

(PDF3) A Turma do planeta e as 10 competências da BCNN

(SUGIRO RELACIONAR AS COMPETÊNCIAS COM SITUAÇÕES DAS HISTÓRIAS)

O conteúdo dos e-books e das HQs da Turma do Planeta e as 10 competências gerais da Base Nacional Comum Curricular.

A BNCC ([Base Nacional Comum Curricular](#)) define um conjunto de 10 competências gerais que devem ser desenvolvidas de forma integrada aos componentes curriculares, ao longo de toda a educação básica. As competências foram definidas a partir dos direitos éticos, estéticos e políticos assegurados pelas Diretrizes Curriculares Nacionais e de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores essenciais para a vida no século 21.

Segundo a BNCC, as competências gerais “explicitam o compromisso da educação brasileira com a formação humana integral e com a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva”. Elas foram incluídas no capítulo introdutório da Base, que também apresenta os fundamentos pedagógicos que orientam todo o documento. O trabalho realizado a partir do conteúdo dos e-books e das HQs da Turma do Planeta podem colaborar no desenvolvimento dessas competências, listadas a seguir

https://novaescola.org.br/conteudo/15182/dicionario-da-inclusao-aprenda-quais-sao-os-termos-corretos-e-ensine-seus-alunos#=_

COMPETÊNCIAS GERAIS

1. Conhecimento: valorizar e utilizar os conhecimentos sobre o mundo físico, social, cultural e digital. Para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar com a sociedade.
2. Pensamento científico, crítico e criativo: exercitar a curiosidade intelectual e utilizar as ciências com criticidade e criatividade. Para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções.
3. Repertório cultural: valorizar as diversas manifestações artísticas e culturais. Para fruir e participar de práticas diversificadas da produção-artístico-cultural.
4. Comunicação: utilizar diferentes linguagens. Para expressar-se e partilhar informações, experiências, ideias, sentimentos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
5. Cultura digital: compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa e ética. Para comunicar-se, acessar e produzir informações e conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria.

6. Trabalho e projeto de vida: valorizar e apropriar-se de conhecimentos e experiências. Para entender o mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas à cidadania e ao seu projeto de vida com liberdade, autonomia, criticidade e responsabilidade
7. Argumentação: argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis. Para cuidar de sua saúde física e emocional, reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.
8. Autoconhecimento e autocuidado: conhecer-se, compreender-se na diversidade humana e apreciar-se. Para cuidar de sua saúde física e emocional, reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.
9. Empatia e cooperação: exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação. Para fazer-se respeitar e promover o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade, sem preconceitos de qualquer natureza.
10. Responsabilidade e cidadania: agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação. Para tomar decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.