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

5º ANO · 2º TRIMESTRE

Arte

27 objetivos em 4 conteúdos · 14 começam neste trimestre

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).

NOVO O objetivo começa neste trimestre. Sem a marca, ele vem de um trimestre anterior e é retomado.

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.

☐ **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.

☐ **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.

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.EF05AR08** — 1 2 3 NOVO
  Compreender os elementos da música: pulso, ritmo, melodia, andamento e dinâmica em roteiros de paisagens sonoras e repertório variado.
- ☐ **EF15AR15** — 1 2 3 NOVO
  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.
- ☐ **CVEL.EF05AR10** — 1 2 3 NOVO
  Cantar músicas do repertório musical brasileiro.
- ☐ **PR.EF15AR.n.1.26** — 1 2 3 NOVO
  Analisar as produções realizadas em grupo e do repertório musical vivenciado em atividades escolares utilizando diferentes formas de registro.
- ☐ **EF15AR16** — 1 2 3 NOVO
  Explorar diferentes formas de registro musical não convencional (representação gráfica de sons, partituras criativas etc.), bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual, e reconhecer a notação musical convencional.
- ☐ **CVEL.EF05AR11** — 1 2 3 NOVO
  Refletir sobre diferentes possibilidades de registro voltadas à grafia não convencional.
- ☐ **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.

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.

- ☐ **CVEL.EF05AR14** — 1 2 3 NOVO
  Conhecer e compreender os códigos estéticos das diferentes manifestações do Teatro, referentes às produções/representações cênicas, modernas e contemporâneas, para compreender o Teatro como meio de comunicação e expressão artística.
- ☐ **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.5.55** — 1 2 3 NOVO
  Expressar-se com trabalhos cênicos, a partir de situações do seu cotidiano, para estabelecer relações entre os diferentes contextos.

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.5.10** — 1 2 3 NOVO
  Conhecer as várias ações básicas corporais (arrastar, enrolar, engatinhar, esticar, dobrar, torcer, correr, sacudir, saltar, entre outras) em situações cotidianas e em brincadeiras, vivenciando-as.
- ☐ **CVEL.EF05AR18** — 1 2 3 NOVO
  Compreender e vivenciar sequências e estruturas rítmicas em brincadeiras e jogos como: parlendas, cantigas de roda, percussão corporal, entre outros, escravos de Jó, cirandas, etc. para expressar-se corporalmente por meio da dança.
- ☐ **PR.EF15AR.n.1.45** — 1 2 3 NOVO
  Vivenciar a dança com o uso de objetos, adereços e acessórios com e sem o acompanhamento musical em improvisações de dança
- ☐ **CVEL.EF05AR19** — 1 2 3 NOVO
  Identificar a dança em diferentes espaços midiáticos.
- ☐ **EF15AR11** — 1 2 3 NOVO
  Criar e improvisar movimentos dançados de modo individual, coletivo e colaborativo, considerando os aspectos estruturais, dinâmicos e expressivos dos elementos constitutivos do movimento, com base nos códigos de dança.
- ☐ **EF15AR24** — 1 2 3 NOVO
  Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.

> **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”.