, fotografias aéreas, entre outros.	➢ As atividades contemplam leituras de imagens bidimensionais e tridimensionais; ➢ É incentivado o trabalho com as imagens do Google Earth e com o recurso do Google Street View; ➢ As representações cartográficas (mapas, plantas) são exemplos de como os dados geográficos são estruturados em formatos específicos. É necessário intensificar o trabalho com imagens bidimensionais e tridimensionais nas diferentes representações cartográficas.
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
---	---

1ª VERSÃO PRELIMINAR

ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: ELEMENTOS DA APRESENTAÇÃO **EF03LP30 -** Compreender, sob orientação, que a organização dos elementos de apresentação de um texto escrito depende de seu gênero e suporte. **(EF03LP31)** Organizar, sob orientação, os elementos de apresentação de seu texto, respeitando as exigências da unidade estrutural do gênero trabalhado.	➢ Nos gêneros textuais, é trabalhado com elementos presentes, que dão sentido e representam algo. Como legendas etc. ➢ Trabalhar com gêneros que possibilitem o trabalho com a habilidade.
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: MUNDO DIGITAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO	
OBJETO DE CONHECIMENTO: INTERFACE FÍSICA. **EF03ED06[46] - Reconhecer que, para um computador realizar tarefas, ele se comunica com o mundo exterior com o uso de interfaces físicas (dispositivos de entrada e saída).** EXPLICAÇÃO HABILIDADE: É importante entender que o computador se comunica com o mundo exterior com dispositivos físicos próprios. Alguns dos dispositivos permitem fornecer informações para os computadores, os dispositivos de entrada (teclado, mouse, microfone, sensores, antena etc.), enquanto outros permitem que o computador transmita informações para o mundo exterior, os dispositivos de saída (monitor, alto-falante, impressora etc.). EXEMPLO: Exemplificar os diferentes tipos de dispositivos de entrada (teclado, mouse, microfone, sensores, antena etc.) e de dispositivos de saída (monitor, alto-falante, impressora etc.).	
ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
ARTES VISUAIS **EFARAV26 -** Explorar diferentes recursos e materiais para as produções artísticas, desde o uso de recursos e técnicas convencionais até materiais e instrumentos não convencionais.	➢ Possibilitar que os estudantes compreendam como essas ferramentas tecnológicas podem ser utilizadas como novos meios de expressão e interação artística; ➢ Conhecer, apreciar obras de artistas que utilizam sensores, LEDs programáveis, projeções mapeadas e realidade aumentada para criar experiências artísticas multissensoriais e imersivas que transformam o espaço e a relação entre o espectador e a obra; ➢ **Instalações interativas:** obras

[46] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF03CO06

1ª VERSÃO PRELIMINAR

	que reagem ao movimento do espectador captado por **sensores de movimento.** (dispositivo de entrada) e projetam imagens ou emitem sons (dispositivos de saída) em resposta; ➢ **Desenho Digital:** Artistas que criam ilustrações complexas usando **mesas digitalizadoras e canetas stylus.** (dispositivos de entrada), cujos resultados são exibidos em monitores de alta resolução (dispositivos de saída).
ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: JOGOS E BRINCADEIRAS **EIXO:** AUTONOMIA E IDENTIDADE CORPORAL **EF02EFJBAIC02 -** Realizar jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas presentes nos diferentes contextos que vive, para ressignificá-los na interação com o seu grupo em diferentes tempos e espaços (recreio, família, nos intervalos entre as atividades dirigidas, entre outros), assim como brincar de maneira autônoma com brinquedos de diferentes culturas para compreender as diferenças e semelhanças e criar novas possibilidades que atendam às necessidades e interesses do grupo.	➢ Fazer as relações entre as práticas Corporais de Movimento que já ocorreram nas Unidades Temáticas de Educação Física: Jogos e Brincadeiras, Lutas, Ginásticas, Danças, Práticas Corporais de Aventura e Outras Práticas Corporais de Movimento, com as possibilidades de realizá-las por meio das tecnologias digitais.

ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: FORMAS DE REPRESENTAÇÃO E PENSAMENTO ESPACIAL. **CONTEÚDO:** REPRESENTAÇÕES CARTOGRÁFICAS. **EF03GE09** - Identificar e interpretar imagens bidimensionais e tridimensionais em diferentes tipos de representação cartográfica, destacando a passagem da realidade concreta do espaço em que se vive, para a representação sob a forma de mapas e outros recursos cartográficos, tais como: maquetes, croquis, plantas, fotografias aéreas, entre outros.	➢ Intensificar o uso do Google Earth e do Google Street View; ➢ Nos cadernos de atividades pedagógicas são contempladas atividades de pesquisa e observação de imagens produzidas por satélites.
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: CULTURA DIGITAL

Envolve aprendizagens voltadas à participação consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, o que pressupõe compreensão dos impactos da revolução digital e seus avanços na sociedade contemporânea, bem como a construção de atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais e aos diferentes usos das tecnologias e dos conteúdos veiculados, assim como fluência no uso da tecnologia digital para proposição de soluções e manifestações culturais contextualizadas e críticas.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

OBJETO DE CONHECIMENTO: USO DE TECNOLOGIAS COMPUTACIONAIS.

EF03ED07[47] - Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações.

EXPLICAÇÃO HABILIDADE: Nesta habilidade temos a perspectiva de que o aluno possa explorar diferentes navegadores e buscadores, conhecendo aspectos gerais das ferramentas de busca, como associação de palavras, as abas em cada um deles, filtros, dentre outros. Além disso, por meio das pesquisas, apresentar os cuidados na busca das informações desejadas.

EXEMPLO: O professor pode solicitar uma pesquisa simples em algum site de escolha do docente, sobre temas como um personagem de desenho animado, por exemplo, em que os alunos poderão verificar os diferentes resultados da busca, verificando filtros de pesquisa, testando novas palavras associadas à escolhida primeiramente e assim os diferentes tipos de informação sobre um mesmo assunto.

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
ARTES VISUAIS **EFARAV02 -** Apreciar obras de arte em livros, catálogos, pôsteres, por meio de visitas à biblioteca da escola, ou por meio de apresentação de reproduções de imagem em impressões, *notebook, data-show, tablets*, sites de museus e bibliotecas	➢ **Pesquisa de Representações Visuais:** Usar ferramentas de busca para encontrar imagens de obras de artistas de diferentes estilos artísticos (como impressionismo, arte digital, arte

[47] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF03CO07

VERSÃO PRELIMINAR

virtuais, telas interativas etc.	urbana), artesanato de diversas culturas e manifestações artísticas. ➢ **Visitas Virtuais a Museus e Galerias:** Usar plataformas como o Google Arts & Culture. Isso amplia o repertório cultural delas sem sair da sala de aula; ➢ **Contextualização Histórica e Cultural:** Pesquisar uma obra de arte, a biografia do artista e o contexto social em que a arte foi produzida, aprofundando o aprendizado junto à apreciação visual da obra; ➢ Encontrar três obras de arte que usem elementos da natureza. Os alunos usam as ferramentas de busca para encontrar as imagens e, depois, criam a própria obra inspirados pelo que acharam.
ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: JOGOS E BRINCADEIRAS **EIXO:** AUTONOMIA E IDENTIDADE CORPORAL **EF02EFJBCAP05 -** Pesquisar culturas que contribuíram para a composição das práticas corporais de movimento que constituem os jogos e	➢ Pesquisar por jogos que correspondam a determinado tema e/ou cultura).

VERSÃO PRE

brincadeiras da cultura brasileira, compreendendo que os jogos e as brincadeiras fazem parte de uma cultura e que é necessário preservá-los, sendo que estes apresentam organizações a partir dos diferentes contextos históricos, culturais, sociais, econômicos, entre outros a que pertencem;	➢ Pesquisar e participar das vivências de jogos e brincadeiras de matriz indígena; ➢ Pesquisar e participar das vivências de jogos e brincadeiras de matriz africana e afro-brasileira.
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: CONEXÕES E ESCALAS. **CONTEÚDO:** PAISAGENS NATURAIS E ANTRÓPICAS EM TRANSFORMAÇÃO. **EF03GE04** - Explicar como os processos naturais e históricos atuam na produção e na mudança das paisagens naturais e antrópicas nos seus lugares de vivência, comparando-os a outros lugares, observando os componentes que atuam nos processos de modificação das paisagens. **EF03GE05** - Perceber as transformações ocorridas no seu espaço de vivência, a partir das atividades socioeconômicas, observando suas repercussões no ambiente, no modo de vida das pessoas e na forma das construções presentes no espaço.	➢ O caderno de atividades pedagógicas contempla situações de pesquisa de imagens pela linha do tempo do Google Earth, para analisar as mudanças nas paisagens; ➢ Criar um banco de imagens com o resultado dessas pesquisas.
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
---	---
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EF1LL04 - Realizar e/ou vivenciar a leitura e	➢ Pesquisar com as crianças, em

VERSÃO PRELIMINAR

contação de histórias de livros de diferentes gêneros e modos composicionais: narrativos, poéticos e teatro, identificando os elementos que compõem o livro: capa (título, autor, ilustrador, tradutor, ilustração) e contracapa. **EF1LL05** - Escolher, explorar e ler livros de diferentes gêneros e modos composicionais, com diferentes projetos gráficos (cartonados, cortados, gigantes e minilivro, livro-brinquedo e livro-jogo), assim como outros suportes de escrita.	diferentes sites, livros de diferentes gêneros e modos composicionais no formato de livros digitais, explorando os elementos que compõem o livro: capa (título, autor, ilustrador, tradutor, ilustração) e contracapa.
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: FUNÇÃO SOCIAL DA ESCRITA **EF03LP37 -** Perceber, em textos lidos e ouvidos, as diferentes funções da língua escrita, tais como: orientar, informar, divertir, emocionar, instruir, registrar, entre outras.	➢ Pesquisar sobre os temas estudados, através dos gêneros textuais; ➢ Explorar de diversos suportes textuais.
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
O objetivo de aprendizagem da Educação Digital pode ser relacionado com todos os conteúdos de Matemática. Como exemplo, o professor (a) pode orientar as crianças na aula de Educação Digital a pesquisar e coletar imagens de diferentes balanças, analógicas (mecânicas) e digitais, antigas e modernas, de diferentes tipos conforme a aplicação, para com elas produzir um material visual, para expor na escola.	➢ Pesquisar e acessar informações (escritas em diferentes gêneros textuais, imagens, gráficos, tabelas, listas, entre outros), referentes aos conceitos matemáticos, utilizando diferentes navegadores e ferramentas de busca.

VERSÃO PRELIMINAR

JUNTE-SE A UM OU DOIS COLEGAS PARA PESQUISAR E SELECIONAR IMAGENS DE DIFERENTES BALANÇAS (ANTIGAS E MODERNAS; ANALÓGICAS E DIGITAIS; PARA MASSAS DE DIFERENTES MAGNITUDES), E PRODUZIR UM CARTAZ PARA APRESENTAR AOS COLEGAS.	

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: CULTURA DIGITAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
OBJETO DE CONHECIMENTO: USO DE TECNOLOGIAS COMPUTACIONAIS. **EF03ED08[48] - Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar em diferentes formatos digitais.** EXPLICAÇÃO HABILIDADE: O objetivo desta habilidade é que o aluno possa explorar diversas ferramentas computacionais, como jogos educacionais, programas de animação, ferramentas de desenho, dentre outros, e expressar ideias. EXEMPLO: O professor poderá utilizar uma ferramenta de desenho para os alunos criarem uma figura que represente suas férias ou algum evento importante.

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EFARAV26 - Explorar diferentes recursos e materiais para as produções artísticas, desde o uso de recursos e técnicas convencionais até materiais e instrumentos não convencionais.	➢ Criar suas próprias produções artísticas, usando ferramentas de desenho digital e aplicativos de edição de imagem; ➢ Criam portfólios digitais ou usam mídias sociais (em um ambiente controlado e seguro) para compartilhar suas próprias criações, recebendo feedback e aprendendo sobre a circulação da arte na era digital.

ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
---	---

[48] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF03CO08

ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: JOGOS E BRINCADEIRAS **EIXO:** AUTONOMIA E IDENTIDADE CORPORAL **EF02EFJBAIC01 -** Vivenciar diferentes jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas, compreendendo suas características próprias, tais como gestos, expressões, entre outros presentes nos diferentes contextos de origem, respeitando e rompendo com estereótipos e preconceitos; **EF02EFJBAIC02 -** Realizar jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas presentes nos diferentes contextos que vive, para ressignificá-los na interação com o seu grupo em diferentes tempos e espaços (recreio, família, nos intervalos entre as atividades dirigidas, entre outros), assim como brincar de maneira autônoma com brinquedos de diferentes culturas para compreender as diferenças e semelhanças e criar novas possibilidades que atendam as necessidades e interesses do grupo;	➢ Usar plataformas digitais (Zabran, WordWall, mesa digital) que possibilitem a vivência das Práticas Corporais de Movimento.
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: NATUREZA, AMBIENTE E QUALIDADE DE VIDA. **CONTEÚDO:** IMPACTOS DAS ATIVIDADES HUMANAS. **EF03GE17** - Comparar os impactos das atividades econômicas urbanas e rurais sobre o ambiente físico natural, assim como os riscos provenientes do uso de ferramentas e máquinas na apropriação desses	➢ Nos Cadernos de Atividades Pedagógicas de Geografia, são sugeridas algumas atividades com o uso de ferramentas como plataformas, site do IBGE Educa, WordWall e YouTube; ➢ Diversificar o uso das ferramentas computacionais. Algumas

1ª VERSÃO PRELIMINAR

espaços. **EF03GE18** - Relacionar a produção de resíduos 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 nos seus locais de vivência. **EF03GE19** - Investigar os usos dos recursos naturais, com destaque para os usos da água em atividades cotidianas (alimentação, higiene, cultivo de plantas etc.), e discutir os problemas ambientais provocados por esses usos.	possibilidades seriam a criação de podcast e vídeos para campanhas nas redes sociais.
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: APREENSÃO DAS IDEIAS DOS TEXTOS LIDOS/OUVIDOS/OBSERVADOS. **EF03LP07** - Realizar a leitura de desenhos/imagens e símbolos que circulam na sociedade (história em quadrinhos, narrativas visuais, imagens em textos publicitários, ilustrações de livros, entre outras), considerando todos os recursos gráficos utilizados para expressar ideias e sentimentos a partir do	➢ Propor aos estudantes criarem histórias em quadrinhos sobre temas que escolherem na sala. ➢ Cada professor utiliza ferramentas conforme o conteúdo que está sendo trabalhado na Língua Portuguesa, como a Zabran, Word Wall, Canva, mesas digitais. Às

gênero trabalhado. **CONTEÚDO:** IDEIA DE REPRESENTAÇÃO **EF03LP40** - Representar e expressar suas ideias através de diferentes linguagens (desenho, símbolos, entre outras). **EF03LP41** Utilizar a escrita convencional como uma das suas principais formas de representação. **EF03LP42** - Participar de jogos e brincadeiras que envolvam a representação de suas ideias através da escrita. **CONTEÚDO:** RELAÇÃO GRAFEMA-FONEMA **EF03LP48** - Compreender e utilizar os diversos padrões silábicos nas suas produções de palavras, sentenças e textos. **EF03LP49** - Grafar corretamente as palavras em suas produções escritas, recorrendo ao professor/dicionário/recursos de memória (cartazes, banco de palavras, regras construídas coletivamente, banners e outros) no uso das relações cruzadas e arbitrárias. **EF03LP50** - Segmentar as palavras em suas produções escritas, quando necessário, percebendo que algumas regras possuem relação com a pauta sonora delas. **(EF03LP51)** Perceber que uma mesma palavra pode ser segmentada de diferentes formas (função social da segmentação). **(EF03LP52)** Escrever as palavras, segmentando-as quando necessário, mesmo que de forma arbitrária, percebendo as regras dos padrões silábicos ao produzir sentenças e textos.	vezes para digitar, desenhar, exercitar, produzir.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
O objetivo de aprendizagem da Educação Digital pode ser relacionado com todos os conteúdos de Matemática. Como exemplo, o professor (a) pode orientar as crianças na aula de Educação Digital a pesquisar e coletar imagens de diferentes balanças, analógicas (mecânicas) e digitais, antigas e modernas, de diferentes tipos conforme a aplicação, para com elas produzir um material visual, para expor na escola. JUNTE-SE A UM OU DOIS COLEGAS PARA PESQUISAR E SELECIONAR IMAGENS DE DIFERENTES BALANÇAS (ANTIGAS E MODERNAS; ANALÓGICAS E DIGITAIS; PARA MASSAS DE DIFERENTES MAGNITUDES), E PRODUZIR UM CARTAZ PARA APRESENTAR AOS COLEGAS.	➢ Uso de ferramentas computacionais na exploração dos conceitos de diferentes eixos de conteúdos.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: CULTURA DIGITAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
OBJETO DE CONHECIMENTO: SEGURANÇA E RESPONSABILIDADE NO USO DA TECNOLOGIA. **EF03ED09[49] - Reconhecer o potencial impacto do compartilhamento de informações pessoais ou de seus pares em meio digital**. EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: A proposta nesta habilidade é que o aluno possa identificar alguns dos principais impactos de compartilhar informações pessoais com colegas ou pessoas em meio digital, como, por exemplo, endereço, nomes das pessoas da família, onde estuda, onde mora. Essas informações podem ser utilizadas por pessoas de forma mal-intencionada, quando os alunos trocam informações online por celular, computador ou até mesmo quando estão jogando na internet. EXEMPLO: O professor poderá apresentar um caso em que foram utilizados dados roubados de pessoas, solicitando aos alunos que destaquem o que pode ter acontecido para que os dados pudessem ter sido roubados. Poderá ainda, a partir do que foi levantado pelos alunos, criar um painel com imagens dos dispositivos computacionais como tablets, celular, computador, apontando em cada um os impactos de acordo com o que mais se utiliza nesses dispositivos.

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
ARTES VISUAIS **EFARAV26 -** Explorar diferentes recursos e materiais para as produções artísticas, desde o uso de recursos e técnicas convencionais até materiais e instrumentos não convencionais.	➢ Produção de Portfólio Digital de Dicas de Segurança Digital; ➢ Produzir um portfólio online (usando ferramentas, programas apropriados) que apresenta dicas de segurança, utilizando desenhos, imagens e escrita espontânea produzidos por eles, unindo a produção artística com a ferramenta tecnológica;

[49] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF03CO09

1ª VERSÃO PRELIMINAR

ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: JOGOS E BRINCADEIRAS **EIXO:** AUTONOMIA E IDENTIDADE CORPORAL **EF02EFJBAIC03 -** Identificar que os jogos e as brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas podem apresentar-se como fonte de legitimação de acordos e condutas sociais, nas representações simbólicas, na forma de expressão das emoções e nas experiências de convívio, podendo ser tanto individuais e/ou coletivas, recriando com autonomia no espaço escolar jogos e brincadeiras que possibilitem novos acordos e condutas que atendam às necessidades e interesses do grupo envolvido;	➢ Jogo da memória, Tapa Certo, jogos de orientação em tabuleiro e demais jogos que se utilizem de imagens representadas em peças ou cartas.
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDOS: REGRAS QUE PROMOVEM E MANTÊM A ORGANIZAÇÃO NECESSÁRIA PARA O FUNCIONAMENTO DA SOCIEDADE. **EF03HI24** - Identificar as semelhanças e diferenças entre aspectos da convivência social no município e	➢ Participar dos momentos de leitura, discussão coletiva e representação das semelhanças e diferenças das regras e hábitos que regem os meios de comunicação;

VERSÃO PRELIMINAR

em outros lugares, meios de comunicação, hoje e em outros tempos, apresentando hábitos e regras que o regem.	➢ Participar da construção coletiva de regras que promovem e mantêm a organização social, bem como da construção de regras de segurança; ➢ Analisar e apresentar fontes históricas relacionadas aos meios de comunicação e ao contexto de diferentes tempos.
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDOS: FUNÇÃO SOCIAL DA ESCRITA **EF03LP37** - Perceber, em textos lidos e ouvidos, as diferentes funções da língua escrita, tais como: orientar, informar, divertir, emocionar, instruir, registrar, entre outras. **CONTEÚDOS:** UNIDADE ESTRUTURAL **EF03LP61** - Produzir textos individuais e coletivamente, utilizando as características estruturais dos gêneros estudados em sala.	➢ Podem ser trabalhados diversos gêneros textuais para trazer esse tema em debate com os estudantes, notícias, reportagens, campanha etc; ➢ Trabalho com gêneros textuais que proporcionam debates sobre as questões de segurança e cuidados com o uso das tecnologias e compartilhamento de dados e informações; ➢ Trabalhar o gênero textual: texto informativo; ➢ Apresentar notícias sobre golpes na rede e o perigo de dados roubados;

1ª VERSÃO PRELIMINAR

	➢ Propor criar folders de informação para os professores e estudantes.
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDOS: NÚMEROS **EF03MANU01** - Ler números com diferentes significados em gêneros textuais, compreendendo aspectos da realidade social, política, cultural e econômica.	➢ Promover leituras e análise de diferentes gêneros textuais que tragam informações numéricas a respeito de uso indevido de dados.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

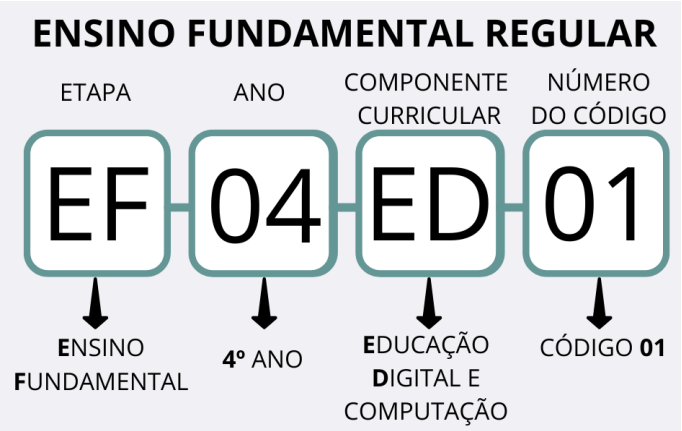
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM- 4º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL

EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

EIXO	4º ANO
PC[50]	OBJETO DE CONHECIMENTO: MATRIZES E REGISTROS EF04ED01 - Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de matrizes que estabelecem uma organização na qual cada componente está em uma posição definida por coordenadas, fazendo manipulações simples sobre estas representações.
	OBJETO DE CONHECIMENTO: MATRIZES E REGISTROS EF04ED02 - Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de registros que estabelecem uma organização na qual cada componente é identificado por um nome, fazendo manipulações sobre estas representações.
	OBJETO DE CONHECIMENTO: ALGORITMOS COM REPETIÇÕES SIMPLES E ANINHADAS EF04ED03 - Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências e repetições simples e aninhadas (iterações definidas e indefinidas), para resolver problemas de forma independente e em colaboração.
MD[51]	OBJETO DE CONHECIMENTO: CODIFICAÇÃO DA INFORMAÇÃO EF04ED04 - Entender que, para guardar, manipular e transmitir dados, deve-se codificá-los de alguma forma que seja compreendida pela máquina (formato digital).
	OBJETO DE CONHECIMENTO: CODIFICAÇÃO DA INFORMAÇÃO EF04ED05 - Codificar diferentes informações para representação em computador (binária, ASCII, atributos de pixel, como RGB etc.).
CD[52]	OBJETO DE CONHECIMENTO: USO DE TECNOLOGIAS COMPUTACIONAIS EF04ED06 - Usar diferentes ferramentas computacionais para criação de conteúdo (textos, apresentações, vídeos etc.).
	OBJETO DE CONHECIMENTO: SEGURANÇA E RESPONSABILIDADE NO USO DA TECNOLOGIA. EF04ED07 - Demonstrar postura ética nas atividades de coleta, transferência, guarda e uso de dados.
	OBJETO DE CONHECIMENTO: SEGURANÇA E RESPONSABILIDADE NO USO DA TECNOLOGIA. EF04ED08 Reconhecer a importância de verificar a confiabilidade das fontes de informações obtidas na Internet.

VERSÃO PRELIMINAR

[50] PENSAMENTO COMPUTACIONAL.
[51] MUNDO DIGITAL.
[52] CULTURA DIGITAL.



EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

Refere-se à habilidade de compreender, analisar definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções de forma metódica e sistemática, através do desenvolvimento da capacidade de criar e adaptar algoritmos, aplicando fundamentos da computação para alavancar e aprimorar a aprendizagem e o pensamento criativo e crítico nas diversas áreas do conhecimento. Alguns conceitos importantes: DECOMPOSIÇÃO: dividir a questão em problemas menores e, portanto, mais fáceis de resolver; GENERALIZAÇÃO: identificar o padrão ou os padrões que geram o problema e/ou levam à sua solução; ABSTRAÇÃO: ignorar os detalhes irrelevantes de uma solução de modo que ela possa ser válida para diversos problemas, concentrando-se nos aspectos mais importantes; ALGORITMO: estipular as etapas ou sequência de passos para resolver um dado problema.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

OBJETO DE CONHECIMENTO: MATRIZES E REGISTROS.

EF04ED01[53] - Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de matrizes que estabelecem uma organização na qual cada componente está em uma posição definida por coordenadas, fazendo manipulações simples sobre estas representações.

EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: Informações podem ser organizadas em estruturas, denominadas estruturas de dados. Essas estruturas permitem uma melhor compreensão e também facilitam a manipulação das informações. Uma estrutura de dados esconde a particularidade de diferentes informações, permitindo que sejam vistas como objetos únicos, ou seja, é uma forma de abstração. Matrizes são um tipo de estrutura de dados organizada

[53] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF04CO01

VERSÃO PRELIMINAR

em linhas e colunas, assim como as tabelas. As matrizes possuem um tamanho predefinido e todos os dados que fazem parte da estrutura são do mesmo tipo. Um dado específico é acessado em uma matriz através de coordenadas (x, y) que indicam a linha e a coluna em que esse se localiza. Matrizes compostas de uma única linha são denominadas vetores. A ideia aqui é que os alunos consigam identificar objetos estruturados no mundo real que possam ser caracterizados como matrizes e usem algum tipo de representação (podendo ser visual) para ilustrá-los. Além disso, devem realizar manipulações simples sobre essas representações, como recuperar e alterar informações nas matrizes. Exemplos de objetos que podem ser caracterizados como matrizes: tabuleiro de batalha naval, tabuleiro de xadrez, caixa de ovos, organização de classes em uma sala, janelas na fachada de um prédio etc.

EXEMPLO: O professor pode solicitar que os alunos construam o tabuleiro (usando uma matriz) e joguem a batalha naval, onde os tiros são dados informando as coordenadas no tabuleiro. Outra atividade que pode ser feita é apresentar diferentes fachadas de prédios e solicitar que os alunos representem a distribuição das janelas por matrizes, registrando nas correspondentes coordenadas as características de cada janela (por exemplo, aberta ou fechada, com cortina ou não, com persiana ou não). Com essas representações, os alunos podem fazer um jogo estilo "cara a cara", em que cada jogador escolhe secretamente uma janela (por exemplo, 2ª janela do 3º andar) e o adversário deve descobrir a janela escolhida. Para isso, os jogadores devem fazer perguntas sobre as características das janelas, que permitam ir descartando janelas até descobrir a janela escolhida pelo adversário. O registro das janelas descartadas deve ser feito na matriz que representa a fachada do prédio.

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
ARTES VISUAIS **EFARAV26 -** Explorar diferentes recursos e materiais para as produções artísticas, desde o uso de recursos e técnicas convencionais até materiais e instrumentos não convencionais.	➢ **Batalha Naval Artística:** em duplas, cada estudante tem uma grade em branco. Eles desenham uma forma simples na sua grade, marcando as coordenadas ocupadas. Em vez de "afundar navios", eles tentam adivinhar as coordenadas do desenho do

VERSÃO PRELIMINAR

	parceiro. Ao acertar, a célula é marcada e, no final, os desenhos são comparados. Isso exercita o reconhecimento de posições por coordenadas; ➢ **Ampliação e redução de desenhos :** utilizar a técnica de quadricular uma imagem para ampliá-la ou reduzi-la; ➢ Escolher uma pequena imagem (ou um detalhe de desenho ou imagem) e desenhar uma grade sobre ela. Em seguida, desenham uma grade maior em outro papel. Eles copiam o conteúdo de cada célula da grade original para a célula correspondente na grade maior (ex.: o que está em B2 vai para B2, mas maior); ➢ **Arte Pixel:** colorir o desenho que a professora entregar, utilizando as cores que foram ordenadas anteriormente; ➢ Acessar plataformas educacionais que possibilitem a criação de malha quadriculada. (Zabran, GeoGebra etc.).
ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	

1ª VERSÃO PR

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
EIXO: CONEXÕES E ESCALAS. **CONTEÚDO:** PAISAGENS NATURAIS E ANTRÓPICAS EM TRANSFORMAÇÃO. **EF02EFJBAIC01 -** Vivenciar diferentes jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas, compreendendo suas características próprias, tais como gestos, expressões, entre outros presentes nos diferentes contextos de origem, respeitando e rompendo com estereótipos e preconceitos; **EF02EFJBCAP03 -** Apresentar as diferentes possibilidades de realizar os jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas por meio de múltiplas linguagens (fala, gestos, movimentos, entre outros), relatando as possíveis semelhanças e diferenças que se apresentam nesta prática corporal de movimento em relação aos diferentes contextos, tempos, espaços, interesses, entre outros; **EF02EFJBCAP04 -** Considerar que os jogos e brincadeiras podem apresentar maneiras distintas de serem realizados, variando de acordo com a região, o grupo, a intenção, entre outros elementos que podem caracterizar sua diferença ou semelhança aos jogos e brincadeiras que conhece.	➢ Batalha Naval em tabuleiro com a utilização ou em espaço externo com o uso do próprio corpo para deslocamento no jogo; ➢ Xadrez.
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: FORMAS DE REPRESENTAÇÃO E PENSAMENTO ESPACIAL. **CONTEÚDOS:** SISTEMA DE ORIENTAÇÃO. Elementos constitutivos dos mapas.	➢ Participar de atividades com os mapas e imagens com a sobreposição de uma grade quadriculada com coordenadas;

VERSÃO PRELIMINAR

EF04GE07 - Utilizar as direções cardeais na localização de componentes físicos e humanos nas paisagens. **EF04GE08** - Localizar elementos vizinhos ao município e ao estado. **EF04GE10** - Comparar vários tipos de mapas, dentre eles: econômicos, políticos, demográficos, históricos e físicos, bem como os elementos que compõem o mapa, identificando suas características.	➢ Nos cadernos de atividades pedagógicas são contemplados mapas , croquis e plantas baixas para analisar e localizar elementos.
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EF2LL08 - Explorar jogos diversos confeccionados a partir das histórias ouvidas, assim como realizar a confecção: jogos de tabuleiro, memória, dominó, bingo, lince, tapa certo, encontre o intruso, caça ao tesouro, caixa tátil, roleta e outros que explorem a sequência da narrativa, os fatos e seus personagens.	➢ **Batalha Naval:** em duplas, cada estudante tem uma grade em branco. Cada um escolhe um personagem da história ouvida e desenha na sua grade, marcando as coordenadas ocupadas. Em vez de "afundar navios", eles tentam adivinhar as coordenadas do desenho do parceiro. Ao acertar, a célula é marcada e, no final, os desenhos são comparados. Isso exercita o reconhecimento de posições por coordenadas.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: APREENSÃO DAS IDEIAS DO TEXTO **EF04LP04 -** Realizar a leitura, de desenhos/imagens e símbolos que circulam na sociedade (história em quadrinhos,narrativas visuais, imagens em textos publicitários, ilustrações de livros, entre outras) considerando todos os recursos gráficos utilizados para expressar ideias e sentimentos a partir do gênero trabalhado. **EF04LP05 -** Compreender e registrar com autonomia as ideias e informações contidas num texto escrito. **EF04LP06** - Perceber que as ideias e informações contidas num texto escrito dependem de seu gênero.	➢ Trabalhar com gênero textual instrucional para realizarem os jogos citados, para que sigam as coordenadas indicadas.
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
GEOMETRIA **EF04MAGE01** - Interpretar, descrever e representar localização e deslocamentos de pessoas e de objetos no espaço, por meio de malhas quadriculadas e representações como desenhos, mapas, planta baixa e croquis, empregando termos como direita e esquerda, transversais e paralelas, indicando mudanças de direção, na resolução de situações-problema. **EF04MAGE08** - Identificar representações de retas nos objetos do mundo físico, nas construções arquitetônicas, nas artes, nos mapas e outros. **EF04MAGE09** - Reconhecer e representar retas	➢ Organização de ações de ensino e de aprendizagem, a partir de diferentes contextos - situações de aprendizagem, que possibilitem: A localização de elementos por meio de coordenadas (linhas e colunas) - jogos baseados na estrutura da batalha naval.

VERSÃO PRELIMINAR

paralelas, perpendiculares e transversais utilizando instrumentos de desenho físicos ou digitais. **EF04MAGE12** - Reconhecer simetria de reflexão em figuras e em pares de figuras geométricas planas e utilizá-la na construção de figuras congruentes, com o uso de malhas quadriculadas e de softwares de geometria. **EF04MAGE13** - Identificar a simetria nos objetos do mundo físico e outras representações.	

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

OBJETO DE CONHECIMENTO: MATRIZES E REGISTROS.

EF04ED02[54] - Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de registros que estabelecem uma organização na qual cada componente é identificado por um nome, fazendo manipulações sobre estas representações.

EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: Informações podem ser organizadas em estruturas, denominadas estruturas de dados. Essas estruturas permitem uma melhor compreensão e também facilitam a manipulação das informações. Uma estrutura de dados esconde a particularidade de diferentes informações, permitindo que sejam vistas como objetos únicos, ou seja, é uma forma de abstração. Registros, que são agrupamentos de informações, são um tipo de estrutura de dados que possui um tamanho predefinido e os dados agrupados podem ser de diferentes tipos. Uma informação específica de um registro é acessada através de um identificador (ou nome) associado a ela. A ideia aqui é que os alunos consigam identificar objetos estruturados no mundo real que possam ser caracterizados como registros e usem algum tipo de representação (podendo ser visual) para ilustrá-los. Além disso, devem realizar manipulações simples sobre essas representações, como recuperar e alterar informações nos registros. Exemplos de objetos que podem ser caracterizados como registros: carteira de estudante, boletim, ficha de cadastro de aluno, descrição de qualquer objeto/pessoa (escolhendo um conjunto de atributos) etc.

EXEMPLO: O professor pode distribuir imagens de documentos de identidade de pessoas fictícias e solicitar que os alunos identifiquem quais informações estão disponíveis nos documentos, como, por exemplo, nome, registro geral, filiação, naturalidade, data de nascimento etc. Pedir que os alunos separem os documentos cujas pessoas tenham nascido em um determinado ano ou tenham nascido em uma determinada cidade. O docente pode ainda solicitar que identifiquem qual é a cidade em que a maioria das pessoas nasceu. Outra atividade que pode ser feita é solicitar que os alunos, em grupos, criem um formulário para coletar informações anônimas sobre os colegas, como características físicas, gostos sobre comida, time de futebol, jogo/brincadeira, filmes etc. Após distribuir aos colegas de grupos diferentes para que completem e devolvam ao grupo. De posse dos formulários preenchidos,

1ª VERSÃO PRELIMINAR

[54] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF04CO02.

os grupos devem identificar qual o colega que preencheu cada formulário.

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EFARAV02 - Apreciar obras de arte em livros, catálogos, pôsteres, por meio de visitas à biblioteca da escola, ou por meio de apresentação de reproduções de imagem em impressões, *notebook, data-show, tablets*, sites de museus e bibliotecas virtuais, telas interativas etc.	➢ Criar uma "galeria de arte" ou um "museu digital" onde cada aluno pesquisa uma obra e preenche uma ficha catalográfica (registro), que pode ser uma tabela simples com campos como "Título", "Artista", "Ano", "Técnica", "Dimensão" (os componentes identificados por nome).

ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: CONEXÕES E ESCALAS. **CONTEÚDO:** PAISAGENS NATURAIS E ANTRÓPICAS EM TRANSFORMAÇÃO. **EF02EFJBCAP05 -** Pesquisar culturas que contribuíram para a composição das práticas corporais de movimento que constituem os jogos e brincadeiras da cultura brasileira, compreendendo que os jogos e as brincadeiras fazem parte de uma cultura e que é necessário preservá-los, sendo que estes apresentam organizações a partir dos	➢ Tabelas e gráficos com as brincadeiras que os estudantes mais gostam de realizar e, depois de registrados e ordenados, praticá-las.

diferentes contextos históricos, culturais, sociais, econômicos, entre outros a que pertencem;	
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: NATUREZA, AMBIENTE E QUALIDADE DE VIDA. **CONTEÚDO:** CONSERVAÇÃO E DEGRADAÇÃO DA NATUREZA. **EF04GE11** - Identificar as características das paisagens naturais e antrópicas (clima, relevo, cobertura vegetal, rios etc.) no ambiente em que vive, bem como a ação humana na conservação ou degradação dessas áreas.	➢ As observações das paisagens podem ser organizadas por atributos, como uma ficha ou registro; ➢ As atividades contemplam análise de imagens, com registros por meio de desenhos ou textos; ➢ São utilizados também tabelas, infográficos e mapas para ajudar na análise.
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
---	---
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
---	---
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: UNIDADE ESTRUTURAL **EF04LP44** - Identificar as relações entre textos estudados (mesma temática, estrutura, gênero), relatando tais percepções de diferentes formas.	➢ Participar de atividades com alguns gêneros, que muitas vezes são produzidos a partir de dados coletados; ➢ Participar de atividades com

VERSÃO PRELIMINAR

EF04LP45 - Produzir diferentes gêneros textuais, procurando respeitar seus aspectos tipológicos, estruturais e características específicas.	gêneros que possibilitem a análise desses registros, como documentos, formulários etc.
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
ESTATÍSTICAS E PROBABILIDADES **EF04MAEP02** - Ler, interpretar e comparar dados estatísticos, apresentados em textos, tabelas simples, de dupla entrada e em gráficos pictóricos, de colunas e de barras, referentes a outras áreas do conhecimento ou a outros contextos, como saúde, trânsito, questões climáticas e ambientais, utilizando termos como maior e menor frequência e produzir textos com o objetivo de sintetizar conclusões. **EF04MAEP03** - Realizar pesquisas envolvendo variáveis categóricas e numéricas, organizar dados coletados em tabelas, gráficos pictóricos ou de colunas simples, com e sem uso de tecnologias digitais, e comunicar, oralmente e por escrito, a finalidade e os resultados das pesquisas.	➢ Organização de ações de ensino e de aprendizagem, a partir de diferentes contextos - situações de aprendizagem, que possibilitem: Tratamento de informações, com auxílio de listas, tabelas e gráficos de diferentes tipos.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
OBJETO DE CONHECIMENTO: ALGORITMOS COM REPETIÇÕES SIMPLES E ANINHADAS. **EF04ED03[55] - Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências e repetições simples e aninhadas (iterações definidas e indefinidas), para resolver problemas de forma independente e em colaboração.** EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: Os algoritmos aqui devem ser descritos através de sequências de instruções que podem ser repetidas. As repetições, aqui, podem ser aninhadas, isto é, um ciclo de repetição pode conter outro. EXEMPLO: Imaginando que alguém quer lavar as janelas de um prédio com 10 andares e 20 janelas por andar. A pessoa pode lavar às 20 janelas de um andar, e depois ir para o próximo andar (até chegar ao último andar). Este é um algoritmo que envolve uma repetição aninhada: A pessoa vai repetir 10 vezes a tarefa de lavar 20 janelas, que, por sua vez, repete 20 vezes a tarefa de lavar uma janela.

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
ARTES VISUAIS **EFARAV20 -** Criar composições a partir de diferentes técnicas bidimensionais e tridimensionais.	Criar uma sequência de cores em malha quadriculada. Em cada linha(horizontal/vertical), sugere-se algumas cores. Haverá a repetição da cor em cada linha. Pode criar desenhos com simetrias.

ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA

[55] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF04CO03.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
CONTEÚDO: JOGOS E BRINCADEIRAS **EIXO:** AUTONOMIA E IDENTIDADE CULTURAL **EF02EFJBAIC01 -** Vivenciar diferentes jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas, compreendendo suas características próprias, tais como gestos, expressões, entre outros presentes nos diferentes contextos de origem, respeitando e rompendo com estereótipos e preconceitos.	➢ Jogos de comando, como, por exemplo, “O mestre mandou”, “Morto e Vivo”, “Terra e Mar”, entre outros.
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: MUNDO DO TRABALHO. **CONTEÚDO:** PRODUÇÃO, CIRCULAÇÃO E CONSUMO. **EF04GE05** - Descrever e discutir o processo de produção (transformação de matérias-primas), circulação e consumo de diferentes produtos, provenientes das atividades econômicas no município e na Unidade da Federação em que vive.	➢ As atividades referentes ao conteúdo produção, circulação e consumo são realizadas por meio de conversas dirigidas, observação e análise de imagens, infográficos e vídeos; ➢ Desenvolver sequências da etapa de um processo produtivo; ➢ Criação de fluxogramas visuais (setas e etapas).
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

VERSÃO PRELIMINAR

ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: ELEMENTOS DA APRESENTAÇÃO **EF04LP21 -** Organiza os elementos de apresentação de seu texto, respeitando as exigências da unidade estrutural do gênero trabalhado.	➢ Algumas práticas de comandos através do prompt para inteligência artificial, para criar imagens, ilustrações de livros e recursos pedagógicos voltados para a área de Língua Portuguesa; ➢ Intensificar as práticas que já estão sendo realizadas de forma pontual, para que sejam realizadas com todos os estudantes das instituições.
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
NÚMEROS **EF04MANU14** - Resolver problemas de adição (sem e com agrupamento) com números naturais, envolvendo as ideias de junção e acréscimo, utilizando, comunicando e comparando diferentes estratégias de cálculo, com registro, inclusive os algoritmos formais. **EF04MANU15** - Resolver problemas de subtração (sem e com desagrupamento) com números naturais, envolvendo as ideias subtrativa, comparativa e aditiva, utilizando, comunicando e comparando diferentes estratégias de cálculo, com registro, inclusive os algoritmos formais. **EF04MANU16** - Resolver problemas de multiplicação (por um e dois algarismos no multiplicador) com	➢ Construção individual ou coletiva de estratégias, com registros, para resolver problemas com as diversas ideias das diferentes operações com números naturais e comunicação para a turma do que e como foi realizado (passo a passo).

VERSÃO PRELIMINAR

números naturais, envolvendo as ideias aditiva, de configuração retangular e de proporcionalidade, utilizando, comunicando e comparando diferentes estratégias de cálculo, com registro, inclusive os algoritmos formais. **EF04MANU17** - Resolver problemas de divisão (com um e dois algarismos no divisor) com números naturais, envolvendo as ideias repartitiva e subtrativa (de medida), utilizando, comunicando e comparando diferentes estratégias de cálculo, com registro, inclusive os algoritmos formais.	

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: MUNDO DIGITAL

Envolve aprendizagens sobre artefatos digitais, compreendendo tanto elementos físicos (computadores, celulares, tablets) e virtuais (internet, redes sociais e nuvens de dados). Compreender o mundo contemporâneo requer conhecimento sobre o poder da informação e a importância de armazená-la e protegê-la, entendendo os códigos utilizados para a sua representação em diferentes tipologias informacionais, bem como as formas de processamento, transmissão e distribuição segura e confiável.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

OBJETO DE CONHECIMENTO: CODIFICAÇÃO DA INFORMAÇÃO.

EF04ED04[56] - Entender que, para guardar, manipular e transmitir dados, deve-se codificá-los de alguma forma que seja compreendida pela máquina (formato digital).

EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: Um processador é formado por circuitos eletrônicos que operam apenas em dois níveis de tensão. Por isso, o sistema binário (0 e 1) é o sistema de numeração usado para codificação em formato digital. Isso implica que, para que um computador possa guardar, manipular e transmitir dados, precisamos codificá-los utilizando diferentes estratégias.

EXEMPLO: Pode-se utilizar a tabela ASCII de codificação de caracteres. Por exemplo, quando se utiliza a tabela ASCII de codificação, a letra "A" é representada pelo número decimal 65, que é codificado em binário como 1000001.

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
ARTES VISUAIS **EFARAV02 -** Apreciar obras de arte em livros, catálogos, pôsteres, por meio de visitas à biblioteca da escola, ou por meio de apresentação de reproduções de imagem em impressões, *notebook, data-show, tablets*, sites de museus e bibliotecas virtuais, telas interativas etc.	➢ A codificação permite que a arte exista em diversos formatos digitais, como vídeos, animações, instalações multimídia e realidade virtual.

ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS

[56] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF04CO04.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: JOGOS E BRINCADEIRAS **EIXO:** AUTONOMIA E IDENTIDADE CULTURAL **EF02EFJBAIC01 -** Vivenciar diferentes jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas, compreendendo suas características próprias, tais como gestos, expressões, entre outros presentes nos diferentes contextos de origem, respeitando e rompendo com estereótipos e preconceitos;	➢ Jogos de comando, como, por exemplo, “O mestre mandou”, “Morto e Vivo”, “Terra e Mar”, entre outros.
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: FORMAS DE REPRESENTAÇÃO E PENSAMENTO ESPACIAL. **CONTEÚDO:** ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DOS MAPAS. **EF04GE10** - Comparar vários tipos de mapas, dentre eles: econômicos, políticos, demográficos, históricos e físicos, bem como os elementos que compõem o mapa, identificando suas características.	➢ Os mapas utilizam **códigos**, **símbolos** e **representações gráficas** que funcionam exatamente como um sistema de codificação. O estudante precisa **decodificar** (interpretar) informações como: legenda, cores, linhas, símbolos, etc; Assim como um computador lê códigos (binário, ASCII), o estudante lê **códigos cartográficos**; ➢ Identificar os elementos que formam os mapas, bem como suas

VERSÃO PRELIMINAR

	funções. Também são contempladas atividades pedagógicas digitais; ➢ Intensificar o uso de atividades pedagógicas digitais; ➢ Incentivar o desenho de mapas usando apenas símbolos, tentar trocar os mapas com colegas para tentar decodificar.
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
NÚMEROS **EF04MANU07** - Realizar agrupamentos, desagrupamentos e trocas na base 10, reconhecendo as equivalências entre unidades, dezenas, centenas, unidades de milhar e dezenas de milhar.	➢ Realizar a contagem de quantidades e agrupamentos em diferentes bases, com registro.

EIXO: MUNDO DIGITAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO	
OBJETO DE CONHECIMENTO: CODIFICAÇÃO DA INFORMAÇÃO. **EF04ED05[57] - Codificar diferentes informações para representação em computador (binária, ASCII, atributos de pixel, como RGB etc.).** EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: Existem diferentes estratégias de representação em formato digital para diferentes tipos de informação. Conhecê-las é um passo importante para o desenvolvimento de algoritmos que trabalhem com tipos diferentes de informação. EXEMPLO: Pode-se utilizar como exemplos a tabela ASCII, que especifica como codificar caracteres em formato digital, ou os formatos de imagem 'Portable BitMap' e 'Portable GrayMap', que codificam uma imagem de forma simples usando uma matriz de 0 e 1 (branco e preto) ou com uma matriz com valores entre 0 e 255 (tons de cinza), respectivamente.	
ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
ARTES VISUAIS **EFARAV02 -** Apreciar obras de arte em livros, catálogos, pôsteres, por meio de visitas à biblioteca da escola, ou por meio de apresentação de reproduções de imagem em impressões, *notebook, data-show, tablets*, sites de museus e bibliotecas virtuais, telas interativas etc.	➢ Experimentar com cores RGB: usar ferramentas online interativas que permitem misturar cores RGB para entender como diferentes valores numéricos geram milhões de tons e então criar uma paleta de cores para um projeto artístico digital; ➢ Discutir a Arte Digital: Analisar e discutir obras de artistas digitais contemporâneos que utilizam a programação e a codificação como meio de expressão, explorando a ideia de que a arte não precisa ser um objeto físico tangível, mas sim um conjunto de dados e códigos.

[57] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF04CO05.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

Ensino Fundamental - 4°ANO

ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
----------	----------

EIXO: CULTURA DIGITAL

Envolve aprendizagens voltadas à participação consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, o que pressupõe compreensão dos impactos da revolução digital e seus avanços na sociedade contemporânea, bem como a construção de atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais e aos diferentes usos das tecnologias e dos conteúdos veiculados, assim como fluência no uso da tecnologia digital para proposição de soluções e manifestações culturais contextualizadas e críticas.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

OBJETO DE CONHECIMENTO: USO DE TECNOLOGIAS COMPUTACIONAIS.

EF04ED06[58] - Usar diferentes ferramentas computacionais para criação de conteúdo (textos, apresentações, vídeos etc.).

EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: O objetivo desta habilidade é que o aluno possa explorar diversas ferramentas computacionais, como editor de texto, editor de imagem, editor de apresentações, programa de história em quadrinhos, animação, entre outros, para produzir conteúdo em projetos, atividades diversas.

EXEMPLO: O professor poderá propor um projeto de criação de uma história digital ou um vídeo de curta duração, em que os alunos experimentam os recursos de um editor de texto ou de vídeo.

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
ARTES VISUAIS **EFARAV26 -** Explorar diferentes recursos e materiais para as produções artísticas, desde o uso de recursos e técnicas convencionais até materiais e instrumentos não convencionais.	➢ Criação de Artes Visuais Digitais: Utilizar programas de desenho ou aplicativos de manipulação de imagem (gratuitos e acessíveis) para criar ilustrações, pinturas digitais e colagens. Os alunos podem explorar ferramentas de desenho como pincéis, camadas, efeitos e filtros digitais , como o

[58] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF04CO06.

VERSÃO PRELIMINAR

	Paint, do sistema operacional.
ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EF04CITU04 - Propor campanhas, debates e ações que conscientizem quanto à preservação/conservação dos componentes da biosfera para saúde humana e ambiental.	➢ Realizar registros e pesquisas através tablets e notebooks, utilização de aplicativos de ampliação de imagem (lupa), e demais como WordWaal, Canva, entre outros.
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: JOGOS E BRINCADEIRAS **EIXO:** AUTONOMIA E IDENTIDADE CULTURAL **EF02EFJBAIC01 -** Vivenciar diferentes jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas, compreendendo suas características próprias, tais como gestos, expressões, entre outros presentes nos diferentes contextos de origem, respeitando e rompendo com estereótipos e preconceitos;	➢ Explorar ferramentas de tecnologia como ZABRAN, WordWall, Canva, Mesas Digitais, entre outros.
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: O SUJEITO E O SEU LUGAR NO MUNDO. **CONTEÚDO:** TERRITÓRIO E DIVERSIDADE CULTURAL. **EF04GE01** - Selecionar, em seus lugares de vivência e em suas histórias familiares e/ou da comunidade, elementos de distintas culturas (indígenas, afro-brasileiras, de outras regiões do país,	➢ Registrar, individualmente, imagens utilizando tablet ou câmera digital; ➢ Realizar pesquisas e o uso de portais digitais, aplicativos e redes de participação cidadã.

latino-americanas, europeias, asiáticas etc.), valorizando o que é próprio em cada uma delas e sua contribuição para a formação da cultura local, regional e brasileira.	➢ Criar materiais como: - Documentário digital "Meu lugar, minha história"; ➢ Elaborar cartazes digitais sobre cultura local e preservação ambiental; ➢ Produzir linha do tempo digital.
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EF2LL07- Recontar a história e/ou alguns fatos da história ouvida e/ou lida, assim como recriar seu "início, meio ou fim", através de: rodas de conversa; dramatização, utilizando-se da linguagem corporal, de fantoches, máscaras, adereços, fantasias, objetos e materiais diversos (brinquedos, bonecos, tecidos acessórios, etc); de desenhos (riscantes e suportes variados); do uso do retroprojetor, utilizando-se de desenhos em transparência, objetos e o próprio corpo; do uso das tecnologias digitais (fotos, vídeos, etc); de modelagem; com recorte e colagem de imagens (revistas, encartes, de materiais escritos diversos, etc); e da escrita.	➢ Criar uma história digital ou um vídeo de curta duração, em que os alunos experimentam os recursos de um editor de texto ou de vídeo (canva), a partir da história lida, ouvida ou observada.
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: UNIDADE ESTRUTURAL	➢ Na produção de diversos gêneros,

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EF04LP44 - Identificar as relações entre textos estudados (mesma temática, estrutura, gênero) relatando tais percepções de diferentes formas. **EF04LP45** - Produzir diferentes gêneros textuais, procurando respeitar seus aspectos tipológicos, estruturais e características específicas.	são utilizadas ferramentas e plataformas, como Zabran, Canva, Word, entre outros; ➢ Intensificar as produções de gêneros escritos e orais utilizando diversos recursos tecnológicos, assim como apresentações sobre um tema específico conforme o que está sendo trabalhado; ➢ Pedir às crianças que produzam um texto dentro do Word e, após, criem um vídeo de apresentação do texto e compartilhem com os demais colegas; ➢ Portanto, para isso será criada estrutura textual; ➢ Formulação de conceitos para criação do vídeo.
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
O objetivo de aprendizagem da Educação Digital pode ser relacionado com todos os conteúdos de Matemática. Como exemplo, o professor (a) pode orientar as crianças na aula de Educação Digital a pesquisar e coletar imagens de diferentes balanças, analógicas (mecânicas) e digitais, antigas e modernas, de diferentes tipos conforme a aplicação, para com elas produzir um material visual, para expor na escola.	Uso de diferentes ferramentas computacionais para criação de conteúdo no trabalho com conceitos matemáticos dos diferentes eixos de conteúdos, por exemplo: ➢ Elaborar e explorar jogos digitais diversificados que possibilitem ampliar o conhecimento matemático de algum conceito ou abordá-lo de forma diferente e lúdica;

1ª VERSÃO PRELIMINAR

JUNTE-SE A UM OU DOIS COLEGAS PARA PESQUISAR E SELECIONAR IMAGENS DE DIFERENTES BALANÇAS (ANTIGAS E MODERNAS; ANALÓGICAS E DIGITAIS; PARA MASSAS DE DIFERENTES MAGNITUDES), E PRODUZIR UM CARTAZ PARA APRESENTAR AOS COLEGAS.	➢ Representar, reduzir e ampliar diferentes figuras geométricas planas, proporcionalmente ou não; ➢ Resolver problemas de forma escrita (digitada) ou com outros recursos de desenho digital (paint, por exemplo); ➢ Pesquisar e visualizar (em sites e plataformas) figuras geométricas espaciais em movimento e planificação; ➢ Elaborar e analisar quadros, tabelas e gráficos de diferentes tipos.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: CULTURA DIGITAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
OBJETO DE CONHECIMENTO: SEGURANÇA E RESPONSABILIDADE NO USO DA TECNOLOGIA. **EF04ED07[59] - Demonstrar postura ética nas atividades de coleta, transferência, guarda e uso de dados.** EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: Propõe-se que o aluno reflita sobre aspectos éticos relacionados à manipulação de dados, como, por exemplo, quando assiste e faz download, compartilha uma imagem, dentre outros. EXEMPLO: Construção de um painel, a partir das imagens de tecnologias como o celular e computador, em que os alunos poderão destacar ações importantes de quando se manipula um dado como imagem, música, vídeo, informação, como verificar as permissões, autoria, dentre outros.

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
ARTES VISUAIS **EFARAV26** - Explorar diferentes recursos e materiais para as produções artísticas, desde o uso de recursos e técnicas convencionais até materiais e instrumentos não convencionais.	➢ Organizar exposições de arte virtuais ou galerias online dos trabalhos dos estudantes garantindo segurança das imagens, nomes dos estudantes, gerenciando os dados (nomes, imagens das obras, informações pessoais). A responsabilidade envolve garantir que o acesso seja seguro e que apenas as informações autorizadas sejam publicadas; ➢ Usar apenas imagens permitidas e citar as fontes corretamente, praticando a coleta ética e o uso

[59] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF04CO07.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

	de dados de terceiros. **Proposta:** Criar um avatar ou personagem digital que represente o aluno online. Zelar pela segurança discutindo sobre quais informações (dados) são seguras para incluir na representação visual (como hobbies ou cor favorita) e quais não são (como endereço ou nome completo).
ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDOS: O COMPORTAMENTO SOCIAL E A TECNOLOGIA (NOS MEIOS DE TRANSPORTE, NO MEIO AMBIENTE, NA COMUNICAÇÃO, NA PRODUÇÃO CULTURAL) NO MUNICÍPIO E EM OUTROS LUGARES. **EF04HI17** - Analisar, interpretar e fazer uso de	➢ Participar de jogos de identificação de notícias falsas e levantamento de hipóteses de possíveis consequências; ➢ Criar, coletivamente, um código de conduta.

tecnologias de forma consciente, ética e responsável. **EF04HI21** - Conhecer hábitos seguros em relação aos meios de comunicação, de modo que possam influenciar suas famílias.	
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: UNIDADE ESTRUTURAL **EF04LP44 -** Identificar as relações entre textos estudados (mesma temática, estrutura, gênero), relatando tais percepções de diferentes formas. **EF04LP45 -** Produzir diferentes gêneros textuais, procurando respeitar seus aspectos tipológicos, estruturais e características específicas.	➢ Trazer para a sala de aula material onde os estudantes possam verificar o que acontece a crianças e adolescentes que sofreram com a exposição da imagem na internet. Após pedir que eles realizem um painel onde possam mostrar à escola as informações encontradas, suas causas e consequências na vida deles.
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: CULTURA DIGITAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
OBJETO DE CONHECIMENTO: SEGURANÇA E RESPONSABILIDADE NO USO DA TECNOLOGIA. **EF04ED08[60] - Reconhecer a importância de verificar a confiabilidade das fontes de informações obtidas na Internet.** EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: Nesta habilidade, espera-se que os alunos possam reconhecer que, ao se obter informações na Internet, é preciso identificar as suas fontes e se elas são seguras e a informação é confiável. EXEMPLO: O professor poderá organizar casos em que se precisa de determinadas informações e, ao se deparar com elas, verifica que muitas dessas informações estão equivocadas, comparando páginas que tratam do mesmo tema, mas com informações diferentes, como, por exemplo, em uma biografia.

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
ARTES VISUAIS **EFARAV02 -** Apreciar obras de arte em livros, catálogos, pôsteres, por meio de visitas à biblioteca da escola, ou por meio de apresentação de reproduções de imagem em impressões, ***notebook, data-show, tablets*, sites de museus e bibliotecas virtuais, telas interativas etc.** **EFARAV03 -** Conhecer e valorar o patrimônio artístico-cultural, os objetos artísticos, os documentos históricos de diferentes culturas e épocas.	➢ **Reconhecer a Criação e Autoria**: Reconhecer quem é o autor da informação e qual a sua intenção (informar, vender, comunicar, fruir, persuadir, etc.).

ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

[60] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF04CO08.

VERSÃO PRELIMINAR

ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: JOGOS E BRINCADEIRAS **EIXO:** AUTONOMIA E IDENTIDADE CULTURAL **EF02EFJBAIC01 -** Vivenciar diferentes jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas, compreendendo suas características próprias, tais como gestos, expressões, entre outros presentes nos diferentes contextos de origem, respeitando e rompendo com estereótipos e preconceitos.	➢ Caça ao tesouro das informações; ➢ Tapa Certo das Informações; ➢ Jogos de Percurso.
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: APREENSÃO DAS IDEIAS DO TEXTO LIDO E/OU OUVIDO. **EF04LP05 -** Compreender e registrar com autonomia as ideias e informações contidas num texto escrito.	➢ Acessar os gêneros de notícias e reportagens, analisando a veracidade das informações; ➢ Ler e analisar diversos textos

EF04LP06 - Perceber que as ideias e informações contidas num texto escrito dependem de seu gênero. **EF04LP07 -** Ler diferentes gêneros textuais, percebendo questões de intertextualidade.	retirados da internet e separar em uma caixa se é fake ou não. Após a separação dos textos, procurem na internet a confirmação ou se são verídicos ou não.
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
---	---

1ª VERSÃO PRELIMINAR

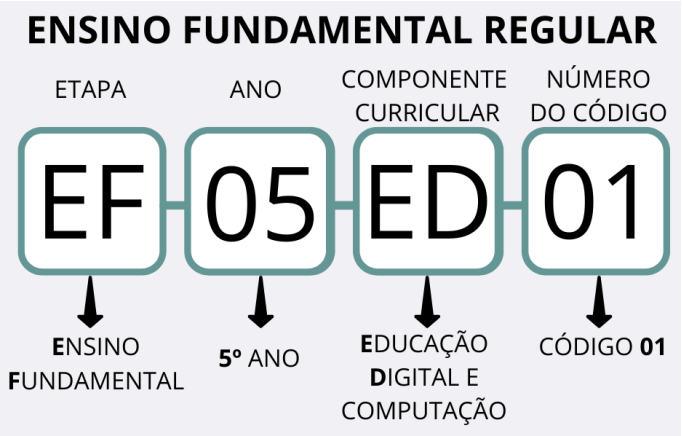
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM- 5º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL

EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

EIXO	5º ANO
PC[61]	OBJETO DE CONHECIMENTO: LISTAS E GRAFOS EF05ED01 - Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de listas que estabelecem uma organização na qual há um número variável de itens dispostos em sequência, fazendo manipulações simples sobre estas representações.
	OBJETO DE CONHECIMENTO: LISTAS E GRAFOS EF05ED02 - Reconhecer objetos do mundo real e digital que podem ser representados através de grafos que estabelecem uma organização com uma quantidade variável de vértices conectados por arestas, fazendo manipulações simples sobre estas representações.
	OBJETO DE CONHECIMENTO: LÓGICA COMPUTACIONAL EF05ED03 - Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.
	OBJETO DE CONHECIMENTO: ALGORITMOS COM SELEÇÃO CONDICIONAL EF05ED04 - Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências, repetições e seleções condicionais para resolver problemas de forma independente e em colaboração
MD[62]	OBJETO DE CONHECIMENTO: ARQUITETURA DE COMPUTADORES EF05ED05 - Identificar os componentes principais de um computador (dispositivos de entrada/saída, processadores e armazenamento).
	OBJETO DE CONHECIMENTO: ARMAZENAMENTO DE DADOS EF05ED06 - Reconhecer que os dados podem ser armazenados em um dispositivo local ou remoto.
	OBJETO DE CONHECIMENTO: SISTEMA OPERACIONAL EF05ED07 - Reconhecer a necessidade de um sistema operacional para a execução de programas e gerenciamento do hardware.
CD[63]	OBJETO DE CONHECIMENTO: SEGURANÇA E RESPONSABILIDADE NO USO DA TECNOLOGIA EF05ED08 - Acessar as informações na internet de forma crítica para distinguir os conteúdos confiáveis dos não confiáveis.
	OBJETO DE CONHECIMENTO: SEGURANÇA E RESPONSABILIDADE NO USO DA TECNOLOGIA EF05ED09 - Usar informações considerando aplicações e limites dos direitos autorais em diferentes mídias digitais.
	OBJETO DE CONHECIMENTO: USO DE TECNOLOGIAS COMPUTACIONAIS EF05ED10 - Expressar-se crítica e criativamente na compreensão das mudanças tecnológicas no mundo do trabalho e sobre a evolução da sociedade.
	OBJETO DE CONHECIMENTO: Uso de tecnologias computacionais EF05ED011 - Identificar a adequação de diferentes tecnologias computacionais na resolução de problemas.

[61] PENSAMENTO COMPUTACIONAL.
[62] MUNDO DIGITAL.
[63] CULTURA DIGITAL.

VERSÃO PRELIMINAR



EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

Refere-se à habilidade de compreender, analisar definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções de forma metódica e sistemática, através do desenvolvimento da capacidade de criar e adaptar algoritmos, aplicando fundamentos da computação para alavancar e aprimorar a aprendizagem e o pensamento criativo e crítico nas diversas áreas do conhecimento. Alguns conceitos importantes: DECOMPOSIÇÃO: dividir a questão em problemas menores e, portanto, mais fáceis de resolver; GENERALIZAÇÃO: identificar o padrão ou os padrões que geram o problema e/ou levam à sua solução; ABSTRAÇÃO: ignorar os detalhes irrelevantes de uma solução de modo que ela possa ser válida para diversos problemas, concentrando-se nos aspectos mais importantes; ALGORITMO: estipular as etapas ou sequência de passos para resolver um dado problema.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

OBJETO DE CONHECIMENTO: LISTAS E GRAFOS.

EF05ED01[64] - Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de listas que estabelecem uma organização na qual há um número variável de itens dispostos em sequência, fazendo manipulações simples sobre estas representações.

EXPLICAÇÃO DE HABILIDADES: Listas são estruturas de dados que agrupam itens organizados (logicamente) um depois do outro. As listas não têm um tamanho predefinido, o que permite a resolução de problemas que tratam argumentos de diferentes tamanhos (um algoritmo que descreve como gerenciar uma fila de pessoas em um caixa é o mesmo, independentemente do tamanho da fila). A ideia aqui é que os alunos consigam identificar objetos estruturados no mundo real que possam ser caracterizados como listas e usem

[64] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF05CO01.

VERSÃO PRELIMINAR

algum tipo de representação (podendo ser visual) para ilustrá-los. Além disso, devem realizar manipulações simples sobre essas representações, como recuperar, alterar e inserir informações nas listas. Exemplos de objetos que podem ser representados usando listas: filas de pessoas, pilhas de cartas, lista de itens, pilha de pratos, lista de alunos de uma turma, lista de notas musicais etc.

EXEMPLOS: O professor pode fornecer um monte de cartas agrupadas por naipes e, em cada naipe, as cartas estão ordenadas por seus valores. Fornecer novas cartas, solicitar que os alunos as incluam no baralho, mantendo a ordem, e registrem as cartas vizinhas. O professor também pode solicitar que todas as cartas de um determinado valor sejam substituídas por cartas curingas ou retiradas do monte. Outra tarefa que pode ser dada é fazer a busca por uma carta específica que pode ou não estar no monte de cartas.

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
ARTES VISUAIS **EFARAV20** - Criar composições a partir de diferentes técnicas bidimensionais e tridimensionais. **EFARAV21** - Construir imagens a partir da observação do entorno ou da imaginação. **EFARAV22 -** Representar e criar composições com figuras geométricas e orgânicas.	➢ **Composição visual** (**listas** de elementos): quando uma obra de arte é analisada como uma lista de elementos visuais dispostos em sequência ou ordem (ex.: cores, formas, texturas); ➢ Artistas como Alfredo Volpi ou Max Bill usam formas geométricas e linhas que se conectam em padrões complexos, que, em sua essência, são redes ou **grafos.** visualizados.
ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

1ª VERSÃO PRELIMINAR

ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: JOGOS E BRINCADEIRAS **EIXO:** SOCIALIZAÇÃO **EF02EFJBS01 -** Valorizar a diversidade cultural presente nos jogos e brincadeiras, assim como as variações linguísticas, as regras, os princípios de colaboração e/ou competição, entre outras características que possam ser apresentadas nos diferentes contextos, tempos, experiências e intenções do grupo que a compõe e pratica; **CONTEÚDO:** JOGOS E BRINCADEIRAS **EIXO:** AUTONOMIA E IDENTIDADE CULTURAL **EF02EFJBAIC03 -** Identificar que os jogos e as brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas podem apresentar-se como fonte de legitimação de acordos e condutas sociais, nas representações simbólicas, na forma de expressão das emoções e nas experiências de convívio, podendo ser tanto individuais e/ou coletivas, recriando com autonomia no espaço escolar jogos e brincadeiras que possibilitem novos acordos e condutas que atendam às necessidades e interesses do grupo envolvido. **CONTEÚDO:** JOGOS E BRINCADEIRAS **EIXO:** CONHECIMENTO E AMPLIAÇÃO DE PRÁTICAS CORPORAIS DE MOVIMENTO **EF02EFJBCAP02 -** Reconhecer os jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas; valorizar a importância que estes têm para a sua cultura de origem e para o patrimônio histórico cultural.	➢ Organizar listas com brincadeiras que os responsáveis dos estudantes tenham realizado em sua infância e depois explorá-las.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EF02EFJBCAP05 - Pesquisar culturas que contribuíram para a composição das práticas corporais de movimento que constituem os jogos e brincadeiras da cultura brasileira, compreendendo que os jogos e as brincadeiras fazem parte de uma cultura e que é necessário preservá-los, sendo que estes apresentam organizações a partir dos diferentes contextos históricos, culturais, sociais, econômicos, entre outros a que pertencem.	
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: FORMAS DE REPRESENTAÇÃO E PENSAMENTO ESPACIAL. **CONTEÚDO:** MAPAS E IMAGENS DE SATÉLITE. **EF05GE10** - Analisar transformações de paisagens nas cidades, comparando sequência de fotografias, fotografias aéreas e imagens de satélite de épocas diferentes, destacando semelhanças e diferenças em relação a ritmos das mudanças.	➢ Observar a sequência de imagens na linha do tempo do Google Earth; ➢ Criar linha do tempo com as imagens das transformações das paisagens.
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
---	---
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
---	---

ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: ELEMENTOS DA APRESENTAÇÃO **EF05LP21** - Organizar os elementos de apresentação de seu texto, respeitando as exigências da unidade estrutural do gênero trabalhado e do suporte em que ele se apresenta. **CONTEÚDO:** UNIDADE ESTRUTURA **EF05LP45** - Produzir diferentes gêneros textuais com domínio de seus aspectos tipológicos, respeitando a estrutura e características específicas. **CONTEÚDO:** UNIDADE TEMÁTICA **EF05LP48** - Produzir diferentes gêneros textuais estudados em sala de aula, respeitando o tema.	➢ Leitura, análise e produção de gênero textual (lista).
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

OBJETO DE CONHECIMENTO: LISTAS E GRAFOS.

EF05ED02[65] - Reconhecer objetos do mundo real e digital que podem ser representados através de grafos que estabelecem uma organização com uma quantidade variável de vértices conectados por arestas, fazendo manipulações simples sobre estas representações.

EXPLICAÇÃO DE HABILIDADES: Grafos são um tipo de estrutura usada para representar relações entre objetos. Eles são descritos por vértices (objetos) e arestas (relações). Os grafos também não têm um tamanho predefinido, o que permite a resolução de problemas que tratam argumentos de diferentes tamanhos (um algoritmo que encontra um caminho em um mapa pode ter como entrada tanto um mapa de uma região como um mapa de um país). A ideia aqui é que os alunos consigam identificar objetos estruturados no mundo real que possam ser caracterizados como grafos e usem algum tipo de representação (podendo ser visual) para ilustrá-los. Além disso, devem realizar manipulações simples sobre essas representações, como recuperar informações ou encontrar caminhos nos grafos. Exemplos de objetos que podem ser representados usando grafos: mapas, redes sociais, internet, redes de computadores, árvores genealógicas, chaveamento de times em um campeonato etc.

EXEMPLOS: O professor pode distribuir, para diferentes grupos de alunos, mapas do bairro onde alguns prédios estão marcados. Pedir que eles tracem linhas ligando esses prédios sempre que houver um caminho entre eles sem passar na frente de outro (dentre os marcados). Marcar na linha traçada o número de quadras de cada caminho considerado. Pedir que os grupos comparem seus grafos para verificar se todos têm as mesmas arestas ou não e qual o número de quadras dos caminhos encontrados. Depois pode-se construir conjuntamente a representação do grafo, considerando os menores caminhos encontrados dentre os resultados de cada grupo. Com a representação única, pedir que tracem rotas passando por determinados prédios, calculando o número de quadras que se deve andar para chegar ao destino. Voltar ao mapa e traçar as rotas identificadas no grafo, nas ruas do bairro. O professor pode distribuir os perfis fictícios de diferentes pessoas em alguma rede social, indicando amigos comuns entre os donos dos perfis. Pedir que representem a relação

1ª VERSÃO PRELIMINAR

[65] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF05CO02.

de amizade através de um grafo, no qual as pessoas são representadas por vértices e a amizade pelas arestas. Depois fazer perguntas sobre amigos comuns, "distância" de amizades etc.

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
ARTES VISUAIS **EFARAV20** - Criar composições a partir de diferentes técnicas bidimensionais e tridimensionais. **EFARAV21 -** Construir imagens a partir da observação do entorno ou da imaginação. **EFARAV22 -** Representar e criar composições com figuras geométricas e orgânicas.	➢ Artistas podem criar obras que visualmente representam redes, relações ou sistemas. Os alunos podem analisar uma pintura ou instalação e identificar os "vértices" (pontos focais, objetos) e as "arestas" (linhas, cores ou temas que os conectam); ➢ Desenho de Rede: Os alunos podem desenhar sua própria rede de amizades na sala de aula, usando círculos para pessoas (vértices) e linhas coloridas para conexões (arestas), e depois "manipular" essa representação, adicionando ou removendo conexões.

ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
---	---

ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
---	---

VERSÃO PR

ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: O SUJEITO E O SEU LUGAR NO MUNDO. **CONTEÚDOS:** DINÂMICA POPULACIONAL. / A DIVISÃO POLÍTICA ADMINISTRATIVA DO BRASIL. **EF05GE01** - Descrever e analisar dinâmicas populacionais na Unidade da Federação em que vive, estabelecendo relações entre migrações e condições de infraestrutura. **EF05GE02** - Identificar as unidades político-administrativas da Federação Brasileira (Estados), para compreender a formação das cinco regiões da Federação.	➢ Nos Cadernos de Atividades Pedagógicas de Geografia, são sugeridas atividades com o uso de ferramentas como plataformas e o site do IBGE Educa; ➢ Mapear fluxos migratórios e conexões entre lugares, representando redes de deslocamento (grafos de fluxos populacionais); ➢ Representar relações hierárquicas e espaciais (município → estado → região → país).
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
---	---
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
---	---
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: UNIDADE ESTRUTURAL **EF04LP44 -** Identificar as relações entre textos estudados (mesma temática, estrutura, gênero), relatando tais percepções de diferentes formas.	➢ Trabalho com alguns gêneros, que muitas vezes são produzidos a partir de dados coletados; ➢ Trabalhar com gêneros que

VERSÃO PRELIMINAR

EF04LP45 - Produzir diferentes gêneros textuais, procurando respeitar seus aspectos tipológicos, estruturais e características específicas.	possibilitem a análise desses registros, como documentos, formulários etc.
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
---	---

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
OBJETO DE CONHECIMENTO: LÓGICA COMPUTACIONAL. **EF05ED03[66] - Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.** EXPLICAÇÃO DE HABILIDADES: Os valores de sentenças lógicas podem ser modificados ou combinados usando operações lógicas como negação (NÃO), conjunção (E) e disjunção (OU). A operação da negação modifica o valor da sentença lógica, invertendo seu valor, isto é, uma sentença verdadeira torna-se falsa quando aplicada a operação de negação e vice-versa. EXEMPLOS: O professor pode apresentar diferentes sentenças lógicas e solicitar que os alunos determinem seus valores verdade, como por exemplo: Cinco é maior que seis. (Falso); Cinco NÃO é maior que seis. (Verdadeiro); Cinco é maior que seis E maior que dois. (Falso); Cinco é maior que seis OU maior que dez. (Falso); Cinco é maior que seis OU maior que dois. (Verdadeiro)

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
ARTES VISUAIS **EFARAV20 -** Criar composições a partir de diferentes técnicas bidimensionais e tridimensionais. **EFARAV22 -** Representar e criar composições com figuras geométricas e orgânicas.	➢ Apreciar obras, principalmente na arte digital, design e processos criativos baseados em regras; ➢ Mosaicos Lógicos: Usar peças coloridas para criar mosaicos baseados em regras lógicas. Por exemplo, "preencha este espaço com azul *se* a forma for um quadrado *e* estiver na borda, *ou* com vermelho *se* for um círculo"; ➢ "Detetive" de Regras Artísticas: Mostrar diferentes obras de arte com padrões (como as de M.C.

[66] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF05CO03.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

	Escher ou artistas concretistas) e pedir aos alunos que descrevam as "regras" lógicas que o artista usou para criar o padrão ou a ilusão de ótica.
ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**

CONTEÚDO: APREENSÃO DAS IDEIAS DOS TEXTOS LIDOS/OUVIDOS/OBSERVADOS. **EF05LP06 -** Compreender e registrar com autonomia as ideias e informações contidas num texto escrito.	➢ Há possibilidade de no conteúdo da apreensão das ideias, conversas dirigidas com os estudantes para saber se compreendem as ideias do texto, e perguntas de interpretação com a configuração de verdadeiro ou falso.
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
Esse objetivo pode ser vinculado a muitos conceitos de matemática.	➢ Uso de ferramentas computacionais na exploração dos conceitos de diferentes eixos de conteúdos.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
OBJETO DE CONHECIMENTO: ALGORITMOS COM SELEÇÃO CONDICIONAL. **EF05ED04[67] - Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências, repetições e seleções condicionais para resolver problemas de forma independente e em colaboração.** EXPLICAÇÃO DE HABILIDADES: Além de construir algoritmos com sequências de instruções, repetidas ou não, muitas vezes é necessário fazer escolhas sobre qual ação a ser executada a seguir. Escolhas são feitas a partir de situações (condições definidas por sentenças lógicas), como, por exemplo, ao chegar em um semáforo, dependendo de sua cor, a ação a ser realizada é diferente. EXEMPLOS: O professor pode solicitar que os alunos simulem um algoritmo que descreve o que fazer para atravessar uma rua com semáforo usando a instrução de seleção condicional: um trecho deste algoritmo poderia ser: "Se o semáforo estiver vermelho OU amarelo, aguardar na calçada; caso contrário, atravessar a rua". Além disso, pode solicitar que os alunos determinem os passos de um algoritmo que faça uso da seleção condicional, como, por exemplo, definir as ações que devem ser realizadas ao chegar em algum local caso este esteja aberto ou fechado.

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
ARTES VISUAIS **EFARAV26 -** Explorar diferentes recursos e materiais para as produções artísticas, desde o uso de recursos e técnicas convencionais até materiais e instrumentos não convencionais.	➢ "Monstros Condicionais" (Desenho/Colagem): Criar um algoritmo para desenhar um monstro, onde as características mudam com base em uma condição; ➢ Algoritmo (exemplo em linguagem escrita): Início: Pegue uma folha de papel. Condição 1: PEÇA para um colega jogar um dado. SE o

[67] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF05CO04.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

	número for PAR, ENTÃO desenhe 3 olhos redondos. SENÃO (se o número for ímpar), ENTÃO desenhe 2 olhos quadrados. Condição 2: PEÇA para o colega sortear uma cor de tinta. SE a cor for QUENTE (vermelho, laranja, amarelo), ENTÃO pinte o monstro com listras. SENÃO (se for fria: azul, verde, roxo), ENTÃO pinte o monstro com bolinhas. Fim: Mostre o monstro único que foi criado seguindo as regras.
ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
---	---
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
---	---
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
---	---
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
---	---
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: ELEMENTOS DA APRESENTAÇÃO **EF04LP21 -** Organiza os elementos de apresentação de seu texto, respeitando as exigências da unidade estrutural do gênero trabalhado.	➢ Criar, junto com os colegas e professoras algumas práticas de comandos através do prompt para inteligência artificial, para criar imagens, ilustrações de livros e recursos pedagógicos voltados para a área de Língua Portuguesa; ➢ Intensificar as práticas que já estão sendo realizadas de forma pontual, para que sejam realizadas com todos os estudantes das instituições.
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: MUNDO DIGITAL

Envolve aprendizagens sobre artefatos digitais, compreendendo tanto elementos físicos (computadores, celulares, tablets) e virtuais (internet, redes sociais e nuvens de dados). Compreender o mundo contemporâneo requer conhecimento sobre o poder da informação e a importância de armazená-la e protegê-la, entendendo os códigos utilizados para a sua representação em diferentes tipologias informacionais, bem como as formas de processamento, transmissão e distribuição segura e confiável.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

OBJETO DE CONHECIMENTO: ARQUITETURA DE COMPUTADORES.

EF05ED05[68] - Identificar os componentes principais de um computador (dispositivos de entrada/saída, processadores e armazenamento).

EXPLICAÇÃO DE HABILIDADES: O objetivo é começar a ensinar ao aluno os elementos principais que compõem a arquitetura de um computador: dispositivos de entrada/saída, processadores e dispositivos de armazenamento temporários (ex.: memória RAM) e persistentes (ex.: disco rígido).

EXEMPLOS: Explicar os componentes básicos dos computadores e suas funções: processador, memória e exemplos de diferentes dispositivos de entrada e saída.

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
ARTES VISUAIS **EFART06 -** Propor exercícios de forma individual e coletiva, explorando as mais diversas etapas do processo de criação teatral, a expressividade dos movimentos do corpo, as expressões faciais e a voz, estabelecendo relações com práticas da vida cotidiana.	➢ **Proposta: Teatro Didático:** Representar pequenas cenas e/ou improvisações para mostrar e explicar os componentes básicos dos computadores a partir de cenas teatrais, com humor, e a utilização de cenário, figurino, representando pequenas cenas.

ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

[68] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF05CO05.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
APREENSÃO DAS IDEIAS DO TEXTO LIDO/OUVIDO **EF05LP04** - Perceber, em análises individuais e/ou orientadas, as ideias presentes nos gêneros estudados. EF05LP05 - Realizar a leitura com autonomia dos diferentes gêneros que circulam socialmente. **EF05LP06** - Compreender e registrar com autonomia as ideias e informações contidas num texto escrito.	➢ Pode ser trabalhado a partir de um gênero textual com a função social de orientar.

EF05LP07 - Ler diferentes gêneros textuais percebendo questões de intertextualidade. unidade temática **EF05LP46** - Contribuir com ideias pertinentes ao tema proposto nas produções de textos coletivos. **EF05LP47** - Revisar os textos durante o processo de escrita, retomando o que já foi registrado para planejar os trechos seguintes, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto. **EF05LP48** - Produzir diferentes gêneros textuais estudados em sala de aula, respeitando o tema.	
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
---	---

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: MUNDO DIGITAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
OBJETO DE CONHECIMENTO: ARMAZENAMENTO DE DADOS. **EF05ED06[69] - Reconhecer que os dados podem ser armazenados em um dispositivo local ou remoto.** EXPLICAÇÃO DE HABILIDADES: Os dados de um usuário podem ser armazenados em um dispositivo de armazenamento acoplado ao computador utilizado (disco rígido, disco SSD etc.), em dispositivos removíveis (pen drives, discos rígidos etc.) ou podem ser transmitidos e armazenados em outros computadores ligados à internet (armazenamento na nuvem). Reconhecer a necessidade de armazenar dados em dispositivos de armazenamento permitirá a compreensão do conceito de sistemas de arquivos. EXEMPLOS: Pode-se exemplificar os diferentes dispositivos de armazenamento de dados existentes, mostrar que os arquivos são organizados de formas diferentes neles e, para cada dispositivo, mostrar claramente se o dispositivo é local (acoplado permanentemente ao computador do usuário) ou remoto (removível ou dispositivo de armazenamento na Internet).

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**

[69] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF05CO06.

---	---
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
---	---
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
---	---
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
---	---
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
---	---

1ª VERSÃO

EIXO: MUNDO DIGITAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
OBJETO DE CONHECIMENTO: SISTEMA OPERACIONAL. **EF05ED07[70] - Reconhecer a necessidade de um sistema operacional para a execução de programas e gerenciamento do hardware.** EXPLICAÇÃO DE HABILIDADES: Os dispositivos físicos de um computador são gerenciados por um software que denominamos Sistema Operacional. O objetivo da habilidade é explicitar a existência desse software e mostrar que é ele o responsável por gerenciar os recursos de um computador (define qual programa pode utilizar o processador, gerencia os dispositivos físicos da máquina etc.). EXEMPLOS: Os dispositivos físicos que compõem um computador não funcionam sozinhos. É preciso mostrar que a operação desses dispositivos é controlada por um software que denominamos Sistema Operacional. É possível falar sobre algumas das funções de um sistema operacional (gerenciamento da memória, de sistemas de arquivos, de dispositivos de entrada e saída como teclado, mouse, monitores, impressoras etc.). Também é possível mostrar que existem vários Sistemas Operacionais diferentes (Windows, Linux, macOS, etc.).

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS**

[70] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF05CO07.

PRELIMINAR

ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	PEDAGÓGICAS
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

1ª VERSÃO

EIXO: CULTURA DIGITAL

Envolve aprendizagens voltadas à participação consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, o que pressupõe compreensão dos impactos da revolução digital e seus avanços na sociedade contemporânea, bem como a construção de atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais e aos diferentes usos das tecnologias e dos conteúdos veiculados, assim como fluência no uso da tecnologia digital para proposição de soluções e manifestações culturais contextualizadas e críticas.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

OBJETO DE CONHECIMENTO: SEGURANÇA E RESPONSABILIDADE NO USO DA TECNOLOGIA.

EF05ED08[71] **- Acessar as informações na internet de forma crítica para distinguir os conteúdos confiáveis dos não confiáveis.**

EXPLICAÇÃO DE HABILIDADES: Nesta habilidade, é importante que os alunos possam refletir e acessar informações em buscas na internet criticamente, identificando características de conteúdos prejudiciais, informações confiáveis, notícias falsas.

EXEMPLOS: O professor pode propor um estudo comparativo entre sites de jornais oficiais e blogs para falar sobre as fontes de informação, considerando sua confiabilidade.

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
ARTES VISUAIS **EFARAV02 -** Apreciar obras de arte em livros, catálogos, pôsteres, por meio de visitas à biblioteca da escola, ou por meio de apresentação de reproduções de imagem em impressões, *notebook, data-show, tablets*, sites de museus e bibliotecas virtuais, telas interativas etc.	➢ Participar de pesquisa de imagens, músicas, vídeos, textos, verificar a confiabilidade das informações e identificação das obras, levando em consideração a fidelidade das cores,etc.

ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

[71] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF05CO08.

Versão Preliminar

---	---
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: JOGOS E BRINCADEIRAS **EIXO:** SOCIALIZAÇÃO **EF02EFJBAIC01 -** Vivenciar diferentes jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas, compreendendo suas características próprias, tais como gestos, expressões, entre outros presentes nos diferentes contextos de origem, respeitando e rompendo com estereótipos e preconceitos.	➢ Participar de brincadeiras como, caça ao tesouro das informações/Tapa Certo das Informações/Jogos de Percursos, refletindo sobre o acesso às informações em buscas na internet criticamente, identificando características de conteúdos prejudiciais, informações confiáveis, notícias falsas.
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: O SUJEITO E O SEU LUGAR NO MUNDO. **CONTEÚDO:** DIFERENÇAS ÉTNICO-RACIAIS E ÉTNICO-CULTURAIS E DESIGUALDADES SOCIAIS **EF05GE03** - Identificar diferenças étnico-raciais e étnico-culturais e desigualdades sociais entre grupos em diferentes territórios, observando as condições de saúde, educação, produção e acesso a bens e serviços entre as diferentes comunidades. **EIXO**: FORMAS DE REPRESENTAÇÃO E PENSAMENTO ESPACIAL. **CONTEÚDO**: MAPAS E IMAGENS DE SATÉLITE. **EF05GE10** - Analisar transformações de paisagens nas cidades, comparando sequência de fotografias, fotografias aéreas e imagens de satélite de épocas	➢ Intensificar o uso de atividades que explorem pesquisas e a leitura crítica de informações digitais, para conhecer culturas, promover empatia e respeito à diversidade nas redes; ➢ Participar de atividades que contemplem leitura crítica de imagens digitais e uso de ferramentas tecnológicas (Google Earth, satélites).

VERSÃO PRELIMINAR

diferentes, destacando semelhanças e diferenças em relação a ritmos das mudanças.	
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: RESPEITO ÀS REGRAS E LEIS NO LOCAL ONDE VIVE E EM OUTROS LUGARES DO MUNDO. **EIXO:** COMPORTAMENTOS INDIVIDUAIS E SOCIAIS. **EF05HI17** - Usufruir dos meios de comunicação com segurança e responsabilidade, compreendendo que o uso inadequado desses pode interferir na integridade física, emocional, etc. **EF05HI20** - Compreender que, no Brasil, funcionam três poderes: o Legislativo, o Executivo e o Judiciário, e que cada um é representado por um grupo de pessoas responsáveis por criar, elaborar, executar e fiscalizar as leis.	➢ Confeccionar, coletivamente, o Jogo da Escolha Certa a partir de situações cotidianas; ➢ Confeccionar, coletivamente, o Guia de Segurança, criando um Manual de Boas Práticas; ➢ Criar campanha para o uso responsável e seguro; ➢ Criar lei e realizar a votação para o uso seguro e responsável.
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDOS: APREENSÃO DAS IDEIAS DO TEXTO LIDO/OUVIDO. **EF05LP04 -** Perceber, em análises individuais e/ou orientadas, as ideias presentes nos gêneros estudados.	➢ Já foi trabalhada essa questão em alguns gêneros textuais, como notícias e reportagens; ➢ Intensificar o trabalho com os gêneros textuais, abordando as

VERSÃO PRELIMINAR

EF05LP05 - Realizar a leitura com autonomia dos diferentes gêneros que circulam socialmente. **EF05LP06 -** Compreender e registrar com autonomia as ideias e informações contidas num texto escrito. **EF05LP07 -** Ler diferentes gêneros textuais, percebendo questões de intertextualidade.	questões mencionadas na habilidade; ➢ Realizar a pesquisa, leitura e análise crítica individual e/ou orientada das ideias presentes nos gêneros estudados; ➢ Compreender, com autonomia, as ideias e informações contidas num texto escrito, bem como percepção de questões de intertextualidade.
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
---	---

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: CULTURA DIGITAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
OBJETO DE CONHECIMENTO: SEGURANÇA E RESPONSABILIDADE NO USO DA TECNOLOGIA. **EF05ED09[72] - Usar informações considerando aplicações e limites dos direitos autorais em diferentes mídias digitais.** EXPLICAÇÃO DE HABILIDADES: O objetivo desta habilidade é que o aluno possa utilizar informações e dados na Internet reconhecendo os direitos autorais, como, por exemplo, de uma música, um filme, um livro, e os cuidados em seu compartilhamento e uso pessoal. EXEMPLOS: O aluno poderá criar um portfólio com imagens de personagens de desenhos animados em que ele poderá citar as fontes e propor um formato em que considera todos os direitos autorais.

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
ARTES VISUAIS **EFARAV02 -** Apreciar obras de arte em livros, catálogos, pôsteres, por meio de visitas à biblioteca da escola, ou por meio de apresentação de reproduções de **imagem em impressões, *notebook, data-show, tablets*, sites de museus e bibliotecas virtuais, telas interativas etc**	➢ **Reconhecer a Criação e Autoria**: Reconhecer quem é o autor da informação e qual a sua intenção (informar, vender, comunicar, fruir, persuadir, etc.).

ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

[72] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF05CO09.

ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: RESPEITO AO OUTRO NAS RELAÇÕES DE CONVIVÊNCIA. **EF05HI10** - Compreender que podem existir políticas públicas voltadas às relações de convivência, identificando as existentes a nível municipal, estadual, federal e mundial.	➢ Identificar problemas relacionados à segurança e responsabilidades, delimitando as possíveis interferências de cada um dos poderes.
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: APREENSÃO DAS IDEIAS DO TEXTO LIDO/OUVIDO **EF05LP05** - Realizar a leitura com autonomia dos diferentes gêneros que circulam socialmente. **CONTEÚDO:** UNIDADE ESTRUTURAL. **EF05LP44** - Identificar as relações entre textos estudados (mesma temática, estrutura, gênero), relatando tais percepções de diferentes formas. **CONTEÚDO:** UNIDADE TEMÁTICA **EF05LP49** - Perceber a intertextualidade entre textos apresentados em análises direcionadas.	➢ Pode ser intensificado no trabalho com os gêneros textuais, abordando as questões mencionadas na habilidade; ➢ Leitura de diferentes gêneros textuais como instrumentalização de suas produções, respeitando sempre os direitos autorais citando os autores, quando utilizá-los em suas produções. Bem como imagens, que também podem

VERSÃO PRELIMINAR

	possuir direitos autorais. Exemplo de gênero textual: notícia.
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO:CULTURA DIGITAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
OBJETO DE CONHECIMENTO: USO DE TECNOLOGIAS COMPUTACIONAIS. **EF05ED10[73] - Expressar-se crítica e criativamente na compreensão das mudanças tecnológicas no mundo do trabalho e sobre a evolução da sociedade.** EXPLICAÇÃO DE HABILIDADES: Espera-se que o aluno possa expressar-se crítica e criativamente por meio de dispositivos computacionais ou não, demonstrando compreensão das mudanças que as tecnologias trazem ao cotidiano, incluindo o mundo do trabalho. EXEMPLOS: Nessa habilidade, o aluno poderá criar uma animação em computador ou papel sobre alguma impressão que ele tenha sobre um impacto da tecnologia na sociedade, como, por exemplo, o uso do celular para mandar mensagem de áudio ao invés de uma chamada, comum no cotidiano das pessoas.

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
ARTES VISUAIS **EFARAV26 -** Explorar diferentes recursos e materiais para as produções artísticas, desde o uso de recursos e técnicas convencionais até materiais e instrumentos não convencionais.	➢ Criar representações artísticas a partir de temáticas, gêneros, elementos apresentando a evolução das tecnologias através de vídeos (tik tok, vertical, história em quadrinhos, desenho no *Paint*, canva, fotografias, *snapchat, chatter kid, avatar,* IA, animações, etc; ➢ Utilizar fotografia e audiovisuais produzidos pelos estudantes com recursos tecnológicos, de captura de imagem, movimento e som.

ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**

[73] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF05CO10.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

---	---
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
---	---
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
---	---
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: Respeito ao outro nas relações de convivência (violência, exploração). **EF05HI11** - Compreender, valorizar, construir e/ou modificar regras de convivência que contribuam para o desenvolvimento do grupo. **EF05HI12** - Compreender as permanências e mudanças nos valores, comportamentos que foram sendo passados de geração a geração pelas famílias. **EF05HI13** - Ter consciência dos valores que lhes são ensinados e de que a ética reflete moralmente diante de situações que norteiam suas decisões.	➢ Participar de discussões coletivas, a partir da apresentação de fontes históricas para compreensão das permanências e mudanças nos valores e comportamentos; ➢ Apresentar cartões com pequenos cenários e dilemas em que as crianças possam enfrentar para discussão e opções de comportamentos, consequências e melhor escolha.
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
---	---
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	

VERSÃO PRELIMINAR

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: CULTURA DIGITAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
OBJETO DE CONHECIMENTO: Uso de tecnologias computacionais. **EF05ED011[74] - Identificar a adequação de diferentes tecnologias computacionais na resolução de problemas.** EXPLICAÇÃO DE HABILIDADES: Nesta habilidade propõe-se que os alunos possam compreender diferentes necessidades de uso das tecnologias computacionais, como por exemplo porque usamos um computador para criar uma história em quadrinhos e usamos um celular para fazer uma ligação telefônica. EXEMPLOS: O professor pode propor um jogo em que apresenta alguns problemas que precisam de solução usando diferentes tecnologias, e os alunos, individualmente ou em grupos, buscam a solução, escolhendo a melhor tecnologia, considerando diferentes critérios.

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
ARTES VISUAIS **EFARAV26 -** Explorar diferentes recursos e materiais para as produções artísticas, desde o uso de recursos e técnicas convencionais até materiais e instrumentos não convencionais.	➢ Adequar a tecnologia à produção da representações artísticas (problema a resolver) a partir de temáticas, gêneros, elementos visuais escolhendo a tecnologia adequada: vídeos (tik tok, vertical, história em quadrinhos, desenho no *Paint*, canva, fotografias,*snapchat, chatter kid, avatar,* IA, animações, etc.

ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
MATÉRIA E ENERGIA	➢ Participar das diferentes

[74] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF05CO11.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EF05CIME22 - Propor campanhas na escola para auxiliar na conscientização e mudança de atitudes quanto aos cuidados com os alimentos e alimentação balanceada.	campanhas conscientizadoras sobre o cuidado da alimentação.
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EF02EFJBAIC01 - Vivenciar diferentes jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas, compreendendo suas características próprias, tais como gestos, expressões, entre outros presentes nos diferentes contextos de origem, respeitando e rompendo com estereótipos e preconceitos; **EF02EFJBCAP02 -** Reconhecer os jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas; valorizar a importância que estes têm para a sua cultura de origem e para o patrimônio histórico-cultural; **EF02EFJBCAP03** - Apresentar as diferentes possibilidades de realizar os jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas por meio de múltiplas linguagens (fala, gestos, movimentos, entre outros), relatando as possíveis semelhanças e diferenças que se apresentam nesta prática corporal de movimento em relação aos diferentes contextos, tempos, espaços, interesses, entre outros; **EF02EFJBCAP04 -** Considerar que os jogos e brincadeiras podem apresentar maneiras distintas de serem realizados, variando de acordo com a região, o grupo, a intenção, entre outros elementos que podem caracterizar sua diferença ou semelhança aos jogos e brincadeiras que conhece.	➢ Participar de jogos online em diferentes plataformas digitais.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: UNIDADE TEMÁTICA **EF05LP46 -** Contribuir com ideias pertinentes ao tema proposto nas produções de textos coletivos. **EF05LP47 -** Revisar os textos durante o processo de escrita, retomando o que já foi registrado para planejar os trechos seguintes, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto. **EF05LP48** - Produzir diferentes gêneros textuais estudados em sala de aula, respeitando o tema. **EF05LP49** - Perceber a intertextualidade entre textos apresentados em análises direcionadas. **CONTEÚDO:** UNIDADE ESTRUTURAL **EF05LP44** - Identificar as relações entre textos estudados (mesma temática, estrutura, gênero), relatando tais percepções de diferentes formas.	➢ Participar e utilizar diferentes tecnologias computacionais na produção de gêneros e atividades.

VERSÃO PRELIMINAR

EF05LP45 - Produzir diferentes gêneros textuais com domínio de seus aspectos tipológicos, respeitando a estrutura e características específicas.	
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
Esse objetivo pode ser vinculado a muitos conceitos de matemática.	➢ Uso de ferramentas computacionais na exploração dos conceitos de diferentes eixos de conteúdos.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

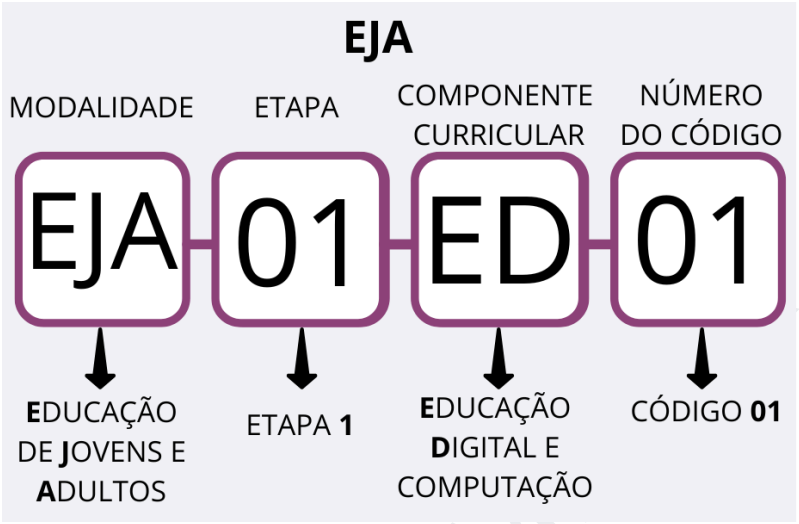
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM- EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS
EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

EIXO	EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS - ETAPA I, II E III
PC[75]	OBJETO DE CONHECIMENTO: ORGANIZAÇÃO DE OBJETOS. EJA1ED01/EJA2ED01/EJA3ED01 - Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, explicitando semelhanças (padrões) e diferenças.
	OBJETO DE CONHECIMENTO: CONCEITUAÇÃO DE ALGORITMOS. EJA1ED02/EJA2ED02/EJA3ED02 - Identificar e seguir sequências de passos aplicados no dia a dia para resolver problemas.
	OBJETO DE CONHECIMENTO: CONCEITUAÇÃO DE ALGORITMOS. EJA1ED03/EJA2ED03/EJA3ED03 - Reorganizar e criar sequências de passos em meios físicos ou digitais, relacionando essas sequências à palavra 'Algoritmos'.
MD[76]	OBJETO DE CONHECIMENTO: CODIFICAÇÃO DA INFORMAÇÃO. EJA1ED04/EJA2ED04/EJA3ED04 - Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios e descrita em várias linguagens.
	OBJETO DE CONHECIMENTO: CODIFICAÇÃO DA INFORMAÇÃO. EJA1ED05/EJA2ED05/EJA3ED05 - Representar informação usando diferentes codificações
CD[77]	OBJETO DE CONHECIMENTO: USO DE ARTEFATOS COMPUTACIONAIS. EJA1ED06/EJA2ED06/EJA3ED06 - Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas.
	OBJETO DE CONHECIMENTO: SEGURANÇA E RESPONSABILIDADE NO USO DE TECNOLOGIA COMPUTACIONAL. EJA1ED07/EJA2ED07/EJA3ED07 - Conhecer as possibilidades de uso seguro das tecnologias computacionais para proteção dos dados pessoais e para garantir a própria segurança.

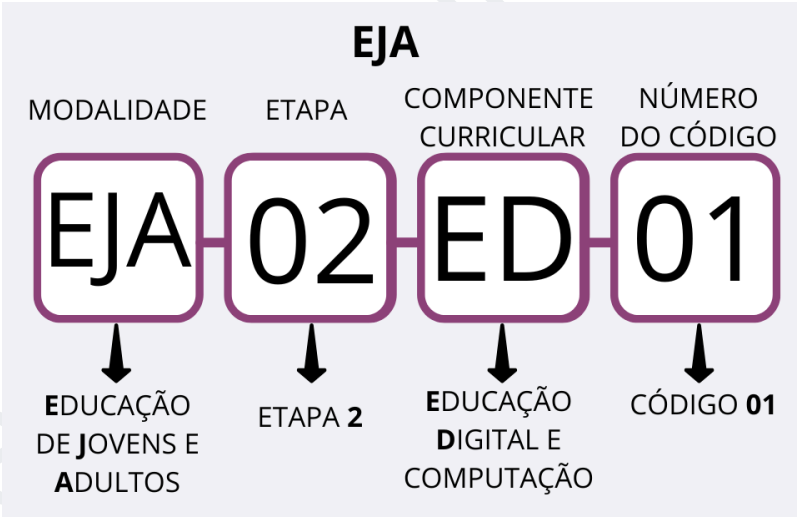
[75] PENSAMENTO COMPUTACIONAL.
[76] MUNDO DIGITAL.
[77] CULTURA DIGITAL.

VERSÃO PRELIMINAR

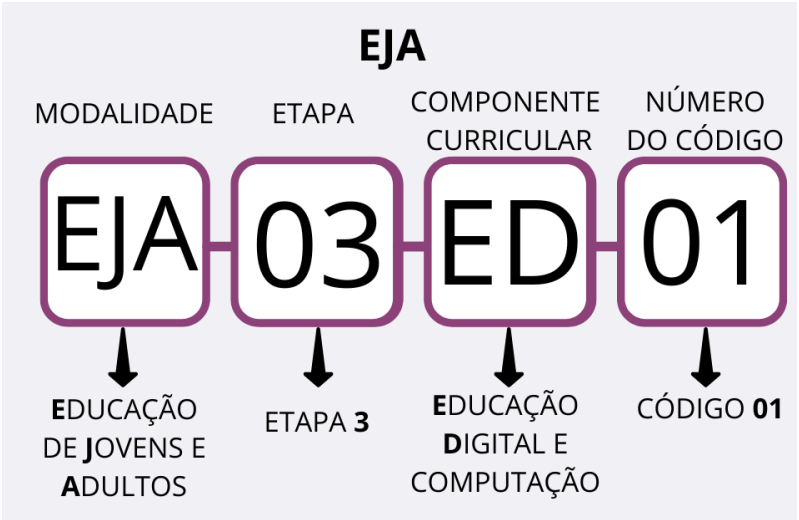
ETAPA I



ETAPA II



ETAPA III



1ª VERSÃO

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

Refere-se à habilidade de compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções de forma metódica e sistemática, por meio do desenvolvimento da capacidade de criar e adaptar algoritmos, aplicando fundamentos da computação para alavancar e aprimorar a aprendizagem e o pensamento criativo e crítico nas diversas áreas do conhecimento. Alguns conceitos importantes: DECOMPOSIÇÃO: dividir a questão em problemas menores e, portanto, mais fáceis de resolver; GENERALIZAÇÃO: identificar o padrão ou os padrões que geram o problema e/ou levam à sua solução; ABSTRAÇÃO: ignorar os detalhes irrelevantes de uma solução de modo que ela possa ser válida para diversos problemas, concentrando-se nos aspectos mais importantes; ALGORITMO: estipular as etapas ou sequência de passos para resolver um dado problema.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

OBJETO DE CONHECIMENTO: ORGANIZAÇÃO DE OBJETOS.

EJA1ED01/EJA2ED01/EJA3ED01[78] - Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, explicitando semelhanças (padrões) e diferenças.

EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: Objetos de um mesmo conjunto podem ser organizados e agrupados de diferentes maneiras, enfatizando as características desejadas. A organização adequada pode facilitar a busca por um objeto específico dentro deste conjunto.

EXEMPLOS: O professor pode pedir que os alunos organizem um conjunto de personagens por gênero, cor dos olhos, idade, tamanho, nacionalidade etc.

Também pode sugerir que os alunos organizem um conjunto de figuras geométricas por cor, por tipo de figura, por tamanho das figuras etc

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
ARTES VISUAIS: **EJA1ARAV05** - Identificar, conhecer e explorar os	**ARTES VISUAIS:** ➢ Organizar obras de arte, a partir de

[78] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF01CO01.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

diferentes gêneros: retrato, paisagem, natureza morta, cenas históricas, do cotidiano e religiosas.	gêneros artísticos, temas, cores, formas.
ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: MATÉRIA E ENERGIA **CONTEÚDO:** Propriedades ou formas gerais dos componentes. não-vivos. **EJA01CIME01** - Perceber que, na variedade de componentes do ecossistema, há seres vivos (pessoas, animais, vegetais, microrganismos) e não vivos (água, pedra, madeira, sol, lua, solo, ar, etc.). **EIXO:** MATÉRIA E ENERGIA **CONTEÚDO:** Seres vivos e não vivos. **EJA01CIME02** - Comparar os componentes não vivos, percebendo suas semelhanças e diferenças. **EJA01CIME03** - Identificar os materiais (madeira, metal, vidro, papel, plástico, entre outros) que compõem os objetos de uso cotidiano; **EJA01CIME04** - Comparar características de diferentes materiais presentes em objetos de uso cotidiano;	➢ Observar os elementos vivos e os que não têm vida, compará-los e organizá-los por características semelhantes; ➢ Identificar alguns materiais (madeira, metal, vidro, papel, plástico, entre outros) do cotidiano e organizá-los por características semelhantes, por meio de imagens, objetos manipuláveis ou recursos digitais.
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDOS: JOGOS E BRINCADEIRAS; **EIXO ESTRUTURANTE:** AUTONOMIA E IDENTIDADE CORPORAL; **EJA1EFJBAIC02 -** Explorar jogos e brincadeiras presentes nos diferentes contextos que vive, para	➢ Participar de jogos e brincadeiras com estafetas em que os estudantes corram e organizem os objetos semelhantes no espaço predefinido;

VERSÃO PRELIMINAR

ressignificá-los na interação com o seu grupo em diferentes tempos e espaços (recreio, família, nos intervalos entre as atividades dirigidas, entre outros), assim como brincar com brinquedos de diferentes culturas para compreender as diferenças e semelhanças e criar novas possibilidades; **EJA1EFJBAIC03 -** Realizar com autonomia os movimentos do corpo inerentes aos jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas, recriando outras possibilidades de movimento, considerando que os jogos e as brincadeiras podem apresentar-se como fonte de legitimação de acordos e condutas sociais, nas representações simbólicas, na forma de expressão das emoções e nas experiências de convívio, podendo ser tanto individuais e/ou coletivas;	➢ Participar de jogos e brincadeiras com os colegas e professora, por exemplo, pique-bandeira.
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: IDENTIDADE. **CONTEÚDO:** CONTEXTO DOS LUGARES ONDE VIVEM, A PARTIR DO AFETIVO E DO CIENTÍFICO. **EJA1GEO1** - Observar e descrever características percebidas dos seus lugares de vivência e identificar semelhanças e diferenças entre esses lugares. **EIXO: CULTURA.** **CONTEÚDO:** PRESENÇA DA ÁGUA NO LUGAR DE VIVÊNCIA. **EJA1GE14** - Perceber onde a água encontra-se presente nas paisagens dos seus espaços de vivência e nos lugares percebidos (nascentes, riachos, lençol freático, poços artesianos, rios,	➢ Participar das atividades que estão nos cadernos pedagógicos e observar as imagens (celular, Google Earth, entre outros) para descrever as relações de semelhanças e diferenças, permanências e mudanças nas paisagens; ➢ Participar das atividades que estão nos cadernos pedagógicos e observar os mapas físicos para identificar os principais rios do município;

1ª VERSÃO PRELIMINAR

tanques, reservatórios, represas, entre outros).	➢ Intensificar o uso das tecnologias para observar e analisar os lugares de vivência; ➢ Mapear e representar informações espaciais sobre os recursos hídricos.
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: IDENTIDADE **CONTEÚDO:** EU E MINHA IDENTIDADE COLETIVA: - MEMBROS FAMILIARES **EJA1HI1** Reconhecer características familiares em diferentes documentos históricos: relatos, objetos, fotografias, entendendo-se como resultado da trajetória familiar. **EJA1HI2** Perceber as semelhanças e diferenças entre a composição familiar dos estudantes e de outras famílias da sociedade, por meio dos relatos orais, da observação e registro das composições ao longo do tempo, por meio da consulta de fontes de diferentes naturezas.	➢ Nesta área do conhecimento são propostas atividades nos cadernos pedagógicos que envolvem comparações (semelhanças/diferenças; permanências/mudanças; continuidades/descontinuidades) e generalizações a partir da análise de diferentes fontes históricas, tais como fotos, textos, relatos orais, entre outros; ➢ Intensificar o uso das tecnologias para observar e analisar os diferentes modos de vida; ➢ Intensificar o trabalho com quadros comparativos.
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EJALL01 - Relembrar e pesquisar brincadeiras cantadas, cantigas de roda e cantigas, relacionando-as com sua vivência de infância e com	➢ Explorar diferentes riscantes e suportes nas suas representações a partir de desenho, observando

VERSÃO PRELIMINAR

as de outras regiões, recriando-as (trocar palavras por outras palavras e/ou gestos), bem como produzindo versões escritas autorais mediadas pelo(a) professor(a). **EJALL02** - Relembrar e pesquisar sobre textos do gênero poéticos conhecidos e passados de geração em geração, explorando o vocabulário de suas vivências e de outras regiões (poemas, trava-línguas, canções, parlendas, adivinhas, quadrinhas, brincos, lenga-lenga):realizar leitura individual; dialogada e coral; trocar palavras por outras palavras, gestos e/ou escrita; representar através de diferentes linguagens (gestos, dramatização, desenho, escrita, modelagem, recorte e colagem), recitar, realizando gravações de áudio e vídeo para explorações, vivenciá-los corporalmente. **EJALL04** - Vivenciar a leitura e contação de histórias, realizadas de maneira adequada e variada pelo(a) professor(a) (com ritmo, fluência e entonação adequados ao gênero lido ou contado; com incentivo à participação dos estudantes na história; utilizando-se de objetos, fantoches, fantasias, maquiagem e/ou adereços; com modificação da voz; utilizando-se de sons e/ou músicas; criando “suspense”; etc.). **EJALL08** - Recontar a história e/ou alguns fatos da história ouvida e/ou lida, assim como recriar seu “início, meio ou fim”, através de: rodas de conversa; dramatização, utilizando-se da linguagem corporal, de fantoches, máscaras, adereços, fantasias, objetos e materiais diversos (marionetes, bonecos, tecidos acessórios; etc.); de desenhos; do uso do retroprojetor, utilizando-se de desenhos em	sequências ou padrão de repetição (sequências de cores, formas, personagens, etc); ➢ Vivenciar momentos de histórias com sequência de narrativas ou de imagens (narrativas visuais, jogos de sequência de imagens de histórias, etc.); ➢ Explorar diversos jogos, digitais ou físicos, a partir das histórias ouvidas e observadas, relacionando as imagens do jogo com a história e identificando as imagens que se repetem; ➢ Registrar, através do desenho, a repetição de padrões nas histórias ouvidas/observadas e músicas vivenciadas; ➢ Criar situações de repetição de padrão e registrar suas ideias por meio do desenho (passos de dança – coreografia, desenhos que se repetem, etc.).

1ª VERSÃO PRELIMINAR

transparência, objetos e o próprio corpo; do uso das tecnologias digitais (fotos, vídeos, etc); de modelagem; com recorte e colagem de imagens (revistas, encartes, de materiais escritos diversos; etc.); e da escrita individual/coletiva) mediada pelo(a) professor(a). **EJALL09** - Explorar jogos diversos confeccionados a partir das histórias ouvidas, assim como realizar a confecção: jogos de tabuleiro, memória, dominó, bingo, lince, tapa certo, encontre o intruso, caça ao tesouro, caixa tátil, roleta e outros que explorem a sequência da narrativa, os fatos e seus personagens. **EJALL12** - Participar da representação da história lida e/ou ouvida, através da: confecção de maquetes, utilizando-se de caixas, recorte e colagem de imagens e papéis variados, modelagem e materiais diversos; da confecção de livro coletivo, utilizando-se, pintura, recorte e colagem, modelagem, fotografias, e/ou da escrita individual/coletiva mediada pelo(a) professor(a), etc. **EJALL18** - Participar da exploração de obras literárias de diferentes gêneros e modos composicionais por meio de diversas estratégias de leitura promovidas e mediadas pelo(a) professor(a), tais como: leitura silenciosa, leitura silenciosa sustentável, leitura compartilhada, leitura em voz alta, coro falado, dramatização e/ou jogos dramáticos, fanfic, comentário, RPG, quadro vivo, cadeira depoimento, leitura protocolada, diário de leitura, diário compartilhado, resenha e fanzine.	

1ª VERSÃO PRELIMINAR

ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: FUNÇÃO SOCIAL DA ESCRITA. **EJA1LP24 -** Perceber, em textos lidos e ouvidos, as diferentes funções da língua escrita, tais como: orientar, informar, divertir, emocionar, instruir, registrar, entre outras.	➢ Após o estudo do gênero textual, perceber a função social do texto, bem como identificar se contém listas, grafos e/ou registros; ➢ Participar da produção de gêneros textuais que contemplem listas, grafos e/ou registros;
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: GEOMETRIA **CONTEÚDO:** FIGURAS GEOMÉTRICAS ESPACIAIS. **EJA01MAGE04** - Comparar e classificar as figuras geométricas espaciais pelas características de suas superfícies, em corpos redondos (arredondadas - superfície curva) e poliedros (não arredondadas - superfície plana), por meio da manipulação, observação e análise de modelos de sólidos geométricos e objetos do cotidiano.	➢ Observar as regularidades em um determinado recorte numérico (de quanto em quanto os números são registrados) para realizar a leitura e continuar a escrita ou colocar números ausentes; ➢ Separar e classificar os objetos e figuras geométricas espaciais conforme características de seus formatos (tipo da superfície, quantidade de faces – atributos definidores); ➢ Organizar sequências de diferentes formatos (sólidos geométricos e/ou blocos lógicos) em determinadas posições espaciais; ➢ Continuar a sequência de determinados formatos e inserção

1ª VERSÃO PRELIMINAR

	de elementos ausentes pela observação de padrões; ➢ Comparar e ordenar os objetos considerando uma determinada grandeza (comprimento, capacidade, massa).

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
OBJETO DE CONHECIMENTO: CONCEITUAÇÃO DE ALGORITMOS. **EJA1ED02/EJA2ED02/EJA3ED02[79] - Identificar e seguir sequências de passos aplicados no dia a dia para resolver problemas.** EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: O objetivo é que os alunos possam identificar passos que fazem parte da execução de uma tarefa, bem como seguir uma sequência de passos para realizar uma tarefa (resolver um problema). EXEMPLOS: O professor pode fornecer sequências de passos para resolver problemas como construir origamis simples, seguir caminhos, executar uma receita, construir figuras com Tangram, entre outros, e solicitar que os alunos as executem.

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
ARTES VISUAIS **EJA1ARAV17** Representar utilizando-se das diferentes técnicas: desenho, pintura, gravura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc. **MÚSICA** **EJA1ARM12** Conhecer as diferentes formas de registro das práticas musicais, assim como criar novas formas de registro por meio de partituras alternativas, como desenhos dos sons, símbolos, imagens e procedimentos de técnicas de registro em áudio e audiovisual. **DANÇA** **EJA1ARD10 -** Propor exercícios com as ações do movimento de saltar, inclinar, cair, expandir, recolher, girar, gesticular etc., explorando estes movimentos nas composições coreográficas.	➢ Nas propostas que envolvem técnicas artísticas como dobradura, modelagem, mosaico, entre outras, há etapas de execução; ➢ No sentido de atividades com partituras não convencionais, sequência de organização de sons; ➢ Possibilidades de regência de sons - ser maestro; organização dos sons: vozes e instrumentos para o tempo e rítmo musical; ➢ Jogos de regras e propostas que envolvam etapas para conclusão. Coreografias, passos acompanhando ao ritmo da

[79] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF01CO01.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EJA1ARD11 - Explorar o movimento cênico, a partir da experimentação de jogos corporais, assim como produzir coreografias e registros gráficos da dança. **TEATRO** **EJA1ART06** - Propor exercícios de forma individual e coletiva, explorando as mais diversas etapas do processo de criação teatral, a expressividade dos movimentos do corpo, as expressões faciais e a voz, estabelecendo relações com práticas da vida cotidiana. **EJA1ART08** - Trabalhar de maneira coletiva e autoral em improvisações teatrais e processos narrativos em teatro, explorando a teatralidade dos gestos, das ações e objetos do cotidiano e em diferentes contextos culturais.	música.
ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDOS: JOGOS E BRINCADEIRAS; **EIXO ESTRUTURANTE:** AUTONOMIA E IDENTIDADE CORPORAL; **EJA01EFJBAIC04 -** Colaborar na proposição e na produção de outras alternativas para a prática de jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas tematizadas na escola, usufruindo destas práticas corporais de movimento com autonomia para potencializar o envolvimento em contextos de lazer e ampliar as redes de sociabilidade.	➢ Participar de jogos e brincadeiras, com a professora e colegas, em que cada estudante precisará seguir os comandos que estarão descritos em cartas ou serão feitos pela professora, percebendo que este comando será para ir de um ponto ao outro; ➢ Participar de jogos e brincadeiras, com a professora e colegas, em

VERSÃO PRELIMINAR

	que cada estudante precisará seguir os comandos de regras condicionais, que estarão descritos em cartas ou serão feitos pela professora, percebendo que, ao ouvir um comando, então deverá fazer uma ação solicitada; ➢ Participar, com a professora e colegas, da criação das regras (sequência), condições (se/então) e das repetições que deverão ser executadas durante a brincadeira.
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: TRABALHO. **CONTEÚDO:** Trabalho artesanal, industrial e trabalhadores. **EJA1GEO4** - Relacionar o trabalho das pessoas na elaboração de diferentes produtos presentes no dia a dia.	➢ Observar as imagens e vídeos que representam as sequências dos processos produtivos; ➢ Participar, junto com a professora e colegas, da atividade de descrever as sequências de etapas de um processo produtivo.
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EJAIHI14 - Se reconhecer como sujeitos de direito trabalhista. **EJAIHI15** - Compreender que os direitos foram constituídos historicamente; identificar o papel dos poderes (Executivo, Legislativo e Judiciário) nas relações de trabalho.	➢ Conversas dirigidas, discussões coletivas, análise de documentos relacionados aos direitos trabalhistas; ➢ Intensificar o uso das tecnologias para observar, analisar e

VERSÃO PRELIMINAR

EJAIHI16 - Reconhecer quem é idoso na sociedade e em diferentes sociedades hoje e em outros tempos.	comparar os diferentes modos dos estudantes de se reconhecerem enquanto sujeitos de direito; ➢ Intensificar o trabalho com quadros comparativos, análise de imagens e diferentes documentos.
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EJALL01 - Relembrar e pesquisar brincadeiras cantadas, cantigas de roda e cantigas, relacionando-as com sua vivência de infância e com as de outras regiões, recriando-as (trocar palavras por outras palavras e/ou gestos), bem como produzindo versões escritas autorais mediadas pelo(a) professor(a). **EJALL02** - Relembrar e pesquisar sobre textos do gênero poéticos conhecidos e passados de geração em geração, explorando o vocabulário de suas vivências e de outras regiões (poemas, trava-línguas, canções, parlendas, adivinhas, quadrinhas, brincos, lenga-lenga):realizar leitura individual; dialogada e coral; trocar palavras por outras palavras, gestos e/ou escrita; representar através de diferentes linguagens (gestos, dramatização, desenho, escrita, modelagem, recorte e colagem), recitar, realizando gravações de áudio e vídeo para explorações, vivenciá-los corporalmente. **EJALL04** - Vivenciar a leitura e contação de histórias, realizadas de maneira adequada e variada pelo(a) professor(a) (com ritmo, fluência e entonação	➢ Explorar diferentes riscantes e suportes nas suas representações a partir de desenho, observando sequências ou padrão de repetição (sequências de cores, formas, personagens, etc); ➢ Vivenciar momentos de histórias com sequência de narrativas ou de imagens (narrativas visuais, jogos de sequência de imagens de histórias, etc.); ➢ Explorar diversos jogos, digitais ou físicos, a partir das histórias ouvidas e observadas, relacionando as imagens do jogo com a história e identificando as imagens que se repetem; ➢ Registrar, através do desenho, a repetição de padrões nas histórias ouvidas/observadas e músicas vivenciadas; ➢ Criar situações de repetição de

1ª VERSÃO PRELIMINAR

adequados ao gênero lido ou contado; com incentivo à participação dos estudantes na história; utilizando-se de objetos, fantoches, fantasias, maquiagem e/ou adereços; com modificação da voz; utilizando-se de sons e/ou músicas; criando "suspense"; etc.). **EJALL08** - Recontar a história e/ou alguns fatos da história ouvida e/ou lida, assim como recriar seu "início, meio ou fim", através de: rodas de conversa; dramatização, utilizando-se da linguagem corporal, de fantoches, máscaras, adereços, fantasias, objetos e materiais diversos (marionetes, bonecos, tecidos acessórios; etc.); de desenhos; do uso do retroprojetor, utilizando-se de desenhos em transparência, objetos e o próprio corpo; do uso das tecnologias digitais (fotos, vídeos, etc); de modelagem; com recorte e colagem de imagens (revistas, encartes, de materiais escritos diversos; etc.); e da escrita individual/coletiva) mediada pelo(a) professor(a). **EJALL09** - Explorar jogos diversos confeccionados a partir das histórias ouvidas, assim como realizar a confecção: jogos de tabuleiro, memória, dominó, bingo, lince, tapa certo, encontre o intruso, caça ao tesouro, caixa tátil, roleta e outros que explorem a sequência da narrativa, os fatos e seus personagens. **EJALL12** - Participar da representação da história lida e/ou ouvida, através da: confecção de maquetes, utilizando-se de caixas, recorte e colagem de imagens e papéis variados, modelagem e materiais diversos; da confecção de livro coletivo, utilizando-se, pintura, recorte e colagem, modelagem, fotografias, e/ou da escrita individual/coletiva mediada pelo(a)	padrão e registrar suas ideias por meio do desenho (passos de dança – coreografia, desenhos que se repetem, etc.).

1ª VERSÃO PRELIMINAR

professor(a), etc. **EJALL18** - Participar da exploração de obras literárias de diferentes gêneros e modos composicionais por meio de diversas estratégias de leitura promovidas e mediadas pelo(a) professor(a), tais como: leitura silenciosa, leitura silenciosa sustentável, leitura compartilhada, leitura em voz alta, coro falado, dramatização e/ou jogos dramáticos, fanfic, comentário, RPG, quadro vivo, cadeira depoimento, leitura protocolada, diário de leitura, diário compartilhado, resenha e fanzine.	
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: FUNÇÃO SOCIAL DA ESCRITA **EJA1LP24 -** Perceber, em textos lidos e ouvidos, as diferentes funções da língua escrita, tais como: orientar, informar, divertir, emocionar, instruir, registrar, entre outras.	➢ Perceber a função social do texto, bem como identificar a função de instruir, como receitas, manuais etc; ➢ Participar da produção de gêneros textuais que contemplem a função de instruir e também na resolução de algumas perguntas de interpretação.
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: NÚMEROS **CONTEÚDO:** OPERAÇÕES COM NÚMEROS NATURAIS **EJA01MANU18** - Resolver problemas de adição (sem e com agrupamento) e de subtração (sem e	➢ Organização de ações de ensino e de aprendizagem, a partir de diferentes contextos - situações de aprendizagem, que possibilitem: A realização de diferentes tipos de

VERSÃO PRELIMINAR

com desagrupamento) com números naturais, envolvendo suas diferentes ideias, utilizando, comunicando e comparando diferentes estratégias de cálculo, com registro, inclusive os algoritmos formais. **EJA01MANU19** - Resolver problemas de multiplicação (por um algarismo no multiplicador) e divisão (com um algarismo no divisor) com números naturais, envolvendo suas diferentes ideias, utilizando, comunicando e comparando diferentes estratégias de cálculo, com registro, inclusive os algoritmos formais. **EIXO:** GEOMETRIA **CONTEÚDO:** FIGURAS GEOMÉTRICAS ESPACIAIS. **EJA01MAGE01** - Localizar, descrever e representar, por meio de esboços de trajetos ou utilizando croquis e maquetes, a posição e a movimentação de pessoas ou de objetos no espaço, incluindo mudanças de direção e sentido, com base em diferentes pontos de referência.	cálculo (sequência de procedimentos para obter um resultado e solução de um problema).

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
OBJETO DE CONHECIMENTO: CONCEITUAÇÃO DE ALGORITMOS. **EJA1ED03/EJA2ED03/EJA3ED03[80] - Reorganizar e criar sequências de passos em meios físicos ou digitais, relacionando essas sequências à palavra 'Algoritmos'.** EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: Ao explicar para alguém como realizar uma tarefa (resolver um problema), se está criando um algoritmo. Esses algoritmos podem ser construídos a partir de um conjunto de passos desordenados, onde o aluno deve identificar a sequência em que esses passos devem ser executados, ou podem ser construídos partindo do zero, na qual esses passos também devem ser determinados, além da sequência desses. Pode-se usar linguagem textual, oral ou pictográfica para descrever os passos de um algoritmo. EXEMPLO: O professor pode fornecer imagens que descrevem os passos para construir um objeto usando peças do tipo 'Lego' e solicitar que os alunos as organizem em uma sequência que permita construir o objeto. Ou ainda, o professor pode solicitar que os alunos expliquem, oralmente ou através de sequências de desenhos, como se joga esconde-esconde ou qualquer outro tipo de jogo.

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
ARTES VISUAIS **EJA1ARAV17** Representar utilizando-se das diferentes técnicas: desenho, pintura, gravura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc. **MÚSICA** **EJA1ARM12** Conhecer as diferentes formas de registro das práticas musicais, assim como criar novas formas de registro por meio de partituras alternativas, como desenhos dos sons, símbolos, imagens e procedimentos de técnicas de registro em áudio e audiovisual.	➢ Nas propostas que envolvem técnicas artísticas como dobradura, modelagem, mosaico, entre outras, há etapas de execução; ➢ No sentido de atividades com partituras não convencionais, sequência de organização de sons; ➢ Possibilidades de regência de sons - ser maestro; organização dos sons: vozes e instrumentos para o

[80] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF01CO03..

1ª VERSÃO PRELIMINAR

DANÇA **EJA1ARD10 -** Propor exercícios com as ações do movimento de saltar, inclinar, cair, expandir, recolher, girar, gesticular etc., explorando estes movimentos nas composições coreográficas. **EJA1ARD11 -** Explorar o movimento cênico, a partir da experimentação de jogos corporais, assim como produzir coreografias e registros gráficos da dança. **TEATRO** **EJA1ART06** - Propor exercícios de forma individual e coletiva, explorando as mais diversas etapas do processo de criação teatral, a expressividade dos movimentos do corpo, as expressões faciais e a voz, estabelecendo relações com práticas da vida cotidiana. **EJA1ART08** - Trabalhar de maneira coletiva e autoral em improvisações teatrais e processos narrativos em teatro, explorando a teatralidade dos gestos, das ações e objetos do cotidiano e em diferentes contextos culturais.	tempo e rítmo musical; ➢ Jogos de regras e propostas que envolvam etapas para conclusão. Coreografias, passos acompanhando ao ritmo da música.
ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDOS: JOGOS E BRINCADEIRAS; **EIXO ESTRUTURANTE:** AUTONOMIA E IDENTIDADE CORPORAL; **EJA01EFJBAIC04 -** Colaborar na proposição e na produção de outras alternativas para a prática de	➢ Participar de jogos e brincadeiras, com a professora e colegas, em que cada estudante precisará seguir os comandos que estarão descritos em cartas ou serão

VERSÃO PRELIMINAR

jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas tematizadas na escola, usufruindo destas práticas corporais de movimento com autonomia para potencializar o envolvimento em contextos de lazer e ampliar as redes de sociabilidade.	feitos pela professora, percebendo que este comando será para ir de um ponto ao outro; ➢ Participar de jogos e brincadeiras, com a professora e colegas, em que cada estudante precisará seguir os comandos de regras condicionais, que estarão descritos em cartas ou serão feitos pela professora, percebendo que, ao ouvir um comando, então deverá fazer uma ação solicitada; ➢ Participar, com a professora e colegas, da criação das regras (sequência), condições (se/então) e das repetições que deverão ser executadas durante a brincadeira.
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: TRABALHO. **CONTEÚDO:** Trabalho artesanal, industrial e trabalhadores. **EJA1GEO4** - Relacionar o trabalho das pessoas na elaboração de diferentes produtos presentes no dia a dia.	➢ Observar as imagens e vídeos que representam as sequências dos processos produtivos; ➢ Participar, junto com a professora e colegas, da atividade de descrever as sequências de etapas de um processo produtivo. ➢ Perceber que, para a realização de maquetes, desenhos, produções textuais, recorte e colagem, é necessário seguir determinado algoritmo (passo a passo) criado

1ª VERSÃO PRELIMINAR

	por si próprio para a resolução de um problema posto. Exemplos: caminho da escola até em casa, espaços escolares, espaços domiciliares.
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EJAIHI14 - Se reconhecer como sujeitos de direito trabalhista. **EJAIHI15** - Compreender que os direitos foram constituídos historicamente; identificar o papel dos poderes (Executivo, Legislativo e Judiciário) nas relações de trabalho. **EJAIHI16** - Reconhecer quem é idoso na sociedade e em diferentes sociedades hoje e em outros tempos.	➢ Conversas dirigidas, discussões coletivas, análise de documentos relacionados aos direitos trabalhistas; ➢ Intensificar o uso das tecnologias para observar, analisar e comparar os diferentes modos dos estudantes de se reconhecerem enquanto sujeitos de direito; ➢ Intensificar o trabalho com quadros comparativos, análise de imagens e diferentes documentos.
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EJALL01 - Relembrar e pesquisar brincadeiras cantadas, cantigas de roda e cantigas, relacionando-as com sua vivência de infância e com as de outras regiões, recriando-as (trocar palavras por outras palavras e/ou gestos), bem como produzindo versões escritas autorais mediadas pelo(a) professor(a). **EJALL02** - Relembrar e pesquisar sobre textos do	➢ Explorar diferentes riscantes e suportes nas suas representações a partir de desenho, observando sequências ou padrão de repetição (sequências de cores, formas, personagens, etc); ➢ Vivenciar momentos de histórias com sequência de narrativas ou de

VERSÃO PRELIMINAR

gênero poéticos conhecidos e passados de geração em geração, explorando o vocabulário de suas vivências e de outras regiões (poemas, trava-línguas, canções, parlendas, adivinhas, quadrinhas, brincos, lenga-lenga):realizar leitura individual; dialogada e coral; trocar palavras por outras palavras, gestos e/ou escrita; representar através de diferentes linguagens (gestos, dramatização, desenho, escrita, modelagem, recorte e colagem), recitar, realizando gravações de áudio e vídeo para explorações, vivenciá-los corporalmente. **EJALL04** - Vivenciar a leitura e contação de histórias, realizadas de maneira adequada e variada pelo(a) professor(a) (com ritmo, fluência e entonação adequados ao gênero lido ou contado; com incentivo à participação dos estudantes na história; utilizando-se de objetos, fantoches, fantasias, maquiagem e/ou adereços; com modificação da voz; utilizando-se de sons e/ou músicas; criando "suspense"; etc.). **EJALL08** - Recontar a história e/ou alguns fatos da história ouvida e/ou lida, assim como recriar seu "início, meio ou fim", através de: rodas de conversa; dramatização, utilizando-se da linguagem corporal, de fantoches, máscaras, adereços, fantasias, objetos e materiais diversos (marionetes, bonecos, tecidos acessórios; etc.); de desenhos; do uso do retroprojetor, utilizando-se de desenhos em transparência, objetos e o próprio corpo; do uso das tecnologias digitais (fotos, vídeos, etc); de modelagem; com recorte e colagem de imagens (revistas, encartes, de materiais escritos diversos; etc.); e da escrita individual/coletiva) mediada pelo(a)	imagens (narrativas visuais, jogos de sequência de imagens de histórias, etc.); ➢ Explorar diversos jogos, digitais ou físicos, a partir das histórias ouvidas e observadas, relacionando as imagens do jogo com a história e identificando as imagens que se repetem; ➢ Registrar, através do desenho, a repetição de padrões nas histórias ouvidas/observadas e músicas vivenciadas; ➢ Criar situações de repetição de padrão e registrar suas ideias por meio do desenho (passos de dança – coreografia, desenhos que se repetem, etc.).

1ª VERSÃO PRELIMINAR

professor(a). **EJALL09** - Explorar jogos diversos confeccionados a partir das histórias ouvidas, assim como realizar a confecção: jogos de tabuleiro, memória, dominó, bingo, lince, tapa certo, encontre o intruso, caça ao tesouro, caixa tátil, roleta e outros que explorem a sequência da narrativa, os fatos e seus personagens. **EJALL12** - Participar da representação da história lida e/ou ouvida, através da: confecção de maquetes, utilizando-se de caixas, recorte e colagem de imagens e papéis variados, modelagem e materiais diversos; da confecção de livro coletivo, utilizando-se, pintura, recorte e colagem, modelagem, fotografias, e/ou da escrita individual/coletiva mediada pelo(a) professor(a), etc. **EJALL18** - Participar da exploração de obras literárias de diferentes gêneros e modos composicionais por meio de diversas estratégias de leitura promovidas e mediadas pelo(a) professor(a), tais como: leitura silenciosa, leitura silenciosa sustentável, leitura compartilhada, leitura em voz alta, coro falado, dramatização e/ou jogos dramáticos, fanfic, comentário, RPG, quadro vivo, cadeira depoimento, leitura protocolada, diário de leitura, diário compartilhado, resenha e fanzine.	
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: FUNÇÃO SOCIAL DA ESCRITA **EJA1LP24 -** Perceber, em textos lidos e ouvidos, as diferentes funções da língua escrita, tais como: orientar, informar, divertir, emocionar, instruir,	➢ Perceber a função social do texto, bem como identificar a função de instruir, como receitas, manuais etc;

VERSÃO PRELIMINAR

registrar, entre outras.	➢ Participar da produção de gêneros textuais que contemplem a função de instruir e também na resolução de algumas perguntas de interpretação.
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: NÚMEROS **CONTEÚDO:** OPERAÇÕES COM NÚMEROS NATURAIS **EJA01MANU18** - Resolver problemas de adição (sem e com agrupamento) e de subtração (sem e com desagrupamento) com números naturais, envolvendo suas diferentes ideias, utilizando, comunicando e comparando diferentes estratégias de cálculo, com registro, inclusive os algoritmos formais. **EJA01MANU19** - Resolver problemas de multiplicação (por um algarismo no multiplicador) e divisão (com um algarismo no divisor) com números naturais, envolvendo suas diferentes ideias, utilizando, comunicando e comparando diferentes estratégias de cálculo, com registro, inclusive os algoritmos formais. **EIXO:** GEOMETRIA **CONTEÚDO:** FIGURAS GEOMÉTRICAS ESPACIAIS. **EJA01MAGE01** - Localizar, descrever e representar, por meio de esboços de trajetos ou utilizando croquis e maquetes, a posição e a movimentação de pessoas ou de objetos no espaço, incluindo	➢ Organização de ações de ensino e de aprendizagem, a partir de diferentes contextos - situações de aprendizagem, que possibilitem: A realização de diferentes tipos de cálculo (sequência de procedimentos para obter um resultado e solução de um problema).

1ª VERSÃO PRELIMINAR

mudanças de direção e sentido, com base em diferentes pontos de referência.	

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: MUNDO DIGITAL

Envolve aprendizagens sobre artefatos digitais, compreendendo tanto elementos físicos (computadores, celulares, tablets) e virtuais (internet, redes sociais e nuvens de dados). Compreender o mundo contemporâneo requer conhecimento sobre o poder da informação e a importância de armazená-la e protegê-la, entendendo os códigos utilizados para a sua representação em diferentes tipologias informacionais, bem como as formas de processamento, transmissão e distribuição segura e confiável.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

OBJETO DE CONHECIMENTO: CODIFICAÇÃO DA INFORMAÇÃO.

EJA1ED04/EJA2ED04/EJA3ED04[81] - Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios e descrita em várias linguagens.

EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: O objetivo é fazer com que o aluno compreenda o conceito de informação, que uma mesma informação pode ser descrita de diversas formas (usando linguagem oral, imagens, sons etc.) e que tal descrição pode ser armazenada e transmitida. Por exemplo, a informação sobre a existência de um cachorro pode ser representada como uma imagem ou como o som de seu latido, que pode ser transmitida repassando a folha com a imagem para outra pessoa ou reproduzindo o som para outra pessoa (como na brincadeira telefone sem fio) e depois pode ser armazenada em uma pasta ou gravação.

EXEMPLO: Transmitir uma palavra por ‘telefone sem fio’, enviar um desenho para um colega, gravar uma mensagem de áudio e reproduzi-la para um colega, entre outros.

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
ARTES VISUAIS **EJA1ARAV20 -** Criar composições a partir de diferentes técnicas bidimensionais e tridimensionais.	➢ Proposta: Pixel e cores: Os alunos podem criar desenhos usando papel quadriculado, onde cada quadrado preenchido com uma cor representa um "pixel" ou um dado específico;

[81] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF01CO04.

VERSÃO PRELIMINAR

	➢ Mosaico: Usando pequenos pedaços de papel, azulejos ou blocos, os alunos podem criar mosaicos. A atividade pode envolver a criação de um "algoritmo" ou um conjunto de instruções (por exemplo, "duas peças azuis, uma vermelha, duas amarelas") para que um colega possa recriar o mesmo padrão e assim sucessivamente.
ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: AUTONOMIA E IDENTIDADE CORPORAL **CONTEÚDO:** DANÇA **EJA01EFDAIC02** - Experimentar passos de dança que constituem o repertório de diferentes estilos de dança; **EJA01EFDAIC03** - Explorar movimentos do corpo que se configuram passos de dança, como posições, saltos, giros e passagens pelos níveis baixo, médio e alto por meio das brincadeiras rítmicas e expressivas, conhecendo as diversas possibilidades de movimentação que se transformam em gestos;	➢ Participar de momentos de dança, com a professora e colegas (*JUSTDANCE*), entendendo que todos os passos de dança formam uma coreografia.
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**

1ª VERSÃO PRELIMINAR

----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: TEMPO **CONTEÚDO:** HISTÓRIA DO BAIRRO ONDE A ESCOLA ESTÁ INSERIDA. **EJA1HI21** - Identificar o endereço onde mora.	➢ Participar de rodas de conversa e atividades, identificando, por meio dos dados, o local onde mora e entendendo que este é composto de várias informações. Sendo que estas isoladas não significam o seu endereço de moradia.
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

1a VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: MUNDO DIGITAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
OBJETO DE CONHECIMENTO: CODIFICAÇÃO DA INFORMAÇÃO. **EJA1ED05/EJA2ED05/EJA3ED05[82] - Representar informação usando diferentes codificações.** EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: Compreender o conceito de representação é um passo importante para a compreensão de como computadores representam as informações e simulam comportamentos, além de ser habilidade importante para o desenvolvimento e uso de abstrações. Um algoritmo executado por um computador opera dados representados de maneira simbólica. Por exemplo, uma imagem pode ser representada por uma grade formada por pequenos quadrados (pixels), cada qual com um número que representa sua cor (por exemplo, 0 branco e 1 preto). Sons podem ser representados por notas musicais etc. EXEMPLO: Mostrar que, ao pintar as áreas de uma imagem com cores predefinidas (codificação), uma imagem é recuperada (informação) ou mostrar a relação de uma música com suas notas musicais.

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
ARTES VISUAIS **EJA1ARAV20 -** Criar composições a partir de diferentes técnicas bidimensionais e tridimensionais.	➢ Proposta: Pixel e cores: Os alunos podem criar desenhos usando papel quadriculado, onde cada quadrado preenchido com uma cor representa um "pixel" ou um dado específico; ➢ Mosaico: Usando pequenos pedaços de papel, azulejos ou blocos, os alunos podem criar mosaicos. A atividade pode envolver a criação de um "algoritmo" ou um conjunto de instruções (por exemplo, "duas

[82] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF01CO05.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

	peças azuis, uma vermelha, duas amarelas") para que um colega possa recriar o mesmo padrão e assim sucessivamente.
ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: AUTONOMIA E IDENTIDADE CORPORAL **CONTEÚDO:** DANÇA **EJA01EFDAIC02** - Experimentar passos de dança que constituem o repertório de diferentes estilos de dança; **EJA01EFDAIC03** - Explorar movimentos do corpo que se configuram passos de dança, como posições, saltos, giros e passagens pelos níveis baixo, médio e alto por meio das brincadeiras rítmicas e expressivas, conhecendo as diversas possibilidades de movimentação que se transformam em gestos;	➢ Participar de momentos de dança, com a professora e colegas (*JUSTDANCE*), entendendo que todos os passos de dança formam uma coreografia.
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: TEMPO **CONTEÚDO:** HISTÓRIA DO BAIRRO ONDE A	➢ Participar de rodas de conversa e atividades, identificando, por meio

VERSÃO PRELIMINAR

ESCOLA ESTÁ INSERIDA. **EJA1HI21** - Identificar o endereço onde mora.	dos dados, o local onde mora e entendendo que este é composto de várias informações. Sendo que estas isoladas não significam o seu endereço de moradia.
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: CULTURA DIGITAL

Envolve aprendizagens voltadas à participação consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, o que pressupõe compreensão dos impactos da revolução digital e seus avanços na sociedade contemporânea, bem como a construção de atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais, e os diferentes usos das tecnologias e dos conteúdos veiculados, assim como fluência no uso da tecnologia digital para proposição de soluções e manifestações culturais contextualizadas e críticas.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

OBJETO DE CONHECIMENTO: Uso de artefatos computacionais.

EJA1ED06/EJA2ED06/EJA3ED06[83] - Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas.

EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: Esta habilidade tem como proposta a identificação e exploração de tecnologias físicas ou digitais, como, por exemplo, computador, tablets, brinquedos eletrônicos, ferramentas do cotidiano (martelo, alavancas, rampa).

EXEMPLO: O professor poderá utilizar um jogo educacional em ferramentas como computador, tablet, mesas interativas, celular, em que os alunos possam experimentar seus recursos.

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
ARTES VISUAIS **EJA1ARAV26 -** Explorar diferentes recursos e materiais para as produções artísticas, desde o uso de recursos e técnicas convencionais até materiais e instrumentos não convencionais.	➢ Artefatos computacionais (como computadores, tablets e smartphones) e seus softwares (programas de desenho, edição de imagem e áudio, aplicativos de música) são usados por artistas para criar obras de arte digital, música eletrônica e animações. Pode ser explorada pedindo aos estudantes que usem ferramentas

[83] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF01CO06.

	simples de desenho digital para criar suas próprias obras; ➢ Os alunos podem explorar museus virtuais, galerias online e vídeos de apresentações artísticas, o que amplia seu repertório cultural e estético; ➢ Jogos educativos ou instalações de arte digital; ➢ Fotografar, filmar ou digitalizar; ➢ **Desenho Digital:** Utilizam um tablet ou computador com um programa de desenho básico para criarem figuras, explorar cores e formas, e aprender a salvar seus trabalhos; ➢ **Produção Musical:** Utilizar aplicativos de criação musical com amostras de áudio para compor pequenas sequências sonoras ou trilhas.
ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: MATÉRIA E ENERGIA **CONTEÚDOS:** SERES VIVOS E NÃO VIVOS **EJA01CIME07** - Entender que os animais possuem características semelhantes e diferentes, quanto ao modo de nascer, à cor, o tamanho, o habitat, e a outros aspectos; **EJA01CTI04** - Identificar as principais diferenças entre os seres vivos animais e vegetais;	➢ Observar e comparar, através de imagens e recursos digitais, os animais e vegetais; ➢ Intensificar o uso dos recursos tecnológicos para a pesquisa de imagens e vídeos, sobre os seres vivos (animais/vegetais).

VERSÃO PRELIMINAR

ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EJA01EFJBAIC02 - Explorar jogos e brincadeiras presentes nos diferentes contextos que vive, para ressignificá-los na interação com o seu grupo em diferentes tempos e espaços (recreio, família, nos intervalos entre as atividades dirigidas, entre outros), assim como brincar com brinquedos de diferentes culturas para compreender as diferenças e semelhanças e criar novas possibilidades; **EJA01EFJBAIC03 -** Realizar com autonomia os movimentos do corpo inerentes aos jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas, recriando outras possibilidades de movimento, considerando que os jogos e as brincadeiras podem apresentar-se como fonte de legitimação de acordos e condutas sociais, nas representações simbólicas, na forma de expressão das emoções e nas experiências de convívio podendo ser tanto individuais e/ou coletivas; **EJA01EFJBAIC05** - Identificar a multiplicidade de padrões de movimento presentes nos jogos e brincadeiras da cultura brasileira e de outras culturas interpretando e recriando os sentidos e os significados atribuídos a essas práticas corporais de movimento, bem como aos sujeitos que delas participam	➢ Utilização de Apps, Plataformas, Softwares e demais possibilidades tecnológicas para criar vídeos e imagens de práticas da cultura corporal do movimento, que os estudantes tenham vivenciado com seus corpos nas aulas de Educação Física Escolar.
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: TEMPO.	➢ Participar das atividades que estão

VERSÃO PRELIMINAR

CONTEÚDO: LEITURA DIRETA E INDIRETA DA PAISAGEM, HOJE E DE OUTROS TEMPOS. **EJA1GEO8** - Descrever as paisagens de vivência, percebidas e concebidas, identificando construções, casas, prédios, os recursos naturais, a forma como são utilizados e as necessidades estabelecidas.	nos cadernos pedagógicos e observar as imagens (celular, Google Earth, entre outros) para descrever as relações de semelhanças e diferenças, permanências e mudanças nas paisagens; ➢ Intensificar o uso das tecnologias para pesquisas, seja de imagens ou de reportagens sobre ações de transformações nas paisagens; ➢ Utilizar o recurso, Linha do Tempo do Google Earth, para observar essas mudanças na paisagem.
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EJAIHI24 Reconhecer a pluralidade cultural que o constitui enquanto sujeito, identificando as motivações e consequências em diferentes tempos e espaços por meio da consulta de fontes de diferentes naturezas **EJAIHI28** Identificar as mudanças e permanências, o uso consciente dos meios de transporte e a preservação do ambiente (incentivo ao uso de bicicleta e do transporte público) no Município e em outros lugares hoje e outros tempos. **EJAII,IIIHI26** Valorizar o patrimônio cultural (material - edificações, objetos), e imateria - música, culinária, causos, alimentação, etc.) das culturas e grupos étnicos presentes no Município, Estado e País.	➢ Uso de notebooks e tablets para realizar pesquisas, conhecer lugares; ➢ Atividades pedagógicas em plataformas educacionais.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: FUNÇÃO SOCIAL DA ESCRITA **EJA1LP24** - Perceber, em textos lidos e ouvidos, as diferentes funções da língua escrita, tais como: orientar, informar, divertir, emocionar, instruir, registrar, entre outras.	➢ Pesquisar, com a professora e colegas, imagens de diferentes tecnologias (celular, tablets, computador, dentre outros), destacando características de cada uma delas, como tamanho, tipos, bem como diferentes usos do no seu cotidiano: celular para ligações, acessar informações, computador para trabalhar com documentos, produzir conteúdo, dentre outros; ➢ Criar, com os estudantes, um cartaz, panfletos, portfólio com imagens das tecnologias pesquisadas, bem como a função de cada uma delas.
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
➢ Em todos os conteúdos em que o professor perceba e identifique a necessidade deste uso.	➢ Possibilitar o maior acesso possível às tecnologias da informação e comunicação para a apropriação de conceitos matemáticos.

VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: CULTURA DIGITAL

Envolve aprendizagens voltadas à participação consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, o que pressupõe compreensão dos impactos da revolução digital e seus avanços na sociedade contemporânea, bem como a construção de atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais, e os diferentes usos das tecnologias e dos conteúdos veiculados, assim como fluência no uso da tecnologia digital para proposição de soluções e manifestações culturais contextualizadas e críticas.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

OBJETO DE CONHECIMENTO: SEGURANÇA E RESPONSABILIDADE NO USO DA TECNOLOGIA COMPUTACIONAL.

EJA1ED07/EJA2ED07/EJA3ED07[84] **- Conhecer as possibilidades de uso seguro das tecnologias computacionais para proteção dos dados pessoais e para garantir a própria segurança.**

EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: Esta habilidade propõe que o aluno possa refletir sobre a importância de resguardar dados pessoais como nome, endereço, idade, onde estuda, quando da utilização de tecnologias como celular e tablets, em que não se pode compartilhar essas informações com qualquer pessoa.

EXEMPLO: O professor poderá fazer um jogo de imagens de dispositivos como celular, tablet, computador, dentre outros, em que os alunos precisam apresentar o que as pessoas fazem com essas tecnologias. Assim, o professor poderá destacar os cuidados quando usamos esses dispositivos.

ÁREA DO CONHECIMENTO - ARTE

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
ARTES VISUAIS **EJA1ARAV02** - Apreciar obras de arte em livros, catálogos, pôsteres, por meio de visitas à biblioteca da escola, ou por meio de apresentação de reproduções de imagem em impressões, notebook, data-show, tablets, sites de museus e bibliotecas	➢ Reflexão crítica sobre o uso das imagens de obras de arte, fotografias destacando as referências e direitos autorais; ➢ **Reconhecer a Criação e Autoria**: Reconhecer quem é o autor da

[84] Na BNCC Computação, este código refere-se à EF01CO07.

virtuais, telas interativas etc .	informação e qual a sua intenção (informar, vender, comunicar, fruir, persuadir, etc.).
ÁREA DO CONHECIMENTO - CIÊNCIAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - GEOGRAFIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - HISTÓRIA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIXO: CULTURA. **CONTEÚDO:** USO RESPONSÁVEL DOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO, TECNOLOGIAS. **EJA2HI29** - Analisar, interpretar e fazer uso de tecnologias de forma consciente, ética e responsável. **EJA2HI30** - Compreender que o avanço da tecnologia, nos meios de comunicação, transforma as relações sociais, entendendo que essas mudanças não significam ser melhor ou pior, mas diferente.	➢ Participar, da roda de conversa, sobre os cuidados com a segurança ao usar dispositivos como celular, tablets, computadores, dentre outros (roubo de dados em dispositivos físicos, rastro de dados online quando da utilização de jogos, por exemplo, etc.); ➢ Entender a responsabilidade ao usar as tecnologias, principalmente quanto aos direitos e deveres, como cuidado com

1ª VERSÃO PRELIMINAR

	propriedade intelectual, dentre outros.
ÁREA DO CONHECIMENTO - LETRAMENTO LITERÁRIO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
ÁREA DO CONHECIMENTO - LÍNGUA PORTUGUESA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
CONTEÚDO: FUNÇÃO SOCIAL DA ESCRITA. **EJA1LP24 -** Perceber, em textos lidos e ouvidos, as diferentes funções da língua escrita, tais como: orientar, informar, divertir, emocionar, instruir, registrar, entre outras.	➢ Trabalhar com gêneros textuais que proporcionam debates sobre as questões de segurança e cuidados com o uso das tecnologias; ➢ Trabalhar com os estudantes através dos gêneros estudados com a possibilidade de utilização das tecnologias com segurança, de maneira ética e responsável.
ÁREA DO CONHECIMENTO - MATEMÁTICA	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DO ENSINO FUNDAMENTAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

1ª VERSÃO PRELIMINAR

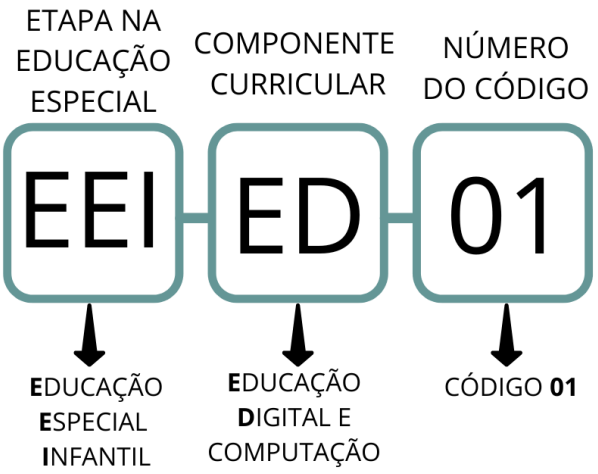
EDUCAÇÃO ESPECIAL - EDUCAÇÃO INFANTIL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

EIXO	EDUCAÇÃO ESPECIAL - EDUCAÇÃO INFANTIL
PC[85]	EIED01 - Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos e desenhos.
	EIED02 - Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada.
	EIED03 - Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.
	EIED04 - Criar e representar algoritmos para resolver problemas.
	EIED05 - Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema.
	EIED06 - Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso).
MD[86]	EIED07 - Reconhecer dispositivos eletrônicos (e não eletrônicos), identificando quando estão ligados ou desligados (abertos ou fechados).
	EIED08 - Compreender o conceito de interfaces para comunicação com objetos (des)plugados.
	EIED09 - Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação.
CD[87]	EIED10 - Utilizar tecnologia digital de maneira segura, consciente e respeitosa.
	EIED11 - Adotar hábitos saudáveis de uso de artefatos computacionais, seguindo recomendações de órgãos de saúde competentes.

VERSÃO PRELIMINAR

[85] PENSAMENTO COMPUTACIONAL.
[86] MUNDO DIGITAL.
[87] CULTURA DIGITAL.



EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

Refere-se à habilidade de compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções de forma metódica e sistemática, através do desenvolvimento da capacidade de criar e adaptar algoritmos, aplicando fundamentos da computação para alavancar e aprimorar a aprendizagem e o pensamento criativo e crítico nas diversas áreas do conhecimento. Alguns conceitos importantes: DECOMPOSIÇÃO: dividir a questão em problemas menores e, portanto, mais fáceis de resolver; GENERALIZAÇÃO: identificar o padrão ou os padrões que geram o problema e/ou levam à sua solução; ABSTRAÇÃO: ignorar os detalhes irrelevantes de uma solução de modo que ela possa ser válida para diversos problemas, concentrando-se nos aspectos mais importantes; ALGORITMO: estipular as etapas ou sequência de passos para resolver um dado problema.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

EEIED01[88] - **Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos e desenhos.**

EXEMPLOS

Computação plugada:

1) Criar padrões de repetição em sequência com formas e cores diferentes: por meio de editor de desenho; por meio de ferramenta online (Pattern Shapes: https://apps.mathlearningcenter.org/pattern-shapes/).

2) Completar a sequência de figuras de acordo com o padrão estabelecido por meio de jogo

[88] Na BNCC Computação, este código refere-se à EI03CO01.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

online: Shape Pattern (https://www.topmarks.co.uk/ordering-and-sequencing/shape-patterns); Chicken Dance (https://pbskids.org/peg/games/chicken-dance).

Computação desplugada:

1) Perceber, por meio de tarefas de sua rotina, a repetição de movimentos: comer um sanduíche (morder, mastigar, engolir); respirar (inspirar, expirar).

2) Reconhecer padrão por meio de sons do próprio corpo: perguntar às crianças se sabem o que é um padrão; escolher uma música produzida com sons do corpo; E, após ouvir, fazer questionamentos como: alguma coisa nessa música repete? O quê? Qual padrão você conseguiu observar? Você consegue reproduzir?

3) Criar uma sequência a partir de um padrão de cores ou formas semelhantes, indicando a quantidade de repetições por meio de blocos de montar ou outros materiais.

O EU, O OUTRO E NÓS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EICGM01 - Vivenciar brincadeiras com movimentos variados, que envolvam diferentes partes do corpo, individualmente e/ou em grupos, desenvolvendo a locomoção (andar, correr, saltar, rastejar, subir, descer, entre outros), equilíbrio (apoiar, empurrar, girar, entre outros) e manipulação (pegar, lançar, chutar, rebater, entre outros). **EICGM02** - Dramatizar cenas narradas do cotidiano, do imaginário e/ou de histórias, utilizando-se de gestos, coreografias, expressões corporais, com fantasias, máscaras, objetos e adereços. **EICGM03** - Vivenciar movimentos corporais em diferentes posições (em pé, deitado, sentado, agachado e ajoelhado) e direções (para frente, para	➢ Criar uma sequência de movimentos de dança (como andar três passos, girar e saltar) para representar rotinas diárias; ➢ Reconhecer e reproduzir padrões de repetição em sequências de sons, movimentos e desenhos, utilizando o corpo, objetos e materiais variados, durante brincadeiras, dramatizações e representações criativas; ➢ Participar de brincadeiras com circuito; jogos de mãos; danças/coreografias;

trás, lados, cima, baixo, esquerda e direita), utilizando o corpo como referência.	encenação/dramatização; músicas com sequências de sons; ➢ Manusear materiais manipuláveis (Lego, blocos lógicos, sequências de cores, objetos, imagens, etc.); ➢ Criar uma sequência a partir de um padrão de cores ou formas semelhantes, indicando a quantidade de repetições por meio de blocos de montar ou outros materiais; uso de suportes visuais e táteis; rotinas; histórias/narrativas utilizando mídias disponíveis; ➢ Criar padrões de repetição em sequência com formas, cores, sons e movimentos.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIEFP05 - Expressar suas ideias por meio de desenhos, explorando riscantes diversos, em suportes variados e em diferentes posições de forma livre e orientada.	➢ Criar uma sequência a partir de um padrão de cores ou formas semelhantes, indicando a quantidade de repetições por meio de blocos de montar ou outros materiais; uso de suportes visuais e táteis; rotinas; histórias/narrativas utilizando mídias disponíveis; ➢ Criar padrões de repetição em sequência com formas, cores, sons e movimentos.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EITSC03 - Representar suas ideias através de desenho, de forma livre e/ou dirigida a partir de alguma situação contextualizada (apreciação de obras de arte, audição de histórias e músicas, visualização de vídeos), utilizando-se de riscantes e suportes variados, em diferentes posições espaciais e corporais. **EITSC04** - Reconhecer os elementos visuais, como formas, cores, linhas, figuras da representação, figura-fundo, análise-síntese, por meio de jogos, apreciação de obras de arte (gêneros e técnicas variadas) e/ou materiais do cotidiano. **EITSC06 -** Explorar objetos sonoros, bandinha rítmica, instrumentos musicais, painéis, caixas, livros e parques sonoros durante as atividades de rotinas e projetos. **EITSC08 -** Produzir sons, de forma improvisada ou dirigida, com materiais, objetos, movimentos do próprio corpo e instrumentos musicais, durante as brincadeiras, jogos, dramatizações, narrativas de histórias, encenações, criações de musicais, coreografias e festas. **EITSC11 -** Participar da exploração de ritmos de músicas, cantigas e cantigas de roda, parlendas, trava-línguas, quadrinhas, jogos de mãos, articulados aos movimentos corporais (coreografias, gestos).	➢ Sequência de movimentos de dança, em que a criança segue passos com sequência, como andar três passos, girar, saltar, para representar rotinas diárias; ➢ Reconhecer e reproduzir padrões de repetição em sequências de sons, movimentos e desenhos, utilizando o corpo, objetos e materiais variados, durante brincadeiras, dramatizações e representações criativas; ➢ Criar padrões de repetição em sequência com formas, cores, sons e movimentos; ➢ Sequência de movimentos de dança, em que a criança segue passos com sequência, como; andar três passos, girar, saltar, para representar rotinas diárias; ➢ Reconhecer e reproduzir padrões de repetição em sequências de sons, movimentos e desenhos, utilizando o corpo, objetos e materiais variados, durante brincadeiras, dramatizações e representações criativas; ➢ Participar de brincadeiras com

1ª VERSÃO PRELIMINAR

	circuito; jogos de mãos; danças/coreografias; encenação/dramatização; músicas com sequências de sons.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESPAÇO, TEMPO, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIETQ02 - Manipular e explorar materiais estruturados e não estruturados, comparando, seriando, organizando, classificando e agrupando por cor, formas, tamanhos, e/ou outros atributos, através brincadeiras e jogos; exploração dos cantos temáticos e em demais situações significativas.	➢ Brincar com materiais estruturados e não estruturados que possibilitem a organização de sequências de cores, formas, tamanhos, texturas, gestos, sons, movimentos corporais, entre outros; ➢ Explorar jogos digitais com sequência de sons, movimentos, formas e desenhos (Tablet, Mesa Digital: Xiló, Trilha dos Caracóis e Croac); ➢ Vivenciar cantigas cumulativas, como, por exemplo, A loja do mestre André, A velha a fiar, entre outras; ➢ Vivenciar experiências com músicas, nas quais seja incentivado a perceber e produzir sons diversos (da natureza, dos meios de transportes, de animais, do próprio corpo, do cotidiano, dos objetos, dos instrumentos, etc.), como também a ausência de

1ª VERSÃO PRELIMINAR

	sons; ➢ Participar dos momentos de brincadeiras, jogos, situações de rotinas, histórias de livros paradidáticos, cantigas, músicas e demais gêneros textuais lúdicos que possibilitem a contagem um a um de quantidades de objetos de coleções, etc.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
EEIED02[89] **- Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada.** **EXEMPLOS:** *Computação plugada:* 1) Experienciar as etapas de execução de tarefas, discutindo como as tarefas são divididas em etapas a partir de jogos digitais como Cookie Monsters Foodie Truck (https://www.sesamestreet.org/games?id=26139); Ready Set Grow (https://www.sesamestreet.org/games?id=22022). *Computação desplugada:* Expressar as etapas de realização de tarefas diárias por meio de desenhos ou de forma oral; Ordenar uma sequência de imagens que representam as etapas de uma tarefa diária. Exemplo de uma tarefa diária: hora de dormir: (i) tomar banho, (ii) colocar pijama, (iii) escovar os dentes, (iv) ouvir uma história, (v) dormir.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - O EU, O OUTRO E NÓS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIEON05 - Participar de práticas, nas quais expresse suas ideias, sentimentos, emoções, medos, pontos de vista, assim como escutar os das outras, sendo incentivada a respeitá-las. **EIEON08 -** Participar dos cuidados do seu corpo e de seu bem-estar, nas atividades cotidianas, conquistando progressiva autonomia em algumas dessas atividades. **EIEON10 -** Participar da (re)construção de rotinas, regras e combinados de convivência, conquistando progressiva autonomia no respeito/cumprimento dos mesmos, sob mediação dos adultos.	➢ Expressar as etapas de realização de tarefas diárias (rotina, horta, alimentação, jogos, etc.) por meio de desenhos ou de forma oral; ➢ Ordenar uma sequência de imagens que representam as etapas de uma tarefa diária (rotina, horta, alimentação, jogos, etc.); ➢ Participar da elaboração das rotinas visuais utilizando representação gráfica (Paint e PowerPoint); ➢ Brincadeiras com sequência lógica

[89] Na BNCC Computação, este código refere-se à EI03CO02.

UNIVERSAL PRELIMINAR

	com comandos simples; ➢ Utilizar linguagens diversas (oral, corporal e digital) para comunicar comandos ou instruções simples; ➢ Planejar e representar graficamente as etapas de rotina do cotidiano, utilizando recursos como cartazes, cartões e pistas visuais e recursos digitais: imagens, softwares simples.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIEFP01 - Participar de atividades de rotina, conversas (livre, dirigidas e rodas de conversa e socialização das produções), brincadeiras (livres e orientadas), jogos (pedagógicos, de movimento, digitais) e representações gráficas (desenho e escrita), conforme suas especificidades. **EIEFP04** - Participar das rotinas visuais, utilizando-se desta para sua organização.	➢ Expressar as etapas de realização de tarefas diárias (rotina, horta, alimentação, jogos, etc.) por meio de desenhos ou de forma oral; ➢ Ordenar uma sequência de imagens que representam as etapas de uma tarefa diária (rotina, horta, alimentação, jogos, etc.); ➢ Participar da elaboração das rotinas visuais utilizando representação gráfica (Paint e PowerPoint); ➢ Utilizar linguagens diversas (oral, corporal e digital) para comunicar comandos ou instruções simples;

1ª VERSÃO PRELIMINAR

	➢ Planejar e representar graficamente as etapas de rotina do cotidiano, utilizando recursos como cartazes, cartões e pistas visuais e recursos digitais: imagens, softwares simples.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESPAÇO, TEMPO, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
EEIED03[90] **- Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.** **EXEMPLOS:** Computação plugada: 1) Experienciar a execução de algoritmos por meio de (i) jogos digitais (e.g., Follow the Code: https://www.mathplayground.com/follow_the_code.html; (ii) brinquedos robóticos (e.g., Rope: http://smartfunbrasil.com/). Computação desplugada: 1) Experienciar a execução de algoritmos por meio de percursos realizados a partir de desenhos no chão (ou maquetes), como, por exemplo: (i) jogos de labirinto; (ii) amarelinha; (iii) sequências de números; (iv) sequências de cores; 2) Experienciar a execução de algoritmos por meio de atividades manuais (e.g., dobraduras, bordado, costura). Exemplo: executar o seguinte algoritmo: Passo (1) - Pegar uma folha de papel sulfite; Passo (2) - Dobrar esta folha ao meio; Passo (3) - Dobrar novamente ao meio; Passo (4) - Dobrar novamente ao meio; Avaliar o resultado refletindo sobre: (a) Quantas vezes pode-se repetir este passo? e (b) existem formas diferentes de dobrar o papel ao meio?

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - O EU, O OUTRO E NÓS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EICGM01 - Vivenciar brincadeiras com movimentos variados, que envolvam diferentes partes do corpo, individualmente e/ou em grupos, desenvolvendo a locomoção (andar, correr, saltar, rastejar, subir,	➢ Brincar com materiais estruturados e não estruturados, classificando e ordenando por forma, cor, tamanho, etc;

[90] Na BNCC Computação, este código refere-se à EI03CO03.

VERSÃO PRELIMINAR

descer, entre outros), equilíbrio (apoiar, empurrar, girar, entre outros) e Manipulação (pegar, lançar, chutar, rebater, entre outros). **EICGM03** - Vivenciar movimentos corporais em diferentes posições (em pé, deitado, sentado, agachado e ajoelhado) e direções (para frente, para trás, lados, cima, baixo, esquerda e direita), utilizando o corpo como referência. **EICGM04** - Participar de vivências lúdicas que oportunizem situações de rastejar, sentar, rolar, escalar, subir, descer, equilibrar, saltar, pular, correr, colocar, tirar, agachar, por meio de brincadeiras, jogos, circuitos, cantigas e músicas, danças, atividades de rotinas, exploração dos cantos temáticos e demais situações significativas.	➢ Vivenciar circuitos; brincadeiras que possibilitem as noções espaciais (direita, esquerda, em cima, embaixo, para frente, para trás, jogos, amarelinha, brincadeiras cantadas, caça ao tesouro; ➢ Experienciar a execução de algoritmos por meio de atividades manuais (dobraduras, execução de receitas, confecção de brinquedos e jogos, cultivo em horta escolar); ➢ Vivenciar brincadeiras e desafios motores que envolvam a execução de sequências de ações (como andar, pular, girar, rastejar, equilibrar), planejando e seguindo instruções simples, com ou sem o uso de recursos tecnológicos, para compreender, de forma lúdica, a ideia de ordem, repetição e causa e efeito nas ações.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

VERSÃO PRELIMINAR

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESPAÇO, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIETQ13 - Perceber seu corpo como referência nesse espaço: dentro e fora, em cima e embaixo, na frente e atrás; entre e ao lado; antes e depois; último e entre, através da manipulação de materiais estruturados e não estruturados; brincadeiras; jogos; circuitos de movimentos; cantigas e músicas; exploração de imagens; exploração de histórias de livros paradidáticos; exploração dos espaços internos e externos da instituição e em demais situações significativas.	➢ Vivenciar brincadeiras que possibilitem a execução de algoritmos através de manipulação de objetos: classificar e ordenar pela forma, cor, tamanho, etc., circuitos; realização de percursos (direita, esquerda, em cima, em baixo, para frente, para trás), planta baixa simples, etc.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
EEIED04[91] **- Criar e representar algoritmos para resolver problemas.** **EXEMPLOS:** *Computação Plugada:* 1) Explorar jogos digitais, puzzles e jogos de programar que permitem representar uma sequência lógica para resolver problemas. Como exemplos de recursos, temos: (i) LightBot (https://lightbot.com/); (ii) Scratch Jr. (https://www.scratchjr.org/). *Computação Desplugada:* 1) Preparar uma receita (bolo, sorvete) com as crianças, evidenciando os passos para o preparo (algoritmo). Dialogar com elas sobre a ordem das etapas. 2) Criar percursos, de uma origem até um destino, em um tabuleiro (e.g., papel, chão), representando os passos do trajeto. Como sugestão de material de apoio pedagógico, temos o "AlgoCards" (http://www.computacional.com.br/) e "Segue o Trilho" (https://lifes.dc.ufscar.br/computar/segue-o-trilho/).

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - O EU, O OUTRO E NÓS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIEON09 - Reconhecer a importância da alimentação através do incentivo à ingestão dos alimentos oferecidos na instituição; de rodas de conversas e conversas dirigidas; preparo de receitas culinárias; cultivo de hortas; análise de vídeos; jogos; etc.	➢ Participar dos momentos de preparo de alimentos (receita de bolo), observando o passo a passo para o preparo (algoritmos).

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EICGM03 - Vivenciar movimentos corporais em diferentes posições (em pé, deitado, sentado, agachado e ajoelhado) e direções (para frente, para trás, lados, cima, baixo, esquerda e direita), utilizando	➢ Explorar jogos digitais que permitam representar uma sequência lógica para resolver problemas;

[91] Na BNCC Computação, este código refere-se à EI03CO04.

o corpo como referência. **EICGM04 -** Participar de vivências lúdicas que oportunizem situações de rastejar, sentar, rolar, escalar, subir, descer, equilibrar, saltar, pular, correr, colocar, tirar, agachar, por meio de brincadeiras, jogos, circuitos, cantigas e músicas, danças, atividades de rotinas, exploração dos cantos temáticos e demais situações significativas.	➢ Vivenciar brincadeiras como jogos de tabuleiro, caça ao tesouro, trajetos, localização espacial, labirintos (percursos de uma origem até um destino, em um tabuleiro ou desenhado no chão), representando ou descrevendo os passos do trajeto.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	**----------**
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIEFP05 - Expressar suas ideias por meio de desenhos, explorando riscantes diversos, em suportes variados e em diferentes posições de forma livre e orientada.	➢ Explorar jogos digitais que permitam representar uma sequência lógica para resolver problemas; ➢ Vivenciar brincadeiras como jogos de tabuleiro, caça ao tesouro, trajetos, localização espacial, labirintos (percursos de uma origem até um destino, em um tabuleiro ou desenhado no chão), representando ou descrevendo os passos do trajeto.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESPAÇO, TEMPO, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIETQ11 - Identificar e se localizar nos espaços de convivência, bem como perceber a sua função social, por meio brincadeiras, atividades lúdicas, exploração dos espaços, passeios orientados, entrevistas, análise de fotos e vídeos. **EIETQ13** - Perceber seu corpo como referência nesse espaço: dentro e fora, em cima e embaixo, na frente e atrás; entre e ao lado; antes e depois; último e entre, através da manipulação de materiais estruturados e não estruturados; brincadeiras; jogos; circuitos de movimentos; cantigas e músicas; exploração de imagens; exploração de histórias de livros paradidáticos; exploração dos espaços internos e externos da instituição e em demais situações significativas.	➢ Explorar jogos digitais que permitam representar uma sequência lógica para resolver problemas; ➢ Explorar atividades que envolvam receitas culinárias simples, construção de brinquedos, confecção de materiais para a rotina, criando e vivenciando exemplos de algoritmos a serem seguidos, mostrando que cada passo é uma instrução necessária para o resultado final; ➢ Vivenciar brincadeiras como jogos de tabuleiro, caça ao tesouro, trajetos, localização espacial, circuitos, labirintos (percursos de uma origem até um destino, em um tabuleiro ou desenhado no chão), representando ou descrevendo os passos do trajeto.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
EEIED05[92] - Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema. **EXEMPLOS:** *Computação Plugada:* 1) Comparar diferentes rotas executadas pelas crianças a partir de um jogo digital de labirinto. *Computação Desplugada:* 1) Comparar diferentes rotas executadas pelas crianças a partir de um labirinto marcado no chão; 2) Comparar diferentes formas de se realizar tarefas diárias, como: (i) escovar os dentes, (ii) tomar banho, (iii) colocar roupa.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - O EU, O OUTRO E NÓS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EICGM03 - Vivenciar movimentos corporais em diferentes posições (em pé, deitado, sentado, agachado e ajoelhado) e direções (para frente, para trás, lados, cima, baixo, esquerda e direita), utilizando o corpo como referência.	➢ Estabelecer comparação entre diferentes rotas executadas a partir de um jogo de labirinto digital ou não; ➢ Comparar diferentes formas de realização de tarefas diárias, como trocar de roupa, escovar os dentes, etc; ➢ Vivenciar brincadeiras como jogos de tabuleiro, caça ao tesouro, trajetos, localização espacial, labirintos (percursos de uma

[92] Na BNCC Computação, este código refere-se à EI03CO05.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

	origem até um destino, em um tabuleiro ou desenhado no chão), descrevendo e comparando os passos do trajeto.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESPAÇO, TEMPO, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIETQ11 - Identificar e se localizar nos espaços de convivência, bem como perceber a sua função social, por meio brincadeiras, atividades lúdicas, exploração dos espaços, passeios orientados, entrevistas, análise de fotos e vídeos. **EIETQ13** - Perceber seu corpo como referência nesse espaço: dentro e fora, em cima e embaixo, na frente e atrás; entre e ao lado; antes e depois; último e entre, através da manipulação de materiais. estruturados e não estruturados; brincadeiras; jogos; circuitos de movimentos; cantigas e músicas; exploração de imagens; exploração de histórias de livros paradidáticos; exploração dos espaços internos e externos da instituição e em demais situações significativas.	➢ Vivenciar brincadeiras como jogos de tabuleiro, caça ao tesouro, trajetos, localização espacial, labirintos (percursos de uma origem até um destino, em um tabuleiro ou desenhado no chão), descrevendo e comparando os passos do trajeto; ➢ Estabelecer comparação entre diferentes rotas executadas a partir de um jogo de labirinto digital ou não; ➢ Comparar diferentes formas de realização de tarefas diárias, como trocar de roupa, escovar os dentes, etc.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
EEIED06[93] **- Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso).** **EXEMPLOS:** *Computação plugada:* 1) Criar um jogo digital a partir de um conjunto de perguntas com base em uma história, personagens ou tema de interesse da turma e avaliar as perguntas respondendo verdadeiro ou falso. Como sugestão de ferramentas para criação da atividade, temos: (i) Wordwall (https://wordwall.net/pt) e (ii) Jamboard (https://jamboard.google.com/). *Computação desplugada:* 1) Criar um conjunto de perguntas com base em uma história, personagens ou temas de interesse da turma. Cada criança recebe duas cartas, uma verde (verdadeiro) e uma vermelha (falso). Para cada pergunta, a criança apresenta o resultado da sua avaliação e, em conjunto, discutem os erros e acertos. 2) Realizar a brincadeira popular de "morto e vivo" (e suas variações) em que, ao invés de morto e vivo, sejam utilizadas frases passíveis de serem julgadas como verdadeiras (vivo) ou falsas (morto).

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - O EU, O OUTRO E NÓS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EICGM01 - Vivenciar brincadeiras com movimentos variados, que envolvam diferentes partes do corpo, individualmente e/ou em grupos, desenvolvendo a locomoção (andar, correr, saltar, rastejar, subir, descer, entre outros), equilíbrio (apoiar, empurrar, girar, entre outros) e manipulação (pegar, lançar, chutar, rebater, entre outros).	➢ Brincar de "morto e vivo" com suas variantes, mudando as frases para "verdadeiro e falso", etc; ➢ Realizar brincadeiras em que a criança use seu próprio corpo ou objetos e que só tenha duas

[93] Na BNCC Computação, este código refere-se à EI03CO06.

EICGM05 - Vivenciar jogos e brincadeiras: de representação (imitação de animais, situações cotidianas, expressões faciais e vocais; na frente do espelho, individualmente/duplas; utilizando-se de fantasias, máscaras, adereços, fantoches, maquiagens, tecidos); tradicionais/populares e cooperativos.	opções durante o momento, como, por exemplo: dentro e fora, morto e vivo, em cima e embaixo, frente e atrás, leve e pesado, cheio e vazio, etc.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
TSC03 - Representar suas ideias através de desenho, de forma livre e/ou dirigida a partir de alguma situação contextualizada (apreciação de obras de arte, audição de histórias e músicas, visualização de vídeos), utilizando-se de riscantes e suportes variados, em diferentes posições espaciais e corporais.	➢ Pedir que as crianças representem com algoritmos como realizaram a brincadeira de labirinto, circuitos, etc., utilizando-se de riscantes e suportes variados, e comparar com os colegas qual a solução encontrada por cada criança ou grupo.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIEFP02 - Participar de conversas livres e dirigidas para que manifestem suas ideias e opiniões, por meio do gesto, da fala ou da língua de sinais (Libras). **EIEFP03** - Produzir textos orais de acordo com o contexto trabalhado, conforme suas especificidades. **EIEFP09 -** Contar e recontar as histórias, recriando início, meio e fim, as ações dos personagens, inserindo e retirando os personagens, utilizando-se	➢ Realizar jogos, digitais ou não, em que a criança tenha apenas duas opções de resposta, como "verdadeiro ou falso" ou "sim ou não"; ➢ Criar jogo de cartas com as imagens/diferentes momentos/personagens da história lida/ouvida/observada

1ª VERSÃO PRELIMINAR

de objetos, fantoches, fantasias, maquiagem e/ou adereços; com modificação da voz; utilizando-se de sons e/ou músicas; criando “suspense”; etc. **EIEFP10** - Participar da exploração das histórias lidas ou ouvidas, identificando a sequência da história, as ações dos personagens, os principais fatos e os contextos. **EIEFP11** - Explorar jogos diversos confeccionados a partir das histórias lidas e ouvidas, como: jogos de tabuleiro, memória, dominó, bingo, tapa certo, caça ao tesouro, caixa tátil, roleta e outros que explorem a sequência da narrativa, os principais fatos e seus personagens. **EIEFP13 -** Compreender as principais ideias dos gêneros textuais ouvidos.	para exploração, oportunizando às crianças opinar se aquela cena/espaço/personagem é verdadeiro ou falso; ➢ Dramatizar momentos/cenas das histórias ouvidas/observadas, tendo cenas/personagens “intrusos” e que, nos momentos de interação e conversa dirigida às demais crianças, possam interagir relatando se aquela cena dramatizada seria verdadeira ou falsa.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESPAÇO, TEMPO, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: MUNDO DIGITAL

Envolve aprendizagens sobre artefatos digitais, compreendendo tanto elementos físicos (computadores, celulares, tablets) quanto virtuais (internet, redes sociais e nuvens de dados). Compreender o mundo contemporâneo requer conhecimento sobre o poder da informação e a importância de armazená-la e protegê-la, entendendo os códigos utilizados para a sua representação em diferentes tipologias informacionais, bem como as formas de processamento, transmissão e distribuição segura e confiável.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

EEIED07[94] **- Reconhecer dispositivos eletrônicos (e não eletrônicos), identificando quando estão ligados ou desligados (abertos ou fechados).**

EXEMPLOS:

Computação (Des)plugada:

1) Propor atividades de visualização ou exploração de dispositivos eletrônicos (e.g., lanterna, calculadora, televisão, celular, rádio, tablets) de forma a:

(i) Possibilitar que as crianças possam ligar e desligar os aparelhos; (ii) reconhecer quando estão ligados ou desligados, e (iii) diferenciar dos dispositivos não eletrônicos.

2) Participar de brincadeiras que demonstrem dois estados (ligado e desligado). Como brincadeiras de exemplo: (i) Seu Mestre Mandou; (ii) Pega-gelo / Pega-congelou; (iii) Estátua.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - O EU, O OUTRO E NÓS

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
EIEON01 - Vivenciar práticas educativas que favoreçam o compartilhamento de brinquedos e materiais diversos (estruturados, não estruturados, jogos, riscantes etc.), assim como dos espaços. **EIEON09 -** Reconhecer a importância da	➢ Explorar objetos do cotidiano da escola: rádio, caixa de som, televisão, ventilador, computador, tablets, lanterna, liquidificador de brinquedo, luzes, entre outros;

[94] Na BNCC Computação, este código refere-se à EI03CO07.

VERSÃO PRELIMINAR

alimentação através do incentivo à ingestão dos alimentos oferecidos na instituição; de rodas de conversas e conversas dirigidas; preparo de receitas culinárias; cultivo de hortas; análise de vídeos; jogos; etc.	➢ Observar e manipular aparelhos com botões e interruptores, permitindo às crianças experimentar ligar e desligar; ➢ Observar e identificar os equipamentos usados na escola (notebook, impressora, televisão, projetor, mesa digital, lousa digital e tablet) e observar como são ligados/desligados com segurança; ➢ Vivenciar brincadeiras de morto-vivo, quente-gelado, levanta-senta, jogos de mímicas com imagens de objetos, dramatização de como funciona ligado e desligado; ➢ Manipular diferentes objetos como lanternas, rádios, relógios, brinquedos mecânicos, controles, ventilador, telefone antigo etc; ➢ Produzir registros gráficos e digitais relacionados a vivências cotidianas, utilizando a escrita espontânea e imagens, com apoio de tecnologias (computador, tablet, câmera fotográfica); ➢ Recontar histórias utilizando linguagem oral, corporal,

1ª VERSÃO PRELIMINAR

	sonora e digital, por meio de vídeos, gravações, dramatizações e recursos tecnológicos.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EITSC07 - Perceber e produzir sons diversos (da natureza, dos meios de transportes, de animais, do próprio corpo, do cotidiano, dos objetos, dos instrumentos, etc.), como também a ausência de sons, em experiências lúdicas diversas. **EITSC10 -** Participar de experiências e jogos musicais, utilizando-se de sons combinados, produzidos por objetos, instrumentos musicais ou pelo próprio corpo.	➢ Explorar objetos do cotidiano da escola: rádio, caixa de som, televisão, ventilador, computador, tablets, lanterna, liquidificador de brinquedo, luzes, entre outros; ➢ Produzir registros gráficos e digitais relacionados a vivências cotidianas, utilizando a escrita espontânea e imagens, com apoio de tecnologias (computador, tablet, câmera fotográfica); ➢ Recontar histórias utilizando linguagem oral, corporal, sonora e digital, por meio de vídeos, gravações, dramatizações e recursos tecnológicos.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIEFP01 - Participar de atividades de rotina, conversas (livre, dirigidas e rodas de conversa e socialização das produções), brincadeiras (livres e orientadas), jogos (pedagógicos, de movimento, digitais) e representações gráficas (desenho e escrita), conforme suas especificidades. **EIEFP09 -** Contar e recontar as histórias, recriando início, meio e fim, as ações dos personagens, inserindo e retirando os personagens, utilizando-se de objetos, fantoches, fantasias, maquiagem e/ou adereços; com modificação da voz; utilizando-se de sons e/ou músicas; criando “suspense”; etc. **EIEFP16** - Participar de produção de escrita com função social, utilizando-se da escrita espontânea, por meio de riscantes (lápis, lápis de base triangular, canetão, lápis 6B etc.) e suportes variados (caderno, quadro, equipamentos tecnológicos etc.), sob mediação do(a) professor(a).	➢ Vivenciar brincadeiras de morto-vivo, quente-gelado, levanta-senta, jogos de mímicas com imagens de objetos, dramatização de como funciona ligado e desligado. ➢ Produzir registros gráficos e digitais relacionados a vivências cotidianas, utilizando a escrita espontânea e imagens, com apoio de tecnologias (computador, tablet, câmera fotográfica); ➢ Recontar histórias utilizando linguagem oral, corporal, sonora e digital, por meio de vídeos, gravações, dramatizações e recursos tecnológicos.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESPAÇO, TEMPO, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: MUNDO DIGITAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
EEIED08[95] **- Compreender o conceito de interfaces para comunicação com objetos (des)plugados.** **EXEMPLOS:** *Computação Plugada* 1) Reconhecer as diferentes interfaces de aparelhos (micro-ondas, computador, projetor, controle remoto, etc.) e suas partes, diferenciando as formas de comunicar ações. 2) Representar, por meio de editores gráficos (Paint), as diferentes interfaces de aparelhos e suas partes. *Computação Desplugada* 1) Brincar de "telefone sem fio" (brincadeira popular), dialogando sobre o conceito de interface; 2) Criar desenhos representando diferentes formas de interface dos aparelhos e suas partes (criar as teclas de um telefone).

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - O EU, O OUTRO E NÓS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIEON01 - Vivenciar práticas educativas que favoreçam o compartilhamento de brinquedos e materiais diversos (estruturados, não estruturados, jogos, riscantes etc.), assim como dos espaços. **EIEON03** - Brincar e interagir com crianças de sua idade, de outras idades e adultos, reconhecendo, gradativamente, a necessidade de algumas ações importantes à boa convivência (trocar, aguardar, ajudar, respeitar, pedir, agradecer, etc.).	➢ Participar da brincadeira caça ao tesouro adaptada: caça aos botões pela sala ou espaço externo (interruptores, teclas, campainha, telefone, mouse, tablets, aparelhos de diferentes modelos de celular). Registrar com desenhos ou fotos; ➢ Vivenciar brincadeiras de imitação: em duplas, uma criança comanda e a outra responde, como ligar o braço e girar a cabeça;

[95] Na BNCC Computação, este código refere-se à EI03CO08.

VERSÃO PRELIMINAR

EIEON07 - Participar de jogos coletivos em que as crianças estabeleçam relações de trocas, aprendam a esperar a sua vez, a lidar com regras e combinados, desenvolvendo o limiar às frustrações, sabendo que podem ganhar ou perder.	➢ Explorar diferentes formas de interação e comunicação com objetos, materiais e tecnologias, reconhecendo as respostas que resultam de suas ações (tocar, apertar, mover, clicar, falar, desenhar), em vivências lúdicas e colaborativas, por meio de jogos, construção de painéis sensoriais e manipulação de brinquedos eletrônicos.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EICGM01 - Vivenciar brincadeiras com movimentos variados, que envolvam diferentes partes do corpo, individualmente e/ou em grupos, desenvolvendo a locomoção (andar, correr, saltar, rastejar, subir, descer, entre outros), equilíbrio (apoiar, empurrar, girar, entre outros) e Manipulação (pegar, lançar, chutar, rebater, entre outros). **EICGM04** - Participar de vivências lúdicas que oportunizem situações de rastejar, sentar, rolar, escalar, subir, descer, equilibrar, saltar, pular, correr, colocar, tirar, agachar, por meio de brincadeiras, jogos, circuitos, cantigas e músicas, danças, atividades de rotinas, exploração dos cantos temáticos e demais situações significativas.	➢ Explorar diferentes formas de interação e comunicação com objetos, materiais e tecnologias, reconhecendo as respostas que resultam de suas ações (tocar, apertar, mover, clicar, falar, desenhar), em vivências lúdicas e colaborativas, por meio de jogos, construção de painéis sensoriais e manipulação de brinquedos eletrônicos.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EITSC03 - Representar suas ideias através de desenho, de forma livre e/ou dirigida a partir de alguma situação contextualizada (apreciação de obras de arte, audição de histórias e músicas, visualização de vídeos), utilizando-se de riscantes e suportes variados, em diferentes posições espaciais e corporais.	➢ Participar da brincadeira caça ao tesouro adaptada: caça aos botões pela sala ou espaço externo (interruptores, teclas, campainha, telefone, mouse, tablets, aparelhos de diferentes modelos de celular). Registrar com desenhos ou foto; ➢ Explorar diferentes formas de interação e comunicação com objetos, materiais e tecnologias, reconhecendo as respostas que resultam de suas ações (tocar, apertar, mover, clicar, falar, desenhar), em vivências lúdicas e colaborativas, por meio de jogos, construção de painéis sensoriais e manipulação de brinquedos eletrônicos.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIEFP05 - Expressar suas ideias por meio de desenhos, explorando riscantes diversos, em suportes variados e em diferentes posições de forma livre e orientada.	➢ Explorar o conceito de interface por meio de brincadeiras e representações (desenhos, telefone sem fio, gestos, sons, imitação, etc.); ➢ Participar do momento de confecção de equipamentos eletrônicos com material não estruturado; atividades

VERSÃO PRELIMINAR

	de faz de conta com telefones, computadores e controles de brinquedo, além de brincadeiras de imitação, representando o uso dos aparelhos eletrônicos.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESPAÇO, TEMPO, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIETQ02 - Manipular e explorar materiais estruturados e não estruturados, comparando, seriando, organizando, classificando e agrupando por cor, formas, tamanhos, e/ou outros atributos, por meio de brincadeiras e jogos; exploração dos cantos temáticos e em demais situações significativas.	➢ Participar do momento de confecção de equipamentos eletrônicos com material não estruturado; atividades de faz de conta com telefones, computadores e controles de brinquedo, além de brincadeiras de imitação, representando o uso dos aparelhos eletrônicos; ➢ Explorar diferentes formas de interação e comunicação com objetos, materiais e tecnologias, reconhecendo as respostas que resultam de suas ações (tocar, apertar, mover, clicar, falar, desenhar), em vivências lúdicas e colaborativas, por meio de jogos, construção de painéis sensoriais e manipulação de brinquedos eletrônicos.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: MUNDO DIGITAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
EEIED09[96] - Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação. **EXEMPLOS:** Computação Plugada: 1) Brincar com dispositivos (tablets, mesas e telas interativas, computador, dispositivos robóticos, tecnologias assistivas) por meio de jogos educacionais ou situações de aprendizagem, a fim de que as crianças possam verificar as diferentes formas de utilização de cada uma delas, como: (i) toque de tela em tablets, (ii) uso do mouse no computador, (iii) manipulação de um robô, (iv) comando por voz, (v) reconhecimento facial, (vi) reconhecimento de gestos. Computação Desplugada: 1) Simular um jogo de perguntas e respostas ou adivinhação usando imagens que representam as diferentes formas de interação entre os dispositivos; 2) Representar as diferentes formas de interação (narrativas, storyboards) com dispositivos por meio de atividades manuais (desenhos, maquetes, colagem, modelagem).

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - O EU, O OUTRO E NÓS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EICGM02 - Dramatizar cenas narradas do cotidiano, do imaginário e/ou de histórias, utilizando-se de gestos, coreografias, expressões corporais, com fantasias, máscaras, objetos e adereços.	➢ Explorar, de forma orientada, aparelhos tecnológicos presentes no cotidiano escolar e familiar (tablets, computadores, caixas de som, projetores, microfones, teclados,

[96] Na BNCC Computação, este código refere-se à EI03CO09.

VERSÃO PRELIMINAR

EICGM05 - Vivenciar jogos e brincadeiras: de representação (imitação de animais, situações cotidianas, expressões faciais e vocais; na frente do espelho, individualmente/duplas; utilizando-se de fantasias, máscaras, adereços, fantoches, maquiagens, tecidos); tradicionais/populares e cooperativos.	mouses, controles); ➢ Participar de brincadeiras e jogos digitais realizados com mediação do professor, observando o uso de toque, clique, arrastar, comando por voz ou movimento; ➢ Participar de rodas de conversa sobre os usos dos aparelhos tecnológicos e como cada um “responde” de maneira diferente; ➢ Simular um jogo de perguntas e respostas ou adivinhação usando imagens que representam as diferentes formas de interação entre os dispositivos; ➢ Conhecer diferentes dispositivos (tablets, mesas e telas interativas, computador, dispositivos robóticos, tecnologias assistivas) a partir de jogos educacionais ou situações de aprendizagem, a fim de identificar as diferentes formas de utilização de cada uma delas, como: toque de tela em tablets, uso do mouse no computador, manipulação de um robô, comando por voz, reconhecimento facial, reconhecimento de gestos; ➢ Representar as diferentes formas de interação (narrativas, storyboards) com dispositivos por meio de atividades manuais (desenhos, maquetes, colagem, modelagem). ➢

1ª VERSÃO PRELIMINAR

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIEFP09 - Contar e recontar as histórias, recriando início, meio e fim, as ações dos personagens, inserindo e retirando os personagens, utilizando-se de objetos, fantoches, fantasias, maquiagem e/ou adereços; com modificação da voz; utilizando-se de sons e/ou músicas; criando "suspense"; etc.	➢ Explorar, de forma orientada, aparelhos tecnológicos presentes no cotidiano escolar e familiar (tablets, computadores, caixas de som, projetores, microfones, teclados, mouses, controles); ➢ Participar de brincadeiras e jogos digitais realizados com mediação do professor, observando o uso de toque, clique, arrastar, comando por voz ou movimento; ➢ Participar de rodas de conversa sobre os usos dos aparelhos tecnológicos e como cada um "responde" de maneira diferente; ➢ Simular um jogo de perguntas e respostas ou adivinhação usando imagens que representam as diferentes formas de interação entre os dispositivos. ➢ Conhecer diferentes dispositivos (tablets, mesas e telas interativas, computador, dispositivos robóticos, tecnologias assistivas) a partir de jogos educacionais ou situações de

1ª VERSÃO PRELIMINAR

	aprendizagem, a fim de identificar as diferentes formas de utilização de cada uma delas, como: toque de tela em tablets, uso do mouse no computador, manipulação de um robô, comando por voz, reconhecimento facial, reconhecimento de gestos. ➢ Representar as diferentes formas de interação (narrativas, storyboards) com dispositivos por meio de atividades manuais (desenhos, maquetes, colagem, modelagem).
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESPAÇO, TEMPO, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: CULTURA DIGITAL

Envolve aprendizagens voltadas à participação consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, o que pressupõe compreensão dos impactos da revolução digital e seus avanços na sociedade contemporânea, bem como a construção de atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais, e aos diferentes usos das tecnologias e dos conteúdos veiculados, assim como fluência no uso da tecnologia digital para proposição de soluções e manifestações culturais contextualizadas e críticas.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

EEIED10[97] - Utilizar tecnologia digital de maneira segura, consciente e respeitosa.

EXEMPLOS:

Computação plugada:

1) Propor uma caça ao tesouro (e.g., escape room) com desafios que retratam situações reais de uso de tecnologia, segurança e ética. É possível criar ambientes como esse gratuitamente pelo Google Forms, Escape Factory ou Genial.ly.

2) Adaptar o caça ao tesouro para ser jogado de forma cooperativa ou competitiva, individual ou em grupo, podendo ser online, híbrido ou presencial.

3) Produzir um portfólio com dicas para manter-se seguro ao assistir vídeos, jogar online, registrar vídeos e fotos e compartilhar informações na internet. O portfólio deve ser produzido pelas crianças e pode incluir vídeos, imagens, desenhos e escrita espontânea. Como opções para produzir um portfólio online, têm-se: Book Creator, Flipgrid, Canva, entre outros.

Computação desplugada:

1) Propor uma caça ao tesouro em que as pistas são situações reais de uso de tecnologia, segurança e ética. Para avançar para a próxima pista, as crianças devem demonstrar ou verbalizar o que fariam em cada situação.

2) Produzir um portfólio físico a partir da mesma realidade apresentada no exemplo plugado. Situações de exemplo (caça ao tesouro):

(i) Você está jogando e aparece uma propaganda que deixa você com medo. O que você deve fazer? (ii) Você está participando de uma interação na internet. Alguém que você não conhece pergunta onde você mora. Você conta? (iii) Todo jogo pode ser jogado por crianças

[97] Na BNCC Computação, este código refere-se à EI03CO10.

VERSÃO PRELIMINAR

da sua idade? Como você descobre se ele será legal ou não?

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - O EU, O OUTRO E NÓS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIEON03 - Brincar e interagir com crianças de sua idade, de outras idades e adultos, reconhecendo, gradativamente, a necessidade de algumas ações importantes à boa convivência (trocar, aguardar, ajudar, respeitar, pedir, agradecer, etc.). **EIEON05** - Participar de práticas, nas quais expresse suas ideias, sentimentos, emoções, medos, pontos de vista, assim como escutar os das outras, sendo incentivada a respeitá-las. **EIEON07 -** Participar de jogos coletivos em que as crianças estabeleçam relações de trocas, aprendam a esperar a sua vez, a lidar com regras e combinados, desenvolvendo o limiar às frustrações, sabendo que podem ganhar ou perder.	➢ Participar de conversas orientadas e rodas de diálogo sobre o uso de celulares, tablets, televisores e computadores, destacando o cuidado, o respeito e o uso responsável; Estabelecer combinados coletivos de uso das tecnologias (tempo, cuidado com os aparelhos, respeito com colegas e regras de convivência); Participar da elaboração de combinados visuais sobre o uso seguro dos aparelhos da escola (não jogar água, não puxar fios, não mexer sem o professor, guardar com cuidado); ➢ Criar com a professora e colegas, um “Guia Digital das Crianças”, com regras, ilustrações e dicas de segurança, produzido em cartaz físico ou em formato digital; ➢ Participar das rodas de conversa com famílias sobre segurança digital na infância, promovendo alinhamento entre escola e casa; ➢ Reconhecer e vivenciar, em situações lúdicas, diferentes

1ª VERSÃO PRELIMINAR

	formas de uso das tecnologias digitais e desplugadas, compreendendo atitudes de segurança, cuidado e respeito ao utilizar dispositivos, compartilhando materiais e interagindo de maneira consciente com as demais crianças e os recursos tecnológicos. ➢ Participar, de forma colaborativa e orientada, da produção e divulgação de cartazes, murais ou painéis com dicas sobre o uso seguro e responsável das tecnologias, como assistir a vídeos, jogar online, registrar fotos e vídeos e compartilhar informações, desenvolvendo atitudes de cuidado, respeito e consciência digital.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIEFP01 - Participar de atividades de rotina,	➢ Participar de conversas

VERSÃO PRELIMINAR

conversas (livre, dirigidas e rodas de conversa e socialização das produções), brincadeiras (livres e orientadas), jogos (pedagógicos, de movimento, digitais) e representações gráficas (desenho e escrita), conforme suas especificidades. **EIEFP16 -** Participar de produção de escrita com função social, utilizando-se da escrita espontânea, por meio de riscantes (lápis, lápis de base triangular, canetão, lápis 6B, etc) e suportes variados (caderno, quadro, equipamentos tecnológicos etc), sob mediação do(a) professor(a).	orientadas e rodas de diálogo sobre o uso de celulares, tablets, televisores e computadores, destacando o cuidado, o respeito e o uso responsável; Estabelecer combinados coletivos de uso das tecnologias (tempo, cuidado com os aparelhos, respeito com colegas e regras de convivência); Participar da elaboração de combinados visuais sobre o uso seguro dos aparelhos da escola (não jogar água, não puxar fios, não mexer sem o professor, guardar com cuidado); ➢ Criar com a professora e colegas um “Guia Digital das Crianças”, com regras, ilustrações e dicas de segurança, produzido em cartaz físico ou em formato digital; ➢ Participar das rodas de conversa com famílias sobre segurança digital na infância, promovendo alinhamento entre escola e casa; ➢ Reconhecer e vivenciar, em situações lúdicas, diferentes formas de uso das tecnologias digitais e desplugadas, compreendendo atitudes de segurança, cuidado e respeito ao utilizar dispositivos, compartilhando materiais e

1ª VERSÃO PRELIMINAR

	interagindo de maneira consciente com as demais crianças e os recursos tecnológicos; ➢ Participar, de forma colaborativa e orientada, da produção e divulgação de cartazes, murais ou painéis com dicas sobre o uso seguro e responsável das tecnologias, como assistir a vídeos, jogar online, registrar fotos e vídeos e compartilhar informações, desenvolvendo atitudes de cuidado, respeito e consciência digital.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESPAÇO, TEMPO, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: CULTURA DIGITAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO	
EEIED11[98] **- Adotar hábitos saudáveis de uso de artefatos computacionais, seguindo recomendações de órgãos de saúde competentes.** **EXEMPLOS:** *Computação plugada:* 1) Compreender os potenciais efeitos do uso prolongado de jogos digitais. Como, por exemplo: i) Fazer um levantamento sobre os jogos que as crianças jogam; ii) Acessar um jogo em um dispositivo, ilustrando-o para as crianças; iii) Dialogar sobre características que tornam os jogos estimulantes (visual, sons, gráficos etc.). iv) Dialogar sobre estratégias usadas para manter o usuário envolvido com o jogo o maior tempo possível (recompensas, fases, bônus etc.). v) Dialogar sobre a sensação que esses jogos geram nas crianças. *Computação desplugada:* 1) Utilizar a mesma estratégia plugada (1), substituindo a tela do computador por um painel de fantoches.	
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - O EU, O OUTRO E NÓS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIEON05 - Participar de práticas, nas quais expresse suas ideias, sentimentos, emoções, medos, pontos de vista, assim como escutar os das outras, sendo incentivada a respeitá-las. **EIEON06** - Participar da resolução de conflitos, sendo incentivada a avaliar as suas atitudes e as dos colegas, sem ser discriminada, excluída ou punida. **EIEON07** - Participar de jogos coletivos em que as crianças estabeleçam relações de trocas, aprendam a esperar a sua vez, a lidar com regras	➢ Vivenciar momentos de diálogo e reflexão coletiva sobre o tempo de uso de telas, destacando a importância de pausas, descanso dos olhos e equilíbrio entre brincadeiras digitais e presenciais.Criar combinados com a professora e colegas sobre o uso responsável de aparelhos tecnológicos (tempo de uso,

[98] Na BNCC Computação, este código refere-se à EI03CO11.

VERSÃO PRELIMINAR

e combinados, desenvolvendo o limiar às frustrações, sabendo que podem ganhar ou perder. **EIEON08 -** Participar dos cuidados do seu corpo e de seu bem-estar, nas atividades cotidianas, conquistando progressiva autonomia em algumas dessas atividades. **EIEON10** - Participar da (re)construção de rotinas, regras e combinados de convivência, conquistando progressiva autonomia no respeito/cumprimento dos mesmos, sob mediação dos adultos.	cuidado com os olhos, alternância com atividades motoras e lúdicas); Participar de atividades com movimentos corporais e atividades ao ar livre entre os momentos de interação com tecnologias, favorecendo a autorregulação e o bem-estar físico; ➢ Participar de rodas de conversa com as crianças e famílias sobre os efeitos do uso prolongado de telas, incluindo sono, postura, visão e convivência familiar.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EIEFP02 - Participar de conversas livres e dirigidas para que manifestem suas ideias e opiniões, por meio do gesto, da fala ou da língua de sinais (Libras).	➢ Vivenciar momentos de diálogo e reflexão coletiva sobre o tempo de uso de telas, destacando a importância de pausas, descanso dos olhos e equilíbrio entre brincadeiras

VERSÃO PRELIMINAR

	digitais e presenciais; ➢ Criar combinados com a professora e colegas sobre o uso responsável de aparelhos tecnológicos (tempo de uso, cuidado com os olhos, alternância com atividades motoras e lúdicas); ➢ Participar de atividades com movimentos corporais e atividades ao ar livre entre os momentos de interação com tecnologias, favorecendo a autorregulação e o bem-estar físico; ➢ Participar de rodas de conversa com as crianças e famílias sobre os efeitos do uso prolongado de telas, incluindo sono, postura, visão e convivência familiar; ➢ Vivenciar o experimento “Óculos do tempo de tela” (computação plugada ou desplugada): atividade simbólica que mostra como a visão se torna “embaçada” quanto mais tempo se passa diante da tela, ajudando a compreender o impacto visual e cognitivo do excesso; ➢ Compreender quais são os hábitos saudáveis quanto ao

1ª VERSÃO PRELIMINAR

	uso de artefatos computacionais, seguindo recomendações de órgãos de saúde competentes. Bem como os potenciais efeitos do uso prolongado de jogos digitais.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESPAÇO, TEMPO, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EDUCAÇÃO ESPECIAL - ENSINO FUNDAMENTAL

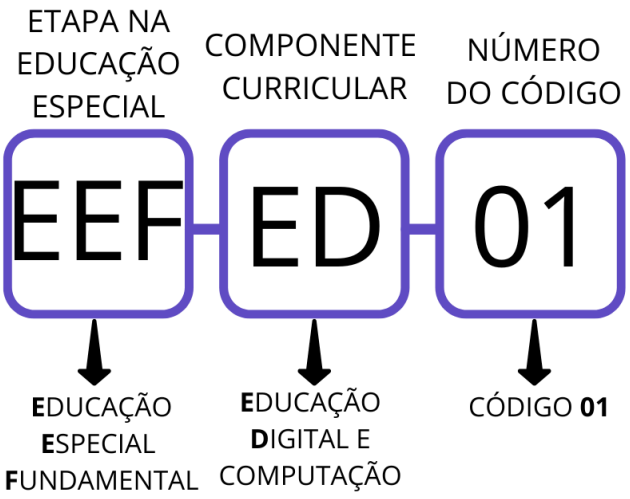
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

EIXO	EDUCAÇÃO ESPECIAL - ENSINO FUNDAMENTAL
PC[99]	EEFED01 - Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos e desenhos.
	EEFED02 - Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada.
	EEFED03 - Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.
	EEFED04 - Criar e representar algoritmos para resolver problemas.
	EEFED05 - Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema.
	EEFED06 - Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso).
MD[100]	EEFED07 - Reconhecer dispositivos eletrônicos (e não eletrônicos), identificando quando estão ligados ou desligados (abertos ou fechados).
	EEFED08 - Compreender o conceito de interfaces para comunicação com objetos (des)plugados.
	EEFED09 - Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação.
CD[101]	EEFED10 - Utilizar tecnologia digital de maneira segura, consciente e respeitosa.
	EEFED11 - Adotar hábitos saudáveis de uso de artefatos computacionais, seguindo recomendações de órgãos de saúde competentes.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EDUCAÇÃO ESPECIAL - ENSINO FUNDAMENTAL

[99] PENSAMENTO COMPUTACIONAL.
[100] MUNDO DIGITAL.
[101] CULTURA DIGITAL.



EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

Refere-se à habilidade de compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções de forma metódica e sistemática, através do desenvolvimento da capacidade de criar e adaptar algoritmos, aplicando fundamentos da computação para alavancar e aprimorar a aprendizagem e o pensamento criativo e crítico nas diversas áreas do conhecimento. Alguns conceitos importantes: DECOMPOSIÇÃO: dividir a questão em problemas menores e, portanto, mais fáceis de resolver; GENERALIZAÇÃO: identificar o padrão ou os padrões que geram o problema e/ou levam à sua solução; ABSTRAÇÃO: ignorar os detalhes irrelevantes de uma solução de modo que ela possa ser válida para diversos problemas, concentrando-se nos aspectos mais importantes; ALGORITMO: estipular as etapas ou sequência de passos para resolver um dado problema.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

EEFED01[102] - **Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos e desenhos.**

EXEMPLOS

Computação plugada:

1) Criar padrões de repetição em sequência com formas e cores diferentes: por meio de editor de desenho; por meio de ferramenta online (Pattern Shapes: https://apps.mathlearningcenter.org/pattern-shapes/).

2) Completar a sequência de figuras de acordo com o padrão estabelecido por meio de jogo

[102] Na BNCC Computação, este código refere-se à EI03CO01.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

online: Shape Pattern (https://www.topmarks.co.uk/ordering-and-sequencing/shape-patterns); Chicken Dance (https://pbskids.org/peg/games/chicken-dance).

Computação desplugada:

1) Perceber, por meio de tarefas de sua rotina, a repetição de movimentos: comer um sanduíche (morder, mastigar, engolir); respirar (inspirar, expirar).

2) Reconhecer padrão por meio de sons do próprio corpo: perguntar às crianças se sabem o que é um padrão; escolher uma música produzida com sons do corpo; E, após ouvir, fazer questionamentos como: alguma coisa nessa música repete? O quê? Qual padrão você conseguiu observar? Você consegue reproduzir?

3) Criar uma sequência a partir de um padrão de cores ou formas semelhantes, indicando a quantidade de repetições por meio de blocos de montar ou outros materiais.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - O EU, O OUTRO E NÓS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EFCGM01 - Vivenciar brincadeiras com movimentos variados, que envolvam diferentes partes do corpo, individualmente e/ou em grupos, desenvolvendo a locomoção (andar, correr, saltar, rastejar, subir, descer, entre outros), equilíbrio (apoiar, empurrar, girar, entre outros) e manipulação (pegar, lançar, chutar, rebater, entre outros). **EFCGM03** - Vivenciar movimentos corporais em diferentes posições (em pé, deitado, sentado, agachado e ajoelhado) e direções (para frente, para trás, lados, cima, baixo, esquerda e direita), utilizando o corpo como referência.	➢ Participar de brincadeiras com circuito; jogos de mãos; danças/coreografias; encenação/dramatização; músicas com sequências de sons; ➢ Manusear materiais manipuláveis (Lego, blocos lógicos, sequências de cores, objetos, imagens, etc.); ➢ Criar uma sequência a partir de um padrão de cores ou formas semelhantes, indicando a quantidade de repetições por meio de blocos de montar ou outros materiais; uso de suportes visuais e táteis; rotinas; histórias/narrativas utilizando mídias

1a VERSÃO PRELIMINAR

	disponíveis; ➢ Criar padrões de repetição em sequência com formas, cores, sons e movimentos.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EFTSC03 - Representar suas ideias através de desenho, de forma livre e/ou dirigida, a partir de alguma situação contextualizada (apreciação de obras de arte, audição de histórias e músicas, visualização de vídeos), utilizando-se de riscantes e suportes variados, em diferentes posições espaciais e corporais. **EFTSC08 -** Produzir sons, de forma improvisada ou dirigida, com materiais, objetos, movimentos do próprio corpo e instrumentos musicais, durante as brincadeiras, jogos, dramatizações, narrativas de histórias, encenações, criações de musicais, coreografias e festas. **EFTSC11 -** Participar da exploração de ritmos de músicas, cantigas e cantigas de roda, parlendas, trava-línguas, quadrinhas, jogos de mãos, articulados aos movimentos corporais (coreografias, gestos).	➢ Criar padrões de repetição em sequência com formas, cores, sons e movimentos; ➢ Criar uma sequência a partir de um padrão de cores ou formas semelhantes, indicando a quantidade de repetições por meio de blocos de montar ou outros materiais; uso de suportes visuais e táteis; rotinas; histórias/narrativas utilizando mídias disponíveis.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESPAÇO, TEMPO, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
EEFED02[103] **- Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada.** **EXEMPLOS:** *Computação plugada:* 1) Experienciar as etapas de execução de tarefas, discutindo como as tarefas são divididas em etapas a partir de jogos digitais como Cookie Monsters Foodie Truck (https://pbskids.org/sesame/games/cookie-monsters-foodie-truck/); Ready Set Grow (https://pbskids.org/sesame/games/ready-set-grow/). *Computação desplugada:* Expressar as etapas de realização de tarefas diárias por meio de desenhos ou de forma oral; Ordenar uma sequência de imagens que representam as etapas de uma tarefa diária. Exemplo de uma tarefa diária: hora de dormir: (i) tomar banho, (ii) colocar pijama, (iii) escovar os dentes, (iv) ouvir uma história, (v) dormir.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - O EU, O OUTRO E NÓS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EFEON10 - Participar da (re)construção de rotinas, regras e combinados de convivência, conquistando progressiva autonomia no respeito/cumprimento dos mesmos, sob mediação dos adultos.	➢ Expressar as etapas de realização de tarefas diárias (rotina, horta, alimentação, jogos, etc.) por meio de desenhos ou de forma oral; ➢ Ordenar uma sequência de imagens que representam as etapas de uma tarefa diária (rotina, horta, alimentação, jogos, etc.).

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - CORPO, GESTO E MOVIMENTO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

[103] Na BNCC Computação, este código refere-se à EI03CO02.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EFEFP04 - Participar das rotinas visuais, utilizando-se destas para sua organização.	➢ Ordenar uma sequência de imagens que representam as etapas de uma tarefa diária (rotina, horta, alimentação, jogos, etc.).
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESPAÇO, TEMPO, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

1ª VERSÃO PRELIMINAR

PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
EEFED03[104] **- Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.** **EXEMPLOS:** Computação plugada: 1) Experienciar a execução de algoritmos por meio de (i) jogos digitais (e.g., Follow the Code: https://www.mathplayground.com/follow_the_code.html; (ii) brinquedos robóticos (e.g., Rope: http://smartfunbrasil.com/). Computação desplugada: 1) Experienciar a execução de algoritmos por meio de percursos realizados a partir de desenhos no chão (ou maquetes), como, por exemplo: (i) jogos de labirinto; (ii) amarelinha; (iii) sequências de números; (iv) sequências de cores; 2) Experienciar a execução de algoritmos por meio de atividades manuais (e.g., dobraduras, bordado, costura). Exemplo: executar o seguinte algoritmo: Passo (1) - Pegar uma folha de papel sulfite; Passo (2) - Dobrar esta folha ao meio; Passo (3) - Dobrar novamente ao meio; Passo (4) - Dobrar novamente ao meio; Avaliar o resultado refletindo sobre: (a) Quantas vezes pode-se repetir este passo? e (b) existem formas diferentes de dobrar o papel ao meio?

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - O EU, O OUTRO E NÓS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - CORPO, GESTO E MOVIMENTO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EFCGM01 - Vivenciar brincadeiras com movimentos variados, que envolvam diferentes partes do corpo, individualmente e/ou em grupos, desenvolvendo a locomoção (andar, correr, saltar, rastejar, subir, descer, entre outros), equilíbrio	➢ Vivenciar brincadeiras que possibilitem a execução de algoritmos através de manipulação de objetos: classificar e ordenar pela forma, cor, tamanho, etc., circuitos;

[104] Na BNCC Computação, este código refere-se à EI03CO03.

(apoiar, empurrar, girar, entre outros) e manipulação (pegar, lançar, chutar, rebater, entre outros). **EFCGM03 -** Vivenciar movimentos corporais em diferentes posições (em pé, deitado, sentado, agachado e ajoelhado) e direções (para frente, para trás, lados, cima, baixo, esquerda e direita), utilizando o corpo como referência. **EFCGM04 -** Participar de vivências lúdicas que oportunizem situações de rastejar, sentar, rolar, escalar, subir, descer, equilibrar, saltar, pular, correr, colocar, tirar, agachar, por meio de brincadeiras, jogos, circuitos, cantigas e músicas, danças, atividades de rotinas, exploração dos cantos temáticos e demais situações significativas.	realização de percursos (direita, esquerda, em cima, embaixo, para frente, para trás), jogos: amarelinha, brincadeiras cantadas, caça ao tesouro; ➢ Experienciar a execução de algoritmos por meio de atividades manuais (dobraduras, execução de receitas, confecção de brinquedos e jogos, cultivo em horta escolar).
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESPAÇO, TEMPO, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EFETQ18 - Reconhecer o seu próprio corpo como referencial de localização e deslocamento no espaço, utilizando termos como em cima/para cima e em baixo/para baixo, acima e abaixo, frente/para frente e atrás/para trás, direita/para direita e esquerda/para esquerda, para dentro e	➢ Vivenciar brincadeiras que possibilitem a execução de algoritmos através de manipulação de objetos: classificar e ordenar pela forma, cor, tamanho, etc., circuitos; realização de percursos (direita,

PRELIMINAR

para fora, através de vivências (jogos, brincadeiras, outros), utilização de plantas baixas simples, iniciando o uso de recursos digitais (imagens, Google Maps, lousa digital, GPS, outros). **EFETQ19 -** Localizar objetos ou pessoas no espaço, descrevendo a posição que este ocupa de acordo com um ponto de referência (mesa, armário, porta, janela, colegas, etc.) e a posição do seu corpo, utilizando os termos: direita e esquerda, em cima e embaixo, na frente e atrás, dentro e fora.	esquerda, em cima, em baixo, para frente, para trás), planta baixa simples, etc.

1ª VERSÃO PRELI

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
EEFED04[105] **- Criar e representar algoritmos para resolver problemas.** **EXEMPLOS:** *Computação Plugada:* 1) Explorar jogos digitais, puzzles e jogos de programar que permitem representar uma sequência lógica para resolver problemas. Como exemplos de recursos, temos: (i) LightBot (https://lightbot.com/); (ii) Scratch Jr. (https://www.scratchjr.org/). *Computação Desplugada:* 1) Preparar uma receita (bolo, sorvete) com as crianças, evidenciando os passos para o preparo (algoritmo). Dialogar com elas sobre a ordem das etapas. 2) Criar percursos, de uma origem até um destino, em um tabuleiro (e.g., papel, chão), representando os passos do trajeto. Como sugestão de material de apoio pedagógico, temos o "AlgoCards" (http://www.computacional.com.br/) e "Segue o Trilho" (https://lifes.dc.ufscar.br/computar/segue-o-trilho).

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - O EU, O OUTRO E NÓS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EFEON09 - Reconhecer a importância da alimentação através do incentivo à ingestão dos alimentos oferecidos na instituição; de rodas de conversas e conversas dirigidas; preparo de receitas culinárias; cultivo de hortas; análise de vídeos; jogos; etc.	➢ Participar dos momentos de preparo de alimentos (receita de bolo), observando o passo a passo para o preparo (algoritmos).

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - CORPO, GESTO E MOVIMENTO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EFCGM03 - Vivenciar movimentos corporais em diferentes posições (em pé, deitado, sentado, agachado e ajoelhado) e direções (para frente, para trás, lados, cima, baixo, esquerda e direita),	➢ Explorar jogos digitais e jogos de programar que permitem representar uma sequência lógica para resolver problemas;

[105] Na BNCC Computação, este código refere-se à EI03CO04.

utilizando o corpo como referência. **EFCGM04** - Participar de vivências lúdicas que oportunizem situações de rastejar, sentar, rolar, escalar, subir, descer, equilibrar, saltar, pular, correr, colocar, tirar, agachar, por meio de brincadeiras, jogos, circuitos, cantigas e músicas, danças, atividades de rotinas, exploração dos cantos temáticos e demais situações significativas.	➢ Vivenciar brincadeiras como jogos de tabuleiro, caça ao tesouro, trajetos, localização espacial, labirintos (percursos de uma origem até um destino, em um tabuleiro ou desenhado no chão), representando ou descrevendo os passos do trajeto.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EFEFP05 - Expressar suas ideias por meio de desenhos, explorando riscantes diversos, em suportes variados e em diferentes posições de forma livre e orientada.	➢ Explorar jogos digitais e jogos de programar que permitem representar uma sequência lógica para resolver problemas; ➢ Vivenciar brincadeiras como jogos de tabuleiro, caça ao tesouro, trajetos, localização espacial, labirintos (percursos de uma origem até um destino, em um tabuleiro ou desenhado no chão), representando ou descrevendo os passos do trajeto.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESPAÇO, TEMPO, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EFETQ16 - Identificar e se localizar nos espaços de convivência, bem como perceber a sua função	➢ Explorar jogos digitais e jogos de programar que permitem representar

1ª VERSÃO PRELIMINAR

social, por meio de brincadeiras, atividades lúdicas, exploração dos espaços, passeios orientados, entrevistas, análise de fotos e vídeos. **EFETQ18 -** Reconhecer o seu próprio corpo como referencial de localização e deslocamento no espaço, utilizando termos como em cima/para cima e em baixo/para baixo, acima e abaixo, frente/para frente e atrás/para trás, direita/para direita e esquerda/para esquerda, para dentro e para fora, através de vivências (jogos, brincadeiras, outros), utilização de plantas baixas simples, iniciando o uso de recursos digitais (imagens, Google Maps, lousa digital, GPS, outros). **EFETQ19 -** Localizar objetos ou pessoas no espaço, descrevendo a posição que este ocupa de acordo com um ponto de referência (mesa, armário, porta, janela, colegas, etc.) e a posição do seu corpo, utilizando os termos: direita e esquerda, em cima e embaixo, na frente e atrás, dentro e fora.	uma sequência lógica para resolver problemas; ➢ Vivenciar brincadeiras como jogos de tabuleiro, caça ao tesouro, trajetos, localização espacial, labirintos (percursos de uma origem até um destino, em um tabuleiro ou desenhado no chão), representando ou descrevendo os passos do trajeto.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
EEFED05[106] **- Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema.** **EXEMPLOS:** *Computação Plugada:* 1) Comparar diferentes rotas executadas pelas crianças a partir de um jogo digital de labirinto. *Computação Desplugada:* 1) Comparar diferentes rotas executadas pelas crianças a partir de um labirinto marcado no chão; 2) Comparar diferentes formas de se realizar tarefas diárias, como: (i) escovar os dentes, (ii) tomar banho, (iii) colocar roupa.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - O EU, O OUTRO E NÓS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - CORPO, GESTO E MOVIMENTO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EFCGM03 - Vivenciar movimentos corporais em diferentes posições (em pé, deitado, sentado, agachado e ajoelhado) e direções (para frente, para trás, lados, cima, baixo, esquerda e direita), utilizando o corpo como referência.	➢ Vivenciar brincadeiras como jogos de tabuleiro, caça ao tesouro, trajetos, localização espacial, labirintos (percursos de uma origem até um destino, em um tabuleiro ou desenhado no chão), descrevendo e comparando os passos do trajeto.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**

[106] Na BNCC Computação, este código refere-se à EI03CO05.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	
---	---
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESPAÇO, TEMPO, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EFETQ16 - Identificar e se localizar nos espaços de convivência, bem como perceber a sua função social, por meio de brincadeiras, atividades lúdicas, exploração dos espaços, passeios orientados, entrevistas, análise de fotos e vídeos. **EFETQ18 -** Reconhecer o seu próprio corpo como referencial de localização e deslocamento no espaço, utilizando termos como em cima/para cima e em baixo/para baixo, acima e abaixo, frente/para frente e atrás/para trás, direita/para direita e esquerda/para esquerda, para dentro e para fora, através de vivências (jogos, brincadeiras, outros), utilização de plantas baixas simples, iniciando o uso de recursos digitais (imagens, Google Maps, lousa digital, GPS, outros). **EFETQ19 -** Localizar objetos ou pessoas no espaço, descrevendo a posição que este ocupa de acordo com um ponto de referência (mesa, armário, porta, janela, colegas, etc.) e a posição do seu corpo, utilizando os termos: direita e esquerda, em cima e embaixo, na frente e atrás, dentro e fora.	➢ Vivenciar brincadeiras como jogos de tabuleiro, caça ao tesouro, trajetos, localização espacial, labirintos (percursos de uma origem até um destino, em um tabuleiro ou desenhado no chão), descrevendo e comparando os passos do trajeto; ➢ Estabelecer comparação entre diferentes rotas executadas a partir de um jogo de labirinto digital ou não; ➢ Comparar diferentes formas de realização de tarefas diárias, como trocar de roupa, escovar os dentes, etc.

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
EEFED06[107] **- Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso).** **EXEMPLOS:** *Computação plugada:* 1) Criar um jogo digital a partir de um conjunto de perguntas com base em uma história, personagens ou tema de interesse da turma e avaliar as perguntas respondendo verdadeiro ou falso. Como sugestão de ferramentas para criação da atividade, temos: (i) Wordwall (https://wordwall.net/pt) e (ii) Jamboard (https://jamboard.google.com/). *Computação desplugada:* 1) Criar um conjunto de perguntas com base em uma história, personagens ou temas de interesse da turma. Cada criança recebe duas cartas, uma verde (verdadeiro) e uma vermelha (falso). Para cada pergunta, a criança apresenta o resultado da sua avaliação e, em conjunto, discutem os erros e acertos. 2) Realizar a brincadeira popular de "morto e vivo" (e suas variações) em que, ao invés de morto e vivo, sejam utilizadas frases passíveis de serem julgadas como verdadeiras (vivo) ou falsas (morto).

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - O EU, O OUTRO E NÓS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - CORPO, GESTO E MOVIMENTO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EFCGM01 - Vivenciar brincadeiras com movimentos variados, que envolvam diferentes partes do corpo, individualmente e/ou em grupos, desenvolvendo a locomoção (andar, correr, saltar, rastejar, subir, descer, entre outros), equilíbrio (apoiar, empurrar, girar, entre outros) e manipulação (pegar, lançar, chutar, rebater, entre	➢ Brincar de "morto e vivo" com suas variantes, mudando as frases para "verdadeiro e falso", etc; ➢ Realizar brincadeiras em que a criança use seu próprio corpo ou objetos e que só tenha duas opções durante o momento, como, por

[107] Na BNCC Computação, este código refere-se à EI03CO06.

outros). **EFCGM05** - Vivenciar jogos e brincadeiras: de representação (imitação de animais, situações cotidianas, expressões faciais e vocais; na frente do espelho, individualmente/duplas; utilizando-se de fantasias, máscaras, adereços, fantoches, maquiagens, tecidos) tradicionais/populares e cooperativos.	exemplo: dentro e fora, morto e vivo, em cima e embaixo, frente e atrás, leve e pesado, cheio e vazio, etc.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EFEFP02 - Participar de conversas livres e dirigidas para que manifestem suas ideias e opiniões por meio do gesto, da fala ou da língua de sinais (Libras). **EFEFP03** - Produzir textos orais com unidade temática, sequência lógica e expansão de ideias de acordo com o contexto trabalhado, conforme suas especificidades. **EFEFP09** - Contar e recontar as histórias, recriando início, meio e fim, as ações dos personagens, inserindo e retirando os personagens, utilizando-se de objetos, fantoches, fantasias, maquiagem e/ou adereços; com modificação da voz; utilizando-se de sons e/ou músicas; criando “suspense”; etc. **EFEFP10** - Participar da exploração das histórias lidas ou ouvidas, identificando a sequência da	➢ Participar de jogos digitais ou não e que tenham duas opções durante o momento, como, por exemplo: verdadeiro ou falso, sim ou não, etc; ➢ Criar jogo de cartas com as imagens/diferentes momentos/personagens da história lida/ouvida/observada para exploração, oportunizando às crianças opinar se aquela cena/espaço/personagem é verdadeiro ou falso; ➢ Dramatizar momentos/cenas das histórias ouvidas/observadas, tendo cenas/personagens “intrusos” e que, nos momentos de interação e conversa dirigida às demais crianças,

1ª VERSÃO PRELIMINAR

história, as ações dos personagens, os principais fatos e os contextos. **EFEFP11 -** Explorar jogos diversos confeccionados a partir das histórias lidas e ouvidas, como jogos de tabuleiro, memória, dominó, bingo, tapa certo, caça ao tesouro, caixa tátil, roleta e outros que explorem a sequência da narrativa, os principais fatos e seus personagens. **EFEFP14 -** Compreender as ideias dos gêneros textuais lidos e ouvidos.	possam interagir relatando se aquela cena dramatizada seria verdadeira ou falsa.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESPAÇO, TEMPO, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: MUNDO DIGITAL

Envolve aprendizagens sobre artefatos digitais, compreendendo tanto elementos físicos (computadores, celulares, tablets) e virtuais (internet, redes sociais e nuvens de dados). Compreender o mundo contemporâneo requer conhecimento sobre o poder da informação e a importância de armazená-la e protegê-la, entendendo os códigos utilizados para a sua representação em diferentes tipologias informacionais, bem como as formas de processamento, transmissão e distribuição segura e confiável.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

EEFED07[108] **- Reconhecer dispositivos eletrônicos (e não eletrônicos), identificando quando estão ligados ou desligados (abertos ou fechados).**

EXEMPLOS:

Computação (Des)plugada:

1) Propor atividades de visualização ou exploração de dispositivos eletrônicos (e.g., lanterna, calculadora, televisão, celular, rádio, tablets) de forma a: (i) possibilitar que as crianças possam ligar e desligar os aparelhos, (ii) reconhecer quando estão ligados ou desligados, e (iii) diferenciar dos dispositivos não eletrônicos.

2) Participar de brincadeiras que demonstrem dois estados (ligado e desligado). Como brincadeiras de exemplo: (i) Seu Mestre Mandou; (ii) Pega-gelo / Pega-congelou; (iii) Estátua.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - O EU, O OUTRO E NÓS

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
EFEON01 - Vivenciar práticas educativas que favoreçam o compartilhamento de brinquedos e materiais diversos (estruturados, não estruturados, jogos, riscantes etc.), assim como dos espaços.	➢ Explorar objetos do cotidiano da escola: rádio, caixa de som, televisão, ventilador, computador, tablets, lanterna, liquidificador de brinquedo, luzes, entre outros; ➢ Participar de rodas de conversa sobre o uso de aparelhos em casa e na escola, discutindo o que “funciona

[108] Na BNCC Computação, este código refere-se à EI03CO07.

Versão preliminar

	com energia" e o que não funciona; ➢ Observar e manipular aparelhos com botões e interruptores, permitindo às crianças experimentar ligar e desligar; ➢ Conhecer equipamentos eletrônicos, diferenciando-os de equipamentos não eletrônicos por meio do manuseio de diferentes objetos/aparelhos; ➢ Compreender a forma de funcionamento de diferentes dispositivos eletrônicos, por meio de experiências que possibilitem ligar, desligar e identificar se estão ligados ou desligados.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - CORPO, GESTO E MOVIMENTO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EFTSC07 - Perceber e produzir sons diversos (da natureza, dos meios de transportes, de animais, do próprio corpo, do cotidiano, dos objetos, dos instrumentos, etc.), como também a ausência de sons, em experiências lúdicas diversas. **EFTSC10 -** Participar de experiências e jogos musicais, utilizando-se de sons combinados, produzidos por objetos, instrumentos musicais ou pelo próprio corpo.	➢ Conhecer equipamentos eletrônicos, diferenciando-os de equipamentos não eletrônicos por meio do manuseio de diferentes objetos/aparelhos; ➢ Compreender a forma de funcionamento de diferentes dispositivos eletrônicos, por meio de experiências que possibilitem ligar, desligar e identificar se estão ligados

1ª VERSÃO PRELIMINAR

	ou desligados.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EFEFP01 - Participar de atividades de rotina, conversas (livres, dirigidas e rodas de conversa e socialização das produções), brincadeiras (livres e orientadas), jogos (pedagógicos, de movimento, digitais) e representações gráficas (desenho e escrita), conforme suas especificidades. **EFEFP09 -** Contar e recontar as histórias, recriando início, meio e fim, as ações dos personagens, inserindo e retirando os personagens, utilizando-se de objetos, fantoches, fantasias, maquiagem e/ou adereços; com modificação da voz; utilizando-se de sons e/ou músicas; criando "suspense"; etc. **EFEFP16 -** Realizar produções de escrita e de gêneros textuais, individuais e coletivas, utilizando-se de riscantes (lápis, lápis de base triangular, canetão, lápis 6B etc.) e suportes variados (caderno, quadro, equipamentos tecnológicos etc.), sob mediação do(a) professor(a).	➢ Exploração de objetos do cotidiano da escola: rádio, caixa de som, televisão, ventilador, computador, tablets, lanterna, liquidificador de brinquedo, luzes, entre outros; ➢ Rodas de conversa sobre o uso de aparelhos em casa e na escola, discutindo o que "funciona com energia" e o que não funciona; ➢ Atividades de observação e manipulação de aparelhos com botões e interruptores, permitindo às crianças experimentar ligar e desligar; ➢ Conhecer equipamentos eletrônicos, diferenciando-os de equipamentos não eletrônicos por meio do manuseio de diferentes objetos/aparelhos; ➢ Compreender a forma de funcionamento de diferentes dispositivos eletrônicos, por meio de experiências que possibilitem ligar, desligar e identificar se estão ligados ou desligados.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESPAÇO, TEMPO, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
---	---

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: MUNDO DIGITAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
EEFED08[109] - Compreender o conceito de interfaces para comunicação com objetos (des)plugados. **EXEMPLOS:** *Computação Plugada* 1) Reconhecer as diferentes interfaces de aparelhos (micro-ondas, computador, projetor, controle remoto, etc.) e suas partes, diferenciando as formas de comunicar ações. 2) Representar, por meio de editores gráficos (Paint), as diferentes interfaces de aparelhos e suas partes. *Computação Desplugada* 1) Brincar de "telefone sem fio" (brincadeira popular), dialogando sobre o conceito de interface; 2) Criar desenhos representando diferentes formas de interface dos aparelhos e suas partes (criar as teclas de um telefone).

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - O EU, O OUTRO E NÓS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EFEON01 - Vivenciar práticas educativas que favoreçam o compartilhamento de brinquedos e materiais diversos (estruturados, não estruturados, jogos, riscantes etc.), assim como dos espaços. **EFEON03 -** Brincar e interagir com crianças/estudantes de sua idade, de outras idades e adultos, reconhecendo, gradativamente, a necessidade de algumas ações importantes à boa convivência (trocar, aguardar, ajudar, respeitar, pedir, agradecer, etc.).	➢ Exploração de aparelhos e brinquedos com botões, alavancas e telas, observando como cada parte é usada para comunicar comandos (ex.: ligar, aumentar o som, mudar de canal); ➢ Conversas sobre o funcionamento dos aparelhos; ➢ Atividades de faz de conta com telefones, computadores e controles de brinquedo, além de brincadeiras de imitação, representando o uso dos aparelhos eletrônicos;

[109] Na BNCC Computação, este código refere-se à EI03CO08.

VERSÃO PRELIMINAR

	➢ Reconhecer as diferentes interfaces de aparelhos (micro-ondas, computador, projetor, controle remoto, etc.) e suas partes, diferenciando as formas de comunicar ações, por meio da exploração de equipamentos variados; ➢ Explorar o conceito de interface por meio de brincadeiras e representações (desenhos, telefone sem fio, gestos, sons, imitação, etc.).
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - CORPO, GESTO E MOVIMENTO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EFEFP05 - Expressar suas ideias por meio de desenhos, explorando riscantes diversos, em suportes variados e em diferentes posições de forma livre e orientada.	➢ Explorar o conceito de interface por meio de brincadeiras e representações (desenhos, telefone sem fio, gestos, sons, imitação, etc.).
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESPAÇO, TEMPO, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: MUNDO DIGITAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
EEFED09[110] - Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação. **EXEMPLOS:** Computação Plugada: 1) Brincar com dispositivos (tablets, mesas e telas interativas, computador, dispositivos robóticos, tecnologias assistivas) por meio de jogos educacionais ou situações de aprendizagem, a fim de que as crianças possam verificar as diferentes formas de utilização de cada uma delas, como: (i) toque de tela em tablets, (ii) uso do mouse no computador, (iii) manipulação de um robô, (iv) comando por voz, (v) reconhecimento facial, (vi) reconhecimento de gestos. Computação Desplugada: 1) Simular um jogo de perguntas e respostas ou adivinhação usando imagens que representam as diferentes formas de interação entre os dispositivos; 2) Representar as diferentes formas de interação (narrativas, storyboards) com dispositivos por meio de atividades manuais (desenhos, maquetes, colagem, modelagem).

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - O EU, O OUTRO E NÓS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - CORPO, GESTO E MOVIMENTO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EFCGM02 - Dramatizar cenas narradas do cotidiano, do imaginário e/ou de histórias, utilizando-se de gestos, coreografias, expressões corporais, com fantasias, máscaras, objetos e adereços. **EFCGM05 -** Vivenciar jogos e brincadeiras: de representação (imitação de animais, situações	➢ Explorar, de forma orientada, aparelhos tecnológicos presentes no cotidiano escolar e familiar (tablets, computadores, caixas de som, projetores, microfones, teclados, mouses, controles); ➢ Participar de brincadeiras e jogos

[110] Na BNCC Computação, este código refere-se à EI03CO09.

cotidianas, expressões faciais e vocais; na frente do espelho, individualmente/duplas; utilizando-se de fantasias, máscaras, adereços, fantoches, maquiagens, tecidos), tradicionais/populares e cooperativos.	digitais realizados com mediação do professor, observando o uso de toque, clique, arrastar, comando por voz ou movimento; ➢ Participar de rodas de conversa sobre os usos dos aparelhos tecnológicos e como cada um "responde" de maneira diferente; ➢ Simular um jogo de perguntas e respostas ou adivinhação usando imagens que representam as diferentes formas de interação entre os dispositivos; ➢ Conhecer diferentes dispositivos (tablets, mesas e telas interativas, computador, dispositivos robóticos, tecnologias assistivas) a partir de jogos educacionais ou situações de aprendizagem, a fim de identificar as diferentes formas de utilização de cada uma delas, como: toque de tela em tablets, uso do mouse no computador, manipulação de um robô, comando por voz, reconhecimento facial, reconhecimento de gestos; ➢ Representar as diferentes formas de interação (narrativas, storyboards) com dispositivos por meio de atividades manuais (desenhos, maquetes, colagem, modelagem).

1ª VERSÃO PRELIMINAR

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EFEFP09 - Contar e recontar as histórias, recriando início, meio e fim, as ações dos personagens, inserindo e retirando os personagens, utilizando-se de objetos, fantoches, fantasias, maquiagem e/ou adereços; com modificação da voz; utilizando-se de sons e/ou músicas; criando "suspense"; etc.	➢ Explorar, de forma orientada, aparelhos tecnológicos presentes no cotidiano escolar e familiar (tablets, computadores, caixas de som, projetores, microfones, teclados, mouses, controles); ➢ Participar de brincadeiras e jogos digitais realizados com mediação do professor, observando o uso de toque, clique, arrastar, comando por voz ou movimento; ➢ Participar de rodas de conversa sobre os usos dos aparelhos tecnológicos e como cada um "responde" de maneira diferente; ➢ Simular um jogo de perguntas e respostas ou adivinhação usando imagens que representam as diferentes formas de interação entre os dispositivos; ➢ Conhecer diferentes dispositivos (tablets, mesas e telas interativas, computador, dispositivos robóticos, tecnologias assistivas) a partir de jogos educacionais ou situações de aprendizagem, a fim de identificar as

1ª VERSÃO PRELIMINAR

	diferentes formas de utilização de cada uma delas, como: toque de tela em tablets, uso do mouse no computador, manipulação de um robô, comando por voz, reconhecimento facial, reconhecimento de gestos; ➢ Representar as diferentes formas de interação (narrativas, storyboards) com dispositivos por meio de atividades manuais (desenhos, maquetes, colagem, modelagem).
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESPAÇO, TEMPO, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: CULTURA DIGITAL

Envolve aprendizagens voltadas à participação consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, o que pressupõe compreensão dos impactos da revolução digital e seus avanços na sociedade contemporânea, bem como a construção de atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais, e aos diferentes usos das tecnologias e dos conteúdos veiculados, assim como fluência no uso da tecnologia digital para proposição de soluções e manifestações culturais contextualizadas e críticas.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

EEFED10[111] - Utilizar tecnologia digital de maneira segura, consciente e respeitosa.

EXEMPLOS:

Computação plugada:

1) Propor uma caça ao tesouro (e.g., escape room) com desafios que retratam situações reais de uso de tecnologia, segurança e ética. É possível criar ambientes como esse gratuitamente pelo Google Forms, Escape Factory ou Genial.ly;

2) Adaptar o caça ao tesouro para ser jogado de forma cooperativa ou competitiva, individual ou em grupo, podendo ser online, híbrido ou presencial.

3) Produzir um portfólio com dicas para manter-se seguro ao assistir vídeos, jogar online, registrar vídeos e fotos e compartilhar informações na internet. O portfólio deve ser produzido pelas crianças e pode incluir vídeos, imagens, desenhos e escrita espontânea. Como opções para produzir um portfólio online, têm-se: Book Creator, Flipgrid, Canva, entre outros.

Computação desplugada:

1) Propor uma caça ao tesouro em que as pistas são situações reais de uso de tecnologia, segurança e ética. Para avançar para a próxima pista, as crianças devem demonstrar ou verbalizar o que fariam em cada situação.

2) Produzir um portfólio físico a partir da mesma realidade apresentada no exemplo plugado. Situações de exemplo (caça ao tesouro): (i) Você está jogando e aparece uma propaganda que deixa você com medo. O que você deve fazer? (ii) Você está participando de uma interação na internet. Alguém que você não conhece pergunta onde você mora. Você conta? (iii) Todo jogo pode ser jogado por crianças da sua idade? Como você descobre se ele será legal ou não?

1ª VERSÃO PRELIMINAR

[111] Na BNCC Computação, este código refere-se à EI03CO10.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - O EU, O OUTRO E NÓS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EFEON03 - Brincar e interagir com crianças/estudantes de sua idade, de outras idades e adultos, reconhecendo, gradativamente, a necessidade de algumas ações importantes à boa convivência (trocar, aguardar, ajudar, respeitar, pedir, agradecer, etc.). **EFEON05 -** Participar de práticas, nas quais expresse suas ideias, sentimentos, emoções, medos, pontos de vista, assim como escutar os das outras, sendo incentivada a respeitá-las. **EFEON07 -** Participar de jogos coletivos em que as crianças estabeleçam relações de trocas, aprendam a esperar a sua vez, a lidar com regras e combinados, desenvolvendo o limiar às frustrações, sabendo que podem ganhar ou perder.	➢ Conversas orientadas e rodas de diálogo sobre o uso de celulares, tablets, televisores e computadores, destacando o cuidado, o respeito e o uso responsável; ➢ Estabelecimento coletivo de combinados de uso das tecnologias (tempo, cuidado com os aparelhos, respeito com colegas e regras de convivência); ➢ Atividades com combinados visuais sobre o uso seguro dos aparelhos da escola (não jogar água, não puxar fios, não mexer sem o professor, guardar com cuidado); Criação coletiva de um “Guia Digital das Crianças”, com regras, ilustrações e dicas de segurança, produzido em cartaz físico ou em formato digital; ➢ Participar da produção e divulgação de portfólio com dicas para manter-se seguro ao assistir vídeos, jogar online, registrar vídeos e fotos e compartilhar informações na internet.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - CORPO, GESTO E MOVIMENTO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**

1ª VERSÃO PRELIMINAR

----------	----------
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EFEFP01 - Participar de atividades de rotina, conversas (livres, dirigidas e rodas de conversa e socialização das produções), brincadeiras (livres e orientadas), jogos (pedagógicos, de movimento, digitais) e representações gráficas (desenho e escrita), conforme suas especificidades. **EFEFP16 -** Realizar produções de escrita e de gêneros textuais, individuais e coletivas, utilizando-se de riscantes (lápis, lápis de base triangular, canetão, lápis 6B etc.) e suportes variados (caderno, quadro, equipamentos tecnológicos etc.), sob mediação do(a) professor(a).	➢ Conversas orientadas e rodas de diálogo sobre o uso de celulares, tablets, televisores e computadores, destacando o cuidado, o respeito e o uso responsável; ➢ Estabelecimento coletivo de combinados de uso das tecnologias (tempo, cuidado com os aparelhos, respeito com colegas e regras de convivência); ➢ Atividades com combinados visuais sobre o uso seguro dos aparelhos da escola (não jogar água, não puxar fios, não mexer sem o professor, guardar com cuidado); ➢ Criação coletiva de um “Guia Digital das Crianças”, com regras, ilustrações e dicas de segurança, produzido em cartaz físico ou em formato digita; ➢ Rodas de conversa com famílias sobre segurança digital na infância, promovendo alinhamento entre

1ª VERSÃO PRELIMINAR

	escola e casa; ➢ Participar da produção e divulgação de portfólio com dicas para manter-se seguro ao assistir vídeos, jogar online, registrar vídeos e fotos e compartilhar informações na internet.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESPAÇO, TEMPO, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

1ª VERSÃO PRELIMINAR

EIXO: CULTURA DIGITAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO
EEFED11[112] **- Adotar hábitos saudáveis de uso de artefatos computacionais, seguindo recomendações de órgãos de saúde competentes.** **EXEMPLOS:** *Computação plugada:* 1) Compreender os potenciais efeitos do uso prolongado de jogos digitais. Como por exemplo: i) Fazer um levantamento sobre os jogos que as crianças jogam; ii) Acessar um jogo em um dispositivo, ilustrando-o para as crianças; iii) Dialogar sobre características que tornam os jogos estimulantes (visual, sons gráficos etc.); iv) Dialogar sobre estratégias usadas para manter o usuário envolvido com o jogo o maior tempo possível (recompensas, fases, bônus etc.); v) Dialogar sobre a sensação que esses jogos geram nas crianças. *Computação desplugada:* 1) Utilizar a mesma estratégia plugada (1), substituindo a tela do computador por um painel de fantoches.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - O EU, O OUTRO E NÓS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EFEON05 - Participar de práticas nas quais expresse suas ideias, sentimentos, emoções, medos, pontos de vista, assim como escutar os das outras, sendo incentivada a respeitá-las. **EFEON06 -** Participar da resolução de conflitos, sendo incentivada a avaliar as suas atitudes e as dos colegas, sem ser discriminada, excluída ou punida. **EFEON08 -** Participar dos cuidados do seu corpo e de seu bem-estar, nas atividades cotidianas, conquistando progressiva autonomia em algumas dessas atividades. **EFEON10 -** Participar da (re)construção de rotinas,	➢ Vivenciar momentos de diálogo e reflexão coletiva sobre o tempo de uso de telas, destacando a importância de pausas, descanso dos olhos e equilíbrio entre brincadeiras digitais e presenciais; ➢ Criar combinados com a professora e colegas sobre o uso responsável de aparelhos tecnológicos (tempo de uso, cuidado com os olhos, alternância com atividades motoras e lúdicas); ➢ Participar de atividades com

[112] Na BNCC Computação, este código refere-se à EI03CO11.

regras e combinados de convivência, conquistando progressiva autonomia no respeito/cumprimento dos mesmos, sob mediação dos adultos.	movimentos corporais e atividades ao ar livre entre os momentos de interação com tecnologias, favorecendo a autorregulação e o bem-estar físico; ➢ Participar de rodas de conversa com as crianças e famílias sobre os efeitos do uso prolongado de telas, incluindo sono, postura, visão e convivência familiar; ➢ Compreender quais são os hábitos saudáveis quanto ao uso de artefatos computacionais, seguindo recomendações de órgãos de saúde competentes. Bem como os potenciais efeitos do uso prolongado de jogos digitais.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - CORPO, GESTO E MOVIMENTO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
EFEFP02 - Participar de conversas livres e dirigidas para que manifestem suas ideias e opiniões, por meio do gesto, da fala ou da língua de sinais (Libras).	➢ Momentos de diálogo e reflexão coletiva sobre o tempo de uso de telas, destacando a importância de pausas, descanso dos olhos e equilíbrio entre brincadeiras digitais e

VERSÃO PRELIMINAR

	presenciais; ➢ Criação de combinados de sala sobre o uso responsável de aparelhos tecnológicos (tempo de uso, cuidado com os olhos, alternância com atividades motoras e lúdicas); ➢ Inserção de atividade com movimentos corporais e atividades ao ar livre entre os momentos de interação com tecnologias, favorecendo a autorregulação e o bem-estar físico; ➢ Ações intersetoriais com profissionais de saúde (como enfermeiros e agentes comunitários) que falam sobre o uso saudável de tecnologias; ➢ Rodas de conversa com as crianças e famílias sobre os efeitos do uso prolongado de telas, incluindo sono, postura, visão e convivência familiar; ➢ Compreender quais são os hábitos saudáveis quanto ao uso de artefatos computacionais, seguindo recomendações de órgãos de saúde competentes. Bem como os potenciais efeitos do uso prolongado de jogos digitais.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESPAÇO, TEMPO, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES	
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (2024)	**POSSIBILIDADES DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
----------	----------

1ª VERSÃO PRELIMINAR