

Secretaria de
Educação
e Esportes



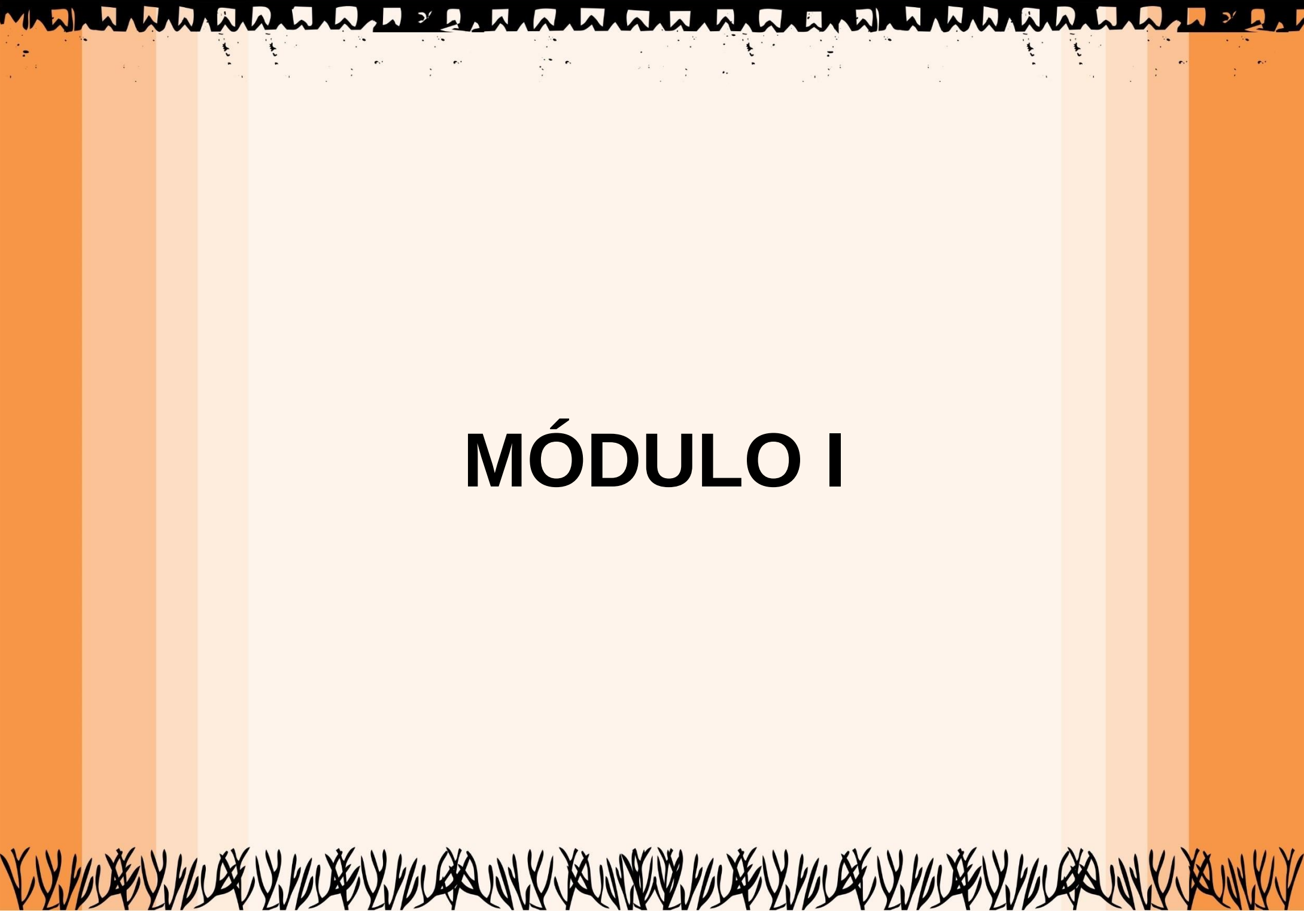
GOVERNO DO ESTADO
PERNAMBUCO
SEMPRE DO SEU LADO

ORGANIZADOR CURRICULAR POR BIMESTRE

**Ensino Fundamental
Educação de Jovens e Adultos**

COMPONENTE CURRICULAR:

ARTE



MÓDULO I

ORGANIZADOR CURRICULAR
MODALIDADE DE EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGEM
COMPONENTE CURRICULAR: ARTE

MÓDULO I

1º BIMESTRE

CAMPO TEMÁTICO	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES PE
ARTES VISUAIS	Contextos e práticas	(EFEJAAIAR01PE) Conhecer, ler e contextualizar 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 global e local.
	Elementos da linguagem	(EFEJAAIAR02PE) Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).
	Materialidades	(EFEJAAIAR04PE) 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	(EFEJAAIAR05PE) 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.
		(EFEJAAIAR06PE) 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 de linguagem	(EFEJAAIAR08PE) (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	(EFEJAAIAR10PE) Vivenciar, reconhecendo e analisando a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais.
		(EFEJAAIAR11PE) 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	(EFEJAAIAR12PE) Conhecer para 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	(EFEJAAIAR13PE) 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.
DANÇA	Contextos e práticas	(EFEJAAIAR14PE) 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	(EFEJAAIAR15PE) Conhecer o elemento corpo, bem como estabelecer relações entre as partes corporais na improvisação e na construção do movimento dançado com intencionalidade.
	Processos de criação	(EFEJAAIAR17PE) 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.
		(EFEJAAIAR18PE) Exercitar e discutir, com respeito às individualidades na busca pela quebra do 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.
DANÇA	Matrizes estéticas e culturais	(EFEJAAIAR20PE) 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	(EFEJAAIAR21PE) 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	(EFEJAAIAR22PE) 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

CAMPO TEMÁTICO	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES PE
MÚSICA	Contextos e práticas	(EFEJAAIAR23PE) Identificar e apreciar ludicamente as diversas formas e gêneros (música popular e erudita) 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	(EFEJAAIAR24PE) 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	(EFEJAAIAR25PE) 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	(EFEJAAIAR26PE) Explorar diferentes formas de registro musical não convencional (representação gráfica de sons, partituras criativas etc.), oportunizando a leitura e a execução, bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual, reconhecer a notação musical convencional.
	Processos de criação	(EFEJAAIAR27PE) 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.
		(EFEJAAIAR28PE) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais e complementares entre diversas linguagens artísticas.

MÚSICA	Matrizes estéticas e culturais	(EFEJAAIAR29PE) 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	(EFEJAAIAR30PE) 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	(EFEJAAFAR31PE) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, analisando seus procedimentos estéticos e éticos.
TEATRO	Contextos e práticas	(EFEJAAIAR32PE) Reconhecer, e apreciar e vivenciar 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	(EFEJAAIAR33PE) 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.
	Processos de criação	(EFEJAAIAR34PE) Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em 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.
		(EFEJAAIAR35PE) Vivenciar jogos dramáticos e teatrais, exercitando a imitação e o “faz de conta”, resignificando objetos e fatos e compondo acontecimentos cênicos por meio de músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida, de forma intencional e reflexiva.
	Matrizes estéticas e culturais	(EFEJAAIAR38PE) 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.

TEATRO	Patrimônio cultural	(EFEJAAIAR39PE) 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	(EFEJAAIAR40PE) 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.



MÓDULO II

ORGANIZADOR CURRICULAR
MODALIDADE DE EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGEM
COMPONENTE CURRICULAR: ARTE

MÓDULO II

1º BIMESTRE

1º BIMESTRE		
CAMPO TEMÁTICO	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES PE
ARTES VISUAIS	Contextos e práticas	(EFEJAAIAR01PE) Conhecer, ler e contextualizar 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 global e local.
	Elementos da linguagem	(EFEJAAIAR02PE) Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).
	Materialidades	(EFEJAAIAR04PE) 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	(EFEJAAIAR06PE) Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, com respeito às individualidades, para perceber a diversidade de sentidos e as possibilidades de expressão.
		(EFEJAAIAR07PE) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais e complementares entre diferentes linguagens artísticas.
	Sistemas da linguagem	(EFEJAAIAR09PE) Interagir de forma coletiva com 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.
		(EFEJAAIAR10PE) Vivenciar, reconhecendo e analisando a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais.

ARTES VISUAIS	Matrizes estéticas e culturais	(EFEJAAIAR11PE) 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	(EFEJAAIAR12PE) Conhecer para 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	(EFEJAAIAR13PE) 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.
DANÇA	Contextos e práticas	(EFEJAAIAR14PE) 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	(EFEJAAIAR15PE) Conhecer o elemento corpo, bem como estabelecer relações entre as partes corporais na improvisação e na construção do movimento dançado com intencionalidade.
		(EFEJAAIAR16PE) 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	(EFEJAAIAR18PE) Exercitar e discutir, com respeito às individualidades na busca pela quebra do 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.
		(EFEJAAIAR19PE) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais e complementares entre diversas linguagens artísticas.
	Matrizes estéticas e culturais	(EFEJAAIAR20PE) 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	(EFEJAAIAR21PE) 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.

DANÇA	Arte e tecnologia	(EFEJAAIAR22PE) 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

CAMPO TEMÁTICO	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES PE
MÚSICA	Contextos e práticas	(EFEJAAIAR23PE) Identificar e apreciar ludicamente as diversas formas e gêneros (música popular e erudita) 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	(EFEJAAIAR24PE) 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	(EFEJAAIAR25PE) 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	(EFEJAAIAR26PE) Explorar diferentes formas de registro musical não convencional (representação gráfica de sons, partituras criativas etc.), oportunizando a leitura e a execução, bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual, reconhecer a notação musical convencional.
MÚSICA	Matrizes estéticas e culturais	(EFEJAAIAR29PE) 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	(EFEJAAIAR30PE) 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	(EFEJAAIAR31PE) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, softwares etc.) nos processos de criação nas diferentes linguagens artísticas.
TEATRO	Contextos e práticas	(EFEJAAIAR32PE) Reconhecer, apreciar e vivenciar 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.

TEATRO	Elementos da linguagem	(EFEJAAIAR33PE) 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.
	Processos de criação	(EFEJAAIAR34PE) Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro, leitura e encenação de textos da dramaturgia regional, nacional e global, 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.
		(EFEJAAIAR36PE) 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.
		(EFEJAAIAR37PE) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais e complementares entre diversas linguagens artísticas.
	Matrizes estéticas e culturais	(EFEJAAIAR38PE) 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	(EFEJAAIAR39PE) 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	(EFEJAAIAR40PE) 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.



MÓDULO III

ORGANIZADOR CURRICULAR
MODALIDADE DE EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGEM
COMPONENTE CURRICULAR: ARTE

MÓDULO III

1º BIMESTRE

1º BIMESTRE		
CAMPO TEMÁTICO	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES PE
ARTES VISUAIS	Contextos e práticas	(EFEJAAIAR01PE) Conhecer, ler e contextualizar 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 global e local.
	Elementos da linguagem	(EFEJAAIAR02PE) Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).
		(EFEJAAIAR03PE) 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.
	Materialidades	(EFEJAAIAR04PE) 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.
	ARTES VISUAIS	Processos de criação
(EFEJAAIAR07PE) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais e complementares entre diferentes linguagens artísticas.		
Matrizes estéticas e culturais		(EFEJAAIAR10PE) Vivenciar, reconhecendo e analisando a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais.

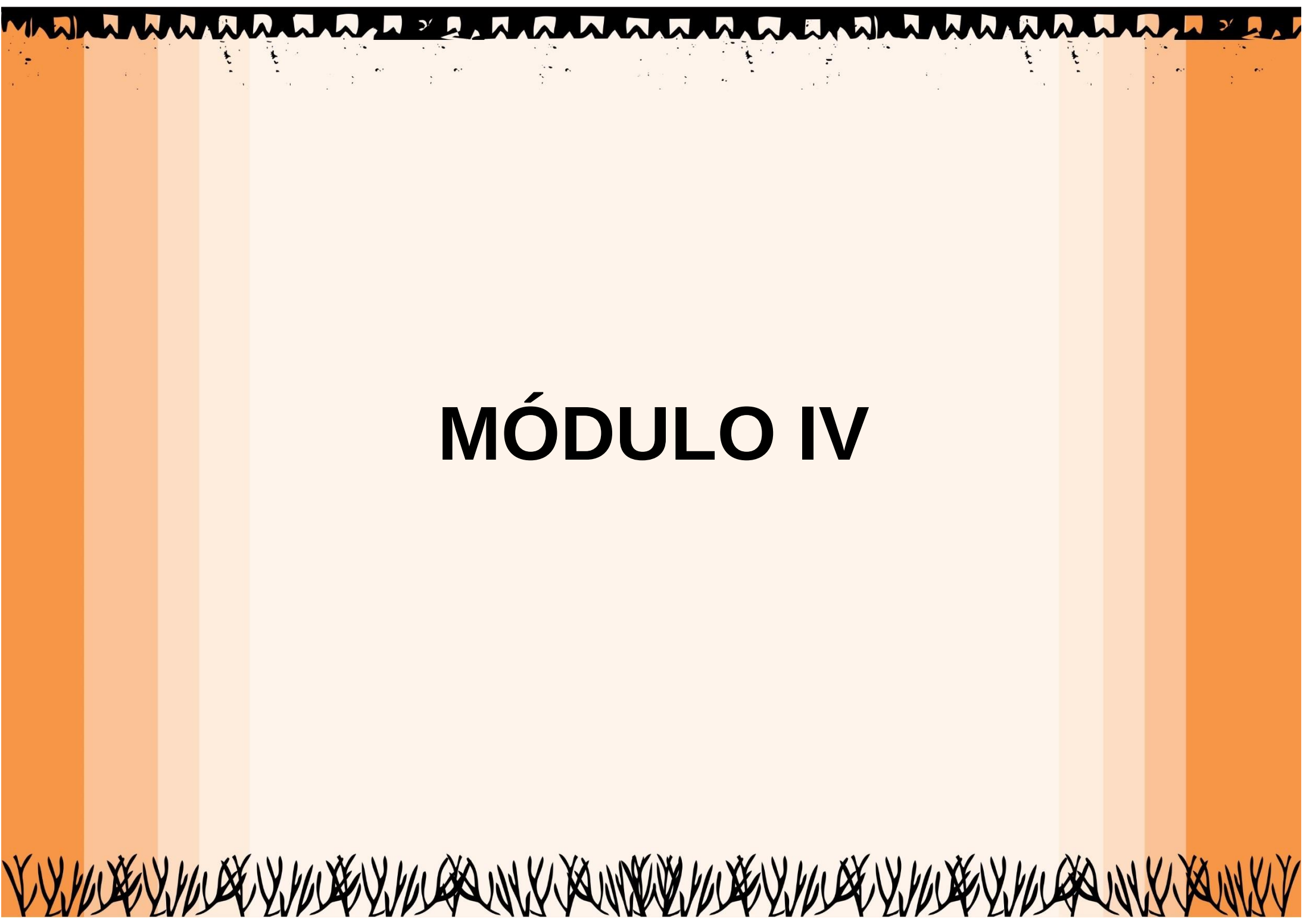
		(EFEJAAIAR11PE) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções, histórias e produções imagéticas de diferentes matrizes estéticas e culturais, reconhecendo semelhanças, diferenças, identidades e relações éticas.
	Patrimônio cultural	(EFEJAAIAR12PE) Conhecer para valorizar 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	(EFEJAAIAR13PE) 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.
DANÇA	Contextos e práticas	(EFEJAAIAR14PE) 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	(EFEJAAIAR15PE) Conhecer o elemento corpo, bem como estabelecer relações entre as partes corporais na improvisação e na construção do movimento dançado com intencionalidade.
		(EFEJAAIAR16PE) 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.
	Processo de Criação	(EFEJAAIAR17PE) 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.
	Matrizes estéticas e culturais	(EFEJAAIAR20PE) 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	(EFEJAAIAR21PE) 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	(EFEJAAIAR22PE) 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

CAMPO TEMÁTICO	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES PE
MÚSICA	Contextos e práticas	(EFEJAAIAR23PE) Identificar e apreciar ludicamente as diversas formas e gêneros (música popular e erudita) 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	(EFEJAAIAR24PE) 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	(EFEJAAIAR25PE) 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	(EFEJAAIAR26PE) Explorar diferentes formas de registro musical não convencional (representação gráfica de sons, partituras criativas etc.), oportunizando a leitura e a execução, bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual, reconhecer a notação musical convencional.
	Processos de criação	(EFEJAAIAR27PE) 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.
MÚSICA	Matrizes estéticas e culturais	(EFEJAAIAR29PE) 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	(EFEJAAIAR30PE) 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	(EFEJAAIAR31PE) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, softwares etc.) nos processos de criação nas diferentes linguagens artísticas.
TEATRO	Contextos e práticas	(EFEJAAIAR32PE) Reconhecer, e apreciar e vivenciar 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	(EFEJAAIAR33PE) 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.
	Processos de criação	(EFEJAAIAR36PE) 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.
		(EFEJAAIAR37PE) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais e complementares entre diversas linguagens artísticas.
	Matrizes estéticas e culturais	(EFEJAAIAR38PE) 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	(EFEJAAIAR39PE) 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	(EFEJAAIAR40PE) 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.



MÓDULO IV

ORGANIZADOR CURRICULAR
MODALIDADE DE EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGEM
COMPONENTE CURRICULAR: ARTE

MÓDULO IV

1º BIMESTRE

CAMPO TEMÁTICO	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES PE
ARTES VISUAIS	Contextos e práticas	(EFEJAAIAR01PE) Conhecer, ler e contextualizar 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 global e local.
	Elementos da linguagem	(EFEJAAIAR03PE) 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.
	Materialidades	(EFEJAAIAR04PE) 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	(EFEJAAIAR07PE) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais e complementares entre diferentes linguagens artísticas.
	Sistemas da linguagem	(EFEJAAIAR09PE) Interagir de forma coletiva com 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	(EFEJAAIAR11PE) 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	(EFEJAAIAR12PE) Conhecer para 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	(EFEJAAIAR13PE) 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.
DANÇA	Contextos e práticas	(EFEJAAIAR14PE) 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	(EFEJAAIAR15PE) Conhecer o elemento corpo, bem como estabelecer relações entre as partes corporais na improvisação e na construção do movimento dançado com intencionalidade.
		(EFEJAAIAR16PE) 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	(EFEJAAIAR18PE) Exercitar e discutir, com respeito às individualidades na busca pela quebra do 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.
		(EFEJAAIAR19PE) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais e complementares entre diversas linguagens artísticas.
DANÇA	Matrizes estéticas e culturais	(EFEJAAIAR20PE) 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	(EFEJAAIAR21PE) 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	(EFEJAAIAR22PE) 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

CAMPO TEMÁTICO	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES PE
MÚSICA	Contextos e práticas	(EFEJAAIAR23PE) Identificar e apreciar ludicamente as diversas formas e gêneros (música popular e erudita) 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	(EFEJAAIAR24PE) 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	(EFEJAAIAR25PE) 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	(EFEJAAIAR26PE) Explorar diferentes formas de registro musical não convencional (representação gráfica de sons, partituras criativas etc.), oportunizando a leitura e a execução, bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual, reconhecer a notação musical convencional.
MÚSICA	Processos de criação	(EFEJAAIAR27PE) 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	(EFEJAAIAR28PE) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais e complementares entre diversas linguagens artísticas.
	Patrimônio cultural	(EFEJAAIAR30PE) 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	(EFEJAAIAR31PE) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, softwares etc.) nos processos de criação nas diferentes linguagens artísticas.

TEATRO	Contextos e práticas	(EFEJAAIAR32PE) Reconhecer, apreciar e vivenciar 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	(EFEJAAIAR33PE) 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.
	Processos de criação	(EFEJAAIAR34PE) Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em 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.
		(EFEJAAIAR35PE) 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.
	Matrizes estéticas e culturais	(EFEJAAIAR38PE) 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	(EFEJAAIAR39PE) 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	(EFEJAAIAR40PE) 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.



MÓDULO V

ORGANIZADOR CURRICULAR
MODALIDADE DE EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGEM
COMPONENTE CURRICULAR: ARTE

MÓDULO V

1º BIMESTRE

CAMPO TEMÁTICO	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES PE
ARTES VISUAIS	Contextos e práticas	(EFEJAAFAR01PE) Pesquisar, apreciar e analisar diferentes formas e estilos das artes visuais tradicionais e contemporâneas, em obras de artistas brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas e matrizes estéticas e culturais, de modo a ampliar a experiência com diferentes contextos e práticas artístico-visuais, desenvolvendo a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético, contextualizando-os no tempo e no espaço, de acordo com a realidade dos estudantes.
		(EFEJAAFAR03PE) Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética, e às dimensões interpessoais (ideias, sentimentos, percepções, sensações, desejos etc.).
		(EFEJAAFAR04PE) Reconhecer a importância da produção em artes visuais das mulheres durante a história da arte local e nacional.
ARTES VISUAIS	Elementos da linguagem	(EFEJAAFAR05PE) Identificar e analisar os elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, textura, escala, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas.
	Materialidades	(EFEJAAFAR06PE) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, gravura, colagem, quadrinhos, grafite, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, performance etc.).

	Processos de criação	(EFEJAAR07PE) Elaborar processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.
		(EFEJAAR08PE) Analisar e explorar, as relações processuais, contextuais e estéticas entre diversas linguagens artísticas, para compor produções híbridas.
	Sistemas da linguagem	(EFEJAAR09PE) Conhecer as categorias de artista, artesão, produtor cultural, curador, designer, entre outras, reconhecendo a importância de cada um e analisando relações entre os profissionais do sistema das artes visuais.
	Matrizes estéticas e culturais	(EFEJAAR10PE) Analisar criticamente aspectos históricos, filosóficos, sociais e políticos da produção artística, problematizando as narrativas eurocêtricas, valorizando a voz e o olhar da cultura brasileira, das comunidades locais, das comunidades indígenas e negras e as diversas categorizações das artes visuais contemporânea, popular e clássica.
	Patrimônio cultural	(EFEJAAR11PE) Analisar e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial de culturas diversas, em especial a local e a brasileira, incluindo suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas e estéticas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia	(EFEJAAR12PE) Pesquisar, identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, analisando seus procedimentos estéticos e éticos.
DANÇA	Contextos e práticas	(EFEJAAR13PE) Vivenciar, Pesquisar e analisar diferentes formas de expressão, representação e encenação da dança, reconhecendo e apreciando composições de dança de artistas e grupos brasileiros (em especial local e regionais) e estrangeiros de diferentes épocas.
		(EFEJAAR14PE) Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética, valorizando as especificidades de cada região.
		(EFEJAAR15PE) Reconhecer a importância da produção em dança das mulheres durante a história da arte local e nacional.
	Elementos da linguagem	(EFEJAAR16PE) Explorar elementos constitutivos do movimento cotidiano (ações corporais) e do movimento dançado (ações cênicas), abordando criticamente o desenvolvimento das formas da dança em sua história tradicional e contemporânea.

DANÇA		(EFEJAAR17PE) Analisar e experimentar os fatores de movimento (tempo, peso, fluxo, intensidades e espaço) como elementos que, combinados, geram as ações corporais, o movimento dançado e composição coreográfica.
	Processos de criação	(EFEJAAR19PE) Pesquisar e vivenciar brincadeiras, jogos, danças coletivas e outras práticas de dança de diferentes matrizes estéticas e culturais como referência para a criação e a composição de danças autorais, individualmente e em grupo.
		(EFEJAAR20PE) Analisar e explorar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.
		(EFEJAAR21PE) Discutir as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola e em outros contextos, problematizando estereótipos e preconceitos, a fim de respeitar a diversidade.
	Matrizes estéticas e culturais	(EFEJAAR22PE) Analisar aspectos históricos, sociais e políticos da produção artística, problematizando as narrativas eurocêtricas e as diversas categorizações da arte da dança popular, erudita, contemporânea e experimental.
	Patrimônio cultural	(EFEJAAR23PE) Analisar e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo suas matrizes indígenas, africanas e europeias de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia	(EFEJAAR24PE) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, analisando seus procedimentos estéticos e éticos.

2º BIMESTRE

CAMPO TEMÁTICO	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES PE
MÚSICA	Contextos e práticas	(EFEJAAFAR25PE) Identificar e analisar, por meio da apreciação musical, OS usos e funções da música em seus contextos de produção e circulação, relacionando as práticas musicais às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética etc.
		(EFEJAAFAR26PE) Reconhecer a importância da produção em música das mulheres durante a história da arte local e nacional.
		(EFEJAAFAR28PE) Identificar e analisar diferentes estilos musicais, contextualizando-os no tempo e no espaço, de modo a aprimorar a capacidade de apreciação da estética musical.
	Elementos da linguagem	(EFEJAAFAR29PE) Explorar e analisar elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.) por meio de recursos tecnológicos (games e plataformas digitais), jogos, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musicais.
	Materialidades	(EFEJAAFAR30PE) Explorar e analisar fontes e materiais sonoros em práticas de composição/criação, execução e apreciação musical, reconhecendo timbres e características de instrumentos musicais diversos e da cultura musical pernambucana.
	Notação e registro musical	(EFEJAAFAR31PE) Explorar e reconhecer diferentes formas de registro musical (notação musical tradicional, partituras criativas e procedimentos da música contemporânea), bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual.
	Processos de criação	(EFEJAAFAR32PE) Explorar e criar improvisações, composições, arranjos, jingles, trilhas sonoras, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos acústicos ou eletrônicos, convencionais ou não convencionais, expressando ideias musicais de maneira individual, coletiva e colaborativa.
	Processos de criação	(EFEJAAFAR33PE) Vivenciar em projetos temáticos, as relações processuais, contextuais e estéticas entre diversas linguagens artísticas, para compor produções e produções híbridas.
	Matrizes estéticas e culturais	

		(EFEJAAR34PE) Analisar criticamente aspectos históricos, filosóficos, sociais e políticos da produção artística, problematizando as narrativas eurocêtricas e as diversas categorizações da arte da música (popular, erudita, contemporânea e experimental).
	Patrimônio cultural	(EFEJAAR35PE) Analisar e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a local e a brasileira, incluindo suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas e estéticas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia	(EFEJAAR36PE) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, analisando seus procedimentos estéticos e éticos.
TEATRO	Contextos e práticas	(EFEJAAR37PE) Pesquisar artistas (atores, dramaturgos, encenadores, etc.) e grupos de teatro pernambucanos, brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas, gêneros teatrais, estéticas e culturas, investigando e analisando os modos de criação, produção, divulgação, circulação e organização da atuação profissional em teatro.
		(EFEJAAR39PE) Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética, e às dimensões interpessoais (ideias, sentimentos, percepções, sensações, desejos, etc.).
		(EFEJAAR40PE) Reconhecer a importância da produção no teatro das mulheres durante a história da arte local e nacional.
	Elementos da linguagem	(EFEJAAR41PE) Explorar os diferentes elementos constitutivos da linguagem teatral (figurinos, adereços, maquiagem, cenário, iluminação, sonoplastia, voz, expressão facial e corporal), sendo capaz de reconhecer e analisar sua importância, funções e articulações na composição das produções cênicas.
	Processos de criação	(EFEJAAR42PE) Pesquisar e criar formas de dramaturgias e espaços cênicos para o acontecimento teatral, em diálogo com o teatro contemporâneo, considerando as produções artísticas em relação à ambiência e contexto cultural do estudante.
		(EFEJAAR43PE) Investigar e experimentar diferentes funções teatrais (filosóficas e estruturais) e discutir os limites e desafios do trabalho artístico coletivo e colaborativo

		(EFEJAAFAR46PE) Vivenciar e analisar, em projetos temáticos, as relações processuais, contextuais e estéticas entre diversas linguagens artísticas, para compor produções híbridas.
	Matrizes estéticas e culturais	(EFEJAAFAR47PE) Analisar criticamente aspectos históricos, filosóficos, sociais e políticos da produção artística, problematizando as narrativas eurocêntricas e as diversas categorizações da arte do teatro (popular, erudita, contemporânea e experimental).
	Patrimônio cultural	(EFEJAAFAR48PE) Analisar e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a local e a brasileira, incluindo suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas e estéticas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia	(EFEJAAFVAR49PE) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, analisando seus procedimentos estéticos e éticos.



MÓDULO VI

ORGANIZADOR CURRICULAR
MODALIDADE DE EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGEM
COMPONENTE CURRICULAR: ARTE

MÓDULO VI

1º BIMESTRE

1º BIMESTRE		
CAMPO TEMÁTICO	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES PE
ARTES VISUAIS	Contextos e práticas	(EFEJAAFAR04PE) Reconhecer a importância da produção em artes visuais das mulheres durante a história da arte local e nacional.
	Elementos da linguagem	(EFEJAAFAR05PE) Identificar e analisar os elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, textura, escala, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas.
	Materialidades	(EFEJAAFAR06PE) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, gravura, colagem, quadrinhos, grafite, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, performance etc.).
	Processos de criação	(EFEJAAFAR07PE) Elaborar processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.
		(EFEJAAFAR08PE) Analisar e explorar, as relações processuais, contextuais e estéticas entre diversas linguagens artísticas, para compor produções híbridas.
	Sistemas da linguagem	(EFEJAAFAR09PE) Conhecer as categorias de artista, artesão, produtor cultural, curador, designer, entre outras, reconhecendo a importância de cada um e analisando relações entre os profissionais do sistema das artes visuais.

	Matrizes estéticas e culturais	(EFEJAAR10PE) Analisar criticamente aspectos históricos, filosóficos, sociais e políticos da produção artística, problematizando as narrativas eurocêntricas, valorizando a voz e o olhar da cultura brasileira, das comunidades locais, das comunidades indígenas e negras e as diversas categorizações das artes visuais contemporânea, popular e clássica.
	Patrimônio cultural	(EFEJAAR11PE) Analisar e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial de culturas diversas, em especial a local e a brasileira, incluindo suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas e estéticas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia	(EFEJAAR12PE) Pesquisar, identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, analisando seus procedimentos estéticos e éticos.
DANÇA	Contextos e práticas	(EFEJAAR13PE) Vivenciar, Pesquisar e analisar diferentes formas de expressão, representação e encenação da dança, reconhecendo e apreciando composições de dança de artistas e grupos brasileiros (em especial local e regionais) e estrangeiros de diferentes épocas.
	Elementos da linguagem	(EFEJAAR16PE) Explorar elementos constitutivos do movimento cotidiano (ações corporais) e do movimento dançado (ações cênicas), abordando criticamente o desenvolvimento das formas da dança em sua história tradicional e contemporânea.
	Processos de criação	(EFEJAAR21PE) Discutir as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola e em outros contextos, problematizando estereótipos e preconceitos, a fim de respeitar a diversidade.
	Matrizes estéticas e culturais	(EFEJAAR22PE) Analisar aspectos históricos, sociais e políticos da produção artística, problematizando as narrativas eurocêntricas e as diversas categorizações da arte da dança popular, erudita, contemporânea e experimental.

	Patrimônio cultural	(EFEJAAFAR23PE) Analisar e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo suas matrizes indígenas, africanas e europeias de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia	(EFEJAAFAR24PE) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, analisando seus procedimentos estéticos e éticos.

2º BIMESTRE

CAMPO TEMÁTICO	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES PE
MÚSICA	Contextos e práticas	(EFEJAAR28PE) Identificar e analisar diferentes estilos musicais, contextualizando-os no tempo e no espaço, de modo a aprimorar a capacidade de apreciação da estética musical.
	Elementos da linguagem	(EFEJAAR29PE) Explorar e analisar elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.) por meio de recursos tecnológicos (games e plataformas digitais), jogos, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musicais.
	Materialidades	(EFEJAAR30PE) Explorar e analisar fontes e materiais sonoros em práticas de composição/criação, execução e apreciação musical, reconhecendo timbres e características de instrumentos musicais diversos e da cultura musical pernambucana.
	Notação e registro musical	(EFEJAAR31PE) Explorar e reconhecer diferentes formas de registro musical (notação musical tradicional, partituras criativas e procedimentos da música contemporânea), bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual.
	Processos de criação	(EFEJAAR33PE) Vivenciar em projetos temáticos, as relações processuais, contextuais e estéticas entre diversas linguagens artísticas, para compor produções e produções híbridas.
	Matrizes estéticas e culturais	(EFEJAAR34PE) Analisar criticamente aspectos históricos, filosóficos, sociais e políticos da produção artística, problematizando as narrativas eurocêtricas e as diversas categorizações da arte da música (popular, erudita, contemporânea e experimental).
	Patrimônio cultural	(EFEJAAR35PE) Analisar e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a local e a brasileira, incluindo suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas e estéticas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia	(EFEJAAR36PE) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, analisando seus procedimentos estéticos e éticos.

TEATRO	Contextos e práticas	(EFEJAAR37PE) Pesquisar artistas (atores, dramaturgos, encenadores, etc.) e grupos de teatro pernambucanos, brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas, gêneros teatrais, estéticas e culturas, investigando e analisando os modos de criação, produção, divulgação, circulação e organização da atuação profissional em teatro.
	Elementos da linguagem	(EFEJAAR41PE) Explorar os diferentes elementos constitutivos da linguagem teatral (figurinos, adereços, maquiagem, cenário, iluminação, sonoplastia, voz, expressão facial e corporal), sendo capaz de reconhecer e analisar sua importância, funções e articulações na composição das produções cênicas.
	Processos de criação	(EFEJAAR42PE) Pesquisar e criar formas de dramaturgias e espaços cênicos para o acontecimento teatral, em diálogo com o teatro contemporâneo, considerando as produções artísticas em relação à ambiência e contexto cultural do estudante.
		(EFEJAAR45PE) Compor improvisações e acontecimentos cênicos com base em textos dramáticos ou outros estímulos (música, imagens, objetos etc.), caracterizando personagens (com maquiagem, figurinos e adereços), roteiro, cenário, iluminação e sonoplastia, considerando o repertório do estudante e a relação com o espectador.
	Matrizes estéticas e culturais	(EFEJAAR47PE) Analisar criticamente aspectos históricos, filosóficos, sociais e políticos da produção artística, problematizando as narrativas eurocêntricas e as diversas categorizações da arte do teatro (popular, erudita, contemporânea e experimental).
	Patrimônio cultural	(EFEJAAR48PE) Analisar e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a local e a brasileira, incluindo suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas e estéticas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia	(EFEJAAR49PE) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, analisando seus procedimentos estéticos e éticos.



MÓDULO VII

ORGANIZADOR CURRICULAR
MODALIDADE DE EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGEM
COMPONENTE CURRICULAR: ARTE

MÓDULO VII

1º BIMESTRE

CAMPO TEMÁTICO	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES PE
ARTES VISUAIS	Contextos e práticas	(EFEJAAFAR01PE) Pesquisar, apreciar e analisar diferentes formas e estilos das artes visuais tradicionais e contemporâneas, em obras de artistas brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas e matrizes estéticas e culturais, de modo a ampliar a experiência com diferentes contextos e práticas artístico-visuais, desenvolvendo a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético, contextualizando-os no tempo e no espaço, de acordo com a realidade dos estudantes.
		(EFEJAAFAR02PE) Identificar, analisar e relacionar situações nas quais as linguagens das artes visuais se integram às linguagens audiovisuais (cinema, animações, vídeos etc.), gráficas (capas de livros, fotografias, ilustrações de textos diversos etc.), decorações, adereços, iluminação, etc), coreográficas (movimento, espaço, tempo, etc) performáticas (atuação, etc), musicais etc.
	Elementos da linguagem	(EFEJAAFAR05PE) Identificar e analisar os elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, textura, escala, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas.
ARTES VISUAIS	Materialidades	(EFEJAAFAR06PE) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, gravura, colagem, quadrinhos, grafite, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, performance etc.).

	Processos de criação	(EFEJAAR07PE) Elaborar processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.
		(EFEJAAR08PE) Analisar e explorar, as relações processuais, contextuais e estéticas entre diversas linguagens artísticas, para compor produções híbridas.
	Sistemas da linguagem	(EFEJAAR09PE) Conhecer as categorias de artista, artesão, produtor cultural, curador, designer, entre outras, reconhecendo a importância de cada um e analisando relações entre os profissionais do sistema das artes visuais.
	Matrizes estéticas e culturais	(EFEJAAR10PE) Analisar criticamente aspectos históricos, filosóficos, sociais e políticos da produção artística, problematizando as narrativas eurocêntricas, valorizando a voz e o olhar da cultura brasileira, das comunidades locais, das comunidades indígenas e negras e as diversas categorizações das artes visuais contemporânea, popular e clássica.
	Patrimônio cultural	(EFEJAAR11PE) Analisar e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial de culturas diversas, em especial a local e a brasileira, incluindo suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas e estéticas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia	(EFEJAAR12PE) Pesquisar, identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, analisando seus procedimentos estéticos e éticos.
DANÇA	Contextos e práticas	(EFEJAAR13PE) Vivenciar, Pesquisar e analisar diferentes formas de expressão, representação e encenação da dança, reconhecendo e apreciando composições de dança de artistas e grupos brasileiros (em especial local e regionais) e estrangeiros de diferentes épocas.
		(EFEJAAR14PE) Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética, valorizando as especificidades de cada região.
		(EFEJAAR15PE) Reconhecer a importância da produção em dança das mulheres durante a história da arte local e nacional.
	Elementos da linguagem	(EFEJAAR16PE) Explorar elementos constitutivos do movimento cotidiano (ações corporais) e do movimento dançado (ações cênicas), abordando criticamente o desenvolvimento das formas da dança em sua história tradicional e contemporânea.

		(EFEJAAR17PE) Analisar e experimentar os fatores de movimento (tempo, peso, fluxo, intensidades e espaço) como elementos que, combinados, geram as ações corporais, o movimento dançado e composição coreográfica.
	Processos de criação	(EFEJAAR18PE) Investigar e experimentar procedimentos de improvisação e criação do movimento, individual e/ou coletivamente, como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios.
		(EFEJAAR19PE) Pesquisar e vivenciar brincadeiras, jogos, danças coletivas e outras práticas de dança de diferentes matrizes estéticas e culturais como referência para a criação e a composição de danças autorais, individualmente e em grupo.
		(EFEJAAR20PE) Analisar e explorar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.
		(EFEJAAR21PE) Discutir as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola e em outros contextos, problematizando estereótipos e preconceitos, a fim de respeitar a diversidade.
	Matrizes estéticas e culturais	(EFEJAAR22PE) Analisar aspectos históricos, sociais e políticos da produção artística, problematizando as narrativas eurocêtricas e as diversas categorizações da arte da dança popular, erudita, contemporânea e experimental.
	Patrimônio cultural	(EFEJAAR23PE) Analisar e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo suas matrizes indígenas, africanas e europeias de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia	(EFEJAAR24PE) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, analisando seus procedimentos estéticos e éticos.

2º BIMESTRE

CAMPO TEMÁTICO	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES PE
MÚSICA	Contextos e práticas	(EFEJAAR25PE) Identificar e analisar, por meio da apreciação musical, OS usos e funções da música em seus contextos de produção e circulação, relacionando as práticas musicais às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética etc.
		(EFEJAAR26PE) Reconhecer a importância da produção em música das mulheres durante a história da arte local e nacional.
		(EFEJAAR27PE) Apreciar, reconhecer e valorizar o papel de músicos e grupos de música brasileiros (em especial locais ou regionais) e estrangeiros que contribuem para o desenvolvimento de formas e gêneros musicais.
		(EFEJAAR28PE) Identificar e analisar diferentes estilos musicais, contextualizando-os no tempo e no espaço, de modo a aprimorar a capacidade de apreciação da estética musical.
	Elementos da linguagem	(EFEJAAR29PE) Explorar e analisar elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.) por meio de recursos tecnológicos (games e plataformas digitais), jogos, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musicais.
	Materialidades	(EFEJAAR30PE) Explorar e analisar fontes e materiais sonoros em práticas de composição/criação, execução e apreciação musical, reconhecendo timbres e características de instrumentos musicais diversos e da cultura musical pernambucana.
	Notação e registro musical	(EFEJAAR31PE) Explorar e reconhecer diferentes formas de registro musical (notação musical tradicional, partituras criativas e procedimentos da música contemporânea), bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual.
	Processos de criação	(EFEJAAR32PE) Explorar e criar improvisações, composições, arranjos, jingles, trilhas sonoras, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos acústicos ou eletrônicos, convencionais ou não convencionais, expressando ideias musicais de maneira individual, coletiva e colaborativa.

		(EFEJAAR33PE) Vivenciar em projetos temáticos, as relações processuais, contextuais e estéticas entre diversas linguagens artísticas, para compor produções e produções híbridas.
	Matrizes estéticas e culturais	(EFEJAAR34PE) Analisar criticamente aspectos históricos, filosóficos, sociais e políticos da produção artística, problematizando as narrativas eurocêntricas e as diversas categorizações da arte da música (popular, erudita, contemporânea e experimental).
	Patrimônio cultural	(EFEJAAR35PE) Analisar e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a local e a brasileira, incluindo suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas e estéticas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia	(EFEJAAR36PE) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, analisando seus procedimentos estéticos e éticos.
TEATRO	Contextos e práticas	(EFEJAAR37PE) Pesquisar artistas (atores, dramaturgos, encenadores, etc.) e grupos de teatro pernambucanos, brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas, gêneros teatrais, estéticas e culturas, investigando e analisando os modos de criação, produção, divulgação, circulação e organização da atuação profissional em teatro.
		(EFEJAAR38PE) Identificar e analisar diferentes modalidades (teatro de bonecos, sombra, de formas animadas, humano, etc.), estilos (realista, absurdo, épico, etc.) e gêneros teatrais (tragédias, comédia, farsa, etc.), contextualizando-os no tempo e no espaço, nas sociedades e nas culturas, de modo a aprimorar a capacidade de leitura e reflexão sobre o fazer teatral.
		(EFEJAAR39PE) Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética, e às dimensões interpessoais (ideias, sentimentos, percepções, sensações, desejos, etc.).
		(EFEJAAR40PE) Reconhecer a importância da produção no teatro das mulheres durante a história da arte local e nacional.
	Elementos da linguagem	(EFEJAAR41PE) Explorar os diferentes elementos constitutivos da linguagem teatral (figurinos, adereços, maquiagem, cenário, iluminação, sonoplastia, voz, expressão facial e corporal), sendo capaz

		de reconhecer e analisar sua importância, funções e articulações na composição das produções cênicas.
	Processos de criação	(EFEJAAFAR42PE) Pesquisar e criar formas de dramaturgias e espaços cênicos para o acontecimento teatral, em diálogo com o teatro contemporâneo, considerando as produções artísticas em relação à ambiência e contexto cultural do estudante.
		(EFEJAAFAR43PE) Investigar e experimentar diferentes funções teatrais (filosóficas e estruturais) e discutir os limites e desafios do trabalho artístico coletivo e colaborativo
		(EFEJAAFAR44PE) Experimentar o uso diversificado da gestualidade, das construções corporais e vocais de maneira imaginativa e criativa nas improvisações e nas vivências do jogo dramático e teatral.
		(EFEJAAFAR45PE) Compor improvisações e acontecimentos cênicos com base em textos dramáticos ou outros estímulos (música, imagens, objetos etc.), caracterizando personagens (com maquiagem, figurinos e adereços), roteiro, cenário, iluminação e sonoplastia, considerando o repertório do estudante e a relação com o espectador.
	Matrizes estéticas e culturais	(EFEJAAFAR47PE) Analisar criticamente aspectos históricos, filosóficos, sociais e políticos da produção artística, problematizando as narrativas eurocêntricas e as diversas categorizações da arte do teatro (popular, erudita, contemporânea e experimental).
	Patrimônio cultural	(EFEJAAFAR48PE) Analisar e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a local e a brasileira, incluindo suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas e estéticas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia	(EFEJAAFVAR49PE) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, analisando seus procedimentos estéticos e éticos.



MÓDULO VIII

ORGANIZADOR CURRICULAR
MODALIDADE DE EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGEM
COMPONENTE CURRICULAR: ARTE

MÓDULO VIII

1º BIMESTRE

1º BIMESTRE		
CAMPO TEMÁTICO	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES PE
ARTES VISUAIS	Contextos e práticas	(EFEJAAFAR01PE) Pesquisar, apreciar e analisar diferentes formas e estilos das artes visuais tradicionais e contemporâneas, em obras de artistas brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas e matrizes estéticas e culturais, de modo a ampliar a experiência com diferentes contextos e práticas artístico-visuais, desenvolvendo a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético, contextualizando-os no tempo e no espaço, de acordo com a realidade dos estudantes.
		(EFEJAAFAR02PE) Identificar, analisar e relacionar situações nas quais as linguagens das artes visuais se integram às linguagens audiovisuais (cinema, animações, vídeos etc.), gráficas (capas de livros, fotografias, ilustrações de textos diversos etc.), decorações, adereços, iluminação, etc), coreográficas (movimento, espaço, tempo, etc) performáticas (atuação, etc), musicais etc.
		(EFEJAAFAR04PE) Reconhecer a importância da produção em artes visuais das mulheres durante a história da arte local e nacional.
	Elementos da linguagem	(EFEJAAFAR05PE) Identificar e analisar os elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, textura, escala, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas.
	Materialidades	(EFEJAAFAR06PE) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, gravura, colagem, quadrinhos, grafite, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, performance etc.).

ARTES VISUAIS	Processos de criação	(EFEJAAFAR07PE) Elaborar processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.
	Sistemas da linguagem	(EFEJAAFAR09PE) Conhecer as categorias de artista, artesão, produtor cultural, curador, designer, entre outras, reconhecendo a importância de cada um e analisando relações entre os profissionais do sistema das artes visuais.
	Matrizes estéticas e culturais	(EFEJAAFAR10PE) Analisar criticamente aspectos históricos, filosóficos, sociais e políticos da produção artística, problematizando as narrativas eurocêntricas, valorizando a voz e o olhar da cultura brasileira, das comunidades locais, das comunidades indígenas e negras e as diversas categorizações das artes visuais contemporânea, popular e clássica.
	Patrimônio cultural	(EFEJAAFAR11PE) Analisar e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial de culturas diversas, em especial a local e a brasileira, incluindo suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas e estéticas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia	(EFEJAAFAR12PE) Pesquisar, identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, analisando seus procedimentos estéticos e éticos.
DANÇA	Contextos e práticas	(EFEJAAFAR13PE) Vivenciar, Pesquisar e analisar diferentes formas de expressão, representação e encenação da dança, reconhecendo e apreciando composições de dança de artistas e grupos brasileiros (em especial local e regionais) e estrangeiros de diferentes épocas.
		(EFEJAAFAR14PE) Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética, valorizando as especificidades de cada região.
		(EFEJAAFAR15PE) Reconhecer a importância da produção em dança das mulheres durante a história da arte local e nacional.
	Elementos da linguagem	(EFEJAAFAR16PE) Explorar elementos constitutivos do movimento cotidiano (ações corporais) e do movimento dançado (ações cênicas), abordando criticamente o desenvolvimento das formas da dança em sua história tradicional e contemporânea.

		(EFEJAAR17PE) Analisar e experimentar os fatores de movimento (tempo, peso, fluxo, intensidades e espaço) como elementos que, combinados, geram as ações corporais, o movimento dançado e composição coreográfica.
	Processos de criação	(EFEJAAR18PE) Investigar e experimentar procedimentos de improvisação e criação do movimento, individual e/ou coletivamente, como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios.
		(EFEJAAR19PE) Pesquisar e VIVENCIAR brincadeiras, jogos, danças coletivas e outras práticas de dança de diferentes matrizes estéticas e culturais como referência para a criação e a composição de danças autorais, individualmente e em grupo.
		(EFEJAAR20PE) Analisar e explorar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.
	Matrizes estéticas e culturais	(EFEJAAR22PE) Analisar aspectos históricos, sociais e políticos da produção artística, problematizando as narrativas eurocêtricas e as diversas categorizações da arte da dança popular, erudita, contemporânea e experimental.
	Patrimônio cultural	(EFEJAAR23PE) Analisar e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo suas matrizes indígenas, africanas e europeias de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia	(EFEJAAR24PE) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, analisando seus procedimentos estéticos e éticos.

2º BIMESTRE

CAMPO TEMÁTICO	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES PE
MÚSICA	Contextos e práticas	(EFEJAAFAR25PE) Identificar e analisar, por meio da apreciação musical, OS usos e funções da música em seus contextos de produção e circulação, relacionando as práticas musicais às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética etc.
		(EFEJAAFAR26PE) Reconhecer a importância da produção em música das mulheres durante a história da arte local e nacional.
		(EFEJAAFAR27PE) Apreciar, reconhecer e valorizar o papel de músicos e grupos de música brasileiros (em especial locais ou regionais) e estrangeiros que contribuem para o desenvolvimento de formas e gêneros musicais.
		(EFEJAAFAR28PE) Identificar e analisar diferentes estilos musicais, contextualizando-os no tempo e no espaço, de modo a aprimorar a capacidade de apreciação da estética musical.
	Elementos da linguagem	(EFEJAAFAR29PE) Explorar e analisar elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.) por meio de recursos tecnológicos (games e plataformas digitais), jogos, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musicais.
	Materialidades	(EFEJAAFAR30PE) Explorar e analisar fontes e materiais sonoros em práticas de composição/criação, execução e apreciação musical, reconhecendo timbres e características de instrumentos musicais diversos e da cultura musical pernambucana.
	Notação e registro musical	(EFEJAAFAR31PE) Explorar e reconhecer diferentes formas de registro musical (notação musical tradicional, partituras criativas e procedimentos da música contemporânea), bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual.
	Processos de criação	(EFEJAAFAR32PE) Explorar e criar improvisações, composições, arranjos, jingles, trilhas sonoras, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos acústicos ou eletrônicos, convencionais ou não convencionais, expressando ideias musicais de maneira individual, coletiva e colaborativa.
		(EFEJAAFAR33PE) Vivenciar em projetos temáticos, as relações processuais, contextuais e estéticas entre diversas linguagens artísticas, para compor produções e produções híbridas.

	Matrizes estéticas e culturais	(EFEJAAFAR34PE) Analisar criticamente aspectos históricos, filosóficos, sociais e políticos da produção artística, problematizando as narrativas eurocêntricas e as diversas categorizações da arte da música (popular, erudita, contemporânea e experimental).
	Patrimônio cultural	(EFEJAAFAR35PE) Analisar e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a local e a brasileira, incluindo suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas e estéticas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia	(EFEJAAFAR36PE) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, analisando seus procedimentos estéticos e éticos.
TEATRO	Contextos e práticas	(EFEJAAFAR37PE) Pesquisar artistas (atores, dramaturgos, encenadores, etc.) e grupos de teatro pernambucanos, brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas, gêneros teatrais, estéticas e culturas, investigando e analisando os modos de criação, produção, divulgação, circulação e organização da atuação profissional em teatro.
		(EFEJAAFAR38PE) Identificar e analisar diferentes modalidades (teatro de bonecos, sombra, de formas animadas, humano, etc.), estilos (realista, absurdo, épico, etc.) e gêneros teatrais (tragédias, comédia, farsa, etc.), contextualizando-os no tempo e no espaço, nas sociedades e nas culturas, de modo a aprimorar a capacidade de leitura e reflexão sobre o fazer teatral.
		(EFEJAAFAR39PE) Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética, e às dimensões interpessoais (ideias, sentimentos, percepções, sensações, desejos, etc.).
		(EFEJAAFAR40PE) Reconhecer a importância da produção no teatro das mulheres durante a história da arte local e nacional.
	Elementos da linguagem	(EFEJAAFAR41PE) Explorar os diferentes elementos constitutivos da linguagem teatral (figurinos, adereços, maquiagem, cenário, iluminação, sonoplastia, voz, expressão facial e corporal), sendo capaz de reconhecer e analisar sua importância, funções e articulações na composição das produções cênicas.

	Processos de criação	(EFEJAAFAR42PE) Pesquisar e criar formas de dramaturgias e espaços cênicos para o acontecimento teatral, em diálogo com o teatro contemporâneo, considerando as produções artísticas em relação à ambiência e contexto cultural do estudante.
		(EFEJAAFAR43PE) Investigar e experimentar diferentes funções teatrais (filosóficas e estruturais) e discutir os limites e desafios do trabalho artístico coletivo e colaborativo
		(EFEJAAFAR44PE) Experimentar o uso diversificado da gestualidade, das construções corporais e vocais de maneira imaginativa e criativa nas improvisações e nas vivências do jogo dramático e teatral.
		(EFEJAAFAR45PE) Compor improvisações e acontecimentos cênicos com base em textos dramáticos ou outros estímulos (música, imagens, objetos etc.), caracterizando personagens (com maquiagem, figurinos e adereços), roteiro, cenário, iluminação e sonoplastia, considerando o repertório do estudante e a relação com o espectador.
		(EFEJAAFAR46PE) Vivenciar e analisar, em projetos temáticos, as relações processuais, contextuais e estéticas entre diversas linguagens artísticas, para compor produções híbridas.
	Matrizes estéticas e culturais	(EFEJAAFAR47PE) Analisar criticamente aspectos históricos, filosóficos, sociais e políticos da produção artística, problematizando as narrativas eurocêtricas e as diversas categorizações da arte do teatro (popular, erudita, contemporânea e experimental).
	Patrimônio cultural	(EFEJAAFAR48PE) Analisar e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a local e a brasileira, incluindo suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas e estéticas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia	(EFEJAAFVAR49PE) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, analisando seus procedimentos estéticos e éticos.