MUNICÍPIO DE CASCAVEL · SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
Currículo da Rede Pública Municipal de Ensino

5º ANO · 1º TRIMESTRE

Arte

35 objetivos em 4 conteúdos

Como ler

☐ Marque o objetivo quando ele for trabalhado com a turma.

1 2 **3** Os trimestres em que o objetivo é trabalhado. Quadradinho cheio: trabalhado no trimestre (no exemplo, no 1º e no 3º).

Distribuição de 2026, atualizada em 15/10/2026
A versão atual está na internet: aponte a câmera do celular para o código ou acesse:
www.cascavel.app/curriculo-e-diretrizes/distribuicao-trimestral/5-ano/arte

EIXO Artes Visuais

Imagem Ponto Linha Forma Cor Plano Luz Textura Volume

Técnicas, modos de compor e gêneros: COMPOSIÇÃO · Figuração e abstração · Ritmo visual, deformação x fragmentação, semelhanças x contrastes, sobreposição, repetição e ambiguidade visual · PROCESSOS DE CRIAÇÃO · Investigação e transformação. · Citação e releitura · Reprodução, incorporação e criação · TÉCNICAS · Bidimensionais: pintura, desenho, colagem, mosaico e gravura (técnicas de impressão: monotipia e carimbos) · Desenho de observação e desenho de memória · Tridimensionais: escultura (papel mache, massinha e argila), modelagem e móbiles · MEIOS CONTEMPORÂNEOS · Fotografia (pontos de vista: frontal, topo, perfil, plano geral e zoom) · Intervenção urbana · Vídeo-arte · Assemblagem · Arte Naif · Instalação · Produção midiática (cartaz, outdoor, propaganda, catálogo de museu e ilustração) · GÊNEROS · Natureza morta · Cenas históricas · Histórias em quadrinhos · Indústria cultural · SISTEMAS DE LINGUAGEM · Artista – papel e função · Museus de Arte locais, nacionais e internacionais · Galerias de Arte · Marchand · Curador · MOVIMENTOS · Arte Moderna (vanguardas artísticas: cubismo, futurismo e surrealismo) · Arte Contemporânea: arte ambiental e grafite · Arte Brasileira Moderna (a partir dos anos 1950) e Contemporânea · Artista modernos e contemporâneos paranaenses e brasileiros que abordam cenas do cotidiano e cenas históricas · Arte indígena · Arte afro-brasileira · ARTE INTEGRADA - PATRIMÔNIO CULTURAL · Material – arquitetura e cidades históricas, monumentos históricos - artísticos, parques ecológicos e artísticos nacionais e sítios arqueológicos. (Utilizar-se de recursos tecnológicos) · Imaterial – os saberes, formas de expressão, os modos de fazer, festas, lendas, costumes e outras tradições · Arte e tecnologia: · Animações e cinema · Ilustração, outdoor e cartaz · Audiovisual · Fotografia · Vídeo-arte · Multimídia · Programas de criação de imagens: animação, arte digital e escultura 3D. (utilizar recursos tecnológicos nos processos de criação)

☐ **EF15AR04** **1** **2** **3**
Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.

☐ **CVEL.EF05AR01** **1** **2** **3**
Representar as técnicas de desenho, pintura e colagem, utilizando diferentes tipos de materiais (grafite de diferentes gramaturas e densidades, carvão, giz de cera etc.), em diferentes suportes (papel, tecido, muro, chão etc.), de cores, formas, tamanho e texturas diferentes e compreender a diferença entre desenho de observação, desenho de memória e desenho de criação, para experimentar diversas possibilidades de uso de materiais e efeitos ao desenhar e desenvolver a observação, a memória e a imaginação.

☐ **PR.EF15AR.n.5.32** **1** **2** 3
Conhecer o conceito de textura gráfica realizando trabalhos que utilizem a textura gráfica ou visual: estamparia e grafismos corporais.

☐ **PR.EF15AR.n.5.02** **1** 2 **3**
Criar trabalhos artísticos e seus produtores(as) de intervenções e de instalações, compreendendo seu conceito, para aumentar seu repertório imagético e realizar estes trabalhos na escola.

☐ **EF15AR05** **1** 2 3
Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.

☐ **CVEL.EF05AR02** **1** 2 3
Compreender por meio do fazer artístico e da leitura da produção artística, que o processo de criação envolve ação investigativa, pesquisa, experimentação, levantamento de hipóteses, reflexão, acaso, sendo, tanto o produto artístico, como também o processo significativo.

☐ **EF15AR06** **1** 2 3
Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais.

- ☐ **CVEL.EF05AR03** **1** 2 3
  Vivenciar e realizar apresentações das linguagens artísticas e exposições de artes visuais aos pais e a comunidade escolar, para estabelecer sentido no seu fazer artístico e realizar momentos de expressão, fruição e integração entre escola e comunidade.
- ☐ **EF15AR07** **1** **2** **3**
  Reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, feiras, artistas, artesãos, curadores etc.).
- ☐ **EF15AR25** **1** **2** 3
  Conhecer e valorizar e o patrimônio cultural, material e imaterial de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.
- ☐ **PR.EF15AR.n.5.42** **1** 2 3
  Criar na sala de aula, de um espaço cultural (painel) com: fotos, reportagens, convites, catálogos, curiosidades, dentre outros, sobre eventos culturais, locais e/ou regionais, relacionados às artes visuais, dança, teatro e música, para que conheça e valorize sobre a vida cultural de seu município e /ou região.
- ☐ **EF15AR26** **1** **2** 3
  Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares, etc) nos processos de criação artística.
- ☐ **PR.EF15AR.n.5.31** **1** 2 3
  Reconhecer e relacionar obras de Arte ou objetos artísticos de alguns diferentes períodos (Pré-história à Contemporaneidade, sem a obrigatoriedade de ser linear) a linguagens gráficas, digitais, audiovisuais e midiáticas (cartaz, outdoor, propaganda, catálogo de museu, ilustrações, animações, vídeos e outros), para compreender as possibilidades do fazer artístico e integração dessas linguagens dentre outras, em suas composições artísticas.

EIXO Música

Som Altura (grave e agudo) · Duração (longo e curto) · Intensidade (forte e fraco) · Timbre (voz e instrumentos) · Densidade (poucos ou muitos sons)

Técnicas, modos de compor e gêneros: COMPOSIÇÃO · Estilos: Rock, Pop e Rap · Ritmo (binário, ternário e quaternário) · Melodia, harmonia e silêncio · Paisagem sonora · Sonoplastia · PROCESSOS DE CRIAÇÃO · Improvisação, composição e interpretação · Sonorização de histórias · TÉCNICAS · Instrumental, vocal e mista · Fontes sonoras · Improvisação · Jogos de mão: escravos de Jó, adoletá, entre outros, cantigas de roda, brincadeiras cantadas e rítmicas · MEIOS CONTEMPORÂNEOS: · Recursos tecnológicos/digitais, audiovisuais, vídeos e animações. · Partitura não convencional: representações dos sons por meio de desenhos, sinais gráficos e objeto · GÊNEROS · Música Erudita (Ópera) · Música Popular Brasileira – MPB · Música da Indústria Cultural · SISTEMAS DE LINGUAGEM · Artista – papel e função do músico. · Festivais Regionais e Nacionais de música · Museus de Música. · MOVIMENTOS · Música Moderna e contemporânea no Brasil e no mundo · Tropicalismo · Nacionalismo · Sertaneja (raíz) · Bossa Nova · Romantismo · ARTE INTEGRADA - PATRIMÔNIO CULTURAL · Material - Museus nacionais de música · Imaterial – Festa, lendas, músicas, costumes, modos de fazer e formas de expressão · Arte e tecnologia: · Jogos eletrônicos · Animações · Artistas que exploram os recursos tecnológicos nos processos de criação

- ☐ **EF15AR13** **1** **2** **3**
  Identificar e apreciar criticamente diversas formas e gêneros de expressão musical, reconhecendo e analisando os usos e as funções da música em diversos contextos de circulação, em especial aqueles da vida cotidiana.
- ☐ **EF15AR14** **1** **2** **3**
  Perceber e explorar os elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.
- ☐ **CVEL.EF05AR06** **1** 2 3
  Identificar e conhecer ritmos através de brincadeiras musicais com acento (binário/marcha; ternário/valsa; quaternário...)
- ☐ **CVEL.EF05AR07** **1** 2 3
  Produzir registros gráficos de diferentes paisagens sonoras.
- ☐ **EF15AR17** **1** **2** 3
  Experimentar improvisações, composições e sonorização de histórias, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais, de modo individual, coletivo e colaborativo.
- ☐ **CVEL.EF05AR12** **1** 2 3
  Experimentar, registrar e compartilhar improvisações e produções musicais variadas produzidas pelas crianças.
- ☐ **CVEL.EF05AR13** **1** 2 3
  Vivenciar o processo de criação por meio da sonorização de histórias, brincadeiras musicais, da apropriação e incorporação dos sons e ritmos estudados, para perceber a intencionalidade desse processo e objetivar sua expressividade.

EIXO Teatro

Representação Texto Cenário Caracterização Personagem Sonoplastia Iluminação

Técnicas, modos de compor e gêneros: COMPOSIÇÃO · Teatro de Bonecos: fantoches, dedoches, bonecos de vara e teatro de sombra · Texto, roteiro e direção · Figurino e adereços, maquiagem e máscaras · Jogos dramáticos, teatrais e mímicas · Monólogo · PROCESSOS DE CRIAÇÃO · Espaço cênico: tipos de palco e teatro de rua · Performance · Stand up · TÉCNICAS · Dramatização · Improvisação · MEIOS CONTEMPORÂNEOS: · Recursos tecnológicos/digitais, audiovisuais, vídeos e animações · GÊNEROS · Literatura infantojuvenil · Comédia, tragédia, dramático, épico, lírico e ópera · Literatura infantojuvenil, fábulas e parlendas · Comédia dell'art · SISTEMAS DA LINGUAGEM · Artista – papel e função · Grupos teatrais (locais e regionais) · MOVIMENTOS · Teatro Brasileiro e Paranaense (manifestações populares e regionais) · Teatro moderno (no Brasil e no mundo) · Teatro contemporâneo (no Brasil e no mundo) · ARTE INTEGRADA - PATRIMÔNIO CULTURAL · Material – palcos, cenários e figurinos. (Utilizar-se de recursos tecnológicos) · Imaterial – costumes, modos de fazer e formas de expressão · Arte e tecnologia: · Animações · Representações · Relações de passado e presente.

☐ **EF15AR18** **1** 2 3	Reconhecer e apreciar formas distintas de manifestações do teatro presentes em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.
☐ **CVEL.EF05AR16** **1** 2 3	Apreciar/fruir, por meio do contato presencial ou de vídeos, as manifestações culturais, encenações/dramatizações populares, espetáculos de Teatro, ópera, para ampliar seu repertorio e conhecimento sensível.
☐ **EF15AR19** **1** **2** **3**	Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais (variadas entonações de voz, diferentes fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas etc.).
☐ **CVEL.EF05AR17** **1** **2** 3	Conhecer e vivenciar os elementos constitutivos do Teatro (personagens, ação, espaço), percebendo-os no cotidiano e nas dramatizações representações e espetáculos, para articulá-los de modo expressivo em seus processos de criação em Teatro.
☐ **EF15AR20** **1** **2** **3**	Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro, explorando desde a teatralidade dos gestos e das ações do cotidiano até elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais.
☐ **PR.EF15AR.d.5.54** **1** 2 3	Criar e realizar improvisos individual e coletivamente, com objetos, figurinos, adereços e outros, apreciando a criação do(a) colega, colocando-se como espectador.
☐ **EF15AR21** **1** 2 **3**	Exercitar a imitação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro, ao compor e encenar acontecimentos cênicos, por meio de músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida, de forma intencional e reflexiva.
☐ **PR.EF15AR.d.5.15** **1** 2 3	Participar de jogos teatrais por meio de: improvisos, mímicas, imitação de pessoas, objetos, animais, cenas do cotidiano, pequenos textos dentre outros.
☐ **EF15AR22** **1** 2 3	Experimentar possibilidades criativas de movimento e de voz na criação de um personagem teatral, discutindo estereótipos.
☐ **PR.EF15AR.n.5.29** **1** 2 3	Perceber e representar cenicamente as possibilidades dramáticas na literatura infantil como: poemas, fábulas, provérbios, parlendas, pequenos contos, dentre outros, por meio de teatro humano e/ou de bonecos (dedoche, marionetes, fantoches, etc.), para conhecer e vivenciar as diversas possibilidades de representação.
☐ **PR.EF15AR.n.5.56** **1** 2 **3**	Conhecer práticas cênicas e fazer a relação com aspectos históricos do teatro.

EIXO Dança

Movimento Fluência Espaço Tempo Força

Técnicas, modos de compor e gêneros: COMPOSIÇÃO · Eixo, aceleração, pontos de apoio e saltos · Rotação, formação e deslocamento · Rolamentos e direção · Queda (um pé, dois pés, com giro, em grupo, rolando e estanque) · Rotação (movimentos de braços, em duplas, corpo todo e suas partes e rotação contínua) · Formação (fila, roda, colunas e variações) · Estímulos sonoros (ausência ou presença, ritmos acelerados e lentos) · Artes circenses · PROCESSOS DE CRIAÇÃO · Improvisação – livre e dirigida · Recursos coreográficos · Cenografia · Sonoplastia · TÉCNICAS · Improvisação – livre e dirigida · Recursos coreográficos · Dramatização · Improvisação · Representação · MEIOS CONTEMPORÂNEOS: · Recursos tecnológicos/digitais, audiovisuais, vídeos, animações e filmes · GÊNEROS · Dança de salão · Hip Hop (Break) · Danças de rua / Street Dance. · Dança folclórica (regional e nacional brasileiras) · Dança com musicais · Indústria Cultural · SISTEMAS DA LINGUAGEM · Artista – papel e função · Festivais de dança (regional, paranaense, nacional e internacional) · MOVIMENTOS · Dança Moderna – no Brasil e no mundo · Dança Contemporânea – no Brasil e no mundo · Dança teatral · Ballet Clássico · Dança brasileira · ARTE INTEGRADA - PATRIMÔNIO CULTURAL · Material – danças e vestimentas para cada estilo. (Utilizar-se de recursos tecnológicos) · Imaterial – festas, danças, músicas, costumes, modos de fazer e formas de expressão · Arte e tecnologia: · Animações · Recursos tecnológicos nos processos de criação

- ☐ **EF15AR08** — **1** **2** **3**
  Experimentar e apreciar formas distintas de manifestações da dança presentes em diferentes contextos, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório corporal.
- ☐ **PR.EF15AR.n.5.06** — **1** 2 3
  Reconhecer as festas populares e manifestações culturais do Brasil.
- ☐ **EF15AR09** — **1** 2 **3**
  Estabelecer relações entre as partes do corpo e destas com o todo corporal na construção do movimento dançado.
- ☐ **EF15AR10** — **1** 2 3
  Experimentar diferentes formas de orientação no espaço (deslocamentos, planos, direções, caminhos etc.) e ritmos de movimento (lento, moderado e rápido) na construção do movimento dançado.

> **IN nº 1/2026, art. 4º, VI:** no Plano de Aula, “trabalhar o conteúdo pertinente ao trimestre, atendendo às especificidades dos alunos e da turma, retomando conteúdos do ano e/ou trimestre anterior sempre que necessário”.