

## **As Dez Competências Gerais da Base Nacional Comum Curricular**

**Por Isabella Alchorne<sup>1</sup> e Sofia Carvalho<sup>2</sup>**

### **O que significa BNCC (Base Nacional Comum Curricular)?**

A Base Nacional Comum Curricular é um documento que regimenta as aprendizagens essenciais, que devem ser desenvolvidas em todas as escolas brasileiras (tanto públicas, quanto privadas), no que diz respeito à Educação Básica, que inclui Educação Infantil, anos iniciais do Ensino Fundamental, anos finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio. Uma de suas finalidades é garantir que todos os estudantes terão o direito à aprendizagem e desenvolvimento integral, almejando uma sociedade mais justa, democrática e inclusiva.

A primeira versão da Base é de 2015, em 2017 teve a aprovação da BNCC focando na Educação Infantil e Ensino Fundamental. A última revisão foi em 2018, focando essencialmente no Ensino Médio.

A Base coloca em prática o que está previsto na Lei de Diretrizes e Bases da Educação, conhecida como LDB, datada de 1996. Em suma, a BNCC orienta como o currículo escolar deve ser trabalhado nos estados e municípios do Brasil.

### **Currículo educacional: o que é?**

Currículo é uma palavra que, no senso comum, tem uma acepção de documento que se envia para se conseguir um emprego. Usualmente, nele contém o nome do candidato, as suas experiências profissionais e educacionais. Na educação, este termo se refere a um documento elaborado expondo, desde quais são os planejamentos do professor, até a visão que a escola e sua comunidade têm sobre sistema de ensino.

---

<sup>1</sup> Isabella Alchorne é brasileira, advogada criminalista graduada pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (dezembro/2016). Quando estagiou na Defensoria Pública da Infância e Juventude, percebeu a importância de se dedicar ao jovem e à uma educação verdadeiramente transformadora. Co-fundou o Movimento Futuro, tornando-se Arquiteta de Sonhos em 2018. Também naquele ano, iniciou os estudos de Licenciatura em Pedagogia, no Instituto Singularidades.

<sup>2</sup> Sofia Carvalho nasceu em Portugal e é graduada em Serviço Social pelo Instituto Superior de Serviço Social do Porto – Portugal (abril/2011). Por três anos, desenvolveu um trabalho com moradores de rua, quando percebeu a importância de sonhar. Em 2014, se mudou para São Paulo – Brasil – iniciando o projeto o Movimento Futuro, tornando-se Arquiteta de Sonhos no ano seguinte. Em 2018, co-fundou a Associação Movimento Futuro. Em junho de 2019, completou a Licenciatura de Pedagogia pelo Instituto Singularidades.

Uma questão bastante importante quando se aborda sobre currículo educacional é que ele é uma escolha, ou seja, tudo que se explorará neste documento é baseado naquilo que a escola compreende que é essencial para que os estudantes aprendam. Neste sentido, a relação com a Base Nacional Comum Curricular é que foi elaborada para que todas as escolas sigam o mesmo currículo, garantindo que os estudantes tenham os mesmos princípios e aprendizagens.

Segundo a própria BNCC, sua elaboração se deu para “superar a fragmentação das políticas educacionais, [que] enseje o fortalecimento do regime de colaboração entre as três esferas de governo e seja balizadora da qualidade da educação” (BNCC, 2017, p. 8).

### **As dez competências gerais**

A BNCC propõe dez competências gerais, porque entende que é na escola que se deve desenvolver competências como a criatividade, comunicação e colaboração, uma vez que são essenciais para se viver no século XXI, incluindo o mundo de trabalho.

A escolha destas dez competências visa desenvolver de forma integral os estudantes, seja nas suas vidas pessoais, como cidadãos, nos seus projetos de vida e nos seus futuros profissionais.

E quais são as dez competências? A seguir, enumeraremos e explicaremos o que significa cada uma delas:

#### **1. Conhecimento:**

Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva. (BNCC, p. 9)

O objetivo central desta competência é que os estudantes compreendam que todos os conhecimentos acumulados historicamente são essenciais para entenderem a realidade e por isso poderem transformá-la, colaborando, para que seja mais democrática, justa e inclusiva. Assim, todos os conteúdos aprendidos na escola ganham um novo significado, uma vez que são vistos como uma base que permitirá o desenvolvimento de outras competências.

No Movimento Futuro, durante o desenvolvimento dos projetos de aprendizagem solidária, os estudantes precisam mobilizar todos esses conhecimentos acumulados para que resolvam problemas reais que transformam o entorno.



## 2. Pensamento científico, crítico e criativo:

Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas. (BNCC, p. 9)

Esta competência se relaciona diretamente com a anterior, pois também mobiliza os conhecimentos para que o estudante possa investigar sobre a realidade, pensar sobre ela, elaborando e testando hipóteses que permitam resolver problemas que criam soluções com base em diferentes conhecimentos. Para promover um pensamento científico, crítico e criativo é necessário que o estudante possa investigar, refletir, ter uma análise crítica, imaginar, ter criatividade e curiosidade sobre o que está vendo e vivendo.

A Associação Movimento Futuro desenvolve esta competência nos passos “Sonhar” e “Planejar”, nos quais o jovem é protagonista para criar soluções (sonhos) que resolvem os problemas da sua realidade com a comunidade do entorno – como mencionado no ebook “Movimento Futuro: qual a metodologia?”.



### 3. Repertório Cultural:

Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural. (BNCC, p. 9)

No que diz respeito à terceira competência, esta significa apresentar repertório cultural aos estudantes seja ele de âmbito local, ou mundial, para que estes possam conhecer e valorizar a diversidade de manifestações artísticas e culturais. Além disso, é importante criar momentos para que o estudante possa participar e se engajar em diferentes produções artístico-culturais, criando o seu próprio repertório.

No decorrer do trabalho com os jovens, as Arquitectas de Sonhos do Movimento Futuro procuram desenvolver esta competência, no momento em que os estudantes vão organizar o Show de Talentos, haja vista que este é um evento escolar em que o repertório cultural daquela comunidade será valorizado e apresentado.



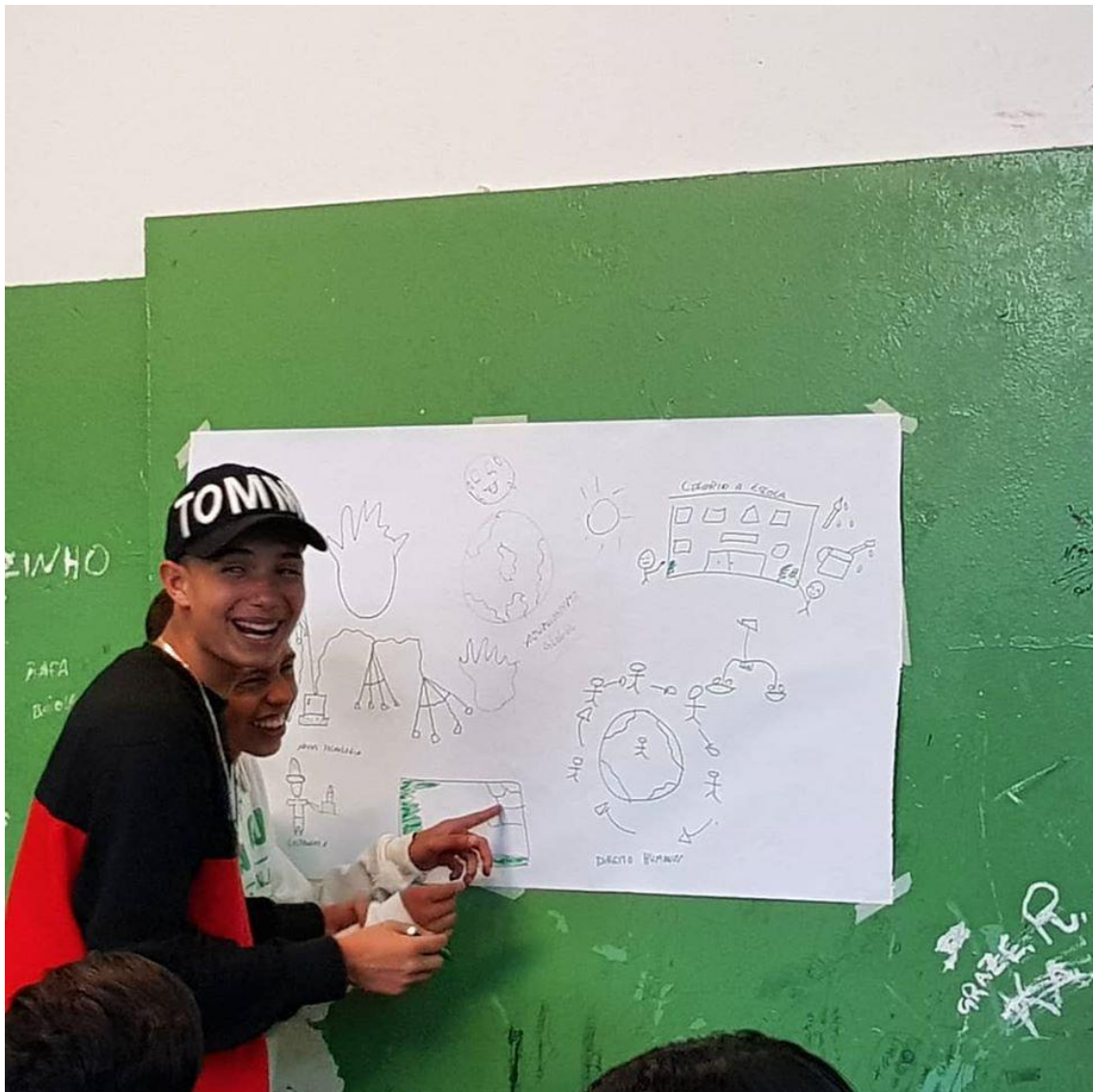
#### 4. Comunicação:

Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo. (BNCC, p. 9)

Quando se pensa em comunicação, desconsideramos as comunicações corporal, em Libras, visuais, sonoras e digitais, pois estamos essencialmente focados na oral. Porém, todas elas são fundamentais para que o estudante aprenda e consiga compartilhar e expressar informações, ideias e sentimentos que promovam o entendimento mútuo. Esta competência é essencial na vida social, profissional e pessoal de cada indivíduo e, por isso, em diversos momentos escolares, deve

ser desenvolvida sem receios de evitar conflitos ou situações-problema, pois são nestes momentos que, com a mediação dos professores, os estudantes podem desenvolvê-la em um ambiente seguro e com intencionalidade.

A comunicação é desenvolvida ao longo de todo o Jogo “Caminho do Futuro”, desde o primeiro passo em que os estudantes são convidados a expressarem como se veem até o último momento da Sonhatura, em que precisam comunicar quais as suas ideias para transformarem o mundo.



## 5. Cultura Digital:

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. (BNCC, p. 9)

Tendo em vista os desafios tecnológicos do Século XXI, a cultura digital é crucial ser desenvolvida dentro da escola, pois os estudantes precisam aprender a usá-la de forma ética, significativa e criativa. Isto significa compreender os impactos das suas ações digitais, o que se relaciona com aprender: a acessar, a compreender e a disseminar informações e conhecimentos “corretos”. Além disso, é importante existir um espaço dentro da escola para que os estudantes aprendam a criar e utilizar novas tecnologias digitais e sociais que visem resolver problemas, colocando o estudante como protagonista deste processo.

Os estudantes, como protagonistas do Movimento Futuro, colocam esta competência em prática em diversos momentos, seja pela criação de aplicativos, sites ou uso das redes sociais em seus projetos. A intencionalidade pedagógica acontece durante o passo “Planejar”, em que os estudantes precisam pesquisar sobre a problemática que desejam resolver, o que implica utilizar tecnologias digitais, de informação e comunicação, para produzirem um conhecimento novo a fim de solucionarem o problema/sonho escolhido.



## 6. Trabalho e Projeto de Vida:

Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade. (BNCC, p. 9)

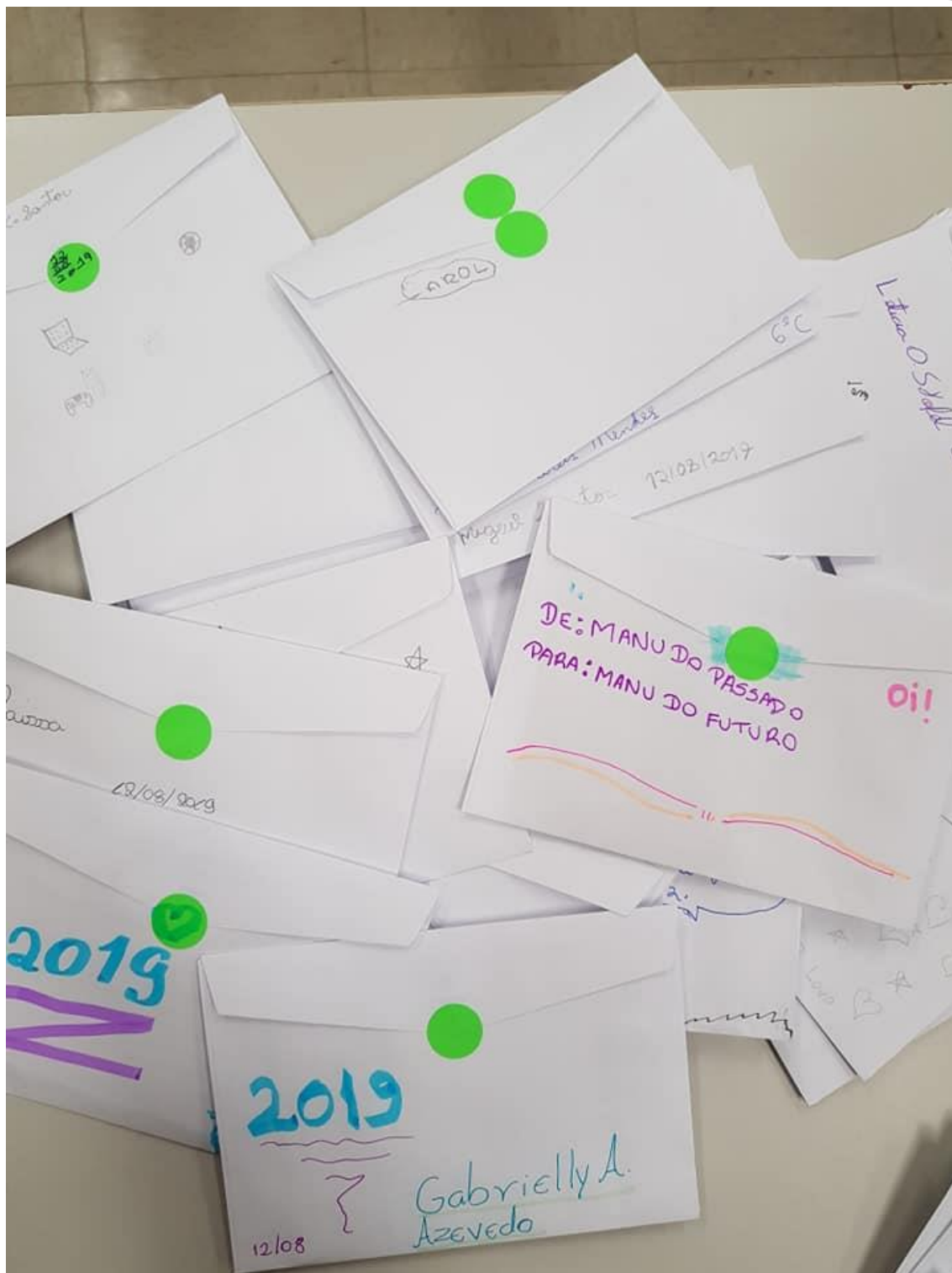
Projeto de vida é muito além de criar metas cronológicas e cumpri-las. É, na verdade, um processo orgânico de construção e desconstrução dos seus propósitos e sonhos diante do que se gosta de fazer e promove prazer em fazer, que leve em consideração a sua evolução enquanto indivíduo. A construção do projeto de vida é contínua e inacabada, contendo e valorizando os conhecimentos, experiências e suas diversidades, para que o indivíduo seja protagonista na sua





tomada de decisão, com liberdade, autonomia e responsabilidade. Isto implica diretamente nas suas escolhas no que diz respeito à sua inserção futura no mundo do trabalho.

Podemos afirmar que o Movimento Futuro tem como premissa que o jovem perceba a sua forma de ver o mundo, se sinta protagonista e coautor da transformação social, compreendendo todas as suas experiências e conhecimentos. Isto significa o desenvolvimento integral da competência Trabalho e Projeto de Vida, pois existe uma intencionalidade pedagógica que perpassa todo o jogo “Caminho do Futuro”, que visa o jovem protagonizar o seu projeto de vida: se conhecendo, conhecendo o outro e o mundo.



## 7. Argumentação:

Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo

responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta. (BNCC, p. 9)

Argumentar pode ser considerada uma competência muito difícil de ser desenvolvida, pois envolve um pensar em si, no outro e no planeta. Durante a vida escolar, pessoal e social, conflitos são inerentes, por isso é crucial que os estudantes aprendam como resolvê-los de forma ética, respeitosa e embasada. Isto implica uma argumentação com base em fatos, dados e informações confiáveis que visem o respeito aos direitos humanos e à consciência socioambiental. Assim, o desenvolvimento desta competência transcorre toda a Educação Básica e precisa acontecer em diversos componentes curriculares para que os estudantes aprendam a formular e defender ideias, pontos de vista e tomar decisões de forma consciente.

O Movimento Futuro foca, em todos os passos, no desenvolvimento desta competência por entender que ela está perfeitamente alinhada com os princípios do projeto e por compreender que ela é fundamental no desenvolvimento integral do estudante. Em outras palavras, a argumentação está presente no “Inter-Agir”, quando os estudantes compreendem que todas as suas ações têm um impacto em si, no outro e no mundo; está presente no “Com-Fiar”, na tomada de decisão sobre como será o Show de Talentos, que terá que colaborar com todas as ideias e pontos de vistas; assim como nos “Sonhar” e “Planejar”, isto porque os jovens precisam escolher o sonho baseado nos direitos humanos e na consciência socioambiental, se posicionando eticamente perante o mundo. Na Sonhatura, é o culminar de todo um trabalho focado na argumentação.



## 8. Autoconhecimento e autocuidado:

Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas. (BNCC, p. 10)

É um verdadeiro desafio o desenvolvimento desta competência, especialmente na fase da adolescência, por ser um processo de constantes transformações, quer a nível físico, intelectual ou emocional. Porém, entende-se a sua pertinência por que a sua falta de desenvolvimento pode ter impactos significativos na vida dos estudantes. Além disso, para a construção de um projeto de vida e de ingresso no mundo do trabalho de uma maneira consciente, é essencial que os estudantes compreendam a importância de se autoconhecerem e autocuidarem. Ações intencionalmente planejadas, ademais, evitam e diminuem situações de *bullying* nas escolas, pois promovem uma compreensão da diversidade humana e reconhecem a importância de se cuidar física e emocionalmente, aprendendo a gerir e a lidar com as suas emoções e as dos outros.

O Movimento Futuro busca desenvolver esta competência, essencialmente, nos passos Inter-Agir e Realizar, o primeiro porque permite que o jovem se conheça, conheça as suas emoções e nos outros e, no segundo porque o jovem se reflita e se veja no mundo que está construindo com o outro, afirmando e valorizando o seu autoconhecimento e autocuidado.



Quanto à cooperação, esta é fruto de uma sociedade que se percebe como integradora e como potencializadora de transformações sociais. Ela é a competência de perceber como se pode, por meio do diálogo e do acolhimento às diversidades, tornar o mundo um lugar melhor a todos.

O jogo “Caminho do Futuro” preza tanto por estas duas competências que os passos Com-Fiar e Sonhar têm como finalidades o desenvolvimento delas em suas completudes, provocando os estudantes a trabalharem juntos e a perceberem a realidade em que estão inseridos, valorizando as singularidades de cada um.



## 10. Responsabilidade e cidadania:

Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários. (BNCC, p. 10)

Não é à toa que esta é a última competência listada: ela propõe a articulação com as demais. Isto porque, para que o estudante tenha desenvolvido um senso de responsabilidade e cidadania, ele precisa ter compreendido que todas as demais competências são essenciais para que seja consciente de seus atos e que respeite a democracia, o meio ambiente, os demais cidadãos e assim sucessivamente.

No que diz respeito ao Movimento Futuro, estas duas competências são trabalhadas de maneira intrínseca a todas as demais. A todo momento, os jovens são instigados a refletirem sobre como podem ser cidadãos ativos e promoverem atos responsáveis e que estejam embasados nos princípios éticos.



## Conclusão

Diante de tudo o que foi exposto, pode-se dizer que, sim, desenvolver as 10 competências gerais da Base Nacional Comum Curricular é um desafio que as escolas e os professores enfrentarão. Entretanto, é essencial que não se percebam estas competências como uma *checklist* de tarefas, uma vez que, como mencionado, elas todas são bastante interconectadas e uma acaba por resultar a outra também; além disso.

Quando a escola se propuser a reanalisar o currículo tomando como norteadora a Base Nacional Comum Curricular, vai perceber que muitos trabalhos já realizados podem se relacionar com o que o documento legal dispõe e passou a regulamentar. No final, uma das grandes contribuições da BNCC, na verdade, foi justamente demonstrar que as atividades realizadas precisam ter intencionalidade pedagógica e que, quando isto ocorrer, sim, se desenvolverão tais competências.

O Movimento Futuro já trabalha com estas competências desde 2015 e o seu diferencial vem justamente no fato de que as Arquitectas de Sonhos, ao planejarem suas atividades, têm muita consciência do que estão propondo desenvolver em cada uma delas. Assim, ao final, a transformação dos estudantes é inerente e inevitável.



## Referências

<https://institutoayrtonsenna.org.br/pt-br/BNCC/o-que-e-BNCC.html> acesso em 27 de maio de 2020, às 10h00.

[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf) acesso em 27 de maio de 2020, às 10h10.