



Organizador Curricular por Bimestre

ARTE

Ensino Fundamental - Anos Iniciais



1º AO 3º ANO

1º BIMESTRE

CAMPOS TEMÁTICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES PE
ARTES VISUAIS	Contextos e práticas	<ul style="list-style-type: none"> • A representação do movimento na produção artística das diversas modalidades visuais (pintura, fotografia, gravura, escultura etc.); • A linha imaginária e o movimento; • Linha e movimento na composição visual; • Texturas gráficas com pontos, linhas e formas; • Composição: o espaço real e o espaço representado; • Composição espacial: o espaço plano e o volumétrico. 	(EF15AR01PE) Conhecer e ler formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético, a partir da produção local.
	Elementos da linguagem		(EF15AR02PE) Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).
	Matrizes estéticas e culturais		(EF15AR03PE) Vivenciar, reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais.
	Materialidades		(EF15AR04PE) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, gravura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.
	Processos de criação		(EF15AR05PE) Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade com respeito e adequação à estrutura dos diversos ambientes.
	Sistemas da linguagem		(EF15AR06PE) Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, com respeito às individualidades, para perceber a diversidade de sentidos e as possibilidades de expressão.
	Processos de criação		(EF13AR07PE) (Re)conhecer algumas categorias e equipamentos do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.), valorizando o sistema das artes visuais locais.
	Matrizes estéticas e culturais		(EF15AR23PE) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais e complementares entre diversas linguagens artísticas. (EF15AR24PE) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções, histórias e produções imagéticas de diferentes matrizes estéticas e culturais,

			reconhecendo semelhanças, diferenças, identidades e relações éticas.
	Patrimônio cultural		(EF15AR25PE) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias de diferentes épocas, para construir vocabulário e repertório diversificados relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia		(EF15AR26PE) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação nas diferentes linguagens artística.

2º BIMESTRE

CAMPOS TEMÁTICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES PE
ARTES VISUAIS	Contextos e práticas	<ul style="list-style-type: none"> • Cores: representação real e simbólica; • Cor: monocromia e policromia; 	(EF15AR01PE) Conhecer e ler formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético, a partir da produção local.
	Elementos da linguagem	<ul style="list-style-type: none"> • A cor como elemento expressivo; • A representação do ponto e seus diversos contextos; 	(EF15AR02PE) Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).
	Matrizes estéticas e culturais	<ul style="list-style-type: none"> • Tipos de linha: a linha imaginária e a representada; • As representações do ponto e o Pontilhismo; 	(EF15AR03PE) Vivenciar, reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais.
	Materialidades	<ul style="list-style-type: none"> • A cor como elemento expressivo na produção artística; • O uso da cor na expressão artística; 	(EF15AR04PE) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, gravura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.
	Processos de criação	<ul style="list-style-type: none"> • O desenho de observação, de contorno e técnicas de grafias; • O uso do ponto como 	(EF15AR05PE) Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade com respeito e adequação à estrutura dos diversos ambientes.

		<p>elemento expressivo da composição visual;</p> <ul style="list-style-type: none"> • O uso da cor como elemento expressivo da composição visual; • O uso da linha na produção das artes visuais pernambucanas. 	<p>(EF15AR06PE) Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, com respeito às individualidades, para perceber a diversidade de sentidos e as possibilidades de expressão.</p>
	Sistemas da linguagem		<p>(EF13AR07PE) (Re)conhecer algumas categorias e equipamentos do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.), valorizando o sistema das artes visuais locais.</p>
	Processos de criação		<p>(EF15AR23PE) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais e complementares entre diversas linguagens artísticas.</p>
	Matrizes estéticas e culturais		<p>(EF15AR24PE) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções, histórias e produções imagéticas de diferentes matrizes estéticas e culturais, reconhecendo semelhanças, diferenças, identidades e relações éticas.</p>
	Patrimônio cultural		<p>(EF15AR25PE) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias de diferentes épocas, para construir vocabulário e repertório diversificados relativos às diferentes linguagens artísticas.</p>
	Arte e tecnologia		<p>(EF15AR26PE) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação nas diferentes linguagens artística.</p>

3º BIMESTRE

CAMPOS TEMÁTICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES PE
ARTES VISUAIS	Contextos e práticas	<ul style="list-style-type: none"> • Relações entre textura e superfície; • A textura real e a representada; 	<p>(EF15AR01PE) Conhecer e ler formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético, a partir da produção local.</p>
	Elementos da linguagem	<ul style="list-style-type: none"> • Relação entre forma e espaço; • Formas bi e tridimensionais; 	<p>(EF15AR02PE) Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).</p>

	Matrizes estéticas e culturais	<ul style="list-style-type: none"> • Elementos básicos da composição visual (ponto, linha, cor, forma etc.); • A representação de texturas na produção artística visual (pintura, fotografia, escultura etc.); • A relação figura/forma na produção das artes visuais; • O uso do espaço bi e tridimensional na composição visual; • O uso dos diversos tipos de textura na composição visual; • Técnicas gráficas convencionais e experimentais para produção de texturas na composição visual; • A relação entre planos, texturas e transparências; • Composição de formas bi e tridimensionais com materiais convencionais e não convencionais; • Composição de formas enfatizando a relação figura e fundo. 	(EF15AR03PE) Vivenciar, reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais.
	Materialidades		(EF15AR04PE) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, gravura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.
	Processos de criação		(EF15AR05PE) Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade com respeito e adequação à estrutura dos diversos ambientes.
	Sistemas da linguagem		(EF15AR06PE) Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, com respeito às individualidades, para perceber a diversidade de sentidos e as possibilidades de expressão.
	Processos de criação		(EF13AR07PE) (Re)conhecer algumas categorias e equipamentos do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.), valorizando o sistema das artes visuais locais.
	Matrizes estéticas e culturais		(EF15AR23PE) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais e complementares entre diversas linguagens artísticas.
	Patrimônio cultural		(EF15AR24PE) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções, histórias e produções imagéticas de diferentes matrizes estéticas e culturais, reconhecendo semelhanças, diferenças, identidades e relações éticas.
	Arte e tecnologia		(EF15AR25PE) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias de diferentes épocas, para construir vocabulário e repertório diversificados relativos às diferentes linguagens artísticas.

4º BIMESTRE

CAMPOS TEMÁTICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES PE
ARTES VISUAIS	Contextos e práticas	<ul style="list-style-type: none">• A influência das diversas expressões artísticas na representação visual;• Produção de trabalhos visuais em diálogo com outras linguagens artísticas;• A representação visual e identidade cultural pernambucana.	(EF15AR01PE) Conhecer e ler formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético, a partir da produção local.
	Elementos da linguagem		(EF15AR02PE) Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).
	Matrizes estéticas e culturais		(EF15AR03PE) Vivenciar, reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais.
	Materialidades		(EF15AR04PE) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, gravura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.
	Processos de criação		(EF15AR05PE) Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade com respeito e adequação à estrutura dos diversos ambientes.
			(EF15AR06PE) Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, com respeito às individualidades, para perceber a diversidade de sentidos e as possibilidades de expressão.
	Sistemas da linguagem		(EF13AR07PE) (Re)conhecer algumas categorias e equipamentos do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.), valorizando o sistema das artes visuais locais.
	Processos de criação		(EF15AR23PE) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais e complementares entre diversas linguagens artísticas.
Matrizes estéticas e culturais	(EF15AR24PE) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções, histórias e produções imagéticas de diferentes matrizes estéticas e culturais, reconhecendo semelhanças, diferenças, identidades e relações éticas.		

	Patrimônio cultural		(EF15AR25PE) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias de diferentes épocas, para construir vocabulário e repertório diversificados relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia		(EF15AR26PE) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação nas diferentes linguagens artística.

4^o E 5^o ANO

1º BIMESTRE

CAMPOS TEMÁTICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES PE
ARTES VISUAIS	Contextos e práticas		(EF45AR01PE) Identificar e ler formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, exercitando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e analisar, como também relacionando com o repertório imagético em processo de construção.
	Elementos da linguagem	<ul style="list-style-type: none"> • A representação do movimento na produção artística das diversas modalidades visuais (pintura, fotografia, gravura, escultura etc.); • A linha imaginária e o movimento; • Linha e movimento na composição visual; • A linha como gesto gráfico na composição de imagens; • Texturas gráficas com pontos, linhas e formas; • Composição: o espaço real e o espaço representado; • Composição espacial: o espaço plano e o volumétrico; • Formas abstratas e figurativas; • A Arte Abstrata e Figurativa em Pernambuco. 	(EF45AR02PE) Identificar e analisar (formal e subjetivamente) elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, textura, espaço, movimento etc.) na leitura e composição de criações artísticas.
	Matrizes estéticas e culturais		(EF45AR03PE) Reconhecer e analisar a influência de diferentes matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais e/ou internacionais.
	Materialidades		(EF15AR04PE) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, gravura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.
	Processos de criação		(EF15AR05PE) Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade com respeito e adequação à estrutura dos diversos ambientes.
	Sistemas da linguagem		(EF15AR06PE) Dialogar sobre a sua criação e a dos colegas, com respeito às individualidades, para perceber a diversidade de sentidos e as possibilidades de expressão.
	Sistemas da linguagem		(EF45AR07PE) Interagir com algumas categorias e equipamentos do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.), reconhecendo a importância e função quanto à sua produção, pesquisa, conservação, preservação e circulação de arte.
	Processos de criação		(EF15AR23PE) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais e complementares entre diversas linguagens artísticas.

	Matrizes estéticas e culturais		(EF15AR24PE) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções, histórias e produções imagéticas de diferentes matrizes estéticas e culturais, reconhecendo semelhanças, diferenças, identidades e relações éticas.
	Patrimônio cultural		(EF15AR25PE) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias de diferentes épocas, para construir vocabulário e repertório diversificados relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia		(EF15AR26PE) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação nas diferentes linguagens artísticas.

2º BIMESTRE

CAMPOS TEMÁTICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES PE
ARTES VISUAIS	Contextos e práticas	<ul style="list-style-type: none"> • Cores: representação real e simbólica; • Cor: monocromia e policromia; • A cor como elemento expressivo; • A representação do ponto e seus diversos contextos; • Tipos de linha: a linha imaginária e a representada; • As representações do ponto e o Pontilhismo; • A cor como elemento expressivo na produção artística; • O uso da cor na expressão artística; 	(EF45AR01PE) Identificar e ler formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, exercitando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e analisar, como também relacionando com o repertório imagético em processo de construção.
	Elementos da linguagem		(EF45AR02PE) Identificar e analisar (formal e subjetivamente) elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, textura, espaço, movimento etc.) na leitura e composição de criações artísticas.
	Matrizes estéticas e culturais		(EF45AR03PE) Reconhecer e analisar a influência de diferentes matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais, nacionais e/ou internacionais.
	Materialidades		(EF15AR04PE) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, gravura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.

	Processos de criação	<ul style="list-style-type: none"> O desenho de observação, de contorno e técnicas de grafias; O uso do ponto como elemento expressivo da composição visual; O uso da cor como elemento expressivo da composição visual; O uso da linha na produção das artes visuais pernambucanas. 	(EF15AR05PE) Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade com respeito e adequação à estrutura dos diversos ambientes.
	Sistemas da linguagem		(EF15AR06PE) Dialogar sobre a sua criação e a dos colegas, com respeito às individualidades, para perceber a diversidade de sentidos e as possibilidades de expressão.
	Processos de criação		(EF45AR07PE) Interagir com algumas categorias e equipamentos do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.), reconhecendo a importância e função quanto à sua produção, pesquisa, conservação, preservação e circulação de arte.
	Matrizes estéticas e culturais		(EF15AR23PE) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais e complementares entre diversas linguagens artísticas.
	Patrimônio cultural		(EF15AR24PE) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções, histórias e produções imagéticas de diferentes matrizes estéticas e culturais, reconhecendo semelhanças, diferenças, identidades e relações éticas.
	Arte e tecnologia		(EF15AR25PE) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias de diferentes épocas, para construir vocabulário e repertório diversificados relativos às diferentes linguagens artísticas.
			(EF15AR26PE) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação nas diferentes linguagens artísticas.

3º BIMESTRE

CAMPOS TEMÁTICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES PE
ARTES VISUAIS	Contextos e práticas	<ul style="list-style-type: none"> Relações entre textura e 	(EF45AR01PE) Identificar e ler formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, exercitando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e analisar,

		superfície;	como também relacionando com o repertório imagético em processo de construção.
	Elementos da linguagem	<ul style="list-style-type: none"> • A textura real e a representada; • Relação entre forma e espaço; • Formas bi e tridimensionais; • Elementos básicos da composição visual (ponto, linha, cor, forma etc.); 	(EF45AR02PE) Identificar e analisar (formal e subjetivamente) elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, textura, espaço, movimento etc.) na leitura e composição de criações artísticas.
	Matrizes estéticas e culturais	<ul style="list-style-type: none"> • A representação de texturas na produção artística visual (pintura, fotografia, escultura etc.); 	(EF45AR03PE) Reconhecer e analisar a influência de diferentes matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais e/ou internacionais.
	Materialidades	<ul style="list-style-type: none"> • A relação figura/forma na produção das artes visuais. • O uso do espaço bi e tridimensional na composição visual; 	(EF15AR04PE) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, gravura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.
	Processos de criação	<ul style="list-style-type: none"> • O uso dos diversos tipos de textura na composição visual; • Técnicas gráficas convencionais e experimentais para produção de texturas na composição visual; 	(EF15AR05PE) Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade com respeito e adequação à estrutura dos diversos ambientes.
	Sistemas da linguagem	<ul style="list-style-type: none"> • A relação entre planos, texturas e transparências; • Composição de formas bi e tridimensionais com materiais convencionais e não convencionais. 	(EF15AR06PE) Dialogar sobre a sua criação e a dos colegas, com respeito às individualidades, para perceber a diversidade de sentidos e as possibilidades de expressão.
	Processos de criação		(EF45AR07PE) Interagir com algumas categorias e equipamentos do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.), reconhecendo a importância e função quanto à sua produção, pesquisa, conservação, preservação e circulação de arte.
	Matrizes estéticas e culturais		(EF15AR23PE) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais e complementares entre diversas linguagens artísticas.
			(EF15AR24PE) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções, histórias e produções imagéticas de diferentes matrizes estéticas e culturais, reconhecendo semelhanças, diferenças, identidades e relações éticas.

	Patrimônio cultural		(EF15AR25PE) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias de diferentes épocas, para construir vocabulário e repertório diversificados relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia		(EF15AR26PE) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação nas diferentes linguagens artísticas.

4º BIMESTRE

CAMPOS TEMÁTICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES PE
ARTES VISUAIS	Contextos e práticas		(EF45AR01PE) Identificar e ler formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, exercitando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e analisar, como também relacionando com o repertório imagético em processo de construção.
	Elementos da linguagem		(EF45AR02PE) Identificar e analisar (formal e subjetivamente) elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, textura, espaço, movimento etc.) na leitura e composição de criações artísticas.
	Matrizes estéticas e culturais	<ul style="list-style-type: none"> • A influência das diversas expressões artísticas na representação visual; • Produção de trabalhos visuais em diálogo com outras linguagens artísticas. • A representação visual e identidade cultural regional; • A influência das tecnologias digitais na representação visual. 	(EF45AR03PE) Reconhecer e analisar a influência de diferentes matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais e/ou internacionais.
	Materialidades		(EF15AR04PE) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, gravura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.
	Processos de criação		(EF15AR05PE) Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade com respeito e adequação à estrutura dos diversos ambientes.
	(EF15AR06PE) Dialogar sobre a sua criação e a dos colegas, com respeito às individualidades, para perceber a diversidade de sentidos e as possibilidades de expressão.		

	Sistemas da linguagem	(EF45AR07PE) Interagir com algumas categorias e equipamentos do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.), reconhecendo a importância e função quanto à sua produção, pesquisa, conservação, preservação e circulação de arte.
	Processos de criação	(EF15AR23PE) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais e complementares entre diversas linguagens artísticas.
	Matrizes estéticas e culturais	(EF15AR24PE) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções, histórias e produções imagéticas de diferentes matrizes estéticas e culturais, reconhecendo semelhanças, diferenças, identidades e relações éticas.
	Patrimônio cultural	(EF15AR25PE) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias de diferentes épocas, para construir vocabulário e repertório diversificados relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia	(EF15AR26PE) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação nas diferentes linguagens artísticas.

1º AO 3º ANO

1º BIMESTRE

CAMPOS TEMÁTICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES PE
DANÇA	Contextos e práticas	<p>Consciência e construção corporal:</p> <ul style="list-style-type: none"> Movimentos, a partir das 3 ações corporais básicas (flexionar/estender, levantar/abaixar, circular ou girar); 	<p>(EF15AR08PE) Reconhecer e apreciar formas distintas de manifestações da dança presentes em diferentes contextos e representatividades de diferentes culturas e gêneros, exercitando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e de interpretar a partir do repertório corporal já construído.</p>
	Elementos da linguagem	<ul style="list-style-type: none"> Ações básicas de esforço (deslizar, flutuar ou voar, retorcer, pressionar, sacudir, tocar, cortar, golpear); Partes do corpo isoladas ou em conexão com o todo; Diversas maneiras de respirar e relaxar; Coordenação das partes do corpo e identificar as diversas posturas; 	<p>(EF15AR09PE) Sensibilizar, conhecer o elemento corpo, bem como estabelecer relações entre as partes e dessas com o todo corporal na improvisação e na construção do movimento dançado com intencionalidade.</p>
	Processos de criação	<ul style="list-style-type: none"> Percepção da voz e o silêncio do corpo (o meu corpo e o corpo do outro); Deslocamentos (caminhar, correr, engatinhar, rastejar, rolar, girar, mudar de apoio, saltos, giros, paradas, etc.); Percepção, especialmente em termos de imagem mental, forma, tamanho, textura, temperatura da matéria corporal; Compreensão da relação entre respiração e movimento; 	<p>(EF15AR10PE) Experimentar diferentes formas de orientação no espaço (deslocamentos, planos, níveis, direções, caminhos etc.), ritmos internos (respiração, coração, circulação etc.) e de movimento (lento, moderado e rápido) na construção do movimento dançado.</p> <p>(EF15AR11PE) Criar e improvisar movimentos dançados e construções coreográficas de modo individual, coletivo e colaborativo, considerando os aspectos estruturais, dinâmicos e expressivos dos elementos constitutivos do movimento com base nos códigos de dança e da sua diversidade estética, cultural e de gênero.</p> <p>(EF15AR12PE) Exercitar e discutir, com respeito às individualidades e sem preconceito, as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola, como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios e diversificados do movimento dançado.</p>

	Matrizes estéticas e culturais	<ul style="list-style-type: none"> Sensibilização para o pertencimento de grupo (adaptação e integração a companheiros); Reconhecimento da mobilidade e a neutralidade da coluna vertebral, articulações, ossos e músculos. 	(EF15AR24PE) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções, histórias e produções imagéticas de diferentes matrizes estéticas e culturais, reconhecendo semelhanças, diferenças, identidades e relações éticas.
2º BIMESTRE			
CAMPOS TEMÁTICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES PE
DANÇA	Contextos e práticas	<p>A Expressividade e diversidade na dança:</p> <ul style="list-style-type: none"> Técnicas corporais cotidianas e extras cotidianas dos povos; Improvisação e execução de danças a partir de elementos cotidianos e extras cotidianos; Gestos elaborados na arte e gestos cotidianos. 	(EF15AR08PE) Reconhecer e apreciar formas distintas de manifestações da dança presentes em diferentes contextos e representatividades de diferentes culturas e gêneros, exercitando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e de interpretar a partir do repertório corporal já construído.
	Elementos da linguagem		(EF15AR09PE) Sensibilizar, conhecer o elemento corpo, bem como estabelecer relações entre as partes e dessas com o todo corporal na improvisação e na construção do movimento dançado com intencionalidade.
	Elementos da linguagem		(EF15AR10PE) Experimentar diferentes formas de orientação no espaço (deslocamentos, planos, níveis, direções, caminhos etc.), ritmos internos (respiração, coração, circulação etc.) e de movimento (lento, moderado e rápido) na construção do movimento dançado.
	Processos de criação		(EF15AR11PE) Criar e improvisar movimentos dançados e construções coreográficas de modo individual, coletivo e colaborativo, considerando os aspectos estruturais, dinâmicos e expressivos dos elementos constitutivos do movimento com base nos códigos de dança e da sua diversidade estética, cultural e de gênero.

			(EF15AR12PE) Exercitar e discutir, com respeito às individualidades e sem preconceito, as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios e diversificados do movimento dançado.
	Matrizes estéticas e culturais		(EF15AR24PE) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções, histórias e produções imagéticas de diferentes matrizes estéticas e culturais, reconhecendo semelhanças, diferenças, identidades e relações éticas.
	Patrimônio cultural		(EF15AR25PE) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias de diferentes épocas para construir vocabulário e repertório diversificados relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia		(EF15AR26PE) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação nas diferentes linguagens artística.

3º BIMESTRE

CAMPOS TEMÁTICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES PE
DANÇA	Processos de criação	<p>Os Diálogos corporal/sonoro:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construção corporal por meio de gestos sonoros; • Movimentos a partir de sons e imagens visuais; • Frases gestuais. 	<p>(EF15AR11PE) Criar e improvisar movimentos dançados e construções coreográficas de modo individual, coletivo e colaborativo, considerando os aspectos estruturais, dinâmicos e expressivos dos elementos constitutivos do movimento com base nos códigos de dança e da sua diversidade estética, cultural e de gênero.</p> <p>(EF15AR12PE) Exercitar e discutir, com respeito às individualidades e sem preconceito, as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola, como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios e diversificados do movimento dançado.</p>

			(EF15AR23PE) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais e complementares entre diversas linguagens artísticas.
	Matrizes estéticas e culturais		(EF15AR24PE) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções, histórias e produções imagéticas de diferentes matrizes estéticas e culturais, reconhecendo semelhanças, diferenças, identidades e relações éticas.
	Arte e tecnologia		(EF15AR26PE) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação nas diferentes linguagens artística.

4º BIMESTRE

CAMPOS TEMÁTICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES PE
DANÇA	Processos de criação	<p>Elementos e dinâmicas da dança:</p> <ul style="list-style-type: none"> Vivencia e construção de frases gestuais considerando as diversas possibilidades temporais de movimento (lento, rápido, moderado, pausas); Exploração de diferentes dinâmicas e esforços; Integração/ Relacionamentos-improvisar por aproximação e contato. 	(EF15AR11PE) Criar e improvisar movimentos dançados e construções coreográficas de modo individual, coletivo e colaborativo, considerando os aspectos estruturais, dinâmicos e expressivos dos elementos constitutivos do movimento com base nos códigos de dança e da sua diversidade estética, cultural e de gênero.
	Patrimônio cultural		(EF15AR23PE) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais e complementares entre diversas linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia		(EF15AR25PE) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural material e imaterial de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias de diferentes épocas para construir vocabulário e repertório diversificados relativos às diferentes linguagens artísticas.
			(EF15AR26PE) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação nas diferentes linguagens artística.

4º E 5º ANO

1º BIMESTRE

CAMPOS TEMÁTICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES PE
DANÇA	Contextos e práticas	Consciência e construção corporal: <ul style="list-style-type: none">• Movimentos, a partir das 3 ações corporais básicas (flexionar/estender, levantar/abaixar, circular ou girar);	(EF15AR08PE) Reconhecer e apreciar formas distintas de manifestações da dança presentes em diferentes contextos e representatividades de diferentes culturas e gêneros, exercitando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e de interpretar a partir do repertório corporal já construído.
	Elementos da linguagem	<ul style="list-style-type: none">• Ações básicas de esforço (deslizar, flutuar ou voar, retorcer, pressionar, sacudir, tocar, cortar, golpear);• Partes do corpo isoladas ou em conexão com o todo;• Diversas maneiras de respirar e relaxar;• Coordenação das partes do corpo e identificar as diversas posturas;	(EF15AR09PE) Sensibilizar, conhecer o elemento corpo, bem como estabelecer relações entre as partes e dessas com o todo corporal na improvisação e na construção do movimento dançado com intencionalidade. (EF15AR10PE) Experimentar diferentes formas de orientação no espaço (deslocamentos, planos, níveis, direções, caminhos etc.), ritmos internos (respiração, coração, circulação etc.) e de movimento (lento, moderado e rápido) na construção do movimento dançado.
	Processos de criação	<ul style="list-style-type: none">• Percepção da voz e o silêncio do corpo (o meu corpo e o corpo do outro);• Deslocamentos (caminhar, correr, engatinhar, rastejar, rolar, girar, mudar de apoio, saltos, giros, paradas, etc.);• Percepção, especialmente em termos de imagem mental, forma, tamanho, textura, temperatura da matéria corporal;• Compreensão da relação entre respiração e movimento;• Sensibilização para o	(EF15AR11PE) Criar e improvisar movimentos dançados e construções coreográficas de modo individual, coletivo e colaborativo, considerando os aspectos estruturais, dinâmicos e expressivos dos elementos constitutivos do movimento com base nos códigos de dança e da sua diversidade estética, cultural e de gênero. (EF15AR12PE) Exercitar e discutir, com respeito às individualidades e sem preconceito, as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios e diversificados do movimento dançado.

	Matrizes estéticas e culturais	<p>pertencimento de grupo (adaptação e integração a companheiros);</p> <ul style="list-style-type: none"> Reconhecimento da mobilidade e a neutralidade da coluna vertebral, articulações, ossos e músculos. 	<p>(EF15AR24PE) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções, histórias e produções imagéticas de diferentes matrizes estéticas e culturais, reconhecendo semelhanças, diferenças, identidades e relações éticas.</p>
2º BIMESTRE			
CAMPOS TEMÁTICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES PE
DANÇA	Contextos e práticas	<p>A Expressividade e diversidade na dança:</p> <ul style="list-style-type: none"> Técnicas corporais cotidianas extras cotidianas dos povos; Improvisação e execução de danças a partir de elementos cotidianos e extras cotidianos; Gestos elaborados na arte gestos cotidianos. 	<p>(EF15AR08PE) Reconhecer e apreciar formas distintas de manifestações da dança presentes em diferentes contextos e representatividades de diferentes culturas e gêneros, exercitando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e de interpretar a partir do repertório corporal já construído.</p>
	Elementos da linguagem		<p>(EF15AR09PE) Sensibilizar, conhecer o elemento corpo, bem como estabelecer relações entre as partes e dessas com o todo corporal na improvisação e na construção do movimento dançado com intencionalidade.</p>
	Processos de criação		<p>(EF15AR10PE) Experimentar diferentes formas de orientação no espaço (deslocamentos, planos, níveis, direções, caminhos etc.), ritmos internos (respiração, coração, circulação etc.) e de movimento (lento, moderado e rápido) na construção do movimento dançado.</p> <p>(EF15AR11PE) Criar e improvisar movimentos dançados e construções coreográficas de modo individual, coletivo e colaborativo, considerando os aspectos estruturais, dinâmicos e expressivos dos elementos constitutivos do movimento, com base nos códigos de dança e da sua diversidade estética, cultural e de gênero.</p> <p>(EF15AR12PE) Exercitar e discutir, com respeito às individualidades e sem preconceito, as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola, como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios e diversificados do movimento dançado.</p>

	Matrizes estéticas e culturais		(EF15AR24PE) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções, histórias e produções imagéticas de diferentes matrizes estéticas e culturais, reconhecendo semelhanças, diferenças, identidades e relações éticas.
	Patrimônio cultural		(EF15AR25PE) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural material e imaterial de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias de diferentes épocas para construir vocabulário e repertório diversificados relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia		(EF15AR26PE) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação nas diferentes linguagens artística.

3º BIMESTRE

CAMPOS TEMÁTICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES PE
DANÇA	Processos de criação	Os Diálogos corporal/sonoro: <ul style="list-style-type: none"> • Construção corporal por meio de gestos sonoros; • Movimentos a partir de sons ou imagens visuais; • Frases gestuais. 	(EF15AR11PE) Criar e improvisar movimentos dançados e construções coreográficas de modo individual, coletivo e colaborativo, considerando os aspectos estruturais, dinâmicos e expressivos dos elementos constitutivos do movimento com base nos códigos de dança e da sua diversidade estética, cultural e de gênero.
	Processos de criação		(EF15AR12PE) Exercitar e discutir, com respeito às individualidades e sem preconceito, as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios e diversificados do movimento dançado.
	Processos de criação		(EF15AR23PE) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais e complementares entre diversas linguagens artísticas.
	Matrizes estéticas e culturais		(EF15AR24PE) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções, histórias e produções imagéticas de diferentes matrizes estéticas e culturais, reconhecendo semelhanças, diferenças, identidades e relações éticas.

	Arte e tecnologia		(EF15AR26PE) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação nas diferentes linguagens artística.
4º BIMESTRE			
CAMPOS TEMÁTICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES PE
DANÇA	Processos de criação	Elementos e dinâmicas da dança: <ul style="list-style-type: none"> • Vivencia e construção de frases gestuais considerando as diversas possibilidades temporais de movimento (lento, rápido, moderado, pausas); 	(EF15AR11PE) Criar e improvisar movimentos dançados e construções coreográficas de modo individual, coletivo e colaborativo, considerando os aspectos estruturais, dinâmicos e expressivos dos elementos constitutivos do movimento com base nos códigos de dança e da sua diversidade estética, cultural e de gênero.
	Patrimônio cultural	<ul style="list-style-type: none"> • Exploração de diferentes dinâmicas e esforços; • Integração/ Relacionamentos - improvisar por aproximação e contato. 	(EF15AR23PE) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais e complementares entre diversas linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia		(EF15AR25PE) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural material e imaterial de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias de diferentes épocas para construir vocabulário e repertório diversificados relativos às diferentes linguagens artísticas.
			(EF15AR26PE) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação nas diferentes linguagens artística.

1º AO 3º ANO

1º BIMESTRE

CAMPOS TEMÁTICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES PE
MÚSICA	Contextos e práticas	<ul style="list-style-type: none">• Sons e ruídos, corporais, vocais e ambientais (natureza e mecânicos);• A palavra e o ritmo;• Características do som: origem, altura, duração, intensidade e timbre;• A produção sonora de voz, corpo e objetos e a relação som – silêncio – ruído;• A pulsação do corpo e a pulsação musical;• Ritmo e o movimento;• Estruturas binárias rítmicas e melódicas do compasso simples.	(EF15AR13PE) Identificar e apreciar ludicamente as diversas formas (música erudita) e gêneros (música popular) de expressão musical, reconhecendo os usos e as funções da música em diversos contextos de circulação, em especial aqueles da vida cotidiana.
	Elementos da linguagem		(EF15AR14PE) Perceber e explorar os elementos constitutivos do som (altura, duração, intensidade e timbre) e da música (melodia, ritmo, andamento, harmonia) por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.
	Materialidades		(EF15AR15PE) Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados.
	Notação e registro musical		(EF15AR16PE) Explorar diferentes formas de registro musical não convencional (representação gráfica de sons, partituras criativas etc.), oportunizar a leitura e a execução, bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual e reconhecer a notação musical convencional.
	Processos de criação		(EF15AR17PE) Experimentar a criação musical por meio de improvisações, composições e sonorização de histórias, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais confeccionados com diferentes materiais de modo individual, coletivo e colaborativo.
	Matrizes estéticas e culturais		(EF15AR23PE) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais e complementares entre diversas linguagens artísticas. (EF15AR24PE) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções, histórias e produções imagéticas de diferentes matrizes estéticas e culturais, reconhecendo semelhanças, diferenças, identidades e relações éticas.

	Patrimônio cultural		(EF15AR25PE) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural material e imaterial de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias de diferentes épocas, para construir vocabulário e repertório diversificados relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia		(EF15AR26PE) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação nas diferentes linguagens artística.
2º BIMESTRE			
CAMPOS TEMÁTICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES PE
MÚSICA	Contextos e práticas	<ul style="list-style-type: none"> • Composição sonora para diferentes contextos: imagens, poemas, cenas do cotidiano, histórias; • Representação de símbolos gráficos para alturas (ascendente e descendente) e intensidades (forte e fraco); • Notação musical não convencional para os elementos do som (altura, intensidade, timbre, duração); • Os jogos e gestos sonoros; • Composição musical; • Cancioneiro infantil brasileiro. 	(EF15AR13PE) Identificar e apreciar ludicamente as diversas formas (música erudita) e gêneros (música popular) de expressão musical, reconhecendo os usos e as funções da música em diversos contextos de circulação, em especial aqueles da vida cotidiana.
	Elementos da linguagem		(EF15AR14PE) Perceber e explorar os elementos constitutivos do som (altura, duração, intensidade e timbre) e da música (melodia, ritmo, andamento, harmonia) por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.
	Materialidades		(EF15AR15PE) Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados.
	Notação e registro musical		(EF15AR16PE) Explorar diferentes formas de registro musical não convencional (representação gráfica de sons, partituras criativas etc.), oportunizar a leitura e a execução, bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual e reconhecer a notação musical convencional.

	Processos de criação		(EF15AR17PE) Experimentar a criação musical por meio de improvisações, composições e sonorização de histórias, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais confeccionados com diferentes materiais de modo individual, coletivo e colaborativo.
			(EF15AR23PE) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais e complementares entre diversas linguagens artísticas.
	Matrizes estéticas e culturais		(EF15AR24PE) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções, histórias e produções imagéticas de diferentes matrizes estéticas e culturais, reconhecendo semelhanças, diferenças, identidades e relações éticas.
	Patrimônio cultural		(EF15AR25PE) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural material e imaterial de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, para construir vocabulário e repertório diversificados relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia		(EF15AR26PE) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação nas diferentes linguagens artística.

3º BIMESTRE

CAMPOS TEMÁTICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES PE
MÚSICA	Contextos e práticas	<ul style="list-style-type: none"> • Jogos e brincadeiras musicais, canções coreografadas e brinquedos sonoros; • O pulso, suas subdivisões e o acento métrico; 	(EF15AR13PE) Identificar e apreciar ludicamente as diversas formas (música erudita) e gêneros (música popular) de expressão musical, reconhecendo os usos e as funções da música em diversos contextos de circulação, em especial aqueles da vida cotidiana.
	Elementos da linguagem		(EF15AR14PE) Perceber e explorar os elementos constitutivos do som (altura, duração, intensidade e timbre) e da música (melodia, ritmo, andamento, harmonia) por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.

	Materialidades	<ul style="list-style-type: none"> • Andamento musical: prolongamento (fermata), suspensão, e repetição (<i>ritornelo</i>); • Composição musical a duas vozes; • Executar sequências rítmicas utilizando instrumentos percussivos, inclusive o corpo. 	(EF15AR15PE) Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados.
	Notação e registro musical		(EF15AR16PE) Explorar diferentes formas de registro musical não convencional (representação gráfica de sons, partituras criativas etc.), oportunizar a leitura e a execução, bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual e reconhecer a notação musical convencional.
	Processos de criação		(EF15AR17PE) Experimentar a criação musical por meio de improvisações, composições e sonorização de histórias, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais confeccionados com diferentes materiais, de modo individual, coletivo e colaborativo.
			(EF15AR23PE) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais e complementares entre diversas linguagens artísticas.
	Matrizes estéticas e culturais		(EF15AR24PE) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções, histórias e produções imagéticas de diferentes matrizes estéticas e culturais, reconhecendo semelhanças, diferenças, identidades e relações éticas.
	Patrimônio cultural		(EF15AR25PE) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural material e imaterial de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias de diferentes épocas para construir vocabulário e repertório diversificados relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia		(EF15AR26PE) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação nas diferentes linguagens artística.

4º BIMESTRE

CAMPOS TEMÁTICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES PE
MÚSICA	Contextos e práticas	<ul style="list-style-type: none">• A representação musical em diferentes culturas;• Gêneros musicais: A produção no contexto regional;• Produção musical e a radiodifusão;• As práticas musicais de tradição oral em Pernambuco.	(EF15AR13PE) Identificar e apreciar ludicamente as diversas formas (música erudita) e gêneros (música popular) de expressão musical, reconhecendo os usos e as funções da música em diversos contextos de circulação, em especial, aqueles da vida cotidiana.
	Elementos da linguagem		(EF15AR14PE) Perceber e explorar os elementos constitutivos do som (altura, duração, intensidade e timbre) e da música (melodia, ritmo, andamento, harmonia) por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.
	Materialidades		(EF15AR15PE) Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados.
	Notação e registro musical		(EF15AR16PE) Explorar diferentes formas de registro musical não convencional (representação gráfica de sons, partituras criativas etc.), oportunizar a leitura e a execução, bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual e reconhecer a notação musical convencional.
	Processos de criação		(EF15AR17PE) Experimentar a criação musical por meio de improvisações, composições e sonorização de histórias, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais confeccionados com diferentes materiais, de modo individual, coletivo e colaborativo.
	Matrizes estéticas e culturais		(EF15AR23PE) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais e complementares entre diversas linguagens artísticas. (EF15AR24PE) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções, histórias e produções imagéticas de diferentes matrizes estéticas e culturais, reconhecendo semelhanças, diferenças, identidades e relações éticas.

	Patrimônio cultural		(EF15AR25PE) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural material e imaterial de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, para construir vocabulário e repertório diversificados relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia		(EF15AR26PE) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação nas diferentes linguagens artística.

4° E 5° ANO

1º BIMESTRE

CAMPOS TEMÁTICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES PE
MÚSICA	Contextos e práticas		(EF15AR13PE) Identificar e apreciar criticamente diversas formas (música erudita) e gêneros (música popular) de expressão musical, reconhecendo e analisando os usos e as funções da música em diversos contextos de circulação, em especial, aqueles da vida cotidiana.
	Elementos da linguagem	<ul style="list-style-type: none">• Fontes sonoras: voz, corpo, instrumentos e recursos sonoros não-convencionais;• Memória auditiva;	(EF15AR14PE) Perceber e explorar os elementos constitutivos do som (altura, duração, intensidade e timbre) e da música (melodia, ritmo, andamento e harmonia), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.
	Materialidades	<ul style="list-style-type: none">• Estruturas rítmicas binárias, ternárias e quaternárias - som e silêncio;• Movimentos rítmicos corporais e a espacialidade;	(EF15AR15PE) Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal etc.), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados.
	Notação e registro musical	<ul style="list-style-type: none">• Notação não-convencional para pulso, acento métrico, andamento (lento, moderato e rápido), compassos simples e alturas sonoras;	(EF15AR16PE) Explorar diferentes formas de registro musical não convencional (representação gráfica de sons, partituras criativas etc.), oportunizar a leitura e a execução, bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual e reconhecer a notação musical convencional.
	Processos de criação	<ul style="list-style-type: none">• Classificação das vozes infantis;• Elementos gráficos básicos da notação convencional;• Escala pentatônica;• Trilhas sonoras, sonoplastia, vinhetas e <i>jingles</i> e seus contextos.	(EF15AR17PE) Experimentar a criação musical por meio de improvisações, composições e sonorização de histórias, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais confeccionados com diferentes materiais, de modo individual, coletivo e colaborativo.
	Matrizes estéticas e culturais		(EF15AR23PE) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais e complementares entre diversas linguagens artísticas. (EF15AR24PE) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções, histórias e produções imagéticas de diferentes matrizes estéticas e culturais, reconhecendo semelhanças, diferenças, identidades e relações éticas.

	Patrimônio cultural		(EF15AR25PE) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural material e imaterial de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias de diferentes épocas para construir vocabulário e repertório diversificados relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia		(EF15AR26PE) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação nas diferentes linguagens artística.
2º BIMESTRE			
CAMPOS TEMÁTICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES PE
MÚSICA	Contextos e práticas		(EF15AR13PE) Identificar e apreciar criticamente diversas formas (música erudita) e gêneros (música popular) de expressão musical, reconhecendo e analisando os usos e as funções da música em diversos contextos de circulação, em especial aqueles da vida cotidiana.
	Elementos da linguagem	<ul style="list-style-type: none"> Composição sonora para diferentes contextos: imagens, poemas, cenas do cotidiano, histórias; 	(EF15AR14PE) Perceber e explorar os elementos constitutivos do som (altura, duração, intensidade e timbre) e da música (melodia, ritmo, andamento e harmonia), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.
	Materialidades	<ul style="list-style-type: none"> Representação de símbolos gráficos para as qualidades dos sons (altura, intensidade, timbre, duração), fermata, suspensão e <i>ritornelo</i>; 	(EF15AR15PE) Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal etc.), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados.
	Notação e registro musical	<ul style="list-style-type: none"> Interpretação musical: vocal e/ou instrumental coletiva; Improvisação melódica com escala pentatônica. 	(EF15AR16PE) Explorar diferentes formas de registro musical não convencional (representação gráfica de sons, partituras criativas etc.), oportunizar a leitura e a execução, bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual e reconhecer a notação musical convencional.
	Processos de criação		(EF15AR17PE) Experimentar a criação musical por meio de improvisações, composições e sonorização de histórias, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais confeccionados

			com diferentes materiais, de modo individual, coletivo e colaborativo.
	Processos de criação		(EF15AR23PE) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais e complementares entre diversas linguagens artísticas.
	Matrizes estéticas e culturais		(EF15AR24PE) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções, histórias e produções imagéticas de diferentes matrizes estéticas e culturais, reconhecendo semelhanças, diferenças, identidades e relações éticas.
	Patrimônio cultural		(EF15AR25PE) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural material e imaterial de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias de diferentes épocas para construir vocabulário e repertório diversificados relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia		(EF15AR26PE) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação nas diferentes linguagens artística.

3º BIMESTRE

CAMPOS TEMÁTICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES PE
MÚSICA	Contextos e práticas	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretação do cancionário infantil brasileiro a duas vezes e três vezes; • Os jogos e gestos sonoros; • Produção de sequências rítmicas com instrumentos percussivos e com o corpo; • Representação corporal e gráfica de pulso, andamento, acento métrico, prolongamento, suspensão e repetição; 	(EF15AR13PE) Identificar e apreciar criticamente diversas formas (música erudita) e gêneros (música popular) de expressão musical, reconhecendo e analisando os usos e as funções da música em diversos contextos de circulação, em especial, aqueles da vida cotidiana.
	Elementos da linguagem		(EF15AR14PE) Perceber e explorar os elementos constitutivos do som (altura, duração, intensidade e timbre) e da música (melodia, ritmo, andamento e harmonia), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.
	Materialidades		

		<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas vocais: respiração, postura e emissão vocal; • Criação musical com instrumento melódico; • Produção musical coletiva com instrumentos melódicos e percussivos. 	
	Notação e registro musical		(EF15AR15PE) Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal etc.), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados.
	Processos de criação		(EF15AR16PE) Explorar diferentes formas de registro musical não convencional (representação gráfica de sons, partituras criativas etc.), oportunizar a leitura e a execução, bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual e reconhecer a notação musical convencional.
			(EF15AR17PE) Experimentar a criação musical por meio de improvisações, composições e sonorização de histórias, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais confeccionados com diferentes materiais, de modo individual, coletivo e colaborativo.
	Matrizes estéticas e culturais		(EF15AR23PE) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais e complementares entre diversas linguagens artísticas.
	Patrimônio cultural		(EF15AR24PE) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções, histórias e produções imagéticas de diferentes matrizes estéticas e culturais, reconhecendo semelhanças, diferenças, identidades e relações éticas.
Arte e tecnologia	(EF15AR25PE) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural material e imaterial de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias de diferentes épocas para construir vocabulário e repertório diversificados relativos às diferentes linguagens artísticas.		
			(EF15AR26PE) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação nas diferentes linguagens artística.

4º BIMESTRE

CAMPOS TEMÁTICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES PE
MÚSICA	Contextos e práticas	<ul style="list-style-type: none"> • A representação musical em diferentes culturas; • Gêneros musicais: A produção no contexto nacional; • Patrimônio musical pernambucano; • As práticas musicais de tradição oral no Nordeste e no Brasil. 	(EF15AR13PE) Identificar e apreciar criticamente diversas formas (música erudita) e gêneros (música popular) de expressão musical, reconhecendo e analisando os usos e as funções da música em diversos contextos de circulação, em especial, aqueles da vida cotidiana.
	Elementos da linguagem		(EF15AR14PE) Perceber e explorar os elementos constitutivos do som (altura, duração, intensidade e timbre) e da música (melodia, ritmo, andamento e harmonia), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.
	Materialidades		(EF15AR15PE) Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal etc.), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados.
	Notação e registro musical		(EF15AR16PE) Explorar diferentes formas de registro musical não convencional (representação gráfica de sons, partituras criativas etc.), oportunizar a leitura e a execução, bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual e reconhecer a notação musical convencional.
	Processos de criação		(EF15AR17PE) Experimentar a criação musical por meio de improvisações, composições e sonorização de histórias, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais confeccionados com diferentes materiais, de modo individual, coletivo e colaborativo.
	Matrizes estéticas e culturais		(EF15AR23PE) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais e complementares entre diversas linguagens artísticas.
			(EF15AR24PE) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções, histórias e produções imagéticas de diferentes matrizes estéticas e culturais, reconhecendo semelhanças, diferenças, identidades e relações éticas.

	Patrimônio cultural		(EF15AR25PE) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural material e imaterial de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias de diferentes épocas para construir vocabulário e repertório diversificados relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia		(EF15AR26PE) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação nas diferentes linguagens artística.

1º AO 3º ANO

1º BIMESTRE			
CAMPOS TEMÁTICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES PE
TEATRO	Contextos e práticas	Consciência e construção corporal:	(EF15AR18PE) Reconhecer e apreciar formas distintas e representativas de manifestações do teatro presentes em diferentes contextos culturais e gêneros teatrais, aprendendo a ver, a ouvir e a interpretar histórias dramatizadas, exercitando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar a partir do repertório ficcional já construído.
	Elementos da linguagem	<ul style="list-style-type: none"> • A experimentação para os jogos de sentidos; • A diversidade gestual no espaço; • O movimento corporal e seus desdobramentos: postura, lateralidade, flexibilidade, locomoção, respiração e relaxamento. 	(EF15AR19PE) Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos constitutivos do teatro (entonações de voz, fisicalidades de personagens, indumentárias, maquiagens, cenários e narrativas etc.), reconhecendo a função de cada um deles para o fazer teatral.
	Matrizes estéticas e culturais		(EF15AR24PE) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções, histórias e produções imagéticas de diferentes matrizes estéticas e culturais, reconhecendo semelhanças, diferenças, identidades e relações éticas
2º BIMESTRE			
CAMPOS TEMÁTICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES PE
TEATRO	Processos de criação	<p>A diversidade nas técnicas teatrais:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A exercitação cênica partindo da mímica, da pantomima, dos bonecos em suas variações, das máscaras, da sombra e das formas animadas. 	<p>(EF15AR20PE) Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral nas improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro, leitura e encenação de textos da dramaturgia infantil, explorando a teatralidade dos gestos, as expressões faciais e corporais a partir das ações observadas no cotidiano e de elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais.</p> <p>(EF15AR21PE) Vivenciar jogos dramáticos e teatrais, exercitando a imitação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e compondo acontecimentos cênicos por meio de músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida de forma intencional e reflexiva.</p>

		(EF15AR22PE) Experimentar possibilidades criativas de movimento corporal, expressão facial, gestual e uso de voz na criação de um ou mais personagens para o fazer teatral, refletindo e discutindo sobre estereótipos.
	Matrizes estéticas e culturais	(EF15AR24PE) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções, histórias e produções imagéticas de diferentes matrizes estéticas e culturais, reconhecendo semelhanças, diferenças, identidades e relações éticas
	Patrimônio cultural	(EF15AR25PE) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural material e imaterial de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias de diferentes épocas para construir vocabulário e repertório diversificados relativos às diferentes linguagens artísticas.

3º BIMESTRE

CAMPOS TEMÁTICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES PE
TEATRO	Processos de criação	<p>Os Diálogos sonoros:</p> <ul style="list-style-type: none"> A construção vocal por meio de onomatopeias, blablação, palavras, frases e gestos sonoros. <p>Os Jogos Dramáticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Vivencia das possibilidades dramáticas por meio do espaço, do corpo, do gesto, da voz e da improvisação. 	<p>(EF15AR20PE) Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral nas improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro, leitura e encenação de textos da dramaturgia infantil, explorando a teatralidade dos gestos, as expressões faciais e corporais a partir das ações observadas no cotidiano e de elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais.</p> <p>(EF15AR21PE) Vivenciar jogos dramáticos e teatrais, exercitando a imitação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e compondo acontecimentos cênicos por meio de músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida de forma intencional e reflexiva.</p> <p>(EF15AR22PE) Experimentar possibilidades criativas de movimento corporal, expressão facial, gestual e uso de voz na criação de um ou mais personagens para o fazer teatral, refletindo e discutindo sobre estereótipos.</p> <p>(EF15AR23PE) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais e complementares entre diversas linguagens artísticas.</p>

	Patrimônio cultural		(EF15AR25PE) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural material e imaterial de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias de diferentes épocas para construir vocabulário e repertório diversificados relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia		(EF15AR26PE) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação nas diferentes linguagens artística.
4º BIMESTRE			
CAMPOS TEMÁTICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES PE
TEATRO	Processos de criação	Os Jogos Dramáticos: <ul style="list-style-type: none"> Vivencia das possibilidades dramáticas por meio do espaço, do corpo, do gesto, da voz e da improvisação. Os Signos Teatrais:	(EF15AR21PE) Vivenciar jogos dramáticos e teatrais, exercitando a imitação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e compondo acontecimentos cênicos por meio de músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida de forma intencional e reflexiva. (EF15AR22PE) Experimentar possibilidades criativas de movimento corporal, expressão facial, gestual e uso de voz na criação de um ou mais personagens para o fazer teatral, refletindo e discutindo sobre estereótipos. (EF15AR23PE) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais e complementares entre diversas linguagens artísticas.
	Patrimônio cultural	<ul style="list-style-type: none"> Organização dialógica do vestuário, maquiagem e adereços como componentes estruturadores da cena. 	(EF15AR25PE) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural material e imaterial de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias de diferentes épocas para construir vocabulário e repertório diversificados relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia		(EF15AR26PE) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação nas diferentes linguagens artística.

4º E 5º ANO

1º BIMESTRE			
CAMPOS TEMÁTICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES PE
TEATRO	Contextos e práticas	<p>Consciência e construção corporal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A experimentação para os jogos de sentidos; • A diversidade gestual no espaço; • O movimento corporal e seus desdobramentos: postura, lateralidade, flexibilidade, locomoção, respiração, relaxamento e improvisação; • Os gestos cotidianos e não cotidianos com intenções dramáticas. 	<p>(EF15AR18PE) Reconhecer e apreciar formas distintas e representativas de manifestações do teatro presentes em diferentes contextos culturais e gêneros teatrais, aprendendo a ver, a ouvir e a interpretar histórias dramatizadas, exercitando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar a partir do repertório ficcional já construído.</p>
	Elementos da linguagem	<p>Os princípios cênicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A relação do tempo real e o tempo dramático; • A organização do espaço cênico e do espaço dramático. 	<p>(EF15AR19PE) Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos constitutivos do teatro (entonações de voz, fisicalidades de personagens, indumentárias, maquiagens, cenários, narrativas etc.), reconhecendo a função de cada um deles para o fazer teatral.</p>
	Matrizes estéticas e culturais		<p>(EF15AR24PE) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções, histórias e produções imagéticas de diferentes matrizes estéticas e culturais, reconhecendo semelhanças, diferenças, identidades e relações éticas.</p>
2º BIMESTRE			
CAMPOS TEMÁTICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES PE
TEATRO	Processos de criação	<p>A diversidade nas técnicas teatrais:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A exercitação cênica partindo da mímica, da pantomima, dos bonecos em suas variações, das máscaras, da sombra e das formas animadas. 	<p>(EF15AR20PE) Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral nas improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro, leitura e encenação de textos da dramaturgia infantil, explorando a teatralidade dos gestos, as expressões faciais e corporais a partir das ações observadas no cotidiano e de elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais.</p> <p>(EF15AR21PE) Vivenciar jogos dramáticos e teatrais, exercitando a imitação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e compondo acontecimentos cênicos por meio de</p>

			músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida de forma intencional e reflexiva.
			(EF15AR22PE) Experimentar possibilidades criativas de movimento corporal, expressão facial, gestual e uso de voz na criação de um ou mais personagens, para o fazer teatral refletindo e discutindo sobre estereótipos.
	Matrizes estéticas e culturais		(EF15AR24PE) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções, histórias e produções imagéticas de diferentes matrizes estéticas e culturais, reconhecendo semelhanças, diferenças, identidades e relações éticas.
	Patrimônio cultural		(EF15AR25PE) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural material e imaterial de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias de diferentes épocas para construir vocabulário e repertório diversificados relativos às diferentes linguagens artísticas.

3º BIMESTRE

CAMPOS TEMÁTICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES PE
TEATRO	Processos de criação	<p>Os Diálogos sonoros:</p> <ul style="list-style-type: none"> A construção vocal por meio de onomatopeias, blablação, palavras, frases e gestos sonoros. <p>Os Jogos Dramáticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Vivencia das possibilidades dramáticas por meio do espaço, do corpo, do gesto, da voz e da improvisação. 	<p>(EF15AR20PE) Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral nas improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro, leitura e encenação de textos da dramaturgia infantil, explorando a teatralidade dos gestos, as expressões faciais e corporais a partir das ações observadas no cotidiano e de elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais.</p> <p>(EF15AR21PE) Vivenciar jogos dramáticos e teatrais, exercitando a imitação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e compondo acontecimentos cênicos por meio de músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida de forma intencional e reflexiva.</p> <p>(EF15AR22PE) Experimentar possibilidades criativas de movimento corporal, expressão facial, gestual e uso de voz na criação de um ou mais personagens para o fazer teatral, refletindo e discutindo sobre estereótipos.</p>

			(EF15AR23PE) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais e complementares entre diversas linguagens artísticas.
	Patrimônio cultural		(EF15AR25PE) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural material e imaterial de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias de diferentes épocas para construir vocabulário e repertório diversificados relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia		(EF15AR26PE) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação nas diferentes linguagens artística.

4º BIMESTRE

CAMPOS TEMÁTICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES PE
TEATRO	Processos de criação	<p>Os Jogos Teatrais:</p> <ul style="list-style-type: none"> Vivencia das possibilidades dramáticas pela construção da personagem, da ação, da cena, do espaço cênico e do espaço dramático. <p>Os Signos Teatrais:</p> <ul style="list-style-type: none"> Organização dialógica do vestuário, maquiagem, objetos de cena, espaço, cenário, iluminação, sons, ruídos, música, texto e adereços como componentes estruturadores da cena. 	<p>(EF15AR21PE) Vivenciar jogos dramáticos e teatrais, exercitando a imitação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e compondo acontecimentos cênicos por meio de músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida de forma intencional e reflexiva.</p> <p>(EF15AR22PE) Experimentar possibilidades criativas de movimento corporal, expressão facial, gestual e uso de voz na criação de um ou mais personagens para o fazer teatral, refletindo e discutindo sobre estereótipos.</p>
	Patrimônio cultural		(EF15AR23PE) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais e complementares entre diversas linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia		(EF15AR25PE) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural material e imaterial de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias de diferentes épocas para construir vocabulário e repertório diversificados relativos às diferentes linguagens artísticas.
			(EF15AR26PE) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação nas diferentes linguagens artística.

Secretaria de
Educação
e Esportes



GOVERNO DO ESTADO
PERNAMBUCO
MAIS TRABALHO, MAIS FUTURO.

