



5º Ano

Objetos de Conhecimento, Habilidades, ODS, Orientações

Objeto de Conhecimento	Habilidade BNCC	Habilidade Currículo Jacareí	ODS	Orientações
Contextos e práticas	EF15AR01. Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.			
	EF01AR01. Conhecer e apreciar o DESENHO como modalidade das artes visuais, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e ampliar seu repertório imagético. ODS: 4, 5 e 10.			

Oportunize momentos em que o aluno aprecie e conheça diferentes imagens de obras em **desenhos**, viabilizando a construção do repertório imagético pessoal; Possibilite que o aluno aprecie por meio da roda de conversa, diferentes manifestações em desenho, despertando reações diversas, proporcionando, assim, uma abertura para a fruição, de modo que o aluno tenha contato com produções de artistas locais, nacionais e internacionais, destacando as manifestações artísticas e culturais locais; Oportunize, em contextos e práticas, abordagens em que o aluno contemple circunstâncias históricas, socioeconômicas, culturais e de diversidade de gênero.

Verbo que explica o processo cognitivo envolvido

Complemento do verbo, que explica o(s) objeto(s) de conhecimento.

EF15AR01. **Identificar e apreciar** formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, **cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.**

Modificadores do verbo ou do complemento do verbo, que explicitam o contexto e/ou uma maior especificação da aprendizagem esperada.



Guia sobre Desenvolvimento Sustentável

17 OBJETIVOS PARA TRANSFORMAR O NOSSO MUNDO





Unidade temática

Objetos de Conhecimento, Habilidades, ODS, Orientações

Artes visuais



5º Ano. 2º Bimestre

Contextos e práticas	EF15AR01. Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.
	EF05AR01. Conhecer e apreciar a HISTÓRIAS EM QUADRINHOS e DESENHOS ANIMADOS como modalidade das artes visuais, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e ampliar seu repertório imagético. ODS: 4, 5 e 10.
Oportunize momentos em que o aluno aprecie diferentes imagens de obras em Histórias em Quadrinhos e Desenhos Animados de maneira que conheça e viabilize a construção do repertório imagético pessoal; Possibilite que o aluno aprecie, por meio da roda de conversa, diferentes imagens em História e Quadrinho e Desenhos Animados, despertando reações diversas, proporcionando, assim, uma abertura para a fruição, de modo que o aluno tenha contato com produções de artistas locais, nacionais e internacionais.	
Elementos da linguagem	EF15AR02. Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).
	EF15AR02. Explorar e conhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, profundidade, figura e fundo, movimento, textura, etc.).
Possibilite que o aluno conheça e explore diferentes elementos das artes visuais e as utilize em suas produções; Proporcione atividades para que o aluno conheça, explore e experimente diferentes elementos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, profundidade, figura e fundo, movimento, textura, etc.) e as utilize em suas produções de História em Quadrinhos e Desenhos Animados; Estimule o aluno a explorar e observar atentamente os elementos constitutivos das artes visuais nas Histórias em Quadrinhos e nos Desenhos Animados.	
Matrizes estéticas e culturais	EF15AR03. Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais.
Materialidades	EF15AR04. 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.
	EF05AR04. Experimentar a História em Quadrinho e Desenho Animado por meio de técnicas convencionais e não convencionais, fazendo uso sustentável de diversos materiais, instrumentos e suportes em suas produções. ODS. 4, 12 e 13.
Possibilite que o aluno experimente e explore diversos materiais, instrumentos e suportes convencionais e não convencionais em suas produções de História em Quadrinho e Desenho Animado; Oportunize situações em que o aluno desenvolva uma atitude criadora e consciente do fazer artístico, em sua exploração, investigação e manipulação de diversos materiais: • Suportes (papéis diversos) em tamanhos e formatos diferentes; • Instrumentos (lápis, caneta esferográfica, pincel atômico, lápis de cor, giz de cera, giz pastel oleoso, canetinhas, nanquim, pincel, papel adesivo, tesoura, cola, computador e outros); • Materiais reutilizáveis (papéis diversos, retalhos de papéis, tecidos, embalagens, revistas, fitas, botões e outros).	
Processos de criação	EF15AR05. Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.
	EF15AR06. Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais.
	EF15AR05. Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade. EF15AR06. Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais. ODS: 11 e 16.
Proporcione atividades em que o aluno tenha oportunidade de criar individualmente e coletivamente propostas de história em quadrinho e desenho animado que expressem um olhar estético no espaço da escola e/ou espaço da comunidade e que sejam trabalhadas como linguagem, que comunica e revela a identidade; as preferências e gostos pessoais e coletivos; Estimule o aluno a observar e falar sobre seu processo de criação, assim como realize leituras das próprias produções, das produções dos colegas e de alguns artistas; levando-o a perceber semelhanças e diferenças (dentro de um mesmo tema); pois a arte também é linguagem, e que, por meio dela é possível expressar suas ideias e sentimentos.	
Sistemas da linguagem	EF15AR07. Reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.).



Unidade temática

Objetos de Conhecimento, Habilidades, ODS, Orientações

Dança



5º Ano. 2º Bimestre

Contextos e práticas

EF15AR08. 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.

EF05AR08. Conhecer, apreciar e experimentar diferentes formas da dança, presentes em diferentes contextos da cultura local (lar, escola, comunidade, cidade, outras), nas tradicionais e contemporâneas da cultura popular paulista e brasileira. **ODS. 4, 5, 10 e 11.**

Oportunize momentos em que o aluno conheça, aprecie, experimente, investigue, faça e refaça com prazer e, ao mesmo tempo, estranhamento, movimentos corporais que sejam arranjos de forma a constituir diferentes formas de dança, presentes em diversos contextos. A experimentação de movimentos em determinados ritmos amplia a construção de repertório e significado do movimento corporal. Apreciação de seus próprios movimentos e de outros, presencialmente ou por meio da projeção de vídeos de diferentes manifestações da dança, amplia o repertório corporal, a imaginação, a percepção e a construção de significado do movimento corporal.

Elementos da linguagem

EF15AR09. Estabelecer relações entre as partes do corpo e destas com o todo corporal na construção do movimento dançado.

EF15AR10. 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.

EF15AR09. Estabelecer relações entre as partes do corpo e destas com o todo corporal na construção do movimento dançado.

EF05AR10. 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. **ODS. 4, 10 e 11.**

Proporcione uma atividade em que o aluno identifique as relações entre as partes do corpo (pés, dedos dos pés, mãos, dedos das mãos, quadris, cabeça, pescoço, musculaturas específicas do abdome, dos joelhos, do rosto etc.) e destas com o todo corporal. A ênfase destas habilidades está em conhecer e experimentar os movimentos do seu próprio corpo (consciência corporal) e compreender a possibilidade de criação de movimento dançado.

Oportunize momentos de movimento e dança em que o aluno experimente, investigue, faça, refaça e sinta o prazer e estranhamento com o corpo, na vivência de espaços, orientações e ritmos diferentes. Por exemplo: movimentar-se muito devagar, tomando minutos inteiros para realizar movimentos simples, como colocar a mão sobre a cabeça e olhar para os lados, e depois repetir esses movimentos muito rapidamente, percorrer trajetos comuns de costas, de lado, ou equilibrar-se em terrenos planos, depois, íngremes, enfim, a experimentação nesta habilidade contribui para a compreensão da tríade corpo-espaço-movimento e o entendimento do **espaço para além do mero lugar**, reconhecendo-o como ambiente e circunstância em que o corpo se move e realiza formas conforme se mexe e dança.

Processos de criação

EF15AR11. 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.

EF15AR12. Discutir, com respeito e sem preconceito, as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola, como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios.

EF05AR11. Conhecer e experimentar os elementos constitutivos e os aspectos estruturais do movimento, de modo individual e coletivo, em movimentos dançados, a partir de um gênero ou estilo específico de danças adequadas à faixa etária.

EF05AR12. Dialogar, com respeito e sem preconceito, sobre as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola, como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios. **ODS. 5 e 16.**

Oportunize momentos em que o aluno crie e improvise movimentos, faça e refaça múltiplas experimentações para utilizar e combinar os elementos estruturantes da dança — movimento corporal, espaço e tempo — aos códigos específicos de cada ritmo:

Aspectos expressivos: amplitude, intensidade, etc;

Aspectos estruturais: equilíbrio, desequilíbrio, gestos, etc;

Aspectos dinâmicos: energia, organização, agilidade, etc;

Aspectos rítmicos: lento, moderado e rápido;

Elementos constitutivos do movimento: peso, tempo, espaço e fluência;

Códigos da dança: especificidade de cada ritmo (gênero ou estilo).

Oportunize momentos em que os alunos dialoguem no sentido de descrever, escutar e pensar sobre as experiências individuais e coletivas vivenciadas em dança. No desenvolvimento desta habilidade, é importante cuidar para evitar considerações fechadas e preconceituosas, problematizando imitações ou julgamentos baseados em estereótipos. O desafio é criar um clima de abertura e respeito dos alunos sobre suas próprias expressões e as do outro. Estas habilidades contribuem para a construção de vocabulário e repertório próprios, que consideram a pluralidade e respeitam diferenças.



Unidade temática

Objetos de Conhecimento, Habilidades, ODS, Orientações

Artes Integradas



5º Ano. 2º Bimestre

Processos de criação

EF15AR23. Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.

EF15AR23. Conhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas. **ODS 5 e 16.**

Oportunize atividades em que o aluno conheça na proposta pedagógica da rede, as relações entre as linguagens artísticas (artes visuais e dança) por meio da experimentação, investigação, pesquisa e exploração das possibilidades de criação com as linguagens da arte, reunindo e utilizando elementos e recursos processuais específicos de cada uma na realização de um projeto. Oportunize em projetos temáticos abordagens em que o aluno contemple circunstâncias históricas, socioeconômicas, culturais e de diversidade de gênero.

Matrizes estéticas culturais

EF15AR24. Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.

EF15AR24. Identificar e reconhecer as influências estéticas e culturais de diferentes povos migrantes e imigrantes, nas manifestações artísticas visuais da cultura nacional, em diferentes épocas. **ODS 11 e 16.**

Fomente atividades de apreciação em que o aluno identifique e reconheça as influências estéticas e culturais, e as manifestações artísticas de diferentes povos que ajudaram a formar a cultura paulista, através de povos migrantes e imigrantes.

Patrimônio cultural

EF15AR25. 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, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.

EF15AR25A. Compreender o significado de patrimônio Cultural e dos conceitos: material e imaterial.
EF05AR25B. Conhecer e apreciar (re)produções de obras de diferentes linguagens artísticas, onde seja possível observar elementos das matrizes estéticas e culturais brasileira, indígena, africana e europeia de diferentes épocas. **ODS 10 e 11.**

Proporcione situações em que o aluno compreenda o significado de Patrimônio Cultural material que está relacionado aos bens móveis e imóveis: paisagens naturais, objetos, edifícios, monumentos e documentos. E que compreenda, também, o significado de Patrimônio Cultural imaterial, que está relacionado aos saberes, às habilidades, às crenças, às práticas e ao modo de ser das pessoas. Proporcione atividades em que o aluno conheça, valorize, identifique, investigue, experimente e reflita sobre as manifestações culturais da sua e de outras comunidades. Espera-se que o aluno experimente brincadeiras, jogos, danças, canções, histórias e expressões das diferentes matrizes estéticas e culturais, principalmente as pertencentes à cultura brasileira. A contextualização dessas manifestações fomenta a compreensão por parte do aluno que será instigado a evitar a simples reprodução e a valorizar a originalidade; As manifestações culturais mais amplas geralmente envolvem recursos das quatro linguagens da arte.

Arte e tecnologia

EF15AR26. Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, *softwares* etc.) nos processos de criação artística.

EF15AR26. Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia) nos processos de criação artística. **ODS 9.**

Viabilize a pesquisa na internet para que o aluno possa explorar sites, vídeos, animações, jogos interativos, gravações sobre arte e cultura, de maneira a ampliar seu repertório imagético subsidiando, em sua criação, a desenvolver sua poética visual.